

Immersion, interactivité.

Revenons à la base, reprenons la définition de ce que Huizinga appelle le cercle magique, pour l'appliquer ensuite au jeu vidéo :

*« le jeu est une action libre sentie comme fictive et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins **d'absorber totalement le joueur** ; une action dénuée de tout intérêt matériel et de toute utilité ; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données et suscite dans la vie des relations de groupe s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel »*

Cette notion d'absorption est très importante, le joueur est assimilé.

Le joueur serait donc absorbé par le système, c'est d'ailleurs la thèse défendue par Jesper Juul dans ses Game Studies, qui définit le jeu selon six critères en prenant soin de laisser l'expérience à la marge de la réflexion.

-système formel fondé sur des règles

-résultats variables mais quantifiables

-pour lequel des valeurs différentes sont attachées à chacun des résultats possibles

-dans lequel le joueur fait un effort en vue d'influencer le résultat

-où il se sent émotionnellement attaché au résultat (ici on évoque les émotions de manière un peu floue, chaque action provoque une émotion, de toute sorte, de plus ici n'est évoqué que le résultat et non l'action).

-où les conséquences de l'activité sont optionnelles et négociables.

On voit bien au travers de cette définition que le jeu vidéo est traité comme un objet indépendant, il n'y a aucune interdépendance entre lui et le joueur.

Dans cette vision, le joueur est comme l'engrenage d'une grande machine, il s'intègre du mieux possible à une mécanique réglée.

Juul considère le jeu vidéo comme un « système formel », mathématique. Evidemment que cet axe de réflexion est intéressant, mais pourquoi constamment séparer l'objet de l'activité du joueur, on parle en effet de Gameplay.

Allons plus loin et considérons la phrase de Caillois, pour qui le jeu se représente davantage comme « *un navire [qui] joue sur son ancre* ».

Cette notion de liberté réglée qu'évoque Caillois permet d'aller plus loin dans la réflexion, ce terme absolument paradoxal est un bon moyen de saisir la complexité qu'offre le jeu en règle général et le jeu vidéo.

Si l'on va plus loin dans la métaphore, on peut rééquilibrer le rapport de force.

En effet, nous ne nions absolument pas l'existence des règles, mais forcé de constater que ce navire qu'évoque Caillois est piloté dans notre cas par l'esprit humain.

Ainsi, on va parler d'une expérience instrumentée, l'Homme n'est plus qu'un rouage, il y a **interaction** avec le système.

L'interactivité.

Essayons de mettre des mots sur cette espace entre le jeu et le joueur, qu'on appelle interactivité.

L'interactivité prend place entre le support, le périphérique et le joueur.

J'aimerais résoudre le problème du périphérique pour replacer le rapport entre le joueur et le jeu. Ainsi, le périphérique est un outil, un moyen pour le joueur d'interagir avec l'objet, d'obtenir une expérience instrumentée.

On partira donc du postulat que le périphérique conserve le joueur immergé, en répondant au doigt et à l'œil à ses désirs. Une frustration bien connue des joueurs concerne un périphérique défectueux, l'expérience est alors gachée, on sort du jeu.

Cette précision faite, intéressons nous au lieu du jeu, cette analyse nécessite une vision contextuelle du rapport entre le joueur et son écran.

En effet, lorsque l'on joue, un entre-deux se crée, entre le joueur et son média.

Cette zone mentale se remarque davantage avec le jeu vidéo, puisque le jeu n'est plus physique, palpable, mais qu'il se joue au travers d'un périphérique.

D'ailleurs le fait que le jeu demande de la concentration et ne puisse être compris qu'en y jouant précisément, permet de mieux comprendre cet espace intermédiaire indicible.

Exemple des jeux de guerre qui choquent etc. (On ne peut pas comprendre le jeu en le regardant).

Winicott propose une vision très intéressante de cet espace.

Comment maintenir affectif cet état intermédiaire : théorie du Flow.