

Le loisir immersif - Une réalité parallèle bien réelle

Par Eric Paul Parent, Ph. D., avec la collaboration de Martin Plamondon

Jusqu'à tout récemment, le mot « immersion » était utilisé principalement pour décrire un cours de langue où l'étudiant est plongé dans le milieu linguistique correspondant à la langue qu'il étudie. De plus en plus, le terme « immersif » est associé à d'autres types d'activités, dont les loisirs. Jouissant d'une popularité croissante, les activités de loisir immersives constituent l'une des **10 tendances touristiques en 2020 révélées par le Réseau de veille en tourisme du Québec**. Dans le présent article, nous explorerons ce qu'est le loisir immersif et les formes qu'il peut adopter. Bien que la réalité virtuelle et les jeux vidéo soient des composantes importantes du courant immersif, nous nous concentrerons sur les formes dites in situ, ou en personne, pour conclure que le loisir immersif favorise l'apprentissage tout en s'amusant.

Le concept d'immersion

Le concept d'immersion peut sembler abstrait, mais il s'agit d'une notion avec laquelle la plupart des gens sont familiers. À l'image de l'étudiant qui déménage de Trois-Rivières à Toronto pendant un été pour parfaire ses connaissances en anglais, la personne qui participe à une activité de loisir immersive se plonge dans un environnement différent de celui dans lequel elle vit au quotidien. À ce titre, on peut se demander quelle est la différence entre une activité immersive et « l'immersion quotidienne dans nos milieux » que nous vivons tout au long de notre vie. Réponse : la fiction, c'est-à-dire une création de l'imaginaire.

En effet, le loisir immersif exige une mise en scène de la réalité quotidienne, à savoir une chorégraphie superposée à ce quotidien, bref, la création d'un environnement parallèle qui est fictif, mais qui paraît bien réel. Dans sa forme la plus simple, l'immersion s'apparente au sentiment de ne plus voir le temps passer lorsque nous visionnons un film passionnant ou que nous nous consacrons à un de nos passe-temps. En d'autres mots, nous sommes en immersion lorsque nous sommes entièrement investis (on pourrait dire plongés) dans le moment présent et que toute notre concentration est centrée sur l'expérience à laquelle

nous participons. La différence entre la réalité quotidienne et le loisir immersif est que ce dernier se déroule au sein d'un environnement fictif.

Il est intéressant de souligner que la région de la Mauricie est à l'avant-garde du mouvement immersif. En janvier 2011, Culture Mauricie publiait le « Diagnostic et positionnement stratégique du tourisme culturel d'expérience (TCE) en Mauricie ». Bien que, dans cette étude, il soit question de tourisme et non spécifiquement de loisir, ces deux domaines ont beaucoup de similitudes. Dans la définition du TCE qui suit, il suffit de remplacer le mot « touriste » par « participant » pour que les caractéristiques énoncées plus bas s'appliquent au sujet qui nous intéresse.

« Le tourisme culturel d'expérience vise à faire découvrir un milieu, des gens, des activités et des objets authentiques, c'est-à-dire empreints d'histoire, de vécu et de sens, en intégrant le touriste à des activités culturelles, de qualité, interactives, inhabituelles et innovatrices. Le tourisme culturel d'expérience provoque chez le touriste un engagement émotif mémorable, un développement personnel et peut permettre le développement de nouvelles habiletés en stimulant les sens des

touristes et en faisant de ceux-ci des participants autonomes et essentiels au déroulement de l'action. Il fait appel à des notions de développement durable en contribuant à la préservation de la qualité et de l'intégrité du patrimoine culturel et naturel tout en suscitant un partage de connaissances. »

Si nous résumons la définition du TCE pour l'appliquer au loisir immersif, on comprend qu'il s'agit, dans les deux cas, d'activités qui mettent des gens en relation active avec d'autres gens, avec des lieux ou des objets. Les liens ainsi créés facilitent un engagement émotif du participant et l'amènent à adopter un rôle actif dans la création et le déroulement de l'activité. Il en résulte des expériences empreintes d'émotions qui permettent aux participants de se dépasser tout en s'amusant. En deux mots, le loisir immersif en personne encourage le participant à bouger, à choisir et à explorer sa propre personnalité, à condition bien sûr qu'il accepte de « s'immerger dans l'activité ».

Les composantes de l'immersion

Certains résultats de recherche (Eric-Paul Parent, 2009, p. 64) montrent que « [pour qu'une immersion soit réussie], il faut que le participant décide de se prêter au jeu en acceptant à la fois le cadre esthétique et ludique du scénario..., qu'il accepte la plausibilité du scénario ». En d'autres mots, le participant doit mettre de côté son incrédulité et accepter la fiction comme si elle était réelle au moment où elle est vécue. Les professionnels de l'immersion (jeu d'évasion en salle, exposition dans un musée, jeu virtuel, terrain de paintball) « [créent] l'illusion d'un temps et d'un lieu en reconstruisant à l'aide de décors et de scénarios les principales caractéristiques de l'époque et du lieu choisi » (Bitgood, 1990, p. 284).

Cela revient à dire que l'immersion requiert un prétexte auquel le participant doit adhérer. Comme l'enfant qui fait semblant, le participant à un loisir immersif est invité à accepter la prémisse de l'activité comme étant bien réelle. Par exemple, dans un jeu d'évasion, si les participants souhaitent jouer,

ils doivent accepter qu'ils soient, par exemple, dans un vaisseau spatial, tout en sachant qu'ils n'ont pas quitté Trois-Rivières.

En plus de reposer sur une trame fictive, le loisir immersif nécessite une mécanique qui permet au participant de contribuer à la création de sa propre expérience. Alors qu'une pièce de théâtre traditionnelle impose un point de vue au spectateur et limite la participation de celui-ci, une pièce de théâtre immersive sera en partie improvisée et mettra en place des conventions qui encourageront le spectateur à adopter un rôle de cocréateur de l'événement. En ce sens, pendant une activité immersive, les participants et les animateurs qui les accompagnent créent une hyperréalité, que Venkatesh et coll. (1993) définissent ainsi :

« L'hyperréalité est une forme de construction de la réalité, c'est-à-dire une construction des choses plus vraies que la réalité même... C'est une construction humaine dans laquelle la réalité disparaît pour faire place à une réalité alternative caractérisée par l'image, l'illusion et la simulation. » Alors que la pratique en mode virtuel s'effectue au moyen de supports technologiques, la pratique in situ nécessite des effets et des stratégies qui s'apparentent à la prestidigitation. À ce titre, un aspect distinctif du loisir immersif est le fait que tous les sens des participants sont mis à contribution pour leur donner l'impression que la réalité alternative dans laquelle ils évoluent semble bien réelle.

Prenons comme exemple la « **Nuit de l'Horreur** » (NDH) produite par les **jeux d'évasion Enigma**. Pendant la NDH, deux à trois cents participants sont plongés dans un scénario d'horreur où ils doivent développer leurs propres stratégies pour échapper aux griffes des animateurs déguisés qui ont pour seul objectif de les tourmenter. Bien que de solides mesures soient en place pour garantir la sécurité des participants, ceux-ci vivent l'expérience fictive comme si elle était bien réelle, comme s'ils étaient eux-mêmes les personnages pourchassés d'un film d'horreur.

Dans la prochaine section, nous décrirons trois types de loisir immersif populaires au Québec, à savoir les jeux de rôle grandeur nature (GN), les jeux d'évasion en salle « Escape Room » et le « paintball ».

Les jeux de rôle grandeur nature

Les jeux de rôle grandeur nature (GN) (Live Action Role Playing Games ou LARP) trouvent leur origine dans les années 1970 avec le jeu de rôle sur table « Dungeons & Dragons » (D&D). L'objet de ce jeu est d'interpréter un personnage tout en étant guidé par un « Dungeon Master » qui occupe les rôles de narrateur, de conteur et d'arbitre de l'univers dans lequel se déroule l'action. Parfois, des joueurs choisissent de transporter leurs personnages dans la vie réelle. Pour y parvenir, ils décident d'un lieu et y installent des décors, ils se costument et développent des mécanismes pour gérer les combats, et, le cas échéant, l'utilisation de la magie. Ils intègrent aussi des « personnages non-joueurs » (PNJ), c'est-à-dire des animateurs qui sont au fait de tous les détails du scénario et qui ont pour fonction de peupler l'univers dans lequel évoluent les joueurs. De plus, ils adoptent un rôle d'adversaire ou d'allié selon les besoins de la situation. De jeu sur table, on passe au jeu grandeur nature (GN).

La **Fédération Française de Jeux de Rôles grandeur nature** (FédéGN) définit ce type de jeux comme « un jeu [où] il existe des règles (...). On y joue un rôle : (...) les participants incarnent des personnages définis et improvisent dans un cadre préparé (le scénario). Dans un contexte grandeur nature, le jeu ne s'appuie pas exclusivement dans l'imaginaire, il est incarné par les joueurs et matérialisé par des costumes, décors et accessoires, le tout dans un environnement spécifique préparé pour l'activité. »

C'est en 1990 que Martin Bergeron fonde le premier regroupement de GN québécois, **l'Atelier du loisir**. Aujourd'hui, le **calendrier des GN** au Québec permet d'avoir une bonne vue d'ensemble des organisations de GN. Il en répertorie plus d'une centaine, dont les thèmes sont variés : médiéval-fantastique, postapocalyptique, « steampunk » et plusieurs autres.

Les « GNistes » québécois ont leur propre association, la **Fédération des Grands Nature du Québec**. Un des lieux les plus connus au Québec pour ce type de jeux de rôle et le plus vaste site de loisir immersif de type médiéval fantastique en Amérique du Nord se trouve en Mauricie. Il s'agit du **Duché de Bicolline** qui accueille plus de 3500 joueurs qui participent annuellement à la « Grande Bataille ». Bien qu'aucune recherche sérieuse n'ait recensé le nombre exact d'adeptes de ce loisir, selon une étude de marché réalisée par un artisan, on l'estime à 25 000 au Québec.

Les jeux d'évasion en salle

Un autre type de GN se passe dans des lieux intérieurs spécialement aménagés : ce sont les jeux d'évasion en salle. Règle générale, un jeu d'évasion réunit deux à dix participants dans un décor qui présente une thématique ludique. À l'intérieur de ce décor, les participants doivent résoudre des énigmes, accomplir des tâches et, parfois, négocier avec un personnage pour réussir à s'évader de la salle en 60 minutes ou moins.

L'origine des jeux d'évasion comme nous les connaissons de nos jours est japonaise. En 2004, Toshimitsu Takagi a créé le jeu vidéo Crimson Room qui est devenu le premier jeu du genre. Il faudra cependant attendre jusqu'en 2007 pour que la société japonaise SCRAP construise les premières salles appelées « Lives Rooms Escape ». (Adaptation de **Wikipédia**)

Au Québec, les premières salles sont apparues en 2014 avec le lancement de l'entreprise montréalaise Échappe-toi. Aujourd'hui on compte près de 90 centres de jeux d'évasion qui comprennent chacun plusieurs salles avec des thématiques très variées, autant que l'on puisse imaginer.

Ces différents centres proposent une grande variété en matière d'intensité de l'immersion. Alors que tous les jeux offrent un décor et des accessoires, certains, comme les **jeux d'évasion Enigma** à Trois-Rivières, incorporent un « immerseur » (animateur) dans leurs jeux pour offrir une expérience qui génère un fort

sentiment d'authenticité très prisé des participants. Une raison qui explique l'engouement pour ce genre de loisir immersif est le fait que les participants jouent eux-mêmes leur propre rôle. Alors que dans le GN, les joueurs doivent mémoriser des règles complexes et s'équiper d'un costume qui peut être très coûteux, participer à un jeu d'évasion est aussi simple que d'aller au cinéma : les participants agissent en leur propre nom sans devoir créer un personnage. En outre, les règles simples s'expliquent en moins de dix minutes.

Une autre raison qui explique l'explosion de jeux d'évasion en salle partout dans le monde est le fait que ce type de jeu produit un fort sentiment de réussite chez le participant. Ouvrir un cadenas, réussir à déchiffrer une énigme et déjouer son kidnappeur sont autant de victoires qui donnent au participant le sentiment d'avoir accompli quelque chose de valable. Contrairement au cinéma qui présente des performances d'acteurs que nous devons nous contenter d'admirer de notre siège, le jeu d'évasion permet aux participants de réussir eux-mêmes la mission, de ressentir la fierté d'avoir eux-mêmes été les héros de leur aventure.

Le paintball et le airsoft

Le paintball et le airsoft sont des simulations militaires où les groupes de participants combattent avec des pistolets marqueurs à balles de peinture (paintball) ou de petites billes en plastique inoffensives (airsoft). Dans les deux cas, être touché par un projectile est douloureux, mais sans conséquence. Ces combats fictifs se déroulent sur des sites extérieurs ou intérieurs qui offrent des parcours parsemés d'obstacles où chaque équipe doit éliminer les joueurs de l'équipe adverse en les touchant avec leurs balles tout en évitant de se faire toucher eux-mêmes.

L'invention du paintball remonte au milieu des années 1960. C'est à la demande du Service forestier américain que la Nelson Paint Company a breveté une boule de peinture enrobée de gélatine pouvant être tirée par un pistolet pour le marquage d'arbres à abattre situés dans des endroits difficiles d'accès.

En 1977, deux amis, Hayes Noel (un courtier de Wall Street) et Charles Gaines (un écrivain) ont eu l'idée de transformer cette pratique en jeu d'affût et de traque. C'est le 27 juin 1981 qu'a eu lieu la première partie de paintball dont l'objectif était la capture du drapeau adverse. (Traduction libre d'un texte du **Nicol Street Paintball Blog**)

Au Québec, les premiers terrains de paintball voient le jour vers 1990. En 1995, Bigfoot Paintball ouvre ses portes à Saint-Alphonse-Rodriguez dans la région de Lanaudière. Après quelques années seulement, ce centre devient le plus important au Québec, au Canada et dans le monde. En 2017, il peut accueillir quotidiennement 1000 visiteurs, qui se regroupent au sein de l'**Association des joueurs de Paintball du Québec**.

Bienfaits du loisir immersif

Dans sa thèse, Harisson (2016) présente les bienfaits du loisir, en général, comme suit :

« Le loisir donne accès à une multitude de récompenses et satisfactions en passant par le statut et la reconnaissance sociale, l'identité personnelle, l'autonomie et les interactions sociales. Pour plusieurs, l'expérience de loisir perçue comme significative devient une opportunité de satisfaction personnelle. »

Bien entendu, le loisir immersif offre les mêmes bienfaits que les autres formes de loisirs, mais, avec certains avantages en plus. Premièrement, dans le contexte d'un loisir immersif, toutes les aptitudes de l'individu sont mises à profit. En transformant les joueurs passifs en participants actifs, le loisir immersif stimule l'imagination, les connaissances et les habiletés physiques du participant, ce qui augmente considérablement le potentiel d'un impact positif sur l'estime de soi, la motivation et la capacité de rétention de l'information. L'adolescent habitué aux jeux vidéo à thématique postapocalyptique devra se dépasser à tous les points de vue s'il désire échapper aux zombies et autres créatures inventées qui peuplent son GN.

La deuxième caractéristique incontournable du loisir immersif est le fait qu'il est conçu pour s'adapter dans l'immédiat aux actions et à l'imagination des participants. Cette interactivité augmente l'intensité des émotions que vivent les participants et garantit que, lorsque l'activité est terminée, les souvenirs, les nouvelles connaissances et habiletés, les bienfaits physiques et la valorisation qu'a ressentie le participant persisteront lorsqu'il sera de retour dans son quotidien. En deux mots, les gestes que font les participants et les bienfaits qu'ils en retirent sont bien réels, même s'ils sont exécutés dans le cadre d'une réalité parallèle.

La troisième caractéristique importante du loisir immersif est la fidélisation à ce type d'activité active qu'il imprime chez ceux qui le pratiquent. Beaucoup de gens, après avoir goûté à une forme de loisir immersif, ne se contentent plus de simplement regarder un spectacle ou de s'asseoir devant un écran. Ils veulent bouger, goûter, sentir, toucher. En leur offrant une activité intense qui s'adapte parfaitement à leurs désirs, les sites de loisir immersif établissent de fortes relations émotives avec leurs adeptes. Comme nous l'avons expliqué plus haut, cela demande généralement des ressources importantes (costumes, décors, règles à mémoriser), mais on remarque que cet investissement amène les participants à transcender leur rôle de simples consommateurs et à devenir de véritables ambassadeurs de leur loisir.

Conclusion

En guise de conclusion, nous proposons cette affirmation : le loisir immersif nous permet de jouer comme nous le faisons lorsque nous étions enfants, mais avec des moyens d'adultes. Ils permettent d'apprendre tout en s'amusant. En effet, le loisir immersif s'inscrit dans un courant de ludification de la vie courante. Les jeux vidéo sont omniprésents. Les familles et les amis veulent des occasions de vivre des moments intenses et mémorables. De leur côté, les entreprises veulent consolider leurs équipes de travail en leur proposant des activités de formation amusantes et stimulantes. Le loisir immersif comble ce désir.

Comme nous l'avons écrit plus haut, les origines de ce courant peuvent être retracées jusque dans les années 60. Depuis sa création, le loisir immersif ne cesse de gagner en popularité auprès du grand public. À preuve, le nombre d'entreprises en croissance dans ce domaine. Les passionnés ne sont plus les seuls à s'adonner à des activités immersives; selon notre expérience, monsieur et madame Tout-le-Monde commencent aussi à explorer et à estimer la valeur du loisir immersif.

Liste des références

Pour consulter la liste des références, le lecteur est invité à cliquer sur le lien suivant : [références](#)

¹ Eric Paul Parent, Ph. D. Conférencier / formateur chez Immersion Hérôle / Les jeux d'évasion Enigma

² Martin Plamondon, étudiant finissant du programme d'études en loisir, culture et tourisme de l'UQTR.