
Immersion et métaphore de l'intériorité

Etude de cas : l'appartement d'Henry Townsend dans *Silent Hill 4 « The Room »*

Fanny GEORGES

CRIC (Centre de recherche Images et cognition) Université Paris I

Tél. 01 43 87 60 38

fannygeorges@free.org

http://www.omnsh.org/auteur.php3?id_auteur=04

MOTS-CLES :

Immersion, jeu vidéo, métaphore, représentation de soi, Survival Horror, centration, décentration, sémiotique pragmatique

RESUME :

Cette communication envisage le système des signes qui représentent l'utilisateur comme métaphore de l'intériorité, à l'origine d'un mécanisme immersif de rapprochement entre le joueur et le personnage par l'effort cognitif d'identification. Les notions de métaphore et de Moi-peau, qui proposent des lectures de la structuration du Soi, sont mises en perspectives avec le dispositif de représentation de soi dans les premières minutes du Silent Hill 4 (Konami). Issu des recherches d'une thèse débutée en 2002 sur une approche sémiopragmatique de la représentation indicielle de l'utilisateur dans la communication médiatisée par ordinateur (CMO), ce travail vise à ouvrir des pistes de réflexion sur les procédés stylistiques d'utilisation de la métaphore de l'intériorité comme dynamique d'immersion en conception de produits et game-design.

INTRODUCTION

Miroir de l'âme, descente du ciel (trad. skt : avatara), la représentation de l'utilisateur est bien plus qu'un simple procédé de substitution technique du Soi de l'utilisateur au Soi de l'écran. Le joueur manipule des objets dans le monde du logiciel et l'interface propose un cadre d'expression et d'interprétation des signes graphiques, visuels et sonores qui manifestent son interaction avec les objets du monde et en cela le représentent. Nous nous demanderons en quoi cet ensemble de signes participe de l'immersion du joueur en le jeu : l'hypothèse principale étudiée ici est qu'il suggère une métaphore de l'intériorité à l'origine d'un

mécanisme immersif de rapprochement entre le joueur et le personnage par l'effort cognitif d'identification. La question que nous allons examiner est de savoir comment l'expérience du héros s'associe à l'expérience du joueur par le jeu des métaphores de l'intériorité. Une part de la dynamique immersive consisterait en un transfert du Soi du joueur au Soi de l'interface par la métaphore du schéma corporel et du Moi-peau (Anzieu). Le questionnement est appliqué au cas de figure proposé par le dispositif de représentation de soi dans le jeu hors ligne Silent Hill 4 (Konami) dans les premières minutes de jeu.

Dans une première partie nous faisons état de la construction de la recherche : après avoir présenté les méthodes et biais méthodologiques à éviter, décrit l'interface et résumé les deux premières séquences de Silent Hill 4 afin de dresser une ébauche du terrain d'étude, nous rendons compte des entretiens exploratoires menés dans une perspective pragmatique étendue¹.

Dans une seconde partie, après avoir exposé les notions sémiotique, cognitive et psychanalytique de métaphore qui ont participé de l'élaboration de l'outil stylistique d'analyse, nous approfondissons les métaphores de l'intériorité (métaphore de la chambre, du cordon ombilical et du Moi-Peau) inventoriées et concluons sur la façon dont elles forment et construisent un environnement sémio-cognitif et sensorimoteur propre à stimuler l'immersion.

1 CONSTRUCTION DE LA RECHERCHE

La méthode a dû répondre à la difficulté de traiter un sujet par définition intime, celui de l'intériorité, par l'analyse d'un objet paradigmatique, un logiciel de jeu vidéo hors ligne. Le jeu vidéo du genre aventure se caractérise traditionnellement par la linéarité du scénario, dont la progression est assurée principalement par la résolution d'énigmes liées à l'histoire : comment peut-on concevoir une expérience personnelle dans un scénario dont on pourrait penser a priori qu'il est impersonnel ? Pour répondre à cette question en vogue et en droite ligne du marketing actuel, les éditeurs et développeur de jeux aventure, comme Silent Hill 4, proposent plusieurs fins possibles (ici : quatre), mais est-ce bien en la fin que réside la personnalisation de l'expérience ?

L'étude de l'intériorité dans Silent Hill n'est pas innocente et ne pourrait être menée de la même manière dans n'importe quel autre jeu : celui-ci, du point de vue des joueurs, possède une dimension immersive toute particulière. Les sentiments de peur, d'angoisse, ne se limitent pas aux situations de l'histoire mais déclenchent parfois des projections personnelles qui accroissent encore le potentiel projectif de l'interface. Comment étudier ce phénomène si intime et si subtil avec les outils si pragmatiques (cette fois au sens commun) de la recherche sémiotique, sans dériver dans des spéculations psychanalytiques ? Optant pour une méthode composite faite d'entretiens et d'observation, nous avons pris pour thème d'analyse les concepts psychanalytiques de métaphore, de schéma corporel et de Moi-peau².

¹ C'est à dire consistant en une analyse de l'interface complétée par des entretiens de joueurs.

² Une autre piste est suggérée par la psychologie cognitive et les neurosciences sur le sentiment de soi tel qu'il est théorisé par Damasio. Décomposé en plusieurs éléments tels que le Soi-central et le Soi autobiographique, il nous a semblé présenter des analogies intéressantes avec la représentation de l'utilisateur. Nous avons, ailleurs, examiné cette possibilité de transposition en prolongeant l'analyse de la représentation de l'utilisateur dans le logiciel Livejournal.

Dans une première partie sont évoquées les méthodes de recueil et d'analyse des données, consistant en une double approche d'analyse systémique et d'entretiens qualitatifs exploratoires présentés plus précisément dans les deux parties suivantes. La seconde partie est une description pragmatique des contrôles³, de l'interface utilisateur, et des deux premières séquences étudiées. La troisième partie rapporte quelques anecdotes de joueurs montrant l'intrication de l'expérience personnelle et de l'expérience de jeu, de sorte à poser les fondements du questionnement et de la construction de la recherche.

1.1 Méthodes et biais

Silent Hill 4 est un jeu d'aventure hors ligne jouable par un joueur seul. Il relève du genre dit de « Survival Horror » (dont font partie les jeux Resident Evil, Alone in the Dark, Project Zero). La série des Silent Hill a la particularité d'être très cinématographique, de par la qualité du scénario, de la réalisation du graphisme et des références artistiques et littéraires.

Œuvre du designer sonore Akira Yamaoka et du game designer Masashi Tsuboyama, Silent-Hill 4 : The Room, sorti en France fin 2004, met en scène Henry Townsend enfermé depuis cinq jours dans sa chambre. Sa voisine Eileen Galvin et le concierge de l'immeuble se demandent s'il n'a pas disparu. L'objectif du jeu est donc de comprendre pourquoi Henry est enfermé et de le délivrer. Cet objectif, en soi assez classique, prend ici une dimension réflexive originale : quelqu'un a en fermé Henry de l'intérieur de son propre appartement dans lequel il est seul. L'hypothèse selon laquelle il serait son propre bourreau se dévoile dès les premières minutes de jeu et fait résonner le thème romantique de l'héautontimorouménos : Henry serait-il pour lui-même « la plaie et le couteau »⁴, « le soufflet et la joue », « les membres et la roue », « et la victime et le bourreau » ? Dès la scène d'exposition, le jeu s'ouvre sur un questionnement métaphysique qu'ourlent les métaphores de l'intériorité et du conflit psychique.

Pour étayer notre hypothèse, le recours à la notion rhétorique de métaphore a été approfondi par l'approche expérientialiste qui prend en compte l'expérience corporelle du monde dans la construction conceptuelle de sa représentation, de sorte à intégrer à l'analyse des images et des textes les opérations du geste et donc de l'interactivité, suivant dans cette perspective notamment les travaux de Daniel Peraya qui appréhende le dispositif hypermédiatique comme métaphore de l'espace [Peraya 1999 : 10-11].

L'utilisation de travaux ne portant pas sur l'objet technologique, comme l'approche psychosociale de la métaphore sensori-motrice ou encore du schéma corporel en psychomotricité que nous développerons plus loin dans l'état de la recherche sur la métaphore (chapitre 2.1), pose la question de l'adaptation d'une réflexion à un objet et à un contexte différents. Les penseurs et chercheurs qui semblent privilégiés dans ce mouvement de translation proposent ainsi des concepts propres à faire l'objet d'une métaphore de l'abstrait vers le concret. Ainsi, prenons l'exemple de Winnicott, tel qu'il est cité par Jauréguiberry [Jauréguiberry 2000].

³ Les « contrôles » sont les fonctionnalités de déplacement, d'activation et plus généralement d'interactivité, disponibles depuis la manette de jeu et éventuellement depuis l'interface utilisateur.

⁴ Charles Baudelaire, Les fleurs du mal, l'héautontimorouménos. (en grec, ce terme signifie « celui qui se punit lui-même »)

Pour Winnicott, « l'espace potentiel » est un espace intermédiaire entre la réalité psychique interne et le principe de réalité externe, où subjectivité et objectivité se confondent. Selon Jauréguiberry, Internet serait investi comme espace potentiel qui permettrait à l'individu de reconstruire la réalité par l'expérimentation d'une illusion qui aurait ici la forme du virtuel.

« La seule condition pour que cet espace soit réellement transitionnel est qu'il le soit aussi dans le temps. » [Jauréguiberry 2000 :149].

Espace transitionnel et espace de la représentation en ligne peuvent certes être appréhendés comme comportant un certain nombre d'analogies conceptuelles, de sorte que les recherches de Winnicott sur le premier puissent aider à analyser le second. En revanche, l'inconvénient de ces pratiques comparatistes est qu'elles tendent à ne développer qu'une dimension envisageable de l'objet technologique, sans évoquer les points qui en relativisent la portée : l'espace de représentation en ligne est concret et ne relève du psychisme que par métaphore et de l'imaginaire que par la construction de la signification.

Le problème posé par ces comparaisons du technique et du psychanalytique est soulevé par [Beguin 2003] concernant la comparaison que fait Hutchins (1996) du cockpit d'un avion avec l'espace intérieur de représentation d'un sujet : comment prendre pour point d'appui d'un raisonnement scientifique une analogie entre un dispositif technique (le cockpit, l'interface utilisateur) et le psychisme ? Le vocable « virtuel » a pu conduire à cet égard à légitimer un certain nombre de ces associations, notamment en psychanalyse, discipline dont les métaphores de miroir et les figures mythologiques renvoient aux profondeurs de l'inconscient collectif et peuvent de ce fait facilement être transférées aux dispositifs hypermédiatiques. Précisément, si l'expression « schéma corporel » désigne l'association entre le corps et l'image du corps motivée par le geste, l'expression « Moi-peau » exprime une métaphore entre le corps et le psychisme motivée par le schéma corporel tout en étant elle-même stylistiquement une métaphore. En plein cœur de cette mise en abyme terminologique, cet article ne vise pas à affirmer la similarité ou la coïncidence du Moi-Peau et de la représentation de l'utilisateur, mais à trouver en l'un et en l'autre les motifs de la métaphore en recourant à une tierce méthode, la sémiotique.

La méthode a consisté à analyser systématiquement les signes audioscripto-visuels et interactifs délivrés par l'interface. Or Jean Clément [Clément 95] souligne que, « appliqué à l'hypertexte, le concept de métaphore permet de rendre compte du fait que tel fragment se prête à plusieurs lectures en fonction des parcours dans lesquels il s'inscrit », signalant là « une des caractéristiques fortes de l'hypertexte par rapport au texte ». Cette tentative de prise intellectuelle sur la structure sémiotique du jeu à laquelle nous avons cédé est-elle, de ce point de vue, légitime ? La question se pose davantage encore lorsque l'on embrasse le point de vue du joueur, non plus idéal, comme celui que nous avons considéré ici, mais du joueur banal. Jean-Marie Klinkenberg distingue cinq réactions [1996 : 270] à l'écart allotopique [1996 : 263] manifesté ici par la série des métaphores de l'intériorité : la non-conscience, l'affirmation qu'il y a erreur, la production d'un sens rhétorique, la conventionnalisation, et enfin le refus d'interpréter. Les entretiens exploratoires ont montré que les références internes à la série des Silent Hill étaient très sensibles chez les joueurs et que le décalage était perçu à la fois comme une originalité et un obstacle à la jouabilité, la séquence de sauvegarde étant trop longue. Si l'originalité globale du jeu est sentie comme gage de réussite, elle n'est pas sentie comme étant la principale qualité artistique du jeu, consistant plutôt en la qualité graphique (image, fluidité et réalisme des animations) et sonore. Adoptant un point de vue réflexif, l'analyse du dispositif ludique interactif est confrontée à l'insoutenable légèreté du dispositif cognitif humain en situation de divertissement. Plus encore que l'esthétique des

œuvres interactives, qui peut s'adresser au même public que les œuvres elles-mêmes, une esthétique du jeu vidéo doit assumer le fait que le contexte de réception d'un jeu vidéo coïncide rarement avec un contexte d'effort intellectuel et de prise de distance.

En conclusion, la méthode a mêlé observation participante et analyse des signes de l'interface. L'étude du mécanisme immersif de la métaphore de l'intériorité a été stimulée par une expérience personnelle de jeu coïncidant avec des témoignages de joueurs recueillis dans les forums de jeu vidéo et dans des entretiens (entretiens exploratoires ouverts sur les pratiques de présentation de soi à distance), qui ont permis d'effectuer une première exploration pragmatique étendue du terrain de Silent Hill 4. Les entretiens ont répondu positivement à la question de savoir si le jeu pouvait favoriser la projection de souvenirs personnels et donc l'investissement psychique et se sont limités à cette réponse. L'analyse pragmatique, méthode prépondérante, a consisté à relever dans les deux premières séquences de jeu, toutes deux se déroulant dans l'appartement, jusqu'au moment de la sortie dans le monde du métro, la disposition spatiale des pièces, leurs caractéristiques graphiques (textures), les souvenirs exprimés par le personnage à l'activation de chaque objet de l'appartement, afin d'examiner l'émergence des souvenirs d'Henry, dans une démarche systématique ne tenant pas compte des variations de parcours de joueurs. Il a semblé vain dans ce cas de figure d'effectuer des observations de joueurs puisque l'étude porte sur le dispositif tel qu'il est conçu par les concepteurs et tel qu'un « joueur idéal » pourrait le consulter : en cela ce travail s'inscrit davantage dans une approche esthétique que dans une approche culturelle ou sociologique.

1.2 Description de l'objet (contrôles et scènes étudiées)

1.2.1 Fonctionnalités de gestion⁵ et contrôles

L'interface de Silent Hill 4 est celle d'un jeu aventure pour un joueur seul. Les fonctionnalités de gestion comprennent un inventaire contenant les objets possédés par le personnage, un carnet de bord rappelant les missions et une possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment⁶.

Dans la plupart des jeux aventure ou action, ces éléments ne sont pas représentés dans le monde en trois dimensions mais sont disponibles depuis l'interface de gestion du joueur par des menus spécifiques désolidarisés de l'environnement du personnage. Dans Silent Hill 3, par exemple, Heather n'a pas d'endroit où elle puisse stocker ses armes. Le joueur les gère pour elle, il sélectionne l'arme. Une convention admet que le personnage puisse porter sur lui une trentaine d'objets et armes sans que ce bagage ne soit visible dans l'espace en trois dimensions, et que les lourdes liasses de documents qu'il trouve s'archivent automatiquement dans un espace invisible. Le personnage peut ainsi porter cinquante kilos de matériel tout en n'ayant sur lui que ses vêtements : la convention admet qu'ils soient contenus en l'interface

⁵ Nous désignons ici par fonctionnalités de gestion celles qui permettent au joueur de gérer le personnage. Elles comportent en outre d'autres fonctionnalités de personnalisation du son, de la manette, et de sortie de jeu, que nous n'étudierons pas ici dans la mesure où elles ne sont pas liées directement à l'expérience du personnage.

⁶ D'autres jeux limitent le nombre de sauvegarde à l'obtention d'un objet : dans Alone in the Dark, autre jeu du genre Survival Horror, c'est un médaillon.

de gestion. Il revient au joueur de gérer et choisir les objets que le personnage utilise, et qui dans ce cas apparaissent dans la main du personnage.

L'originalité de Silent Hill 4 du point de vue de l'interface de gestion est premièrement que l'inventaire et le carnet de bord sont spatialisés dans l'environnement de jeu et non plus dans l'interface de gestion et secondement que le point de sauvegarde ne jalonne pas le parcours du joueur⁷ mais est située en un seul point vers lequel il doit constamment revenir. Plus encore, ces trois fonctionnalités de gestion du personnage ont ceci de particulier qu'elles sont situées dans un même lieu, l'appartement (cf. figure 1) : l'inventaire est figuré par un coffre⁸ situé dans le salon, le carnet de bord par un cahier posé sur le bureau de la chambre d'Henry, la sauvegarde par un carnet rouge posé sur une table du salon. Décentrées de l'interface de gestion de l'utilisateur vers l'interface en trois dimensions du personnage comme le montre le schéma ci-dessus, elles opèrent une avancée du joueur dans l'espace narratif. Nous reviendrons sur les conséquences de cette décentration dans le chapitre 2.2, en évoquant la métaphore sensorimotrice qui associe Henry à la chambre 304.

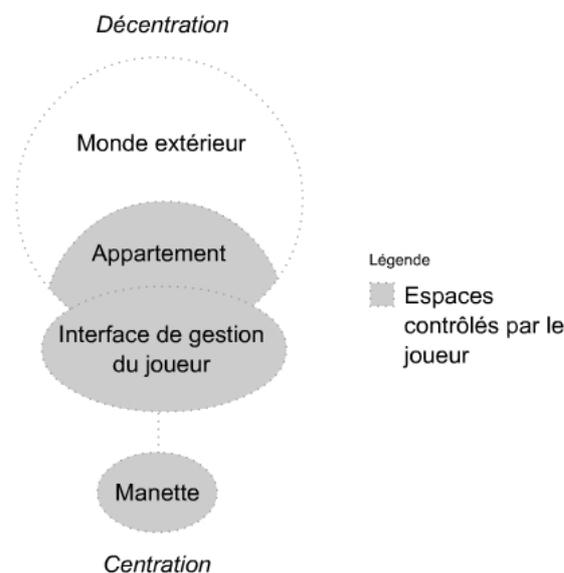


Figure 1 Décentration de l'interface de gestion

Les contrôles de déplacement par la manette sont semblables aux contrôles classiques du jeu aventure : action, déplacement, tir⁹ ou coup. Le bouton action sert à activer les objets (saisir, utiliser) mais aussi à faire apparaître les pensées du personnage¹⁰. Un œil indique quels sont

⁷ L'espace de sauvegarde, dans les autres Silent Hill, n'est pas unique. Dans Silent Hill 2 le joueur sauvegarde la partie en actionnant des puits qui jalonnent son parcours; le héros s'y penche, dit être pris d'un soudain mal de tête et l'interface de mémorisation apparaît, comportant les noms des différents points mémorisés. Régulièrement des puits sont disposés sur le chemin, de sorte à ce que la sauvegarde puisse s'effectuer en cours de route, sans que le joueur ne soit obligé de faire un détour.

⁸ Cette originalité était déjà présente dans « Resident Evil : code Veronica », jeu dans lequel, à un certain moment, le joueur a la possibilité de stocker ses objets dans un coffre. Cependant cette possibilité était limitée à une étape seulement du jeu et n'était pas associée aux autres fonctionnalités comme c'est le cas ici.

⁹ L'originalité est la possibilité de charger le coup pour lui donner plus de force.

¹⁰ A la différence des autres personnages du jeu dont les interventions orales sont restituées par la bande son, Henry ne parle que très peu, et seulement dans les cinématiques : ses pensées sont rendues par du

Ref. Georges, F. (2006) « *Immersion et métaphore de l'intériorité* ». Actes du colloque international Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.

les éléments que le joueur peut activer pour déclencher le souvenir. Par souci de ne pas alourdir le propos de précisions répétitives, pour exprimer l'apparition de ces informations sur l'interface suite à une activation de la touche action par le joueur, nous emploierons un verbe d'énonciation ou de sentiment en prenant pour sujet le personnage.

Les fonctionnalités de gestion et de contrôle dans Silent Hill 4 sont en décalage avec la norme de rigueur ; nous évoquerons dans le chapitre 1.2.3 que cette originalité peut être un obstacle à la jouabilité, non seulement parce qu'elle oblige le joueur à s'y habituer, mais aussi parce qu'elle entraîne un retour à répétitions dans le monde de l'appartement. Les fonctionnalités, spatialisées, ne sont une amélioration de l'ergonomie mais une distorsion porteuse de sens, en opérant la décentration du monde du joueur au monde du personnage.

1.2.2 Aperçu des deux premières séquences

Les deux premières séquences du jeu se déroulent dans l'appartement d'Henry Townsend. Elles sont séparées par le générique. Elles nécessitent une vingtaine de minutes de jeu si le joueur prend le temps d'explorer les lieux. Des joueurs ayant connaissance préalablement du scénario et des objets dont l'activation permet de déclencher la progression narrative explorent moins l'interface : la totalité de Silent Hill 4 peut ainsi être jouée en une vingtaine d'heures.

Le bref descriptif suivant des deux premières séquences est d'une utilité comparable au résumé d'un texte. Il nous a semblé utile de le faire figurer dans cette étude pour faciliter la compréhension de l'explication, mais tout comme un résumé ne remplace pas la lecture d'un livre, il ne remplace pas la pratique effective du jeu qui seule peut délivrer tous les éléments nécessaires à sa pleine compréhension.



Figure 2 la porte d'entrée de l'appartement. On peut y lire "Don't go!"

Henry Townshend se réveille un jour dans l'impossibilité de sortir de son appartement. Les murs, les objets, sont souillés et couverts d'une texture qui ressemble à du sang. Les portes sont fermées, les fenêtres sont closes. L'eau est coupée ainsi que l'électricité. Henry se pose des questions sur ce qui lui est arrivé, il a très mal à la tête. Des nombreuses photographies et tableaux encadrés au mur, des meubles il ne reconnaît rien, comme si les objets avaient été remplacés ou déplacés. A la place de la télévision, il se souvient nébuleusement qu'il y avait

texte apparaissant en bas de l'écran, et l'utilisateur passe d'un paragraphe à l'autre avec le bouton action.

un tourne-disque rouge. Ce sentiment d'étrangeté culmine lorsqu'il aperçoit, sur un mur du salon, une photographie qui le représente. « Qui est ce type ? » se dit-il. Il ne se reconnaît pas lui-même. La séquence prend fin au paroxysme de l'irrationnel. Une créature monstrueuse geint, sortant d'un mur, et vient s'échouer avec force fracas et hurlements à ses pieds. Ecran noir.



Figure 3 La cuisine dans la séquence 1 et dans la séquence 2

Le réveil d'Henry qui marque le début de la seconde séquence se présente comme un retour au réel : « Putain, quel rêve... ». Le joueur comprend que la scène précédente appartenait au monde du cauchemar, thème qui parcourt tout le jeu comme un leitmotiv dont l'insistance croît à la mesure de son mystère. L'appartement est le même, mais les souvenirs d'Henry sont nets et certaines images ont changé. « Il y a cinq jours, j'ai eu ce cauchemar pour la première fois, depuis je suis coincé dans ma piaule. Un type a même barricadé la porte de l'intérieur ». Qui est ce « type » qui a « barricadé la porte de l'intérieur » ? Il est pourtant seul et l'appartement est hermétiquement clos. Henry pénètre dans la salle de bains et découvre qu'un trou noir y a été pratiqué. Au bout d'un long tunnel étroit brille une lumière blanche vers laquelle il progresse en rampant. Le joueur doit avancer en maintenant la flèche avant enfoncée jusqu'à la sortie. Après une vingtaine de secondes de cet exercice, une cinématique le montre à la troisième personne assis sur un escalier roulant. Le personnage arrive dans « le monde du métro ». Ce passage du monde de l'appartement au monde extérieur marque la fin de la seconde séquence.

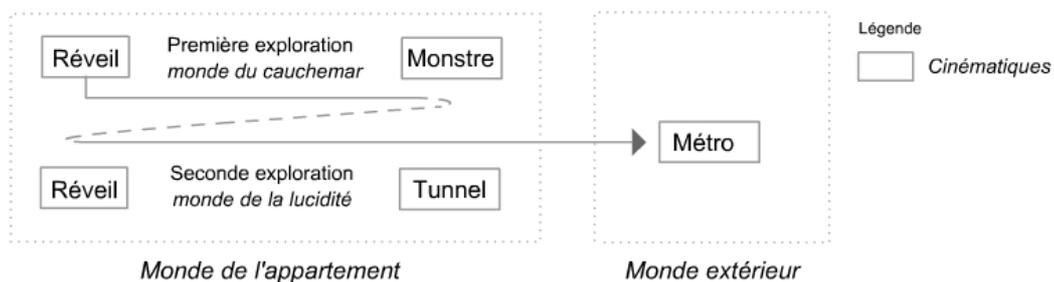


Figure 4 Cinématiques et phases d'exploration interactive

Ces deux séquences résumées sont jouables. Quatre cinématiques l'entrecoupent : celles du premier réveil d'Henry, celle du monstre, celle du second réveil et celle de la sortie du tunnel.

1.2.3 L'appartement 304

La chambre 304 est l'espace central du jeu, comme nous allons le démontrer tout au long de ce travail. Il comporte une chambre faisant face à la salle de bains, un couloir conduisant au salon, à la cuisine américaine, à la porte d'entrée et à la buanderie.

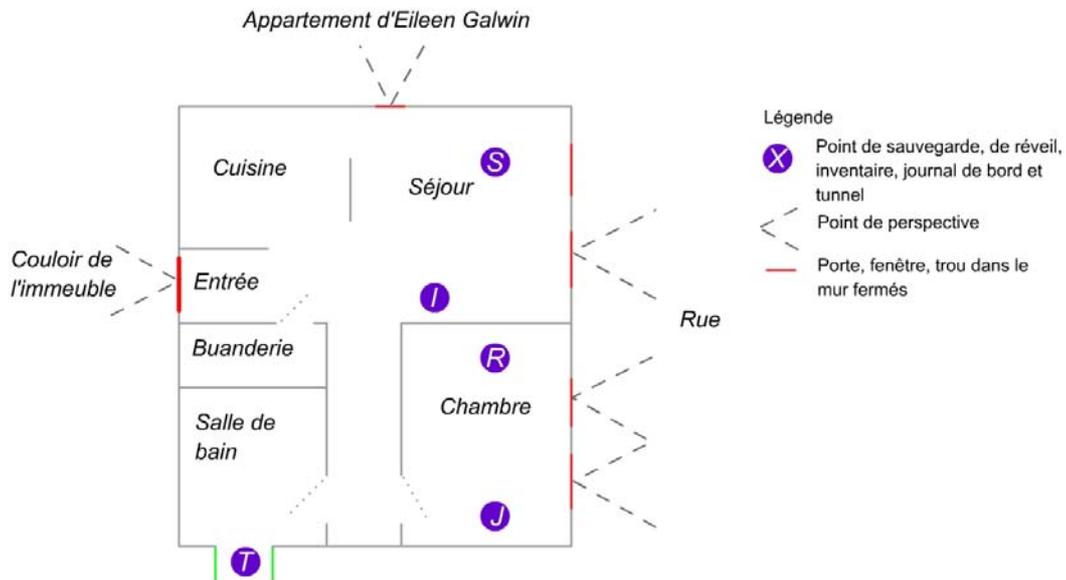


Figure 5 Plan de l'appartement d'Henry Townsend

Le joueur doit y revenir aussi souvent qu'il souhaite sauvegarder la partie. A chaque fois, le personnage entre dans le tunnel signalé par un cercle rouge dans le monde extérieur, se réveille dans son lit (point « R » sur le schéma ci-dessus)), se lève, sort de la chambre, emprunte le couloir et active le livre rouge (« S ») sur la table du salon. Alors seulement apparaît l'interface de sauvegarde. Une fois la sauvegarde effectuée, le personnage effectue le chemin inverse cette fois pour se rendre à la salle de bains ; il emprunte le tunnel (« T ») et réapparaît dans le monde qu'il avait quitté. Cette suite d'actions, répétitive, prend un temps conséquent, en moyenne trois minutes, alors qu'elle peut se réduire à quelques secondes dans un dispositif plus classique, au point que cette phase est ressentie par certains joueurs comme un obstacle à la jouabilité. La sauvegarde est rupture dans le rythme du jeu, elle ouvre une brèche dans laquelle se loge la signification.

1.3 Recueil exploratoire de témoignages

Souvent pratiqués dans une période de jeu courte et intense, les jeux de Survival Horror constituent une brèche d'une vingtaine d'heures dans le réel. Les témoignages ont montré que ces périodes denses d'immersion favorisent l'investissement de sensations et souvenirs personnels. Certains joueurs créent même les conditions pour favoriser la confusion entre jeu réalité et soignent l'installation spatiale du dispositif de jeu, en éteignant la lumière et montant le son, mais aussi en utilisant plusieurs haut-parleurs de sorte à améliorer leur perception sonore, ou encore en utilisant un vidéoprojecteur de sorte à accroître la présence de l'image, tout comme d'aucuns le font pour regarder un film d'épouvante. Les joueurs recherchent ainsi activement les sensations de peur et d'angoisse qui caractérisent le genre.

L'intention de se faire peur déborde parfois sur le réel. Un joueur rapporte qu'ayant joué plusieurs heures à Silent Hill 4, il s'est endormi sur le canapé après avoir éteint la télévision.

Agité de sombres cauchemars, son sommeil était parcouru des gémissements des créatures monstrueuses « perçus comme dans une semi-conscience ». Il « se rendormait aussitôt pour y échapper ». Tout à fait éveillé au petit matin après cette nuit inconfortable, il les entendait encore et crut perdre la tête. Inspectant la pièce, il s'aperçut que la télévision était certes éteinte, mais que la console était allumée. Le disque du jeu continuait à tourner : les gémissements n'étaient ni le fruit de son esprit malade ni d'un réel rongé par le cauchemar, mais produits par la bande-son qui persistait sans l'image. Il lui suffit d'éteindre la console pour retrouver la saine cohérence du réel. De l'intrusion impromptue à son incursion sans motif technique, certains joueurs témoignent de la récurrence de lourds cauchemars très pénibles mélangeant des images du jeu et des souvenirs personnels difficiles.

Les concepteurs de Silent Hill jouent avec les images de la maladie mentale, de l'hallucination, en proposant des univers réels, qui, tout comme dans les deux premières séquences étudiées, une fois parcourus une première fois, sont revisités dans leur versant hallucinatoire, à la suite d'une crise du héros. L'espace est le même mais les pièces sont sanglantes, des monstres y geignent lamentablement et se tordent. Tuer ces monstres un par un, en utilisant les armes les plus brutales devient pour certains une seconde mission, une expérience personnelle symbolique. Le déplacement des monstres est très lent et leur « intelligence ¹¹ » en mode normal ou facile, réduite : une course bien orientée suffirait à échapper à leurs assauts. Une joueuse témoigne, qu'ignorant volontairement cette facilité dans Silent Hill 3, elle s'était surprise, au bout d'une dizaine d'heures de jeu, à prendre un plaisir savoureux à « massacrer toutes ces créatures, une par une, avec une masse moyenâgeuse massive au manche très long, très lourde, pour faire cesser ces gémissements insupportables », plutôt que d'utiliser un pistolet ou un katana, outils plus rapides et plus efficaces. Elle dit éprouver un soulagement voluptueux au son de la masse écrasant les corps, « comme si ces corps représentaient quelque chose de symbolique qu'il [lui] fallait éradiquer ». Pour un autre, « tuer devient la seule façon de garder la tête froide et d'avoir prise sur ce monde irrationnel ». En mode facile ou normal, le danger de mourir est réduit. Tuer devient un choix personnel. Le jeu d'épouvante se fait jeu de massacre par plaisir cathartique.

¹¹ Les ennemis ne possèdent en réalité pas d'intelligence artificielle, mais sont dotés de propriétés de détection du personnage dans un certain périmètre au-delà duquel ils restent immobiles ou suivent une trajectoire par défaut. Les joueurs, pour y échapper, n'ont qu'à éviter ce périmètre de détection. Les créatures ne suivent pas le personnage très longtemps dans la série Silent Hill sur Play station 2. Le niveau de difficulté réduit montre une volonté de la part de l'éditeur de mettre l'accent sur l'histoire (c'est à dire le scénario et les énigmes) : la dimension « action », représentée par les ennemis à tuer, est réduite.



Figure 6 Henry Townsend au premier plan assailli par le visage sa voisine Heileen Galwin sortant du corps du bâtiment et ennemi bicéphale qu'Henry doit combattre. Ces deux scènes sont extérieures à l'appartement.

Assaillis d'indices de complots, de billets intimes et énigmatiques, faisant parfois allusion au passé du personnage ou à la sorcellerie, les joueurs ne maîtrisent pas le déroulement de l'histoire dont ils reçoivent les bribes sibyllines, avec un inconfortable sentiment de parataxe.

Les fragments d'histoire ne convergent que par l'effort de leur pensée pour donner une cohérence discursive rassurante à cet agrégat d'allusions mystérieuses, dont la dimension ésotérique et psychique est propre à stimuler l'interprétation¹². Le plaisir intentionnel de se faire peur passe par l'implication personnelle, nécessaire à la compréhension de l'histoire. Les souvenirs propres se juxtaposent aux symboles inconnus.

Tout comme dans le théâtre antique, les joueurs connaissent l'histoire, savent qu'ils vont affronter, à la fin de chaque niveau et qu'ils le veulent ou non, un monstre terriblement difficile à combattre¹³. Ils savent de même que l'histoire est écrite avant qu'ils la jouent et qu'ils ne peuvent en modifier que la fin. Ils estiment parfois, comme nous venons de le voir, n'avoir d'autre choix que de s'engouffrer dans l'action de tuer vécue comme un soulagement, une prise sur leur destin. Le monde du jeu devient métaphorique de l'existence dans l'affrontement de ses propres peurs, métaphorique des mythes ancestraux dans la lutte contre le monstre pour sauver l'humanité.

Au centre de cette envolée identificatoire et mythique, on s'attendrait à ce que le héros incarne une image de soi en laquelle chacun pourrait se projeter. Or certains, témoignant en outre d'une plongée intestinale dans l'univers, déplorent en ce point précis la faible identification à Henry, jugé « insipide ».

¹² Ou à laisser tout bonnement de côté le scénario, ce que plusieurs personnes interrogées ont avoué. Il est remarquable en effet que l'on ne trouve aucun résumé de l'histoire sur internet alors que les forums ou sites consacrés dont foison... les résumés s'arrêtent généralement à l'intrigue exposée au début du jeu, suivis de l'énumération des armes disponibles.

¹³ C'est le « boss de fin de niveau », incontournable depuis les premiers jeux de plateforme.



Figure 7 Henry Townsend assis sur l'escalier roulant du métro (fin de la seconde séquence).

Si l'identification ne s'opère pas par le personnage, en quoi opère-t-elle ?

2 LES METAPHORES DE L'INTERIORITE

En se désengageant de la perspective d'Henry Townsend, le personnage incarné à l'écran par le joueur, comme étant au centre de l'expérience immersive d'identification, tout en conservant l'hypothèse de la représentation de l'utilisateur comme angle de lecture de l'immersion, quels éléments pourraient opérer l'identification propre à stimuler l'implication personnelle observée chez les joueurs ?

Notre hypothèse est qu'elle procède par association métaphorique de l'interface au psychisme. Pour consolider les outils d'analyse stylistique et poursuivre les efforts théoriques effectués en sémiotique et études littéraires pour l'adapter aux corpus interactifs, nous avons rappelé les théories psychosociales de la métaphore sensorimotrice, qui peuvent être mises en lien avec les fonctionnalités d'interactivité et d'interaction avec l'environnement logiciel.

Après avoir défini la notion de métaphore utilisée dans une première partie, sont développées trois métaphores : celle qui associe Henry à la chambre 304, celle qui associe les passages (porte, tunnel) au cordon ombilical, et en dernier point celle qui associe l'appartement au Moi-Peau, cette peau pour la conscience décrite par Anzieu (1985).

2.1 La métaphore

La métaphore est une notion complexe qui permet d'analyser les analogies opérées par le texte¹⁴.

2.1.1 La métaphore rhétorique

La métaphore est une figure de style qui, comme la comparaison, établit une analogie entre deux signifiés : un *comparé* (ou *thème*) et un *comparant* (ou *phore*). Cette analogie est motivée par une ou plusieurs qualités communes au comparant et au comparé, le *sème* (unité

¹⁴ Au sens étymologique de tissus de signes, qui peuvent être aussi bien de nature textuelle (écriture) que visuelle ou sonore. Ici le texte est audio-scripto-visuel (son, écriture et image) et sensorimoteur (interactivité).

de signification) *commun*. Tandis que dans la comparaison, la relation d'analogie est explicite (« comme », « sembler »), dans la métaphore la relation est implicite.

Bernard Dupriez définit la métaphore comme « le plus élaboré des tropes, car le passage d'un sens à l'autre a lieu par une opération personnelle fondée sur une impression ou une interprétation et celle-ci demande à être trouvée sinon revécue par le lecteur. » [Dupriez, 1984 : 286]. Figure de style, « figure de pensée » [Bouverot 1969, 133], la métaphore a une dimension poétique¹⁵. Le phore « détourne du droit chemin l'énoncé »¹⁶, « imposant à l'émetteur comme au récepteur un surplus de travail cognitif » [Kerbrat-Orecchioni 1994, 59]. Le regard du lecteur s'aventure dans cet interstice ouvert en faisant effort pour se maintenir au bord par la pensée. La métaphore n'est pas seulement un procédé, mais reflète l'activité cognitive¹⁷ de construction de la signification.

2.1.2 La métaphore psychosociale

« Les métaphores dans le langage sont possibles précisément parce qu'il y a des métaphores dans le système conceptuel de chacun. » [Lakoff & Johnson : 16]

De la rhétorique aux perspectives cognitives et pragmatiques, le concept de métaphore conserve la relation analogique entre deux éléments que l'interprétation corrèle. De la métaphore littéraire à la métaphore visuelle ou spatiale, la modalité¹⁸ change, ainsi que la façon de faire expérience de cette association.

Dans une perspective expérialiste, Lakoff et Johnson définissent la métaphore comme un processus au cours duquel les dimensions du concept émergent naturellement de l'expérience des limites du corps, des interactions avec les autres hommes et le monde. L'espace, investi par le geste, prendrait corps naturellement dans l'esprit. L'individu construit un modèle intériorisé de son environnement, des objets qu'il rencontre et des interactions qu'il développe avec ceux-ci. La terminologie expérialiste employée pour parler de ces métaphores est domaine-source¹⁹, (ou véhicule²⁰) et domaine-cible. La source est l'objet qui stimule

¹⁵ « Pour que la connotation, c'est-à-dire la poésie apparaisse, il faut que S₁ et S₂ n'aient aucun élément commun. Alors, et alors seulement, en l'absence de toute analogie objective, surgit l'analogie subjective, le signifié émotionnel ou sens poétique [Cohen 1966, 205]

¹⁶ « Le trope, conformément à l'étymologie de son nom, a quelque chose de retors : il détourne du droit chemin l'énoncé qu'il investit, imposant à l'émetteur comme au récepteur un surplus de travail cognitif (...). » [Kerbrat-Orecchioni 1994, 59]

¹⁷ « Sémiotique et cognition sont étroitement liées : la structure sémiotique élémentaire reflète exactement notre activité de perception » [Klinkenberg, 1996, 78].

¹⁸ « La métaphore n'est pas un phénomène essentiellement linguistique. C'est avant tout un processus de production de sens, qui peut apparaître indépendamment du média utilisé, et des signes de communication (...) Dans cette optique, la métaphore en langue ne fait que refléter un processus cognitif générique. Ce processus consiste, de manière simplifiée, à mettre en relation deux objets cognitifs d'une certaine manière. L'un alors appelé la 'source' de la métaphore, exprime un aspect de l'autre, qui devient la 'cible' de la métaphore » Ferrari [1997, 14]

¹⁹ Diller (1991, 210) : Le terme de métaphore conceptuelle (...) : des attributs appartenant à un certain domaine, qu'on appellera domaine-source, vont être transportés dans un autre

Ref. Georges, F. (2006) « *Immersion et métaphore de l'intériorité* ». Actes du colloque international Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.

l'interprétation, tandis que la cible est le concept opéré : « ce processus consiste, de manière simplifiée, à mettre en relation deux objets cognitifs d'une certaine manière. L'un alors appelé la 'source' de la métaphore, exprime un aspect de l'autre, qui devient la 'cible' de la métaphore » Ferrari (1997, 14).

2.1.3 La métaphore en sémiologie et en sémiopragmatique

Appliqué au cinéma par la sémiologie de l'audiovisuel (Christian Metz), le concept de métaphore prend un relief tout particulier dans le cadre du signe interactif comme geste mis en image. Les métaphores sont utilisées en conception d'interfaces pour inciter l'utilisateur à interpréter, comme la métaphore de l'assistant personnel [Rieder 2003 : 48, Collard 2003], la représentation anthropomorphique ou zoomorphique qui placerait l'utilisateur dans une « stratégie d'interprétation de l'intentionnalité » (*intentional stance*) [Dennett 1987], du fait de la similitude de l'image qu'il se fait de lui-même et de l'image qu'il voit à l'écran, cette ressemblance opérant une relation associative de type métaphorique. Suivant Dennett, cette activité d'interprétation favoriserait l'immersion.

Les propriétés du dispositif²¹ hypermédiatique induisent une perception, une compréhension et une interprétation en terme d'espace [Peraya 1999 : 10-11], distinguant médiation sensori-motrice et médiation sémio-cognitive dans le processus de spatialisation. La manipulation de la souris dessine deux types d'espace : l'espace tabulaire de l'écran et l'espace informationnel « qui à chaque “ clic ” amène l'information, la page-écran, à la surface de l'écran. »²² ; un second processus consiste en des « métaphores structurelles : celles-ci constituent un cadre cognitif d'interprétation et d'organisation topofonctionnel du dispositif²³ ». Ces deux types de

domaine, appelé domaine-cible, dans le but de pouvoir conceptualiser ce domaine-cible, la compréhension métaphorique étant par nature conceptuelle

²⁰ Katz (1989, 486) : (..) the interpretation of a metaphor involves the arousal of the meaning of one concept and mapping that meaning to a second concept. (..) to describe an object (the topic or target) in terms of another object (the vehicle or source).

²¹ La notion de dispositif exprime la dimension expérientialiste de l'hypertexte multimédia. Un dispositif est « une instance, un lieu social d'interaction et de coopération possédant ses intentions, son fonctionnement matériel et symbolique enfin, ses modes d'interaction propres » [Meunier 2004 : 153]

²² « Cette compréhension du dispositif en terme d'espace constitue d'une première forme de métaphore, un premier processus de métaphorisation. Car la métaphore n'est pas seulement une figure de rhétorique, un ornement littéraire ou stylistique. Plus fondamentalement, la métaphore est un mécanisme cognitif essentiel qui permet de comprendre une réalité dans les termes d'une autre et donc aussi d'interpréter un phénomène nouveau avec un cadre de référence cognitif déjà établi. »

²³ Ces environnements se voient dès lors “ naturellement ” désignés par des métaphores qui toutes renvoient à un espace particulier : un campus virtuel, une classe virtuelle, une ville – College Town –, un grand hôtel – The palace –, etc. L'espace orienté initial prend alors la forme d'un espace particulier, connu, celle du campus, d'une ville, etc. [...] La métaphorisation de l'espace de travail fait adopter aux utilisateurs des comportements sociaux identiques à ceux qui sont requis dans l'environnement de référence. La métaphore sert donc à la fois de cadre cognitif d'interprétation mais aussi de modèle de comportement social et de résolution de tâches. (Peraya 1999 : 12)

Ref. Georges, F. (2006) « *Immersion et métaphore de l'intériorité* ». Actes du colloque international Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.

métaphores sont repris par Cécile Meyer, tout comme Daniel Peraya dans le cadre des sciences de l'éducation. Elle oppose métaphore de contenu²⁴ et métaphore d'interface²⁵.

2.1.4 La métaphore de l'intériorité : définition

Nous conserverons la terminologie de métaphore sensorimotrice et métaphore sémiocognitive employée par Daniel Peraya (cf. 2.1.3). Nous entendons par métaphore sensorimotrice les métaphores qui sont perceptibles par une action du joueur et nécessitent donc l'usage de la manette pour actionner un objet présentant une fonctionnalité interactive, et par métaphore sémiocognitive les métaphores qui ne nécessitent pas l'usage de la manette pour être perçues (ce sont celles du cinéma). La distinction que nous opérons ici n'est en réalité pas si nette, puisque la manette est nécessaire pour explorer le monde : tout objet ne peut y être perçu et interprété qu'avec son usage. Néanmoins la métaphore sensorimotrice a ceci de particulier qu'elle dépend davantage de l'expérience du joueur que la métaphore sémiocognitive, puisque si le joueur ne l'active pas (pour cela il doit trouver le point de déclenchement), il ne la perçoit pas, tandis que la métaphore visuelle, par exemple, reste perceptible par tout joueur dont l'écran affiche les signes, quand bien même ne les aurait-il pas interprétés comme signifiants. Symétriquement, la métaphore sensorimotrice se fonde sur une perception sémiocognitive des objets ainsi associés par la fonctionnalité interactive. Lorsque nous évoquons l'une et l'autre, il s'agit donc davantage de dominantes que d'exclusivité.

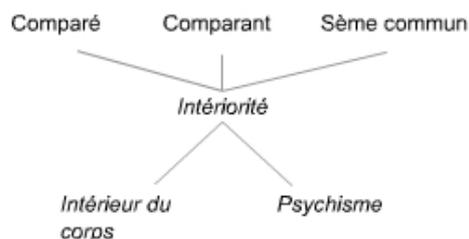


Figure 8 Définition de la métaphore de l'intériorité

La métaphore de l'intériorité, telle que cette expression est employée ici et qu'elle soit de l'un ou l'autre type évoqué ci-dessus, prend pour comparant ou comparé, un élément associé à l'intériorité. Plus précisément, nous entendons par intériorité d'une part l'espace interne du corps (la chair, le sang, les organes) et d'autre part l'espace psychique (l'hallucination, le rêve, le sentiment de soi, le conflit psychique).

Si nous connaissons bien la métaphore sémiocognitive de par sa similitude avec la figure rhétorique et sémiologique dans l'audiovisuel, la présence dans la seconde de l'interactivité reste mal définie. Une des questions méthodologiques qui reste à élucider est sa nature et sa qualité : son rôle s'arrête-t-il à l'embranchement du trope ou participe-t-il davantage de la construction du sens ? Plus précisément, et en limitant toujours le terrain d'analyse au corpus

²⁴ « Les métaphores de contenu sont les métaphores relatives au contenu de la formation, c'est-à-dire facilitant l'acquisition des connaissances dans le domaine de connaissances visé. » (Meyer : 2001, p.74).

²⁵ « Les métaphores d'interface, parfois aussi appelées métaphores d'interaction, sont les métaphores présentes dans le système informatique réalisé, au niveau de l'interface homme-machine. Elles permettent d'aider l'utilisateur à interagir avec le système. » (Meyer : 2001, p.72)

que nous avons délimité, on pourra se demander s'il présente différentes catégories d'interactivités ou de modalité d'embranchement.

2.2 Henry, l'immeuble et la chambre 304

Une métaphore sensorimotrice lie Henry à son appartement. Le fait que cette pièce soit mentionnée dans le titre (« The Room ») montre son importance : cette histoire est, plus que celle d'Henry, l'histoire de l'appartement dans lequel il est enfermé. Or une association se tisse dès la première séquence entre le personnage et l'espace de son incarcération.

Pour approfondir les enjeux sémiotiques de cette métaphore, examinons à présent l'économie de la chambre 304 montre que l'espace est investi par des décalages de fonctionnalités qui tendent à faire coïncider les frontières entre personnage, joueur et espace, dans une forme de gestation. Bien qu'Henry y soit enfermé, certaines ouvertures constituent des brèches qui maintiennent néanmoins une communication avec l'extérieur : comme le visage d'Henry il possède des yeux et des orifices. La façade pourrait être mise en correspondance à son visage, la vue de la fenêtre à sa vision vers le monde extérieur, et le tunnel, comme nous le développeront dans le sous-chapitre suivant, à un cordon ombilical symbolique qui le lierait à ses conflits psychiques.



Figure 9 Le salon et la chambre

En commentaire de son portrait dans la première séquence, Henry se demande « qui est ce type ? » et ne se reconnaît pas. Le joueur qui le découvrirait uniquement par la pratique ne le reconnaîtrait pas non plus, étant donné que la caméra est en vision subjective : le joueur voit à travers les yeux d'Henry et ne perçoit pas son visage, tout comme Henry ne le perçoit pas alors qu'il observe cette photographie. Jusque là, aucun indice ne donne encore à penser qu'Henry soit « ce type » mais en réalité, le joueur a déjà eu l'occasion de voir maintes fois le portrait d'Henry, dans le livret du jeu, dans les copies d'écran disponibles sur internet, ou dans le jeu même s'il y joue pour une seconde fois²⁶. Le décalage fait sens et met en relief le comparé, Henry.

Au second réveil, en place du portrait d'Henry figure une photographie de la façade. Le personnage commente : « C'est la façade de South Ashfield Heights. J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre. Quand je suis arrivé ici il y a deux ans, j'ai eu l'impression qu'une force m'attirait là ». L'édifice dans lequel Henry est enfermé n'est pas indifférent à Henry mais lui est intimement lié. Il entretient avec

²⁶ Certains joueurs jouent plusieurs fois le jeu, afin d'activer l'apparition de nouvelles armes ou de nouvelles cinématiques, procédé utilisé par les éditeurs pour rallonger la « durée de vie » du jeu.

lui des liens très forts. Depuis qu'il y a emménagé, quelque chose s'est produit, source de sa perturbation. Henry n'est plus le même. Il a changé. Son existence s'est mélangée à celle de cette pièce.

Embrayeur		Comparé	Comparant	Sème commun
Activation	de l'image	Henry	Façade de l'immeuble	Mémoire biographique (souvenir/oubli)
	du texte	« Qui est ce type ? » Lui-même (qu'il ne reconnaît pas)	« une force m'attirait là » L'immeuble, son appartement	

Monde du cauchemar

Monde de la lucidité

(séquence 1)

(Séquence 2)

Figure 10 La métaphore de l'appartement

Henry ne fait pas l'association dynamique entre le portrait et l'immeuble comme nous le faisons ici mais décrit le second et commence à recouvrer les souvenirs qui sont associés à sa vie quotidienne, en opposition à la première séquence marquée par l'oubli. Il peut encore voir de cette fenêtre dont la vue l'avait attiré. Il ne commente pas cette attirance comme il aurait pu le faire, puisqu'elle s'est avérée visiblement de mauvais augure. Henry constate. Le joueur interprète.

Le portrait, qu'Henry n'associe pas à lui-même, demande un double effort cognitif de la part du joueur, qui se réalise en deux temps : dans un premier temps l'effort de reconnaissance de la ressemblance, que n'appuie aucun autre indice si ce n'est la mémoire du joueur, le visage du personnage manipulé étant invisible, puis dans un second temps l'association du portrait à la façade de l'immeuble qui signifie « cette personne (Henry) est en lien avec cet objet (l'immeuble) ». Le point commun de la localisation embraye une métaphore associant Henry à l'immeuble dans un appartement duquel il est enfermé. Cette « force » irrationnelle qui l'attirait là intensifie la portée de ce rapprochement qui prend une tournure emblématique. L'objet de sa quête est lui-même, il lui faut reconquérir sa forteresse intérieure.

2.3 La métaphore du cordon ombilical

Dans la première séquence, Henri trouve sur la table du salon un album photo. En l'ouvrant il y découvre un texte aux résonances ésotériques dans lequel il est question d'un « cordon magique » à l'origine de la solitude : « Il était une fois une mère et un bébé reliés par un cordon magique... Puis un jour le cordon a été sectionné et la mère s'est endormie. Le bébé est resté tout seul (...) ». Le passage dans le tunnel qui clôt la seconde séquence, embraye la métaphore sensorimotrice en motivant l'association au cordon ombilical filée tout au long du jeu : l'appartement se charge d'une portée symbolique et devient représentation de l'intériorité psychique du personnage.



Figure 11 L'entrée et la sortie du tunnel : Henry Townsend dans sa salle de bains, face au trou noir duquel il pourra accéder à un autre monde, celui du cauchemar (séquence 2) ; Henry devant l'entrée du tunnel qui le mène à la chambre (trou noir entouré de rouge)

A chaque fois qu'il emprunte le tunnel depuis le monde extérieur, Henri n'aboutit pas de l'autre côté du tunnel (c'est à dire dans la salle de bains comme le montre la figure ci-dessus), mais il se réveille dans sa chambre, allongé sur son lit, comme si chaque fois il se réveillait d'un autre rêve, et comme si chacune de ces expériences dans le monde extérieur poursuivait ainsi son cauchemar sans répit. Les souvenirs oubliés se ravivent. La mémoire s'approfondit, révélant au fur et à mesure de l'exploration plus de détails de l'histoire d'Henry. Des personnes s'associent aux objets auparavant inconnus. Parfois, des scènes cinématiques se déclenchent, marquant une étape de la narration. Des mots sont laissés, des objets changent, comme si la maladie avait parasité sa perception visuelle, sans que l'on sache lequel est le véritable objet. La chambre 304 n'est pas seulement une pièce séparée du monde extérieur. Elle change au rythme de ce que le personnage vit dans l'autre monde. Incertitude, confusion entre conscience, rêve et état hallucinatoire, le tunnel est un lieu de passage entre enfermement et ouverture.

Selon le billet trouvé dans l'album photo, la rupture du cordon aurait provoqué l'isolement d'Henry. Or, pour franchir le tunnel, long et à la paroi inégale comme un tube de chair, il doit arracher un tuyau d'alimentation qui en barre le passage et rompre ainsi symboliquement son isolement. Dès lors, ce tunnel-cordon sectionné associe la forclusion psychologique à la réclusion solipsiste qui réactive en chaîne la comparaison au cordon du téléphone dont Henry s'aperçoit qu'il est lui aussi coupé, et la comparaison à la porte fermée. Le cordon ombilical, la porte d'entrée, le fil téléphonique, le tunnel ont pour point commun de permettre le passage d'un endroit à un autre. L'isotopie du passage se construit et devient signifiante au fur et à mesure de l'exploration de l'espace par le joueur. Le cordon ombilical étant pris comme comparant, les comparés se chargent de la dimension symbolique du passage qui sépare le monde utérin du monde dans lequel le bébé était englobé jusqu'à la rupture du cordon. Il délimite l'espace intra-utérin de l'espace extra-utérin.

Rupture intestinale, mort de la mère, abandon prennent corps dans le réel par la réclusion et les divagations du souvenir. Le monde extérieur, accessible par le tunnel, est le lieu du combat et la seule issue envisageable. Plus qu'une opposition dichotomique entre intériorité et extériorité (que nous présentons cependant dans le tableau ci-dessous par simplification), on peut se demander si la métaphore du cordon ombilical ne pousserait pas à diviser encore l'espace extérieur. Ce qui est au delà du tunnel (élément associé le plus directement à la figure du cordon ombilical), donnerait accès, en filant la métaphore de l'espace extra-utérin divisé en

un en-dedans de la mère et en un au-dehors, à l'univers maternel d'Henry dans lequel il doit vaincre les démons. Cette extension pour être étayée nécessiterait un approfondissement des séquences suivantes, ce qui n'est ici pas notre intention. Néanmoins, le monde extérieur ne reste qu'une issue provisoire tant que la porte n'est pas ouverte, ce que la fonctionnalité de sauvegarde rappelle avec insistance en contraignant le joueur à venir et revenir dans son appartement, s'y réveillant à chaque fois qu'il veut *sauver sa vie*. Le combat ne fait que commencer. La liberté est encore retenue par le carcan de son esprit.

<i>Métaphore</i>	<i>Embrayeur</i>	<i>Espace de départ</i>	<i>Espace d'arrivée</i>	<i>Etat</i>
<i>Comparant</i>	Cordon ombilical	Intra-utérin	Extra-utérin	Coupé (dans le message posé sur la table du salon dans la séquence 1)
<i>Comparé</i>	Porte	Appartement 304	Couloir de l'immeuble et voisinage (dimension spatiale et relationnelle)	Coupé
	Fil téléphonique		Personnes connues (dimension relationnelle)	Coupé
	Tunnel		Monde extérieur (monde du métro et autres)	Coupé dans la première séquence et ouvert par Henry à la fin de la seconde.
<i>Sème commun</i>	Le passage	Intériorité	Extériorité	Coupure/fermeture a priori et ouverture possible
<i>Caméra</i>	<i>Henry</i>	<i>subjective</i>	<i>3^{ème} personne</i>	

Figure 12 La dichotomie intériorité/extériorité dans la métaphore du cordon ombilical

2.4 La métaphore du Moi-Peau

L'espace sécurisé de l'appartement s'oppose à l'espace envahi des spectres de l'extérieur. Ce passage du monde réel du personnage au monde rêvé de ses épreuves se fait par cette brèche qui agit comme une métaphore de la rupture psychologique qui entraîne son enfermement dans son univers imaginaire. Dans la seconde partie du jeu, les monstres coloniseront cet espace clos de l'intériorité ainsi que des signes paranormaux et Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée.

La dichotomie intériorité/extériorité dans la métaphore du cordon ombilical est en corrélation avec le point de vue du joueur, c'est à dire l'angle de caméra adopté par le jeu. En effet, dans

l'appartement, la vision est subjective et à l'extérieur elle est à la 3ème personne. Cette particularité, associée à la présence des métaphores de l'appartement (associant Henry à son espace de réclusion) et du cordon ombilical (associant par extension l'appartement à un espace utérin symbolique), peut orienter l'interprétation de la chambre 304 comme une métaphore du Moi-Peau, ce qui répondrait à la question initialement posée du procédé qui favorise l'identification du joueur au personnage malgré le faible potentiel identificatoire présenté par ce dernier : l'appartement serait une extension du personnage incarné.

Métaphores	Comparé	Comparant	Sème commun
De l'appartement	Henry	Chambre 304	Intériorité psychique et corporelle
Du cordon ombilical	Chambre 304	Espace utérin	
Du Moi-Peau	Chambre 304	Psychisme d'Henry	

Figure 13 Construction de la métaphore du Moi-Peau par extension des autres métaphores

Nous avons évoqué les différents éléments de l'interface qui participent de la construction d'une représentation de l'intériorité. Le recours aux notions de représentation de soi et de Moi-Peau permettent d'approfondir l'analyse de ces métaphores en creusant plus profondément leur facteur sensorimoteur, que nous avons déjà évoqué plusieurs fois et que nous allons à présent développer.

2.4.1 Le Moi-Peau

Le concept d'image du corps vu comme un espace mental peut être étendu à celui de « Moi-peau », cette « peau pour la pensée » décrite par Anzieu²⁷ (1985). Fonctionnant sur des organisations sensori-motrices et cognitives, le Moi-Peau est incessamment remis en question (Ajuriaguerra 1970, Anzieu 1985) et il donne leur valeur spatiale aux sensations :

« Edifié sur les impressions tactiles, kinesthésiques, labyrinthiques et visuelles, le schéma corporel réalise dans une construction active constamment remaniée des données actuelles et du passé, la synthèse dynamique, qui fournit à nos actes, comme à nos perceptions, le cadre spatial de référence où ils prennent leur signification » (Ajuriaguerra, 1970).

Le concept psychanalytique de Moi-peau, théorisé par Anzieu, est une transposition en psychanalyse des recherches en psychologie expérimentale et particulièrement en psychomotricité sur le schéma corporel et la représentation de soi. Ces dernières recherches se revendiquent elles-mêmes des théories psychosociales de la métaphore sensori-motrice.

Représentation permanente, le Moi-Peau est malléable, les nouvelles expériences s'y référant et l'enrichissant (Anzieu, 1985). Parler de métaphore et parler de Moi-peau sous l'angle psychosocial conduit à une appréhension complémentaire de la représentation de Soi conçue comme geste mis en image. Ce concept est doublement intéressant dans le cadre de cette étude, comme nous l'avons vu dans le chapitre sur la méthode : expression métaphorique, il exprime un processus psychique d'association entre le psychisme et le schéma corporel.

Le Moi-Peau est comparé par Anzieu à une membrane à double face. L'une, tournée vers la réalité extérieure physique et sociale, édifie une barrière protectrice qui filtre les informations.

²⁷ Pour Guiose, Anzieu n'a fait que développer la métaphore, mais la psychanalyse ne rentre pas dans le détail des composantes conceptuelles hors des théories du sujet freudien.

L'autre, tournée l'intérieur, enclos et consolide l'édification d'un soi imaginaire. Il fonctionne sur des organisations sensori-motrices et cognitives. Or, nous avons vu que les métaphores conduisent à distinguer une intériorité (Henry, l'appartement) d'une extériorité (le monde extérieur).

2.4.2 Le motif de l'intériorité et de l'extériorité

Parfois les voisins s'inquiètent, frappent à la porte, mais n'entendent pas les cris d'Henry. Il est fermé de l'intérieur comme Henry s'est enfermé en lui-même. Le cordon ombilical est coupé, Henry est en gestation. Il est ouvert sur l'extérieur par un tunnel symbolique qu'il utilise pour combattre ses propres démons. Par la salle de bains couverte de sang, il est accouché au monde de ses rêves. Dans cet espace extra-utérin, il s'affronte à ses propres conflits psychiques.



Figure 14 Dans la seconde partie du jeu, des phénomènes paranormaux envahissent l'appartement

Lieu de l'incarcération, l'appartement délimite aussi l'espace de protection. Dans la première moitié du jeu, le personnage y récupère automatiquement les points de vie perdus. Dans la seconde partie du jeu, les monstres coloniseront cet espace clos de l'intériorité ainsi que des signes paranormaux et Henry devra lutter contre ces phénomènes en les exorcisant avec une bougie sacrée. Espace hermétique de l'intérieur vers l'extérieur, il devient de plus en plus poreux. Le monde du cauchemar envahit peu à peu l'espace lucide.

2.4.3 Le motif du point de vue

L'emploi inaccoutumé de la caméra subjective²⁸ dans le « monde de l'appartement » est le premier décalage du jeu. Elle fait sens car elle change dans le « monde extérieur », où la caméra est à la troisième personne. La vision à la troisième personne tendrait à éloigner joueur et personnage en montrant la distance qui les sépare. La vision subjective tendrait, par opposition, à confondre joueur et personnage. Elle y tendrait seulement, puisque la présence de l'interface de visualisation devant le joueur introduit une distance concrète²⁹ qui sépare les

²⁸ La caméra à la troisième personne est traditionnellement celle du jeu aventure, tandis que le premier celui des jeux d'action.

²⁹ Par contre, si le joueur utilise un visiocasque, cette distance est réduite au minimum, et la coïncidence entre joueur et personnage est optimisée. Dans les 1st person shooters (FPS), l'arme détenue est visible dans le champ afin de faciliter la visée. L'utilisation d'armes avec télescope dans

Ref. Georges, F. (2006) « *Immersion et métaphore de l'intériorité* ». Actes du colloque international Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs. ²¹

yeux du joueur de l'écran, bien que cet espace soit celui du réel. Le retour régulier à la caméra subjective, coïncidant avec le réveil d'Henry dans son lit, les yeux dirigés au plafond, suggère une fusion du joueur au personnage par le motif du point de vue et renforce ainsi le sentiment d'immersion.

Dans le monde du cauchemar, de violents maux de tête envahissent Henry à l'approche des monstres. Un son aigu se fait entendre et le personnage grimace, couvrant son front de la main. Cet indice de malaise est une aide à la jouabilité, en permettant de détecter la présence de monstres à proximité même s'ils sont hors champ. Les monstres sont comme une émanation de son esprit malade. Ils apparaissent dans des moments de crise. On pourrait poursuivre cette interprétation en comparant la caméra à la 3^{ème} personne dans ce monde du conflit psychique à l'hallucination autoscopique (appelée également autoscopie externe, deutéroskopie, hallucination spéculaire) au cours de laquelle le névropathe voit sa propre image devant lui. Plus qu'un simple outil technique comme il l'est dans la plupart des jeux, le point de vue adopté par la caméra fait sens par son décalage, filant la métaphore du Moi-Peau et exprimant les différents degrés de conscience du personnage.

Le sème commun de la métaphore associant l'utilisateur et la représentation est le point de vue qui effectue une gradation de la perception de soi face à l'extérieur

2.4.4 De l'expérience du joueur à l'expérience du personnage



Figure 15 Vue de l'appartement d'Eileen Galwin du trou pratiqué dans le mur du séjour.

La métaphore du Moi-Peau opérerait comme un levier d'identification du soi du joueur au soi de l'écran. Les murs de l'appartement seraient une seconde peau du personnage, déplaçant le motif de l'identification de l'avatar à l'espace investi par lui. Or, comme nous l'avons vu lorsque nous avons abordé la décentration des fonctionnalités de gestion, cet espace est moins investi par le personnage que par la personne du joueur. Le personnage serait, de ce point de vue, réduit à la fonctionnalité de médium d'exploration, ce qui expliquerait que son caractère

Soldiers of Fortune par exemple fait se confondre totalement champ de vision et angle de visée. L'utilisation par le personnage d'un appareil de visée optimise la coïncidence entre joueur et personnage par l'utilisation commune d'interface de visualisation et d'action : un écran d'ordinateur et un pad dans un cas, et une arme avec télescope ou lorgnette et gâchette dans l'autre. Ce mode de visée crée une tension entre soi et le monde extérieur, avec surinvestissement du sujet pris comme angle de vision. Il favorise l'expression de soi en le personnage.

« insipide » ne soit pas ressenti par les joueurs comme un obstacle à l'immersion : cette extension de l'objet d'identification à un espace fixe multiplierait ainsi les liens entre le joueur et l'espace de l'histoire et stimulerait ainsi la construction d'une histoire personnelle dans le texte logiciel. Le joueur a accès aux pensées du personnage, mais ces pensées ne donnent d'autre information qu'immédiate : il se rappelle mais ne fait pas de recoupement, ne perçoit pas les changements d'images. Le joueur a donc la charge d'interpréter pour lui.

Du monde du cauchemar à celui de la lucidité, toutes les issues de l'appartement sont closes, avec cette seule restriction que dans le second, trois fenêtres permettent d'observer ce qui se passe à l'extérieur. Henry peut examiner ses voisins en vis-à-vis pendant de longues heures. Certains travaillent, font des assouplissements, sont assis devant la télévision, regardent parfois eux aussi à la fenêtre. De l'une il aperçoit l'embouchure d'un métro. Une femme brune en minijupe s'étire et descend les escaliers. Est-ce Eileen Galwin sa voisine mitoyenne ? Dans la séquence de l'appartement suivante, Henry découvrira, pratiqué dans le mur du salon derrière la commode, un trou duquel il peut l'observer. Au début elle est immobile, vague à ses occupations. Puis à mesure que le personnage la regarde il semblerait que le degré d'intimité croît, que le regard se fait intrusif. Elle se rase les aisselles, pleure de longues heures. De ces moments d'observation ne dépend pas le déroulement du scénario.

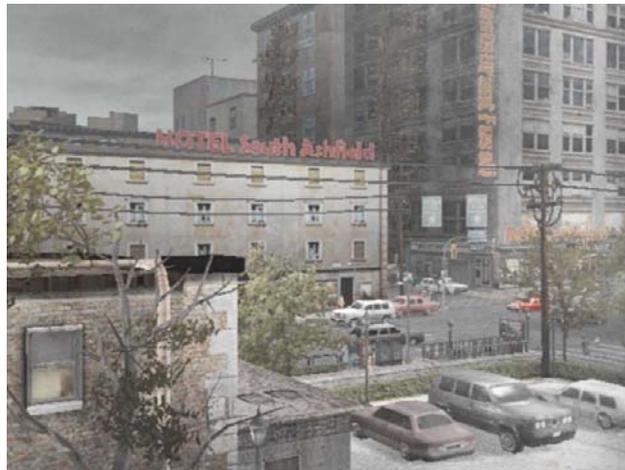


Figure 16 Vue sur la rue de la fenêtre de la chambre : « J'ai été immédiatement attiré par la façade extérieure de ce bâtiment et par la vue de la fenêtre ».

L'investissement répétitif et durable d'une représentation renforce les liens qui l'unissent à son manipulateur. Explorer l'appartement, regarder par les fenêtres, regarder sa voisine en cachette à travers le trou creusé dans le mur qui les sépare sont des actions totalement délibérées et ne conditionnent pas l'évolution du personnage dans le jeu. En revanche ces moments participent intensément du mouvement d'immersion du joueur, confondu en le personnage par son absorption dans ces gestes intimes d'une vie quotidienne qui n'est pas la sienne et qu'il adopte pourtant.

2.4.5 Conclusion : un espace de visibilité de l'expérience intérieure

Cet article a montré comment les métaphores de l'intériorité tissées dans les deux premières séquences de Silent Hill 4 et filées dans le reste du jeu participaient de la construction de l'appartement comme espace psychique, et de l'extérieur comme espace de conflits primordiaux associés à une figure maternelle mortifère.

Silent Hill 4 a la particularité de proposer une métaphore du Moi-peau particulièrement explicite et développée. Les procédés stylistiques de l'alternance de la vision subjective et de la vision à la troisième personne, de la spatialisation des fonctionnalités de gestion, stimulent un décentrement du joueur à l'entité incarnée qui ne se confond plus avec le personnage mais en déborde pour investir à sa place le monde de jeu.

Le Moi-Peau s'opère par l'expérience sensorimotrice du monde. La dimension sensorimotrice de la métaphores du Moi-Peau relevée dans le jeu montre que l'interactivité n'est pas le seul critère de définition de cette type de trope mais que l'on pourrait y ajouter le point de vue, qui ici bascule automatiquement d'un mode à un autre sans intervention d'une fonctionnalité interactive. Cette question mériterait d'être approfondie.

L'immersion consisterait en ces figures de fusion entre le Soi de l'utilisateur et le Soi de la représentation. De l'espace confiné de l'appartement à l'espace forclos de l'hallucination, le jeu se fait espace de visibilité d'une expérience intérieure. Le joueur se plonge dans la réclusion mentale du personnage. Henry est prisonnier de son appartement. Il est son appartement. Plus tard c'est par l'extérieur qu'il parviendra à ouvrir sa porte.

Certains joueurs disent avoir vu par la fenêtre une tête ou un masque tomber, d'autres pas et tentent d'y accéder sans succès. Le scénario du jeu est linéaire, mais pas l'expérience du joueur. La création résiderait bien en la réception du dispositif, même si le joueur ne s'y inscrit pas.

Comme le montre la psychologie du développement, le Soi et le corps sont inextricablement liés. L'interface de gestion crée une seconde pellicule qui s'interpose entre le corps de l'utilisateur et le monde de la représentation. A la lumière de Winnicott et de la psychologie du développement, des chercheurs avancent que l'usage de cet autre dispositif de manifestation de soi participe de la construction de l'intériorité. Au sein de ce dispositif de construction du monde, quel est l'impact de la représentation sur le Soi de l'utilisateur ? Le Soi serait ce que le monde ou l'autre ne peut coloniser, autrement dit ce que Soi seul puis modifier.

REMERCIEMENTS

Nous remercions Thomas Gaon et Alexis Blanchet, membres de l'OMNSH, pour les discussions passionnées et éclairées sur Silent Hill qui ont contribué à mûrir cet article, ainsi que le comité de sélection d'ICHIM 2005, pour en avoir accueilli une première version.

BIBLIOGRAPHIE

Ajuriaguerra, J. De, Manuel de psychiatrie de l'enfant, Masson, Paris, 1970.

Béguin, P., & Clot, Y., « L'action située dans le développement de l'activité », *@ctivités*, 1, (2), 27-49, 2004, en ligne : <http://www.activites.org/v1n2/beguिन.fr.pdf>

Bouverot, D., « Comparaison et métaphore » In *Le français moderne*, 37ème année, N°2, D'Arthey, 1969.

Clément J., « Du texte à l'hypertexte: vers une épistémologie de la discursivité hypertextuelle », in *Hypertextes et hypermédias: Réalisations, Outils, Méthodes*, Hermès, 1995.

Cohen, J., *Structure du langage poétique*, Flammarion, 1966.

Collard, Anne-Sophie, *La métaphore dans l'hypermédia. Approche théorique et cognitive de la définition de la métaphore dans l'hypermédia*, Louvain-la-Neuve, septembre 2003, en ligne <http://www.comu.ucl.ac.be/reco/GReMS/annesoweb/annesoh.htm>

Ref. Georges, F. (2006) « *Immersion et métaphore de l'intériorité* ». Actes du colloque international Ludovia 2006 : Les enjeux de l'immersion et ses relations avec les interfaces des médias numériques ludiques et/ou éducatifs.

- Diller, A.-M., « Cohérence métaphorique, action verbale et action mentale », In *Communications*, N°53, Seuil, 1991.
- Dupriez B., Gradus, Les procédés littéraires, 10/18, 1984.
- Ferrari, S., Méthode et outils informatiques pour le traitement des métaphores dans les documents écrits, Thèse de doctorat; Université de Paris-Sud; U.F.R. scientifique d'Orsay, 1997.
- Jaureguiberry, F., "Le moi, le soi et Internet". *Sociologie et Sociétés*. v.32. no.2. Quebec, 2000.
- Katz, A. N., On choosing the vehicles of metaphors: referential concreteness, semantic distances, and individual differences In *Journal of Memory and language*, Vol. 28, N°4, Academic Press, Inc., 1989.
- Kerbrat-Orecchioni, C., Rhétorique et pragmatique: les figures revisitées In *Langue française*, N°101, Les figures de rhétorique et leur actualité en linguistique, Larousse, 1994.
- Klinkenberg, J.-M., *Précis général de sémiotique*, Bruxelles, De Boeck, 1996.
- Lakoff, G. & Johnson, M., *Les métaphores dans la vie quotidienne*, Editions de Minuit, 1985.
- Meyer, C., *Un environnement d'apprentissage fondé sur les métaphores, les hypermédias et les cartes de concepts*. Ph.D. diss., Laboratoire Interaction Collaborative, Téléformation, Téléactivités, Ecole Centrale de Lyon, 2001.
- Meunier, J.P., et Peraya, D., *Introduction aux théories de la communication*, De Boeck Université, 2de édition, 459 p., Bruxelles, 2004.
- Peraya, D. & Meunier, J.P., Vers une sémiotique cognitive, In *Cognito*, 14, 1-16, 1999.
- Rieder, B., Dimensions culturelles et questions pratiques du traitement du savoir par les «Agents Informationnels », Mémoire de DEA en Hypermedia, Université Paris 8 (2003) : en ligne <http://procspace.net/berno/files/agents.pdf>

WEBOGRAPHIE

- Site officiel de la série Silent Hill : <http://www.konami.com/silenthill/>
- Site de The Silent Hill Experience: <http://www.konami.com/silenthill/>
- Forum Silent Hill sur le site jeuxvideo.com: <http://www.jeuxvideo.com/forums/0-8657-0-0-0-0-0-0.htm>
- Forum Silent Hill international <http://silenthillforum.co.uk/forum/>
- Page de Silent Hill 4 sur Jeuxvidéo.com <http://www.jeuxvideo.com/jeux/0001/00011772.htm>

LUDOGRAPHIE

- Silent Hill 4*, The Room, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2004.
- Silent Hill 3*, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2003.
- Silent Hill 2*, Konami Computer Entertainment Tokyo, Konami, PlayStation 2, 2001.
- Silent Hill*, Konami, PlayStation 1, France, 1999.
- Resident Evil Code Veronica*, Capcom, Eidos Interactive, Dreamcast, France, 2000.
- Project Zero*, Tecmo, Wanadoo Edition, PlayStation 2, France, 2002.