

Ilonna Jeannot

DSAA Design Interactif - 2022

Des jeux de
rôle en ligne
écologie des mondes
immersifs

Mémoire de recherche professionnel
Pôle supérieur de Design - Villefontaine



Des jeux de rôle en ligne écologie des mondes immersifs

Ilonna Jeannot

Mémoire de recherche professionnel sous la direction
de Jean-Baptiste Joatton et Valentine Reynaud

DSAA Design Interactif - Pôle supérieur de Design
- Villefontaine

2022

Remerciements

Je remercie toutes l'équipe pédagogique pour ces deux années, et tout particulièrement Jean-Baptiste Joatton pour ses froncements de sourcils et ses moments de réflexion afin de me guider dans le brouillard qu'est l'écriture d'un mémoire, ainsi que Valentine Reynaud pour avoir été le phare dans l'obscurité de mes nombreuses confusions, et Sandrine Chatagnon pour être la maman des DSAA.

Je remercie toute la classe de DSAA pour avoir été la meilleure classe que j'ai eu, on aura réussi à aller jusqu'au bout de ce mémoire ! Je remercie tout particulièrement l'Ekipe pour les fous rires, les crises de larmes et le soutien indéfectible qu'ils m'ont donné.

Je remercie mes parents de m'avoir toujours soutenue dans mes études même si iels n'ont jamais compris ce que je faisais, ma soeur d'être l'épaule sur laquelle je peux me reposer.

Je remercie tous mes potes, ami·e·s, bros, sis, qui m'ont soutenu et qui ont eu la gentillesse de relire ce mémoire, et tout simplement pour être des humains géniaux.

Mais surtout ce mémoire n'aurait pas été possible sans Esperia, sans qui je n'en serais sûrement pas là où j'en suis si je n'avais pas eu l'audace d'envoyer une candidature du haut de mes 13 ans. Merci d'avoir avoir été plus qu'un serveur mais un refuge avec lequel j'ai grandi toute mon adolescence et sans qui je me serais sûrement jamais lancé dans le design. Je remercie toutes les personnes qui ont acceptés d'être interviewés, de répondre à mes questionnaires et d'avoir été un vrai soutien dans l'écriture et la relecture de ce mémoire. Je vous remercie pour toutes les amitiés que je me suis fais dans les Esperies, les nombreuses IRL et les soirées sur Discord. Joyeux 10 ans, Lynni.

Sommaire

Introduction p.8

Immersion Plurielles

Qu'est-ce que l'immersion ?

- La base de l'immersion : l'attention p.24

- L'immersion vidéoludique p.32

Les degrés de l'immersion

- Fluctuation de l'(at)tension dans le jeu p.59

- La maîtrise sociale et temporelle du jeu, l'aliénation dans le game design p.70

- La présence, une nouvelle échelle d'immersion p.84

Vers une écologie de l'immersion

Qu'est-ce que l'écologie ? p.92

L'épanouissement de l'individu

- La participation, source d'apprentissage p.94

- Un pseudonymat responsabilisant p.98

Prendre soin des autres

-La co-création, le partage d'un univers qui rassemble p.105

- La communauté, une ouverture sur le monde p.114

Conclusion p.124

Annexes p.130

Bibliographie p.148



Introduction

2022. Les plus grosses entreprises technologiques se lancent dans une course effrénée pour créer ce qu'elles appellent le web 3.0, un nouveau monde qui changera le numérique : les métavers. Elles sont suivies de très près par quelques entreprises de jeux vidéo telles que Epic Games ou Roblox, qui veulent faire de leurs jeux des nouveaux mondes immersifs. Qui n'a en même temps, jamais rêvé de pouvoir voyager dans un autre univers, de devenir une autre personne, ou encore de posséder des capacités surnaturelles qui sont impossibles dans la réalité ?

Pour Meta (anciennement Facebook), un métavers est un monde virtuel, un ensemble d'espaces numériques persistants qui sont interconnectés et dans lesquels différents utilisateurs peuvent partager des expériences immersives 3D en temps réel et interagir ensemble. Le métavers a l'ambition de révolutionner le monde et notre rapport aux espaces numériques, en rentrant en totale immersion avec eux, en diminuant les différences entre nos identités numériques et réelles.

1 «#StatusofMind», RSPH [en ligne]. 2017. Disponible sur: <<https://www.rsph.org.uk/our-work/campaigns/status-of-mind.html>> [Consulté le 23 avril 2022.]

Cela ne poserait pas de problème si les réseaux sociaux appartenant aux GAFAM n'étaient pas reconnus comme augmentant les risques d'anxiété, les troubles du comportement alimentaire et des troubles liés à la santé mentale comme le montre le rapport du RSPH et du Young Health Movement publié en 2017¹. Se pose la question du risque de l'existence de ces mondes immersifs appartenant à de grandes entreprises dont le modèle économique repose sur l'exploitation de l'attention à des fins de ciblage publicitaire.

Cependant, une autre immersion est possible, et existe. Nous pouvons nous rendre compte qu'il y a autant de manière de définir et de vivre un métavers que de mondes numériques existants. On peut ainsi retrouver dans les jeux vidéo la volonté de créer des mondes immersifs, sans pour autant se qualifier de métavers. Qu'ils soient sur des jeux indépendants ou basés sur des jeux détournés, ces différentes formes d'univers cohabitent avec les jeux vidéo plus classiques.

Introduction

Les jeux vidéo ont cette capacité extraordinaire à nous sortir du quotidien et à travailler autant notre imagination (Gris pour le côté esthétique) que notre culture et apprentissage (l'Histoire avec la licence Assassins' Creed), que notre réflexion (Superliminal et son casse-tête optique), ou encore notre mémoire musculaire pour les jeux les plus sportifs (Ring Fit). Comme le soulève Dominique Boullier², le jeu vidéo est l'un des supports les plus immersifs : il requiert des durées d'attention bien supérieures à celles des médias classiques, tout en proposant une expérience d'une forte intensité.

L'immersion, qui vient du latin *immersio*, soit la contraction de *mergo* (immerger, plonger) avec le préfixe *in* (dans), est l'action d'être immergé-e, de plonger (dans un liquide, un milieu).

² Boullier Dominique. « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion ». *Rezeaux*, vol. n° 154, no 2, avril 2009, p. 231-46.



Screenshot de Gris, un jeu d'exploration dans un univers onirique, développé par Nomada Studio et édité par Devolver Digital. Sorti le 13 décembre 2018.



Screenshot de Assassin's Creed Odyssey, qui se passe à l'époque Grecque, développé par Ubisoft Québec et édité par Ubisoft. Sorti le 1er octobre 2018.



Screenshot de SuperLiminal, un jeu vidéo jouant sur la perspective, développé et publié par Pillow Castle Games. 12 novembre 2019.



Photo promotionnelle de Ringfit, un jeu de sport inspiré des jeux d'aventure pour motiver à faire du sport en s'amusant, développé par Nintendo EPD et édité par Nintendo, sorti le 18 octobre 2019.

Introduction

Mais l'idée d'être immergé·e dans un milieu comme le jeu vidéo ou encore les métavers, qui ne constituent pas notre environnement naturel par définition, peut signifier perdre ses repères : par une saturation des sens, on devient passif·ve face au flux d'informations que l'on reçoit et on oublie les éléments extérieurs.

L'immersion devient un problème quand elle mène à une fuite de la réalité, voire à la création d'une addiction. Pour cette raison, les jeux vidéo sont devenus un enjeu de santé publique. On peut l'observer en Corée du Sud où, en 2011, une loi interdisant aux mineur·e·s coréen·ne·s de moins de 16 ans de jouer en ligne entre minuit et 6 heures du matin fut votée. L'objectif est très simple : lutter contre l'addiction et le jeu excessif.

On y trouve aussi la mise en place d'une limitation d'âge et la nécessité de fournir son numéro de sécurité sociale pour s'inscrire à un jeu en ligne. C'est aussi dans ce contexte-là, que l'Organisation Mondiale de la Santé a décidé de rajouter le « gaming disorder »³, dans le cadre de la onzième révision de la classification statistique internationale des maladies et des problèmes connexes (CIM-11) lors de l'Assemblée mondiale de la Santé en mai 2019, qui est entrée en vigueur le 1er janvier 2022.

Pourtant, par l'immersion, on peut entendre aussi la capacité à s'investir dans un espace narratif, systémique, sensoriel. L'immersion peut alors signifier le fait de se mettre en action, contrairement au côté passif que l'on pourrait prêter au premier sens. Elle est l'occasion de sortir de nos habitudes, voire de créer des moyens pédagogiques plus captivants ou encore de s'ouvrir aux autres. Il serait alors possible de décider de diriger son attention, de manière réfléchie, envers quelque chose, dans un but non pas de fuite, mais conscient·e de ce que le jeu vidéo peut nous apporter.

³ Gaming disorder is characterised by a pattern of persistent or recurrent gaming behaviour ('digital gaming' or 'video-gaming'), which may be online (i.e., over the internet) or offline, manifested by:

1. impaired control over gaming (e.g., onset, frequency, intensity, duration, termination, context);
2. increasing priority given to gaming to the extent that gaming takes precedence over other life interests and daily activities; and
3. continuation or escalation of gaming despite the occurrence of negative consequences. The pattern of gaming behaviour may be continuous or episodic and recurrent. The pattern of gaming behaviour results in marked distress or significant impairment in personal, family, social, educational, occupational, or other important areas of functioning. The gaming behaviour and other features are normally evident over a period of at least 12 months in order for a diagnosis to be assigned, although the required duration may be shortened if all diagnostic requirements are met and symptoms are severe.

Serait-il alors possible de designer des mondes immersifs qui n'ont pas vocation à fusionner le réel et virtuel ou à le remplacer, ou d'aliéner les personnes qui y sont présentes ?

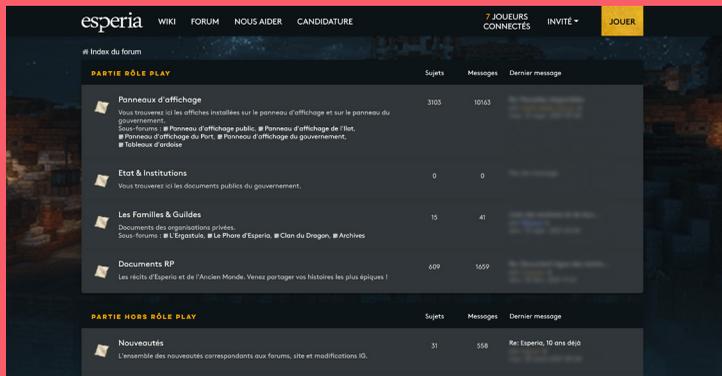
Il s'agit donc de comprendre le fonctionnement de l'immersion dans les jeux vidéo, qui inspirent les métavers par leur taux d'attention. De mettre en avant des formes d'immersion qui ne seraient pas aliénantes en s'inspirant en particulier des jeux de rôle en ligne, qui peuvent permettre d'avoir un monde immersif qui se veut sain et conscient dans l'utilisation et l'équilibre entre la vie numérique et réelle. Pour cela, nous allons nous appuyer sur un terrain particulier : Esperia, une communauté de jeu de rôle en ligne. Mon enquête se déroulera à travers une intégration de la communauté en tant que joueuse, par des entretiens et des questionnaires répondus par les rôlistes de la communauté qui occupent différentes fonctions sociales au sein de celle-ci.

Esperia est un serveur de jeu de rôle sur Minecraft, composé de plusieurs plateformes tel que Discord, un site web dédié où se trouve un wiki Speria (l'équivalent d'un wikipédia spécialisé dans l'univers d'Esperia) ainsi qu'un forum. C'est une communauté qui a 10 ans d'existence. Pour la rejoindre, il est nécessaire de remplir une candidature de création de personnage, en suivant les règles et l'univers du jeu.

Nous commencerons par définir ce qu'est l'immersion et quelles sont les caractéristiques pouvant la rendre aliénante, afin d'en définir les différents degrés. Nous regarderons ensuite ce qu'Esperia met en place pour créer un monde immersif qui permet à ces participant·e·s d'être dans un processus d'évolution ainsi que de sauvegarder ces espaces numériques, pour créer une écologie des mondes immersifs.

L'écologie rejoint ici le sens donné par Ernst Haeckel dans *Morphologie générale des organismes* (*Generelle Morphologie der Organismen*), publié en 1866, celui de « **la science des relations des organismes avec le monde environnant, c'est-à-dire, dans un sens large, la science des conditions d'existence** ».

L'étude mettra Esperia en comparaison avec différents genres de jeux vidéo, pour en ressortir des éléments pouvant permettre de réaliser une immersion saine dans d'autres cadres.



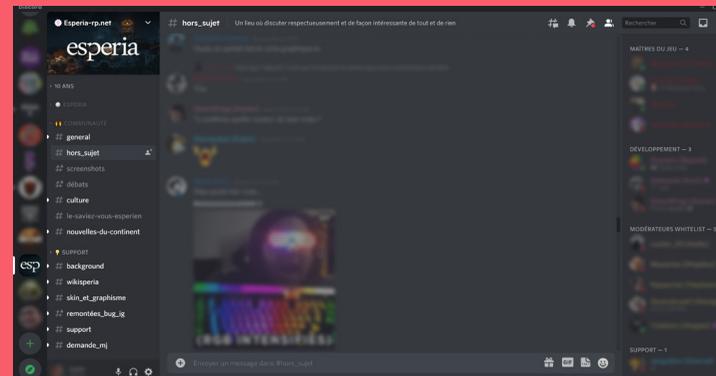
Le forum d'Esperia



Le site web d'Esperia



Le Wiki'Speria



Le Discord d'Esperia

Immersions Parielles



Qu'est-ce que l'immersion ?

La base de l'immersion : l'attention

Le métavers est un concept existant depuis les années 70, introduit par Daniel Galouye dans son roman *Simulacron 3*. Mais c'est seulement en 1992 que Neal Stephenson invente le terme de métavers dans le roman *Le Samourai Virtuel*. On peut retrouver le concept dans des œuvres plus récentes, comme *Ready Player One* de Steven Spielberg, où existe l'Oasis, un métavers vidéoludique. Le terme métavers (contraction de méta-univers) est un synonyme de cyberespace et de cybermonde.

Là où ces histoires dépeignent des mondes dystopiques dans lesquels les gens s'évadent au sein dans un monde numérique pour fuir une réalité difficile, la volonté des GAFAM est de créer des métavers qui se rapprocheraient d'un lieu numérique où l'on peut se rassembler, travailler, apprendre, faire du shopping, créer ou encore jouer. Comme l'explique Mark Zuckerberg, l'une des bases nécessaires à la bonne réalisation d'un métavers est l'immersion.

Meta privilégie ainsi la réalité virtuelle pour l'existence de son métavers. Actuellement, les casques de réalité virtuelle sont utilisés essentiellement autour du jeu vidéo, et commencent à arriver dans le monde de la formation. Ceux-ci sont disponibles depuis une dizaine d'années auprès du grand public. À l'inverse, le marché du jeu vidéo existe depuis les années 70 et s'est démocratisé depuis.

✦ BERRY, Vincent (sous la dir.)
La Fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien. Tours, Presses universitaires François Rabelais, Hos Collection, Avril 2021, 228 p.

Comme le fait remarquer l'étude sociologique *La fin du Game*[✦], tout le monde joue, mais pas de la même manière, ni aux mêmes choses et les personnes qui jouent ne se considèrent parfois même pas comme des joueuses ou joueurs. Ainsi, le jeu vidéo se trouve au centre de notre environnement attentionnel, à côté des autres médias considérés comme classiques, ou encore des réseaux sociaux. Contrairement aux métavers qui ont une volonté d'accaparer tout l'environnement attentionnel en embarquant les différents médias existants au sein de leurs espaces numériques.

Pour comprendre ce qu'est un monde immersif ou l'immersion en elle-même, il faut d'abord comprendre ce qu'est l'attention. D'après le Larousse, l'attention est la capacité de concentrer volontairement son esprit sur un objet déterminé, ou désigne la concentration en elle-même. Dans le sens psychologique, l'attention correspond à l'activité ou à l'état par lequel un sujet augmente son efficacité à l'égard de certains contenus psychologiques (perceptifs, intellectuels, mnésiques, etc.), le plus souvent en sélectionnant certaines parties ou certains aspects et en inhibant ou négligeant les autres.

On peut ainsi apercevoir une idée de sélection, de concentration et d'abstraction d'éléments extérieurs dans l'attention, qui rejoint un des effets supposés de l'immersion et qui explique aussi la facilité avec laquelle on peut être immergé, lorsque notre attention est captivée.

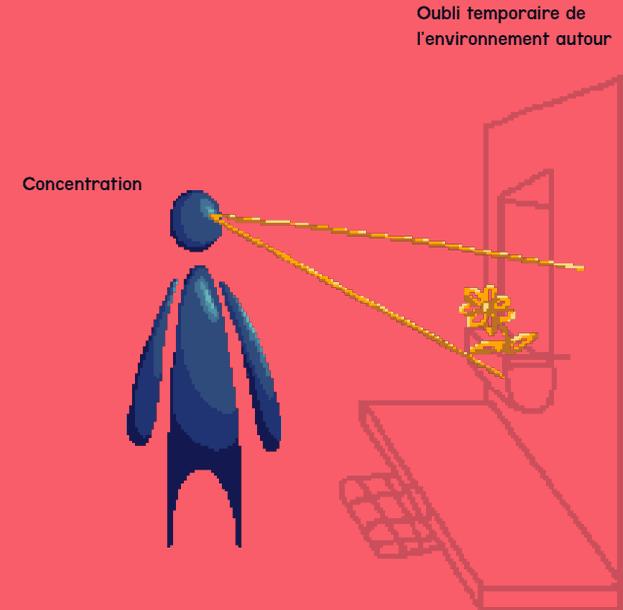
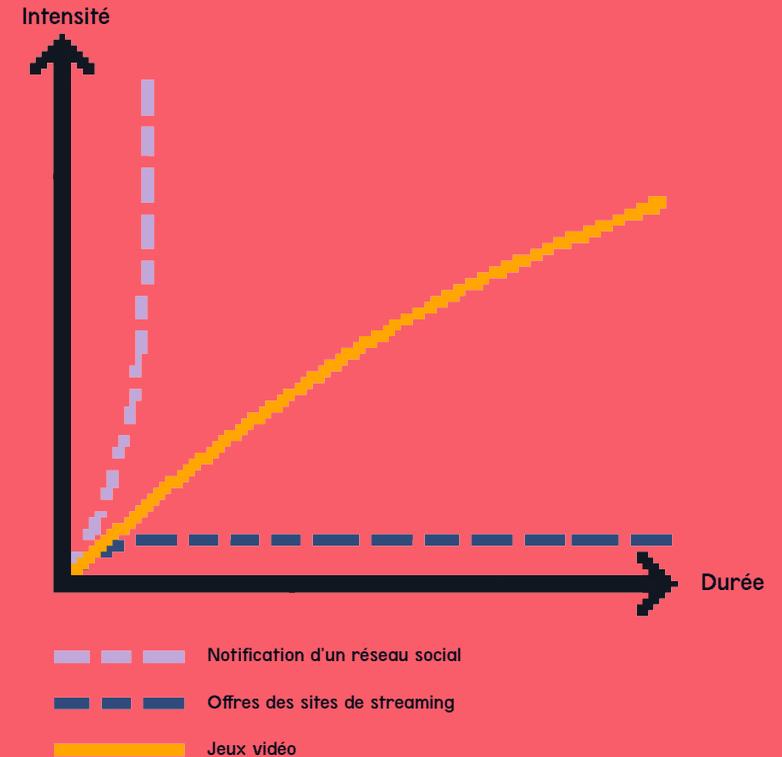


Schéma explicatif du phénomène de l'attention

Comme l'explique Dominique Boullier², l'attention comporte au moins deux dimensions : la durée et l'intensité. Ces deux caractéristiques ont permis le développement de trois « **modes de production de l'attention** », ou plus simplement, trois manières de capter l'attention. Le premier est basé sur la fidélisation, lié à la durée, comme dans le cas des abonnements téléphoniques il y a quelques années, ou plus récemment les abonnements en streaming tels que Spotify, Netflix, Disney+.

Le deuxième utilise l'alerte en se basant sur l'intensité, comme on peut le retrouver avec tout le principe des notifications ou des réseaux sociaux, tel qu'Instagram ou Twitter.

Le dernier, qu'il appelle régime de l'immersion, regroupe les deux autres modes de production et Boullier l'associe aux jeux vidéo, car ils produisent des durées d'attention bien plus longues que les autres médias, tout en ayant une très forte intensité d'expérience.



Graphique illustrant les modes de production de l'attention décrit par Dominique Boullier

La stratégie pour les métavers des GAFAM comme Meta se base sur la présence d'un dispositif virtuel unique. En prenant à partie les sens comme la vue, le son, et en diminuant les différents supports pour accéder à des applications ou usages, ils tentent d'accaparer l'attention en un même lieu et sujet.

Car comme le relève Renée Bourassa⁵ :

« **Nous sommes présents là où notre attention nous porte, que ce soit dans un environnement physique réel ou encore par le biais d'un dispositif de représentation ou de simulation.** » Ainsi, l'attention va alterner entre différents espaces, entre l'environnement physique, l'environnement numérique et l'environnement mental. Cette attention va nous permettre d'être plus ou moins engagé-e dans notre environnement, notre esprit oscillant alors entre la perception de notre corps, de notre environnement proche ou encore du sujet de notre attention en dehors de ces perceptions sensorielles directes. L'immersion est donc fluctuante.

⁵ BOURASSA, Renée. 2014. « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. Disponible sur : <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>>. [Consulté le 23 avril 2022.]

⁶ LEROUX, Yann. « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo ». *Adolescence*, vol. 79, no 1, 2012, p. 107. DOI.org (Crossref), Disponible sur : <<https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>> [Page Consulté le 23 avril 2022.]

⁷ TRICLOT, Mathieu. « *Philosophie des jeux vidéo* ». Paris, La Découverte, Poche/Sciences humaines et sociales, 2017, 300p.

De plus, Yann Leroux⁶ relève que c'est la joueuse ou joueur en ellui même qui s'engage activement dans une immersion, en choisissant de participer de manière perceptive, émotionnelle ou motrice. Comme le fait remarquer Mathieu Triclot⁷, c'est un effort constant pour la joueuse ou joueur que d'essayer de maintenir l'immersion au sein d'un jeu, en évitant de produire des interactions qui feraient ressortir les limites du code, du monde virtuel ou du dispositif. L'immersion n'est donc pas subie, mais choisie, jusqu'à potentiellement devenir aliénante. C'est pour cela qu'il est nécessaire de décomposer l'immersion en différents degrés.

Dans le cadre d'Esperia, la multiplication des supports permet de faciliter le choix sur le type d'attention que l'on veut y porter et de séparer les différentes fonctions de chaque espace numérique.

L'immersion vidéoludique

L'immersion étant le fait de se plonger dans un milieu particulier, il faut savoir que la joueuse ou joueur doit d'abord passer par différentes phases pour entrer en immersion : en premier l'engagement, ensuite l'absorption, avant d'entrer en immersion totale.

Dans le cadre d'un média, Dominic Arsenault et Martin Picard⁸ expliquent que nous entrons dans une situation d'immersion, quand le support de notre attention, que cela soit un écran ou un livre, nous empêche de voir les images en périphérie de notre champ de vision -ce qui rejoint la sélection de l'attention envers un sujet particulier-, et que le monde narratif, fictionnel, nous fait temporairement oublier l'existence du nôtre. Ou « **lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas** ». Ils rappellent cependant que l'immersion n'est pas la propriété du jeu ou du média, mais un effet qu'ils produisent.

⁸ Arsenault D., Picard M. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéo ludique ». Disponible sur : <https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif__0.pdf> [Page Consulté le 23 avril 2022].

Tous les jeux ou les médias ne sont pas vecteurs d'immersion, et n'ont pas tous la même manière de l'être lors de leur utilisation ou de leur visionnage. On peut remarquer que leurs accents immersifs sont différents. On peut alors distinguer, comme le font Picard et Arsenault, trois types d'immersion : l'immersion sensorielle, l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique.

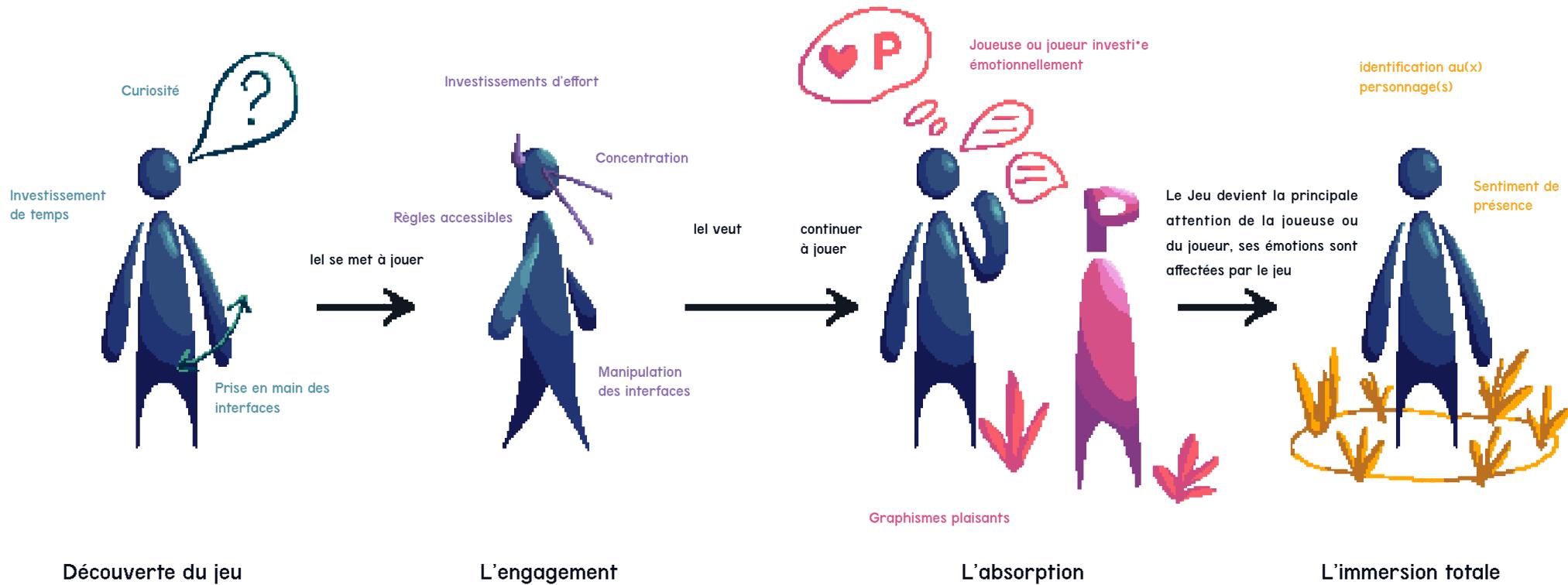


Schéma des phases d'immersion d'après Dominic Arsenault et Martin Picard

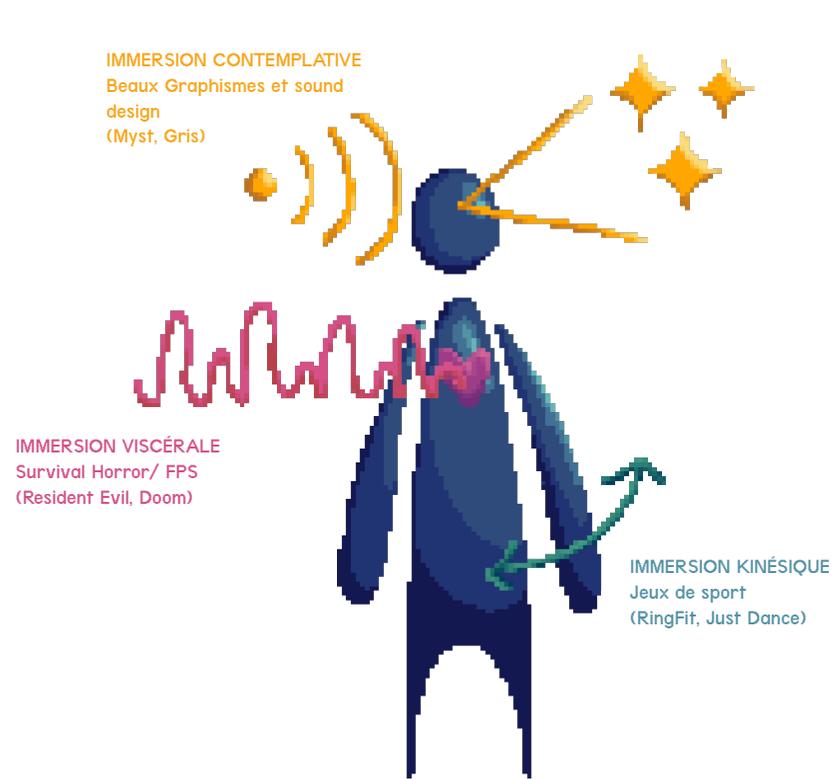


Schéma de l'immersion sensorielle d'après
Dominic Arsenault et Martin Picard

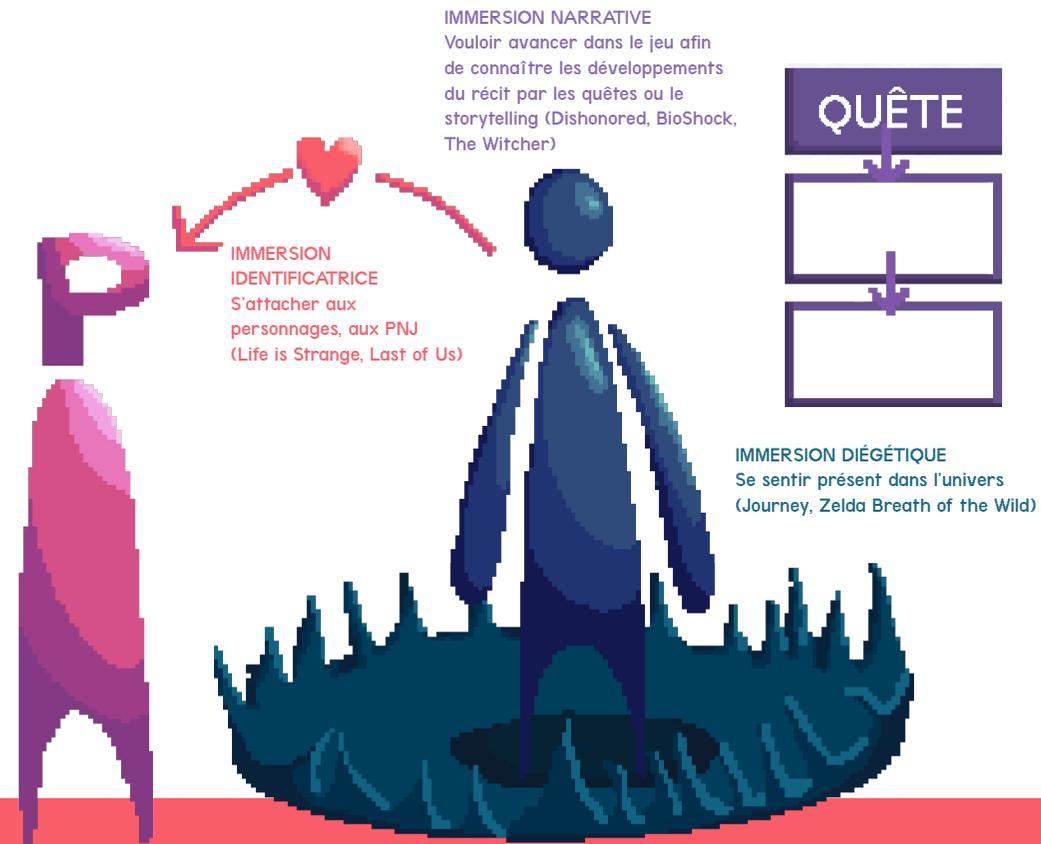


Schéma de l'immersion fictionnelle d'après
Dominic Arsenault et Martin Picard

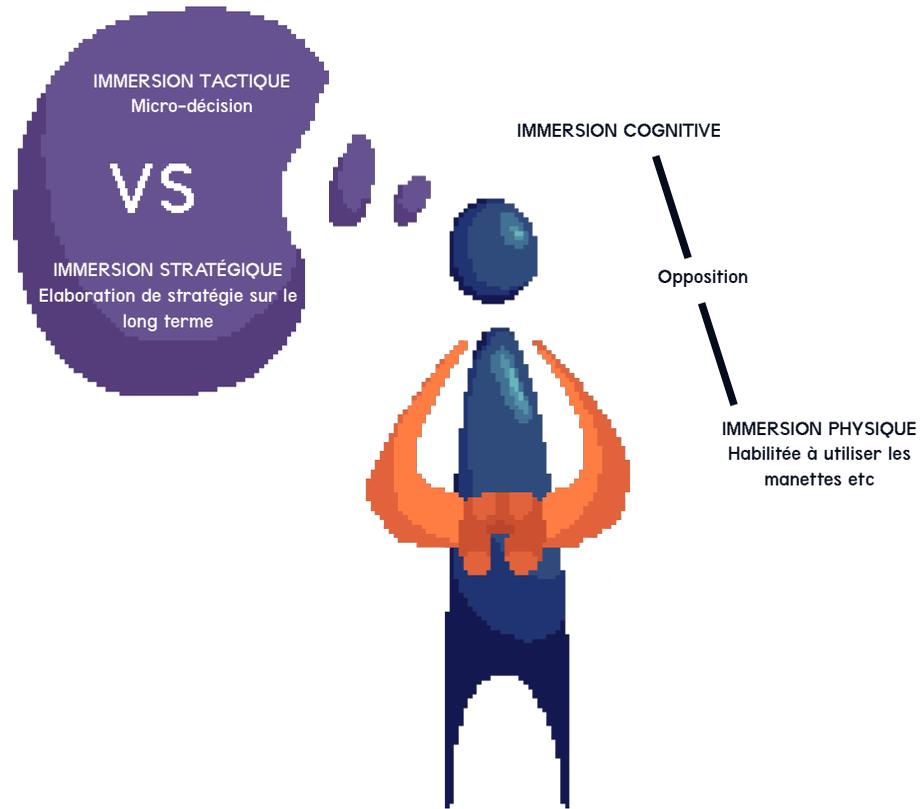


Schéma de l'immersion systémique d'après
Dominic Arsenault et Martin Picard

Immersion Plurielles

Chaque type d'immersion contient des sous-catégories qui vont augmenter l'immersion. Elles vont correspondre à des éléments graphiques, sonores ou au rapport au corps (l'immersion sensorielle), d'écriture ou de cohérence visuelle (l'immersion fictionnelle) ou encore de maîtrises des manettes ou du gameplay au sein du jeu (l'immersion systémique).

Chaque genre de jeu vidéo met l'accent sur un type d'immersion (le jeu de danse sur l'immersion sensorielle à travers l'immersion kinésique, par exemple), mais contient généralement différents types d'immersion qui se côtoient. Certains jeux vont, sur le long terme, essayer de devenir plus polyvalents tout en gardant un type d'immersion plus accentué, alors que d'autres vont rester spécialisés.

Immersion Plurielles

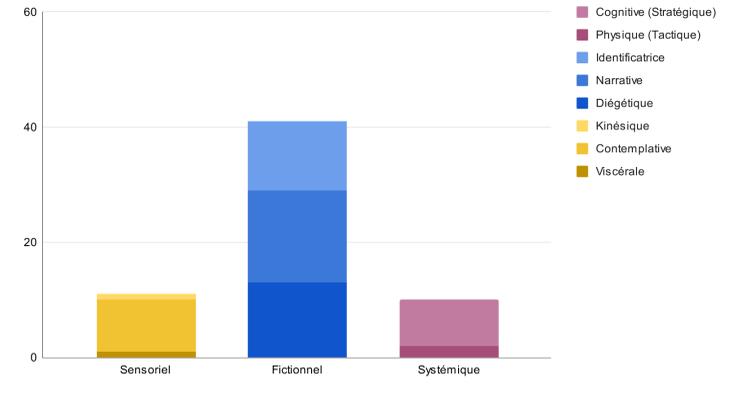
Dans le cadre de mon enquête, j'ai voulu comprendre les différentes définitions de l'immersion pour des joueuses et joueurs, ainsi que vérifier l'influence de l'immersion sur leur plaisir de jeu.

J'y ai remarqué que chaque joueuse ou joueur est plus ou moins sensible à un accent immersif, comme on peut le voir avec les résultats à cette question : " Qu'est-ce qui pour toi, rend un jeu immersif ? " .

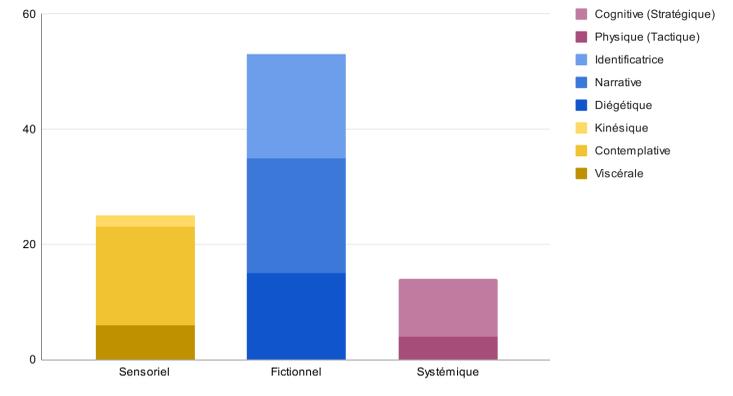
Sur un total de 57 personnes interrogées, l'Immersion Fictionnelle est l'immersion la plus valorisée, surtout à travers l'Immersion Narrative. On peut aussi remarquer que les rôlistes d'Esperia la privilégient largement par rapport aux deux autres immersions, là où l'écart est moindre pour les joueuses et joueurs extérieur-e-s à Esperia.

J'ai classé chaque réponse dans une sous-catégorie, selon les définitions vues précédemment, puis je les ai compilées dans ces graphiques.

L'Immersion du point de vue de joueurs d'Esperia



L'Immersion du point de vue de joueurs hors Esperia



Comme vu précédemment, pour être dans une immersion totale, il faut avoir un sentiment de présence au sein de l'espace numérique, pouvoir s'identifier aux personnages, avoir des éléments immersifs, en bref, être convaincu-e par l'univers dans lequel on joue. Et ce n'est pas l'apanage de tous les jeux vidéo. De plus, comme l'explique Mathieu Triclot⁹, l'expérience de chaque jeu est dépendante du milieu dans lequel les joueuses et joueurs se trouvent et en font l'expérience. Modifier le lieu ou le jeu qui sera joué risque de rendre l'expérience du jeu moins agréable voire mauvaise. L'étude sociologique de *La Fin du Game* le démontre, en expliquant que le choix des jeux vidéo par les usagers est guidé par le lieu où la joueuse ou joueur se trouve pour mieux s'y adapter -on ne joue pas aux mêmes jeux dans un transport en commun que dans son salon-.

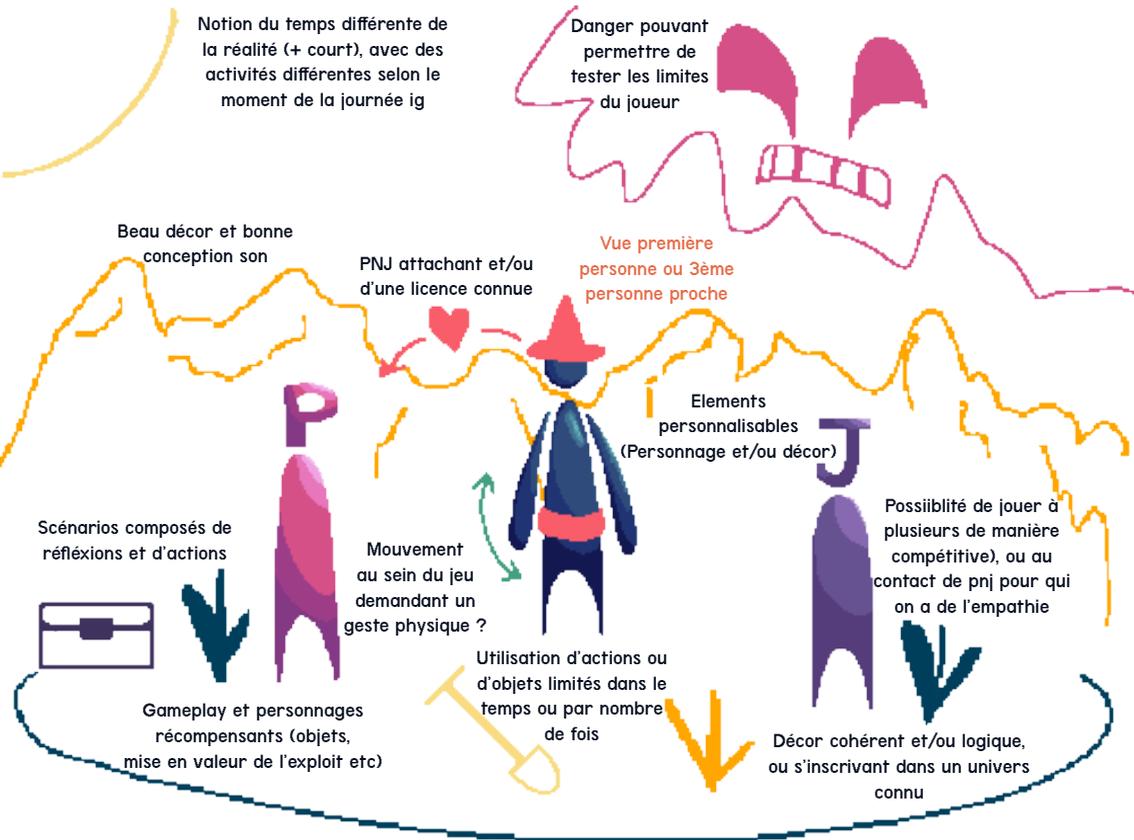
⁹ TRICLOT, Mathieu, « L'immersion n'existe pas », in V. Tirloni (ed.), *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, Transversales philosophiques, 2012. 12 p. Disponible sur : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01666832/document> [Page Consulté le 23 avril 2022].

Ce sentiment de présence au sein d'une immersion totale a été défini par Renée Bourassa. Elle le caractérise par « **l'intensité de l'expérience vécue, ou à l'immersion optimale dans l'expérience médiatisée par le dispositif technologique.** » Ce sentiment de présence comporte deux types de présence : la présence physique qui est la sensation d'être physiquement présent dans l'espace numérique ainsi que la présence sociale, qui est la sensation d'être ensemble dans un espace commun.

Nous allons repartir des types d'immersion soulevés par D.Arsenault et M.Picard (immersion sensorielle, immersion fictionnelle, immersion systémique), pour analyser quelques jeux de genres différents et repérer les éléments de design augmentant l'immersion. Nous y ajouterons la notion de présence évoquée par R.Bourassa. Le choix des jeux se base sur les plus connus, les plus récents ou les plus joués en 2021¹⁰.

¹⁰ Vous pourrez trouver en annexe la totalité des jeux analysés.

Immersion Plurielles



L'ensemble des éléments augmentant l'immersion de chaque genre se retrouve dans le jeu de rôle. On peut ainsi voir que l'immersion ne dépend donc pas seulement de dispositifs techniques, mais aussi de la dimension sociale du jeu. En effet, peu importe son support, l'immersion se ressent grâce au partage d'un univers commun et la présence sociale de l'immersion.

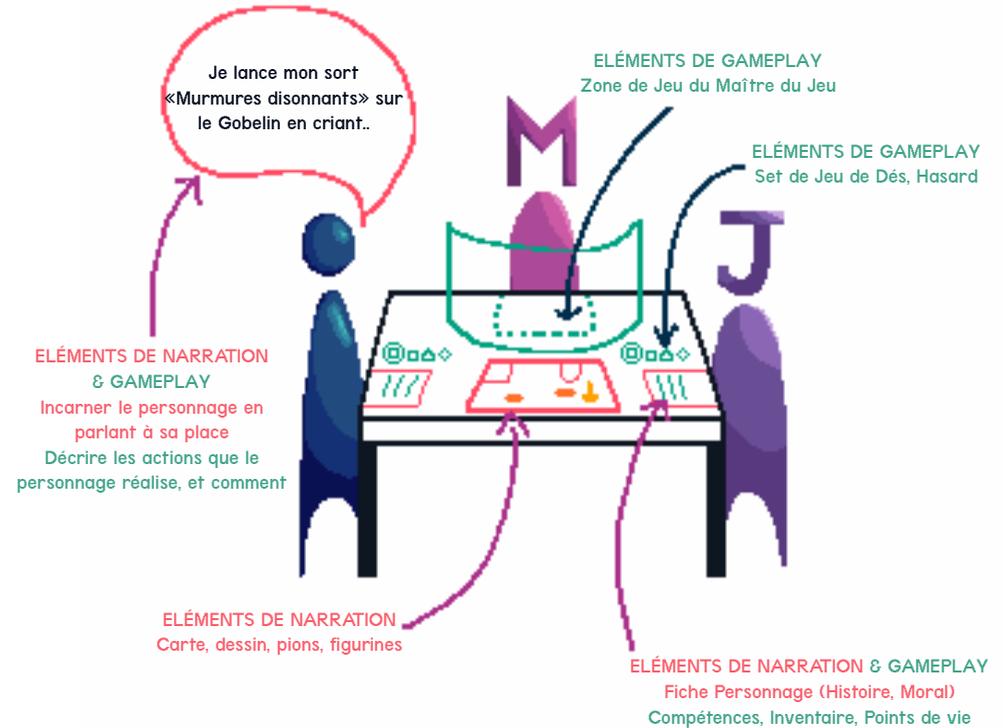
À travers cet univers, les joueuses et joueurs partagent un imaginaire, une imagination commune, qui leur permet de s'accorder sur la cohérence du monde et ainsi l'enrichir tout en augmentant la sensation de présence physique et sociale.

- | | | | |
|----------------------|-------------------------|---------------------------|---------------------|
| Immersion Diégétique | Immersion Contemplative | Immersion Identificatrice | Présence Physique |
| Immersion Kinésique | Éléments Temporels | Immersion Viscérale | Immersion Narrative |
| | | | Présence Sociale |

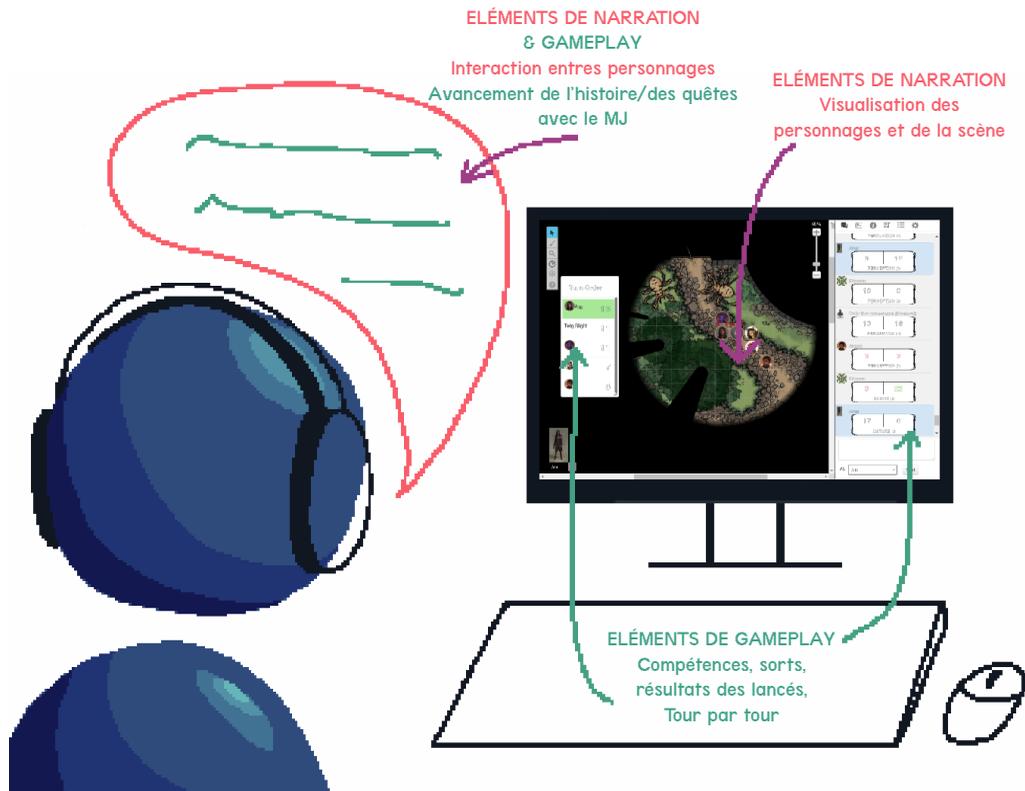
Schéma représentant l'ensemble des éléments favorisant l'immersion parmi 15 jeux vidéo.

Le Jeu de rôle se définit comme étant une activité ludique durant laquelle plusieurs personnes (les joueuses et joueurs) interprètent un personnage qu'ils ont, la plupart du temps, créé. Ceux-ci sont guidé·e·s dans leur partie par un ou une autre joueuse (la ou le maître du jeu), qui sert autant de narratrice ou narrateur que d'obstacle à leurs aventures. Il est la gardien·ne des règles du jeu et guide les rôlistes. Il existe aussi des variantes sans maître du jeu, et où l'ensemble des joueuses et joueurs sont garant·e·s de la cohérence de l'univers, ainsi que de l'avancée du jeu. Les formes du jeu de rôle sont diverses et dépendent essentiellement de l'endroit où se trouvent les participant·e·s : en présentiel ou en distanciel.

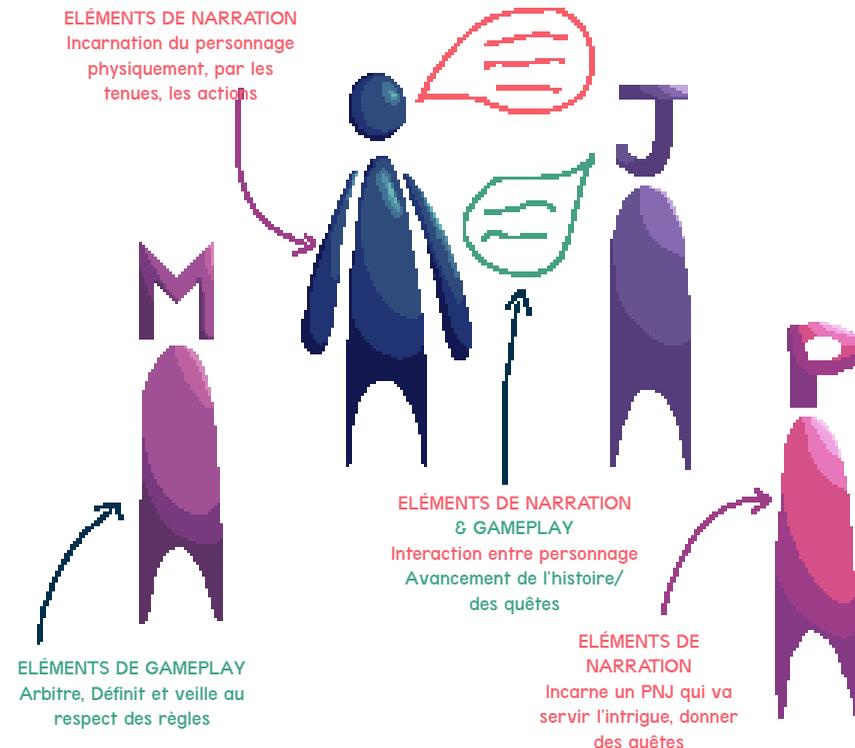
Au sein d'un jeu de rôle, la joueuse ou joueur va avoir deux formes d'identités : celle en tant que personne jouant à un jeu, et celle en tant que personnage au sein de l'univers du jeu de rôle. La joueuse ou joueur doit alors faire un effort conscient pour rentrer en immersion et dans la peau du personnage qu'il va interpréter.



Un jeu de rôle sur Table. Cela consiste à incarner un·e personnage que l'on va écrire soi-même et l'intégrer dans un univers (par exemple Donjons & Dragons, Cthulhu ou autre), et lui faire vivre des aventures sous la direction du Maître du Jeu. Cela se joue en décrivant oralement les actions des personnages et en discutant à la manière du personnage.



Un jeu de rôle à Distance. La manière de jouer est la même que le Jeu de Rôle sur Table, à la seule différence que les joueuses et joueurs peuvent ne pas se voir et utilisent un support numérique pour expliciter leurs jets et univers de jeu.



Une Murder Party. Cela consiste à interpréter un personnage (en général déjà écrit) pour résoudre une enquête. C'est une sorte de Cluedo théâtral. Dans le cadre du GN, c'est en général un-e personnage écrit par la joueuse ou joueur qu'il va incarner, en s'habillant et en vivant temporairement une situation de jeu irl (in real life), pendant 2-3 jours.

ÉLÉMENTS DE NARRATION & GAMEPLAY

Interaction entre personnage
Avancement de l'histoire/des quêtes avec le MJ

Titre / Démarqué par	Réponses / Vues	Dernier message
Partis [BRRL] Dans l'ombre des montagnes crochues Démarqué par Entes + 123...16 Toutes +	392 Réponses 7182 Vues	Aujourd'hui à 09:21:41 par draguins
Initiatives Démarqué par Entes + 123...14 Toutes +	331 Réponses 61267 Vues	août 21, 2021, 05:18:32 par Sait
HRP L'Auberge du dragon rouillé Démarqué par Bulb20k + 123...30 +	725 Réponses 137190 Vues	août 23, 2021, 18:35:49 par Entes
Aide L'événement Démarqué par Entes	5 Réponses 4626 Vues	mars 14, 2019, 16:01:25 par Entes
Perus Gambit: Ou mes actions en cas d'absence Démarqué par Entes	4 Réponses 3473 Vues	octobre 31, 2014, 08:17:01 par draguins
DMZ Discussions entre MJs Démarqué par Bulb20k + 12 Toutes +	47 Réponses 2800 Vues	septembre 11, 2021, 17:00:22 par Entes
Absence Démarqué par Syn	6 Réponses 2299 Vues	août 08, 2021, 09:09:35 par draguins
[BRRL] L'événement des bonnes passées Démarqué par Entes	71 Réponses 223 Vues	avril 11, 2021, 15:34:12 par Entes
Répartition du Malin Démarqué par Sabotage + 123...1 Toutes +	155 Réponses 31050 Vues	mars 15, 2021, 03:16:03 par Piratamagique
Perus Création et évolution des personnages	133 Réponses	mars 10, 2021, 22:07:47

ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY

Intervention du MJ, Définition des règles, Inventaire

ÉLÉMENTS DE NARRATION

Définition des personnages,
aide à la Narration, pas de représentation physique

ÉLÉMENTS DE NARRATION & GAMEPLAY

PNJ via une IA, Donne des quêtes
Donne de l'expérience pour monter de niveau ou des objets

ÉLÉMENT DE COMMUNAUTÉ
Personnage joué par un autre joueur, possibilité de le combattre



ÉLÉMENTS DE NARRATION

Personnage joué par nous

ÉLÉMENTS DE GAMEPLAY

Objets; Compétences

Un jeu de rôle sur Forum. Tout se joue à l'écrit, où les joueuses, joueurs et les MJ vont décrire les actions et les paroles des personnages. Il est aussi possible d'y intégrer des images.

Un MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, soit un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur en français). La joueuse ou joueur crée un personnage selon l'univers et les possibilités présentes. Iel va réaliser des quêtes auprès de PNJ présents dans le jeu et incarnés par le code. Iel peut interagir avec d'autres joueuses et joueurs. Il n'y a pas de Maître du Jeu, celui-ci étant remplacé-e par l'histoire, et les quêtes automatiques.

ELÉMENTS DE NARRATION & GAMEPLAY

Discussion avec les autres personnages
Chat, Description des actions réalisées,
rentrer des commandes au sein du jeu

ELÉMENTS DE NARRATION
Apparence des personnages joués par d'autres joueurs



ELÉMENT DE COMMUNAUTÉ
Possibilité de communiquer en jeu en dehors du cadre du rp

ELÉMENTS DE GAMEPLAY
Objets; Compétences

ELÉMENTS DE NARRATION
Décors, visualisation de détails non visible en jeu

Il va alterner entre l'incarnation du personnage lors des discussions, des actions et sa conscience en tant que joueuse ou joueur à lancer les dés, vérifier ou modifier le contenu de sa fiche.

Le jeu de rôle en ligne, lui, met en exergue 3 formes d'identités : la personne, la joueuse ou joueur et le personnage. En effet, en faisant du jeu de rôle, on joue à jouer un rôle comme précédemment et comme le fait remarquer Mathieu Tricot, on va "sur-jouer" le jeu, en jouant à un autre jeu (le jdr) au sein de celui-ci, en adoptant une nouvelle apparence, une manière de parler, de se déplacer, de communiquer avec les autres, de caractère... Et qui n'est pas forcément natif au jeu servant de support. C'est être dans la vérification constante par notre conscience de joueuse ou joueur de l'existence du personnage et de l'univers, ce qui peut paraître contre intuitif à l'idée d'une immersion au sein d'un jeu existant, qui se laisserait emporter.

Un jeu de rôle sur un jeu vidéo détourné. Tous les personnages sont incarnés par des joueuses et joueurs et interagissent ensemble. Les PNJ sont incarné-e-s par les rôlistes ou des membres du staff. Ici, il n'y a pas de quête ou d'objectif, les joueuses et joueurs choisissant elleux-mêmes la destinée de leurs personnages.

De plus, en passant par des supports numériques, créant ainsi une forme d'anonymat, le pseudonymat, la personne s'incarne elle-même en tant que joueuse ou joueur au sein d'un espace vidéoludique, ou d'une communauté dans le cadre d'Esperia.

Contrairement aux jeux de rôle, certains métavers ont une volonté d'unifier notre identité citoyenne, sociale et notre identité numérique ensemble. Ils cherchent à fusionner le réel et le virtuel. C'est déjà le cas avec Facebook, qui interdit d'avoir des pseudos ne se basant pas sur un vrai prénom ou encore des noms inconnus¹¹.

¹¹ Disponible sur : <<https://www.facebook.com/help/212848065405122>> [Page consultée le 23 Avril 2022.]

Nous demandons à tout le monde d'utiliser son vrai nom sur Facebook, celui que les amis utilisent au quotidien. [En savoir plus](#) sur nos règles applicables aux noms.

Screenshot de la notification en cas de tentative de création sous un faux nom

¹² L'Actual play est un enregistrement scriptural, audio ou vidéo d'une partie de jeu de rôle (ou d'une scène ou d'années de pratique), comprenant plus que la fiction élaborée en jeu (ex: résultat des jets de dés, question/réaction des joueurs, technique de mise en scène ou règle utilisée, etc.). Au départ destinés à l'analyse des parties et jeux, les actual play sont devenus des loisirs, voire des spectacles.

¹³ Critical Role est une web série américaine dans laquelle un groupe de comédiens de doublage professionnels jouent à Donjons et Dragons, sous forme de Jeu de rôle sur Table. Elle compte actuellement 3 campagnes. Une campagne est une histoire à long terme, ou une série de quêtes qui comportent généralement les mêmes personnages.

Le Jeu de rôle a été popularisé dans les années 80. Dans les années 90, il est décrit par les médias comme responsable de nombreux maux d'adolescents, voire de créations de violences par la perte de la réalité et de la fiction, tout autant que la promulgation de déviances, ce qui rappelle sans grand étonnement le cas des jeux vidéo. Celui-ci a eu cependant un regain de popularité à travers la série Stranger Things ou encore l'Actual Play¹² très suivi qu'est Critical Role¹³.



Photo: Chris Lockey/Critical Role

Esperia se place dans une dynamique de détournement d'un jeu, en se basant sur Minecraft. Le serveur apporte cependant des éléments qui ne sont pas présents initialement sur Minecraft -les mods-, grâce aux développeuses et développeurs qui se sont investi·e·s tout au long de ces 10 années et qui continuent d'améliorer Esperia. Les ajouts vont concerner des *items*, des *blocs*, des *crafts*, le *chat* (ajout de langue et de distance de paroles, d'*émotes*), les descriptions des *items*, les *skins*, tout ce qui peut permettre d'apporter de la cohérence réaliste au jeu, de la personnalisation et du détail pour ce qui n'est pas visible graphiquement dans le jeu.

Comme nous pouvons le constater, le jdr comporte donc des éléments considérés comme augmentant l'immersion avec un rapport très fort à l'effet de présence, que cela soit sur la présence physique et sociale. Il n'est pourtant pas considéré par l'OMS comme pouvant causer « un trouble du jeu de rôle » ou une forme d'addiction, en dehors de sa forme vidéoludique.

Les degrés de l'immersion

Fluctuation de l'(at)tension dans le jeu

Nous avons pu constater au vu des propos de Renée Bourassa précédemment cités que l'attention n'est pas aussi fixée qu'on pouvait le croire et que l'immersion n'est pas stable, mais subit une fluctuation.

Mais qu'est-ce que la fluctuation exactement ? C'est une variation, une absence de fixité, ou encore d'un mouvement de balancement ou d'oscillation, comparable à celui des flots, et qui affecte la masse d'un liquide. L'étymologie de fluctuation, fluctuatio, veut dire « agitation, hésitation », du verbe fluctuare qui signifie « flotter ». Ce qui peut paraître assez contradictoire avec notre première définition de l'immersion qui est l'idée d'être plongé-e dans un « milieu ». La fluctuation est en somme un aller-retour choisi entre la surface de l'expérience immersive et l'immersion totale. C'est ajuster l'intensité de l'attention, et dans le cadre d'Esperia, jouer sur l'intensité du RP.

L'intensité du *RP* correspond à des scènes ou situations *in game* de jeu, qui vont faire fluctuer l'attention de la joueuse ou du joueur. Selon cette intensité, la ou le rôliste peut se mettre à réaliser des tâches extérieures au jeu, tout en restant tout de même en jeu. Il paraît pourtant plus logique de simplement fermer le jeu et de se mettre à faire autre chose, mais il y a plusieurs raisons au fait de continuer à jouer ou d'être connecté-e en jeu.

La première raison est le fait que le jeu est imprévisible. En effet, les habitant·e·s d'Esperia étant tous joué·e·s par des joueuses et joueurs, on ne peut pas prédire les interactions qui vont se réaliser entre elleux. Il peut être tout à fait possible de se retrouver avec un *rp* de faible intensité (écouter une discussion pas très intéressante dans une taverne) et passer soudainement à un *rp* de grande intensité (une bagarre éclate dans cette dite-taverne).

Immersion Plurielles

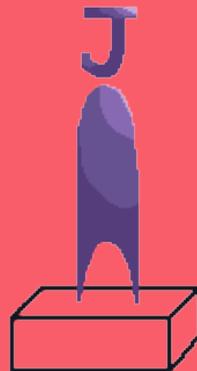


Schéma représentant
faible intensité :
d'un autre personnage



Schéma représentant
d'intensité extrême :
personnages pouvant
influencer sur la survie
du personnage

Immersion Plurielles



une situation de *rp* de
faible intensité :
Un discours de la part
d'un autre personnage



une situation de *rp*
d'intensité extrême :
Un combat entre deux
personnages pouvant
influencer sur la survie
du personnage

La deuxième raison est qu'il faut bien commencer par un *rp* de faible intensité avec d'autres rôlistes pour pouvoir ensuite passer à des *rp* d'intensité plus haute. Le jeu se basant principalement sur les relations sociales entre les personnages, il faut pouvoir commencer à les créer pour les faire vivre. De plus, il faut croiser d'autres personnages pour pouvoir entamer une progression dans l'intensité, le *rp* en solitaire étant considéré comme peu amusant ou agréable à jouer.

La troisième raison est la cohérence du personnage. En effet, on peut participer à un *rp*, que l'on considère comme moins intense que d'autres et dont on ne porterait que très peu d'attention s'il se déroulait en dehors du jeu. Cependant, les *rp* même de faible intensité ont leur importance. Ils ajoutent du réalisme aux personnages, en mettant en avant leur caractère ou leur identité. Par exemple, dans le cadre d'un *rp* communautaire lié à la religion, il peut renforcer la crédibilité de la croyance du personnage.

La joueuse ou joueur est alors actif·ve au sein de la communauté religieuse en jeu, même si iel ne fait que des actions passives, comme écouter et être présent·e. Cette reconnaissance de l'investissement de la joueuse ou du joueur peut la faire déboucher sur un *rp* plus intense, car le personnage sera plus valorisé grâce aux possibilités de jeux qu'iel pourra offrir. Les autres rôlistes auront alors tendance à interagir plus facilement avec le personnage de la joueuse ou joueur.

De plus, plus un personnage sera réaliste et cohérent, plus il sera facile d'être aisément immergé dans le *rp* qu'importe son intensité, par la connaissance accrue du personnage par la joueuse ou joueur.

Immersion Plurielles



J



Schéma représentant
moyenne intensité :
moyenne avec un autre

une situation de *rp* de
Une discussion dyna-
personnage



J



Schéma représentant
moyenne intensité :
un personnage d'une
l'on admire

une situation de *rp* de
Une interaction avec
joueuse ou joueur que

Immersion Plurielles

La dernière raison est motivationnelle. En effet, la majorité des joueuses et joueurs étant des personnes actives dans la journée, iels ne sont disponibles qu'à partir de la fin d'après-midi ou le soir pour pouvoir jouer à n'importe quel jeu. Le nombre de rôlistes et les personnages présents en jeu pouvant être aperçu sur la page d'accueil du site, un nombre faible d'actifs peut être jugé comme peu intéressant pour une joueuse ou un joueur, ou s'il n'y a aucun personnage avec qui iel souhaite interagir. Certain·e·s se connectent alors quand même en jeu pour inciter les autres à se connecter et à jouer, créant un cercle vertueux de création de *rp*.

Suite à des entretiens dégagant cette notion d'intensité du *rp*, j'ai interrogé 23 joueuses et joueurs actifs à l'aide d'un questionnaire. Je leur ai demandé ce qui pour elleux étaient des situations correspondant à chaque intensité de *rp*, le résumé de leurs réponses ainsi que des verbatims de celles-ci se trouvant ci-dessus.



FOCUS

- Difficulté à se concentrer

"Je n'aime pas faire d'autres choses pendant un rp car cela dégrade ma concentration et la qualité de mon écriture, et ma facilité d'immersion dans le rôle de mon personnage."

- Utilise la musique pour augmenter l'immersion, mais ne fait rien à côté qu'importe l'intensité du rp

"Toujours de la musique encore moins forte et forcément en lien avec ce qu'il se passe"

- Les pauses ou les arrêts servent à alimenter les interactions en apportant de la réflexion

"De temps en temps, une petite pause pour se poser et réfléchir ne fait pas de mal !"



FLEXIBLE

- Réalise des tâches plus ou moins mécaniques ou passives (dessin, regarder une vidéo, une série..) pendant une immersion peu intense.

"Souvent oui ! Musique, youtube, voir netflix"

"Le jeu est en fenêtré et je m'occupe à cote. Il m'arrive aussi d'AFK sauvage."

- Utilise la musique pour augmenter l'immersion tout au long du parcours
"Généralement quand le RP devient trop intense je n'arrive plus à suivre si quelque chose tourne à côté alors je mets simplement de la musique adaptée à la situation. Musique style fantasy."

- Réagit aux notifications externes au rp, mais peut les mettre de côté
"Conversation par message au grand maximum, souvent ignorée au profit du RP."

"écouter de la musique et peut-être discuter de temps en temps HRP avec les personnes en scène à ce moment là, mais généralement, l'attention est porté sur la scène."



POLYVALENT

- A tendance à se disperser voir à réaliser des tâches actives (jouer à un jeu, parler..) pendant une immersion peu intense.

"Je peux faire beaucoup de choses parce que je suis très, très, très facilement distraite. Je traîne sur youtube, je dessine, je parle sur discord... ça m'est même arrivé de lancer une partie de lol. Ou même d'oublier que je suis en jeu."

"Je fais toujours autre chose. Double compte (PNJ), autre jeu (type Legend of Bumbo), série..."

- Modifie le type de contenu (d'actif à passif) selon l'intensité du rp, comportant toujours un fond sonore.

- Utilise la musique pour augmenter son immersion lors de grande intensité ou extrême.

"Toujours de la musique. C'est indispensable à mon immersion, et je la choisis avec soin selon les événements, le personnage... j'ai même une playlist !"

Immersion Plurielles

Ensuite, les rôlistes devaient me dire ce qu'ils faisaient à côté à ce moment-là. C'est ainsi que j'ai pu dégager 3 types de profils que l'on retrouve ci-dessous et qui ne géraient pas de la même manière le multitâche. Chaque profil de rôliste va plus ou moins faire attention à ce qu'il se passe en jeu, et être plus concentré·e et investi·e selon l'intérêt du rp ou l'intensité pour elleux. Ils vont avoir tendance à beaucoup plus multiplier les supports, même extérieurs au jeu, dans leurs pratiques vidéoludiques.

De plus, au sein d'Esperia, on peut se rendre compte de l'aller-retour entre les différentes plateformes en jeu pour la découverte et l'inscription, le bon déroulement du jeu, ou encore pour participer au sein de la communauté, qui augmente cette habitude et agilité à naviguer entre différentes interfaces et plateformes en même temps. Comme nous pouvons le voir, la pratique du jeu de rôle, et du jeu vidéo en particulier, se base sur le multi-tâche et la fluctuation de l'attention au sein d'Esperia.

Les différents profils ainsi que les verbatims liées aux habitudes de jeu des joueuses et joueurs d'Esperia.

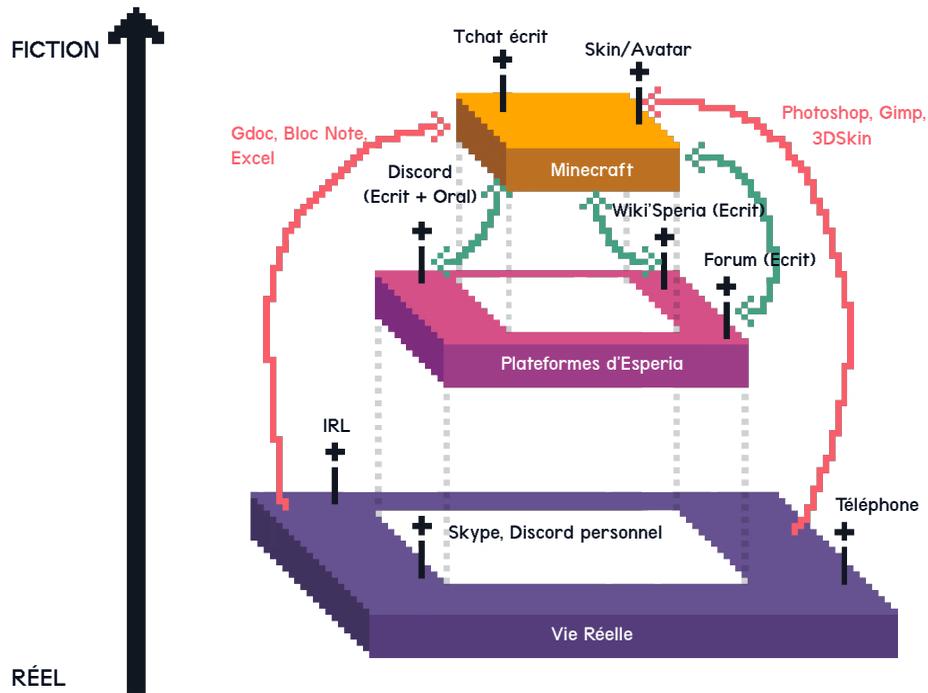
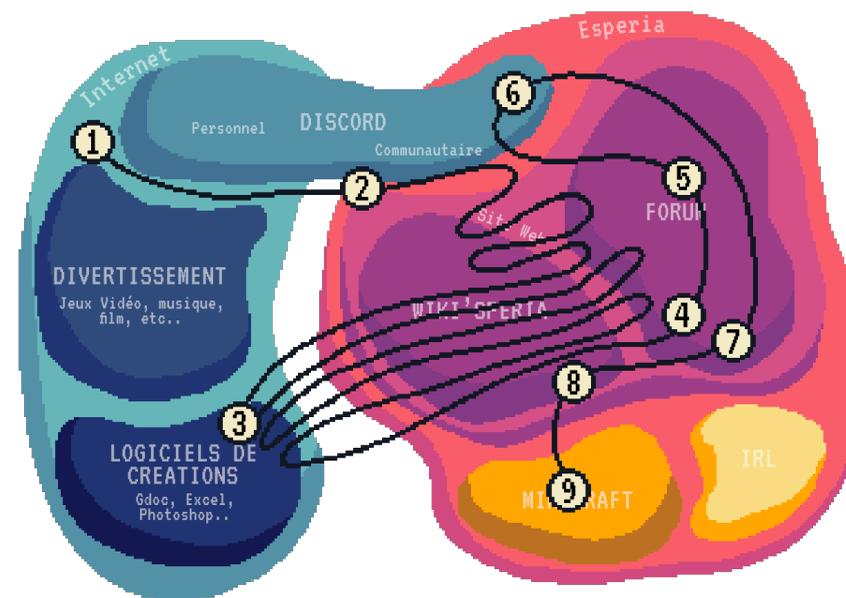
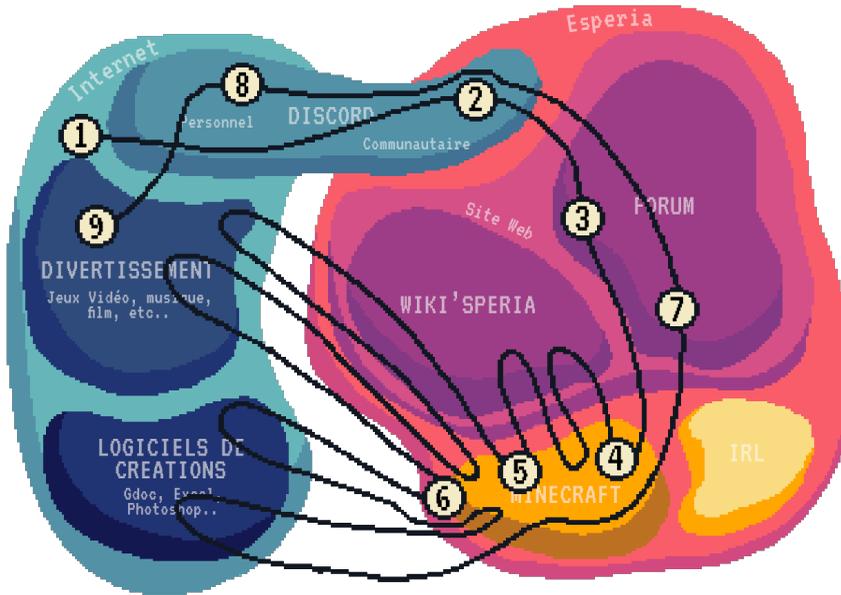


Schéma représentant les outils et plateformes utilisés dans le cadre d'Esperia ainsi que les interactions entre elles.



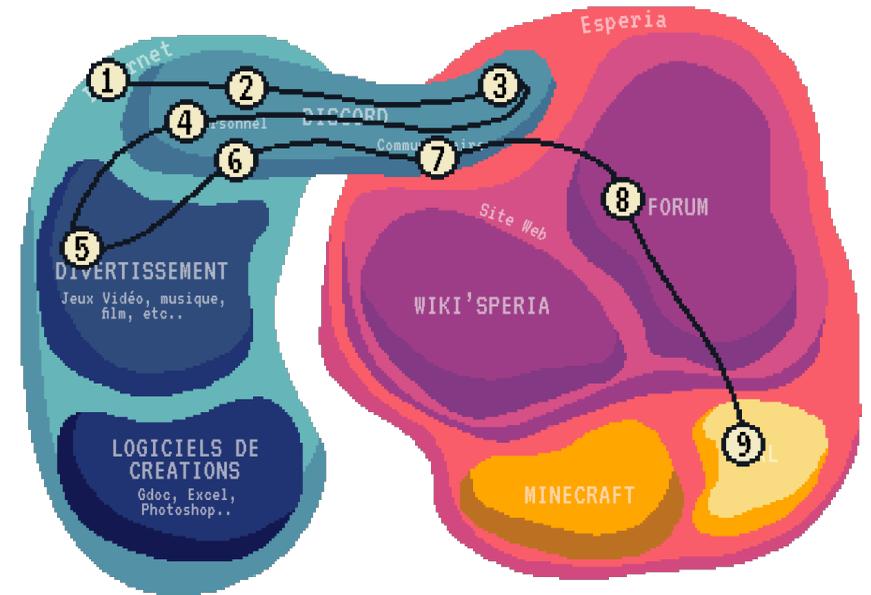
Parcours utilisateurs quand une personne découvre Esperia et veut rejoindre le serveur

1. Découverte d'Esperia
2. Visite des plateformes
3. Création du personnage
4. Candidature publiée sur le forum
5. Réponse des modérateurs *Whitelist*
6. Intégration dans la communauté (Règles, commandes en jeu etc..)
7. Liaison du compte *in game* et du compte forum
8. Création de la page Wiki du personnage
9. Intégration en jeu



Parcours utilisateurs quand une joueuse ou joueur joue à Esperia

1. Connexion à internet
2. Discussion sur le serveur Discord d'Esperia
3. Lecture des affiches postées sur le forum
4. Connexion ig, discussion avec un personnage
5. Temps calme en jeu, *rp* de faible intensité
6. RP métier
7. Déconnexion du jeu, lecture du forum
8. Discussion privée avec une joueuse ou joueur
9. Jeu en dehors du *rp* avec des joueurs d'Esperia



Parcours utilisateurs quand une joueuse ou joueur veut participer au sein de la communauté

1. Ouverture de Discord
2. Discussion avec une amie
3. Discussion sur le serveur Discord d'Esperia
4. Discussion privée avec une joueuse ou joueur
5. Activité avec un joueur en dehors du *rp*
6. Discussion privée avec une joueuse ou joueur
7. Discussion au sujet d'une *IRL* sur le serveur Discord d'Esperia
8. Organisation d'une *IRL* sur le forum
9. Départ pour l'*IRL*

Les ressorts de l'aliénation dans le design par la maîtrise sociale et temporelle

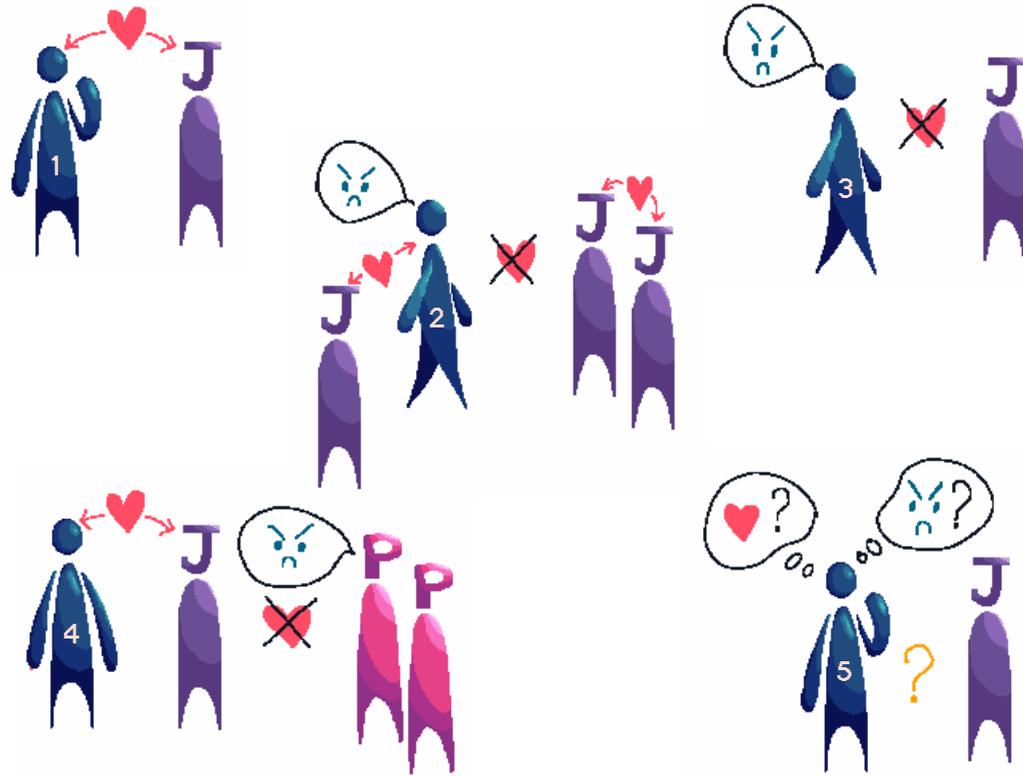
Avant d'essayer de classer les différents degrés d'immersion totale comme abordés précédemment, il faut comprendre ce qu'on appelle l'aliénation dans l'immersion.

L'aliénation décrit le fait de céder ou de perdre quelque chose, d'être privé de sa raison, ou de devenir esclave de quelque chose. Cela concerne alors toujours la perte fondamentale de quelque chose que l'on possédait déjà, et correspondant à nos droits, nos valeurs, ou nos caractéristiques humaines telles que la raison.

Dans le cadre de l'OMS, l'immersion aliénante dans le jeu vidéo se définit à travers le « gaming disorder ». Il s'agit d' **« un comportement (...) qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, au point que celui-ci prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables »**.

On retrouve deux éléments importants ici : la perte de contrôle « sur le jeu » qui va alors prendre tout l'espace attentionnel du joueur, et le fait de continuer de jouer malgré des répercussions négatives. Il peut paraître évident que l'immersion totale, qui place le jeu au centre de l'attention de la joueuse ou joueur, n'aide pas à garder un contrôle « sur le jeu ». Cependant, la différence avec une immersion totale saine, est la coupure du sentiment de présence avec l'environnement proche et son corps.

Une des notions qui pourraient expliquer cette aliénation, soulevée de manière très juste par *La Fin Du Game* et qui vient supplanter le but de s'amuser, est la fonction sociale du jeu. En effet, le jeu vidéo est devenu un hobby tout aussi important que les films ou les séries, et même un jeu solo devient un sujet de discussion avec les autres. Il arrive souvent de jouer à des jeux qui sont loin d'être nos préférés, et même parfois le contraire, mais qui créent une situation sociale suffisamment positive pour que tout le monde s'accorde à y jouer.



Schémas représentant les différentes formes de sociabilité

1. Coopération
2. 2V2
3. Player versus player
4. Players versus Environment
5. «Bac à sable»

On peut retrouver différentes formes de sociabilité au sein des jeux, à travers le *gameplay* :

La coopération, qui consiste à jouer à plusieurs dans la même équipe dans un but commun, tel qu'*Overcooked*. Le PVE (ou player versus environment) correspond à un ou plusieurs joueuses et joueurs jouant contre des ennemi-e-s intégré-e-s au sein du jeu, tel que *Mario Odyssey*. Dans le PvP (ou player versus player), les joueuses et joueurs jouent les un-e-s contre les autres, comme sur *Forza Horizon*. Tous les jeux étant en 2v2, 4v4, 5v5, 6v6 etc, consistent à jouer en équipe contre une autre équipe, comme on le retrouve sur *CS:Go*. Le dernier est ce que j'appelle " le bac à sable ", car la joueuse ou joueur va construire ellui-même son *gameplay* social, le terme faisant aussi référence à un type de jeu tel que *Minecraft* où la transformation du monde in game et du jeu revient aux joueuses et joueurs. Il joue purement sur la sociabilité, chacun-e agissant comme iel le veut, tout en décidant de la manière dont iel veut interagir vis-à-vis des autres joueuses et joueurs (en étant neutre, en les ignorant, en ayant une attitude positive ou négative, etc.), comme sur *Esperia*.

Un même jeu peut prendre différentes formes de sociabilité.

La deuxième notion qui pourrait renforcer ce côté aliénant est celle du temps, surtout dans le cadre de jeux multijoueurs. En effet, contrairement aux jeux de rôle classiques où la durée des sessions de jeu est définie au préalable, ceux-ci prennent énormément de temps à organiser avant de passer réellement à la partie. Cela s'explique par le fait de réussir à réunir tout·e·s les joueuses et joueurs, d'avoir un lieu, de créer les personnages, de définir le scénario.

Contrairement aux jeux vidéo qui peuvent être tout simplement lancés sans avoir de durée en tête au préalable. Il existe évidemment des exceptions, comme les jeux de combat, de course, de sport ou de danse, qui ont une durée limitée intégrée dans leurs éléments de *gameplay*, mais trouvent d'autres manières d'attirer la joueuse ou le joueur à relancer une partie. Quand le jeu vidéo est en ligne, il est aussi possible de jouer avec des joueuses et joueurs du monde entier malgré le décalage horaire, ce qui peut perturber le cycle de la journée.

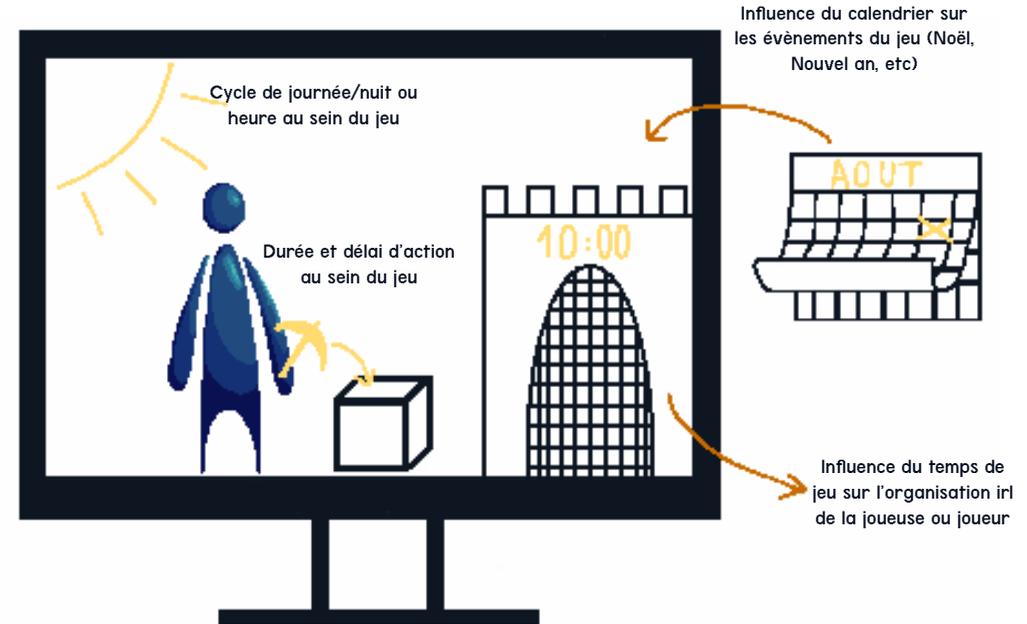


Schéma représentant les différentes temporalités au sein d'un jeu vidéo

La temporalité va prendre différentes formes dans le jeu vidéo :

Le premier élément temporel est l'heure *in game*, et le fonctionnement de ses cycles. Cela peut prendre différentes formes comme un calquage sur le temps réel comme *Animal Crossing*, permettant plus de réalisme et pouvant pousser la joueuse ou joueur à revenir plusieurs fois dans la journée pour les différences de *gameplay* au sein du jeu. Cela peut aussi être un cycle court comme celui sur *Minecraft* de 20 minutes, créant un jeu plus dynamique et apportant de la tension dans le rythme du jeu avec le danger de la nuit. Ou encore le cycle statique comme sur *Mario Odyssey*, où le temps ne change pas et est fixe pour chaque monde par lequel la joueuse ou joueur va passer, qu'importe la durée de jeu.

Le deuxième élément in game est la durée des actions de la joueuse ou joueur et leurs délais. Elles peuvent être instantanées, comme sur *Zelda Breath of the Wild* quand on attaque avec ou sans combos des ennemis. Mais elles peuvent aussi être d'une certaine durée comme avec les attaques spéciales de *League of Legends*, qui peuvent durer plusieurs secondes à la suite, mais qui demande à contrario une attente -un cooldown- avant de pouvoir être à nouveau utilisées. Il peut aussi y avoir des sous-étapes à la réalisation d'une action, avec le système de *craft* par exemple, pouvant consister à récolter des aliments pour réaliser un plat, que cela soit sur *Animal Crossing*, *Zelda* ou évidemment *Minecraft*.

Les deux derniers éléments du temps vont être liés au calendrier grégorien que nous utilisons. La première manière dont le jeu va s'en emparer, c'est en créant des événements à durée limitée liés à certaines dates -les fameux événements saisonniers-. Ainsi, on retrouve des quêtes ou décorations en lien avec Noël sur *Hayday* ou encore la sortie de nouveaux decks sur *Hearthstone*. Ces événements permettent aux jeux de se renouveler et de tenir en haleine les joueuses et joueurs, qui en jouant sur la collection, la personnalisation, l'optimisation ou encore un *gameplay* disponible pour un court temps, leur donnent envie de jouer de manière plus régulière, et ainsi de les fidéliser. Les aspects saisonniers servent aussi à un but compétitif comme sur *Fifa* ou *Rocket League*, rappelant le fonctionnement des compétitions sportives.

¹⁴ Filippo, Laurent Di. *Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs*. p. 14.

¹⁵ Rueff, Julien. « Les manifestations de l'estime et du mépris dans les jeux de rôle en ligne: Contributions de la théorie de la reconnaissance à l'analyse des interactions médiatisées des joueurs ». *Réseaux*, vol. n° 193, no 5, 2015, p. 105. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3917/res.193.0105>.

Le dernier élément temporel consiste à l'influence du jeu sur le temps réel. En effet, comme le souligne Laurent Di Filippo¹⁴, sur certains jeux comme les MMORPG, des boss et donjons ne sont disponibles qu'un nombre limité de fois dans la semaine, et demandent aux joueuses, aux joueurs et aux guildes une organisation pour optimiser leur réussite et leur permettre une progression ou encore de démontrer leur supériorité aux autres. À ce moment-ci, le jeu sort du numérique pour venir s'imbriquer dans le quotidien des joueuses et joueurs, qui vont manager leur temps par rapport aux jeux.

Quand on mélange ainsi la temporalité à la sociabilité, on peut se retrouver avec des situations pouvant devenir toxiques. Comme l'explique Julien Rueff¹⁵, les joueuses et joueurs, de manière consciente ou non, cherchent l'estime de leurs comparses et à prouver leur valeur.

C'est ce que confirme le témoignage de Frédéric Molas¹⁶, alias Joueur du Grenier, un youtubeur spécialisé dans les jeux vidéo rétro. Il y raconte sa découverte de *World of Warcraft* (WoW), et sa participation dans une guilde qui visait le classement, les résultats créant donc une forte reconnaissance sociale.

Il explique comment les donjons raid (un donjon composé de boss très difficiles et caractéristiques de WoW, où 40 joueuses et joueurs se battent contre les ennemi·e·s puis plus tard seulement 25 personnes), créaient une compétitivité au sein même de sa guilde, poussant les joueuses et joueurs à être les meilleur·e·s et à se surpasser sous peine d'être mis sur le banc de touche.

¹⁶ Bazar du Grenier. Ces jeux qui m'ont marqué - World of Warcraft. 2021. YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=cA_fK7R-grA.

Comme il le rapporte, son ancien chef de guilde soutenait qu'« On est là pour gagner, si vous voulez vous amuser, vous allez dans une autre guilde ». L'investissement temporel que nécessitait la préparation des raids, autant que la volonté de rester dans les bonnes grâces de sa guilde, le poussait à rentrer comme il le dit dans une « zombification », caractérisée par la sensation de se sentir vidé, de ne rien faire en dehors de jouer à *World of Warcraft* parce qu'il n'avait plus le temps de rien faire à côté, le jeu perdant ainsi tout son intérêt ludique, et de ses propres mots, devenait un deuxième travail.

Comme il l'explique, pour lui, cette forme d'addiction n'est pas liée à l'action de jouer, mais aux relations sociales créées par le support qu'est le jeu. C'est une forme d'addiction que l'on peut aussi reproduire sans le vouloir avec des jeux comme *Esperia*, MMORPG ou d'autres jeux présentant des formes de communauté. Le jeu étant continuellement actif, les joueuses et joueurs continuant d'avancer dans leurs propres histoires ou quêtes, elleux peuvent vite se sentir dépassé·es.

Si iel ne tient pas le rythme, la joueuse ou le joueur peut se retrouver à se mettre à l'écart des autres sans le vouloir. Ce qui peut autant pousser les gens à complètement abandonner, que d'être suffisamment actif·ve de peur de rater des moments importants. En devenant social, le jeu vidéo prend les travers des réseaux sociaux, recréant des phénomènes bien connus de notre époque, tel que le FOMO (Fear of Missing Out), la peur de passer à côté d'événement ou d'une nouvelle importante qui donnerait l'occasion d'interagir socialement. Cette peur est renforcée avec l'usage des nouvelles technologies, que cela soit à travers le côté instantané des réseaux sociaux ou les différents canaux d'accès à la vie privée de chacun.

L'autre aspect relevé précédemment, la compétitivité, peut aussi créer une forte aliénation par la mise en avant de l'ego des joueur·se·s, le but n'étant pas de s'amuser, mais de GAGNER. C'est quelque chose que l'on retrouve dans *League Of Legends*, réputé pour être une communauté avec des joueuses et joueurs toxiques.

Le jeu est pris au sérieux, en vertu de l'aspect de reconnaissance sociale liée à l'e-sport. Bien qu'étant amenées à coopérer, les personnes d'une même équipe peuvent se mépriser en considérant que les autres membres « gâchent » leurs parties car pas assez efficaces, d'un mauvais niveau, ou parce qu'ils auraient la volonté de nuire aux autres. Cela arrive surtout quand les équipes sont formées avec des inconnu·e·s. De plus, l'aspect gratifiant de la victoire pousse les joueur·se·s à toujours relancer une partie, et lorsque qu'une défaite arrive, l'adage « On ne peut pas finir sur une défaite quand même » les incite à relancer une partie, continuant ainsi le cercle vicieux.

A partir de ces observations, nous allons pouvoir définir différents degrés d'immersion, de la plus saine à la plus aliénante.

La présence, une nouvelle échelle d'immersion

Comme vu précédemment, la sensation de présence est donc un facteur important pour l'immersion et pour en connaître la qualité. On peut décrire plusieurs critères établissant une immersion qui se voudrait non-aliénante :

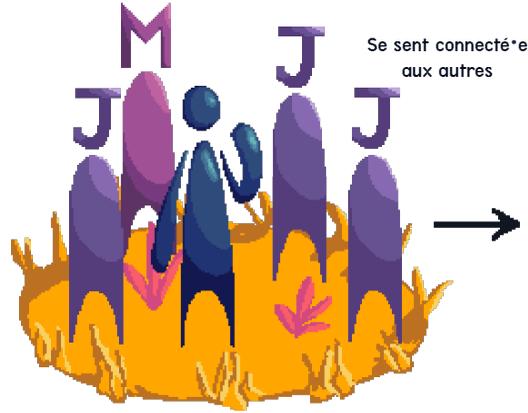
- La sensation de présence de l'environnement extérieur au jeu,
 - La conscience de son corps et de ses besoins physiologiques (faim, fatigue..),
 - La sensation de présence sociale,
 - La sensation de présence physique au sein du jeu.
- Plus les captations des éléments extérieurs au jeu vont disparaître, plus l'immersion deviendra aliénante.

On peut définir Esperia comme étant dans une immersion totale qui se veut saine, car la multiplication des supports, avec une fonction différente pour chacun permet de rester conscient-e de l'environnement extérieur au jeu. L'utilisation du jeu de rôle permet aussi de garder une distinction entre son identité en tant que personne, en tant que joueuse ou joueur et en tant que personnage.

Les métavers des GAFAM seraient moins sains, par la volonté de faire disparaître au maximum la présence de l'environnement extérieur au jeu. On peut aussi imaginer que si la volonté est de reproduire un environnement et le même but commercial que les réseaux sociaux, cela pourrait amener à une perte de soi et des autres. Le fonctionnement des algorithmes comme ceux d'Instagram poussent à scroller de manière infinie, ou encore de se comparer au point de rendre l'utilisation de l'application toxique. Ainsi, cela risque de recréer des problèmes d'addiction déjà existants et connus.

A conscience des différentes échelles d'environnement (Corporel, sensoriel, numérique et mental)

Sensation de présence au sein du jeu



Présence de l'environnement, des autres et de soi

Commence à mettre de côté la perception de l'environnement proche en dehors du jeu (Sensoriel)



Présence des autres et de soi

Priorise le besoin des autres avant les siens



Présence des autres

La définition de "gaming disorder"



Présence uniquement du jeu

Le jeu devient une priorité par rapport à d'autres centres d'intérêts ou activités quotidiennes, et le joueur continue à de jouer malgré les conséquences néfastes.

Schéma représentant les différents degrés d'aliénation de l'immersion à partir des critères de présence et des éléments vus précédemment

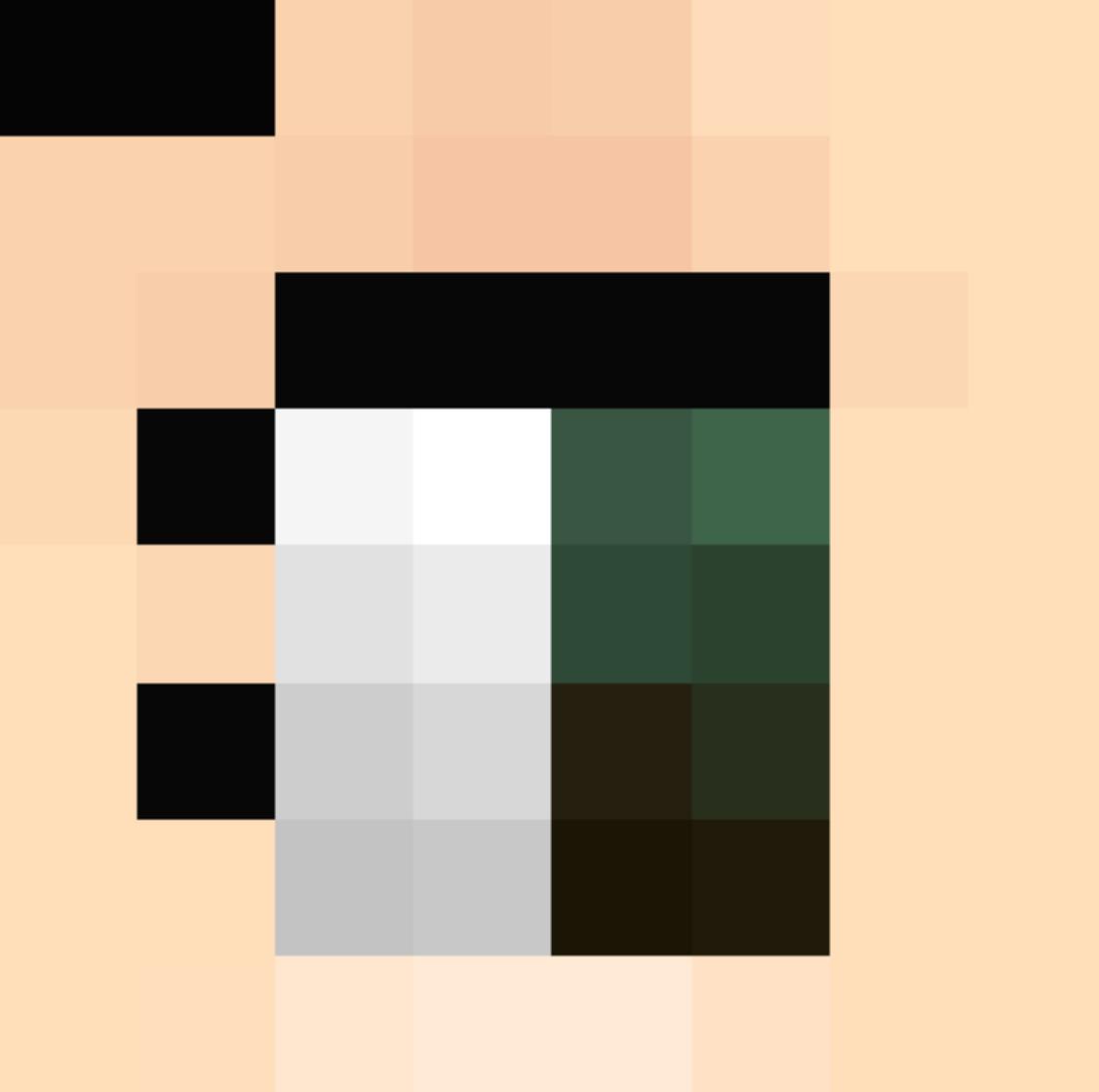
Dans le témoignage de Joueur de Grenier, nous pouvons y voir un début d'addiction, où seule la présence des autres l'empêche de rentrer dans la définition de l'addiction au jeu vidéo de l'OMS. De plus, le fait qu'il avait conscience de la toxicité de la situation et son sentiment de soulagement quand la guilda s'est arrêtée, car " il pouvait enfin faire autre chose " montre qu'il avait bien conscience de l'engrenage addictif de l'environnement social et vidéoludique dans lequel il se trouvait.

Quand la joueuse ou joueur a seulement conscience de l'environnement au sein du jeu, sans avoir envie d'en sortir, c'est là que se place la définition de l'OMS.

Il est donc nécessaire de tendre vers des mondes immersifs qui veulent prendre soin des usagers autant qu'eux veulent prendre soin du milieu numérique dans lequel ils évoluent. En observant Esperia, on peut y voir quelques principes permettant de tirer vers une écologie de l'immersion.



*Vers
une écologie
de
l'immersion*



Qu'est-ce que l'écologie ?

Par écologie, je m'appuie sur la définition d'Yves Citton¹⁷ expliquant que « **l'écologie consiste à essayer de penser la vie dans un milieu, pour qu'à la fois la vie et le milieu soient soutenables ; cela suppose que le milieu ne détruise pas ce qui vit dedans, et que ce qui y vit ne détruise pas le milieu au point où lui-même ne pourrait pas survivre, mais aussi, si possible, de sorte qu'il soit non seulement soutenable mais également plaisant, agréable, stimulant, etc.** ».

En effet, les métavers, les mondes immersifs ou encore Esperia peuvent être considérés comme des milieux. Ce sont des espaces numériques, dans lesquels vivent, interagissent des personnes, des joueuses et joueurs, entre elleux et avec l'environnement. Cet environnement existe grâce à différents dispositifs techniques. Ils sont composés à la fois d'un ensemble de matériels physiques permettant d'évoluer et de se déplacer dans différents espaces numériques et d'un accès à différents réseaux tel qu'Internet.

¹⁷ CITTON, Yves. « De l'écologie de l'attention à la politique de la distraction : quelle attention réflexive ? : » Bébé attentif cherche adulte(s) attentionné(s), Érès, 2018, p. 11-27. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3917/eres.dugna.2018.01.0011>.

Ces dispositifs techniques permettent de créer des représentations visuelles de l'espace numérique, que cela soit par des interfaces ou des éléments en 3D. Il est alors nécessaire de réfléchir à des outils et à des critères pour créer des milieux qui aident les personnes à évoluer et à s'améliorer, en diminuant les possibilités de rendre celui-ci aliénant. Il est tout autant primordial de faire prendre conscience de l'importance de bien traiter les espaces numériques que nous côtoyons, ainsi que les relations interpersonnelles qui se développent en leur sein.

Pour cela, je vais concentrer mon propos sur les enjeux et voir différentes manières de concevoir des règles liés à ces milieux, à destination des créateurs et designers de mondes numériques. Je m'appuierais sur les différentes formes d'immersion, de temporalité, de sociabilité ainsi que sur Esperia pour essayer d'établir une posture plus écologique de conception de ces mondes immersifs.

L'épanouissement de l'individu

La participation, source d'apprentissage

Esperia est un serveur qui a une temporalité interne de plusieurs cycles de jour et de nuit au sein du jeu (dû à *Minecraft*), et se base la majorité du temps sur le temps réel pour tout ce qui est organisation d'événements ou encore de gestions administratives. Elle fait partie des jeux avec une sociabilité de " bac à sable ". Les joueuses et joueurs s'investissent en jeu, pour attirer les autres rôlistes ou pour ne pas rater des événements ou des opportunités de jeu intéressants, le jeu continuant sans nous si nous ne sommes pas actif·ve·s.

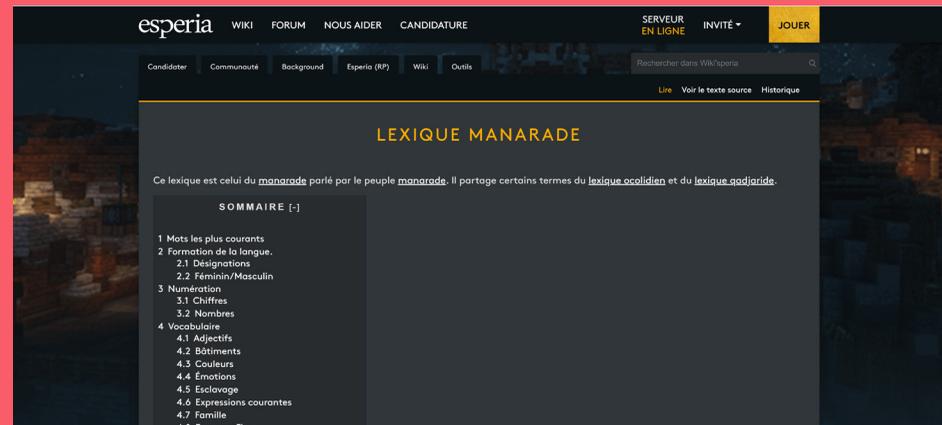
Certain·e·s joueuses et joueurs décident d'incarner des personnages qui leur demanderont d'utiliser des compétences extérieures au *rp*. Les couturier·e·s, par exemple, ont la possibilité de dessiner les tenues des *skins* des personnages. Cela leur demande alors d'apprendre ou de maîtriser un logiciel de création, des notions de couleurs, de dessin et de pixel art.

Les artistes et certains artisans utilisent aussi des compétences ou de la recherche pour représenter certains objets qu'ils réalisent en jeu. Les rôlistes intègrent ainsi des éléments originaux, comme des éléments graphiques 2D et 3D pour augmenter l'immersion, tout en permettant de distinguer Esperia d'autres serveurs ou encore de créer une grande appropriation de l'univers et du jeu par la personnalisation de l'environnement ou des *skins*. Cependant, les Esperien·nes ne font pas que s'investir dans le jeu, mais aussi en dehors du jeu.

Vers une écologie de l'immersion

En effet, iels participent activement à l'écriture du *background*. Le serveur étant d'inspiration médiévale, les joueuses et joueurs procèdent à de la recherche historique, technique et des inspirations morales pour améliorer le réalisme de l'univers, des métiers ou encore des savoirs-faire, tandis que l'équipe *Validation* s'occupe de vérifier la cohérence avec l'existant.

Cette curiosité et ces appropriations constantes entre des éléments historiques et du jeu permettent de toujours garder un contact avec le sens de la réalité, en plus de créer un aspect bénéfique à l'immersion, qui pousse à emmagasiner de nouveaux savoirs. En plus de devenir «experts» de sujets qu'iels vont étudier, iels le mettent au service de la communauté à travers des guides, pour permettre à tout le monde de jouer de la manière la plus amusante et cohérente possible.



Screenshot du lexique du peuple manarade, écrit par les joueuses et joueurs.



Screenshot de quelques guides disponibles sur le wiki'speria.

Un pseudonymat responsabilisant

Comme nous avons pu le voir précédemment, la séparation des plateformes met en exergue plusieurs facettes du rôliste : son identité en tant que personne, en tant que joueuse ou joueur, et en tant que personnage. Cette séparation oblige les Esperien·nes à distinguer le jeu de la partie communautaire. Ainsi, les mauvais comportements en tant que joueuse ou joueur ne sont pas tolérés sous prétexte que quelque chose a été fait *in game*, et il y a une volonté au sein de la communauté de séparer ce qu'il se passe en *rp* et ce qui se passe en dehors.

Le plaisir de jouer des joueuses et joueurs est priorisé. On peut remarquer cette séparation entre l'identité du joueur et l'identité du personnage sur les pseudos Discord. À gauche, se trouve le pseudonyme en tant que joueur, et à droite entre crochets le prénom du personnage joué en jeu (Joueur [Personnage]).

Ainsi, malgré l'identité numérique anonymisée, les rôlistes doivent assumer l'identité de leur personnage et de leurs actions.

A screenshot of a Discord pseudonym. The text "Lynni [Mahsa]" is displayed in a blue, sans-serif font against a dark grey background. The name "Lynni" is on the left, and "[Mahsa]" is enclosed in square brackets on the right.

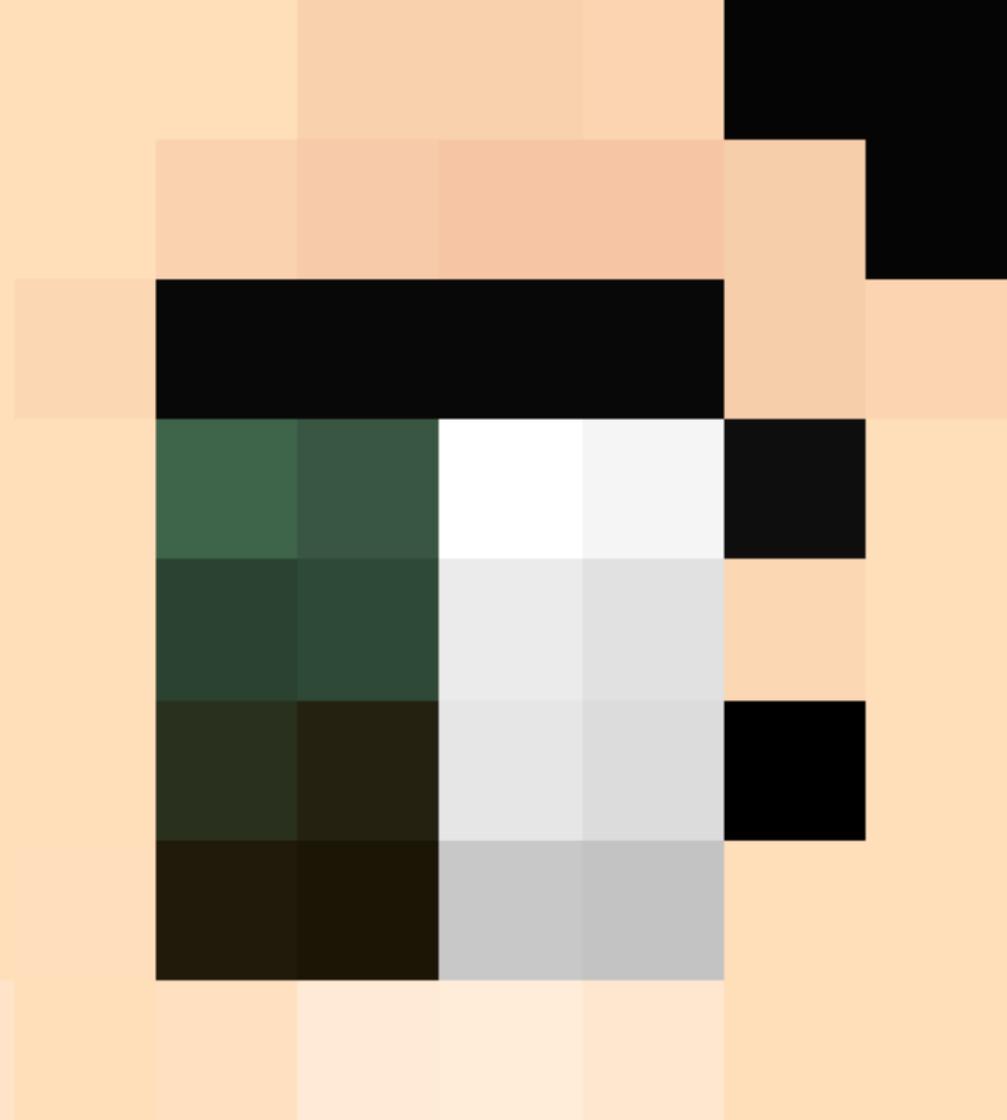
Screenshot d'un pseudonyme sur le serveur Discord d'Esperia

Esperia étant une communauté autogérée par ses joueuses et joueurs, les rôlistes vont prendre des responsabilités au sein de la communauté. En effet, le *staff* est composé uniquement de joueuses et joueurs actifs et inactifs en jeu bénévoles, et la plateforme où sont hébergés le site web ainsi que le serveur Minecraft est payée grâce aux dons des rôlistes. Les administratrices ou administrateurs gèrent à la fois la partie administrative et les relations interpersonnelles entre rôlistes, tandis que les *Maîtres du Jeu* vont gérer l'aspect communautaire (respect des règles de bienséance au sein des différentes plateformes, créations d'événements au sein du jeu, etc). Ainsi, les différents postes au sein du *staff* permettent aux joueuses et aux joueurs de se responsabiliser vis-à-vis des autres. On peut retrouver cet aspect au sein même du jeu.

La politique et les postes importants sont gérés par des joueuses et joueurs ne faisant pas partie du *staff*. Cela leur donne la responsabilité de créer des possibilités de jeux pour les autres. Les personnages faisant du commerce doivent aussi gérer des stocks, les commandes, les relations clients, etc. Toutes ces interactions créent une interdépendance entre les joueuses et joueurs, et iels développent une capacité à entreprendre.

Ainsi, la communauté crée un espace numérique qui permet d'approfondir les connaissances de tout le monde ainsi que de responsabiliser les rôlistes.

Esperia, en tant que milieu, permet alors aux joueuses et aux joueurs en tant qu'individu de devenir meilleur·e en l'impliquant par de la responsabilité liée à la gestion des différents espaces, ou à la vie au sein du jeu (création, écriture, pédagogie..). Cela crée un cercle vertueux où la ou le rôliste prend soin des différents supports dans lesquels iel interagit, tout en étant stimulé·e. En plus de l'aspect mélioratif en tant que personne, la joueuse ou joueur s'inscrit dans un espace sociétal : la communauté. Cette communauté a ainsi une place centrale dans les rapports que vont entretenir ses joueuses et ses joueurs à Esperia et à ses espaces numériques, permettant alors un système écologique viable.



Prendre soin des autres

La co-création, le partage d'un univers qui rassemble

Les rôlistes influencent les événements du jeu en faisant du *rp*. Iels créent ainsi un imaginaire, touchant autant les systèmes politiques au sein du jeu que les modes culturelles de la ville. Cet univers partagé permet alors un meilleur investissement de la part des joueuses et joueurs, comme nous avons pu le voir précédemment. Il est cependant nécessaire d'avoir une base commune.

Pour vérifier cela, j'ai organisé un atelier destiné à des personnes à la fois novice dans la pratique du jeu vidéo et des joueuses et joueurs réguliers. L'objectif était de voir à quel point un support qu'il soit physique ou numérique pouvait influencer l'immersion. L'atelier servait aussi à voir comment les participant-e-s utiliseraient leur imagination et si les différentes manières de jouer (le *gameplay*) contribueraient ou empêcheraient la création un imaginaire commun.

Composé en 4 étapes, les trois premières étapes servaient à construire une base qui serait ensuite utilisée lors de la dernière étape avec un jeu de rôle. Le premier groupe n'était pas au courant de cet assemblage, tandis que le deuxième l'était.

Les deux premières étapes se basaient sur un jeu vidéo. Pour celles-ci, je me suis tournée vers *Minecraft*, choisi pour la facilité à représenter des éléments en volume à travers le mode créatif et étant le support vidéoludique utilisé dans le cadre d'Esperia. Les participant-e-s devaient construire chacun de leur côté un élément en 3D selon un critère prédéfini (un transport, un environnement, un bâtiment et 4 objets) en 15 minutes, puis ensuite construire cette fois ensemble en 15 minutes une créature. Pour construire les personnages qui seraient utilisés lors du jeu de rôle, j'ai choisi le jeu de société *Pour La Reine*, qui permet de créer une histoire narrative en répondant chacun-e à des questions vis à vis d'une reine, que cela soit par rapport à son caractère, au rapport que l'on entretient avec elle..

Cela permet à la fois d'approfondir l'environnement que les joueuses et joueurs établissent ensemble, tout en les impliquant dans la création de celui-ci.

Les éléments créés avec *Minecraft* étaient réintroduits à la fin de *Pour la Reine*, dont la dernière carte lançait le jeu de rôle avec la question « La Reine est attaquée, la protégez-vous ? ».

Les différents supports qu'ils soient numériques ou physiques n'ont pas influencé l'immersion. Cependant, le manque de représentation visuelle du jeu de rôle ainsi que la complexité du jeu (système de tour par tour augmentant l'attente avant de jouer, fiche personnage, inventaire, présence de plusieurs ennemis, environnement au sein du jeu étendu) avaient tendance à déconcerter les joueuses et joueurs, les rendant moins attentifs. De plus, malgré l'investissement des différents participant-e-s, le manque de cohérence entre chaque élément les a régulièrement fait sortir du sentiment de présence physique du jeu de rôle, malgré un fort sentiment de présence sociale.

Vers une écologie de l'immersion

La différence entre l'imaginaire de chacun·e les sortaient de l'immersion, car iels devaient constamment reconstruire et adapter leur imagination par rapport à celle des autres, n'ayant pas de base commune sur lequel s'appuyer. Construire une histoire par l'acte de jouer, mais sans partager d'imaginaire commun qui a été décidé au préalable, demandait un investissement bien plus conséquent que prévu pour elleux.



Photos personnelles prise pendant l'atelier.



Screenshot de la production d'un bâtiment : une maison.

Screenshot de la production d'un transport : un skateboard.





Screenshot de la production d'un environnement : un volcan.

Screenshot de la production de 4 objets : une chaise, une potion, une épée, un canapé.



Screenshot de la production collaborative d'une créature :
Un "Mioustyque", un éléphant à pattes duveteuses, ailes pastèques et queue fleurie.

Ainsi, le *background* qui est écrit par les joueuses et joueurs sur Esperia, permet de rassembler la communauté et de créer un imaginaire collectif sur lequel les rôlistes peuvent poser des bases et y inscrire leurs personnages, de renforcer l'immersion et de créer un fort sentiment d'appartenance à l'univers. La présence de l'équipe *Validation*, qui gère les ajouts dans le *background*, permet de garder une cohérence vis-à-vis de l'existant, ou de valider les réformes de changement considérées comme importantes par les effets qu'elles auront sur l'univers. Comme pour le reste du *staff*, tout esperien·ne peut postuler après des *Maîtres du Jeu* en détaillant ses motivations, rendant alors accessible à tous les postes de gestion de la communauté et du jeu, l'investissement étant le seul critère demandé.

Comme nous avons pu le voir précédemment, en dehors du *staff*, les joueuses et joueurs participent aussi à l'élaboration des règles du monde régissant l'univers ou le jeu par l'acte de jouer ou la création, créant comme l'explique Mathieu Triclot, une négociation politique entre le *staff* et les rôlistes, qui doivent ajuster les règles de gestion du jeu et de la communauté selon les envies et les besoins de chacun. Ainsi, au sein de la communauté le système politique (création ou suppression de rôle et fonctions au sein du *staff*, planification de réunions, etc), économique (mise en place de dons, créations de goodies pour financer les hébergements du site web et du serveur, etc), autant que le game design ou les réglementations internes sont amenés à évoluer dans le temps.

La communauté, une ouverture sur le monde

La communauté d'Esperia est une communauté dans le sens d'un ensemble de personnes unies par des liens d'intérêts, en l'occurrence ici le jeu de rôle, et l'univers d'Esperia.

La communauté est un élément très important au sein d'Esperia. Elle est la composante de la totalité des événements ou interactions au sein du jeu, créatrice de l'univers, de l'apparence et cohérence de la ville, de la gestion de la communauté en elle-même et du bon déroulement du jeu de rôle. Composée d'un *staff* bénévole comme évoqué précédemment, iels gèrent les aspects les plus administratifs (conflit entre rôlistes, traitement des candidatures, créations des règles de la communauté), techniques (développement des plateformes, gestion du support en jeu), et de game design (créations des règles internes au jeu, events, créations des pnj, du background d'event..).

Cet aspect d'auto-régulation de la communauté permet à celle-ci de se renouveler tout en veillant sur ses rôlistes, que cela soit *in game*, mais aussi en dehors du jeu.

En effet, la communauté ne se contente pas de jouer dans l'univers d'Esperia, mais aussi de permettre de connaître les joueuses et joueurs en dehors du contexte du jeu, à travers différents espaces. Le premier espace le plus évident, celui du numérique, est composé du Discord (avec un espace vocal où on peut jouer à d'autres jeux, discuter, ou textuel avec l'espace Hors-Sujet, culture et général) et du forum. Ce dernier est beaucoup moins utilisé depuis l'arrivée de Discord (la rapidité de la discussion étant préférée à l'aspect publication du forum), mais est encore utilisé pour partager des informations qui resteront visibles et facilement accessibles, ou pour créer des *IRL*.

Car la communauté n'est pas seulement présente dans les mondes numériques, elle l'est aussi dans « le monde réel » comme on le devine à l'acronyme d'*IRL* (In Real Life). En organisant des soirées, vacances ou autres événements, les rôlistes renforcent la cohésion et peuvent créer des amitiés ou des relations sociales avec des personnes vers lesquelles ils ne se seraient pas naturellement rapproché·e·s dans un cadre classique. Pendant les interviews, l'aspect communautaire était la raison la plus citée pour continuer à jouer.

Il est connu de tout Esperien·ne que l'on arrive la première fois sur le serveur pour le côté Jeu de Rôle, et on *reroll* pour pouvoir jouer avec les joueuses et joueurs de la communauté. C'est cette communauté qui pousse les rôlistes à continuer Esperia, et l'absence de compétitivité aussi extrême que dans *League of Legends* permet une entente plus ou moins cordiale, et lors de friction, d'être prise en charge par le *staff*.

Elle permet de rencontrer des personnes en dehors de nos cercles sociaux habituels. De plus, tout le vocabulaire issu à la fois du jeu de rôle et de *Minecraft* a été réapproprié par les rôlistes, renforçant la dimension communautaire. Ces nouveaux codes sociaux sont régulièrement utilisés par les joueuses et joueurs en dehors du jeu, les tournant en dérision sous forme de mème.

POV : Quand trois nouveaux joueurs sont intégrés après avoir utilisés le générateur à skin.



Même issu du Discord d'Esperia, produit par TheLoganTM [Adam]

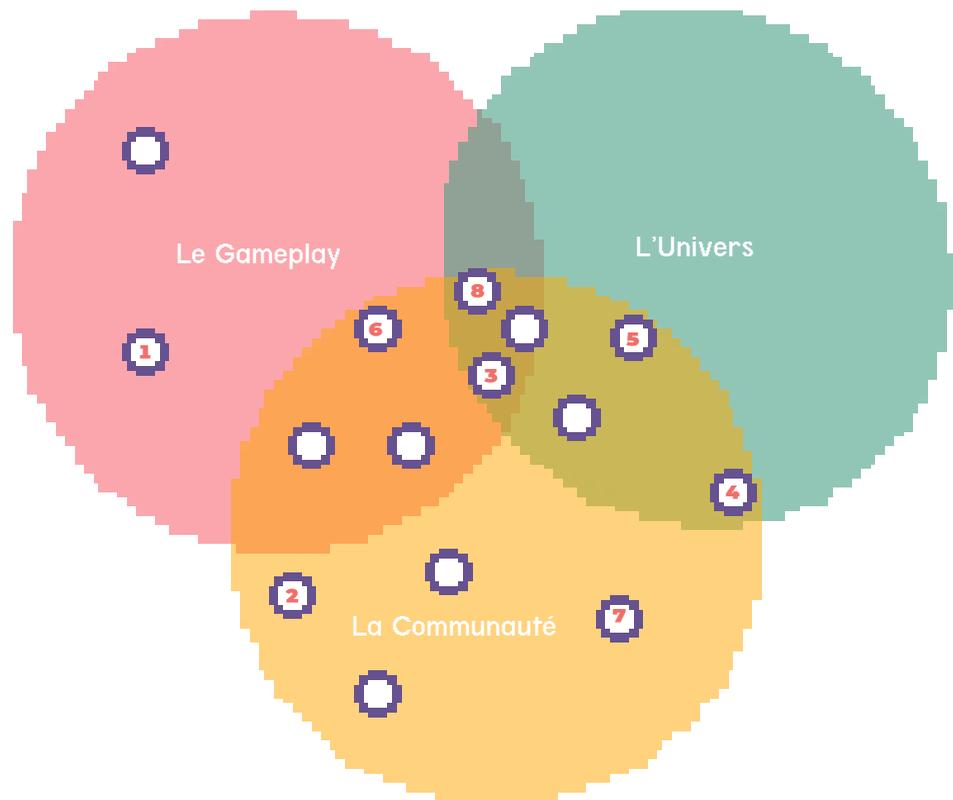


Schéma représentant les raisons pour laquelle les Esperien-ne-s continuent d'être sur Esperia, ainsi que quelques verbatims issues des interviews.

¹ "La pertinence des actions qu'on peut faire avec les gens. Ça veut dire que quand on se connecte sur Esperia généralement, on va pas avoir deux fois la même action, deux fois les mêmes scènes, et c'est ça qui est marrant, quoi que tu fasses, t'es sur d'avoir quelque chose de nouveau" – Au. Joueur depuis 1 an

² "Parce qu'il y a une communauté qui est très attachée à Esperia, on veut tous s'amuser et la voir perdurer même si on a pas les mêmes avis, parce qu'Esperia c'est des souvenirs, et les nouveaux on veut leur donner des souvenirs" –Ma. joueur depuis 8 ans

³ "Moi ce qui me fascine le plus, c'est la richesse du Lore, la précision et tout, tous les systèmes gameplay qui se basent sur le fairplay qui sont assez impressionnants et assez peu de triche par rapport à la liberté qui est laissée aux joueurs. [...] et aussi parce que la communauté d'Esperia aussi, c'est une communauté particulière et très intéressante, il y a beaucoup de gens qui viennent de pleins de milieux différents," – Sy. joueuse depuis 2 ans

⁴ "Esperia ce qui va toujours différencier tout les serveurs, ça va être sa communauté, [...] parce que le style d'Esperia, c'est le style qui a été apporté par la communauté, les gens sur Esperia vont faire du rp de façon différentes que sur d'autres serveurs, la communauté d'Esperia a un style très particulier, et les nouveaux joueurs qui vont être intégré vont apprendre aussi ce style [...], aussi, Esperia a quelque chose d'assez important : son univers qui est très détaillé, et c'est quelque chose qu'on a pas partout." –Au. Joueur depuis 1 an

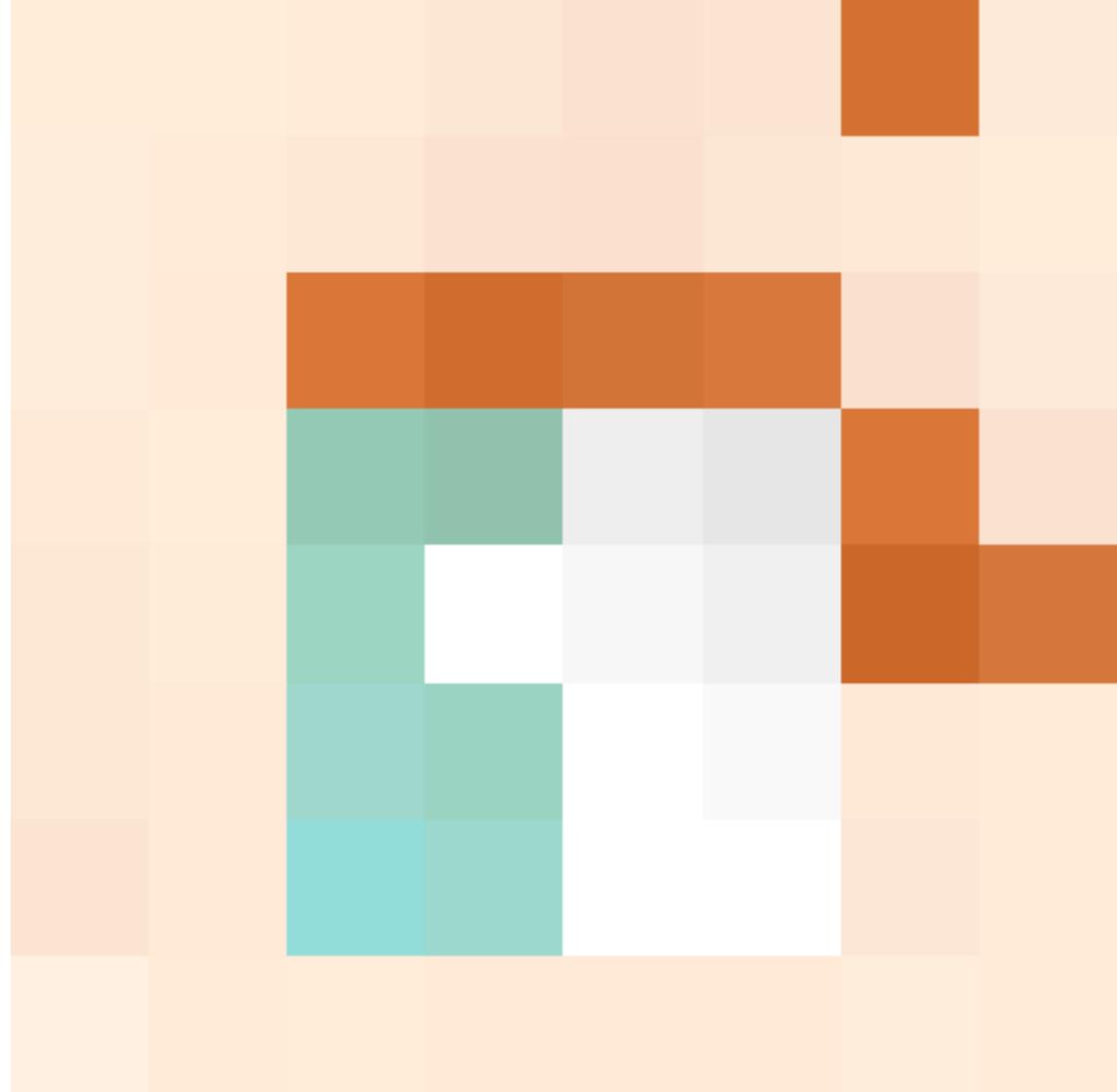
⁵ "J'ai aucune raison d'arrêter, lorsque je me connecte j'y prend du plaisir, faire parti du décor c'est très agréable, c'est grâce aux joueurs d'esperia que je peux continuer, je suis toujours curieux de ce que les gens vont apporter à un jeu, [...], contribuer à inventer un univers, continuer à jouer à Esperia c'est continuer à grandir, évoluer, à toujours apprendre de nouvelles choses," –Si. joueur depuis 9 ans

⁶ "La communauté, les possibilités que le jeu offre, et le fait qu'on soit pas constamment bridé, c'est un serveur avec des règles qui te laissent la possibilité d'agir et de modifier les choses, à plus ou grande échelle selon l'impact de tes actions[...] ça change des jeux vidéos actuels qui sont très linaires" El. joueur depuis 7 ans

⁷ "Au départ un coup de main, j'avais besoin d'expérience pour les boulots, ça peut être des choses à montrer sur un cv[...] Aujourd'hui c'est l'équipe des mj, beaucoup, avec qui je m'entends très bien, et le retour des joueurs qui font toujours du bien, faire plaisir aux gens" –Ky. Développeur depuis 2016

⁸ "La communauté, l'envie de ses membres de toujours faire progresser le jeu et son univers" El. joueur depuis 7 ans

Comme nous avons pu le voir précédemment, pour qu'un monde immersif puisse être écologique, il faut que l'utilisatrice ou utilisateur se sente concerné-e par celui-ci. L'implication au sein d'une communauté qui prend soin de ses membres tout en laissant la place à chacun-e et la possibilité de s'y investir permet non seulement de se sentir inclus-e, mais aussi d'avoir envie de prendre soin de l'environnement dans lequel iels évoluent. Placer les usagers au centre de décisions importantes pour l'avenir du monde immersif et les impliquer autant au niveau de la gestion politique de la communauté qu'au niveau créatif, permet une démocratie interne : leur apprendre à avoir une bonne relation avec le jeu et au sein de la communauté rentre en écho avec l'acte d'être « un-e bon-ne citoyen-ne ». Cette démocratie permet au monde immersif d'évoluer et de s'adapter aux besoins tout en garantissant la soutenabilité de son milieu.



Conclusion

Comme nous avons pu l'observer tout au long de ce mémoire, l'immersion n'est pas quelque chose qui nous tombe dessus ou qui nous impose une vision ou un état d'esprit ; c'est un choix. Cela demande un effort conscient de la part de l'utilisateur. Comme nous l'explique Renée Bourassa, notre attention va constamment naviguer entre les différentes perceptions sensorielles que nous ressentons, et l'immersion demande certaines conditions pour être possible. Dans le cadre de l'immersion vidéoludique, celle-ci se construit vis à vis de différents critères tels que l'immersion sensorielle, l'immersion fictionnelle et l'immersion systémique qui permettent de créer un univers crédible et intéressant, visuellement plaisant et dont les règles du monde nous semblent suffisamment claires et faciles à prendre en main.

Tout cela est nécessaire pour réussir à produire un sentiment de présence physique au sein d'une expérience, ainsi que la sensation d'être présent·e socialement avec d'autres personnes dans un monde qui nous semble cohérent.

Ce sentiment de présence est la garantie d'une immersion où la joueuse et joueur pourra s'y investir tout en gardant un contrôle sur le jeu, en gardant un pied dans la réalité. Cependant, contrairement à ce qu'on pourrait supposer, l'immersion n'est pas la cause de l'aliénation ou du trouble dans le jeu vidéo, mais un vecteur. En effet, les situations temporelles mais surtout sociales peuvent créer des situations aussi bénéfiques que terribles pour les joueuses et joueurs, surtout pour les plus fragiles cherchant un refuge aux difficultés de la vie.

En créant un espace numérique écologique et en prenant compte de l'aspect fluctuant de l'immersion, on obtient un endroit qui permettra aux personnes de s'ouvrir au monde et aux autres. Pour cela, il faut penser les mondes immersifs ou les métavers comme des milieux complexes dépendants d'espaces, de dispositifs et de communautés composant ceux-ci pour les faire vivre. Le fonctionnement de ces communautés et la politique interne de ces mondes immersifs doivent pousser les utilisatrices et utilisateurs à prendre soin de l'environnement numérique dans lequel ils évoluent.

Conclusion

En impliquant les usagers dans la construction et la gestion de leurs espaces, iels pourront se l'approprier et aussi prendre du recul sur ce qui le rend important pour elleux, et ainsi ne pas tomber dans l'illusion d'un monde parfait qui remplacerait ou fusionnerait avec le réel, comme le souhaiteraient les métavers des GAFAM.

La création des mondes immersifs ne tient qu'à nous, designers, pour créer des alternatives appartenant aux usagers et non pas à des entreprises cherchant à faire de l'argent sur notre envie de se réinventer. En utilisant des outils issus de notre domaine (UX Design, réflexion autour des supports et des modalités de création, interfaces, graphisme, etc.), nous pouvons favoriser une approche écologique de ces mondes, qui permettra à chacun de s'améliorer, tout en permettant une indépendance des mondes numériques.





Ameees

Lexiques

Lexique du jeu de rôle

JDR = Diminutif de Jeu de rôle.

RP = Diminutif de role play, dans l'usage "en jeu", désignant aussi l'action de faire du jeu de rôle, ou la cohérence.

ex : *"tu es trouvable en rp ?" -> tu es trouvable en jeu ?*
"c'est pas très rp" -> C'est pas très cohérent

HRP = Diminutif de hors roleplay, en dehors du jeu ou du cadre de jeu de rôle.

ex : *"HRP il est totalement différent de son personnage"*
-> En dehors du jeu, il est totalement différent de son personnage

IG = Diminutif de In Game, en jeu, dans l'usage désigne le support sur lequel le jeu de rôle se fait.

IRL = Diminutif de in real life, dans la vraie vie, il désigne aussi les réunions et activités entre joueurs en dehors du cadre d'internet.

ex : *"On a fait une IRL au chateau à 20, c'était bien"*

AFK = Diminutif de away from keyboard, dans l'usage "occupé, absent temporairement".

SPOIL = du mot "spoil" = Prendre connaissance d'une information rp en-dehors du cadre du jeu.

GAMEPLAY = Le gameplay correspond à l'ergonomie du jeu, la façon dont on y joue, la facilité avec laquelle on accomplit certaines actions, etc ...

META = Diminutif de Meta Gaming = Le fait d'utiliser une information connue en dehors du rp, dans le jeu, alors qu'elle est inconnue du personnage.

ex : *Joueur 1 a volé Joueur 2. Joueur 2 apprend en dehors du jeu par Joueur 3 que c'est Joueur 1 qui l'a volé, et va automatiquement suspecté Joueur 1 en jeu alors qu'il n'a aucune information prouvant le contraire en rp.*

MJ = Diminutif de Maître du jeu, correspond généralement au "Narrateur" qui gère l'intrigue, l'univers et le scénario de l'aventure, ainsi que des événements s'y passant.

PJ = Diminutif de personnage jouable, correspond aux personnages incarnés par les joueurs.

PNJ = Diminutif de personnage non-jouable, correspond aux personnages incarnés en général par un.e Maître du Jeu.

REROLL = Correspond au fait de créer un nouveau personnage dans un même univers, parce que l'ancien est mort (ou parti).

DARK RP = Correspond à des actions dites mauvaises : vol, agressions, meurtre.

ALIGNEMENT = Correspond à une classification sommaire de la moralité et de l'état d'esprit d'un personnage, dans le but d'enrichir sa personnalité et, par extension, aider à son interprétation. Sa première apparition fût dans le Jeu de Rôle Donjons et Dragons.

Lawful good Le bien selon la loi	Neutral good Le bien neutre	Chaotic good Le bien chaotique
Lawful neutral La neutralité selon la loi	True neutral La vraie neutralité	Chaotic neutral La neutralité chaotique
Lawful evil Le mal selon la loi	Neutral evil Le mal neutre	Chaotic evil Le mal chaotique

Lexique spécifique à Esperia

ITEM = Un objet 2D ou 3D au sein de Minecraft, représentant un objet plus ou moins réaliste.

ex :



Planche de Bouleau



Porte en bois de Bouleau

CRAFT = Un système de création d'item, se basant sur l'assemblage de différents item ensemble, pour en créer un nouveau.

ex :



NAME = Un nom que l'on peut donner à un item au sein du jeu.

ex :

Porte en bois de bouleau

DESC = Diminutif d'une description, que l'on peut rajouter à un item au sein du jeu.

ex :  Planche de bouleau
† Provenant d'une souche de bouleau de bonne qualité. La planche semble bien découpée et est de **bonne qualité**.

SKIN = Le visuel du personnage incarné au sein de Minecraft.

ex :

WIKI = Diminutif de Wiki'Speria, l'équivalent d'un wikipédia spécifique à Esperia.

BG = Diminutif de Background, correspond à l'histoire du personnage, ce qu'il a fait avant d'arriver sur Esperia, sa vie son caractère. Désigne aussi l'univers dans lequel le RP se joue.



L'ANCIEN MONDE = Correspond à l'univers existant où s'inscrira le background du personnage.

LE NOUVEAU MONDE = Correspond au monde joué au sein du RP, ainsi que des traces des RP passés de la communauté.

EVENT = Evènement créé par un joueur ou un.e MJ, au sein du rp.

STAFF = Groupe de bénévoles s'occupant de différents aspects du jeu ou de la communauté. Il est composé des Administrateurs, des Maîtres du Jeu, du groupe Support, du groupe Validation, du groupe Whitelist & Intégrations, du groupe Wiki'Speria, du groupe Build, du groupe Développement, du groupe Maître d'Armes, du groupe Architecture & Ingénieurs, du groupe Communica-tion.

Rôles au sein Du staff

ADMIN = Diminutif d'Administrateur, Ils s'occupent de régler les conflits entre joueurs, et gèrent les différentes équipes.

MJ = Diminutif de Maître du Jeu, leurs rôles est d'améliorer l'expérience des joueurs à travers des events, des mises en débats de sujets, des propositions d'améliorations, tout autant que la supervision de certains actions au sein du jeu (vol, meurtre, combat..) ou de sanctions.

SUPPORT = *"Support, c'est juste une aide au quotidien, qui ne prend pas vraiment de temps. La plupart des demandes, on peut les faire à distance, donc même quand on est en RP ça ne pose pas trop de problème. Ca sert à soulager les MJs, rediriger les joueurs, palier les crafts cassés, ..."* - **Sy, Support et Groupe Architecture**

"En tant que support on s'occupe de faire toutes les demandes en jeu et sur le forum

Pour un apothicaire par exemple, on va s'occuper de faire l'échange entre les ingrédients et le produit fini car il y a pas de craft réel qui s'applique.

On peut aussi participer à l'encadrement d'évent pour jouer des pnj, on s'occupe de la météo (description et changer la météo en jeu)

Mais sur le forum aussi on gère l'archivage des affiches etc.."

-Ka, Support

DEVELOPPEUR = *"Je m'occupe de la conception du site et de sa base de données, de développer des fonctionnalités en jeu ou autour du jeu (le lancer par exemple) et je m'occupe de la machine qui héberge Esperia"* - **Ky., Développeur**

WHITELIST = *"Comme le contrôle des entrées, s'assurer que ceux qui n'ont pas les prérequis nécessaires pour jouer et qui pourraient perturber l'expérience des autres ne franchissent pas le cap de la WL, faire en sorte que ceux qui ont les moyens mais des difficultés comprennent s'adaptent et s'intègrent optimalement, assurer une veille sur la cohérence de l'univers en général et s'assurer que les histoires des PJ qui vont évoluer ensemble ne soient pas contradictoires et qu'elles suivent bien l'univers du jeu.*

Dans les faits ça se résume à lire les textes proposés par les joueurs, s'assurer qu'ils répondent à certains critères, pour cela on a besoin de connaître assez bien ou au moins de se renseigner sur le Wiki, et c'est un travail d'équipe car personne n'a le pouvoir de faire passer une candidature seul et on attend toujours plusieurs avis (au moins 3 si c'est pas 4)" - **Ar., Un modérateur Whitelist**

"Les modérateurs whitelist sont là pour guider les joueurs dans la création d'un personnage cohérent, jouable et nourri de l'univers, expliquer les règles de base et veiller à leur bonne intégration en HRP (attribution d'un guide éventuellement) et en RP (vente d'un personnage esclave, arrivée d'un personnage libre). C'est également nous qui mettons à jour la liste des métiers & occupations surchargées ou en pénurie. On est un peu les gardiens du seuil, et ça implique d'avoir une bonne connaissance de l'univers." - **Q., Un Modérateur Whitelist et Guide**

WHITELIST = "Groupe en charge du traitement des candidatures des joueurs. Ils vérifient la cohérence du lore des personnages proposés et du respect du règlement dans ceux-ci, exigeant des modifications si nécessaire. Par ailleurs, les Modérateurs Whitelist accompagnent, notamment les nouveaux, dans la réalisation de leur candidature."

- Au., Un modérateur Whitelist & Guide

GUIDE = "Personne accompagnant un ou des nouveaux joueurs dans ses débuts sur Esperia. Il sert de référent et fait la liaison entre le joueur et le staff." -Au. Un modérateur Whitelist et Guide

Wiki'Speria = Ils sont chargés de tenir et s'assurer du bon fonctionnement du wiki, allant donc du développement html, que du côté rédaction, en remettant en bonnes mis en page les pages wiki, d'en créer des nouvelles, et de faire en sorte qu'elles soient compréhensibles des nouveaux.

Validation = Ils sont chargés de vérifier la cohérence des ajouts proposés par les nouveaux joueurs vis à vis du background.

Build = Ils sont chargés de créer l'ambiance au sein de différents espaces, que cela soit en développant des lieux au sein de la map et de les aménager, de créer des skins pour les PNJ et leur cohérence, inventaire..

Maître d'Armes = Ils sont chargés d'organiser des entraînements de combat en RP pour les joueurs ainsi que de suivre l'évolution des maîtrises des combattants en notifiant les entraînements de chacun et juger les demandes d'évolution de maîtrise ainsi que les rétrogradages.

ARCHITECTURE & INGENIEURS = "Le rôle des archis HRP c'est juste de participer aux réunions de validation et d'apporter une aide / des conseils / des retours aux archis RP, afin de garder une ville à la fois viable gameplay parlant et jolie visuellement." -Sy. Support et Groupe Architecture

COMMUNICATION = Ils sont chargés d'assurer la promotion du serveur sur toutes les plateformes (réseaux sociaux, discord...) ainsi que de travailler sur différents aspects de la communication de l'équipe, autant en interne qu'en externe.

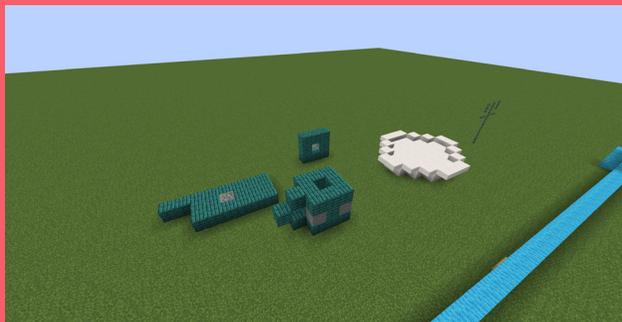
Production du 2ème groupe

Annexes

Un bâtiment : une cabane dans les arbres



4 objets : Un nokia 3310, un mug, une assiette, une fenêtre



Annexes

Un environnement : une forêt



Une créature : Monsieur Krabs de Bob l'éponge



Un transport : un bateau volant



Comparatif 15 Jeux vidéo

Jeux	Immersion Viscérale	Contemplative	Kinésique	Immersion Diégétique	Narrative	Identificatrice	Immersion Physique/tactique	Cognitive/Stratégique	Présence Physique	Présence Sociale	Temps	Autres
Minecraft (Solo)	Monstre	pas beau mais compréhensif + pack de texture		Crafts, exploration			combat	craft	agir sur le monde		Temps en pause avec echap, plusieurs cycles jour/nuit	Musique apparaît pas directement personnalisation
Minecraft (Multi)	dépend du serveur	dépend du serveur		selon serveur	selon serveur	selon serveur	selon serveur	selon serveur	oui	oui	pas de pause, ou "afk" Plusieurs cycles j/n	personnalisation, mod
CS: Go	guerre, combat			oui	missions		réflexes	oui		oui	mort, attente partie, temps solo, afk	achat // performance ig, on peut kick les gens afk
Zelda Breath of the Wild	monstre	oui		licence connue + monde fourni	oui	licence connue	combat, enigme	craft, cuisine, combat, enigme	oui		mise en pause du jeu, distortion du temps par rapport à l'histoire ig	openworld, exploration, personnalisation
Fifa		oui mais plus sensation de regarder un match		univers du foot	quête, coupe carrière	équipes et joueurs	Mode 3eme personne sur 1 joueur	stratégie de match	NON // interface point de vue	qu'en multi	Demander une pause, choisir temps match débrieff, mini jeu attente	personnalisation personnage, célébration, caméra 3eme personne
Hayday		bruit, météo		oui	nouvelle map, quêtes missions concours clans, saisons	non mais dév léger de la narration	raccourci pour optimiser	optimisation, ordre pour ramasser, production, vente		vente (journal) visiteurs concours	Temps réel	évoluer + vite, + c'est grand + t'as un temps de jeu important
Forza Horizon	drifter, effet vitesse	bruit, paysage, custom voiture	Que si volant	univers de la voiture		voiture que tu voudrais conduire	maîtrise voiture		non, sauf si point de vue 1ere personne	Joueur en multi compétition	Pas de pause, fait passer le temps vite, pas décompte de temps	logique, expérience
League of Legends	focus, tryhard stressant	images persos, skins		lore	événements event skins	lore + identité des persos	maîtrise technique, actions au bon moment	missions, choix perso se placer		pote, compétition 5v5, vocal tactique	pas de pause; 30-45 min, délai action, pénalité, afk	compétitif, collection, e-sport -> commu, héritage, prestige apprentissage
Super Smash Brawls				oui	solo, collection	licence connue	techniques combat	Choix perso		oui, compétition ou local	pause qu'en solo, choix durée combat	compétence impressionnante -> ulti
Candy Crush					niveaux, quêtes temps limités			oui			vie achatable, saisonnier	pouvoir selon performance, compliment quand on gagne
Just Dance	oui	graphisme	oui	licence connue	jetons des avatars	chansons	oui		oui	en ligne, local compétition	justu à la fatigue, pause, temps réels compétition + longtemps quand tu joues avec d'autres gens	
Animal Crossing		reconnaissable	étirement (switch)	personnalisation licence connue	objectifs collection	PNJ, personnalisation				touristes, visiter autres îles	temps réel (saison, événements etc)	exploration + craft
Mario Odyssey		reconnaissable		farfelu, licence connue	niveaux, quêtes temps limités	licence connue	mouvement manette	dépend du niveau si c'est difficile			pause, finir un niveau pour faire pause, temps // niveau/ histoire	exploration
Heartstone		reconnaissable		oui	compétition solo oui	attachement perso		tactique, réflexion tournoi	apparence	oui, 1V1, compétition	pas de pause, attente, event saisonniers, temps visibles	compétition + hasard, création des decks, ouverture aléatoire
Power Z		oui		oui	quête, histoire	avatar		oui	oui	oui	solo, pause possible	Se construit avec parents & enfants
Mario Party		reconnaissable		oui	compétition mini jeu	personnage connu	oui	oui		oui, local ou ligne	Définir tours et temps de la game, choix map possibilité mettre pause	renouvellement gameplay avec mini-jeu

Intensité du rp

Faible Intensité

RP où le joueur est peu ou pas sollicité
Ecouter un discours, discussions entre d'autres pj qui intéresse pas, prise de commande à la taverne, trajet d'un point A à B,

Discussions dont les sujets peuvent être ennuyants
Salutations, la pluie et le beau temps, prises de nouvelles

Le RP de métier ou gestion, de commerces
Discussions commerciales, achat, vente, attente

Différence d'investissement avec le joueur en face
Joueur qui écrit très lentement, joueurs qui ne s'impliquent pas, personnage "non-cohérent" ou "plat et sans saveur", joueurs ne respectant pas l'univers ou les règles, joueur avec une qualité de jeu nettement inférieure à la normale pour X raison

Le RP répétitif

Moyenne Intensité

RP Lieu public
Taverne avec 3-4 personnes, places avec du monde dessus, event.

Discussions dont les sujets demandent un peu plus de réponses que des banalités
Politique ou social, religion, ragots, rumeurs, events, disputes.

RP dynamique
Plusieurs personnages qui parlent et se répondent assez rapidement et un minimum impliqués.

Le RP en étant fatigué

RP avec un enjeu léger
Sécurité (Balade à l'extérieur de la ville, le rp combat..), Economique (Signature de contrat..), politique (magouilles), familial, amoureux..

RP avec des personnages qu'on apprécie ou impliqués, mais sans enjeux

Grande Intensité

RP dans un lieu avec beaucoup de gens
Lieu publique avec beaucoup de monde, avec beaucoup d'interactions

Discussions intéressantes
Discussions houleuses entre plusieurs personnages, sujets avec des enjeux,

Rp avec des joueurs impliqués
Longues évotes, réponses au tact au tac

RP avec beaucoup d'enjeu
Sécurité (Menaces, rp combat, début de conflit, zones dangereuses, exploration), politique (conflit oral), famille, personnage qui sera impacté

Le RP avec un joueur pour qui on a beaucoup d'estime

Les Events
Avec enjeux globaux, pouvant modifier l'univers du jeu

Le RP avec implication émotionnelle
amoureux, amical ou de combat, lorsqu'il y a un enjeu important pour l'avenir de ton personnage et que le RP fait éprouver des sentiments aux joueurs,

Extrême Intensité

RP dangereux
Vol, agressions, "dark rp", combat, possibilité de la mort de personnages, création d'handicap à vie, coup d'états

Les Events
Event pouvant provoquer la mort de personnages, qui apprend de nouvelles choses sur l'univers, bataille, expéditions

Plusieurs PNJ à gérer
Etant des personnages de moyennement à grandement importants

Le RP avec implication émotionnelle
Excitation de la découverte d'un nouvel univers qui peut influencer le futur de son personnage, tension, suspens, mort d'un personnage,

Le RP de Grande Intensité

Bibliographie

Arsenault D., Picard M. « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéo ludique ».

Disponible sur : <https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf> [Page Consulté le 23 avril 2022].

BERRY, Vincent (sous la dir.) *La Fin du Game ? Les jeux vidéo au quotidien*. Tours, Presses universitaires François Rabelais, Hos Collection, Avril 2021, 228 p.

BOULLIER Dominique. « Les industries de l'attention : fidélisation, alerte ou immersion ». *Rezeaux*, vol. n° 154, no 2, avril 2009, p. 231-46.

BOURASSA, Renée. 2014. « Immersion et présence dans les dispositifs de réalité mixte ». Dans *Figures de l'immersion*. Cahier ReMix, n° 4 (février 2014). Montréal : Figura, Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain. Disponible sur : <<http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>>. [Consulté le 23 avril 2022].

CITTON, Yves. « De l'écologie de l'attention à la politique de la distraction : quelle attention réflexive ? » *Bébé attentif cherche adulte(s) attentionné(s)*, Èrès, 2018, p. 11-27. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3917/eres.dugna.2018.01.0011>.

FILIPPO, Laurent Di. *Articuler les temporalités dans les jeux en ligne massivement multi-joueurs*. p. 14.

LEROUX, Yann. « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo ». *Adolescence*, vol. 79, no 1, 2012, p. 107. DOI.org (Crossref), Disponible sur : <<https://doi.org/10.3917/ado.079.0107>> [Page Consulté le 23 avril 2022].

RUEFF, Julien. « Les manifestations de l'estime et du mépris dans les jeux de rôle en ligne: Contributions de la théorie de la reconnaissance à l'analyse des interactions médiatisées des joueurs ». *Rezeaux*, vol. n° 193, no 5, 2015, p. 105. DOI.org (Crossref), <https://doi.org/10.3917/res.193.0105>.

TRICLOT, Mathieu, « L'immersion n'existe pas », in V. Tironi (ed.), *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, Transversales philosophiques, 2012. 12 p.

Disponible sur : <<https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01666832/document>> [Page Consulté le 23 avril 2022].

TRICLOT, Mathieu. « *Philosophie des jeux vidéo* ». Paris, La Découverte, Poche/Sciences humaines et sociales, 2017, 300p.

Webographie

<<#StatusofMind>>, RSPH [en ligne]. 2017. Disponible sur: <<https://www.rsph.org.uk/our-work/campaigns/status-of-mind.html>> [Consulté le 23 avril 2022].

Bazar du Grenier. Ces jeux qui m'ont marqué - World of Warcraft. 2021. YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=cA_fK7R-grA.



Avec l'avènement des métavers, les GAFAM ont l'ambition de révolutionner les mondes numériques. Mais entre les différents troubles alimentaires, anxieux, dépressifs, les addictions créés par les réseaux sociaux et le « gaming disorder » (trouble du jeu vidéo) défini par l'OMS, nous pouvons nous demander s'il est possible de côtoyer des mondes immersifs sans risquer de tomber graduellement dans des comportements malsains. Je vous invite à venir faire un pas de côté et voyager dans des écosystèmes alternatifs, ceux des jeux de rôle en ligne. Nous y découvrirons de nouvelles manières de faire un monde immersif, qui est autant soutenable pour ses membres que pour son milieu numérique : pour des mondes immersifs écologiques.