

## « Immersion : en/jeux »

19 mai 2017, Université du Québec à Montréal (Québec, Canada)

Alors que les compagnies de jeux vidéo se targuent de plus en plus fréquemment de produire des jeux « immersifs », la notion d'immersion semble devenir un argument de vente de taille, méritant toutefois d'être questionné et employé de manière plus rigoureuse. En effet, l'immersion est un phénomène complexe, défini et redéfini par de nombreux théoriciens et théoriciennes issus de divers domaines (Brown et Cairns, 2004; Ermi et Mayra, 2005; Arsenault et Picard, 2008; Calleja, 2011, Therrien, 2013, etc.). La notion d'immersion demeure aujourd'hui fortement polysémique, teintée des différents champs d'études dans lesquels elle a été abordée. Particulièrement importante dans les études littéraires et cinématographiques, l'immersion prend soudain un sens nouveau avec l'arrivée des médias interactifs, et plus particulièrement des jeux vidéo, qui amènent à repenser et à revoir la relation entre le monde fictionnel et le joueur. La particularité des productions vidéoludiques est d'avoir la capacité d'offrir à l'individu une expérience immersive à différents niveaux. Que ce soit sur le plan narratif, esthétique ou au niveau de la jouabilité et de la socialisation, l'immersion se manifeste de multiples façons et requiert une réflexion profonde sur les facteurs qui la déclenchent, ainsi que sur ses effets sur l'expérience vidéoludique globale vécue par un joueur et le processus même de production de jeux.

Depuis une dizaine d'années, avec l'émergence des études sur le jeu, plusieurs chercheurs s'interrogent, d'une part, sur la définition même de cette notion (Calleja, 2011; Therrien, 2013, 2014, etc.) et, d'autre part, sur les processus qu'implique cette dernière ainsi que ses répercussions chez les individus (Therrien, 2013, 2014; Csikszentmihalyi, 1990). Parmi ces recherches, on retrouve notamment le concept de continuum d'engagement-immersion de Brown et Cairns (2004) qui fait état des différents degrés d'immersion que peut atteindre un joueur : l'engagement, l'absorption et l'immersion totale. Avec sa notion de *flow*, Csikszentmihalyi contribue également aux réflexions en explorant le rôle des émotions positives et de la motivation sur le sentiment d'immersion (1990). Par ailleurs, certains chercheurs établissent d'emblée l'existence de différents types d'immersion (Ryan, 2001; Ermi et Mayra, 2005; Therrien 2014; Calleja, 2011), soit l'immersion « fictionnelle » ou « imaginative », l'immersion « sensorielle » (que certains qualifieraient de « présence ») et l'immersion « systémique » (basée sur le défi) (Arsenault et Picard, 2008).

Ainsi, l'existence de ces recherches et travaux sur l'immersion témoigne d'une certaine effervescence autour de cette notion, et ce particulièrement avec l'arrivée des technologies reliées à la réalité virtuelle. Ainsi, en plus d'offrir plusieurs visions du concept de l'immersion, les jeux vidéo nous amènent également à nous questionner sur le rapport qu'entretient le joueur avec le « réel ». En effet, les frontières entre le jeu et le monde hors-jeu semblent s'effriter lorsque l'un se superpose à l'autre (réalité augmentée).

Sur la base de cette mise en contexte, les participantes et les participants à cette journée d'étude sont invité-e-s à réfléchir aux questionnements suivants, énoncés à titre indicatif et sans être exhaustifs :

- Aux postures éthiques, méthodologiques et épistémologiques liées à ce concept;
- Aux définitions que l'on peut attribuer au terme immersion;
- Aux éléments constitutifs d'une expérience immersive;
- Aux enjeux immersifs de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée;
- Aux rôles du design de jeu dans l'immersion;
- À l'utilisation de l'argument « immersion » dans l'industrie du jeu et le marketing des technologies et des jeux vidéo;
- Aux nouveaux rôles de la biométrie et de l'analyse des données massives (en temps réel) dans le déploiement des stratégies d'immersion;
- Aux nouvelles formes d'immersion ludique et à leurs frontières avec celles d'autres médias.

## **CONFÉRENCIÈRE INVITÉE**

Fanny Barnabé, Ph.D  
Université de Liège (Belgique)  
Laboratoire Jeux et mondes virtuels

## **CALENDRIER**

5 décembre 2016 : envoi de l'appel à communication  
3 février 2017 : date limite de réception des propositions de communication (environ 500 mots)  
24 février 2017 : notification aux auteur-e-s  
19 mai 2017 : journée d'étude

Veillez envoyer vos propositions à Maude Bonenfant, à l'adresse suivante : [bonenfant.maude@uqam.ca](mailto:bonenfant.maude@uqam.ca)

## **COMITÉ ORGANISATEUR**

Jean-Nicolas Bédard  
Maude Bonenfant  
Alexane Couturier  
Alexandra Dumont  
Mathieu Fournier  
Mathilde Savoie  
Sophie Thériault  
Gabrielle Trépanier-Jobin