



Le design d'interface comme complément d'expérience aux jeux vidéo, quelle perception auprès des joueurs ?

Matthieu Sagot

► To cite this version:

Matthieu Sagot. Le design d'interface comme complément d'expérience aux jeux vidéo, quelle perception auprès des joueurs ?. Sciences de l'information et de la communication. 2023. dumas-04347089

HAL Id: dumas-04347089

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04347089>

Submitted on 15 Dec 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



—

Le design d'interface comme complément d'expérience aux jeux vidéo, quelle perception auprès des joueurs ?

—

Matthieu
SAGOT

Sous la direction de Benoît LAFON

UFR LLASIC
Département : Sciences de l'information et de la communication,

Mémoire de Master 2

Parcours : Audiovisuel et Médias numériques

Année universitaire 2022-2023

Remerciement

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce au concours de plusieurs personnes à qui je voudrais témoigner toute ma gratitude.

Je voudrais tout d'abord adresser toute ma reconnaissance au directeur de ce mémoire, Monsieur Benoit LAFON, pour m'avoir orienté, aidé et conseillé.

Je désire aussi remercier l'ensemble de l'équipe pédagogique du Master AVMN de l'université de Grenoble qui au cours de ces dernières années m'ont fourni de nombreux outils nécessaires à la réussite de mes études.

Je tiens à remercier mes très chers parents, Marie-Françoise et Thierry, qui m'ont toujours fait confiance et donner l'occasion de poursuivre mes projets jusqu'ici. Je remercie aussi mon grand frère Guillaume, pour m'avoir conforté à l'idée de suivre ce sujet de recherche. Je remercie également ma grand-mère Germaine pour l'aide et la motivation qu'elle a su m'apporter tout au long de ma scolarité.

Enfin, je remercie mes amis, précieux amis Thomas, Sophiane et Christian qui ont toujours été là pour moi. Leur soutien inconditionnel et nos nombreuses discussions nocturnes en partie vocale m'ont permis de dégager bons nombres d'idées lors de mes premières recherches.

Je salue par ailleurs toutes les personnes que j'ai oublié qui ont pu m'aider de prêt ou de loin durant l'élaboration de ce travail.

Mots clefs : Jeux vidéo, Interface utilisateur, Perception, Expérience, Joueur

Résumé :

L'interface de jeu, également appelée UI¹, est un élément clé pour l'expérience que l'on fait d'un jeu vidéo. En établissant un état de l'art, on révèle que l'interface est un véritable outil communicationnel porteur d'intentions insufflées par les développeurs. Elle a pour objectif de faire le pont entre le jeu et les joueurs.

Afin de comprendre le sens que l'on accorde à l'UI, nous nous sommes intéressés aux notions de sémiologie, nous révélant que les interprétations et appropriations d'une même interface peuvent être plurielles en fonction de l'appétence des joueurs. Pour creuser ces réflexions, nous avons pu réaliser une grille d'analyse permettant de collecter des données factuelles sur les caractéristiques des UI. En parallèle, des entretiens semi-directifs auprès de diverses typologies de joueurs ont été effectués afin de comprendre des notions subjectives liées à la perception. Ainsi, au regard des joueurs, nous avons pu évaluer l'importance de différents aspects de l'interface, tels que la lisibilité, l'esthétique et les fonctionnalités. Les résultats ont montré que les joueurs considèrent l'interface comme un élément essentiel de l'expérience de jeu, capable de les guider, les immerger et les challenger. Leurs intérêts résident dans des esthétiques cohérentes, agréables et intuitives, qui leur permettent de se concentrer sur le jeu et son univers plutôt que sur des difficultés artificielles liées à la navigation dans les menus.

En conclusion, cette recherche souligne l'importance de l'interface utilisateur en tant que complément d'expérience à un jeu vidéo et suggère que les développeurs devraient accorder une attention particulière à la conception d'UI personnalisable pour satisfaire ces appropriations plurielles que les joueurs peuvent en faire.

¹ UI : Interface utilisateur, cf. [Abréviations utilisées](#)

Keywords : Video games, User interface, Perception, Experience, Player

Abstract :

Game interface, also known as UI², is a key element in the experience of a video game. By establishing a state of the art, it is revealed that the interface is a true communicational tool carrying intentions instilled by the developers. Its objective is to bridge the gap between the game and the players.

In order to understand the meaning attributed to the UI, we have focused on the notions of semiotics, revealing that the interpretations and appropriations of the same interface can be plural depending on the player's preferences. To delve deeper into these reflections, we were able to create an analysis grid, allowing us to collect factual data on the characteristics of UIs. In parallel, semi-directive interviews with various types of players were conducted in order to understand subjective notions related to perception. Thus, with the point of view of the players, we were able to evaluate the importance of different aspects of the interface, such as readability, aesthetics, and functionality. The results showed that players consider the interface as an essential element of the gaming experience, capable of guiding, immersing, and challenging them. Their interests lie in consistent, pleasant, and intuitive aesthetics that allow them to focus on the game and its universe rather than on artificial difficulties related to navigating menus.

In conclusion, this research highlights the importance of the user interface as a complementary experience to a video game, and suggests that developers should pay particular attention to the design of customizable UI to satisfy the plural appropriations that players can make of them.

² UI : User interface, cf. [Abréviations utilisées](#)

Sommaire

Remerciement.....	0
RÉSUMÉ :.....	4
Sommaire.....	5
Introduction.....	8
Chapitre 1 : État de l'Art.....	11
1.1 Théorisation du design d'interface dans les jeux vidéo.....	11
1.1.1 Origine du design d'interface.....	11
1.1.2 Relation entre design UX et UI.....	12
1.2 Histoire et évolution du design d'interface dans les jeux vidéo.....	13
1.2.1 L'introduction de l'UI dans le jeu vidéo au regard de Pong.....	14
1.2.2 Les enjeux des premières consoles de salon.....	14
1.2.3 Les enjeux des premiers jeux en ligne.....	14
1.2.4 Les enjeux des jeux vidéo contemporains.....	15
1.2.5 Des interfaces porteuses de sens.....	16
1.2.6 Des interfaces réfléchies.....	16
1.3 Design d'interface dans le jeu vidéo : Typologie des interfaces.....	18
1.3.1 L'interface extradiégétique.....	18
1.3.2 L'interface diégétique.....	19
1.3.3 L'interface Méta.....	20
1.3.4 L'interface "Spatiale".....	21
1.3.5 L'interface "NO-UI".....	21
1.4 Les facteurs de réussite liés à l'interface.....	22
1.4.1 L'immersion.....	23
1.4.2 Le minimalisme ou la synthèse d'information.....	24
1.5 Les facteurs d'échecs liés à l'interface.....	26
1.5.1 La surcharge d'information.....	26
1.5.2 Un parcours labyrinthique.....	27
Chapitre 2 : Design d'interface et perception du joueur.....	29
2.1 Design d'interface et expérience de jeu.....	29
2.1.1 Le lien entre le jeu et le joueur.....	29
2.2 Sémiologie : perception et d'appropriation du joueur.....	30
2.2.1 Le joueur en tant que récepteur.....	30
2.2.2 L'interface en tant qu'émetteur.....	31
2.2.3 Réception, interprétation et actions.....	32
2.2.4 L'appropriation des joueurs au regard des notions sémio-pragmatique.....	35
2.2.4.1 Typologie des joueurs.....	35
2.2.4.2 L'analyse sémio-pragmatique.....	36
2.2.5 Le joueur en tant que créateur.....	38

2.2.5.1 Culture participative au regard des mods.....	38
2.2.5.2 Le cas : Skyrim.....	38
2.2.6 Le codéveloppement.....	40
Chapitre 3 : Méthodes empiriques envisagées.....	42
3.1 Participants et échantillonnage.....	42
3.1.1 Choix des participants, critères de sélection.....	42
3.1.2 Recrutement des participants.....	43
3.1.3 Participants retenus.....	44
3.2 Grilles d'analyses et sujets choisis.....	44
3.2.1 Les critères de sélection des jeux étudiés.....	44
3.2.2 Jeux retenus.....	45
3.2.3 Thèmes analysés.....	46
Chapitre 4 : Analyse des résultats.....	48
4.1 Observations liés aux grilles d'analyse.....	48
4.1.1 Hypothèses interrogées.....	48
4.1.2 Méthodologie employée.....	48
4.1.3 Constats liés aux caractéristiques visuelles et fonctionnalité de l'interface.....	49
4.1.4 Constats liés aux rôles de l'interface dans l'expérience de jeu.....	51
4.2 Analyses des observations.....	53
4.2.1 Le lien entre l'interface et la difficulté.....	53
4.2.2 Le lien entre l'interface et la narration.....	55
4.2.3 Le lien entre l'appétence du joueur et la perception de l'interface.....	57
4.3 Observations liés aux entretiens semi-directifs.....	58
4.3.1 Répondants et méthodologie employée.....	58
4.3.2 Constats liés aux profils des joueurs.....	59
4.3.3 Constats liés à la perception des joueurs.....	60
4.3.4 Constats liés aux attentes des joueurs.....	62
4.4 Discussion des résultats.....	65
4.4.1 Réponse à l'hypothèse une.....	66
4.4.2 Réponse à l'hypothèse deux.....	66
4.4.3 Réponse à l'hypothèse trois.....	67
Conclusion.....	69
Bibliographie.....	70
Sitographie.....	72
Ludographie.....	74
Abréviations utilisées.....	76
Tables des figures.....	77
Tables des annexes.....	78
Annexe 1 : Retranscription entretien Lucie.....	79
Annexe 2 : Retranscription entretien Sophie.....	83
Annexe 3 : Retranscription entretien Maxime.....	88

Annexe 4 : Entretien Sophiane.....	96
Annexe 5 : Grille d’analyse Metroid Prime Remastered (Nintendo, 2023)... 103	
Annexe 6 : Grille d’analyse Metro Exodus (4A Games, 2019).....	119
Annexe 7 : Grille d’analyse Alan Wake Remastered (Remedy Entertainment, 2021).....	127
Annexe 8 : Grille d’analyse Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018).....	133
Annexe 9 : Grille d’analyse Doom Eternal (id Software, 2020).....	141
Tables des matières.....	152

Introduction

"Le jeu vidéo est un jouet en ce qu'il peut être manipulé d'une certaine façon pour servir d'outil au jeu singulier d'un joueur." (Genvo, 2006, p228). À travers cette citation, le chercheur Sébastien Genvo évoque le fait qu'un jeu vidéo ne prend tout sens lorsqu'il est manipulé et perçu par un joueur. C'est en partant de cette réflexion que la notre débute. En effet, les jeux vidéo ont connu une popularité croissante depuis leur apparition dans les années 1970. Aujourd'hui, ils sont devenus un élément majeur de la culture populaire et occupent une place importante dans la vie des gens de tous âges. Selon un rapport publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), en France en 2021, 71% des Français ont joué à un jeu vidéo au cours des 12 derniers mois, ce qui démontre l'importance et l'omniprésence de ce média dans notre société. Ils ont évolué au fil des ans pour devenir non seulement des divertissements, mais aussi des expériences uniques, immersives et captivantes, permettant aux joueurs d'explorer des mondes imaginaires, participer à des histoires interactives, relever des défis et communiquer avec d'autres joueurs du monde entier. Il est intéressant de souligner la progression technologique significative que ce média a pu connaître au cours de ces dernières années. Ces améliorations techniques ont permis aux développeurs, designers et plus généralement aux professionnels de ce milieu d'exploiter au mieux le potentiel de leurs idées à travers des graphismes, des bandes sonores, différents types de gameplay mais aussi par le biais d'interfaces utilisateur sophistiquées.

Le design d'interface (aussi appelé UI Design pour "user interface") est un élément clé dans l'expérience de jeu vidéo. Permettant aux joueurs de naviguer dans les menus, de personnaliser leur avatar et d'interagir avec les différents éléments du jeu. Assurément, même si le gameplay et le scénario restent des éléments clés, le design d'interface est de plus en plus considéré comme un composant essentiel permettant d'obtenir une expérience de jeu réussie.

Au-delà des particularités des jeux, les joueurs sont, eux aussi, porteurs de caractéristiques bien spécifiques à leur profil. À la manière de la singularité d'un avatar, on peut rencontrer autant de ces "avatars" que d'individus qui les incarnent. En s'appuyant sur le rapport : « Les Français et le jeu vidéo en 2020 », publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs et rédigé par l'agence Française du jeu vidéo, on fait le constat suivant, on y décèle deux résultats révélant une augmentation significative du nombre de joueurs et de la diversité des types de joueurs.

Cette mixité comportant différentes typologies de joueurs tels que les novices ou les experts n'auront pas le même regard et la même façon d'appréhender un jeu, ainsi, ils sont susceptibles de développer une expérience différente du même média. Ainsi, les joueurs peuvent avoir des attentes différentes en ce qui concerne le design d'interface. Certains préfèrent une interface minimaliste qui ne les distrait pas de l'histoire et de l'action du jeu, tandis que d'autres apprécient les interfaces plus complexes qui leur permettent de

personnaliser leur expérience de jeu. Il est donc tout aussi légitime de prendre en compte ces facteurs et de réfléchir sur la perception que ces publics peuvent avoir.

Au vu des regards portés sur les enjeux révélés par les différentes facettes qui entourent l'expérience qu'on peut faire d'un jeu vidéo, il est à mon sens légitime de se poser le questionnement suivant :

Dans quelle mesure les joueurs perçoivent-ils le design d'interface comme étant un complément d'expérience à un jeu vidéo ?

L'intérêt est ici de poser le regard sur la perception et l'interprétation des joueurs. C'est aussi une manière de jauger l'importance de l'interface et de voir le rôle qu'elle est susceptible de jouer au sein de leurs expériences. Ainsi, nous pouvons émettre les hypothèses suivantes :

- Les interfaces peuvent affecter la difficulté du jeu et par conséquent l'expérience que l'on en fait
- Elles peuvent être perçues comme un moyen d'accompagner la narration du jeu, et faciliter l'immersion du joueur
- Les joueurs qui sont peu habitués aux jeux vidéo peuvent percevoir le design d'interface comme un élément plus important de leur expérience de jeu, car ils sont moins familiarisés avec les conventions et les mécanismes habituels des interfaces de jeu.

Pour explorer au mieux cette réflexion, et creuser chacune de ces hypothèses, nous établirons dans un premier temps un état de l'art au sens large en s'intéressant à l'histoire, l'évolution et les tendances actuelles du design d'interface dans les jeux vidéo. Nous nous intéresserons également aux principes de bases et théories liées à cette discipline, mais aussi à des exemples d'interface en mettant en lumière les éléments liés à leur réussite ou échec au sein d'un jeu.

Dans un second temps, nous nous pencherons sur les liens qu'il existe entre le design d'interface et le joueur tels que les facteurs d'influences positives et négatives, mais aussi sur l'importance des différentes typologies de joueurs entre un jeu vidéo. Notre regard se portera par ailleurs sur la perception des joueurs et son rôle dans le développement des jeux.

Troisièmement, nous évoquerons les méthodes empiriques envisagées pour collecter différentes informations complémentaires aux lectures accompagnant ces recherches telles qu'une grille d'analyse et des entretiens qualitatifs. De ce fait, nous analyserons et croiserons les résultats collectés de façon à les mettre en regard face aux différentes sources évoquées plus tôt.

Dans cette optique, notre questionnaire propose d'examiner la perception des joueurs sur le design d'interface comme complément d'expérience aux jeux vidéo.

Ces recherches ont pour objectif de contribuer à une meilleure compréhension des enjeux du design d'interface pour l'expérience de jeu des joueurs, perception / implication des joueurs, ainsi que des implications que cela pourrait avoir pour l'industrie du jeu vidéo dans son ensemble. En suivant ce cheminement, nous espérons pouvoir obtenir des réponses tangibles : confirmant ou infirmant nos hypothèses.

Chapitre 1 : État de l'art

1.1 Théorisation du design d'interface dans les jeux vidéo

Comme indiqué plutôt, nous dresserons ici un état de l'art au sens large pour creuser au fur et à mesure les notions qui nous semblent les plus pertinentes. Avant toute chose, il paraît nécessaire d'encadrer et définir le terme de design d'interface pour que celui-ci soit le plus clair possible tout au long de notre recherche. Une fois ceci étant établi, nous retracerons une partie de l'histoire et l'évolution qu'a pu connaître cet aspect du jeu vidéo, permettant ainsi de mieux appréhender nos différents champs d'étude.

1.1.1 Origine du design d'interface

Initialement appelé G.U.I (Graphic user interface) et apparu dans les années 80 auprès des chercheurs Alan Kay, Douglas Engelbart au sein du Xerox Palo Alto Research Center en Californie. Il n'existe aujourd'hui toujours pas de définition officielle pour qualifier les vastes composantes que comprend ce champ du design. Il est donc difficile de définir le design d'interface en tant que tel puisque c'est une notion technique qui, en son sein, définit plusieurs activités. Cependant, elle est aussi connue sous le nom d'interface utilisateur (UI design) et il reste possible d'en résumer ces objectifs principaux.

De cette manière, on définit l'UI design comme faisant référence à la création de l'apparence et de l'accessibilité des interfaces de logiciels, de sites web, jeux vidéo et d'applications mobiles. Il vise à rendre ces dispositifs faciles à utiliser et à comprendre pour ces usagers, afin qu'ils puissent accomplir efficacement les tâches qu'ils ont l'intention de réaliser.

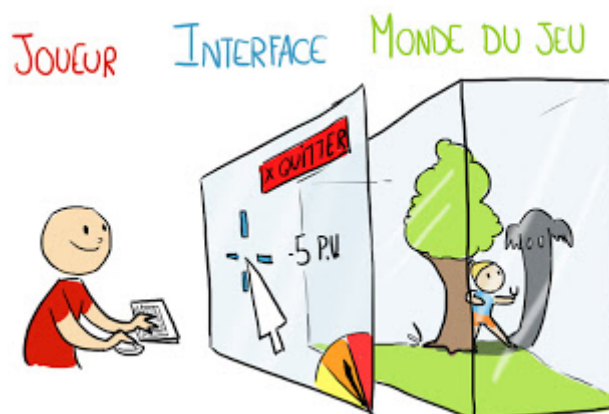


Figure 1. Schéma illustratif provenant de l'article de Lou Lubie synthétisant l'UI dans un jeu vidéo. (Lou Lubie, 2013)

Voici quelques exemples de ce à quoi peut ressembler le design d'interface dans différents contextes :

- Dans un jeu vidéo, le design d'interface peut inclure la création de menus de navigation et de sélection de personnage, ainsi que l'affichage de l'état de santé et des ressources du personnage pendant le jeu.
- Dans un site web de commerce en ligne, cela peut comprendre la création de pages de produits attrayantes et de formulaires de paiement simples à utiliser.
- Pour une application de médias sociaux, l'UI peut apporter la conception de pages de profil attrayantes et de fonctionnalités de publication de contenu intuitives.

Le design d'interface au même titre que le design est un domaine en constante évolution.

Comme l'évoquait l'alliance des designers, soit le premier syndicat français de cette discipline : “ La particularité du design est qu'il n'existe pas de définition unique et définitive, puisqu'il se réinvente à chaque époque, en suivant les évolutions, les cultures et les apports des designers du monde entier. “ (AFD, 2003)

On note tout de même que l'UI design nécessite une compréhension approfondie de l'ergonomie, de l'expérience utilisateur (UX) ainsi que de l'esthétique. Les designers d'interface doivent également être capables de tenir compte des différentes tailles d'écran, des résolutions et des capacités de navigation des différents appareils sur lesquels leur travail sera utilisé.

Le design d'interface joue un rôle crucial dans la qualité de l'expérience utilisateur finale d'un produit ou d'un service. Il est donc important que les UI designers soient en mesure de créer des architectures qui sont non seulement esthétiquement agréables, mais qui soient par ailleurs faciles à utiliser et qui aident les utilisateurs à atteindre leurs objectifs de manière efficace. Dans le contexte du jeu vidéo, il faut que l'UI puisse accompagner le gameplay, par cela, on entend les différentes caractéristiques d'un jeu vidéo, que ça soit son intrigue ou la façon dont on y joue.

1.1.2 Relation entre design UX et UI

Pour que l'UI soit la plus optimale, elle doit d'abord répondre au design UX prenant en compte les besoins, habitudes et les problématiques auxquels les joueurs seront susceptibles de faire face. Tout comme le design d'interface, le design d'expérience possède ses spécificités.

Apparu au début des années 90, ce terme provient du psychologue et de professeur en science cognitive Donald Norman. Il définit cette notion comme étant les réponses et perceptions d'une personne qui résultent de l'usage ou de l'anticipation de l'usage d'un produit, d'un service ou d'un système. (Norman, 1998)

Cette notion s'attarde donc sur l'ergonomie d'un bien, mais s'appuie également sur l'aspect expérientiel qu'un utilisateur fera de ce dernier. Il comprend aussi bien l'architecture globale du produit que le parcours que l'utilisateur décide d'en faire.

Il s'agit ainsi d'une approche générale qui prend en compte l'ensemble de l'expérience utilisateur, du début à la fin.

Dans le contexte des jeux vidéo, le design d'expérience est particulièrement important, car il est étroitement lié au design d'interface. En effet, l'interface utilisateur est le principal moyen par lequel l'utilisateur interagit avec le jeu. Ainsi, le design d'interface doit être conçu de manière à faciliter l'expérience utilisateur, en anticipant les besoins de l'utilisateur et en offrant une navigation intuitive.

Par conséquent, le design d'expérience est crucial pour que la vision et les intentions des développeurs soient les plus accessibles pour les joueurs. Pour que le message soit le mieux retranscrit, il est nécessaire que le design d'interface, soit optimisé et construit sur une expérience de jeu intelligemment pensée en amont.

Sommairement, ces deux notions vont de pair, l'un donne du sens à l'autre. Elles sont, par conséquent, étroitement liées, mais possèdent malgré tout des objectifs légèrement différents. C'est l'idée de lier l'utile à l'agréable en reliant un parcours efficace et fluide, à des visuels marquants et cohérents avec l'arborescence du dispositif. Cette alchimie entre les deux peut exister aussi bien à des niveaux différents que dans des contextes différents. Maintenant, que nous avons pu expliciter et délimiter les définitions concernant l'UX et l'UI, notre intérêt est de se recentrer sur leurs rôles au sein des jeux vidéo.

1.2 Histoire et évolution du design d'interface dans les jeux vidéo

Depuis leurs débuts, les jeux vidéo ont toujours eu besoin d'avoir une interface pour que le joueur puisse interagir avec le contenu proposé. Dès les premiers jeux d'arcade jusqu'aux jeux de dernière génération, le design d'interface a occupé d'une certaine manière l'esprit des développeurs pour qu'ils puissent mettre en œuvre des interfaces facilement utilisables pour un public n'ayant pas encore connaissance de ce avec quoi il s'apprête à interagir. Pour comprendre les changements liés à cette facette du jeu vidéo, il semble légitime de prendre le temps d'établir un historique non exhaustif de ce média tout en retraçant l'évolution de ces dits "jeux".

1.2.1 L'introduction de l'UI dans le jeu vidéo au regard de Pong

Ainsi, le jeu d'arcade *Pong* (Atari, 1972), sorti initialement sur la console Atari en 1972, a marqué l'histoire des jeux vidéo comme l'un des premiers jeux d'arcade populaires. À l'époque, l'interface utilisateur (UI) était très simple et limitée en raison des contraintes techniques liées à l'époque de ce jeu.

En effet, les bornes d'arcade étaient équipées d'un nombre très limité de boutons de commande, généralement un ou deux, ce qui se reflétait dans la simplicité de l'interface utilisateur de *Pong* (Atari, 1972). Les joueurs ne pouvaient contrôler que la raquette de leur joueur à l'aide d'un seul bouton ou d'un paddle rotatif. Cette simplicité d'interface était non seulement en adéquation avec les limites techniques de l'époque, mais également avec le concept même du jeu.

Le but étant de faire rebondir une balle d'un côté à l'autre de l'écran, en la frappant avec une raquette, jusqu'à ce qu'un joueur manque la balle. Ce dernier était donc très simple et se concentrait sur la réflexion et la rapidité de réaction plutôt que sur la complexité de l'interface utilisateur.

Cependant, la simplicité de l'interface utilisateur de *Pong* (Atari, 1972) demeure un exemple intéressant de la façon dont une interface simple, mais efficace, peut contribuer à un gameplay amusant et accessible.

1.2.2 Les enjeux des premières consoles de salon

Dans la continuité de cet historique, on retrouve l'apparition des consoles de jeux domestiques, comme l'Atari 2600 (Atari, 1977), les interfaces ont commencé à se complexifier et par conséquent à permettre la création de nouveautés comme : l'apparition des écrans de titre, des menus de sélection de jeu ou encore des écrans de pause. Ces consoles offraient aux joueurs des contrôles plus précis et des graphismes plus avancés, ce qui a contribué à la popularité des jeux vidéo à domicile.

Ces nouvelles fonctionnalités ont donné aux jeux vidéos ainsi qu'aux joueurs une nouvelle perspective en allant au-delà du modèle de l'arcade. Cette tendance s'est poursuivie avec l'avènement des consoles de jeux plus avancées, telles que la Nintendo Entertainment System et la Sega Genesis, qui ont introduit de nouvelles innovations telles que les sauvegardes de jeu et les écrans de sélection de niveau. De ce fait, les interactions entre le joueur et le jeu commencent à s'intensifier, on laisse plus de libertés aux utilisateurs.

1.2.3 Les enjeux des premiers jeux en ligne

La venue des jeux en réseau et en ligne, comme *Ultima Online* sorti initialement sur Origin Systems en 1997 a permis de faire un pas de plus dans l'évolution de l'UI. C'est une évolution significative pour ce média qui avant ça ne permettait pas aux joueurs de communiquer. En intégrant des fonctionnalités de chat et de gestion de compte en ligne, ce média est entrevu de plus en plus comme un outil communicationnel, on passe d'une interaction entre le jeu et le joueur à une interaction entre différents joueurs simultanément et en réseau.

C'est avec l'arrivée de MMORPG plus ambitieux comme *World Of Warcraft* (Blizzard, 2004) que, les interfaces ont réellement commencé à inclure plus d'éléments personnalisation, comme la création de l'avatar, la gestion de son équipement, de ses compétences ou même de repère géographique pour que le joueur puisse se repérer sur l'immensité de la carte. Les dimensions communicationnelles et collaboratives évoquées plus haut connaissent, elles aussi, de nombreuses améliorations. L'étude de cas menée par Sébastien Genvo, sur *World Of Warcraft* (Blizzard, 2004), durant sa thèse "Le Game Design de jeux vidéo : approche communicationnelle et interculturelle" Nous montre dans quelle mesure ce jeu a révolutionné l'interaction entre les joueurs en créant un monde virtuel massivement multijoueur. Cette dimension sociale des jeux vidéo est devenue une caractéristique majeure de l'expérience de jeu, offrant aux joueurs une expérience de jeu plus riche et plus engageante" (Genvo, 2006).

On souligne ici l'importance de l'interaction entre les joueurs dans les jeux vidéo massivement multijoueurs comme *World of Warcraft* (Blizzard, 2004). Les interactions sociales sont une des caractéristiques majeures des jeux vidéo en tant que média communicationnel, car elles permettent de créer des expériences sociales et collaboratives uniques à grande échelle. D'une certaine manière, l'évolution de la technique (amélioration des interfaces) a donc étendu le champ des possibles, permettant ainsi de proposer de nouvelles expériences à ces joueurs.

1.2.4 Les enjeux des jeux vidéo contemporains

En continuant sur des exemples plus récents, on retrouve aujourd'hui des interfaces de plus en plus immersives et intuitives, avec des menus de navigations simplifiés et en adéquations avec des outils techniques mis à disposition : le jeu est pensé pour être joué avec un type d'équipement précis, ce qui est le cas pour des jeux comme *Gran Turismo Sport* (Sony, 2017). Un volant de conduite favorise une expérience immersive pour un jeu automobile. En ajoutant une interface semblable à un tableau de bord, le jeu devient quasiment un simulateur en gardant le côté arcade que propose la licence.

Il est aussi possible de distinguer une envie de proposer des interfaces plus épurées avec des interfaces aux visuels modernes comme *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) ou encore *Pokémon Legend Arceus* (Nintendo, 2021).

L'idée étant d'adapter des menus de navigation plus fluides ainsi que des options de personnalisation de personnage détaillées afin de créer une singularité dans l'expérience des joueurs.

En résumé, les interfaces dans les jeux vidéo ont évolué au fil du temps sur bien des aspects comme l'immersivité et l'intuitivité. Les designers d'interface ont travaillé en prenant compte des nouvelles technologies et des nouvelles tendances du marché et des envies des joueurs.

Pour reprendre nos premiers exemples, malgré sa simplicité, *Pong* (Atari, 1972) a connu un immense succès et a ouvert la voie à une industrie du jeu vidéo qui n'a cessé de croître et de se développer depuis. Les interfaces utilisateur des jeux vidéo se sont considérablement améliorées depuis les débuts de *Pong* (Atari, 1972), avec des graphismes plus sophistiqués, des mécaniques de jeu plus complexes et des contrôles plus précis et variés.

Aujourd'hui, les jeux vidéo tels que *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* continuent de suivre cette volonté de proposer une interface simple, mais efficace peut contribuer à un gameplay amusant et accessible. Il est bon de rappeler que l'UI est aussi envisagée comme un vrai pont entre le jeu et le joueur, permettant de créer des expériences singulières et propres à chaque jeu.

1.2.5 Des interfaces porteuses de sens

Bien entendu, les aspects coopératifs des jeux mobilisent des notions et des intentions de communication auprès des joueurs, comme nous avons pu le voir avec recherches menées par Sebastien Genvo.

Il est aussi intéressant d'envisager l'aspect communicationnel à travers les interfaces elles-mêmes, faisant le lien entre le joueur et le jeu. Comme l'évoque l'auteur Jesper Juul à travers "The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games" publié en 2013 : "L'interface est un point de convergence entre les systèmes de règles du jeu et les perceptions du joueur. Elle doit permettre au joueur de comprendre les règles du jeu et de s'adapter à son environnement virtuel, tout en lui fournissant des indices sur les objectifs et les enjeux du jeu. En ce sens, elle est un outil communicationnel crucial pour l'expérience de jeu, car elle permet au joueur de donner un sens à son expérience et de la rendre cohérente avec l'univers du jeu." Cette notion de point de convergence est révélatrice du lien qui coexistence entre l'interface et le joueur. Cet objet doit donc fournir du sens au joueur pour qu'il puisse construire une expérience du jeu dans sa globalité tout en s'immergeant dans l'univers pensé par les game designers.³

1.2.6 Des interfaces réfléchies

Benjamin Woo quant à lui insiste sur les éléments narratifs transmis par cette dite "interface", il exprime l'intérêt et les enjeux de cette dernière à travers son ouvrage "Getting a life : the social worlds of geek culture". Les interfaces sont une partie intégrante de la narration dans les jeux vidéo, car elles sont souvent utilisées pour transmettre des informations narratives importantes.

³ Un game designer est une personne qui conçoit et crée des jeux vidéo. Il est responsable de la création de l'histoire, des personnages, des niveaux, des règles et des mécanismes de jeu. Il travaille en étroite collaboration avec les développeurs, les artistes et les programmeurs pour créer une expérience de jeu cohérente et immersive pour les joueurs.

Les éléments de l'interface peuvent être utilisés pour renforcer l'histoire, en fournissant des indices sur les personnages, les événements et les lieux clés, ainsi qu'en créant une atmosphère immersive qui aide à suspendre l'incrédulité du joueur. (Woo, 2018)

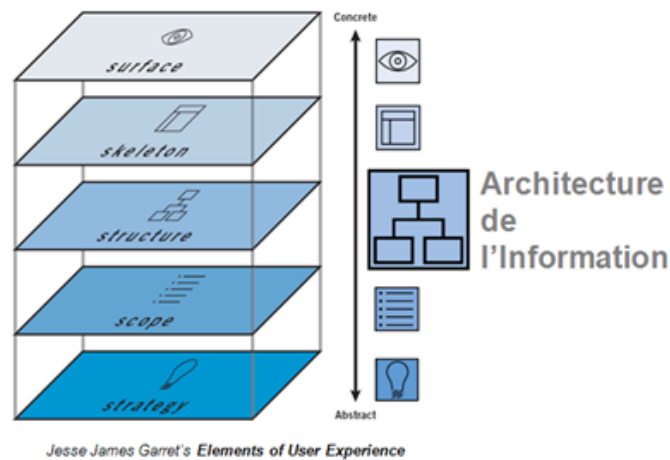


Figure 2. Schéma de Garrett révélant les différents niveaux de structure d’une expérience utilisateur. (Jesse James Garrett, 2010)

Comme nous l’exprime le schéma de Jesse James Garrett provenant de l’ouvrage “Elements of User Experience”, est initialement un modèle de référence qui permet de visualiser l'ensemble des éléments qui entrent en jeu dans la création d’une UX réussie. Cette pensée est basée sur cinq plans d'expérience utilisateur : la stratégie, la portée, la structure, le cadre de référence et la surface.

L'intérêt de ce schéma réside dans le fait qu'il permet de structurer et de clarifier les différentes étapes de la conception d'un produit ou d'un service numérique en prenant en compte les besoins et attentes des utilisateurs. Il semble donc légitime d’en faire un parallèle avec l'exemple du jeu vidéo.

Dans ce contexte, les professionnels de ce domaine peuvent mieux comprendre comment chaque élément de l’UI s'articule et contribue à l'expérience globale du joueur, ce qui peut conduire à une conception plus efficace et plus réussie renforçant l’expérience du joueur. En outre, ce schéma est facilement adaptable et peut être utilisé pour des projets de toutes tailles et de toutes complexités.

On comprend alors qu’un design d'interface bien pensé renvoie une communication plus fluide et intuitive entre les intentions narratives / ludiques qu'entretient le jeu avec les joueurs. Ainsi, elle permet d’aider le joueur à comprendre l'histoire, les personnages, le contexte et l’atmosphère du jeu en fournissant des informations visuelles, (parfois auditives) pertinentes.

Au-delà de la cohérence de l'univers dans lequel une interface s'inscrit, il est intéressant de se pencher également sur les informations ainsi que leurs dispositions dans le jeu. Les menus de sélection, les écrans de pause et les indicateurs de progression peuvent tous contribuer à rendre l'expérience de jeu plus fluide et plus agréable.

En croisant ces deux schémas de pensée, on peut estimer qu'en effet le jeu vidéo est un objet communicationnel et les interfaces transmettent des intentions reposant sur une construction solide.

1.3 Design d'interface dans le jeu vidéo : Typologie des interfaces

Pour illustrer ces points de vue, nous pouvons nous pencher sur la typologie faites par le professionnel Daniel Riabenko (UX/UI designer). On distingue ainsi :

1.3.1 L'interface extradiégétique

L'interface "extradiégétique" est une interface de jeu qui fournit des informations supplémentaires au joueur et qui n'est pas directement intégrée dans l'univers du jeu. Elle se superpose à l'expérience de jeu et permet aux joueurs d'obtenir des informations importantes sur leur statut, leur progression ou leur environnement. Les exemples les plus courants incluent les indicateurs de santé, les compteurs de munitions, les cartes et les menus de navigation. Cette interface offre une aide précieuse aux joueurs pour comprendre et interagir avec le monde virtuel, et pour prendre des décisions stratégiques en temps réel. Elle inclut des informations uniquement visibles par le joueur, comme le compteur de munitions dans *Overwatch* (Blizzard, 2016) ou la jauge de santé dans *Street Fighter V* (Capcom, 2016). Ces éléments ne font pas partie de l'univers du jeu. C'est donc une couche superposée par-dessus ce dernier. (Riabenko, 2019)



Figure 3. Capture d'écran pucée du jeu *Overwatch* (Blizzard, 2016)

Les différents numéros référencés sur cette image de l'interface d'*Overwatch* (Blizzard, 2016) communiquent les informations clés pour le joueur.

- 1 : Le “Héros” joué ainsi que sa santé, ce qui est primordial pour que le joueur puisse voir les dégâts subis par ses adversaires .
- 2 : L'avancement des objectifs, qui permet de suivre l'avancement global de la partie à la manière d'un score sportif par exemple, comme le nombre de buts comptabilisés par équipe au foot.
- 3 : C'est l'état d'avancement de la compétence signature du “Héros”, soit la capacité ultime du héros qui sera un atout dans la partie
- 4 : Cet indicateur nous guide vers l'objectif de la partie. Il est important de le suivre si on veut pouvoir rapidement retourner dans l'action.
- 5 : On y voit les compétences du Héros” ainsi que ses munitions, ces outils sont nécessaires pour prendre l'avantage sur l'équipe adverse.

Ce jeu ayant une visée compétitive, l'intérêt de son interface réside dans l'indication rapide et efficace d'information rudimentaire pour le joueur. Elle facilite son expérience de jeu.

1.3.2 L'interface diégétique

L'UI qu'il qualifie de “diégétique” quant à elle est une interface intégrée directement dans l'univers du jeu. L'avatar peut voir sa barre de santé ou son compteur de munitions de la même manière que le joueur. Bien qu'elle soit moins courante que l'interface extra-diégétique, elle est souvent utilisée pour améliorer l'immersion et renforcer l'univers du jeu. (Riabenko, 2019) Ce type d'interface joue un rôle tout particulier dans les jeux d'horreur qui misent une grande partie du gameplay sur l'immersion. Le jeu *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) de cette catégorie propose par exemple : Menu de pause immersif : Le menu de pause de *Dead Space* (Electronic Arts, 2008) est intégré de manière naturelle à l'interface et prend la forme d'un terminal de communication spatial. Cela permet de maintenir l'immersion du joueur même lorsqu'il fait une pause dans le jeu. L'aspect immersif est un des points capitaux des jeux d'horreurs, l'interaction avec l'interface doit donc se faire de la façon la plus cohérente possible de manière que le lien établi entre le joueur et le jeu ne soit pas brisé.

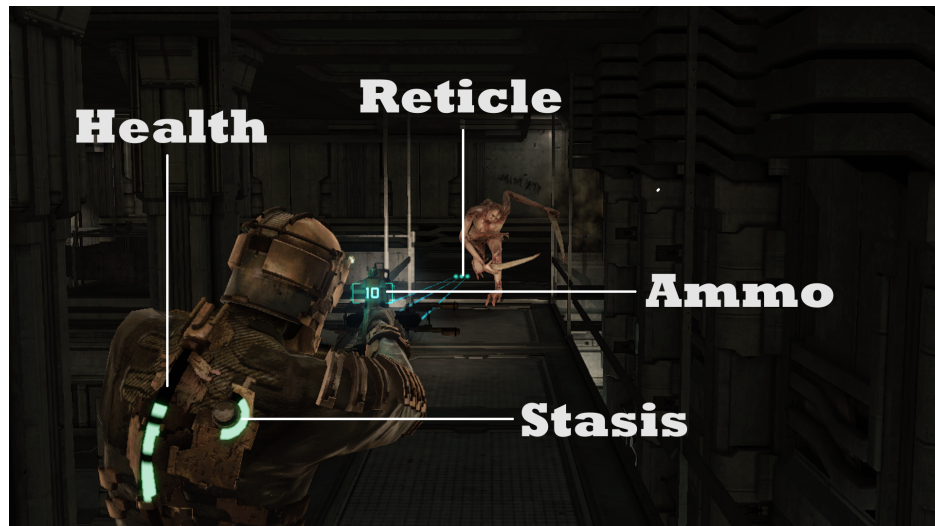


Figure 4. Capture d'écran légendée du jeu *Dead Space* (Visceral Games, 2008)

Pour illustrer cette interface, reprenons l'exemple de *Dead Space*. Cette photo prend d'autant plus son sens en la mettant en regard de celle montrée plus haut. Les informations sont ici directement représentées sur l'équipement futuriste du personnage. L'interface est en totale cohérence avec l'univers "science-fiction" qu'arbore le jeu. Au-delà des informations qu'elle apporte, cette composition permet à l'œil d'être guidé sur l'action. L'idée est de renforcer l'immersion en allégeant l'interface pour laisser plus de place à l'univers du jeu et ce qui entoure le joueur comme cette attaque inattendue du monstre ayant pour but d'effrayer le joueur.

Elle s'inscrit avec brio dans l'univers du jeu de façon à compléter l'expérience horrifique proposée au joueur.

1.3.3 L'interface Méta

Danil Riabenko décrit l'interface "Méta" comme étant : une information que notre personnage reçoit en même temps que nous, mais qui est symbolisée différemment, pour ces deux entités. Il s'appuie sur l'exemple de *GTA V* (Rockstar Games, 2013), on l'on a la possibilité d'utiliser un smartphone. Lors de son utilisation, le jeu présente l'UI du smartphone comme un élément séparé du HUD, mais le justifie en montrant votre protagoniste utilisant son téléphone.

1.3.4 L'interface "Spatiale"

Il évoque aussi les interfaces "Spatiale", ce qui revient à faire apparaître des éléments d'interfaces directement dans l'univers du jeu par le biais d'indicateurs de positions, révélateur d'éléments. À l'instar des "Métas UI", ces éléments d'informations ne sont pas explicités dans l'histoire du jeu. Il s'additionne au monde virtuel. (Riabenko, 2019) Du point de vu de l'expérience, ce type d'interface permet proposer des indications rapides permettant au joueur d'avoir un repère éphémère, mais suffisamment engageant pour le guider vers sa prochaine étape. Les studios Ubisoft ont eu l'occasion d'explorer à plusieurs reprises ces interfaces "Spatiales" dans des jeux tels que Splinter Cell.

1.3.5 L'interface "NO-UI"

Le "No-UI" quant à lui, comme son nom l'indique, a pour objectif de n'avoir aucune interface, l'idée à l'image du cinéma est de faire comprendre les actions du personnage par ses émotions ou encore ses actions. Parfois appelé "mode cinématique", l'objectif est de permettre au joueur de renouveler l'expérience qu'il fait d'un jeu, elles sont fréquemment débloquées après avoir finalisé pour la première fois un jeu. Elles permettent aussi d'ajouter un cran de difficulté en faisant perdre les repères habituels que le joueur peut avoir. C'est un savant mélange entre l'aspect cinématique et immersif du jeu mais aussi une difficulté accrue ayant pour objectif de déstabiliser le joueur.



Figure 5. Capture d'écran du jeu *God Of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) avec un cadrage révélant les éléments principaux de l'UI .



Figure 6. Capture d'écran du jeu *God Of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018) en mode "NO-UI".

Ces deux figures 5 et 6 ont pour objectif de montrer l'intérêt de montrer de la version "No-Ui" d'un même jeu. Sur la 5^e figure, on retrouve l'interface classique avec la barre de santé du personnage, ces compétences et des indicateurs de danger ainsi que la santé des ennemis tandis que sur la 6^e figure, rien de tout ça n'existe. Les jeux *God Of War* ayant pour objectif de challenger les joueurs tout au long de leur aventure, une nouvelle expérience s'offre à eux à la fin du jeu. On retrouve une aventure en grande partie similaire mais sans les repères accumulés tout au long du jeu. C'est une façon d'immerger le joueur dans la peau du personnage tout en augmentant la difficulté du jeu.

Sommairement, la conception d'interface est un élément important de l'expérience de jeu. Si elle est bien pensée, elle peut renforcer la narration, l'immersion et la facilité d'utilisation, ce qui peut aider les joueurs à apprécier et à s'investir davantage dans le jeu. De ce fait, on considère que l'UI est en mesure d'avoir un effet sur la perception du joueur et de lui donner l'envie ou non de continuer son expérience.

1.4 Les facteurs de réussite liés à l'interface

Pour continuer cette recherche, il est intéressant de porter un regard sur les réussites ainsi que les échecs liés aux interfaces pour comprendre les tenants et les aboutissants de cette face du jeu vidéo. Comme nous avons pu l'évoquer tout à l'heure, le design d'interface est un élément crucial. L'UI sert à retranscrire les intentions du jeu au joueur, ce pont a pour objectif de créer une expérience singulière propre aux joueurs. Plusieurs exemples de jeux peuvent illustrer cette idée.

1.4.1 L'immersion

L'immersion dans le jeu vidéo est un concept clé qui permet aux joueurs de se sentir profondément engagés et connectés à l'univers virtuel qui les entoure. Cette immersion est obtenue grâce à une combinaison d'éléments visuels, sonores et interactifs qui créent une expérience cohérente et captivante. Les graphismes détaillés et réalistes, les effets sonores immersifs et une bande-son adaptée contribuent à construire un monde crédible dans lequel les joueurs peuvent s'immerger. L'immersion passe également les parti-pris des développeurs concernant les informations affichées à l'écran, ce qui passe également par l'interface. (Fagerholt & Lorentzon, 2009)

Tout d'abord, prenons le jeu *Journey*, développé par Thatgamecompany en 2012.



Figure 7. Capture d'écran du jeu *Journey* (Thatgamecompany, 2012) qui ne présente aucune interface en jeu.

Ce jeu reprend la typologie du “No-UI” évoquée plus tôt (Riabenko, 2019). Il se démarque par son design minimaliste et épuré. Le joueur incarne un personnage qui doit voyager à travers un désert mystérieux. L'interface est discrète, sans éléments superflus qui pourraient distraire le joueur de son immersion dans le monde du jeu. L'intention du jeu étant de faire vivre un voyage au joueur, il est légitime que l'interface soit mise au second plan et même absente du jeu. Le jeu décide d'accéder son expérience en offrant une ambiance calme et reposante, se basant sur ses graphismes colorés et chaleureux ainsi que sa bande son. Le gameplay est intuitif et simple, sans tutoriel ni instructions explicites, permettant aux joueurs de se laisser guider par leur intuition et leur instinct.

Un autre exemple reconnu pour sa force à immerger le joueur dans un univers est le jeu *The Witness*, développé par Jonathan Blow en 2016.

Ce jeu de puzzle propose une île magnifiquement conçue, dans laquelle le joueur doit résoudre des énigmes complexes en explorant différents environnements. L'interface est quasi inexistante et les puzzles sont intégrés de manière organique dans l'environnement, de sorte que le joueur a l'impression de découvrir les solutions par lui-même. L'utilisation de la couleur et de la lumière est par ailleurs à souligner, créant une ambiance immersive et captivante.

Sommairement, l'absence de l'interface est un parti pris permettant de faire vivre une expérience plus immersive reposant sur ce choix ainsi que sur d'autres procédés comme les gammes de couleur ou le design sonore. Soulignons que ce choix permet aussi au joueur de se concentrer sur l'univers qu'il l'entoure et ainsi de mettre en lumière ces derniers.

1.4.2 Le minimalisme ou la synthèse d'information

Les interfaces utilisent fréquemment deux procédés qui fonctionnent en pair : la synthèse d'information et le minimalisme. Ces notions jouent un rôle crucial dans l'approche du design UX/UI puisqu'en condensant les données importantes en formats visuels faciles à comprendre, tels que des icônes, des barres de progression ou des graphiques simplifiés, les développeurs peuvent créer des expériences de jeu plus fluides et immersives, permettant aux joueurs de se concentrer sur l'essentiel et de profiter pleinement de l'univers du jeu.

En s'attardant sur le jeu *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) (aussi abrégé en BOTW), le professeur Jesper Juul en "étude de la communication" l'Université de Copenhague au Danemark, utilise l'exemple *BOTW* (Nintendo, 2017) pour exprimer le fait qu'un jeu en monde ouvert comme celui-ci donne au joueur un sentiment d'autonomie et lui permet d'interagir avec l'environnement de manière significative. Selon lui, l'interface du jeu est conçue de manière que le joueur puisse faire le lien entre un monde extrêmement vaste et les objectifs du joueur. Il relève également l'importance des indices visuels et auditifs appuyant subtilement l'UI. (Juul, 2018) Ce jeu comme un exemple contemporain révélateur d'un jeu composé d'une UI proposant au joueur une expérience singulière. L'interface minimale de *BOTW* (Nintendo, 2017) vient renforcer l'intuitivité et la simplicité de cette dernière. Permettant ainsi d'appuyer la sensation de liberté dans les possibilités d'actions offertes au joueur.

Le design d'interface de BOTW (Nitendo, 2018) contribue aussi à l'immersion du joueur dans l'environnement du jeu. Par exemple, la boussole et la mini-carte sont absentes par défaut, ce qui oblige le joueur à se fier aux repères visuels de l'environnement et à se déplacer en fonction de ce qu'il voit. Cette approche renforce le sentiment d'exploration et de découverte dans le monde de jeu, tout en rendant les interactions avec l'interface plus naturelles et intuitives.

En somme, *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) est un exemple de jeu vidéo ayant un design d'interface qui contribue grandement à la qualité de l'expérience de jeu. La simplicité et l'intuitivité de l'interface permettent au joueur de se concentrer sur l'exploration et la découverte de l'environnement, tout en facilitant les interactions avec le monde de jeu.

En creusant différents exemples marquants du jeu d'horreur, on se retrouve avec un constat similaire. Dans *Kholat* (IMGN Pro, 2015), *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014) ou encore *Dead Space*, on retrouve un schéma souvent semblable, une interface minimaliste laissant place aux atmosphères pesantes que dégagent ces jeux. Cette typologie de jeu proposant régulièrement un héros perdu et déboussolé dans un univers horrifique joue de ce constat et propose grâce à l'UI une manière de se mettre dans la peau du personnage.

Pour *Kholat* (IMGN Pro, 2015) et *Alien Isolation*, l'interface est construite de manière à apporter au joueur les uniques éléments avec lesquels le héros est censé être composé lors de son périple.



Figure 8. Mettant en parallèle les similitude présente entre les jeux *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014) et *Kholat* (IMGN Pro, 2015)

L'interface s'intègre dans l'univers du jeu en reprenant le contexte dans lequel s'intègre le jeu : une boussole pour un personnage perdu en montagne pour *Kholat* (IMGN Pro, 2015) et un scanner technologique pour *Alien Isolation* (Creative Assembly, 2014). La vue à la première personne renforce cette sensation d'immersion, le cadrage nous met dans la peau du personnage. L'ambiance sonore et visuelle sont, elles aussi, à prendre en compte dans la globalité de l'expérience du joueur, mais l'interface nous montre ici qu'elle peut jouer un rôle complémentaire auprès du joueur pour renforcer la cohérence du jeu.

C'est en s'appuyant sur ces constats, qu'on estime que la réussite de l'UI dans les jeux vidéo puise leurs principales forces dans l'immersion et la synthétisation d'information qu'elles apportent au joueur. Au regard de nos précédents exemples, il est légitime de penser que l'interface a un rôle à jouer dans l'expérience qu'elle leur apporte.

1.5 Les facteurs d'échecs liés à l'interface

Il est aussi intéressant de dresser un diagnostic lié à l'échec de certaines interfaces pour mettre en parallèle les facteurs de réussites et d'échec d'une UI. Plusieurs jeux ont pu affecter négativement les joueurs et notamment dans les catégories des jeux d'horreurs qui semble avoir une interface bien définie pour réussir ces jeux.

1.5.1 La surcharge d'information

L'un des exemples les plus connus est *Resident Evil 6* (Capcom, 2012). Le tournant de cette sage vers l'action/horreur n'a pas respecté les attentes des joueurs. Son interface qualifiée comme trop complexe et difficile à utiliser. Le jeu propose un grand nombre d'actions différentes, mais les contrôles sont souvent mal expliqués, ce qui peut rendre la jouabilité confuse. Les joueurs ont également critiqué l'utilisation excessive de quick-time events (QTE), qui nécessitent une réponse rapide et précise de la part du joueur, mais qui ne sont pas toujours clairement indiqués à l'écran.



Figure 9. Capture d'écran pucée du jeu *Resident Evil 6* (Capcom, 2012) pointant un nombre important d'informations présentes sur l'interface utilisateur.

La figure ci-dessus, illustre les six informations présentes sur l'écran d'un joueur de *Resident Evil 6* (Capcom, 2012).

Cette disposition est révélatrice de la surcharge d'informations pour un jeu qui est censé laisser place à l'action et l'ambiance horrifique de cet opus. Les informations viennent se superposer sur l'écran de façon extra-diégétique (Riabenko, 2019), viennent recouvrir les éléments d'actions, ce qui empêche la lisibilité du jeu, rendant l'expérience parfois incompréhensible et difficile. Soulignons par ailleurs que les joueurs ont aussi pu faire ce constat dans le jeu *Dead Space 3* (Visceral Games, 2013) tout en soulevant un autre problème lié au parcours utilisateur.

1.5.2 Un parcours labyrinthique

En effet, *Dead Space 3* (Visceral Games, 2013) est un exemple intéressant puisque sa franchise est connue pour avoir révolutionné l'UI dans le jeu vidéo avec l'approche faite dans son précédent opus. Ici, les critiques ont souligné que l'interface était trop envahissante, avec un parcours labyrinthique, brisait l'immersion du joueur, en le freinant et l'obligeant à répéter des allers-retours dans les menus. Ce qui a pour conséquence de désamorcer l'ambiance horrifique initialement prévue par ce jeu. La mauvaise intégration de nouvelles fonctionnalités dans l'interface (comme le système de fabrication), à renforcer le sentiment fastidieux des tâches à accomplir.

Dans l'ensemble, ces exemples montrent comment la mauvaise construction d'une interface peut avoir un effet négatif sur l'expérience de jeu. Les éléments clés à prendre en compte lors de la conception d'une interface de jeu comprennent la clarté, la simplicité, l'efficacité et l'intégration dans l'univers du jeu. Les développeurs doivent s'efforcer de créer une interface qui permette aux joueurs de se concentrer sur l'expérience de jeu plutôt que sur la gestion des éléments de l'interface.

Le point commun entre tous les cités jeux réside dans la place stratégique que doit prendre l'interface, permettant au joueur de se concentrer sur l'essentiel comme la résolution d'énigme, l'exploration et surtout l'immersion. Le joueur ne doit pas être encombré d'informations, l'objectif étant de le faire composer avec les éléments qui l'entourent et non uniquement avec ceux qui se superposent au jeu. C'est un équilibre à penser entre les intentions des développeurs et l'expérience que l'on souhaite obtenir auprès des joueurs.

Ces exemples montrent comment le design d'interface au global se doit d'être bien conçu pour contribuer à offrir une expérience de jeu immersive et captivante. Ces éléments clefs qui constituent une UI bien ficelée ne sont pas les uniques vecteurs de réussite dans l'expérience de jeu. Un des sujets principaux reste à prendre en compte et ce dernier est le joueur.

En effet, le philosophe Mathieu Triclot évoque à travers son ouvrage dans "Philosophie des jeux vidéo" (Triclot, 2017) que les jeux d'horreur dépendent aussi fortement de l'expérience de jeu subjective et de la qualité de la perception que le joueur a de l'environnement de jeu. La perception est mise à l'épreuve de manière intense, tout est délicatement réglé pour provoquer des effets de peur, en particulier grâce à la mise en scène de l'environnement, la bande-son, la lumière, les couleurs, la caméra, le gameplay ou encore la narration. (Triclot, 2017)

L'état de l'art étant établi, nous avons pu définir des premiers vecteurs de réponses pour certaines de nos hypothèses. Ainsi, il reste légitime de penser que l'interface est pensée et conçue comme un complément d'expérience auprès des joueurs, notamment vis-à-vis de l'accompagnement narratif facilitant l'immersion du joueur.

Cependant, pour que ces interfaces prennent tout leur sens, elles doivent passer par une interprétation qui sera produite par le joueur. C'est pourquoi nous nous intéresserons maintenant à la perception du joueur vis-à-vis de cette facette du jeu vidéo.

Chapitre 2 : Design d'interface et perception du joueur

2.1 Design d'interface et expérience de jeu

Comme nous avons pu le légitimer plus tôt, le design d'interface est une des structures complexes du jeu vidéo qui a su évoluer et s'adapter au cours des dernières années et de leurs avancées technologiques. Elles constituent de nombreux éléments techniques et précis traduisant les intentions des développeurs tout en proposant une expérience adaptée au joueur. Cet équilibre complexe ne fonctionne pas à sens unique et c'est pour cette raison que nous allons maintenant nous intéresser à la perception du joueur. Ce critère est une des principales pistes réflexives légitime d'alimenter nos réponses face à nos hypothèses.

2.1.1 Le lien entre le jeu et le joueur

Dans ce chapitre, nous nous pencherons sur l'analyse du lien entre le jeu et le joueur par les biais techniques liés à l'ergonomie, l'esthétique ainsi que les différents facteurs d'influence sur la perception. Nous traiterons de notions sémiologiques pour mieux appréhender ces axes réflexifs. Enfin, nous traiterons de la prise en compte de l'avis des joueurs par les professionnels de l'industrie du jeu vidéo dans leur phase de conception.

L'interface utilisateur relie le joueur au jeu. Elle est essentielle pour créer une expérience de jeu immersive. Si l'interface est conçue de manière intuitive et transparente, elle pourra aider les joueurs à se plonger plus profondément dans l'univers du jeu et ainsi en comprendre. Dans le cas inverse, si l'interface est mal conçue, elle peut créer une barrière entre le joueur et le jeu, le faisant se sentir frustré et peu enclin à poursuivre l'expérience. C'est le constat que font les chercheurs Markku Fagerholt et Lorentzon en 2009 dans leur thèse "Beyond the HUD User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games" (Fagerholt & Lorentzon, 2009). Ils insistent, eux aussi, sur le lien, qui relie le joueur.

Jesse Schell souligne à travers son ouvrage "The Art of Game Design: A Book of Lenses" (2008) l'importance de comprendre que l'UI est le moyen par lequel les joueurs interagissent avec le jeu, et qu'elle peut influencer leur perception du jeu dans son ensemble.

Une interface mal conçue peut rendre les joueurs frustrés et les décourager de continuer à jouer, tandis qu'une interface bien conçue peut les aider à se sentir connectés au monde virtuel du jeu et à s'y immerger pleinement. Ces réflexions prennent d'autant plus sens au regard de l'état de l'art que nous avons pu effectuer plus tôt (Schell, 2008). Des critères techniques doivent être respectés et précisément le design d'interface pour ne pas entacher l'expérience du joueur. Nous pouvons d'ailleurs insister sur ce point de vue en mettant en perspective les réflexions de Jesper Juul évoqué précédemment et justement lorsqu'il qualifie l'interface comme étant "le point de convergence" entre le joueur et le jeu. En ce sens, on estime qu'il existe un lien d'inter-relation entre ces derniers. Un lien qui vise à construire une expérience vidéo ludique singulière aux yeux de ses utilisateurs.

2.2 Sémiologie : perception et d'appropriation du joueur

2.2.1 Le joueur en tant que récepteur

Pour que ce lien puisse se construire et s'établir, il passe d'abord par le regard du joueur et son interprétation. Ces termes faisant références à la sémiologie, soit l'étude des sens et des symboles au sens large, il est intéressant de s'investir sur cette discipline qui vient proposer des pistes réflexives sur la notion de perception et d'interprétation.

La sémiologie s'intéresse donc aux processus de signification et de communication qui se produisent dans les langues, les textes, les images, les gestes, les comportements et les objets. On y examine également la manière dont les signes sont produits, perçus et interprétés par les individus et les groupes, et comment ils influencent les idées, les valeurs et les attitudes. C'est une discipline transdisciplinaire qui est utilisée dans des domaines tels que la linguistique, la littérature, la psychologie, l'anthropologie, la sociologie, la publicité, le cinéma, la télévision et notamment les médias numériques.

Roland Barthes philosophe français ayant notamment travaillé sur cette dite notion et plus particulièrement sur la notion dénotation et connotation, exprimait à travers "Le Plaisir du Texte" : "Le texte que vous écrivez doit me donner la preuve qu'il me désire." (Barthes, 1973, p13) Cette signification positionne Barthes dans la peau du lecteur en soulignant l'importance de son regard et de ce fait du sens qu'est censé nous dégager l'œuvre. Cette dernière est censée dégager du sens qui sera perçu et interprété par son lecteur.

La dénotation renvoie à la signification littérale et objective d'un élément, tandis que la connotation renvoie à la signification symbolique et subjective qui peut être associée à cet élément.

Dans le contexte du jeu vidéo, la dénotation peut être comprise comme la signification première et objective des éléments de l'interface, tels que les boutons, les icônes, les menus, etc. La connotation, quant à elle, peut varier en fonction de l'expérience et de la perception de chaque joueur.

Prenons l'exemple d'un jeu vidéo de course automobile qui utilise un logo de marque de voiture connue dans son interface. La dénotation du logo serait simplement la représentation visuelle du logo de la marque automobile, tandis que la connotation serait la signification symbolique associée à cette marque. Pour certains joueurs, la marque en question peut évoquer la performance et la vitesse, tandis que pour d'autres, elle peut évoquer le luxe et le prestige. Ainsi, le choix d'utiliser ce logo dans l'interface peut avoir différentes connotations pour différents joueurs, et peut contribuer à leur expérience subjective du jeu.

2.2.2 L'interface en tant qu'émetteur

En ce sens, l'interprétation peut être considérée comme multiple, mais avant tout comme créatrice de sens auprès des joueurs. Ce “sens” créé est reflété par les différentes typologies d'interfaces évoquées dans notre premier chapitre. Elles incarnent les intentions des développeurs et game designers concevant un jeu. C'est dans l'UI que ces derniers insufflent différents rôles ayant pour objectif d'établir le lien avec l'utilisateur de façon ergonomique.

Pour identifier ces rôles faisant partie des différentes typologies évoquées dans notre précédent chapitre, nous pouvons citer :

- La disposition des éléments de l'interface est un premier aspect à prendre en compte. Une disposition efficace permet de faciliter la navigation et l'utilisation des différentes fonctionnalités du jeu. Il est donc important de réfléchir à l'emplacement des boutons, des menus, des cartes, etc. (Fagerholt & Lorentzon, 2009)
- La lisibilité est également essentielle pour une interface de qualité. Les éléments de l'interface doivent être clairs et compréhensibles pour le joueur. L'objectif est de réduire la charge cognitive de l'utilisateur pour faciliter la prise en main des mécaniques de jeu. (Fagerholt & Lorentzon, 2009)
- Il faut aussi prendre en compte la cohérence dans le design et le fonctionnement des éléments de l'interface est par ailleurs un élément clé pour garantir une expérience de jeu agréable. Les éléments doivent être cohérents dans leur présentation, leur fonction et leur intégration dans l'univers du jeu afin de ne pas briser l'immersion du jeu. (Fagerholt & Lorentzon, 2009)
- La réactivité de l'interface aux actions du joueur est un autre aspect important. Ainsi, elle permet au joueur de savoir que son action a été prise en compte, un retour sensoriel est nécessaire pour que l'utilisateur puisse comprendre que ces actions sur une manette, clavier, joystick... sont bien pris en compte et ont un rôle précis au sein de l'univers qu'il explore.
- Enfin, l'accessibilité est un aspect crucial de la conception d'interface. L'UI doit être accessible à tous les joueurs, quelle que soit leur expérience ou leurs besoins spécifiques. Elles sont un “guide” pour l'utilisateur (Genvo, 2011). Certains jeux comme Fortnite (Epic Games, 2018) compensent certains handicaps auditifs par le biais d'une interface visuelle alertant le joueur d'une indication habituellement sonore. L'objectif étant de déployer un jeu au plus grand nombre et tout en gardant le confort et l'intuitivité initialement prévue.

En résumé, en prenant en compte ces différents aspects ergonomiques, le design d'interface influe sur la perception du joueur en fonction de sa conception et a pour objectif de contribuer, améliorer l'expérience des joueurs. L'intérêt étant de créer un sentiment facilité, mais aussi de fluidité des fonctionnalités du jeu, et ainsi éviter des frustrations et des difficultés artificielles auprès des utilisateurs.

2.2.3 Réception, interprétation et actions

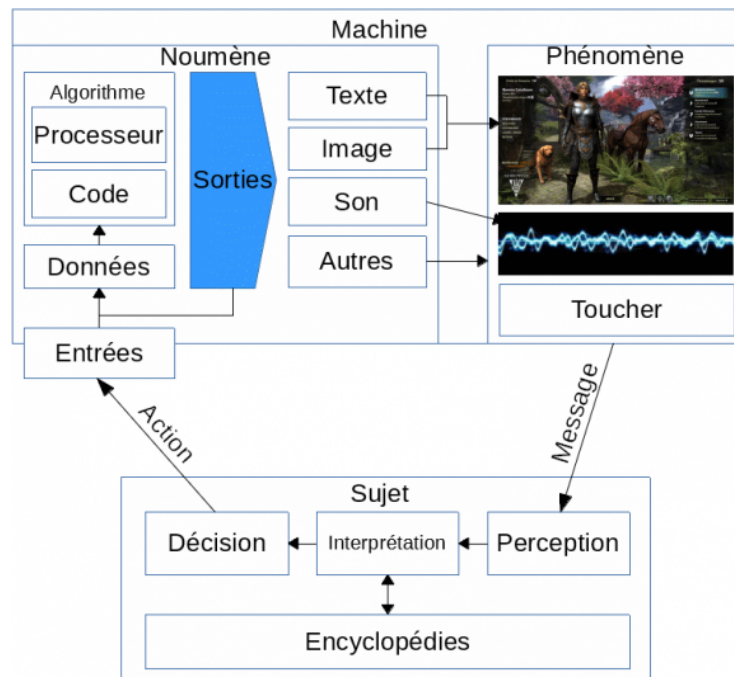


Figure 10. Schéma de Julien Buseyne mettant en lumière le boucle de production de sens entre l'interface et l'utilisateur.

En interprétant la 10^e figure, soit initialement un schéma proposé par Julien Buseyne dans sa thèse “Jeu vidéo et traduction Étude d’une relation humain-machine” (Buseyne, 2018), il illustre une boucle d’utilisation entre le joueur et l’interface prenant en compte une multitude de phénomènes menant à l’action dans le jeu. L’intérêt au regard de nos recherches est de porter le regard sur la relation communicante qu’entretient l’utilisateur avec l’UI. Les actions qu’il entreprend ont pour origine les données qu’il perçoit ainsi que sur son expérience personnelle ou extérieure, illustrée par “Encyclopédies” faisant références aux tutoriels, astuces, guide qui sont ressources d’aides permettant d’éclaircir certaines zones d’ombre que pourrait rencontrer un joueur lors de son expérience.

Comme nous avons pu le constater à travers notre typologie d’interface, du sens est produit par le biais de l’interaction, ce qui amène à des leviers d’engagements auprès des joueurs, qu’il soit positif ou négatif.

L'objectif des professionnels étant de proposer des expériences mémorables et positives aux joueurs, il est important de fournir un sens plus engageant à l'utilisateur.

Si l'interface ne doit pas entraver l'UX, (soit le lien entre le jeu et le joueur), on suppose qu'elle peut également proposer des compléments d'expérience par le biais de différentes stratégies traduites par l'interface.

Une des méthodes les plus connues est le système de succès présent aussi bien dans l'interface d'un jeu, que dans le système d'exploitation de la console elle-même.



Figure 11. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels du menu Haut Faits du jeu *World of Warcraft* (Blizzard, 2004)

Par exemple, le système de hauts faits (hf) a été introduit dans *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) en 2008 avec l'extension *Wrath of the Lich King*, et a depuis été intégré dans de nombreux autres jeux vidéo. Cette interface intégrée au jeu propose des éléments de progression et de récompense présents dans ce jeu. Il consiste à guider le joueur tout au long de son aventure de manière à compléter des objectifs spécifiques, tels que vaincre un boss de raid, explorer une zone particulière, ou terminer une quête donnée. Lorsqu'un joueur accomplit un haut fait, il reçoit une notification à l'écran et une récompense sous forme de points de haut fait, qui sont cumulables et affichés sur son profil de joueur.

Il est souvent utilisé comme une incitation pour les joueurs à explorer davantage le jeu, à essayer de nouvelles choses, et à interagir avec d'autres joueurs pour accomplir des succès en groupe. Ce système ajoute également une valeur de re-jouabilité au jeu en offrant des défis supplémentaires pour les joueurs qui ont déjà terminé le contenu principal du jeu.

D'une certaine manière, ces "haut faits" apportent une expérience supplémentaire au joueur en utilisant des leviers d'engagements satisfaisant. (Sebastian Deterding, 2015)

Les développeurs ont conscience de l'engouement que provoque ce système de complétion, puisque au fur et à mesure des mises à jour, la liste des "hf" s'étoffent. Les joueurs s'empressent d'obtenir ces derniers, ce qui entretient la compétitivité entre eux.

Ils comprennent que les succès peuvent fournir des incitations à long terme pour les joueurs, les motivent à continuer à jouer et à explorer les différents aspects du jeu. (Constance Steinkuehler & Kurt Squire, 2012).

C'est une mécanique que l'on retrouve aujourd'hui dans de nombreuses applications n'ayant pas de lien avec le jeu vidéo. On parle alors de "gamification". Selon Zichermann et Cunningham (2011) la gamification désigne l'utilisation des principes et de la dynamique du jeu dans le but de résoudre des problèmes et d'encourager la participation des utilisateurs. Les techniques de conception de jeu sont ainsi appliquées dans divers contextes.

Ce principe est révélateur de l'inspiration que différentes entreprises extérieures au monde du jeu vidéo peuvent avoir pour leurs produits. Nous pouvons prendre pour exemple certaines de ces applications exploitant les codes d'interface provenant des jeux vidéos pour "ludifier" leurs expériences telles que : *Duolingo* (2012), *Nike Training Club* (2010) ou *Waze* (2006).

Initialement conçue comme étant une application web en 2012, *Duolingo* s'est aussi exportée vers le format mobile. Cette application de langues étrangères propose des jeux pour aider à réviser différentes langues. La méthode d'apprentissage est basée sur des récompenses et l'utilisation de techniques de "gamification" (Zichermann & Cunningham, 2011) pour rendre l'expérience plus engageante et stimulante auprès des utilisateurs.

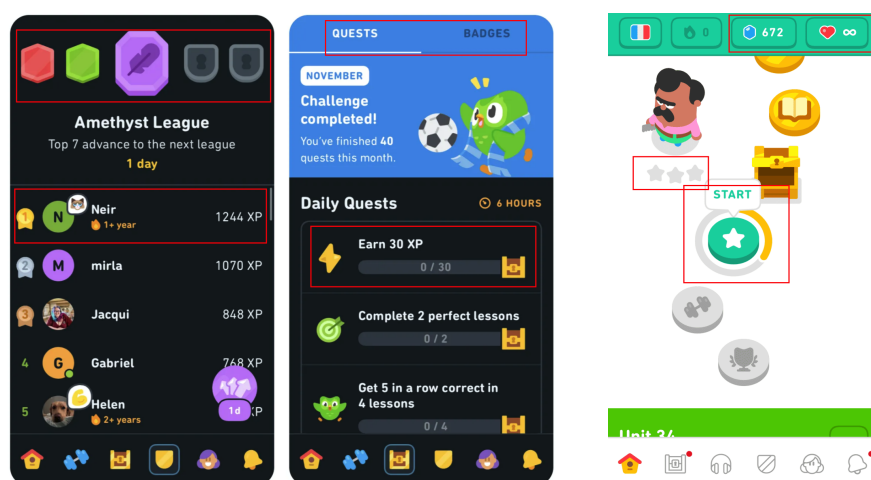


Figure 12. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels des menus de l'application *Duolingo* (Luis von Ahn & Severin Hacker, 2012)

Comme nous le montre la figure “X” et que les encadrés rouge que nous avons disposés, il est légitime de faire le parallèle avec le système de succès et de “Haut faits” présent dans *World Of Warcraft* (Blizzard, 2004).

On retrouve les mêmes mécaniques d’interface, soit des jauges de complétion pour suivre sa progression, un système de badge et d’expérience permettant de récompenser le joueur. L’interface comprenant aussi bien du texte que des visuels et des boutons, il est intéressant de voir aussi que le champ lexical ainsi que l’iconographie utilisée sur cette UI se réfère aux codes du jeu vidéo (James Paul Gee, 2003).

- Les mots : “Quest”, “XP⁴”, “League”...
- Les visuels : Les gemmes symbolisant la monnaie accumulée (*The Legend Of Zelda*, 1986), les étoiles montrant le degré de réussite d’un niveau (*Super Mario Bros*, 1985), les cœurs permettant de donner un statut de santé, les coffres permettant d’obtenir des récompenses...

Ces éléments viennent appuyer et légitimer l’idée selon laquelle la gamification puise certains de ses atouts dans le monde du jeu et précisément auprès des interfaces utilisateurs. L’intérêt étant d’améliorer l’engagement et la motivation des utilisateurs. On estime que l’application aspire à l’augmentation de la rétention et de la participation, ainsi qu’à la création d’une UX plus agréable et ludique. (Genvo, 2011).

En estimant que le rôle de l’interface fait le pont entre l’utilisateur et l’application, si l’UI change, la perception qu’en fera son utilisateur sera, elle aussi, changée. Ainsi, en proposant une interface différente des usages habituels d’une application d’apprentissage, on vient bousculer les attentes des usagers en leur proposant une nouvelle manière de percevoir cette activité.

Au regard de cet exemple (*Duolingo*), on ne perçoit plus qu’un outil d’apprentissage, mais une expérience ludique. Ainsi, ces exemples viennent apporter une piste réflexive supplémentaire qui continue à penser que le design UI dans le jeu vidéo est vecteur d’expériences complémentaires pour les utilisateurs.

⁴ XP est l’abréviation du mot expérience, c’est une unité permettant de quantifier les points accumulés dans un jeu.

2.2.4 L'appropriation des joueurs au regard des notions sémio-pragmatique

2.2.4.1 Typologie des joueurs

Cette réflexion étant maintenant établie, n'oublions pas de prendre en compte la singularité des utilisateurs. Comme nous l'avons évoqué plus tôt, il existe une multitude d'interprétations possibles (Barthes, 1970) liées au regard singulier de chaque individu. De ce fait, il est important de prendre en compte différentes caractéristiques en compte liées aux typologies de joueurs de jeux vidéo pour que nos recherches n'excluent pas les différents types d'usage d'un même jeu. (Marie-Pierre Fourquet-Courbet, Nicolas Courbet, Stéphanie Peltier, 2021).

Une de nos hypothèses traitant du lien entre l'inappétence d'un joueur et sa perception d'une interface, il semble légitime de creuser la question des facteurs pouvant altérer cette dite perception.

Comme évoqué plus tôt, on estime qu'il existe plusieurs catégories de joueurs. Les "joueurs occasionnels" ou les "joueurs réguliers" par exemple. En s'appuyant sur le rapport : "Les Français et le jeu vidéo en 2020", publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs et rédigé par l'agence Française du jeu vidéo, on fait le constat suivant :

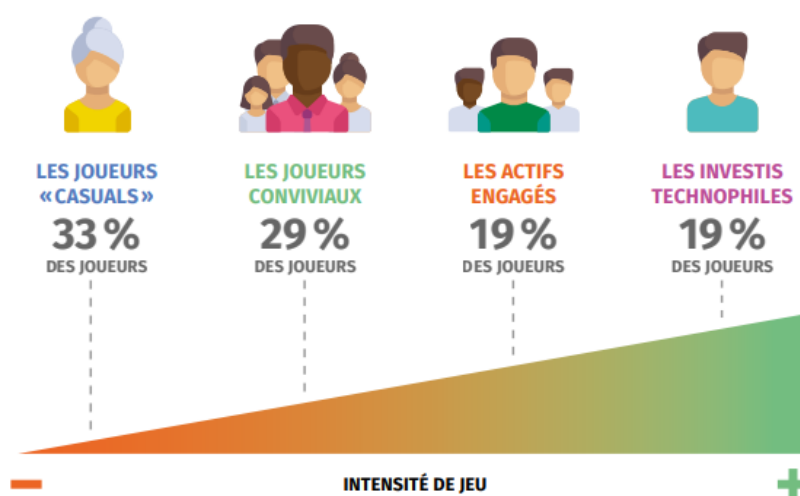


Figure 13. Schéma représentatif des typologies de joueurs relevé dans le rapport "Les Français et le jeu vidéo en 2020" publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs.

L'intérêt de ce rapport dans le prisme de notre recherche est de relever l'existence plurielle de types de joueurs tout en tissant un lien entre leurs compétences et leur perception. En mettant en perspective les notions sémiologiques évoquées plus haut sur l'interprétation plurielle (Barthes, 1974) avec ces typologies d'usagers, il paraît légitime de porter un regard sur les travaux du chercheur Roger Odin.

2.2.4.2 L'analyse sémio-pragmatique

Roger Odin propose une analyse sémio-pragmatique visant à comprendre comment un message est produit, reçu et interprété dans un contexte donné, en prenant en compte les enjeux de pouvoir et de signification. Cette dernière met en lumière les dynamiques de communication et les stratégies discursives qui sont mises en œuvre par les acteurs sociaux pour faire passer un message et obtenir un certain effet de sens.

C'est à travers son ouvrage : "Les espaces de communication : Introduction à la sémio-pragmatique" (Odin, 2011) qu'il dégage l'idée selon laquelle le sens que l'on donne à un média serait aussi construit par les compétences de l'individu. La communication va au-delà de l'échange de signes entre les interlocuteurs. Elle nécessite des compétences d'interprétation, de compréhension, de réception et de production de messages.

Sans ces compétences ou lorsque celles-ci sont insuffisantes, il peut être difficile, voir impossible d'établir un contact entre l'émetteur et le récepteur. En revanche, lorsque ces compétences sont développées, l'accès au message est plus aisé et l'interprétation peut être plus précise et plus riche.

De ce fait, en reprenant l'idée évoquée dans notre premier chapitre selon laquelle l'interface sert de pont de communication entre le jeu et le joueur, on suppose que qu'un message transmis par l'UI puisse être pleinement compris, il doit être perçu par le prisme des compétences et connaissances du joueur. Ainsi, il semble important de parler cette notion qui insiste sur l'aspect actif du récepteur qui vient produire du sens auprès de ce qu'il perçoit.

Au-delà des compétences nécessaires à l'utilisateur pour percevoir un message, on estime que le joueur vient aussi en produire du sens. En reprenant la notion de sémiologie, dans ce cadre, la réception désigne le processus par lequel un individu perçoit, comprend et interprète un message (Barthes, 1974). Elle correspond à l'étape de la communication où le destinataire reçoit et décode ce qui est envoyé par l'émetteur. Dans notre perspective, cela fait écho aux développeurs ainsi que les game designers qui émettent leurs intentions à travers le jeu et l'interface vers le joueur qui perçoit cette communication pour enfin produire une action.

On suppose que cette action dépendra de sa perception qu'il fait de l'interface, passant par son bagage technique et l'aspect ergonomique de l'UI. "L'action" évoquée au sens large évoque ce que le joueur peut faire dans l'espace du jeu ou à l'extérieur de ce dernier. En reprenant les travaux de Michel de Certeau et de son ouvrage : "L'invention du quotidien" publié en 1980, on peut s'intéresser à sa métaphore du "braconnage". Cette dernière a pour objectif d'exprimer et décrire les pratiques des individus qui s'approprient des éléments de culture pour en faire quelque chose de nouveau et d'original, en utilisant ces éléments de manière détournée, souvent en dehors de leur contexte d'origine. Cette pratique permet aux individus de s'exprimer et de créer à partir des ressources qui leur sont disponibles, même si celles-ci ne sont pas destinées à leur usage spécifique.

Ces notions “sémiologiques” (Michel De Certeau, 1980) et “sémio-pragmatique” (Roger Odin, 2011) viennent enrichir notre axe réflexif concernant l'hypothèse selon laquelle l'appétence d'un joueur vis-à-vis d'un jeu vidéo est susceptible de jouer un rôle dans sa perception d'une UI et par conséquent de l'expérience et l'appropriation qui en découle.

En suivant cette même logique de parallèle entre cette notion de “braconnage” (Michel De Certeau, 1980) et l'univers du jeu vidéo, nous pouvons nous intéresser aux actions des joueurs vis-à-vis d'une interface et de la façon dont ces derniers peuvent se l'approprier.

2.2.5 Le joueur en tant que créateur

Cette appropriation peut s'arrêter à la simple utilisation prévue par les développeurs ou bien dépasser ces limites et devenir des outils revisités par les joueurs. Par ça, nous entendons l'exemple du “modding”. Cette pratique consiste à modifier les règles d'un jeu existant, qui permet aux joueurs de faire preuve de créativité en s'appropriant le jeu. Elle leur permet également de participer activement à la construction du jeu plutôt que de se contenter de le consommer passivement. Le modding est ainsi vu comme une expression de la créativité et du désir de participation des joueurs dans le processus de création du jeu. C'est un moyen de créer de nouvelles expériences de jeu et de nouvelles formes de narration visuelle. (Henry Lowood, 2011). Cette pratique étant très courante dans le milieu du jeu vidéo, il est important de porter notre regard sur cette facette où le joueur devient le créateur prenant alors la dénomination de “moddeur”.

Ces “moddeurs” sont des joueurs expérimentés appartenant à la typologie des “investis technophiles” (Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, 2020) qui possèdent un bagage de compétences techniques suffisamment important pour modifier la structure d'un jeu sans en altérer sa stabilité.

2.2.5.1 Culture participative au regard des mods

Pour insister sur cette notion de construction apportée par les joueurs, nous pouvons nous appuyer sur les travaux d'Henry Jenkins et particulièrement de son ouvrage "Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture" (Jenkins, 1992). L'intérêt est ici de porter un regard sur la notion de “culture participative” et du “fan made”. Le fan made est un terme qui désigne la création de contenus par des fans à partir d'une œuvre existante, comme un film, une série télévisée, un jeu vidéo, etc. Ils utilisent souvent leur créativité pour produire des œuvres originales, telles que des fanfictions, des fanarts, des remixes, des parodies ou des mods pour les jeux vidéo. Ils partagent ensuite ces contenus sur les réseaux sociaux, les sites web dédiés ou les plateformes de partage de contenus.

Par exemple, sur la plateforme “Nexus Mod Manager”, qui sert de relais entre les “moddeurs” pour partager, tester et commenter des mods.

On recense plus de quatre cent mille mods dont cent vingt mille au total (Nexusmods, 2023) pour les différentes éditions du jeu *Skyrim* (Bethesda, 2011). Le plaçant ainsi à la tête du jeu le plus “moddé” de l’histoire. (Christopher Ravenelle, 2021)

2.2.5.2 Le cas : *Skyrim*

En s’intéressant de plus près à cet exemple, on constate que le mod le plus téléchargé de l’édition originale du jeu *Skyrim* (*The Elder Scroll V : Skyrim*, Bethesda, 2011) est “SkyUI”. Ce mod est destiné à améliorer l’interface utilisateur du jeu en fournissant des menus plus clairs et plus facilement navigables.

En effet, l’UI d’origine est considérée comme peu ergonomique par de nombreux joueurs, notamment en raison de la difficulté à trier et à organiser les objets dans l’inventaire du personnage. Ce dernier permet donc de simplifier l’accès aux différents éléments de l’inventaire et des menus en général en ajoutant des filtres de recherche, des catégories et une vue plus détaillée des objets. Il ajoute également des raccourcis clavier pour accéder plus rapidement aux différentes sections de l’interface.

Apparu seulement après un mois de la sortie du jeu, soit le 17 décembre 2011, il cumule aujourd’hui plus vingt-quatre millions de téléchargements, auxquels s’ajoutent douze autres millions sur sa nouvelle édition (*The Elder Scrolls V : Special Edition*, Bethesda, 2016), ce qui donne un total de 36 millions de téléchargements pour ce mod “SkyUI”. Ces chiffres et cette pratique sont révélateurs de l’engouement ainsi que de la nécessité des joueurs à s’approprier un jeu au-delà de l’expérience initiale. De plus, le fait que ce mod soit catégorisé comme le mod le plus populaire de toute la plateforme, arrivant 2 fois dans le top 10 des mods les plus téléchargés tous jeux confondus est un indicateur de l’importance que prend l’interface dans l’expérience d’un joueur.

En s’appropriant et en modifiant cette UI au gré de leurs besoins, les joueurs de *Skyrim* (Bethesda, 2011) ont pu obtenir un complément à leur expérience de jeu.

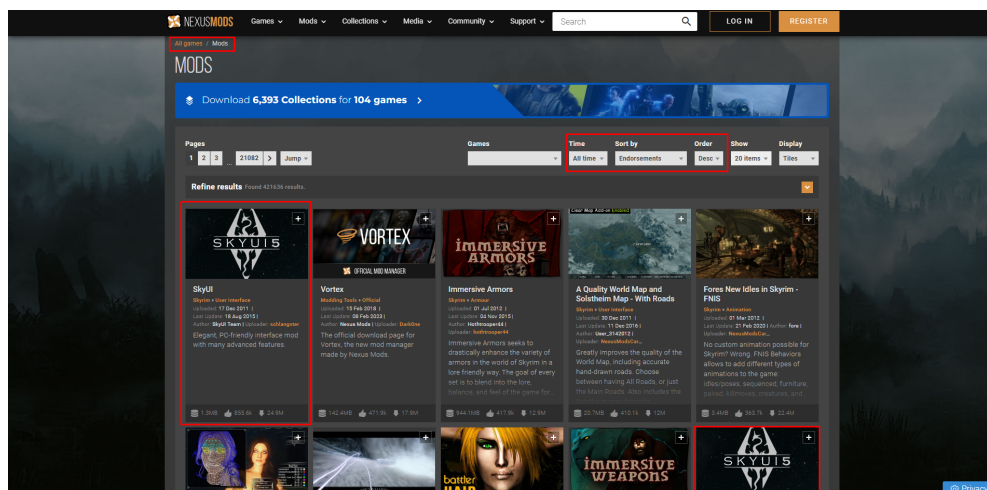


Figure 14. Capture d'écran avec encadrements de la page mods du Site Nexusmods. Elle révèle la place importante que prend le mod UI de *Skyrim* (Bethesda, 2011) au regard des autres contenus.

En reprenant cette notion de “fan made” (Henry Jenkins, 1992), on peut appuyer notre réflexion en reprenant les plateformes de partage telles que Dribbble ou Behance qui permettent aux créateurs de partager leurs créations en lien avec le design et le jeu vidéo. On retrouve alors un lieu de partage et de suggestions concernant des pistes d'améliorations pour des jeux susceptibles d'être envisagés par les studios de développement.

C'est un lieu où les joueurs sont des contributeurs actifs permettant à leur tour de créer du sens et proposer de nouvelles expériences de jeu par le biais de visuels reprenant régulièrement les principes de design UX/ UI.

Il est intéressant de noter que les studios de jeu vidéo ainsi que les professionnels travaillant dans ce domaine ont conscience de la perception de leurs usagers ainsi que des pratiques qui en dérivent comme le “modding”. En reprenant l'exemple de *Skyrim* (Bethesda, 2011), nous pouvons noter que le studio Bethesda s'étant chargé du développement de cet opus accorde une place au mod directement depuis leur site internet. Cette démarche est le reflet du lien que souhaitent entretenir certains studios avec leurs joueurs. L'intérêt de ce lien réside dans les bénéfices que l'on peut tirer du retour utilisateur qui fait partie des bases du design d'expérience utilisateur pour qu'un produit puisse s'améliorer et répondre au mieux aux besoins des usagers. On appelle cette notion le “codéveloppement”. (Alessandro Canossa et al., 2013)

2.2.6 Le codéveloppement

Au regard de nos recherches, on définit le “codéveloppement” comme un processus collaboratif entre les utilisateurs finaux et les développeurs pour créer une expérience utilisateur satisfaisante. Cette collaboration implique une communication continue et étroite tout au long du processus de développement afin de s'assurer que le produit final répond aux besoins et aux attentes des utilisateurs. Dans le but de faciliter le codéveloppement, des outils tels que les tests d'utilisabilité, les groupes de discussion et les sondages en ligne peuvent être utilisés pour recueillir les commentaires des utilisateurs et les intégrer dans la conception du produit final. (Alessandro Canossa et al., 2013)

En gardant en tête ces notions de sémiologie, il est intéressant de mettre en perspective les recherches d'Umberto Eco, dans son ouvrage “Lector in fabula” (1993). Il aborde cette idée selon laquelle un auteur ne peut construire son récit sans prendre en compte le lecteur. Il considère que ce dernier est un acteur à part entière dans le processus de création du sens d'un texte, et que l'auteur doit prendre en compte les attentes, les connaissances et les expériences du lecteur pour que celui-ci puisse construire sa propre interprétation du texte.

Selon Umberto Eco, le lecteur et l'auteur sont impliqués dans une relation dynamique de coconstruction du sens, dans laquelle l'auteur propose des éléments de signification et le lecteur les interprète en fonction de son propre bagage culturel et intellectuel.

D'une certaine manière, les principes fondamentaux de l'UX/UI prennent racine dans les notions de sémiologie évoquant l'importance de rôle que joue le lecteur dans la construction d'une œuvre (le joueur dans notre contexte). De ce fait, c'est en toute logique que l'on retrouve de plus en plus de studio proposant un rôle actif à leurs publics dans la conception et la prise de décision des studios.

On retrouve alors différentes phases de tests en mettant à disposition des versions aboutis des jeux pour y débusquer certains bugs et retour lié à l'équilibre du jeu dans sa difficulté ou bien la cohérence entre le gameplay et l'interface. On parle généralement "d'open-beta" ou "closed-beta" pour définir ces phases.

L'aspect fermé s'adresse à un public expert et souvent fan de la franchise du jeu permettant de creuser un jeu dans ces aspects les plus précis, tandis que l'ouverture du test auprès de tout type de joueurs permet de déceler des bugs tout en faisant la promotion du produit.

Ce type d'initiative se traduit également par des sondages de popularité entre différents choix proposés auprès des publics permettant de faire voter les joueurs pour leurs fonctionnalités favorites. C'est le cas de *Minecraft* (Mojang, 2011), qui malgré le rachat par la firme Microsoft en 2021 continue de proposer à ses utilisateurs le droit de voter pour le futur de la licence. Au-delà du rôle des joueurs dans ces initiatives, il est bon de noter que c'est par ailleurs un moyen pour les studios de minimiser les risques d'échec ou de déception vis-à-vis de leurs publics. Ces pratiques ne sont pas forcément orientées sur l'UI d'un jeu, mais elles restent pour autant révélatrices de la prise de position de certains studios face aux avis des usagers.

Sommairement, les notions "sémiologiques" (Michel De Certeau, 1980) et "sémio-pragmatique" (Roger Odin, 2011) au regard des pratiques collaboratives "des moddeurs" (Henry Jenkins, 1992) sont révélatrices de la relation entre les appétences d'un joueur et de l'appropriation d'une œuvre (ici le jeu *Skyrim*). Ces notions mettent également en avant le rôle important que joue l'UI dans la perception des joueurs, ce qui vient ainsi enrichir notre axe réflexif concernant l'hypothèse selon laquelle l'appétence d'un joueur vis-à-vis d'un jeu vidéo est susceptible de jouer un rôle dans sa perception d'une UI et par conséquent de l'expérience et l'appropriation qui en découle. Ainsi, on considère que cette ré-appropriation d'une interface (par le biais d'un mod ou d'un fan made) est un moyen pour certains joueurs de compléter le sens initialement donné par l'UI de façon à ce que celle-ci vienne parfaire l'expérience du joueur.

Nos multiples éléments de corpus étant maintenant analysés et mis au regard d'exemples liés au contexte de notre sujet, il semble maintenant logique de revenir sur les méthodes empiriques envisagées. C'est en mettant en perspective nos deux derniers chapitres au regard de notre collecte d'informations que nous enrichirons nos axes réflexifs de manière à pouvoir affirmer ou infirmer nos différentes hypothèses.

Chapitre 3 : Méthodes empiriques envisagées

3.1 Participants et échantillonnage

Comme évoqué plus tôt, nous allons maintenant nous intéresser aux différentes méthodes empiriques effectuées dans le cadre nos recherches. L'objectif ici est de collecter des données pouvant nous aider à compléter nos axes réflexifs centrés sur le design d'interface et la perception faites par les joueurs. Ainsi, nous nous concentrerons sur deux méthodes : une étude qualitative ainsi qu'une grille d'analyse.

Pour comprendre et justifier ces choix, nous détaillerons l'intérêt de ces méthodes dans le cadre de notre sujet. De ce fait, nous verrons dans un premier temps l'ensemble des critères liés à l'échantillonnage des participants comme les critères d'inclusions et d'exclusions, la taille et le type de questions qui leur est adressées. Nous nous intéresserons ensuite à la grille d'analyse, puis nous finirons par les procédures de collecte de données ainsi que les mesures prises pour garantir la validité et la fiabilité de ces dernières.

Pour commencer, intéressons-nous à l'étude qualitative et précisément aux entretiens semi-directifs. Cette méthode semble être un des plus adaptées à notre sujet puisqu'elle nous permet de rentrer dans le détail de façon plus concrète en échangeant directement avec les participants. Elle nous permettra de comprendre en profondeur les expériences, les pensées, les émotions et les attitudes des individus face à un jeu vidéo. L'aspect exploratoire qu'offre cette méthode nous permettra de mieux comprendre les facteurs qui influencent la perception et les comportements des joueurs. De plus, elles permettent d'explorer les contextes sociaux et culturels dans lesquels les individus évoluent, en mettant en évidence les normes, les valeurs et les pratiques qui influencent lesdites perceptions et comportements. Étant donné que nous nous intéresserons à la perception des joueurs vis-à-vis de l'UI dans le jeu vidéo, cette approche permet de recouvrir et de nous offrir une vision riche et nuancée de la complexité des phénomènes étudiés, en prenant en compte la diversité des perspectives individuelles.

3.1.1 Choix des participants, critères de sélection

Pour le choix des participants, nous nous baserons sur les typologies de joueurs évoqués dans notre deuxième chapitre faisant référence au rapport : « Les Français et le jeu vidéo en 2020 », publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs et rédigé par l'agence Française du jeu vidéo. Ce dernier délimitant quatre catégories, l'objectif serait d'enquêter auprès de ces quatre profils, soit respectivement : un joueur “casual,” “convivial”, “engagé” et “technophile”. Ces différents profils n'ayant pas la même approche du jeu vidéo, interroger ces différents cas nous permettrait de mettre en lumière une piste de réponse sur notre hypothèse évoquant le lien entre l'appétence d'un joueur et la perception qu'il a de l'UI.

On envisage donc que chacune des catégories remplissent au préalable les critères d'inclusions suivants :

- Les participants doivent être des joueurs réguliers de jeu vidéo (mobile, console...).
- Pour des raisons de droit de diffusion, nous envisageons que les participants doivent également être âgés d'au moins 18 ans.
- Ces derniers doivent être capables de communiquer en français.
- Et enfin, ils doivent être disposés à partager leurs expériences et leurs opinions sur quelconque type de jeu vidéo étudié.

Pour ce qui est des critères d'exclusions, on considère les critères suivants :

- Les participants ne doivent pas être des professionnels du jeu vidéo, tels que des développeurs, des testeurs ou des critiques.
- On envisage qu'ils ne doivent pas avoir de troubles de la vue ou de l'ouïe qui pourraient affecter leur expérience de jeu.
- Ils ne doivent pas avoir d'allergies ou d'autres conditions médicales qui pourraient être aggravées par une exposition prolongée à un écran d'ordinateur.
- Les participants ne doivent pas avoir de conflits d'intérêts avec quelconque type de jeu vidéo étudié, tels que des liens financiers ou professionnels avec les développeurs ou les éditeurs du jeu.

3.1.2 Recrutement des participants

Notre échantillon comprend donc deux participants recrutés en ligne sur différents serveurs Discord et deux autres individus rencontrés par le biais de contacts dans le cadre de mon stage.

L'avantage de discord au regard de mes recherches réside dans le fait que cette web-app est très populaire auprès des joueurs en ligne, ce qui m'a permis de rentrer facilement en contact avec 2 de mes participants répondant aux typologies souhaitées. Elle permet de regrouper des personnes d'une même passion sous le même "serveur" ce qui facilite la discussion sur des sujets précis aussi bien textuellement qu'oralement. Ces derniers étant passionné de jeux vidéo, il était facile d'entamer la discussion et de creuser les réponses sur ces sujets.

Un risque à garder en tête lors de la recherche de participants en ligne est lié à un concept qu'on retrouve beaucoup dans le milieu du jeu vidéo et sur les réseaux sociaux qui se nomme le "trolling". Les "trolls" sont des individus en ligne pouvant utiliser des insultes, des mensonges, des arguments fallacieux ou des provocations pour semer la discorde et provoquer des réactions émotionnelles chez les autres utilisateurs. Notre peur étant donc de tomber sur ce genre d'individus qui aurait pu fausser les recherches en ruinant l'entretien au beau milieu de ce dernier.

Ayant l'habitude de ce milieu, il est plutôt simple de débusquer ce genre de détracteur en quelques messages avant d'entamer l'entretien. Je me suis assuré avant de commencer le questionnaire que les participants à qui je m'adressais était suffisamment sérieux pour répondre à ce type d'enquête.

3.1.3 Participants retenus

Pour résumer, nous avons quatre participants qui sont les suivants :

- La première est Lucie, une joueuse occasionnelle de 24 ans, étudiante en graphisme.
- La seconde est Sophie qui elle correspond au cadre de joueuse “conviviale”, elle est enseignante et mère de deux enfants.
- Ensuite, nous avons Maxime qui est aussi étudiant, il à 21 ans. Il rentre dans la catégorie de joueur engagé
- Et enfin, nous avons Sophiane, 28 ans, il travaille dans le domaine de la cybersécurité et appartient à la typologie de joueur “technophile”

Pour assurer le bon déroulement de l'entretien nous aborderons trois thèmes clés visant à enrichir nos hypothèses. Nous évoquerons le jeu vidéo et sa pratique nous permettant d'obtenir des précisions sur le plan sociologique des joueurs mais aussi de connaître leur fréquence de jeu ainsi que leur appétence vis-à-vis de ce média et leur investissement (culture participative, fan made...). Il est également intéressant de questionner le rapport du joueur à l'interface pour creuser les aspects perceptifs de ce dernier et en comprendre les enjeux. Enfin, nous nous pencherons sur les attentes des joueurs, les pistes d'améliorations envisagées au regard de l'UI et de l'expérience qu'ils envisagent pour l'avenir de ce média.

Les difficultés que j'envisage vis-à-vis de ce type de questionnaire sont dans la capacité des participants n'ayant pas l'habitude de à répondre à des questions concernant des aspects technique du jeu vidéo. Cependant, il est nécessaire d'engager ce terrain avec ces derniers puisque dans tous les cas, leur perception et leurs réponses seront des axes de réflexion par rapport à nos différentes hypothèses.

3.2 Grilles d'analyses et sujets choisis

3.2.1 Les critères de sélection des jeux étudiés

Pour notre grille d'analyse, l'intérêt ici est de pouvoir prendre en main différents jeux vidéo appartenant à catégorie similaire, mais suffisamment vaste pour qu'on puisse trouver des similitudes et des différences entre les jeux.

Voulant initialement traiter le jeu d'horreur et sa forte capacité à immerger le joueur, comme nous avons pu l'évoquer dans le chapitre un, il nous a semblé trop imprécis de se focaliser sur un seul type de jeu trop précis. Ainsi, nous avons souhaité trouver un entre deux permettant de trouver à la fois des similitudes sans que les jeux appartiennent au même genre.

Le jeu d'horreur méritant qu'on l'étudie sur l'entièreté d'une recherche, nous avons préféré nous diriger dans une autre direction.

De ce fait, nous nous baserons donc uniquement sur des jeux FPS/TPS soit, des jeux de tir à la première et troisième personne. Cette catégorie étant vastement traitée depuis des années, elle regorge d'exemples différents à mettre en parallèle. Dans cette même catégorie, on peut retrouver à la fois des jeux d'aventures, d'action, d'horreur et de compétition.

Cependant, étant donné que nos hypothèses prennent en compte la narration d'un jeu, nous éviterons les jeux multijoueurs et compétitifs qui n'ont pas des vocations narratives, mais plutôt compétitives.

Ainsi, on considère donc, que nos hypothèses serviront, elles aussi, de critères d'exclusions dans le choix des jeux. Nous devons en conséquence choisir plusieurs jeux pouvant possiblement apporter une réponse positive ou négative aux hypothèses évoquées.

3.2.2 Jeux retenus

Notre choix s'est donc porté sur les jeux suivants :

- *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023)
- *Metro Exodus* (4A Games, 2019)
- *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021)
- *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)
- *Doom Eternal* (id Software, 2020)

Le point commun qui les relie réside justement dans la perspective FPS/TPS mais l'intérêt de prendre ces sujets d'études, c'est que chacun d'entre eux n'appartient pas au même genre et peut alors exploiter l'UI d'une manière différente. Même si la façon dont l'UI design est exécuté peut-être différente, il serait intéressant de trouver des similitudes. C'est là tout l'intérêt de questionner des sujets aussi singuliers.

Il est important de tester ces jeux et non seulement se fier à des captures d'écran pour comprendre l'articulation entre l'interface, le gameplay et l'expérience que l'on en fait. Pour m'assurer d'explorer suffisamment ces jeux, j'explorerais pendant cinq à dix heures ces sujets pour comprendre comment fonctionne les interfaces au sein de l'univers exploré. Je m'autorise aussi à compléter ces terrains d'études en utilisant des outils tels que Game UI Database ou Interface in Game qui sont sites web comprenant des captures d'écran d'éléments que j'aurais pu ne pas forcément rencontrer durant ma partie.

3.2.3 Thèmes analysés

En complétant la grille d'analyse lors de nos différents tests, nous pourrions remplir de manière factuelle différente de manière à comprendre comment l'UI s'articulent autour de ces jeux. On divisera également la grille en grands thèmes permettant, eux aussi, d'enrichir nos pistes de réflexions vis-à-vis des hypothèses émises sur notre sujet.

Les thèmes étant les suivants :

- Caractéristiques visuelles et fonctionnalité de l'interface
- Utilisation de l'interface dans la narration
- Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu
- Perception et appropriation du joueur

La construction de cette grille ne s'est pas faite sans aller-retour. Il a été nécessaire de supprimer certaines des colonnes comme des questions traitant d'une échelle notation, mais aussi sur l'affect et la perception du joueur. Ces barèmes étant trop subjectifs, je ne voulais fausser des données factuelles en m'appuyant sur des réponses faussées qui auraient pu nuire à la discussion des résultats collectés.

Afin de remplacer ces variables, j'ai pris l'initiative de rajouter des synthèses reprenant point par point chacune des questions venant alors légitimer ou non certains aspects de l'interface aux regards de nos hypothèses.

J'ai aussi décidé de rajouter une variable prenant en compte des commentaires supplémentaires ne rentrant pas forcément dans les cases indiquées, de manière à venir nuancer le propos vis-à-vis d'autres facteurs n'encadrant pas nécessairement le design UI.

L'intérêt de mettre en perspective ces deux techniques est d'un côté obtenir des informations factuelles permettant de comprendre de façon plus précise les différents facteurs pouvant influencer la perception d'un joueur dans un jeu vidéo et de l'autre côté pouvoir obtenir des nuances permises par l'échange entre deux individus dans les réponses collectées par le biais des entretiens semi-directifs.

Chacun des entretiens et chacune des grilles sont disponibles entièrement dans les annexes, je m'appuierai sur ces résultats, citations et constats effectués durant chacune des enquêtes pour pouvoir discuter mes hypothèses au regard des exemples théoriques et techniques que j'ai pu citer lors de mes deux premiers chapitres.

Chapitre 4 : Analyse des résultats

4.1 Observations liées aux grilles d'analyse

4.1.1 Hypothèses interrogées

Avant de commencer, il est bon de rappeler que dans ce chapitre, nous nous intéresserons aux données collectées au travers de nos différentes méthodes empiriques regroupant ainsi, la grille d'analyse ainsi que les entretiens semi-directif. Nous traiterons individuellement ces méthodes dans un premier temps de manière à faciliter la présentation des résultats ainsi que leur analyse. Puis dans un second temps, nous croiserons ces données à fin de pouvoir établir des pistes réflexives concernant les hypothèses que nous rappelons ici :

- Les interfaces peuvent affecter la difficulté du jeu et par conséquent l'expérience que l'on en fait
- Elles peuvent être perçues comme un moyen d'accompagner la narration du jeu, et faciliter l'immersion du joueur
- Les joueurs qui sont peu habitués aux jeux vidéo peuvent percevoir le design d'interface comme un élément plus important de leur expérience de jeu, car ils sont moins familiarisés avec les conventions et les mécanismes habituels des interfaces de jeu.

L'objectif d'obtenir des réponses sur le lien entre l'interface et la perception des joueurs. On s'intéresse donc à la façon dont ces deux éléments communiquent et créent du sens.

4.1.2 Méthodologie employée

Tout d'abord, attardons-nous aux informations dites factuelles qui concernent les résultats obtenus durant notre exploration des cinq différents jeux vidéos. Pour rappel, nos sujets étant : *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), *Metro Exodus* (4A Games, 2019), *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), et enfin *Doom Eternal* (id Software, 2020). L'ordre d'analyse de ces jeux n'a eu aucun effet sur les analyses qui ont suivi. Par exemple, le test sur *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), n'a pas eu d'incidence sur *Metro Exodus* (4A Games, 2019). Nous établirons une présentation des résultats obtenus sur chaque grand thème analysés étant respectivement :

- Caractéristiques visuelles et fonctionnalité de l'interface
- Utilisation de l'interface dans la narration
- Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu
- Perception et appropriation du joueur

L'intérêt d'établir un constat de chaque grand thème un par un et de pouvoir révéler des éléments d'analyses qui pourront s'appliquer à d'autres cas que ceux prévus initialement.

Par exemple ; “je constate que le thème A à un point de friction avec le thème B.” L’analyse sera donc enrichi si nous croisons les constats après que chacun d’entre eux soit établi.

La méthodologie étant maintenant explicitée, intéressons-nous à la présentation des données.

4.1.3 Constats liés aux caractéristiques visuelles et fonctionnalité de l’interface

Pour notre premier grand thème concernant les caractéristiques visuelles de l’interface, l’objectif est d’y déceler les éléments les plus significatifs avec lesquels le joueur va composer tout au long de son aventure. Pour ce faire, nous avons dû nous pencher sur différents aspects tels que : la disposition de l’UI, ses couleurs, le style graphique utilisé et même de la typographie de manière à tisser un lien entre ces choix graphiques et l’univers du jeu. Pour des jeux comme *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), *Metro Exodus* (4A Games, 2019), ou *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018). On constate que ces interfaces mettent l’accent sur des visuels clefs en lien avec l’univers de leur jeu. Il est important de questionner sur ces points puisqu’ils constituent la base avec laquelle les joueurs vont interagir.

On retrouve essentiellement les mêmes éléments sur chacun des jeux présentés comme : “la barre de vie”, “la mini-map”; “les indicateurs de missions ou d’objectifs” et bien sur “les menus de pause et d’options”. Chacun de ces éléments est présent auprès de tous nos sujets étudiés. Ils se différencient en grande partie par leur style graphique et la manière dont ces informations sont disposées sur l’écran.

Pour les jeux comme *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) ou *Doom Eternal* (id Software, 2020) on retrouve des interfaces futuristes qui collent au genre “science-fiction” catégorisant ces jeux. On retrouve des palettes de couleurs similaires : des gammes orangées avec des éléments graphiques similaires, comme des systèmes électroniques et/ou une présentation holographique des cartes.

En continuant dans ces exemples, on constate aussi que des jeux comme *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) et *Metro Exodus* (4A Games, 2019) proposant des expériences de jeu plus réalistes, s’accordent à utiliser des interfaces plus sobres mettant l’accent sur des couleurs plus sombres.

Pour *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021), on retrouve des couleurs plus froides qui viennent appuyer le côté mystérieux du jeu.

On distingue alors des similitudes entre ces jeux vis-à-vis des choix graphiques utilisés. Ces choix semblent s’appuyer sur l’univers respectif de leurs jeux. Notons d’ailleurs que nos sujets possèdent également une intégration de l’UI spécifique.

Cette intégration doit-être analysée en détail puisqu’elle nous permet de nous donner des indications sur la disposition des éléments. Ce qui fait partie d’un des éléments majeur de la composition de l’interface.

En s'appuyant sur les différentes typologies évoquées dans nos précédents chapitres (Danil Rabienko, 2019) ((Fagerholt & Lorentzon, 2009), on constate que les jeux *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) et *Metro Exodus* (4A Games, 2019) possède une UI diégétique, elle fait partie de la diégèse du jeu. Le joueur et son personnage accèdent aux mêmes informations en même temps. L'un par le biais d'un casque futuriste et l'autre par une montre qui délivrent diverses informations. Ces éléments permettent d'apporter aux joueurs des éléments clefs liés à l'environnement qui les entourent sans briser l'immersion que le jeu souhaite transmettre.

Pour les jeux comme *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021), *Doom Eternal* (id Software, 2020) et *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) l'interface est extra-diégétique. Les informations se superposent sur le jeu sans que le personnage puisse voir ces éléments. Ce choix de disposition permet au joueur d'avoir une veille constante sur les informations rudimentaires liées à son expérience de jeu, comme l'état de santé de son personnage, sa position sur la carte et les objectifs qu'il doit atteindre.

On constate au regard de ces différents exemples que l'interface est avant un moyen pour le joueur d'avoir des points de repères. Chacun des éléments qui constituent l'interface du jeu doit comprendre des références visuelles claires permettant au joueur d'interagir avec l'univers du jeu tout en veillant aux bonnes conditions de son personnage.

Deux points communs majeurs communs à ces interfaces se montrent à nous. Le premier réside dans les éléments visuels et les fonctionnalités. Tous nos sujets permettent d'identifier clairement la santé du personnage, par des biais différents certes, mais dans notre expérimentation, nous avons toujours eu moyen de connaître les conditions du personnage. En général, on constate que l'écran devient rouge quand l'état devient critique. Dans *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) l'interface sur le casque indique en clignotant en rouge "Energie Low", dans *Doom Eternal* (id Software, 2020) l'écran devient rouge et une indication rouge clignotante apparaît : "Low Health". Pour *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018), l'écran se recouvre de rouge et s'assombrit comme si notre personnage était recouvert de sang et s'apprêtait à perdre connaissance. Dans le cas de *Metro Exodus* (4A Games, 2019) notre personnage est recouvert de tache de sang sur son masque, ce qui nous indique qu'il est souffrant. Pour *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021), c'est l'écran entier qui devient rouge.

En parlant des points communs entre les fonctionnalités principales, nous pouvons également aller au-delà de la barre de vie et prendre l'exemple "codex", "logs", "index" etc... Par là, nous entendons la partie dédiée de l'interface où il est possible de naviguer entre les différentes informations, collections, indices, que l'on récolte tout au long du jeu. Ces éléments permettent d'enrichir l'histoire du jeu en proposant des informations complémentaires venant étoffer la narration du jeu.

Chacun des jeux testés possède cette fonctionnalité. Elle se présente souvent sous la forme d'un catalogue où l'on consulte élément par élément.

Il est possible de retrouver plusieurs catégories dans ces “codex” comme dans *Doom Eternal* (id Software, 2020) ou *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023). On retrouve une catégorie concernant les personnages supplémentaires, ou alors un bestiaire qui permet de donner aux joueurs diverses informations sur l’origine, le comportement et type de monstre que l’on peut rencontrer durant notre aventure. Parfois, ce dernier est agrémenté d’astuce pour réussir à vaincre lesdits monstres.

Ce constat nous montre à quel point les interfaces sont codifiées et répondent à des besoins bien précis dans le cadre des jeux que l’on traite. On note l’importance d’afficher la santé du personnage. C’est un repère rudimentaire pour le joueur qui s’adapte en fonction du type d’univers dans lequel il s’aventure. Il est intéressant de noter les variations d’un même affichage, venant communiquer de façon implicite ou explicite un message au joueur sur son statut dans le jeu.

De l’autre côté, on voit qu’il semble essentiel de fournir au joueur un espace de navigation comprenant des codex liés au jeu, même si cette option semble secondaire au vu des fonctionnalités comme la mini-map ou la jauge de santé, le constat est là, les jeux testés offrent tous au joueur un moyen de naviguer dans des éléments complémentaires au jeu.

Le deuxième point commun réside dans la disposition des éléments de l’interface. Dans trois des sujets traités, l’interface prend une place excentrée. On retrouve les éléments visuels principaux évoqués plus haut dans les 4 coins de l’écran, permettant au joueur de se concentrer sur l’action. On constate donc que l’interface vient cadrer la zone d’action. Par contre, dans le cas de *Metro Exodus* (4A Games, 2019), les informations rudimentaires se trouvent sur la montre du héros, qui elle se positionne sur l’extrémité basse de l’écran, laissant au centre de l’écran l’arme et le viseur du joueur lui permettant de tirer sur les ennemis qu’ils rencontrent au long de son périple.

4.1.4 Constats liés aux rôles de l’interface dans l’expérience de jeu

Les grands thèmes suivants comme le rôle de l’interface dans l’expérience de jeu et sa perception ainsi que l’appropriation que peut en faire le joueur nous révèle deux constats intéressants qui nous permettront, eux aussi, de produire une analyse dans la suite de notre réflexion. Ces constats sont les suivants :

On constate que l’immersion n’est pas toujours l’effet recherché dans l’expérience d’un jeu, ainsi l’interface ne répond pas forcément à ce critère, mais à d’autres. En prenant l’exemple de *Doom Eternal* (id Software, 2020), on sent que le jeu souhaite faire vivre au joueur une expérience dynamique et nerveuse plutôt qu’une aventure immersive.

Ce constat se base sur les réflexions précédemment présentées reprenant, notamment, l'intégration de l'interface de ce jeu, mais aussi les éléments visuels clefs qui apparaissent sur ladite interface. Nous analyserons en détail les relations entre les constats et les réponses que ces dernières apportent à nos hypothèses dans le prochain sous-chapitre.

Avant d'entamer cette analyse, revenons sur le dernier constat que nous avons pu établir dans la perception et l'appropriation des joueurs qui s'attardent sur la variable de "personnalisation de l'interface". Seulement 2 jeux sur les 5 testés nous ont permis de moduler l'interface de jeu. On retrouve *Doom Eternal* (id Software, 2020) et *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) qui propose au joueur de pouvoir personnaliser son UI. Les options de personnalisation de *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) propose, de pouvoir modifier l'opacité de l'UI, ou de modifier certaines gammes de couleurs pour que les joueurs souffrant de daltonisme ne soient pas affectés. Du côté de *Doom Eternal* (id Software, 2020), tout est personnalisable, de la barre de santé au menu des armes ou des objectifs. On peut régler chaque portion d'interface ainsi que les gammes de couleur comme bon nous semble.

On soulignera tout de même le fait que *Metro Exodus* (4A Games, 2019) propose un mode de jeu supplémentaire appelé "Ranger" qui permet de changer de nombreux aspects du jeu lié à l'interface utilisateur, mais elle n'est pas directement modifiable comme dans les exemples précédents.

Pour ce qui est d'*Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021) et *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) aucun élément de personnalisation d'UI a été trouvé au cours de nos tests. Peu voir quasiment aucun mods existent pour pouvoir ajuster l'interface de ces jeux. Les joueurs doivent donc composer uniquement avec les éléments mis à leur disposition. Il est bon de noter que la personnalisation n'est pas obligatoirement un atout nécessaire en soi. Les jeux évoqués plutôt n'ont pas forcément la nécessité de proposer une interface modifiable, en fonction de l'expérience de jeu qu'il propose, mais aussi de l'UI déjà disponible. Il est vrai qu'il est souvent positif de pouvoir moduler son expérience de jeu comme on l'entend, mais si les développeurs n'ont pas proposé cette fonctionnalité, on peut également supposer que le jeu a été suffisamment été intelligemment pensé au préalable pour que l'utilisateur n'est pas à repasser derrière eux.

En résumé, plusieurs constats se révèlent à nous au travers de ces grilles et des différentes variables traitées. On note une importance dans les éléments visuels présenté au joueur ainsi que les caractéristiques que l'UI arbore. Au-delà du graphisme utilisé par l'interface, on remarque des similitudes dans la disposition de ces dernières permettant de cadrer l'action sans entraver la vue du joueur. De même pour les fonctionnalités proposées par l'interface, elles sont le reflet des possibilités liées au gameplay et parfois plus encore avec l'intégration des codex à même le jeu, qui ne concerne pas du gameplay en tant que tel mais bien des compléments à l'univers du jeu.

Pour aller plus loin et comprendre dans quelles mesures ces UI et ces éléments sont porteurs d'enjeux dans l'expérience et la perception du joueur, nous allons maintenant pouvoir rentrer dans l'analyse de cette méthode empirique.

4.2 Analyses des observations

4.2.1 Le lien entre l'interface et la difficulté

Nos constats étant désormais établis, commençons l'analyse de ces derniers au regard de nos hypothèses. Pour n'omettre aucune d'entre-elles, nous les traiterons une par une sans oublier de construire, si nécessaire, des ponts entre ces dernières pour étoffer nos réflexions au maximum.

Premièrement, nous nous sommes questionnés sur le lien entre l'interface et la difficulté qu'elle peut apporter, sans oublier les répercussions sur l'expérience du joueur. Ainsi, nous pouvons nous intéresser à ce questionnement en croissant plusieurs de nos variables pour entamer une piste de réponse. En s'intéressant au cas de *Metro Exodus* (4A Games, 2019), notre constat concernant les caractéristiques et fonctionnalités du jeu nous a montré que le jeu propose une interface servant majoritairement de repère en milieu hostile pour le joueur. La montre permet au joueur d'avoir des indicateurs sur le niveau de radiation, le niveau de bruit, etc. Ces éléments sont condensés et affichés de façon purement diégétique.

Ainsi, c'est par la disposition de l'interface, les développeurs ont pris l'initiative de proposer aux joueurs une expérience dans un monde post-apocalyptique qui ne nous fera pas de cadeau. On possède aussi peu d'information que notre personnage pourrait en posséder. De ce fait, l'interface vient créer une difficulté puisque contrairement aux autres jeux d'exploration et d'aventure comme dans *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), cette fois, nous ne sommes pas guidés, l'interface est pensée pour nous immerger dans un univers tout en nous confrontant à la difficulté que notre héros pourrait subir et ressentir. Cette volonté est d'autant plus mise en avant dans le mode de difficulté "Ranger Hardcore" qui prend le parti pris de supprimer le peu de repères qu'on a dans le mode difficulté classique, cachant de nombreux éléments d'interface. On peut même sélectionner une option facultative entre le "No HUD" et le "Limited HUD" dans ce mode ranger. Ce qui vient donc nous montrer que l'interface peut être vectrice de difficulté dans l'expérience de jeu et notamment dans les jeux immersifs où l'on doit se fier à sa propre expérience du jeu et non aux repères que l'on suit lors de sa première partie.

En parlant de difficulté liée à l'interface, nous pouvons également évoquer la notion de difficulté artificielle, soit une difficulté que l'on peut rencontrer au cours des jeux alors que cette dernière n'était pas prévue comme un élément challengeant dans le jeu.

À l'inverse, l'interface pourrait aussi au contraire servir de guide pour les joueurs qui débutent ou souhaitant simplement explorer un jeu sans se confronter à de gros challenge que pourrait proposer le jeu. Notre variable n°18 comportant sur les facilités ou les entraves liées à l'interface révèle que le jeu *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) malgré une UI esthétiquement cohérente avec l'univers du jeu, on peut se perdre dans la multitude de fonctionnalités que propose le jeu. En plus, certaines interfaces peuvent se confondre avec d'autres. Notamment dans l'inventaire ou aucune distinction, si ce n'est textuel, nous indique un changement, ce qui est un peu léger au vu des nombreuses pages par lesquels nous devons naviguer. Ainsi, cela augmente le nombre d'aller-retour au sein du parcours utilisateur, freinant alors l'avancée du jeu, rendant l'accessibilité plus difficile dans son ensemble.

Si l'interface est donc en mesure d'entraver le parcours utilisateur et d'ajouter une difficulté supplémentaire au sein de l'expérience du joueur, il est légitime de penser que l'effet inverse est aussi envisageable. Et c'est d'ailleurs ce que l'on a pu constater au vu des différentes caractéristiques et fonctionnalités de nos sujets aidant le joueur en le guidant par le biais d'informations et d'indicateurs. Ainsi, en se penchant sur les cellules n°18 on constate que les fonctionnalités évoquées dans les lignes n°8 ont un lien sur l'expérience de jeu et ce qu'elle communique au joueur. En prenant l'exemple de *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023). On constate que les indicateurs de dangers, le radar à monstre, les points d'intérêts sur la carte, chacun de ces éléments constituent des pistes d'aide pour que le joueur puisse accomplir son exploration comme il l'entend. L'interface est pensée pour aider la progression du joueur en lui fournissant les bons repères sans surcharger le joueur de didacticiel textuel. Par ailleurs, dans la mesure où le joueur fait face à un problème durant son aventure, il peut toujours consulter l'index dans les menus pour trouver des indices et des astuces susceptibles de l'aider dans son expérience.

C'est aussi le cas dans *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021) dans la mesure où le joueur se retrouve très fréquemment avec un repère sur la carte, ou une information liée à la mission apparaissant directement sur l'interface lui indiquant l'étape qu'il doit suivre. L'interface sert alors de guide permettant de faciliter et de rendre l'expérience de jeu plus fluide.

On peut également noter qu'au même titre que *Metro Exodus* (4A Games, 2019), on peut influencer soit même sur l'expérience du jeu en fonction de nos actions. Pour l'exemple de ce jeu, cela passe par le choix d'un mode de difficulté bien spécifique tandis que pour *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) et *Doom Eternal* (id Software, 2020), c'est en personnalisant son interface que le joueur peut décider de faire disparaître des informations clefs permettant initialement de le guider. De ce fait, il influe lui-même sur la difficulté de son expérience en choisissant de faire disparaître une partie de l'UI (grille n°24).

En sens, il semble légitime de considérer que l'UI peut être un facteur d'influence sur la difficulté du jeu en fonction des informations qu'elle propose au joueur, dans sa construction globale, (si celle-ci est bien pensée ou non.) mais aussi dans la personnalisation qu'elle propose au joueur.

4.2.2 Le lien entre l'interface et la narration

Pour notre seconde hypothèse questionnant le lien entre l'interface, elle le fait qu'elle puisse accompagner la narration. En considérant que la narration ne s'arrête pas seulement aux éléments textuels, mais bien à l'atmosphère du jeu qui est un moyen de communiquer une histoire auprès du joueur. Il est intéressant de croiser plusieurs colonnes et précisément : la colonne 7 évoquant le style graphique de l'interface, la colonne 8 qui parle de l'intégration de l'interface dans le jeu et enfin la colonne numéro 9 qui recensent les différentes fonctionnalités liées à l'UI des jeux. Factuellement, tous les sujets traités nous ont révélé qu'il existe un lien entre les caractéristiques visuelles ainsi que les fonctionnalités et la narration des jeux. Ces choix artistiques liés au design d'interface comme les visuels futuristes des jeux comme *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023) et *Doom Eternal* (id Software, 2020) viennent créer de la cohérence entre le jeu et le joueur par le biais de l'interface. On croit à l'univers futuriste parce qu'on interagit avec des composants UI qui nous semble futuriste.



Figure 15. Capture d'écran du jeu *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2013) montrant notre personnage Samus Aran, ainsi que son équipement high-tech.



Figure 16. Capture d'écran du jeu *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2013) montrant l'interface en action.

En continuant sur l'exemple de *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), le jeu nous fait incarner Samus Aran, une chasseuse de prime de l'espace. Si on s'attarde sur la colonne numéro 8 on constate que l'intégration diégétique de l'UI se fait par le biais du casque de notre héroïne. L'interface du casque que voit Samus est la même UI que le joueur voit tout au long de son aventure, ce qui a pour effet de renforcer la cohérence du jeu et par la même occasion appuyer l'atmosphère du jeu futuriste. L'interface est ainsi un élément qui accompagne la narration puisqu'elle retranscrit l'aventure vue par les yeux de notre chasseuse de prime.

On peut également ajouter les exemples liés au codexs des différents sujets d'études. Comme on le voit dans la colonne numéro 9, le joueur a généralement accès à un menu dédié, une interface regroupant de nombreuses informations appuyant la narration du jeu. Cette dernière présente certains personnages secondaires, parfois le bestiaire que le joueur peut rencontrer au cours de son expérience, ou même des informations sur l'univers que l'on explore. En bref, tant d'éléments qui viennent enrichir l'aspect narratif du jeu.

Le fait que nous constatons que chacun de nos sujets possède une partie de son UI dédiée aux informations complémentaires à la narration, nous indique que l'interface peut être considérée comme un moyen d'accompagner ladite narration. Elle permet au joueur de garder un suivi sur l'histoire du jeu et même en creuser certains aspects s'il en a la curiosité.

4.2.3 Le lien entre l'appétence du joueur et la perception de l'interface

Enfin, pour notre troisième hypothèse questionnant le rôle entre l'appétence du joueur et sa perception de l'interface. Il est difficile d'apporter une réponse concrète en s'appuyant uniquement sur la grille d'analyse. En effet, ce questionnement reposant sur des notions moins factuelles et plus subjectives, c'est par le biais des entretiens semi-directifs que nous pourrions traiter ce questionnement dans son ensemble.

Cependant, il est tout de même possible de s'appuyer sur certains des constats effectués lors de nos recherches pour apporter une première piste de réflexion à cette hypothèse. Les jeux comme *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023), *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) et *Doom Eternal* (id Software, 2020) propose au joueur des fonctionnalités qu'on peut catégoriser de repère ou même de guide (colonne 6 et 9 des grilles). L'objectif de l'UI à travers ces jeux est de proposer au joueur des informations clefs, "rudimentaires" qui lui permettront de mener à bien son aventure.

Ces interfaces sont pensées et construites pour proposer au joueur, qu'importe son appétence vis-à-vis des jeux vidéos, une expérience viable. La disposition de ces fonctionnalités est le reflet de la synthétisation des informations clefs nécessaires à n'importe quel type de joueur.

On peut estimer que l'interface est pensée et construite pour être perçue comme des éléments de repères permettant de guider n'importe quelle typologie de joueur à travers son aventure. Il est d'ailleurs intéressant de montrer que l'UI possède bel et bien un rôle de guide pour les joueurs avec l'exemple de notre sujet *Metro Exodus* (4A Games, 2019). Les développeurs savent pertinemment qu'il est rudimentaire pour le joueur d'avoir des informations clefs pour qu'il puisse avancer dans le jeu et d'autant plus dans un milieu hostile que nous propose ce jeu. C'est pour cela qu'ils ont proposé le mode de difficulté "Ranger Hardcore" qui vient justement bouleverser tous les repères du joueur en supprimant nombreuses de ces informations. Ainsi, le joueur doit se fier uniquement à l'expérience qu'il a déjà pu avoir du jeu pour avancer dans cet univers post-apocalyptique.

Il est d'ailleurs intéressant de noter les constats faits au regard de l'introduction de l'interface au joueur, soit la première fois que l'on prend en main l'UI. La ligne numéro 22 nous indique pour les jeux tels que *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) et *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021) que la première fois que le joueur prend en main le jeu, l'interface lui indique tout de suite par le biais de menu contextuel, les premières mécaniques de jeu comme les touches à utiliser pour les fonctionnalités de déplacement ou la gestion de la caméra. Ce qui s'adresse à un public n'ayant aucun bagage technique puisque très généralement les jeux se basent sur des fonctionnalités similaires pour ne pas bousculer les habitudes d'usage du joueur. Depuis la sortie de la Xbox (Microsoft, 2001) et la Playstation 2 (Sony, 2000), on avance avec le joystick gauche et on tourne la caméra avec le droit.

En revanche, en prenant l'exemple de *Doom Eternal* (id Software, 2020), il prend le parti pris de ne pas proposer de tutoriel dès les premières secondes de jeu, mais de guider le joueur uniquement lorsqu'il ouvrira les menus pour la première fois, lui montrant ainsi des mécaniques liées à l'amélioration des armes, du personnage ou même l'accès au codex. Ce qui est aussi le cas pour le cas de *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023).

Ainsi, on estime qu'il existe deux niveaux d'entrée liés à l'interface, le premier comprend l'affichage de menu contextuel dès le début du jeu permettant à n'importe quelle typologie de joueur de pouvoir se lancer dans la partie. La deuxième entrée quant à elle se fait au niveau des premières mécaniques importantes liées au jeu comme l'évolution du personnage ou la navigation sur la carte par exemple.

En ce sens, on estime qu'il peut exister un lien entre l'appétence du joueur et l'UI puisque cette dernière est réfléchi et construite de façon à introduire les mécaniques de jeu et guider le joueur. De plus, on peut supposer qu'à l'inverse, un joueur possédant un bagage technique plus important pourra se passer de certaines de ces informations en personnalisant son interface ou changeant le mode de difficulté.

Il est tout de même important de garder en tête que ces informations restent factuelles et pour que celles-ci puissent être précisées et donc réellement légitimée. On comprend alors que notre grille possède des limites dans l'analyse qu'elle nous permet d'avoir auprès de nos différents sujets, c'est pour cela que nos enquêtes prennent tout leur sens en apportant des pistes complémentaires à nos réflexions. De ce fait, nous nous devons de croiser les constats et les analyses faites lors de nos entretiens semi-directifs pour que nos hypothèses puissent être pleinement répondues.

4.3 Observations liées aux entretiens semi-directifs

4.3.1 Répondants et méthodologie employée

Pour venir apporter plus de contraste à nos réflexions et enrichir nos pistes de réponses, nous allons dans un premier temps mettre en lumière les différents constats relevés lors de nos entretiens avec nos quatre participants, puis dans un second temps, nous analyserons ces constats aux regards de nos hypothèses permettant de compléter les réponses apportées précédemment. Avant de commencer, il est bon de rappeler que nous avons interrogé quatre participants s'appuyant sur les quatre typologies de joueurs révélés dans le rapport : « Les Français et le jeu vidéo en 2020 », publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs et rédigé par l'agence Française du jeu vidéo. On retrouve alors :

- Lucie, joueuse "occasionnelle" de 24 ans.
- Sophie, joueuse "conviviale" de 42 ans.
- Maxime, joueur "engagé" de 21 ans.
- Et enfin, Sophiane, joueur "technophile" de 28 ans.

Chacun de nos participants ont répondu à quatre grands thèmes qui sont les suivants :

- Profil des joueurs, questions socio-démographiques et rapport aux jeux vidéo
- Perception subjective du design d'interface
- Le lien entre l'expérience de jeu et le design d'interface
- Les attentes des joueurs concernant l'UI dans les jeux vidéo

4.3.2 Constats liés aux profils des joueurs

Maintenant que ces rappels sont faits, nous allons pouvoir nous pencher sur les constats relevés dans notre premier thème sur les profils des joueurs. La première chose que l'on peut soulever et qu'on distingue des similitudes forte entre Lucie et Sophie d'un côté et entre Maxime et Sophiane de l'autre. Du côté de Lucie et Sophie, le jeu vidéo est une source de "passe-temps" plus qu'une "passion" comme c'est le cas pour Maxime et Sophiane. Ce qui vient apporter une réponse sur leur manière d'appréhender le jeu vidéo et les éléments qui gravitent autour de ce média comme l'UI par exemple. Lorsque l'on demande à Sophiane s'il estime que le jeu vidéo est pour lui une passion, il nous répond : "Ah oui complètement, j'y passe tellement de temps, j'ai eu l'occasion de faire beaucoup de jeux et puis je m'investis pas mal sur discord [Rires] avec des amis."

Cette activité est pour lui une source d'investissement, ou il consacre une grande partie de son temps libre et ça depuis des années. Son rapport aux jeux vidéo n'est donc pas du tout le même que celui de Lucie qui de son côté a du mal à quantifier le nombre de temps qu'elle passe sur un jeu. Elle nous dit qu'elle se considère comme une "joueuse vraiment occasionnelle, limitée débutante".

Pour continuer sur ce point et souligner un peu plus le fait que ces joueurs ne possèdent pas du tout les mêmes pratiques liées au jeu vidéo, on retrouve le fait qu'un joueur comme Maxime est enclin à jouer à différents types de jeu en même temps, aussi bien en ligne que seul, et ça sur différents supports : PC et PS5 tandis, que Sophie, de son côté jouera en famille de façon "locale" sur des jeux de plateaux ou de courses comme *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo, 2017) et de temps en temps sur des jeux de téléphone pour "passer le temps". Ce qui nous montre que les pratiques en fonctions des profils divergent, l'investissement est moindre et la perception peut donc être changé, moins d'engouement ou peut-être moins de compréhension.

Ces différents types de profils, et par conséquent ces différentes pratiques, nous aiderons à creuser les pistes évoquées plutôt sur les hypothèses liées aux appétences des joueurs. Mais avant d'approfondir ce questionnement, continuons à lister les différents constats que l'on a pu dresser au long de ces entretiens.

4.3.3 Constats liés à la perception des joueurs

Pour notre deuxième thème traitant de la perception du joueur, on constate directement que tous nos participants prennent en compte les menus et donc l'interface en compte dès leur première prise en main d'un jeu. Maxime évoque avec une touche d'humour, mais aussi de conviction que son premier contact avec le jeu réside dans le menu principal, pour le citer : "Le menu principal [Rires] Nan, en vrai oui, c'est ça, dans tous les cas dès que tu lances un jeu, t'arrives sur le menu, c'est un peu comme la quatrième de couverture d'un livre." Il insiste ensuite sur le fait qu'il aime toucher aux paramètres du jeu pour optimiser son expérience d'entrée.

Sophiane estime lui aussi que les paramètres font partie du premier contact qu'il prend avec le jeu. Il évoque également le fait qu'on puisse régler la difficulté du jeu. Il cite "J'ai pris l'habitude de toujours mettre la plus difficile, comme ça je me dis que j'ai l'expérience de jeu la plus authentique".

Lucie et Sophie évoquent de leur côté l'univers et les menus du jeu. Pour citer Sophie : "Alors, je pense qu'en général les éléments qui me marquent tout de suite, ce sont les graphismes et aussi les instructions pour commencer."

Ces éléments sont révélateurs du fait que l'interface soit en général synonyme du premier contact entre le jeu et le joueur. On relève aussi à travers ce thème que chacun de nos répondants considère l'interface utilisateur comme un ensemble d'élément visuel leur permettant de se repérer dans le jeu. Lucie évoque que l'interface selon elle c'est l'ensemble des éléments qui guide le joueur tout au long du jeu en rendant l'expérience intuitive.

Selon Sophie, on retrouve aussi l'ensemble des icônes, les barres de progression et les repères comme sa place dans la course sur *Mario Kart 8 Deluxe* (Nintendo, 2017). Sophiane et Maxime parlent également de la personnalisation ou la gestion de son personnage. On retrouve donc une notion de "repère" ou de "guide", Sophiane cite par ailleurs "un lien" entre le joueur et le jeu. Ces constats sont révélateurs de la vision que l'on peut se faire d'une interface.

Il est aussi intéressant d'évoquer le fait que les usagers se considérant comme plus aguerris comme Sophiane et Maxime évoque l'intérêt de croiser la catégorie du jeu et le type d'interface qu'il propose pour juger si cette dernière est suffisamment efficace. Par là, ils entendent qu'il est difficile de qualifier des éléments essentiels de façon générique pour une interface si on ne sait pas de quel type de jeu, on parle. Ces deux participants arrivent au même constat, chaque type de jeu à un type d'interface codifié qui peut ensuite varier en fonction des intentions des développeurs. Pour citer Maxime : "Je pense que j'évalue surtout l'interface en fonction de ce qu'elle apporte au jeu. Si elle est bien en lien avec ce que le jeu propose"

Au regard de nos différents participants, on constate également qu'il leur est déjà arrivé de rencontrer des problèmes de navigation vis-à-vis d'une interface. Lucie par exemple, estime que son manque de compétence avec les jeux vidéo la freine parfois dans l'utilisation de l'UI au global. Elle a "tendance à [se] perdre facilement". Ce freinage semble être lié à l'utilisation de la manette qui ne l'aide pas toujours à atteindre ces objectifs plutôt que l'interface en elle-même. Cependant, on constate au vu de ses réponses que les tutoriels apparaissant de manière brusque avec une charge de texte assez conséquente peut occasionnellement ralentir le joueur dans son expérience. Pour la citer : "j'ai tendance à ne pas lire jusqu'au bout, car je trouve ça long et pénible, moi je veux juste jouer (rire)!"

Elle n'est d'ailleurs pas la seule à faire ce constat, Maxime exprime : "c'était un peu le cas sur *FF14*⁵ (Square Enix, 2010), il y avait tellement d'informations que tu savais plus où donner de la tête, ça te sort totalement du jeu."

On constate donc qu'au-delà des éléments des navigations, c'est la façon dont l'interface peut apparaître, ou même dans ce qu'elle contient, qui peut repousser le joueur et rendre son expérience plus difficile, parfois même au point de les faire sortir complètement du jeu. Cela rejoint la notion de difficulté artificielle que l'on avait pu évoquer précédemment. Nous exploiterons cette idée pour répondre à une de nos hypothèses.

À travers ce grand thème sur la complémentarité entre le design UI et l'expérience de jeu, on constate que nos répondants établissent tous un lien entre l'atmosphère du jeu et l'interface. Selon Lucie : "Il faut que le jeu et l'interface soient absolument dans le même univers, ça fait partie de la charte graphique !".

Pour Sophiane c'est dans la réalisation de l'interface et des éléments visuels qui la composent qu'une UI peut apporter un plus à l'expérience globale. C'est un moyen d'enrichir la cohérence du jeu.

Maxime quant à lui évoque le fait qu'au-delà du style graphique, il est important de prendre en compte la disposition et l'intégration de l'interface dans l'univers du jeu. Il prend l'exemple de *Borderlands 2* (Gearbox Software, 2012) qui selon lui propose une interface qui s'intègre parfaitement et de manière cohérente à l'histoire. Les éléments de l'UI ne sont pas seulement des informations flottantes sur l'écran, mais bien des composants visuels que l'on partage avec notre personnage, ce qui renforce selon lui le sentiment d'immersion dans le jeu.

Sophie de son côté estime qu'elle n'est pas suffisamment qualifiée pour parler de narration dans les jeux vidéo, donc elle se concentre à répondre sur l'atmosphère. Ce sur quoi elle exprime qu'il y a un lien entre le type de jeu auxquels elle joue et les menus qu'elle voit. Elle rebondit sur l'exemple des jeux Mario Mario Party en général qui lui donne l'impression de ressentir l'ambiance festive que propose le jeu.

⁵ FF14 est l'abréviation du jeu Final Fantasy 14 qui est jeu en ligne massivement multijoueur.

De ce fait, on constate qu'il existe un ensemble d'éléments liés à l'interface permettant au joueur de ressentir une cohérence supplémentaire au cours de leur partie. Cette expérience complémentaire est appuyée par des éléments graphiques, mais aussi une disposition et une intégration dans le jeu en harmonie avec l'univers dans lequel le joueur compose. Ce constat nous permettra de venir enrichir nos réflexions sur l'hypothèse qui repose sur ce même questionnement

4.3.4 Constats liés aux attentes des joueurs

Pour ce qui est du dernier thème, il n'y pas d'éléments vraiment significatifs qui ont été relevés. Lucie et Sophie, se considérant ne se considérant suffisamment pas assez "expérimentées et légitimes" pour exprimer des besoins sur des fonctionnalités supplémentaires qu'elles aimeraient voir ou même sur des potentielles tendances en rapport au design d'interface. On ne pourra donc relever que les remarques transmises par Sophiane et Maxime qui souhaiteraient tous les deux avoir davantage d'options de personnalisation d'interface dans les jeux vidéos de façon à ce qu'ils n'aient pas à venir eux même modifier l'UI par le biais de mods.

Nos différents constats étant maintenant établis, on peut relever plusieurs résultats intéressants que nous remobiliserons dans la suite de notre réflexion. On estime que la diversité des profils des joueurs interrogés est révélatrice d'une différenciation des pratiques d'utilisation des jeux vidéos. Ces mêmes joueurs, malgré des pratiques différentes, relèvent pourtant quasiment tous les menus et l'interface quand ils lancent n'importe quel jeu pour la première fois.

Ajoutons à cela que nos répondants considèrent l'UI comme un ensemble d'éléments visuels permettant d'avoir des repères pendant toute la durée du jeu. Les mots "guide" et "repères" reviennent de façon récurrente dans les qualificatifs de l'interface. Malgré ça il arrive parfois que l'exécution de l'interface puisse repousser le joueur lorsqu'elle est trop envahissante.

Enfin, notons que nos répondants considèrent que c'est par le biais d'un ensemble de facteurs que l'UI peut prendre tout son sens. Ces derniers étant, l'aspect visuel, la disposition et l'intégration dans l'univers du jeu.

Pour que l'ensemble de ces constats puissent prendre tout leur sens, il est intéressant de maintenant venir les confronter à nos hypothèses. De ce fait, au même titre que nous avons pu le faire pour la grille d'analyse, nous traiterons nos hypothèses une par une sans oublier de construire, si nécessaire, des ponts entre ces dernières pour étoffer nos réflexions au maximum.

Au regard de notre première hypothèse soit : "Les interfaces peuvent affecter la difficulté du jeu et par conséquent l'expérience que l'on en fait".

Nous pouvons mettre en parallèle le constat évoqué dans les questions relatives à notre troisième section abordée durant nos entretiens. En effet, en reprenant les réponses obtenues à la question “L’UI à t-elle déjà été pour vous source d’une facilitation dans le jeu ou bien à t-elle déjà entravé votre expérience dans le jeu ?”, on remarque oui, l’interface peut freiner l’expérience de jeu lorsqu’elle est trop fournie et confuse comme nous à plus l’évoquer Maxime, mais qu’en vérité le problème est bien plus complexe que ça.

Sophiane évoque à juste titre une nuance à apporter aux interfaces qui couramment poussent le joueur à être guidé en permanence. Cette surcharge, comme l’évoquait aussi Maxime, contraint parfois le joueur à être freiné, bloqué ou stoppé lors de son action. Lucie évoque d’ailleurs qu’elle a tendance à ne pas lire toutes les fenêtres de tutoriels qui viennent souvent freiner son expérience de jeu. L’affichage contextuel de ces informations est généralement importante et part d’une bonne intention de la part des développeurs qui souhaitent que leurs usagers comprennent les mécaniques de jeu avec lesquels ils vont composer. Cependant, ces dernières sont fréquemment trop surchargées et viennent ralentir le joueur dans sa progression qui passe une partie de son aventure à se lutter avec l’interface plutôt que de jouer. C’est ce qu’on a évoqué plus tôt : la notion de difficulté artificielle. L’expérience semble donc plus difficile pour le joueur et parfois décourageante.

Notons que l’interface peut aussi être synonyme de difficulté et pas uniquement dans la mesure où celle-ci freine inintentionnellement le joueur au cours de sa partie. Maxime évoquait la tendance du “No-UI” en fin d’entretien pour parler d’une tendance que l’on retrouve de plus en plus dans les jeux vidéos. Cela fait écho au mode “Ranger Hardcore” que nous avons pu voir dans notre grille d’analyse sur *Metro Exodus* (4A Games, 2019).

Ainsi, il est bon de noter que l’interface peut s’avérer être une source de difficulté, de frein voir parfois d’abandon lorsque cette dernière prend la main sur le joueur en l’obligeant à interagir avec elle, c’est le cas des tutoriels contextuels. Elle entrave la fluidité qu’elle est censée apporter au joueur lorsqu’il souhaite interagir avec le jeu, ce qui rajoute une difficulté artificielle au sein de l’expérience de jeu.

Pour ce qui est de notre deuxième hypothèse : “Les UI peuvent être perçues comme un moyen d’accompagner la narration du jeu, et faciliter l’immersion du joueur”. Il est intéressant de se pencher sur les résultats que nous a apporté la question suivante : “Pensez-vous que le design d’interface peut contribuer à l’atmosphère ou au storytelling d’un jeu vidéo ? Si oui, de quelle manière ?”. Nos constats ont révélé que l’interface peut être perçue comme un moyen d’accompagner la narration du jeu et faciliter l’immersion du joueur en appuyant l’atmosphère du jeu. Comme Lucie a pu l’évoquer, l’interface est régie par une charte graphique qui correspond au thème du jeu. Ce principe même montre que de façon générale les UI sont réalisés pour accompagner l’univers du jeu sans en briser les codes.

Maxime étoffe d'ailleurs bien la question en évoquant que l'accompagnement narratif que peut proposer l'UI repose surtout sur "un juste milieu" entre la stylisation de l'interface ainsi que sa disposition ou plutôt son intégration dans l'univers du jeu qui fait écho aux différentes typologies comme les UI diégétique, extra-diégétique, méta, etc... (Riabenko, 2019)

Il prend d'ailleurs pour exemple le jeu *Borderland 2* (Gearbox Software, 2012) qui utilise de manière intelligente ce "juste milieu" de manière à proposer au joueur une interface qui s'intègre dans l'univers du jeu par son style et sa disposition. Il insiste d'ailleurs sur la cohérence d'une interface et pas seulement ces visuels.

Sophiane, lui aussi, propose une réponse intéressante venant nuancer la part que prendre la place de l'interface dans notre questionnement. Selon lui, l'interface n'est pas l'élément principal qui contribue à l'immersion du joueur, c'est un tout. Ce "tout" étant constitué de la bande sonore du jeu, des graphismes, du game design, et bien entendu des interfaces. Il ajoute d'ailleurs que la place que cette dernière prend et les partis pris des développeurs dans le nombre d'éléments affichés à l'écran joue, eux aussi, un rôle dans l'immersion et la narration proposé par le jeu. En citant le cas de *Elden Ring* (Fromsoftware, 2022), il tisse le lien entre le vaste monde qui est dévoilé au joueur et le peu d'indication que propose l'interface dans la trame narrative. Ce choix montre que le joueur est libre d'aller explorer le monde comme il le désire pour qu'il comprenne au gré de son exploration les enjeux qui entourent l'univers qu'il explore. Le peu d'indications communiqué au joueur est un moyen pour les développeurs de lui transmettre l'envie d'aller découvrir le monde sans quand le guide. Ce qui casse les codes de l'interface proposant habituellement une multitude de repères pour prendre le joueur par la main, en lui indiquant quoi faire.

Ainsi, on comprend que l'interface est surtout un moyen de renforcer et d'accompagner l'atmosphère déjà présente du jeu au côté d'autres éléments comme la bande sonore ou les graphismes. C'est en jouant avec une stylisation et une intégration avec l'univers que jeu que ce résultat est possible. Un changement dans les codes de l'UI peut aussi être un parti pris permettant aux développeurs de communiquer des intentions spécifiques au joueur.

Enfin, pour notre troisième hypothèse : "Les joueurs qui sont peu habitués aux jeux vidéo peuvent percevoir le design d'interface comme un élément plus important de leur expérience de jeu, car ils sont moins familiarisés avec les conventions et les mécanismes habituels des interfaces de jeu." Nous pouvons nous baser sur la typologie des joueurs questionnés et des réponses qu'ils ont pu nous fournir sur différentes questions et notamment sur les profils des joueurs et l'expérience de jeu.

Prenons l'exemple de Lucie, elle se considère comme une joueuse occasionnelle, ce qui coïncide avec les réponses qu'elle nous a données sur ces pratiques et ces habitudes liées aux jeux vidéos. On constate qu'elle estime l'interface comme un élément "très présent". Pour elle, il est nécessaire qu'elle puisse avoir des repères durant son expérience, elle a besoin d'être guidée par l'UI sans être submergée de tutoriel.

En ce sens, la place que peut prendre l'interface à ses yeux sera bien plus conséquente que pour un joueur comme Maxime ou Sophiane. Puisqu'en effet, elle cherche à se souvenir et comprendre les mécaniques de navigations liées à l'UI et pour ce faire, elle est amenée à se concentrer davantage sur les éléments qui la guident, soit : l'interface.

Pour faire écho au point de vue de Maxime qui lui est un joueur que l'on considère comme "engagé", il nous révèle que l'interface fonctionne de façon si fluide avec l'usage qu'il en fait qu'il la considère comme quasi inexistante. Il ne la ressent pas. Étant donné que ce joueur possède beaucoup plus d'expérience et est accoutumé aux différents usages et codes que l'on peut retrouver dans les jeux vidéos, l'expérience qu'il aura d'une interface en sera changé. À partir du moment où il ne prête plus attention à l'interface et perçoit seulement l'UI comme un moyen fluide d'interagir avec le jeu. On peut considérer que le joueur a suffisamment d'expérience et donc l'habitude d'utiliser les mécaniques que lui propose l'UI. Son bagage technique lui permet de composer simplement avec ce qu'il souhaite et pas obligatoirement avec tous les éléments mis à disposition par le jeu comme les tutoriels par exemple. Il évoque même la possibilité de désactiver les tutoriels. En supprimant cette partie de l'interface, on comprend qu'il a suffisamment d'appétence pour appréhender un jeu sans qu'on ait besoin de le guider.

Ainsi, on comprend que l'interface est susceptible d'être perçue comme un élément important, un guide pour les joueurs. L'UI permet aussi d'aborder certaines fonctionnalités comme les tutoriels qui sont un bon moyen pour familiariser les joueurs aux différentes mécaniques de jeu et de navigation à travers les menus. De ce fait, lorsque le joueur prend l'habitude de composer avec ces éléments, ils s'attardent de moins en moins sur ces éléments d'interface, mais les utilise avec une plus grande fluidité. On peut considérer que l'interface sert aux nouveaux joueurs d'un outil de familiarisation avec les codes du jeu qui nécessite donc une attention particulière au début, mais qu'au fur et à mesure de l'expérience que l'on accumule, cet outil de familiarisation devient surtout un outil de navigation optimisé pour les actions que l'on souhaite effectuer.

Nos hypothèses étant maintenant répondu au regard de nos différents entretiens, il est temps de les croiser avec les réponses obtenues durant l'analyse des constats liés à nos grilles.

4.4 Discussion des résultats

En effet, pour que nos hypothèses puissent être enfin confirmées ou infirmées, il est temps de mettre en perspective les différentes réponses accumulées jusqu'ici. Nous traiterons, comme nous avons pu le faire auparavant, une hypothèse par une hypothèse.

4.4.1 Réponse à l'hypothèse une

“Les interfaces peuvent affecter la difficulté du jeu et par conséquent l'expérience que l'on en fait”. Cette première hypothèse que l'on a pu traiter de différentes manières au cours de nos recherches est désormais en posture d'être confirmée. En effet, comme nous avons pu le voir à travers nos grilles d'analyses, les interfaces proposent un nombre important d'éléments permettant au joueur d'avoir un balisage des différentes informations rudimentaires au cours de sa partie.

Les joueurs sont d'ailleurs de cet avis, puisque nos entretiens viennent appuyer cette notion. Au regard de nos résultats, on considère que l'interface permet de guider le joueur.

Cette notion de guidage, fournissant les indications à suivre pour que la partie se déroule sans accroc et parfois remanié de façon à proposer une nouvelle expérience, plus difficile. C'est ce que nous avons pu voir vis-à-vis de notre grille, de certains exemples comme *Metro Exodus* (4A Games, 2019) pour s'appuyer sur un de nos sujets d'étude. Les développeurs proposent ici de revisiter l'expérience qu'ils font d'un jeu en rajoutant une difficulté liée à l'interface. En effet, l'intérêt est de supprimer les repères principaux initialement disponibles pour le joueur de façon à le déstabiliser. C'est une manière d'enrichir le niveau de difficulté en rendant l'expérience du joueur plus challengeante et immersive.

Notons également que la difficulté peut être aussi liée à une mauvaise exécution de l'UI venant ainsi entacher l'expérience du joueur. Nous avons pu le remarquer à travers les tests menés sur nos différents sujets comme dans *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Game, 2018) ou malgré une interface globalement bien construite, la multitude d'éléments et le peu distinction visuelle nous force parfois à faire des aller-retours pour accéder à une information, ce qui vient d'une manière entraver notre expérience et la rendre plus difficile. En s'appuyant par ailleurs sur deux de nos participants qui évoquent l'exemple du jeu *Hogwarts Legacy* (Avalanche Studio, 2023), Lucie et Maxime évoquent un affichage de fenêtre contextuelle intrusive venant occasionnellement casser le rythme du jeu avant un combat ou une énigme, cette répétition et la surcharge d'informations aussi bien textuelles que visuelles viennent freiner le joueur dans son expérience. L'interface devient ainsi une difficulté artificielle pouvant entacher l'estime du jeu.

Au regard de nos grilles et nos entretiens, on peut confirmer que l'interface est susceptible d'affecter la difficulté d'un jeu et par conséquent l'expérience du jeu et cela de différentes manières possibles.

Soit en renouvelant l'expérience par le biais d'un nouveau mode de difficulté lié à des changements UI, ou bien par le biais d'une difficulté artificielle qui aura pour conséquences intentionnelles de freiner le joueur dans son expérience en lui proposant un parcours utilisateur inadapté. Il est tout de même important de nuancer cette affirmation puisqu'une difficulté artificielle n'est pas initialement pensée pour proposer du challenge au joueur.

4.4.2 Réponse à l'hypothèse deux

Pour notre seconde hypothèse, questionnant le rôle de l'interface comme un moyen d'accompagner la narration du jeu et donc l'immersion du joueur. Ici aussi, on estime que cette hypothèse peut-être confirmée. En s'intéressant aux différents éléments décryptés par le biais de notre grille, on constate que les éléments de l'UI, ces fonctionnalités et son intégration à l'univers du jeu permettent de proposer au joueur une expérience cohérente qui vient renforcer les aspects narratifs que le jeu souhaite nous raconter. Comme nous avons pu le voir avec l'exemple de *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023).

Chaque détail de son interface est construit de façon à immerger le joueur. De son aspect visuel à son intégration diégétique, l'interface nous plonge dans la peau de Samus Aran permettant ainsi de transposer le récit dont elle est témoin.

Les réponses apportées par nos répondants, et notamment celle de Maxime qui évoque que la narration d'un jeu peut être appuyée par un balancement entre toutes les caractéristiques visuelles citées dans notre grille, nous montre que c'est la complexité et l'exécution de l'UI dans son ensemble qui peut renforcer le genre d'expérience qu'un joueur peut vivre. L'atmosphère et la narration du jeu peuvent être subtilement renforcés si l'interface daigne être cohérente avec l'univers qui l'entoure.

Notons également que la grille d'analyse nous a révélé que chacun des sujets testés possède un menu dédié aux informations supplémentaires venant enrichir la narration et étoffer l'univers du jeu. Ce qu'on appelle un index ou un codex, constitue l'ensemble des archives liées au jeu permettant au joueur le plus curieux de se renseigner sur les personnages, l'histoire, en bref, sur l'univers dans lequel ils s'aventurent.

Ainsi, l'ensemble de ces éléments de réponse nous laisse penser qu'il est légitime d'affirmer que l'interface peut être un moyen d'accompagner la narration d'un jeu et l'immersion du joueur par la même occasion.

4.4.3 Réponse à l'hypothèse trois

Enfin, pour notre troisième et dernière hypothèse qui est la suivante : Les joueurs qui sont peu habitués aux jeux vidéo peuvent percevoir le design d'interface comme un élément plus important de leur expérience de jeu, car ils sont moins familiarisés avec les conventions et les mécanismes habituels des interfaces de jeu. Plusieurs éléments de réponses nous laissent à penser que cette hypothèse peut-être elle aussi confirmée.

Les informations factuelles fournies par notre grille nous ont permis d'avoir une première piste de réponse nous montrant au travers des jeux testés que l'interface est pensée et construite pour que n'importe quelle typologie de joueur puisse prendre en main le jeu pour la première fois sans être perdu. C'est pour cela que l'on retrouve toujours des informations rudimentaires concernant l'état de notre personnage, mais aussi des tutoriels prenant le joueur par la main étape par étape de façon à lui présenter chacune des fonctionnalités avec lesquelles il va pouvoir composer.

Nous avons pu le constater notamment avec *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) et l'introduction de l'interface juste après la cinématique d'introduction du jeu montrant directement comment le joueur peut se déplacer et bouger la caméra. Ces informations montrent que l'interface met dans un premier temps l'accent sur des étapes de tutoriels de façon à ce qu'un joueur, même occasionnel, puisse s'appuyer régulièrement dans sur l'interface comme un guide.

Il est intéressant de noter que ce type d'option est parfois désactivable, ce qui vient insister sur le fait que cette typologie de tutoriel contextuelle s'adresse avant tout à une catégorie de joueur n'ayant pas forcément toutes les compétences nécessaires pour profiter du jeu.

De plus, il est bon de noter que durant nos différents entretiens, nous avons pu comprendre que l'interface était un élément essentiel pour Lucie, joueuse "occasionnelle" et aussi pour Sophie, joueuse "conviviale". Les joueurs n'ayant pas forcément une appétence particulière vis-à-vis des jeux vidéos ont le besoin de se sentir guider et c'est en ça que l'interface joue un rôle de balisage.

Notons à l'inverse que le constat fait auprès de Maxime qui lui est un joueur "engagé", nous a révélé que l'UI peut passer quasiment inaperçue à ses yeux dans la mesure où il possède aujourd'hui un bagage technique enrichi depuis plusieurs années lui donnant un avantage vis-à-vis d'interfaces généralement codifiées. Son appétence lui permet aujourd'hui de composer avec ce qu'il souhaite et pas obligatoirement avec tous les éléments mis à disposition par le jeu comme les tutoriels par exemple.

Pour reprendre l'analyse faite sur les entretiens concernant cette même hypothèse : On peut considérer que l'interface sert aux nouveaux joueurs d'un outil de familiarisation avec les codes du jeu qui nécessite donc une attention particulière au début, mais qui au fur et à mesure de l'expérience que l'on accumule, devient surtout un outil de navigation optimisé pour les actions que l'on souhaite effectuer.

De ce fait, il est légitime de penser que l'appétence des joueurs puisse impacter la perception que l'on fait du design d'interface, ainsi un joueur novice pourra percevoir l'interface comme un moyen d'être guidé tout au long de son périple, la ou un joueur "engagé" ou "technophile" n'aura pas les mêmes besoins, et par conséquent le même regard sur ladite interface.

Nos trois hypothèses étant maintenant traitées, nous comprenons que l'interface peut venir jouer de multiples rôles auprès des joueurs leur permettant d'appréhender leur expérience de façon singulière.

Conclusion

Au regard de notre questionnement global, sur le design d'interface comme complément d'expérience aux jeux vidéo et précisément sur la perception qu'en font les joueurs ; nous avons été amenés à nous axer sur différentes hypothèses pour tenter d'y déceler des réponses.

Pour étudier ce sujet, notre première réflexion s'est portée sur un état de l'art nécessaire pour comprendre les enjeux techniques se cachant derrière cette facette du jeu vidéo. Le constat que nous avons pu en faire nous a montré que les interfaces utilisateur (UI) étaient révélatrices des intentions des développeurs. Derrière chaque élément visuel, fonctionnalité ou même à travers la disposition des UI, on retrouve un objet de communication servant à faire le pont entre le jeu et les joueurs. Ces dernières sont construites de façon à répondre à des besoins précis, venant ainsi rendre tangible l'expérience utilisateur pensée au préalable. En ce sens, on considère que les interfaces utilisateurs sont des outils communicationnels porteurs de sens.

Ainsi, pour que ce sens puisse exister, il doit être perçu, compris puis interprété. C'est depuis cette base que nous nous sommes ensuite intéressés à la perception du joueur. En questionnant cette approche au regard des notions de sémiologie, nous avons pu avancer l'idée selon laquelle chaque joueur est susceptible de percevoir et de composer de façon différente en fonction de son appétence liée à la discipline du jeu vidéo. Ces perceptions et appropriations plurielles seraient alors source de levier d'engagement positif ou négatif vis-à-vis de ce média.

Pour comprendre en quoi ces leviers d'engagements peuvent être source de motivation ou parfois même d'abandon, nous avons pris l'initiative d'entreprendre différentes méthodes empiriques : une grille d'analyse ainsi que des entretiens semi-directifs. La complémentarité de ces dernières a permis de compléter nos différents axes de réponses. De ce fait, on peut considérer l'interface comme un complément d'expérience pour les joueurs à plusieurs niveaux. Elle est pensée et perçue comme un outil complémentaire à l'expérience utilisateur. Aussi bien en le guidant pour la prise en main de diverses mécaniques de jeu ; que pour renforcer l'expérience qu'il aura de l'atmosphère et de la narration. L'UI étant donc considérée comme un balisage visuel d'éléments rudimentaires pour les joueurs, il devient possible de lui proposer une expérience plus difficile en cassant les codes communicationnels qu'apportent ces informations. Aussi bien de façon intentionnelle que non intentionnelle.

Les jeux vidéos évoluant constamment tout en apportant de nouvelles technologies aux joueurs, il serait intéressant d'aller au-delà des limites de nos recherches, et de pousser ce sujet d'étude pour comprendre les différentes perspectives que peuvent apporter la réalité virtuelle au design d'interface. On pourrait alors composer avec de nouveaux éléments comme l'espace ou le mouvement. Tant de facteurs pouvant proposer au joueur de nouvelles expériences.

Bibliographie

- Bardini, T. (2000). *Bootstrapping : Douglas Engelbart, coevolution, and the origins of personal computing*. Stanford University Press.
- Barthes, R. (1973). Le plaisir du texte. *Seuil*.
- Barnabé, F. (2011). Mathieu Triclot, Philosophie des jeux vidéo. *Lectures*.
<https://doi.org/10.4000/lectures.5906>
- Belthoise, A. (2018) *Interface utilisateur dans le jeu vidéo : Étude de l'immersion et de la transparence*. (Mémoire de master 2 inédit). Université de Montréal.
- Bonenfant, M., & Genvo, S. (2014). Une approche située et critique du concept de gamification. *Sciences du jeu*, 2. <https://doi.org/10.4000/sdj.286>
- Bonenfant, M., Trépanier-Jobin, G., & Lafrance St-Martin, L. I. (2020). L'approche communicationnelle en études du jeu : Un apport des chercheur.se.s de la Faculté de communication de l'UQAM. *Communiquer. Revue de communication sociale et publique*, La communication à l'UQAM, 77-102.
<https://doi.org/10.4000/communiquer.5182>
- Buseyne, J. (2018). *Jeu vidéo et traduction, étude d'une relation humain-machine*.
<http://www.theses.fr/2018SACLE001/document>
- Certeau, M. de, & Giard, L. (2019). *L'œ invention du quotidien 1 Arts de faire / Michel de Certeau; établie et présentée par Luce Giard* (Nouvelle édition). Gallimard.
- Certeau, M. de, Giard, L., & Mayol, P. (1999). *L'invention du quotidien. 2 : Habiter, cuisiner*.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula* (1. Aufl). Bompiani.
- Eco, U., Bouzaher, M., & Librairie générale française. (2016). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs* (13 éd). Librairie générale française.

- El-Nasr, M. S., Drachen, A., & Canossa, A. (2013). *Game analytics : Maximizing the value of player data*. Springer.
- Fagerholt, E., Lorentzon, M., & Björk, S. (2009). *Beyond the HUD User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*.
- Garrett, J. J. (2010). *The elements of user experience : User-centered design for the web and beyond* (2nd ed). New Riders.
- Gee, J. P. (2007). *What video games have to teach us about learning and literacy* (Revised and updated edition). St. Martin's Griffin.
- Genvo, S. (2009a). *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*. L'Harmattan.
- Genvo, S. (2009b). *Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo*. Harmattan.
- Hinai, K., & Ladreyt, A. (s. d.). *Typologie préliminaire des phraséologismes spécifique au parler des gamers*.
- Jenkins, H. (2013). *Textual poachers : Television fans and participatory culture* (Updated 20th anniversary edition). Routledge.
- Juul, J. (2013). *The art of failure : An essay on the pain of playing video games*. MIT Press.
- Lowood, H., & Nitsche, M. *The machinima reader*. MIT Press.
<https://archive.org/details/machinimareader0000unse>
- Ludens, H. (2022). Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité. *Sciences du jeu*, 17. <https://doi.org/10.4000/sdj.4044>
- Norman Donald A., & Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things / Donald Norman* (Revised and expanded edition). The MIT Press.

- Odin, R. (2011). *Les Espaces de communication*.
- Ravenelle, C. (2021). Les fans qui modifient leurs jeux vidéo : Études des communautés de moddings dans les intervalles des séries vidéoludiques de Bethesda. *Sens Public*.
<https://doi.org/10.7202/1089618ar>
- Roger Odin & Julien Péquignot. (2017). De la sémiologie à la sémio-pragmatique, du texte aux espaces mentaux de communication. *Communiquer (Montréal. 2015)*, 20, 120-140. <https://doi.org/10.4000/communiquer.2296>
- Schell, J. (2008). *The art of game design : A book of lenses*. Elsevier/Morgan Kaufmann.
- Solinski, B. (2010). Sébastien Genvo, Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéos : Paris, Éd. L'Harmattan, 2009, coll. Communication et civilisation, 280 p. *Questions de communication*, 17.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.274>
- Steinkuehler, C., Squire, K., & Barab, S. A. (2012). *Games, learning, and society : Learning and meaning in the digital age*. Cambridge University Press.
- Triclot, M. (2017). *Philosophie des jeux vidéo*. la Découverte.
- Webber, N., & Riha, D. (s. d.). *Exploring Videogames : Culture, Design and Identity*.
- Woo, B. (2018). *Getting a life : The social worlds of geek culture*. McGill-Queen's University Press.
- Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo: *Réseaux*, n° 173-174(3), 137-176.
<https://doi.org/10.3917/res.173.0137>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design : Implementing game mechanics in web and mobile apps* (1st ed). O'Reilly Media.

Sitographie

Black Tree Gaming. (2023). *Nexusmods*. <https://www.nexusmods.com/>

Coates, E. (2023). *Game UI Database*. <https://www.gameuidatabase.com/>

Lubie, L. (2013). *Les signes et les feedbacks*. <https://www.forum-dessine.fr/tutoriels/les-signes-et-feedbacks>

Montadier, A-S., & Brodiez, N. (2021). *Bilan marché 2021 : La passion des Français pour le jeu vidéo ne se dément pas*. <https://www.sell.fr/news/bilan-marche-2021#:~:text=Cette%20croissance%20confirm%C3%A9e%20en%202021,Julie%20Chalmette%2C%20Pr%C3%A9sidente%20du%20SELL>.

Justine. (2020). *Comprendre la sémiologie : Saussure, Pierce et Barthes*. <https://visualdsgn.fr/semiologie-saussure-pierce-barthes/>

Juul, J. (2018). *The Aesthetics of the Aesthetics of the Aesthetics of Video Games: Walking Simulators as Response to the problem of Optimization*. <https://www.jesperjuul.net/text/aesthetics3/>

Riabenko, D. (2019). *Immersion dans l'UI des jeux vidéo*. <https://medium.com/@BiigDigital/immersion-dans-lui-des-jeux-vid%C3%A9o-9a3ccfda2aab#:~:text=de%20leurs%20casques.,Extra%2Ddi%C3%A9g%C3%A9tique,dans%20la%20di%C3%A9g%C3%A8se%20du%20jeu>.

Ludographie

Alan Wake Remastered. (2021). Remedy Entertainment. Epic Games.

Alien: Isolation. (2014). Creative Assembly. Sega.

Borderlands 2. (2012). Gearbox Software. 2K Games.

Dead Space 1. (2008). Visceral Games. Electronic Arts.

Dead Space 2. (2011). Visceral Games. Electronic Arts.

Dead Space 3. (2013). Visceral Games. Electronic Arts.

Doom Eternal. (2020). id Software. Bethesda Softworks.

Elden Ring. (2022). FromSoftware. Bandai Namco Entertainment.

Final Fantasy XIV. (2010). Square Enix. Square Enix.

Final Fantasy VII Remake. (2020). Square Enix. Square Enix.

God of War. (2018). Santa Monica Studio. Sony Interactive Entertainment.

Gran Turismo Sport. (2017). Polyphony Digital. Sony Interactive Entertainment.

Grand Theft Auto V. (2013). Rockstar North. Rockstar Games.

Hogwarts Legacy. (2022). Avalanche Software. Warner Bros. Interactive Entertainment.

Journey. (2012). thatgamecompany. Sony Computer Entertainment.

Kholat. (2015). IMGN.PRO. IMGN.PRO.

Metroid Prime Remastered. (2023). Retro Studios. Nintendo.

Metro Exodus. (2019). 4A Games. Deep Silver.

Overwatch. (2016). Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment.

Pong. (1972). Atari. Atari.

Pokémon Legends: Arceus. (2022). Game Freak. Nintendo, The Pokémon Company.

Red Dead Redemption 2. (2018). Rockstar Studios. Rockstar Games.

Resident Evil 6. (2012). Capcom. Capcom.

Silent Hill. (1999). Konami Computer Entertainment Tokyo. Konami.

Street Fighter V. (2016). Capcom, Dimps. Capcom.

Super Mario Bros. (1985). Nintendo EAD. Nintendo.

Tom Clancy's Splinter Cell. (2002). Ubisoft Montreal. Ubisoft.

The Legend of Zelda. (1986). Nintendo EAD. Nintendo.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild. (2017). Nintendo EPD. Nintendo.

The Witness. (2016). Jonathan Blow. Thekla, Inc.

Ultima Online. (1997). Origin Systems. Electronic Arts.

World of Warcraft. (2004). Blizzard Entertainment. Blizzard Entertainment.

Abréviations utilisées

UX : User Experience (Expérience Utilisateur) - Il s'agit de l'expérience globale d'un joueur lorsqu'il interagit avec un jeu vidéo, y compris la facilité d'utilisation, l'accessibilité et la satisfaction.

UI : User Interface (Interface Utilisateur) - C'est l'ensemble des éléments visuels et interactifs qui permettent au joueur de communiquer avec le jeu, tels que les menus, les boutons et les écrans de sélection.

HUD : Heads-Up Display (Affichage Tête Haute) - Il s'agit des éléments d'interface qui sont affichés à l'écran pendant le jeu, tels que la santé du personnage, les munitions, le temps restant et les objectifs.

JV : Jeu Vidéo - C'est un terme général pour désigner les jeux électroniques interactifs, joués sur des consoles, des ordinateurs ou des appareils mobiles.

BOTW : Breath of the Wild - Il s'agit d'une abréviation pour le jeu "The Legend of Zelda: Breath of the Wild", un jeu d'action-aventure développé par Nintendo.

HF : Haut fait - C'est une expression couramment utilisée dans les jeux en ligne pour souhaiter aux autres joueurs de passer un bon moment. Un haut fait dans un jeu vidéo est une récompense virtuelle obtenue par le joueur après avoir accompli une tâche spécifique ou atteint un objectif particulier.

XP : Experience Points (Points d'Expérience) - Ce sont des points accumulés par les personnages dans les jeux vidéo pour progresser en niveau, améliorer leurs compétences ou débloquer de nouvelles capacités.

Mod : Modification - Il s'agit d'une modification apportée à un jeu vidéo par des fans ou des développeurs, qui peut ajouter, modifier ou supprimer du contenu, des fonctionnalités ou des éléments de gameplay.

FPS : First-Person Shooter (Jeu de Tir à la Première Personne) - C'est un genre de jeu vidéo où le joueur voit le monde à travers les yeux du personnage et utilise des armes à feu pour combattre des ennemis.

TPS : Third-Person Shooter (Jeu de Tir à la Troisième Personne) - C'est un genre de jeu vidéo où le joueur voit le personnage qu'il contrôle à l'écran, généralement à une certaine distance derrière lui, et utilise des armes à feu pour combattre des ennemis.

Tables des figures

Figure 1. Schéma illustratif provenant de l'article de Lou Lubie synthétisant l'UI dans un jeu vidéo. (Lou Lubie, 2013).....	10
Figure 2. Schéma de Garrett révélant les différents niveaux de structure d'une expérience utilisateur. (Jesse James Garrett, 2010).....	16
Figure 3. Capture d'écran pucée du jeu <i>Overwatch</i> (Blizzard, 2016).....	17
Figure 4. Capture d'écran légendée du jeu <i>Dead Space</i> (Visceral Games, 2008).....	19
Figure 5. Capture d'écran du jeu <i>God Of War</i> (SIE Santa Monica Studio, 2018) avec un cadrage révélant les éléments principaux de l'UI	20
Figure 6. Capture d'écran du jeu <i>God Of War</i> (SIE Santa Monica Studio, 2018) en mode "NO-UI".....	21
Figure 7. Capture d'écran du jeu <i>Journey</i> (Thatgamecompany, 2012) qui ne présente aucune interface en jeu.....	22
Figure 8. Mettant en parallèle les similitude présente entre les jeux <i>Alien Isolation</i> (Creative Assembly, 2014) et <i>Kholat</i> (IMGN Pro, 2015).....	24
Figure 9. Capture d'écran pucée du jeu <i>Resident Evil 6</i> (Capcom, 2012) pointant un nombre important d'informations présentes sur l'interface utilisateur.....	25
Figure 10. Schéma de Julien Buseyne mettant en lumière le boucle de production de sens entre l'interface et l'utilisateur.....	31
Figure 11. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels du menu Haut Faits du jeu <i>World of Warcraft</i> (Blizzard, 2004).....	32
Figure 12. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels des menus de l'application <i>Duolingo</i> (Luis von Ahn & Severin Hacker, 2012).33	
Figure 13. Schéma représentatif des typologies de joueurs relevé dans le rapport "Les Français et le jeu vidéo en 2020" publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs... 35	
Figure 14. Capture d'écran avec encadrements de la page mods du Site Nexusmods. Elle révèle la place importante que prend le mod UI de <i>Skyrim</i> au regard des autres contenus.....	38
Figure 15. Capture d'écran du jeu <i>Metroid Prime Remastered</i> (Nintendo, 2013) montrant notre personnage Samus Aran, ainsi que son équipement high-tech.....	53
Figure 16. Capture d'écran du jeu <i>Metroid Prime Remastered</i> (Nintendo, 2013) montrant l'interface en action.....	54

Tables des annexes

Annexe 1 : Retranscription entretien Lucie.....	78
Annexe 2 : Retranscription entretien Sophie.....	82
Annexe 3 : Retranscription entretien Maxime.....	87
Annexe 4 : Entretien Sophiane.....	95
Annexe 5 : Grille d'analyse <i>Metroid Prime Remastered</i> (Nintendo, 2023).....	102
Annexe 6 : Grille d'analyse <i>Metro Exodus</i> (4A Games, 2019).....	118
Annexe 7 : Grille d'analyse <i>Alan Wake Remastered</i> (Remedy Entertainment, 2021).....	126
Annexe 8 : Grille d'analyse <i>Red Dead Redemption 2</i> (Rockstar Games, 2018).....	132
Annexe 9 : Grille d'analyse <i>Doom Eternal</i> (id Software, 2020).....	140

Annexe 1 : Retranscription entretien Lucie

Profil des joueurs :

Bonjour, comment allez-vous ?

Lucie : Super, et vous ? je suis contente de participer à cet entretien !

Avant que cet entretien commence, je rappelle qu'il sera retranscrit et trouvable dans la rédaction de mon mémoire. Est-ce que vous me confirmez que vous êtes bien d'accord pour que vos réponses soient utilisées à des fins universitaires et potentiellement consultables par d'autres individus ?

L : Oui oui, carrément

Présentez-vous en quelques phrases (âge, nom, domaine d'étude / profession)

L : Alors, je m'appelle Lucie, j'ai 24 ans, je suis encore en étude, je suis en Master design graphique à Nevers

Vous êtes bel et bien un joueur de jeu vidéo ?

L : Oui, on peut dire ça, j'ai beaucoup joué quand j'étais petite, beaucoup moins maintenant. Mais je commence doucement à m'y remettre, j'ai mon copain qui a récemment acheté une PS5 donc j'en profite pour jouer !

Quel est votre premier souvenir lié au jeu vidéo ?

L : Mon premier souvenir lié au jeu vidéo était bien sûr quand j'étais petite, je devais avoir 11 ans je crois, mon père m'avait offert une DS pour mon anniversaire. La DS venait tout juste de sortir donc c'était un truc vraiment à la mode et je m'en souviens que je n'en revenais pas j'étais super contente. Ma DS était rose pastel et il y avait un minuscule point vert au centre de l'écran, c'était un petit défaut, mais rien de dérangeant. Mon père en plus de la DS m'avait bien évidemment offert des jeux, il y en avait 3 ou 4 je me souviens plus très bien, mais je sais qu'il y avait "les indestructibles" et "Nemo", et je crois que j'ai commencé à jouer avec Nemo, mais j'ai jamais eu la patience de finir le jeu, il n'était pas si bien que ça donc j'alternerai avec les indestructibles qui étaient plutôt cool ! Quelques années plus tard, mon père a acheté la Wii, elle venait elle aussi tout juste de sortir, il aimait bien acheter les consoles dès qu'elles sortaient [Rire] ! Je jouais beaucoup à la Wii, j'étais toujours accompagné de mon petit frère.

Je me souviens avoir passé des heures sur “Animal Crossing” ! Quant à ma DS, je ne l’ai pas pour autant laissé tomber, je pouvais jouer dessus jusqu’à 4h du matin ! Même que mes parents me la prenait le soir pour pas que je joue toute la nuit

Et aujourd'hui, quelle est votre fréquence moyenne de jeu ?

L : Aujourd’hui, je joue beaucoup moins aux jeux vidéo, mais j’ai toujours ma DS avec moi, il m’arrive d’y jouer de temps en temps. Sinon, mon copain a une PS5, j’y joue quand je suis chez lui, je joue beaucoup à Harry Potter, l’univers est très cool, j’aime beaucoup

Vis-à-vis de ça vous, vous considérez plutôt comme un joueur occasionnel, débutant, intermédiaire, expert ?

L : Je dirais que je suis une joueuse vraiment occasionnelle, limite débutante, surtout maintenant, je ne prends plus trop le temps de jouer aux jeux vidéos

Et si vous deviez choisir une catégorie de jeu, la ou lesquelles préférez le plus et pourquoi ?

L : J’aime beaucoup les jeux tranquilles, ou je peux faire un peu ce que je veux ! J’aime bien quand il y a des combats même si je mets du temps à gagner ! Comme par exemple dans le jeu Harry Potter, là je peux me balader, explorer, et suivre l’histoire du jeu, je trouve ça vraiment cool. Ah oui ! J’aime beaucoup les jeux vidéo avec de beaux graphismes, et un univers qui me parle ou qui me touche, je trouve que ça rajoute énormément de valeurs au jeu. Je suis très sensible à l’aspect visuel d’un jeu

D’accord et sur quel type de support avez-vous l’habitude de jouer ?

L : Et bien évidemment la DS ! et puis la PS5

Plutôt avec une manette, un clavier, autre ?

L : Vu que j’ai plus l’habitude de jouer sur la play, je suis plus manette. Je crois que je n’ai jamais joué sur l’ordinateur, quoique... Quand j’étais petite, je jouais à des jeux gratuits, sur jeuxvideo.com ou sur Habbo ! C’est vrai que je jouais énormément à Habbo, c’était ma demie-sœur Axelle qui m’avait fait connaître ce jeu, c’était un jeu en ligne où tout le monde jouait à une époque

Perception du design d'interface :

Très bien, je note. Alors, [Hésitation] Quelles sont les premières choses que vous remarquez lors de votre première prise en main avec un jeu vidéo ?

L : Je pense que la première chose que je remarque dans un jeu vidéo, c'est l'univers, c'est le truc qui est le plus présent dans un jeu. Ensuite j'aurais que ce serait le menu, il apparaît généralement juste après le générique de début

Êtes-vous familier avec la notion de design d'interface ?

L : Je ne connais pas trop la notion d'interface, pour moi ce sont les petits graphismes qui apparaissent, Ils sont censés nous guider tout au long du jeu et le rendre plus intuitif

Et du coup, quels sont les éléments qui vous paraissent essentiels dans une interface de jeu vidéo ?

L : Les éléments essentiels ? [Hésitation] J'sais pas trop ça serait sûrement des tutos, une carte enfin tout ce qui pourrait m'aider pour éviter que j'sois perdu finalement [Rires]

Comment évaluez-vous la qualité de l'interface d'un jeu vidéo ?

L : Moi je suis débutante, donc j'aime bien quand il y a les manips à faire, que tout soit bien expliqué, ça m'aide beaucoup. J'aime bien aussi quand il y a la carte, ça m'aide à me situer dans le jeu. j'aime quand le jeu est intuitif

D'accord, et avez-vous déjà rencontré des difficultés pour naviguer dans une interface de jeu vidéo ? Si oui, lesquelles ?

L : Oui, vu que je n'y connais pas grand-chose, j'ai tendance à me perdre facilement dans les interfaces, à me tromper de touche, ou alors à ne plus savoir où c'est ! quand il y a trop d'élément je me perds, j'aime que tout soit regroupé un peu au même endroit qu'il n'y ait pas plein de manipulation à faire pour aller dans l'inventaire par exemple. Et puis quand il y a beaucoup de texte sur les interfaces, pendant des tutoriels ou quoi, bah, j'ai tendance à ne pas lire jusqu'au bout car je trouve ça long et pénible, moi j'veux juste jouer! [Rires]

Complémentarité entre le design d'interface et l'expérience de jeu :

Pensez-vous que le design d'interface influence votre expérience de jeu ?

L : Ah oui je pense, c'est quelque chose qui est très présent, je ne pense pas qu'un bon jeu soit un jeu sans interface, on s'y perdrait, et le jeu serait mauvais [Rires] ! Les interfaces permettent de guider le joueur tout au long du jeu, elles sont super importants entre, elles rendent le jeu beaucoup plus intuitif et plus poussé

L'UI a-t-elle déjà été pour vous source d'une facilitation dans le jeu ou bien a-t-elle déjà entravé votre expérience dans le jeu ? Sur quels aspects du jeu ?

L : Pour mon expérience, ça m'a toujours aidé pour jouer, mais vu que je suis débutante j'ai tendance à oublier de me servir de certains outils, comme par exemple sur le jeu Harry Potter, j'oublie souvent d'aller dans les menus, je n'y pense pas, alors que ça me serait bien utile parfois (rire) !

Pensez-vous que le design d'interface peut contribuer à l'atmosphère ou au storytelling d'un jeu vidéo ? Si oui, de quelle manière ?

L : Oui je pense qu'il faut que l'interface soit en cohérence avec l'atmosphère du jeu, pour que je sois vraiment plongé dans l'univers, ce serait étrange d'avoir une interface qui n'a aucun rapport avec le jeu. Il faut que le jeu et l'interface soient absolument dans le même univers, ça fait partie de la charte graphique !

Attentes des joueurs en matière de design d'interface :

Qu'attendez-vous d'une interface de jeu vidéo ?

L : En tant que débutante, j'attends que l'interface me guide tout au long du jeu

Y a-t-il des fonctionnalités que vous souhaiteriez voir plus souvent dans les interfaces de jeu vidéo ?

L : Je ne connais pas assez l'univers des jeux vidéo pour pouvoir répondre à cette question
[Rires]

D'accord, d'accord, je pense que j'ai toutes les réponses qu'il me faut alors. Merci pour votre participation et votre expérience. On va pouvoir s'arrêter là.

L : D'accord, très bien, c'est moi qui vous remercie.

Au revoir !

L : Au revoir !

Annexe 2 : Retranscription entretien Sophie

Profil des joueurs :

Bonjour, comment allez-vous ?

Sophie : Bonjour, je vais bien, merci !

Avant que cet entretien commence, je rappelle qu'il sera retranscrit et trouvable dans la rédaction de mon mémoire. Est-ce que vous me confirmez que vous êtes bien d'accord pour que vos réponses soient utilisées à des fins universitaires et aussi consultables par d'autres personnes ?

S : Oui pas de soucis, ça me va.

Très bien, on va pouvoir commencer alors mais avant de débiter, une dernière petite question, préférez-vous qu'on se tutoie pendant notre échange ?

S : Qu'importe, comme vous préférez, je m'adapterai.

Vous avez l'air plus à l'aise sur le vouvoiement, on va rester là-dessus [Rires].

S : Oui sûrement, [Rires]

Alors, commençons, présentez-vous en quelques phrases, je vous écoute

S : Donc moi, et bien, c'est Sophie, voilà, alors j'ai 43 ans et je suis enseignante en classe de CE2. Je suis maman de mes deux petits cœurs et sinon pour les activités, de mon côté c'est assez facile, je fais de la sophrologie le mercredi soir et le vendredi soir et sinon je joue de temps en temps avec mes enfants et mon mari à Mario Kart, Super Mario Bros, Yoshi's World, etc.

D'accord, des jeux en famille alors et ça vous prend combien de temps par semaine ?

S : Oui des jeux en famille, enfin pas que ça m'arrive de jouer sur mon téléphone aussi de temps en temps. Mais je ne saurai pas trop vous dire, pas plus de 6 heures par semaine, surtout pendant les week-ends ou les soirées en famille.

Très bien, je comprends. Et vis-à-vis des jeux vidéo, quel est votre premier souvenir lié à ça ?

S : Euh [Hésitation] Alors, si je ne dis pas de bêtises, mon premier souvenir lié au jeu vidéo remonte à l'enfance, je devais jouer aux premiers Mario sur la console NES avec mes frères et sœurs, on devait se partager la manette, c'était pas toujours facile [Rires]

Et aujourd'hui, votre rapport au jeu vidéo a évolué ? Vous vous considérez plutôt comme une joueuse occasionnelle, débutante, intermédiaire, experte ?

S : Ouh, alors je sais pas trop, [hésitation], je pense que je me considère plutôt comme une joueuse occasionnelle, car je joue principalement pour me détendre et passer du bon temps mais c'est vrai que je suis souvent sur mon téléphone pour faire une partie à droite à gauche. Donc je dirais entre joueuse occasionnelle et régulière.

Et dans tout ça, c'est quoi la ou les catégories de jeux que vous préférez le plus ?

S : Les jeux multijoueurs en grande partie, histoire de jouer avec sa famille ou ses amis et puis les jeux mobiles de puzzle, j'aime bien aussi c'est un bon passe-temps. Parfois ça remplace un peu les jeux de société.

Sur quel support avez-vous l'habitude de jouer ?

S : [Hésitation] J'ai l'habitude de jouer sur la Switch avec mes enfants, c'est plus facile pour se partager les manettes et puis y'a tout le catalogue de nintendo, donc forcément, j'aime bien [Rires].

Je comprends, donc du coup vous jouez avec les manettes de la console, les joycons ?

S : Oui c'est ça, et on en a racheté une paire pour tous les quatre.

Perception du design d'interface :

Très bien et du coup, concernant les jeux, quels sont les éléments qui vous tapent dans l'œil, la première fois que vous lancez un jeu ?

S : Alors, je pense qu'en général les éléments qui me marquent tout de suite, c'est les graphismes et aussi les instructions pour commencer. Il faut que les menus soient bien découpés et qu'on comprenne directement comment jouer.

D'accord, j'en prends note. Êtes-vous familier avec la notion de design d'interface ?

S : Je suis pas sûre mais j'imagine que ça a un lien avec les menus du jeu, enfin la façon dont ils apparaissent etc ?

Oui il y a de ça, par exemple, selon quels éléments de jeu vidéo qualifieriez-vous "d'interface" ?

S : [Hésitation] Je pense que les trucs qui font partie de l'interface, c'est déjà les menus, pour naviguer, les icônes, les barres de progression qui montrent où tu en es dans le jeu.

Après je pense qu'on retrouve aussi les éléments qui te disent si tu es en bonne santé, combien de tours ils restent dans ta course etc

Oui voilà, ces éléments que vous avez cité constituent en grande partie des facettes de l'interface d'un jeu vidéo. Et d'ailleurs, j'en profite pour rebondir sur cette question mais selon vous, quels sont les éléments qui vous paraissent essentiels dans une interface de jeu vidéo ?

S : Pour moi, les éléments vraiment importants de l'interface ça commence déjà par le design, faut que ça soit joli et plaisant à utiliser parce que la première chose qu'on voit, ensuite c'est les guides, des retours qui me permettent de comprendre ce que je dois faire, ou aller pour éviter d'avoir à galérer pendant que tout le monde s'impatiente de jouer [Rires].

Oui je comprends, donc vous accordez une place importante aux visuels et aux aides, aux indications lors de vos parties ?

S : Oui il y a de ça, après une fois que j'ai compris comment ça fonctionnait, j'arrive à me débrouiller, tant que ça se répète pas trop souvent, ou juste quand j'en ai besoin, tout va bien.

À travers cette réponse, comment évalueriez-vous la qualité de l'interface d'un jeu vidéo ?

S : Je pense qu'une interface bien conçue doit prendre en compte pas mal d'éléments, enfin, c'est une espèce de jonglage entre plusieurs choses comme les visuels, les indications et le suivi de progression. Il faut que les trois soient bien coordonnés pour que le tout soit vraiment qualitatif. Par exemple, si l'interface est vraiment jolie mais que dernière je n'arrive pas à me repérer dans le jeu, je vais me sentir bête.

Et donc en sachant ça, est-ce qu'il vous est déjà arrivé de rencontrer des difficultés pour naviguer dans une interface de jeu vidéo ?

S : Oui, enfin [hésitations] je crois que oui, ça m'arrive souvent de rencontrer des difficultés sur les modes de jeux multijoueurs, parfois j'ai du mal à savoir comment configurer tout ça. Mais je m'en sors toujours. C'est plutôt sur le moment, ça manque d'indications claires, notamment sur Mario Kart

Complémentarité entre le design d'interface et l'expérience de jeu :

D'accord, je vois et du coup est-ce que le design d'interface peut influencer votre expérience de jeu ?

S : Oui, mais je suis pas vraiment sûre parce qu'en y réfléchissant c'est surtout dans les menus avant la partie ou je peux avoir du mal, en général quand je suis lancé dans le jeu après je n'y fais plus trop attention. Je me concentre sur les personnages ou l'action plutôt que sur l'interface en elle-même.

Oui, donc c'est plutôt l'interface au niveau des menus de transition qui sont parfois confus.

S : C'est ça, en général, les jeux auxquels je joue n'ont pas forcément beaucoup d'instructions une fois qu'on arrive en jeu, c'est plutôt arcade, pas prise de tête.

D'accord. Une autre question, cette fois-ci peut être un peu plus technique, pensez-vous que le design d'interface peut contribuer à l'atmosphère ou à la narration d'un jeu vidéo ?

S : Alors pour l'atmosphère je peux répondre [Rires], je pense que oui, par exemple dans les jeux auxquels on joue en famille, les menus sont souvent colorés, animés, ils collent à l'ambiance festive des jeux comme Mario Party. Mais par contre pour la narration, je ne sais pas trop, je ne joue pas vraiment aux jeux d'aventures, il faudrait poser la question à mon aîné [Rires].

Attentes des joueurs en matière de design d'interface :

Je comprends [Rires] il n'y pas de soucis. Je voulais également savoir, quels sont vos attentes vis-à-vis d'une interface de jeu vidéo ?

S : J'ai pas tant d'attentes que ça, je me répète sûrement mais le principal à mes yeux c'est qu'elle soit claire, facile à utiliser et jolie à regarder. Il faut qu'elle puisse me donner les infos dont j'ai besoin pour éviter de passer 6 ans à trouver ou aller dans un menu [Rires]. J'ai besoin d'être guidé, me sentir un peu accompagné pendant ma prise en main.

Et s'il y avait des fonctionnalités que vous souhaiteriez voir plus souvent dans les interfaces de jeu vidéo ? Lesquels choisiriez-vous ?

S : [Rires] Ouhla, bonne question, mais à chaud je pense que j'aimerais bien voir plus de fonctionnalités d'accessibilité dans les interfaces, comme des options pour la taille de police, des modes de contraste élevé et des commandes personnalisables pour s'adapter à tout le monde. C'est pas toujours facile de voir ce qu'il y a écrit sur l'écran quand la télé est au fond du salon et que nous on est au fond des canapés [Rires].

Je comprends totalement [Rires]. C'est pareil pour moi aussi ! Je pense que c'est bon pour moi, j'ai toutes les réponses qu'il me faut !

S : Eh bien bonne nouvelle !

Merci pour votre participation et votre temps, ça me fait très plaisir d'avoir pu échanger avec vous !

S : C'est moi qui vous remercie pour votre invitation, au revoir et bonne fin d'après midi.

Merci, à vous aussi.

Annexe 3 : Retranscription entretien Maxime

Profil des joueurs :

Bonjour, comment allez-vous ?

Maxime : Bonjour, je vais bien, merci et vous, vous allez bien ?

[Rire] Très bien merci, préférez-vous qu'on se tutoie ?

M : Oui, je préfère qu'on se tutoie si c'est pour bon toi aussi.

Pas de soucis, je suis partant aussi. Euh... Alors, bon, petit rappel, avant que l'entretien commence, notre échange sera retranscrit et trouvable dans mon mémoire de recherche. Du coup, est-ce que tu me confirmes que tu es bien d'accord pour que tes réponses soient utilisées à des fins universitaires et sûrement consultables par d'autres personnes ?

M : Oui, oui pas de soucis, je suis bien d'accord avec tout ça.

Super, on va pouvoir passer aux premières questions alors... Est-ce que tu peux te présenter en quelques phrases ?

M : Oui euh, alors, je m'appelle Maxime, mon pseudo en ligne, c'est Garamix, y'a pas trop d'explications à ça, je l'ai choisi parce que j'trouvais que ça sonnait bien au collège... Ah oui et j'ai 21 ans, je suis actuellement étudiant en troisième année de bio à l'université de Clermont-Ferrand.

D'accord, très bien. [Petite pause] Tu fais des choses en dehors de la fac ? Des activités particulières, quelque chose ?

M : Oui alors, je suis inscrit au club de volley de ma fac, j'y vais 2 fois par semaine. Je sors aussi de temps en temps avec les gens de ma promo après les TD, c'est cool y'a une bonne ambiance. Et puis surtout, je joue pas mal au jeu vidéo [Rires].

Ah oui ? Tu joues à quoi en ce moment ?

M : Euh bah en soi pas mal de trucs différents, en multi, je joue beaucoup à Minecraft avec mes potes en ce moment. On s'est refait un serveur co-op survie modée, la totale... et puis on joue aussi à Rocket League, on fait deux trois tournois les weekend c'est marrant parce que personne à un très bon niveau dans notre groupe [Rires]. Et pour le solo bah, je me refais pas mal de remake, genre Final Fantasy VII sur PS5 et la version Crisis Core aussi, et puis il y a le retour de Metroid sur Switch, il est vraiment cool.

D'accord, ça te fait un sacré programme dis donc, tu dois y passer pas mal de temps !

M : Ah oui, carrément, j'y passe beaucoup de temps c'est sûrement ce qui m'occupe le plus en dehors du volley.

Et tu sais à peu près combien de temps t'y passes dans la semaine ?

M : Euh [hésitations]... bah c'est un peu difficile de dire parce que ça varie vachement des moments, si j'suis en période de partiel ou non, ou si j'ai un jeu sous la main parce que mine de rien, c'est pas donné tout ça ! Mais j'pense que j'y joue au moins 4 à 5 fois par semaine, surtout le weekend où je fais des grosses sessions, dès fois ça peut monter à 5 à 7 heures dans la même journée [Rires]

Ah oui j'imagine que ça te prend pas mal de temps. Mais ça te vient d'où cette envie de jouer, c'est quelque chose qui remonte à l'enfance ?

M : Oui complètement, en fait j'ai un grand frère qui à trois ans de plus que moi et si tu veux, bah nos parents pour pas faire de jaloux quand on avait l'âge de jouer ensemble, ils nous ont offert notre première console à deux, c'était la Game Cube. Du coup, on jouait beaucoup ensemble à des jeux comme Mario Kart, Mario Party etc et puis après, on a connu les jeux solos ou en fait, on s'entraidait pas mal parce que c'était un peu dur pour nous à l'époque. Et de fil en aiguille, on a eu nos consoles persos avec la Game Boy Advance, la DS puis la Play 3, la totale.

Ok, donc une enfance vraiment orienté jeu vidéo

M : Ah oui, c'est le cas d'le dire.

Et du coup, vis-à-vis de ça, en tant que joueur, toi, tu considères plutôt comment, plutôt joueur aguerri, expert, vétéran [Rires] ?

M [Rires] Oui bah, vétéran, j'irais pas jusque-là et surtout pas expert quand on voit mes hauts faits sur Rocket League [Rires] Mais, oui j'pense que je suis quand même un joueur relativement aguerri, ça va faire quasiment 13 ans que joue aux jeux vidéo régulièrement sans me lasser, c'est un peu comme une passion donc, ouais j'pense que j'suis un joueur plutôt investi, mais pas expert ou compétitif ça c'est sûr.

D'accord, donc ça veut dire que les jeux compétitifs c'est pas trop ton truc ? Enfin, à part Rocket League quoi

M : Bah si si, quand même j'aime bien ces jeux là mais j'y joue pas trop pour leurs aspects compétitifs, c'est plus un moyen de joueur à un truc fun avec mes potes, on prend pas ça trop au sérieux.

Oui, je vois ça reste un bon moyen de s'amuser en ligne

M : Oui, voilà, c'est ça !

Donc à part les jeux compétitifs [Rires], c'est quoi ta ou tes catégories de jeu préféré, et pourquoi ?

M : Ah ouais, bah bonne question [hésitation] euh, j pense que ce que je préfère c'est quand même les jeux solos d'aventure, genre les RPG un peu comme Final Fantasy tu vois, ou d'exploration. Les jeux où tu construis ton personnage, tu débloques des compétences, ou t'as l'impression de progresser en même temps que ton héros.

Oui complètement, je vois bien le genre et en général, tu joues sur quel type de support, plutôt console, pc... ?

M : En fait pour ça, ça dépend, tu vois si je joue avec mes potes en ligne c'est sur l'ordinateur, j'ai une petite tour qui fait encore suffisamment l'affaire pour supporter les jeux que j lui demande de faire tourner. Alors que pour les jeux solo je préfère faire ça sur ma Play 5 devant ma télé pour être vraiment à fond dedans.

Et pour les contrôleurs, tu es plutôt manette ou clavier ?

M : Alors là aussi ça dépend [Rires], c'est quand même plus souvent manette, surtout pour les jeux solos. En fait, c'est surtout lié au type de jeu, genre les jeux de tir sur ordi comme Counter Strike ou Fortnite, j vais pas m'amuser avec une manette, c'est pas assez précis pour l'usage que j'en fais, là je serais plus à l'aise avec un clavier et une souris. Mais, oui sinon c'est vrai que pour un jeu solo c'est quand même plus agréable d'avoir une manette.

Ah oui et pourquoi ça ?

M : Euh [hésitations] j pense que c'est lié au fait que la manette j'accède beaucoup plus facilement aux actions, j'ai l'impression que les jeux aussi bah ils sont plus réfléchis pour être fait sur console que sur PC, surtout que sur PC on te propose aussi de brancher ta manette [Rires]

Tu penses que c'est une question d'ergonomie ?

M : Oui, voilà, c'est ça, c'est lié à l'ergonomie du jeu, j'avais le mot sur le bout de la langue.

D'ailleurs en parlant d'ergonomie, la première fois que tu prends en main un jeu vidéo, c'est quoi les éléments qui te marquent en premier.

M : Le menu principal [Rires] Nan, en vrai oui c'est ça, dans tous les cas dès que tu lances un jeu t'arrives sur le menu, c'est un peu comme la quatrième de couverture d'un livre.

Oui, j'imagine. Et il y a autre chose qui te tape dans l'œil ?

M : Oui, forcément après le menu t'arrive directement dans l'intro du jeu, en général y'a souvent une cinématique, et j'aime bien qu'elle soit sous-titrée, donc direct dès que je m'apprête à lancer un jeu, mon réflexe c'est d'aller trifouiller les paramètres pour gérer activer les sous-titre, les paramètres de son etc. Mais pour faire court, une fois que j'arrive dans le jeu, ce qui me tape dans l'œil, c'est les actions que je peux faire dès le début avec mon personnage, je clique partout sur la manette pour voir les menus, si c'est fluide, si ça réagit bien etcetera.

Tu fais une espèce de constat du jeu et de ses possibilités, si je comprends bien.

M : Oui, c'est un peu ça, je m'assure que tout fonctionne et je regarde avec quelles touches je vais pouvoir lancer une attaque, sauter, courir, tout ça quoi.

D'accord je vois bien. Maintenant, je voulais voir avec toi si t'es familier avec la notion "d'interface utilisateur" et de "design d'interface" ?

Perception du design d'interface :

M : Ouais, je pense, enfin c'est ce qu'on appelle l'UI ou l'HUD, avec l'inventaire, les tutos etc.

Oui, exactement, tu as l'air de savoir ce que c'est ! Du coup, est-ce que tu penses que tu pourrais me qualifier quelques éléments qui t'évoquent l'interface d'un jeu vidéo ?

M : Oui, bah pour reprendre un peu ce que j'ai dit tout à l'heure, y'a toute la partie HUD, donc les informations qui s'ajoutent sur le jeu pour t'indiquer tes points de vie, ton endurance, tes compétences, puis y'a aussi toute la partie liée aux menus, à l'inventaire, la carte, les tutoriels et les paramètres aussi. J'ai sûrement oublié des trucs mais à première vue je vois ça comme ça.

Yes, c'est déjà assez complet, on va pouvoir continuer à creuser ça. Par exemple, est-ce que dans les exemples que tu m'as cité ou même autre chose, c'est quoi pour toi les éléments essentiels de l'interface ?

M : Alors euh [hésitation] je pense que déjà pour qu'une interface soit efficace, il faut qu'on puisse rapidement avoir un repère, mais ça dépend souvent du type de jeu [Rires]. J'ai l'impression de me répéter mais c'est souvent lié à ça. Enfin, genre pour un jeu d'aventure solo c'est important d'avoir la vie de son personnage, les actions qu'on peut faire, les raccourcis aussi, tu prends Breath of the Wild par exemple ça c'est parfait, enfin je trouve

parce que tu retrouves tout d'un coup d'oeil. Pareil sur Counter Strike t'as juste l'essentiel, t'es pas brouillé.

Oui, donc pour toi le genre ou la catégorie de jeu influence pas mal tes goûts en matière d'interface.

M : Oui, voilà c'est ça parce-qu'en fait une interface ou une autre bah ça sera pas la même en fonction de la catégorie du jeu. Ça indique pas forcément la même chose, enfin je pense que ça te communique pas les mêmes informations.

D'accord, j'entends ça. Et selon, toi quel serait tes critères d'évaluation d'une interface ?

M : Je pense que j'évalue surtout l'interface en fonction de ce qu'elle apporte au jeu. Si elle est bien en lien avec ce que le jeu propose tu vois, genre dans Metroid t'es dans un univers de science-fiction avec des armes évoluées etc et si dans ce genre de jeu, on t'affiche des cœurs pour te montrer ta santé, ça casse un peu le truc. Les cœurs ça fait plus référence à des jeux comme Zelda, un peu médiéval, fantastique plutôt que science-fiction [Rires]

D'accord, je comprends. Y'a d'autres exemples qui te viennent en tête ?

M : Euh oui sûrement, enfin c'est moins technique mais surtout sur l'immersion que ça t'apporte, ça rejoint un peu ce que je disais tout à l'heure, mais je pars du principe qu'un jeu d'aventure, c'est là pour te faire vivre justement une aventure alors pour ça faut que tu puisses te sentir un peu dans le jeu, enfin il faut croire à l'univers dans lequel tu joues. Après y'a tout l'aspect sonore et les graphismes qui y joue beaucoup pour cette partie immersion.

Oui, tu considères que l'interface joue un rôle là-dedans, mais c'est plutôt l'ensemble des éléments qui fait que ça fonctionne ?

M : Exactement, t'as compris où je voulais en venir.

Et pour rebondir un peu là-dessus, est-ce que dans ton expérience t'as déjà rencontré des difficultés pour naviguer dans une interface de jeu vidéo ? Si oui, est-ce que tu peux me dire pourquoi ?

M : Alors euh [hésitation] j'imagine que ça m'est déjà arrivé [Rires] Ah, si j'ai un exemple en tête, ça remonte à longtemps par contre...

Il n'y a pas de soucis

M : Ok super, bah tu vois le jeu Final Fantasy 14 là, c'est le MMO

Oui, oui je vois très bien [Rires]

M : [Rires] Oui et bah, à sa sortie, en 2011 ou 2010 je sais plus trop j'étais encore un peu petit, bah je voulais y jouer avec mon frère et c'était une catastrophe [Rires] il était habitué à jouer à WoW où là l'interface était très basique mais au moins ça allait droit au but. Et bah le souci du coup c'est que sur FF14 on était totalement perdu, impossible d'avancer et de passer les premiers boss parce-qu'on galérait à envoyer les sorts, on savait pas où c'était et comment s'organiser alors que c'est la base d'un RPG tu vois, du coup, on a lâché l'affaire, mais il paraît qu'aujourd'hui c'est devenu vachement bien.

D'accord, oui, je vois bien l'état du jeu, c'était quelque chose.

M : Oui totalement [Rires] Après on était pas encore très familier avec les MMORPG, donc peut-être que ça joue aussi.

Complémentarité entre le design d'interface et l'expérience de jeu :

C'est pas impossible ! Et du coup, pour continuer euh est-ce que tu penses que le design d'interface d'un jeu peut influencer ton expérience de jeu ?

M : Pour le coup, je pense que oui, enfin quand je regarde mon expérience sur les jeux que j'ai pu faire, on sent vraiment quand l'interface ne correspond pas à notre façon de jouer. On tâtonne trop, ça nous ralentit etc et à l'inverse quand parfois elle est tellement bien intégrée au jeu, tout semble naturel, elle est bien présente mais on ne la ressent quasiment pas tellement c'est cohérent avec le reste. Je sais pas si tu vois ce que j'veux dire mais y'a une espèce de contradiction.

Je pense voir où tu veux en venir, l'intégration d'une interface dans le jeu peut sembler inexistante si elle s'intègre parfaitement, alors qu'à l'inverse si elle surcharge notre écran, on ne remarque que ça et ça nous freine dans le jeu.

M : Oui c'est ça, c'était un peu le cas sur FF14, y'avait tellement d'informations que tu savais plus où donner de la tête, ça te sort totalement du jeu. Donc si on revient à ta question, je pense que l'interface vient clairement jouer un rôle sur l'expérience, genre elle apporte une fluidité.

Et pour prendre la question sous un autre angle, tu penses que l'interface peut jouer un rôle de "facilitateur" dans le jeu ?

M : Alors oui mais parfois ça facilite un peu trop la chose, par exemple les tutoriels, si je prends l'exemple de Hogwarts Legacy là, pendant au moins les 10 premières heures de jeu, l'interface t'indique comme affronter tel ou tel ennemi, ce que tu dois faire etc. Alors au début c'est bien pour prendre en main le jeu mais à la longue ça te stoppe. D'ailleurs j'ai vu que c'était possible de désactiver ces infos dans les paramètres.

Ah oui je vois, c'est une facilitation un peu abusive.

M : Oui un peu, mais bon pas toujours, comme je te disais aussi tout à l'heure bah c'est bien aussi quand l'interface fluidifie ton aventure, quand elle s'intègre vraiment bien au jeu.

Oui j'imagine, du coup ça me permet de te poser la question suivante : est-ce que tu penses que le design d'interface peut contribuer à l'atmosphère ou la narration du jeu ?

M : Oui, enfin euh [hésitation], pas toujours, enfin parfois, c'est un peu anecdotique, l'affichage est un peu stylisé pour que ça rentre en cohérence avec l'univers global, mais ça reste superflu. Et puis parfois c'est carrément un élément en plus qui vient se baser à fond sur l'univers du jeu, genre dans le Borderland 2 ou c'est quand même futuriste, t'as une espèce d'intelligence artificielle en tête qui t'accompagne, et c'est elle qui t'affiche ton état de santé, etc comme une couche qui se superpose devant tes yeux. Ce qui fait que ça te plonge vraiment dans l'univers, l'interface contribue à fond l'univers du jeu et ça justifie l'affichage des sous-titres, de l'IA qui te parle, ou des dialogues que tu entends. C'est un peu le cas dans Cyberpunk aussi, malgré toutes les critiques qu'on a pu lui faire, son UI joue à fond le rôle d'humain augmenté.

Si je comprends bien c'est une balance entre la stylisation et la disposition qui fait que son intégration fonctionne particulièrement bien pour toi ?

M : Oui c'est totalement ça, pour moi, c'est un juste milieu.

D'accord, très bien. Pour continuer, euh, toi, qu'est-ce que tu attends d'une interface de jeu vidéo ?

M : Et bah, je pense qu'aujourd'hui, j'attends d'une interface qu'elle soit vraiment cohérente, que ça soit pas seulement une stylisation, mais que ça aille plus loin dans l'intégration. Et puis surtout qu'elle t'arrête pas en plein milieu de l'action pour te dire "Hé oh, lis ce tuto de 3 paragraphes pour battre l'ennemi qui vient d'apparaître sous tes yeux" [Rires]. Les guides c'est bien, mais à petite dose.

[Rires] Oui, je vois ce que tu veux dire. D'ailleurs, est-ce qu'il y a des fonctionnalités que tu souhaiterais voir plus souvent dans les interfaces de jeu vidéo ?

M : Je sais pas si on considère vraiment ça comme une fonctionnalité, mais j'aime bien le fait qu'on puisse la personnaliser. Dans le sens où j'ai envie d'afficher tel ou tel élément, ça permet de s'approprier plus facilement un jeu, surtout quand le gameplay est un peu chaud à prendre en main. Ou même de la modder, un peu comme sur Minecraft en ce moment, c'est cool de pouvoir avoir aussi la main sur d'autres éléments du jeu.

D'accord, je comprends. Et je pense qu'on arrive sur la dernière question : est-ce qu'au travers des jeux auxquels t'as pu jouer, tu constates une ou des tendances liées aux interfaces ?

M : Ouhla euh [Rires] je sais pas trop, y'a pas mal de mes potes qui me parlent des trucs que tu débloques en finissant un jeu, le New Game +, genre dans Resident Evil 8, je crois que tu débloques un mode hardcore sans interface, en mode survie à fond, mais pas sur et j'ai vu qu'ils ont fait ça aussi sur God Of War donc y'a peut-être quelque chose avec ça.

Ok, super, bah merci pour toutes tes réponses et ta spontanéité !

M : Y'a pas de quoi, c'est cool de pouvoir échanger là-dessus, j'espère que j'ai pu t'aider [Rires].

Oui, je n'en doute pas [Rires], encore merci pour tout et sur ce je vais te libérer de cet entretien.

M : [Rires] Y'a pas de soucis, salut !

Salut, À plus !

Annexe 4 : Entretien Sophiane

Profil des joueurs :

Bonjour, comment allez-vous ? Vous m'entendez bien ?

Sophiane : Bonjour, oui je vais bien et vous ? Niveau son, c'est nickel, et de votre côté ?

Oui tout va bien et je vous entends correctement. Euh alors, avant que cet entretien commence, je me permets de, vous rappeler qu'il sera retranscrit et trouvable dans la rédaction de mon mémoire. Est-ce que vous me confirmez que vous êtes bien d'accord pour que vos réponses soient utilisées à des fins universitaires et potentiellement consultables par d'autres individus ?

S : Oui totalement, ça ne me pose aucun souci.

Dernière petite question avant de commencer, souhaitez-vous qu'on se tutoie durant notre échange ?

S : Ça me va, j'y vois aucun problème !

Très bien, alors on peut commencer, parle-moi un peu de toi, qui tu es, ton âge, tes activités, ce genre de chose.

S : Alors, je m'appelle Sophiane, j'ai 34 ans, je suis agent en cybersécurité web depuis maintenant 4 ans et je passe la majeure partie de mon temps libre à jouer aux jeux vidéo.

Ah oui ? Et tu joues à quoi comme jeux en ce moment ?

S : En ce moment ? Euh [Hésitation], par où commencer, je me suis remis sur Diablo 3 avec des amis en attendant que la bêta du 4 sorte. Sinon, je joue aussi à God Of War, le nouveau Horizon et là j'ai réussi à platiner le dernier Spider Man de Insomniac Games.

D'accord, ça fait un sacré paquet de jeu, tu passes environ combien de temps par jour ou semaine là-dessus ?

S : Eh bah, c'est un peu difficile à dire, ça varie pas mal, mais au moins 3 heures par jour, sans compter les week-ends où ça peut monter à beaucoup plus [Rires].

D'accord, tu fais d'autres activités à côté de ça où tu es essentiellement sûr des jeux vidéo ?

S : C'est vrai que j'ai pas beaucoup d'autres activités, après comme beaucoup de gens je regarde pas mal de séries, parfois des animes et je sors de temps en temps boire un verre avec mes collègues, mais c'est vrai que j'aime bien rentré chez moi le soir tranquille et allumer ma console pour être au calme.

Tu considères ça comme une de tes passions ?

S : Ah oui complètement, j'y passe tellement de temps, j'ai eu l'occasion de faire beaucoup de jeux et puis je m'investis pas mal sur discord [Rires] avec des amis.

Je vois, c'est une passion qui prend pas mal de temps en plus.

S : Ça, c'est sûr, surtout quand on veut tout faire à 100% dans les moindres recoins, et puis aujourd'hui, il y a de plus en plus de DLC, de mises à jour, ça a tendance à rallonger les jeux.

Totalement, mais d'où vient-elle cette passion ?

S : Alors ça, [Rires] ça remonte à pas mal de temps, depuis que je suis enfant, je dirais. Comme beaucoup d'enfants de ma génération j'ai commencé avec la N64 que mes parents m'avaient offert, je pouvais jouer à Ocarina of Time et Mario 64, c'était fou. Et puis après est arrivé la Playstation, ou j'ai mes premiers gros coup de cœur d'adolescent sur Resident Evil, Spyro, Tekken, un vrai plaisir.

En effet, ça doit vous rappeler pas mal de souvenirs surtout avec la sortie de nombreux remake en ce moment !

S : Oui totalement ! C'est vrai qu'en ce moment on en voit de plus en plus, j'aime bien personnellement, ça me fait redécouvrir des classiques et même parfois des jeux que j'avais pas eu l'occase de faire plus jeune.

Et vis-à-vis de tout ça en tant que joueur, tu te sens plutôt joueur intermédiaire, expert, avec pas mal de bouteille [Rires] ?

S : [Rires] Alors, je suis pas là pour me jeter des fleurs, mais c'est vrai que j'aime bien aller au fond des choses, donc je dirais peut-être expert sur certains jeux. Je m'y investis beaucoup, j'adore voir un nouveau trophée sur mon profil PSN. Et puis comme je t'ai dis, je passe quand même une grosse partie de mon temps à jouer, ça me donne une certaine expertise [Rires].

Oui, j'imagine, il y a de quoi être satisfait. Et dans tous ces jeux auxquels tu joues, quelle est ta catégorie ou tes catégories de jeu vidéo et pourquoi ?

S : Alors, j'adore les jeux de rôles, d'aventure ou même d'action, je suis pas très difficile mais vraiment le genre que j'aime le plus c'est le Survival Horror comme Resident Evil ou Silent Hill. J'ai grandi avec ça sur ma première play et ça a dû me marquer tellement fort qu'aujourd'hui encore ça reste en haut de ma liste. Et puis faut dire que cette année on est gâtée, en Calisto Protocol, Dead Space Remake, le remake de RE4 et celui de Silent Hill en fin d'année, ça va être chargé [Rires].

Je vois, le côté frissonnant et nostalgique. Et en général, tu joues sur quel support ?

S : Oui voilà, c'est un mix des deux. Et pour ce qui est des supports, j'en ai pas mal, ça va du PC, à la Switch, ma Playstation 5 aussi et puis j'ai une PS VITA que j'ai bidouillé pour mettre pleins d'émulateurs dessus.

D'accord et dans tout ce lot, tu préfères jouer avec une manette, un clavier... ?

S : Honnêtement, une manette, depuis que je suis petit je joue avec ça et j'y suis trop habitué pour changer.

Perception du design d'interface :

Je vois, et quand tu lances un jeu pour la première fois, qu'est-ce que tu as tendance à remarquer ?

S : En général, c'est au tout début quand tu crées une partie, si on te demande les niveaux de difficultés. J'ai pris l'habitude de toujours mettre la plus difficile comme ça je me dis que j'ai l'expérience de jeu la plus authentique et puis ça rajoute un côté jouissif quand t'arrives à finir le jeu pour la première fois, parfois ça débloquent même un trophée caché ou un nouveau niveau de difficulté comme sur Doom.

D'accord, donc c'est les réglages de ta partie qui t'interpellent si j'ai bien compris ?

S : Oui, c'est exactement ça, j'aime bien aller dans les paramètres, faire en sorte que dès que je vais lancer le jeu tout sera bien calibré pour que l'expérience soit optimale.

Très bien, très bien, je vais continuer alors. Si je te dis "design d'interface" tu vois à quoi ça fait référence dans le jeu vidéo.

S : Euh [Hésitation] oui je pense [Rires] ! Arrête-moi si je dis des bêtises mais, c'est tout ce qui s'apparente aux informations entre le joueur et le jeu comme la barre de vie, l'inventaire, l'endurance et même les paramètres ?

Oui oui, totalement, tout ça en fait partie. Et du coup quand je t'évoque ce terme, c'est quoi pour toi les éléments qui sont vraiment essentiels dans une interface de jeu vidéo ?

S : Alors, ça dépend, ça peut être plein de trucs différents en fonction des jeux mais si je prends pour exemple les survivals horror. Il faut absolument qu'on retrouve un statut de santé, les munitions, un inventaire ou une carte pour se repérer, c'est rudimentaire. Après comme je t'ai dit ça varie pas mal, mais il faut au moins qu'on retrouve ça et aussi un menu pour faire pause quand ça devient trop flippant [Rires].

D'accord je vois bien et vis-à-vis de ces éléments ou même d'autres éléments, comment est-ce que tu évaluerais la qualité de l'interface d'un jeu vidéo ?

S : Pour moi ça passe d'abord par ces éléments rudimentaires, il faut un minimum de repères qu'on soit débutant ou pas, c'est toujours bon à prendre. Sinon c'est comme lancer un jeu de société sans connaître les règles. Après ça, c'est plutôt un ressenti global mais il faut pas être surchargé d'informations ou se sentir perdu dans la gestion d'un personnage. C'est souvent le cas dans les jeux de rôles, y'a beaucoup de stats, d'équipements, de choses à prendre en compte, alors pour l'interface et là pour ça, elle nous facilite la vie quand elle est bien faite. Par exemple sur Diablo, c'est facile de voir si un stuff va être optimisé pour ton perso et heureusement sinon ça serait chaotique de se repérer dedans.

Oui, j'imagine, et d'ailleurs ça me permet de rebondir sur une question, est-ce que ça t'est déjà arrivé de rencontrer des difficultés pour naviguer dans une interface de jeu vidéo ?

S : Ah oui [Rires] et je pense ne pas être le seul si je te parle de Skyrim [Rires].

Oui il est pas vraiment réputé pour sa fluidité de navigation.

S : Exactement, comme je pense beaucoup de joueurs j'ai du modder le jeu pour avoir une interface aux petits oignons, sans ça j'avais l'impression d'être freiné en continu dès que je voulais accéder à un équipement, une potion, ou des parchemins... Par contre, une fois que tu mets le mod ça va tout de suite mieux [Rires].

Oui, j'ai vu que le mod SkyUI était un des plus populaires sur Nexusmod

S : Ça m'étonne pas du tout [Rires]

Complémentarité entre le design d'interface et l'expérience de jeu :

[Rires] Pour continuer sur ce sujet, est-ce que tu penses que le design d'interface peut influencer ton expérience de jeu ?

S : Oui du coup, [Rires], enfin c'est souvent le cas, on s'en rend pas tout de suite compte mais quand ça bloque par contre tu le vois tout de suite. Après, c'est pas toujours dans ce sens-là, typiquement tu prends l'exemple de Rayman Legends, l'interface est inclut dans le jeu littéralement, tu navigues dans les menus en y déplaçant ton personnage à l'intérieur, ça te pousse à explorer tous les menus, aussi bien les paramètres que les crédits, et à la fin t'es même récompensé, tu débloques des mini-jeux, des personnages juste en naviguant dans l'interface qui devient un niveau à part entière, c'est génial comme concept je trouve.

Ah oui d'accord, c'est intéressant comme concept, j'ai pas eu l'occasion d'y jouer à celui-là.

S : Tu devrais, il est vraiment extra !

J'y jeterai un œil à l'occasion [Rires]. Pour reprendre un peu le fil, dans ton expérience de jeu, est-ce que t'as déjà eu la sensation qu'une interface te facilite la vie ou bien au contraire un peu comme Skyrim, t'étais freiné sur certains aspects ?

S : Eh, bien quand ça facilite le jeu, c'est plutôt sur l'expérience globale, quand c'est facile de naviguer d'un menu à l'autre d'accéder à une info, ça c'est top, dans ce sens l'interface peut te simplifier la vie. [Pause] M-....

D'acco- [Pause] Ah mince je t'ai coupé [Rires] T'allais rajouter quelque chose ?

S : [Rires], Il n'y a pas de soucis, oui en fait j'allais dire que par contre l'interface qui veut te simplifier la vie parfois ça pose un problème qu'on retrouve beaucoup aujourd'hui à mon sens bien sûr. C'est que euh [hésitation], comment dire... en fait aujourd'hui, j'ai l'impression que certains développeurs ont tendance à trop mettre de tutoriels et ça te bloque d'un coup dans le jeu alors que parfois t'as juste pas envie qu'on te prenne pas par la main. Je comprends que tu veuilles guider les joueurs, mais je veux dire quand je mets la difficulté la plus haute, faut pas me sortir un tuto sur comment jouer avec toutes les astuces sinon, ça perd de son charme [Rires]

Je vois bien le point de friction.

S : Si tu prends Elden Ring à côté de ça, bah là t'as rien du tout, aucune indication, enfin quasiment pas, il faut être super attentif si tu veux rien louper, c'est pas fait pour tout le monde mais pour le coup ça me parle bien.

D'accord je vois, et d'ailleurs en parlant de ça, est-ce que tu penses que le design d'interface peut contribuer à l'atmosphère ou au storytelling d'un jeu vidéo ? Et si oui, dis moi tout je t'écoute [Rires].

S : Oui pour moi ça fait partie du lot, faut pas sous-estimer les interfaces même si en général c'est pas l'élément sur lequel on s'arrête le plus, entre la BO et les graphismes, on a tendance à vite l'oublier [Rires]. Mais oui, c'est une facette intéressante, c'est le cas dans le jeu que j't'ai cité juste avant par exemple. Ton personnage se réveille en étant perdu dans un vaste monde, qui s'ouvre à toi, donc en cohérence avec ça le jeu prend le parti pris de pas te filer trop de repères sur l'interface, seulement les rudimentaires. Du coup ce parti pris de l'interface et bah il t'incite en quelque sorte à aller explorer l'étendu du monde qu'on t'a vendu et ça, c'est vraiment cool. Pareil, tu prends Silent Hill, les premiers sur PS1, ton personnage il a rien, aucun repère, il est complètement perdu dans un milieu horrifique, alors le fait d'avoir quasiment aucune indication, ça vient jouer sur l'atmosphère du jeu, malgré que le jeu soit vieux, aujourd'hui encore l'ambiance est tellement glauque et oppressante que tu le ressens même à travers des personnages polygonaux [Rires]. Et puis en plus ça te fait pas mal galérer, c'est qui est quand même essentiel dans un Survival Horror.

Alors si je résume tes propos, c'est que l'interface, elle sert aussi à accompagner l'univers dans lequel tu joues au-delà des barres de vie etc ?

S : Alors pas toujours, mais oui, quand elle est bien faite, souvent ça se ressent dans la cohérence globale et l'accompagnement qu'elle fait à l'univers du jeu, oui.

Attentes des joueurs en matière de design d'interface :

Donc si aujourd'hui, je te demande ce que tu attends d'une interface de jeu vidéo tu répondrais quoi ?

S : Et beh sûrement en partie ce que je t'ai évoqué avant sur une interface qui te fait sentir aussi perdu que ton personnage [Rires], qui te met surtout en situation. Il ne faut pas qu'elle en fasse trop, seulement qu'elle soit bien construite, qu'on ai pas besoin de venir modifier avec des mods même si parfois c'est pas mal de pouvoir personnaliser.

Et en parlant de ça, il y a des fonctionnalités liées aux interfaces que tu souhaiterais voir dans les jeux vidéos ?

S : Pas particulièrement, c'est plutôt, oui de la personnalisation, activer ou désactiver certains éléments, histoire de venir ajouter un peu de piment dans l'expérience du jeu. En soi, c'est déjà souvent faisable mais j'aimerais le voir un peu plus. Et puis ah si [hésitation] y'a les systèmes de succès qu'on voit plus trop, enfin tu peux en avoir sur ton compte Steam ou PSN mais plus directement dans le jeu et c'est dommage, enfin j'aime bien avoir ça en plus, ça me pousse à creuser le jeu à 100%. C'est bien sympa ces systèmes de progression.

Oui je vois ce que tu veux dire et pour finir, est-ce qu'au travers de tes dernières expériences dans les jeux vidéo tu as remarqué une tendance liée au design d'interface qui a retenu ton attention.

S : Honnêtement, j'ai pas trop l'impression, à part cette histoire de tutoriel un peu envahissant, j'en ai pas trop en tête...

D'accord, très bien et bien je pense que j'ai tout ce qu'il me faut. Je te remercie pour tes réponses et ton partage, c'était très enrichissant.

S : Y'a pas d'quoi, j'étais content de pouvoir participer à tes recherches. Bonne continuation !

Merci à toi aussi, salut.

S : Salut !

Annexe 5 : Grille d'analyse *Metroid Prime Remastered* (Nintendo, 2023)

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Ce jeu est un remaster du jeu original <i>Metroid Prime</i> sorti en 2002 sur GameCube. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure à la première personne dans lequel le joueur incarne Samus Aran, une chasseuse de primes intergalactique. Le jeu se déroule sur une planète extraterrestre où Samus doit explorer des environnements dangereux, combattre des ennemis et résoudre des énigmes pour progresser. Le jeu a été remasterisé pour Nintendo Switch par le studio de développement Retro Studios et est sorti le 8 avril 2023.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de l'interface	
Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	● Barre de vie (Energy Tank) : Indique la quantité de vie restante pour le personnage principal, Samus Aran. ● Minimap : Une petite carte affichée dans un coin de l'écran pour aider le joueur à se repérer dans l'environnement du jeu. ● Radar : Un indicateur montrant la position des ennemis et des objets importants à proximité. ● Compteur de munitions : Affiche la quantité de munitions restantes pour les différentes armes de Samus. ● Visor (Visière) : Le jeu utilise un système de visières interchangeables, chacune ayant des fonctionnalités spécifiques, telles que la visière de combat, la visière de balayage et la

	visière thermique. ● Indicateurs de mode Morph Ball : Lorsque Samus se transforme en Morph Ball, des indicateurs spécifiques apparaissent pour montrer les capacités disponibles, telles que les bombes et les boosters. ● Menu pause : Accessible en mettant le jeu en pause, ce menu permet au joueur de consulter les cartes, les journaux de créatures et de lore, ainsi que les mises à jour de l'équipement.
Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	On peut considérer le style graphique de cette interface comme étant futuriste et high-tech, avec des éléments de design inspirés de la science-fiction. Les couleurs utilisées dans l'interface sont principalement des teintes de bleu, de vert et de rouge, qui sont souvent associées à la technologie et à la science-fiction. Les éléments de l'interface sont souvent présentés dans des formes géométriques simples, telles que des cercles, des carrés et des triangles, pour faciliter la reconnaissance et la compréhension. On peut ajouter à ça le fait que L'interface soit légèrement incurvée pour simuler la morphologie du casque qui lui sert d'indicateur futuriste.
Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiegétique...)	L'interface de Metroid Prime Remastered s'apparente à une interface diégétique dans la mesure où, notre personnage Samus Aran porte un casque futuriste qui lui retranscrit les mêmes informations que le joueur peut voir. Samus, au même titre que le joueur, peut voir son nombre de munitions, le radar, ou encore la carte où elle se situe. Ce type d'interface renforce la sensation d'immersion, mettant l'accent sur le point de vue du personnage et sa perception du monde dans lequel il évolue.

Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	Les fonctionnalités de l'interface de jeu font écho aux éléments visuels évoqués plus haut, ainsi, on retrouve : ● Barre de vie : La barre de vie affiche la quantité de santé restante de Samus Aran, le personnage principal du jeu. Elle permet au joueur de savoir quand il est temps de chercher des objets de soins ou de se mettre à couvert pour éviter les attaques ennemies. ● Radar : Le radar affiche la position des ennemis et des objets importants à proximité. Il permet au joueur de planifier ses mouvements et de se préparer à des combats ou à des énigmes. ● Visor (Visière) : Le jeu utilise un système de visières interchangeables, chacune ayant des fonctionnalités spécifiques, telles que la visière de combat, la visière de balayage et la visière thermique. Le joueur peut basculer entre les différentes visières pour explorer l'environnement et trouver des objets cachés. ● Compteur de munitions : Le compteur de munitions affiche la quantité de munitions restantes pour les différentes armes de Samus. Il permet au joueur de savoir quand il est temps de recharger ou de changer d'arme. ● Menu pause : Le menu pause permet au joueur de consulter les cartes, les journaux de créatures et de lore, ainsi que les mises à jour de l'équipement. Il permet également de sauvegarder la progression du joueur et de quitter le jeu. ● Équipement : L'interface affiche l'équipement actuel de Samus, y compris les armes, les capacités et les objets de soins. Le joueur peut utiliser cette information pour planifier sa stratégie et choisir l'équipement approprié pour chaque situation.
---	---

	• Cartes : Les cartes affichent l'environnement du jeu et permettent au joueur de se repérer dans le monde du jeu. Les cartes peuvent par ailleurs montrer les emplacements des objets cachés et des passages secrets. En résumé : ces fonctionnalités principales sont conçues pour aider le joueur à explorer l'environnement du jeu, à combattre les ennemis et à résoudre les énigmes. Elles ont été pensées pour être intuitives et faciles à utiliser, tout en offrant suffisamment d'informations pour permettre au joueur de prendre des décisions éclairées.
Utilisation de l'interface dans la narration	
L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	L'interface fournit un index dans les menus du jeu permettant d'en apprendre plus sur les différentes créatures, artefacts et recherches menées par Samus lors de ses explorations. C'est un des seuls moyens d'en apprendre plus sur l'histoire du jeu. Les cinématiques mettent en scène des boss ou l'arrivée dans des nouvelles zones, mais ce n'est pas lié à l'interface
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	Comme évoqué plus tôt, les dialogues dans Metroid Prime Remastered sont principalement présentés sous forme de journaux de données et de messages audio. Les journaux de données sont des fichiers que le joueur peut trouver en explorant l'environnement du jeu, et qui fournissent des informations sur l'histoire, les personnages et les ennemis. Les messages audio sont des enregistrements vocaux que le joueur peut écouter pour obtenir des indices sur la progression du jeu.

	Il y a également quelques personnages non-joueurs dans le jeu qui peuvent fournir des informations et des conseils au joueur. Cependant, ces interactions sont relativement limitées et ne sont pas aussi développées que dans d'autres jeux d'action-aventure. Dans l'ensemble, les dialogues dans Metroid Prime Remastered sont conçus pour fournir des informations supplémentaires sur l'histoire et les objectifs du joueur, mais ils ne sont pas le principal moyen de progression du jeu. Le jeu est conçu pour être principalement axé sur l'exploration et l'action, avec des dialogues limités pour soutenir ces éléments de gameplay.
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	L'interface du jeu est conçue pour aider le joueur à naviguer dans l'environnement du jeu et à interagir avec les différents éléments du gameplay, tout en fournissant des informations sur l'histoire et les objectifs du joueur. On peut lui reprocher son côté répétitif, en particulier lorsqu'il s'agit de fournir des informations sur les ennemis ou les objets. Le fait devoir mettre en pause sa partie pour en apprendre plus sur l'histoire et les éléments narratifs de jeu est dommage, faire parler le personnage ou rajouter plus de lignes de dialogues permettrait de fluidifier l'expérience. On pourrait retrouver ces textes dans l'interface par le biais de sous-titre sur le casque de Samus.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	

L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	Oui, on peut considérer que l'interface contribue à l'immersion. Le casque futuriste de Samus nous permet de se mettre à sa place et d'explorer les planètes depuis son point de vue. De plus, les éléments graphiques viennent renforcer la cohérence de l'univers, ce qui est aussi le cas pour l'aspect incurvé du casque qui vient appuyer le tout. Elle est également conçue pour être non intrusive et efficace, ce qui permet au joueur de rester concentré sur l'exploration et l'action du jeu. Ce qui est en totale adéquation avec le but du jeu.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	Comme expliqué plus tôt, l'interface de Metroid Prime permet au joueur de rester concentré sur l'exploration en lui fournissant le nombre nécessaire d'informations pour vaincre ses ennemis ou compléter une énigme. Ainsi, l'interface est pensée pour aider la progression du joueur en lui fournissant les bons repères sans surcharger le joueur de didacticiel textuel. Et si le joueur fait face à un problème durant son aventure, il peut consulter l'index dans les menus pour trouver des indices et des astuces susceptibles de l'aider dans son expérience.
Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	Au vu des éléments évoqués plus haut, tous les éléments de l'interface sont pensés pour contribuer à l'expérience de jeu. De l'action aux paramètres, on s'y retrouve facilement. Le seul point négatif est celui évoqué tout à l'heure sur les allers-retours entre le jeu et l'index pour en apprendre plus sur l'histoire qui vient parfois casser le rythme donné par le jeu.
Perception et appropriation des joueurs	

Comment s'introduit l'interface au joueur ?	L'interface s'introduit au joueur par un jeu de caméra. On aperçoit notre personnage à la troisième personne puis la caméra passe dans le dos de Samus pour finalement nous mettre à sa place. On est tout de suite immergé dans l'univers de Metroid On retrouve directement la barre de santé, le viseur, la mini map et même le radar.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Un détail surprenant qui vient renforcer l'immersion, c'est le jeu de climat avec l'interface. Comme je l'ai expliqué, Samus porte un casque futuriste tout au long de son périple dans l'espace. Et lorsqu'elle se retrouve sous la pluie, on voit l'eau couler le long du casque et donc par-dessus l'interface, de même pour les effets de froids ou de poussière. Ce qui vient renforcer l'aspect immersif. Il est intéressant de noter que l'interface s'agite quand Samus est en état critique de santé. Le message "Energie Low" avec la coupure du masque renforce l'immersion tout en donnant des informations importantes au joueur.
Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	Il est possible de baisser ou d'augmenter l'opacité de l'interface de 0 (interface invisible) à 100 (interface visible sans transparence). Ce qui permet au joueur d'accentuer son immersion dans le jeu ou créer un niveau de difficulté supplémentaire en retirant ses repères. Il est aussi possible de gérer les couleurs de l'interface pour les personnes atteintes de daltonisme, de gérer les systèmes d'alertes prévenant le joueur d'un danger imminent etc.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	Au-delà de l'inclusion que propose cette nouvelle version de Metroid, il serait bien de pouvoir avoir un mode inversé pour renforcer l'immersion des joueurs gauchers, ou bien de changer

	l'emplacement de certains éléments, ou faire disparaître tel ou tel élément plutôt que tout d'un coup
Autres commentaires	
Commentaires supplémentaires	Dans l'ensemble, l'interface de Metroid Prime Remastered peut avoir un impact significatif sur la perception du joueur de la qualité globale du jeu. Puisque celle-ci est en cohérence avec le style de jeu qu'elle propose. Le fait qu'on ressente l'impression de porter le casque de Samus au long de notre aventure renforce l'immersion et donc notre implication dans le jeu, ce qui renforce la perception positive qu'on peut avoir du jeu. L'accent étant mis sur l'exploration et l'aventure, l'interface est ici pensée en conséquence, elle permet au joueur de vivre une expérience immersive.

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Ce jeu est un remaster du jeu original Metroid Prime sorti en 2002 sur GameCube. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure à la première personne dans lequel le joueur incarne Samus Aran, une chasseuse de primes intergalactique. Le jeu se déroule sur une planète extraterrestre où Samus doit explorer des environnements dangereux, combattre des ennemis et résoudre des énigmes pour progresser. Le jeu a été remasterisé pour Nintendo Switch par le studio de développement Retro Studios et est sorti le 8 avril 2023.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de l'interface	
Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	● Barre de vie (Energy Tank) : Indique la quantité de vie restante pour le personnage principal, Samus Aran. ● Minimap : Une petite carte affichée dans un coin de l'écran pour aider le joueur à se repérer dans l'environnement du jeu. ● Radar : Un indicateur montrant la position des ennemis et des objets importants à proximité. ● Compteur de munitions : Affiche la quantité de munitions restantes pour les différentes armes de Samus. ● Visor (Visière) : Le jeu utilise un système de visières interchangeables, chacune ayant des fonctionnalités spécifiques, telles que la visière de

	combat, la visière de balayage et la visière thermique. ● Indicateurs de mode Morph Ball : Lorsque Samus se transforme en Morph Ball, des indicateurs spécifiques apparaissent pour montrer les capacités disponibles, telles que les bombes et les boosters. ● Menu pause : Accessible en mettant le jeu en pause, ce menu permet au joueur de consulter les cartes, les journaux de créatures et de lore, ainsi que les mises à jour de l'équipement.
Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	On peut considérer le style graphique de cette interface comme étant futuriste et high-tech, avec des éléments de design inspirés de la science-fiction. Les couleurs utilisées dans l'interface sont principalement des teintes de bleu, de vert et de rouge, qui sont souvent associées à la technologie et à la science-fiction. Les éléments de l'interface sont souvent présentés dans des formes géométriques simples, telles que des cercles, des carrés et des triangles, pour faciliter la reconnaissance et la compréhension. On peut ajouter à ça le fait que L'interface soit légèrement incurvée pour simuler la morphologie du casque qui lui sert d'indicateur futuriste.
Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiégétique...)	L'interface de Metroid Prime Remastered s'apparente à une interface diégétique dans la mesure où, notre personnage Samus Aran porte un casque futuriste qui lui retranscrit les mêmes informations que le joueur peut voir. Samus, au même titre que le joueur, peut voir son nombre de munitions, le radar, ou encore la carte où elle se situe. Ce type d'interface renforce la sensation d'immersion, mettant l'accent sur le point de vue du personnage et sa perception du

	monde dans lequel il évolue.
Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	Les fonctionnalités de l'interface de jeu font écho aux éléments visuels évoqués plus haut, ainsi, on retrouve : ● Barre de vie : La barre de vie affiche la quantité de santé restante de Samus Aran, le personnage principal du jeu. Elle permet au joueur de savoir quand il est temps de chercher des objets de soins ou de se mettre à couvert pour éviter les attaques ennemies. ● Radar : Le radar affiche la position des ennemis et des objets importants à proximité. Il permet au joueur de planifier ses mouvements et de se préparer à des combats ou à des énigmes. ● Visor (Visière) : Le jeu utilise un système de visières interchangeable, chacune ayant des fonctionnalités spécifiques, telles que la visière de combat, la visière de balayage et la visière thermique. Le joueur peut basculer entre les différentes visières pour explorer l'environnement et trouver des objets cachés. ● Compteur de munitions : Le compteur de munitions affiche la quantité de munitions restantes pour les différentes armes de Samus. Il permet au joueur de savoir quand il est temps de recharger ou de changer d'arme. ● Menu pause : Le menu pause permet au joueur de consulter les cartes, les journaux de créatures et de lore, ainsi que les mises à jour de l'équipement. Il permet également de sauvegarder la progression du joueur et de quitter le jeu. ● Équipement : L'interface affiche l'équipement actuel de Samus, y compris les armes, les capacités et les objets de soins. Le joueur peut utiliser cette information pour planifier sa stratégie et choisir l'équipement approprié pour

	chaque situation. ● Cartes : Les cartes affichent l'environnement du jeu et permettent au joueur de se repérer dans le monde du jeu. Les cartes peuvent par ailleurs montrer les emplacements des objets cachés et des passages secrets. En résumé : ces fonctionnalités principales sont conçues pour aider le joueur à explorer l'environnement du jeu, à combattre les ennemis et à résoudre les énigmes. Elles ont été pensées pour être intuitives et faciles à utiliser, tout en offrant suffisamment d'informations pour permettre au joueur de prendre des décisions éclairées.
Utilisation de l'interface dans la narration	
L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	L'interface fournit un index dans les menus du jeu permettant d'en apprendre plus sur les différentes créatures, artéfacts et recherches menées par Samus lors de ses explorations. C'est un des seuls moyens d'en apprendre plus sur l'histoire du jeu. Les cinématiques mettent en scène des boss ou l'arrivée dans des nouvelles zones, mais ce n'est pas lié à l'interface
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	Comme évoqué plus tôt, les dialogues dans Metroid Prime Remastered sont principalement présentés sous forme de journaux de données et de messages audio. Les journaux de données sont des fichiers que le joueur peut trouver en explorant l'environnement du jeu, et qui fournissent des informations sur l'histoire, les personnages et les ennemis. Les messages audio sont des enregistrements vocaux que le joueur peut écouter pour obtenir des indices sur la progression du jeu.

	Il y a également quelques personnages non-joueurs dans le jeu qui peuvent fournir des informations et des conseils au joueur. Cependant, ces interactions sont relativement limitées et ne sont pas aussi développées que dans d'autres jeux d'action-aventure. Dans l'ensemble, les dialogues dans Metroid Prime Remastered sont conçus pour fournir des informations supplémentaires sur l'histoire et les objectifs du joueur, mais ils ne sont pas le principal moyen de progression du jeu. Le jeu est conçu pour être principalement axé sur l'exploration et l'action, avec des dialogues limités pour soutenir ces éléments de gameplay.
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	L'interface du jeu est conçue pour aider le joueur à naviguer dans l'environnement du jeu et à interagir avec les différents éléments du gameplay, tout en fournissant des informations sur l'histoire et les objectifs du joueur. On peut lui reprocher son côté répétitif, en particulier lorsqu'il s'agit de fournir des informations sur les ennemis ou les objets. Le fait devoir mettre en pause sa partie pour en apprendre plus sur l'histoire et les éléments narratifs de jeu est dommage, faire parler le personnage ou rajouter plus de lignes de dialogues permettrait de fluidifier l'expérience. On pourrait retrouver ces textes dans l'interface par le biais de sous-titre sur le casque de Samus.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	

L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	Oui, on peut considérer que l'interface contribue à l'immersion. Le casque futuriste de Samus nous permet de se mettre à sa place et d'explorer les planètes depuis son point de vue. De plus, les éléments graphiques viennent renforcer la cohérence de l'univers, ce qui est aussi le cas pour l'aspect incurvé du casque qui vient appuyer le tout. Elle est également conçue pour être non intrusive et efficace, ce qui permet au joueur de rester concentré sur l'exploration et l'action du jeu. Ce qui est en totale adéquation avec le but du jeu.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	Comme expliqué plus tôt, l'interface de Metroid Prime permet au joueur de rester concentré sur l'exploration en lui fournissant le nombre nécessaire d'informations pour vaincre ses ennemis ou compléter une énigme. Ainsi, l'interface est pensée pour aider la progression du joueur en lui fournissant les bons repères sans surcharger le joueur de didacticiel textuel. Et si le joueur fait face à un problème durant son aventure, il peut consulter l'index dans les menus pour trouver des indices et des astuces susceptibles de l'aider dans son expérience.
Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	Au vu des éléments évoqués plus haut, tous les éléments de l'interface sont pensés pour contribuer à l'expérience de jeu. De l'action aux paramètres, on s'y retrouve facilement. Le seul point négatif est celui évoqué tout à l'heure sur les allers-retours entre le jeu et l'index pour en apprendre plus sur l'histoire qui vient parfois casser le rythme donné par le jeu.
Perception et appropriation des joueurs	

Comment s'introduit l'interface au joueur ?	L'interface s'introduit au joueur par un jeu de caméra. On aperçoit notre personnage à la troisième personne puis la caméra passe dans le dos de Samus pour finalement nous mettre à sa place. On est tout de suite immergé dans l'univers de Metroid On retrouve directement la barre de santé, le viseur, la mini map et même le radar.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Un détail surprenant qui vient renforcer l'immersion, c'est le jeu de climat avec l'interface. Comme je l'ai expliqué, Samus porte un casque futuriste tout au long de son périple dans l'espace. Et lorsqu'elle se retrouve sous la pluie, on voit l'eau couler le long du casque et donc par-dessus l'interface, de même pour les effets de froids ou de poussière. Ce qui vient renforcer l'aspect immersif. Il est intéressant de noter que l'interface s'agite quand Samus est en état critique de santé. Le message "Energie Low" avec la coupure du masque renforce l'immersion tout en donnant des informations importantes au joueur.
Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	Il est possible de baisser ou d'augmenter l'opacité de l'interface de 0 (interface invisible) à 100 (interface visible sans transparence). Ce qui permet au joueur d'accentuer son immersion dans le jeu ou créer un niveau de difficulté supplémentaire en retirant ses repères. Il est aussi possible de gérer les couleurs de l'interface pour les personnes atteintes de daltonisme, de gérer les systèmes d'alertes prévenant le joueur d'un danger imminent etc.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	Au-delà de l'inclusion que propose cette nouvelle version de Metroid, il serait bien de pouvoir avoir un mode inversé pour renforcer l'immersion des joueurs gauchers, ou bien de changer

	l'emplacement de certains éléments, ou faire disparaître tel ou tel élément plutôt que tout d'un coup
Autres commentaires	
Commentaires supplémentaires	Dans l'ensemble, l'interface de Metroid Prime Remastered peut avoir un impact significatif sur la perception du joueur de la qualité globale du jeu. Puisque celle-ci est en cohérence avec le style de jeu qu'elle propose. Le fait qu'on ressente l'impression de porter le casque de Samus au long de notre aventure renforce l'immersion et donc notre implication dans le jeu, ce qui renforce la perception positive qu'on peut avoir du jeu. L'accent étant mis sur l'exploration et l'aventure, l'interface est ici pensée en conséquence, elle permet au joueur de vivre une expérience immersive.

Annexe 6 : Grille d'analyse *Metro Exodus* (4A Games, 2019)

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Développé par le studio ukrainien 4A Games. Ce jeu de tir à la première personne post-apocalyptique se déroule dans un monde ouvert en Russie après une guerre nucléaire qui a dévasté la planète. Le joueur incarne Artyom, un survivant qui doit naviguer dans des environnements hostiles, combattre des créatures mutantes et des factions ennemies pour trouver un refuge sûr pour sa communauté. Le jeu est sorti le 15 février 2019 sur PlayStation 4, Xbox One et PC.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de l'interface	

Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	L'interface de Metro Exodus est conçue pour être immersive et réaliste, avec des éléments visuels qui s'intègrent dans l'univers post-apocalyptique du jeu. Voici quelques-uns des éléments visuels de l'interface de Metro Exodus : ● Etat de santé : Ici, il n'y a pas barre de vie, seulement une quantité de sang qui augmente sur la vision du personnage en fonction de la quantité de santé restante du personnage jouable, Artyom. Plus l'interface est ensanglantée et puis Artyom est en danger. ● Masque à gaz : Le masque à gaz est un élément important de l'interface de Metro Exodus, car il permet au joueur de survivre dans les zones contaminées. Le masque à gaz est représenté par un indicateur en haut à droite de l'écran, qui affiche la quantité d'oxygène restante dans le masque. L'indicateur change de couleur pour indiquer le niveau d'oxygène restant, passant du vert au jaune puis au rouge. ● Compteur de munitions : Le compteur de munitions est situé en bas à droite de l'écran et affiche la quantité de munitions restantes pour l'arme équipée. Le compteur de munitions est représenté par un nombre qui diminue à mesure que le joueur tire. ● Filtres : Les filtres sont des éléments importants de l'interface de Metro Exodus, car ils permettent au joueur de maintenir le masque à gaz en état de fonctionnement. Les filtres sont représentés par un indicateur en haut à droite de l'écran, qui affiche la quantité de filtres restants. L'indicateur change de
--	---

	couleur pour indiquer le niveau de filtres restants, passant du vert au jaune puis au rouge. ● Carte : La carte est un élément important de l'interface de Metro Exodus, car elle permet au joueur de se repérer dans l'environnement du jeu et de suivre les objectifs de l'histoire. La carte est représentée par un écran qui peut être consulté à tout moment en appuyant sur une touche spécifique.
Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	L'interface utilise des éléments visuels qui s'intègrent dans l'univers post-apocalyptique du jeu, avec des textures usées, des couleurs sombres et des designs fonctionnels. Elle utilise également un système d'icône minimaliste pour donner des informations claires qui n'encombrent pas l'expérience du joueur. Par exemple, on trouve des pictogrammes pour différents éléments comme les munitions ou les bandages. On retrouve des couleurs orangées dans les menus du joueur permettant de mettre en lumière les éléments importants pour le joueur lors de sa navigation.

Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiegétique...)	L'intégration de l'interface prend 2 formes, un aspect diégétique pour les éléments comme la montre qui est très importante puisqu'elle affiche : ● Heure : La montre affiche l'heure actuelle du jeu, ce qui permet au joueur de suivre le temps qui passe et de planifier ses actions en conséquence. ● Indicateur de lumière : La montre dispose d'un indicateur de lumière qui indique la visibilité actuelle du joueur. L'indicateur change de couleur pour indiquer si le joueur est visible ou caché dans l'obscurité. ● Indicateur de bruit : La montre dispose également d'un indicateur de bruit qui indique le niveau de bruit que le joueur fait en se déplaçant. L'indicateur change de couleur pour indiquer si le joueur est en train de faire du bruit ou s'il est silencieux. ● Indicateur de radiations : La montre dispose d'un indicateur de radiations qui indique le niveau de radiation dans l'environnement du joueur. L'indicateur change de couleur pour indiquer si le joueur est dans une zone radioactive dangereuse ou non. ● Indicateur de filtres : La montre dispose par ailleurs d'un indicateur de filtres qui indique la quantité de filtres restants pour le masque à gaz du joueur. L'indicateur change de couleur pour indiquer le niveau de filtres restants, passant du vert au jaune puis au rouge. Et de l'autre côté, on retrouve une interface dites Meta, l'information qui
---	---

	arrive sur l'écran est transmise en même temps au joueur et au personnage, le jeu présente l'UI de l'inventaire ou la modification d'arme comme un élément séparé du HUD, mais le justifie en montrant le protagoniste fouillant dans ses affaires, modifiant son arme etc...
Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	Les fonctionnalités de l'interface ont quasiment toutes été évoquées précédemment. On peut rajouter le menu de craft qui permet de gérer ces ressources, améliorer ses armes et son équipement au global pour faciliter sa survie en milieu hostile. On rajoute également : • Les LOGS : cette partie de l'interface permet de regrouper les éléments complémentaires à l'histoire, comme des carnets de bords, des messages, des indices, etc. Elle permet de renforcer la narration du jeu en ajoutant une structure complémentaire à la narration du jeu. Ces éléments récompensent les joueurs qui s'aventurent le plus en leur fournissant des informations utiles sur l'univers du jeu.
Utilisation de l'interface dans la narration	
L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	Oui, l'interface de Metro Exodus appuie l'histoire du jeu en contribuant à l'immersion du joueur dans l'univers post-apocalyptique du jeu. L'interface est conçue pour contribuer à l'immersion du joueur dans l'histoire. Les éléments de l'interface, tels que la carte, la montre et les indicateurs de filtres et de radiations, aident le joueur à se repérer dans l'environnement post-apocalyptique du jeu et à suivre les objectifs de l'histoire.

	Les journaux de données et les messages audio fournissent des informations supplémentaires sur l'histoire et les personnages du jeu, ce qui permet au joueur de mieux comprendre l'univers du jeu et suivre l'histoire.
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	L'interface permet de toujours avoir un œil sur le déroulé de l'histoire par le biais de sous-titre et comme évoqué plus tôt, on retrouve également des index consultables depuis les menus du jeu permettant de creuser certains aspects de l'histoire
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	Elle contribue au joueur à ne pas perdre le fil de l'histoire tout en se mettant dans la peau du personnage. Les masques à gaz renforcent la narration et le sentiment de survie d'un monde post-apocalyptique, ces éléments sont à cheval entre la narration et l'immersion. Donc la pertinence est double, on peut y voir une lecture plurielle.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	
L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	Les éléments d'interface de Metro Exodus contribuent à l'immersion du joueur dans le jeu en créant une expérience de jeu réaliste et cohérente avec l'univers post-apocalyptique du jeu. Voici quelques exemples de la façon dont les éléments d'interface contribuent à l'immersion du joueur : • La barre de vie, le compteur de munitions et les indicateurs de filtres et de radiations, fournissent des informations importantes au joueur sur l'environnement et les conditions de jeu. Ces informations aident le joueur à naviguer dans l'environnement du jeu et à prendre des décisions stratégiques en

	fonction des conditions actuelles. • Les menus et les écrans de chargement sont également conçus pour être rapides et efficaces, ce qui permet au joueur de rester immergé dans le jeu sans être interrompu par des temps d'attente inutiles. • Le masque à gaz et les indicateurs de lumière et de bruit renforcent l'atmosphère sombre et oppressante du jeu. L'ensemble de ces éléments d'interface renforcent l'atmosphère du jeu, ils contribuent à l'immersion du joueur en créant une expérience de jeu réaliste et cohérente avec l'univers proposé.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	L'interface de Metro Exodus permet à la fois de suivre en temps réel les informations liés à l'environnement comme par le biais de la montre, permettant donc de prendre des décisions sur l'approche que l'on souhaite faire d'un obstacle. Cependant, pendant les scènes d'actions nerveuses, il devient difficile de se concentrer sur tous les éléments présents pour mener à bien par la mission, on se laisse vite submerger et ainsi, on fait abstraction d'une partie de l'interface.
Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	Les éléments d'UI joue un vrai rôle dans l'immersion du joueur comme on a pu le voir avec la montre ou le masque à Gaz.
Perception et appropriation des joueurs	
Comment s'introduit l'interface au joueur ?	Après une cinématique d'introduction, dans la peau du personnage principal, le jeu nous introduit l'interface en nous présentant le masque à gaz, qui est un élément important de l'interface de Metro

	Exodus. On voit rapidement que cette partie de l'interface est essentielle, on nous montre comment changer les filtres, et ainsi de suite. On obtient les éléments qui viennent enrichir notre interface au fur et à mesure comme l'introduction de la carte.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Chaque élément est présenté au fur et à mesure de façon intelligente, on apprend à se servir d'un élément puis un autre. Ce qui nous montre aussi l'importance de ces derniers à travers l'interface dans l'expérience de jeu. Le masque est la base de la survie, alors que la carte est moins essentielle, mais aussi importante, c'est pourquoi elle intervient en second temps. Le fait que le sang s'accumule sur le masque du personnage à mesure qu'il se blesse rajoute un aspect immersif qui s'intègre dans l'univers et la diégèse de l'interface.
Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	Il n'est pas possible de modifier l'interface, on doit composer avec ce que le jeu nous offre. Il existe un mode spécial avec une interface différente et réduite, mais il n'y a pas d'entre deux.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	L'interface ne permettant aucune modulation, soit on joue avec les éléments initialement prévus par le jeu ou bien avec le mode "Ranger" qui permet une expérience plus complexe et réaliste. Elle réduit l'interface de façon conséquente. Les éléments tels que la carte, la montre et les indicateurs de filtres et de radiations, sont réduits ou supprimés dans le mode Ranger, ce qui rend la navigation dans l'environnement du jeu plus difficile. Les joueurs doivent se fier à leur sens de l'orientation et à leur connaissance de l'environnement pour naviguer dans le jeu.

Annexe 7 : Grille d'analyse *Alan Wake Remastered* (Remedy Entertainment, 2021)

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Initialement sorti en 2010 sur Xbox 360 et PC sous le nom d'Alan Wake. On s'attarde ici à sa version remastered. Il s'agit d'un jeu d'action-aventure psychologique dans lequel le joueur incarne Alan Wake, un écrivain de thriller qui se retrouve piégé dans une ville fictive appelée Bright Falls. Le joueur doit explorer la ville, résoudre des énigmes et combattre des ennemis surnaturels pour découvrir la vérité sur la disparition de sa femme. Le jeu a été remastérisé pour PlayStation 5, Xbox Series X/S et PC par le studio de développement Remedy Entertainment et est sorti le 5 octobre 2021.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de l'interface	

Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	Dans ce jeu, on retrouve : ● Barre de santé : Indique la santé actuelle du personnage principal, représentée par une barre de couleur rouge. ● Batterie de lampe de poche : Indique la quantité de batterie restante pour la lampe de poche du personnage, représentée par une jauge de couleur bleue. ● Indicateur de munitions : Affiche la quantité de munitions disponibles pour l'arme équipée, représentée par un chiffre. ● Icône d'arme : Montre l'arme actuellement équipée avec une icône et un nom. ● Minicarte : Une petite carte en haut à droite de l'écran montrant les environs immédiats et les points d'intérêt. ● Indicateurs de mission/objectif : Des marqueurs ou des instructions à l'écran pour aider les joueurs à comprendre leurs objectifs actuels. ● Menus de pause et d'options : Des menus permettant aux joueurs de mettre le jeu en pause, de sauvegarder, de charger et de modifier les paramètres.
--	--

Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	● Le style graphique de l'interface utilisateur (UI) d'Alan Wake Remastered est conçu pour refléter l'atmosphère sombre et mystérieuse du jeu. On retrouve donc : ● Couleurs sombres et contrastées : L'interface utilise des couleurs sombres et contrastées, telles que le noir, le gris et le rouge foncé, pour créer une ambiance sombre et mystérieuse. ● Typographie stylisée : Les polices de caractères utilisées dans l'interface sont stylisées et évoquent un sentiment de mystère et de danger. ● Icônes et symboles stylisés : Les icônes et les symboles utilisés pour représenter les armes, les munitions et les autres éléments de l'interface sont stylisés et évoquent un sentiment de danger et de tension.
Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiegétique...)	On peut qualifier l'interface d'Alan Wake Remastered d'extra-diégétique dans la mesure où toutes les informations liées à l'interface se positionne par-dessus le jeu. Elle prend une petite taille laissant plus de place à l'ambiance globale du jeu.
Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	L'interface comprend différentes fonctionnalités comme celles évoquées plus haut (barre de santé, lampe torche du personnage, munitions...) et à cela vient s'ajouter : ● Codex : Le Codex est une fonctionnalité de l'interface qui

	permet aux joueurs de consulter des informations sur les personnages, les lieux et les événements du jeu.
Utilisation de l'interface dans la narration	
L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	L'interface ne vient pas spécialement appuyer l'histoire, le jeu laisse place aux cinématiques pour ça. On retrouve tout de même des informations complémentaires pour mieux saisir les enjeux du jeu comme avec le codex. L'interface vient en soutien à l'histoire et aux éléments avec lesquels doit composer Alan, mais ne prend pas de place particulière dans l'histoire.
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	Ici aussi, l'interface intervient de façon indirecte. Par exemple : elle peut affecter la manière dont on interagit avec les ennemis et les défis du jeu, ce qui peut avoir un impact sur leur perception de l'histoire et des personnages. L'UI peut aider à gérer efficacement nos ressources et à adapter une stratégie en fonction des ennemis rencontrés, ce qui peut renforcer notre sentiment de puissance et d'engagement vis-à-vis du jeu.
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	La pertinence de l'interface dans la narration d'Alan Wake est plutôt secondaire, le jeu essentiellement sur l'ambiance et les cinématiques du jeu faisant références aux thrillers comme Twin Peaks (David Lynch, 1990). Il ne se repose pas sur l'interface pour ça. Elle sert plus d'indication factuelle.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	

L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	L'interface utilisateur d'Alan Wake Remastered contribue à l'immersion du joueur en renforçant l'atmosphère sombre et mystérieuse du jeu, son minimalisme laisse place à l'ambiance frissonnante que nous propose ce titre. C'est un équilibre entre l'espace utilisé et le style graphique de cette dernière qu'Alan Wake Remastered arrive à rendre son interface immersive.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	L'interface n'entrave pas vraiment la progression du joueur, on a toujours accès à une carte avec un point d'intérêt pour nous indiquer la suite de l'aventure. Celui-ci n'est pas toujours explicite, mais c'est un procédé qui nous force à explorer les recoins de la carte.
Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	L'interface est assez pertinente dans son exécution, mais manque parfois de finesse, affichage en gros d'action à effectuer qui vient parfois casser l'ambiance mystérieuse que propose le jeu.
Perception et appropriation des joueurs	
Comment s'introduit l'interface au joueur ?	L'interface apparaît juste après la première cinématique du jeu qui nous donne des instructions sur les premières fonctionnalités de gameplay comme les mouvements de caméra, de déplacement, suivre la carte etc.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Cette petite succession de tuto nous évite d'être perdu, on suit une courbe de progression assez linéaire jusqu'au moment où l'on maîtrise tous les éléments liés au jeu et après, Alan Wake Remastered met plus

	l'accent sur l'exploration et l'enquête. L'écran devient rouge lorsque Alan subit des dégâts, ce qui vient compléter l'affichage de la barre de santé du personnage en indiquant une information soudaine, venant renforçant l'aspect angoissant et stressant du jeu.
Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	Il n'y a pas d'options pour personnaliser l'interface.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	Le jeu ne nécessite pas une personnalisation poussée de l'interface, mais il serait préférable qu'on puisse paramétrer un minimum l'interface de façon à optimiser son expérience de jeu de façon individuelle. Notamment dans un jeu voulant nous immerger dans une ambiance froide et oppressante ; il serait intéressant d'avoir un mode No-UI

Annexe 8 : Grille d'analyse *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018)

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Développé par le studio américain Rockstar Game ce jeu se déroule dans l'Ouest américain en 1899. On suit l'histoire d'Arthur Morgan, un hors-la-loi qui fait partie d'un gang de hors-la-loi dirigé par Dutch van der Linde. Le joueur doit naviguer dans un monde ouvert, accomplir des missions pour le gang, combattre des ennemis et chasser pour survivre. Le jeu est sorti le 26 octobre 2018 sur PlayStation 4, Xbox One et PC.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de	

l'interface	
Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	• Minimap : La minimap est située dans le coin inférieur gauche de l'écran et montre une carte du monde environnant, y compris les points d'intérêt, les missions et les icônes des personnages. • Barre de santé et d'endurance : Ces deux barres circulaires sont situées autour de la minimap. La barre de santé est rouge et indique la quantité de vie restante du personnage, tandis que la barre d'endurance est bleue et indique la quantité d'énergie disponible pour courir, nager ou effectuer d'autres actions physiques. • Barre Dead Eye : Cette barre jaune est également située autour de la minimap et représente la capacité Dead Eye du personnage, qui permet de ralentir le temps et de viser avec précision les ennemis. • Icônes des armes et des objets : Situées dans le coin inférieur droit de l'écran, ces icônes montrent les armes et les objets actuellement équipés par le personnage. • Indicateurs de mission : Ces icônes apparaissent sur la minimap et l'écran principal pour indiquer les objectifs de mission, les points d'intérêt et les personnages importants. • Notifications et messages : Situés dans le coin supérieur gauche de l'écran, ces messages fournissent des informations sur les événements en cours, les mises à jour de mission et

	les conseils de jeu. • Menus et écrans de pause : Le jeu comprend plusieurs menus et écrans de pause qui permettent aux joueurs de consulter leur inventaire, de gérer leur équipement, de consulter la carte du monde, de sauvegarder et de charger des parties, et d'accéder aux options et aux paramètres du jeu.
Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	L'interface utilise un style graphique qui s'harmonise avec l'esthétique globale du jeu, qui est un western réaliste et immersif. On retrouve donc : • Couleurs terreuses : L'interface utilise des couleurs terreuses, telles que le brun, le beige et le vert foncé, pour refléter l'environnement naturel et rustique du jeu. • Typographie ancienne : La typographie utilisée dans l'interface est conçue pour ressembler à celle utilisée dans les journaux et les affiches de l'époque du Far West. • Design minimaliste : L'interface est conçue pour être simple et minimaliste, avec des éléments visuels clairs et facilement identifiables. • Icônes réalistes : Les icônes utilisées dans l'interface sont conçues pour ressembler à des objets réels, tels que des armes à feu, des munitions et des objets de soins.

Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiégétique...)	Le jeu possède une interface extra-diégétique, elle se superpose par-dessus le jeu. Mais par certains moments, elle devient diégétique, comme lorsqu'on récolte une carte référençant une zone avec un trésor. Il y a un jeu d'alternance entre les interfaces qui permet de donner du dynamisme au rendu du jeu.
Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	On retrouve de nombreuses fonctionnalités comme : • Affichage de la santé et de l'endurance : L'interface affiche clairement la santé actuelle du personnage principal, représentée par une icône de cœur, ainsi que la quantité d'endurance restante, représentée par une icône d'éclair. Qui n'apparaissent qu'en phase d'action. • Indicateur de munitions : L'interface affiche la quantité de munitions disponibles pour l'arme équipée, représentée par un chiffre. • Roue d'arme : L'interface montre l'arme actuellement équipée avec une icône et un nom et permet de basculer rapidement sur une autre arme. • Minicarte : Une petite carte en bas à gauche de l'écran montrant les environs immédiats et les points d'intérêt. • Indicateurs de mission/objectif : Des marqueurs ou des instructions à l'écran pour aider les joueurs à comprendre leurs objectifs actuels.

	• Menus de pause et d'options : Des menus permettant aux joueurs de mettre le jeu en pause, de sauvegarder, de charger et de modifier les paramètres. • Codex : Le Codex est une fonctionnalité de l'interface qui permet aux joueurs de consulter des informations sur les personnages, les lieux et les événements du jeu. • Système de dialogue : L'interface de dialogue permet aux joueurs de choisir les réponses et les actions du personnage principal lors des interactions avec les autres personnages du jeu. • Système de gestion de l'inventaire : L'interface de gestion de l'inventaire permet aux joueurs de gérer les objets et les équipements du personnage principal, tels que les armes, les munitions, les objets de soins et les vêtements.
Utilisation de l'interface dans la narration	
L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	Grace au suivi des missions principales et secondaires, l'interface permet au joueur de suivre la trame narrative qu'il souhaite. C'est ainsi une façon d'appuyer l'histoire du jeu en laissant le joueur être le héros de l'histoire. De plus, l'interface de dialogue permet aux joueurs de choisir les réponses et les actions du personnage principal lors des interactions avec les autres personnages du jeu. Cela permet aux joueurs de s'impliquer davantage

	dans l'histoire et de prendre des décisions qui affectent le déroulement de l'histoire.
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	Oui, le système de dialogue propose des choix à conséquences multiples qui permettent au joueur de changer le déroulé de l'histoire en fonction du type de héros qu'on peut avoir envie d'incarner. L'interface sert ici de pont dans les changements liés au choix que l'on effectue, impactant donc l'histoire du jeu.
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	En plus d'arborer un style graphique reprenant les codes du western, elle propose au joueur différents choix dans les possibilités liés à l'histoire du jeu. Le jeu prônant l'immersion et l'expérience cinématographique d'un western, c'est une bonne chose que l'interface permette de choisir si on souhaite être le bon, la brute ou le truand.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	
L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	L'interface étant minimaliste et laissant place à l'action, elle permet au joueur de s'immerger dans l'univers du farwest présenté par Red Dead Redemption 2. À cela s'ajoute la cohérence graphique liée aux différents menus, ce qui vient appuyer l'ambiance globale du jeu et l'expérience que l'on en fait.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	L'interface est suffisamment fluide et lisible pour ne pas perturber notre aventure. Cependant, le regorge tellement d'éléments qu'il arrive qu'on puisse parfois se perdre dans les menus.

Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	Dans un jeu qui repose l'immersion, ce type d'interface semble tout à fait pertinent puisque l'UI laisse place à l'ambiance tout en indiquant le nombre d'informations nécessaires durant les phases d'actions pour que le joueur puisse réagir rapidement. Le tout est fluide et n'interrompt donc pas le jeu, ce qui favorise le sentiment d'immersion.
Perception et appropriation des joueurs	
Comment s'introduit l'interface au joueur ?	Les premiers éléments d'interface interviennent après la cinématique d'introduction et indiquent d'emblée la mini map pour montrer où le joueur doit aller ainsi que des tutoriels dynamiques d'affichant en temps réel, pour que le joueur prenne en main les commandes étape par étape.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Une chose intéressante et surprenante vis-à-vis de l'interface dans ce jeu, c'est l'actualisation des status en haut de l'écran pour savoir dans quelle situation on se trouve. On peut être suspecté ou même recherché si on fait un crime, l'interface passe alors en mode action pour nous dire qu'on est sûrement amené à se battre. Cette modulation de l'interface permet de coller aux différentes expériences que l'on peut rencontrer dans le jeu, ce qui n'est pas négligeable. Ici aussi, il est intéressant de voir l'écran se couvrir de sang à chaque fois que Morgan prend un coup, reçoit une balle, etc. C'est un bon indicateur de santé qui vient compléter la bulle blanche indiquant initialement les points de vie du

	personnage.
Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	Il n'y pas vraiment de personnalisation d'interface disponible à même le jeu, mais on peut changer l'angle de vue lorsqu'on joue en passant d'une vue à la troisième personne à une vue à la première personne. Ce qui a pour conséquence de changer l'interface de certains éléments, comme la visée lors d'un combat ou certaines boîtes de dialogues avec des personnages.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	Par le biais de changement de vu, on peut favoriser son immersion en se mettant à la place de Morgan, mais certaines manœuvres dans le jeu ne sont pas très adaptés à cette vue, ce qui a tendance à alourdir le gameplay.
Autres commentaires	
Commentaires supplémentaires	L'interface ne propose pas au joueur de pouvoir améliorer son personnage, l'amélioration se fait par le biais d'actions qu'il effectue tout au long du jeu comme la chasse, la course, le combat rapproché, etc. C'est intéressant de retirer cet aspect iconique de l'interface pour proposer une expérience plus réaliste et plus immersive. Le jeu étant très vaste, certains utilisateurs se sont amusés à créer une application "compagnon" de ce jeu permettant d'avoir accès à la carte en permanence permettant de traquer en direct certains centres d'intérêt.

Annexe 9 : Grille d'analyse *Doom Eternal* (id Software, 2020)

Contexte du jeu	
Résumé du jeu (contexte, date de sortie...)	Ce jeu est un jeu de tir à la première personne développé par le studio américain id Software. Il s'agit de la suite du jeu Doom sorti en 2016 et suit l'histoire du Doom Slayer, un guerrier surnaturel qui doit combattre des démons pour sauver l'humanité. Le jeu se déroule sur Terre et dans des dimensions infernales, et propose des combats intenses et rapides ainsi que des énigmes à résoudre. Le jeu est sorti le 20 mars 2020 sur PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch et PC.
Caractéristiques visuelles et fonctionnalités de l'interface	

Quels sont les éléments visuels de l'interface (barre de vie, munitions...)	● Barre de santé : Indique la santé actuelle du joueur, représentée par un chiffre et une barre de couleur rouge. ● Armure : Indique la quantité d'armure du joueur, représentée par un chiffre et une barre de couleur bleue. ● Munitions : Affiche la quantité de munitions disponibles pour l'arme équipée, représentée par un chiffre. ● Icône d'arme : Montre l'arme actuellement équipée avec une icône et un nom. ● Jauge de carburant pour tronçonneuse : Indique la quantité de carburant disponible pour la tronçonneuse, représentée par des barres vertes. ● Jauge de Crucible : Indique la quantité d'énergie disponible pour l'arme Crucible, représentée par des barres rouges. ● Jauge de Blood Punch : Indique l'état de charge du Blood Punch, représenté par un poing rouge. ● Indicateur de grenade : Montre le type de grenade équipée (frag ou glace) et le temps de recharge restant. ● Indicateur de mission/objectif : Des marqueurs ou des instructions à l'écran pour aider les joueurs à comprendre leurs objectifs actuels.
--	--

	● Minicarte : Une petite carte en haut à gauche de l'écran montrant les environs immédiats et les points d'intérêt. ● Menus de pause et d'options : Des menus permettant aux joueurs de mettre le jeu en pause, de sauvegarder, de charger et de modifier les paramètres.
Quel style graphique est utilisé dans l'interface ?	Doom Eternal utilise un style graphique d'interface utilisateur (UI) qui combine des éléments futuristes, industriels et mécaniques. Voici quelques caractéristiques clés du style graphique de l'interface de Doom Eternal : ● Couleurs vives et contrastées : L'interface utilise des couleurs vives et contrastées, telles que le rouge, le vert et le bleu, pour mettre en évidence les éléments importants tels que la santé, l'armure et les munitions. ● Typographie futuriste et lisible : Les polices de caractères utilisées dans l'interface sont futuristes, reprenant les codes de la science-fiction et restent malgré tout faciles à lire, ce qui permet aux joueurs de comprendre rapidement les informations affichées. ● Icônes et symboles stylisés : Les icônes et les symboles utilisés pour représenter les armes, les munitions et les autres éléments de l'interface sont stylisés et évoquent un sentiment de technologie avancée et de puissance.

	● Effets visuels dynamiques : L'interface incorpore des effets visuels dynamiques, tels que des animations et des transitions fluides, pour donner vie aux éléments de l'interface et renforcer l'immersion du joueur. ● Design épuré et minimaliste : L'interface de Doom Eternal est conçue pour être épurée et minimaliste, avec une disposition claire et des éléments visuels simples, afin de ne pas distraire les joueurs de l'action intense du jeu.
Intégration dans le jeu de l'interface, quelle typologie (No-UI, Diégétique, Extradiegétique...)	L'intégration de l'interface au travers de ce jeu est considéré comme extra diégétique, puisque les informations sont superposées au gameplay et non intégré à l'intérieur. Ce choix a sûrement été fait pour que le joueur puisse avoir des informations clairement lisibles malgré le chaos que propose l'action du jeu.

Quelles sont les fonctionnalités principales de l'interface du jeu ?	Affichage des informations de santé, d'armure et de munitions : L'interface affiche clairement la santé, l'armure et les munitions du joueur, permettant une gestion efficace des ressources pendant les combats. • Indicateurs d'armes et de capacités : L'interface montre les armes équipées, les capacités spéciales (comme le Blood Punch et le Crucible) et les grenades, ainsi que leur état de recharge. • Minicarte et objectifs : La minicarte en haut à gauche de l'écran aide les joueurs à se repérer dans l'environnement et à localiser les objectifs de la mission. • Menus de pause et d'options : Les menus permettent aux joueurs de mettre le jeu en pause, de sauvegarder, de charger et de modifier les paramètres, y compris les options graphiques, audio et de contrôle. • Interface de mise à niveau des armes et des compétences : Les joueurs peuvent accéder à une interface dédiée pour améliorer leurs armes et capacités en utilisant les points de mise à niveau collectés tout au long du jeu. • Codex : Le Codex est une fonctionnalité de l'interface qui permet aux joueurs de consulter des informations sur les ennemis, les armes, les objets et le scénario du jeu.
---	---

	● Indicateurs de progression : L'interface affiche la progression du joueur dans le niveau actuel, y compris les défis accomplis et les objets collectés. ● Notifications contextuelles : L'interface fournit des notifications contextuelles pour informer les joueurs des événements importants, tels que les points de contrôle atteints, les nouvelles compétences déverrouillées et les objectifs de mission mis à jour. Ces fonctionnalités principales de l'interface de Doom Eternal permettent aux joueurs de se concentrer sur l'action intense du jeu tout en ayant accès aux informations et aux options nécessaires pour une expérience de jeu optimale.
Utilisation de l'interface dans la narration	

L'interface utilisée appuie-t-elle l'histoire du jeu ? Si oui, comment ?	En s'appuyant sur les éléments cités précédemment, voici comment l'interface soutient l'histoire de Doom Eternal : ● Design futuriste et industriel : Le style graphique futuriste et industriel de l'interface reflète l'univers de Doom Eternal, qui mélange des éléments de science-fiction, de technologie avancée et de démons infernaux. ● Codex : Le Codex est une fonctionnalité de l'interface qui permet aux joueurs de consulter des informations sur les ennemis, les armes, les objets et le scénario du jeu. En fournissant des informations de fond sur les personnages, les lieux et les événements, le Codex aide les joueurs à comprendre l'histoire et le contexte de Doom Eternal. ● Les notifications contextuelles fournissent, elles aussi, un rôle, des informations importantes sur les événements du jeu, tels que les points de contrôle atteints, les nouvelles capacités déverrouillées et les objectifs de mission mis à jour. Ces notifications aident les joueurs à suivre l'évolution de l'histoire et à comprendre les enjeux du monde de Doom Eternal. On peut également souligner l'interface de mise à niveau reflète l'évolution du personnage principal, le Doom Slayer, tout au long de l'histoire. En améliorant les armes et les capacités, les joueurs peuvent
---	---

	ressentir la progression du personnage et son adaptation aux défis croissants du jeu.
L'interface affecte-t-elle la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu ?	L'interface de Doom Eternal n'affecte pas directement la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire de Doom Slayer, car ces éléments sont principalement présentés à travers des cinématiques, des dialogues et des événements dans le jeu. Notamment dans le Codex. Après, il est intéressant de souligner que le jeu nous pousse à travers des missions secondaires à explorer la carte pour les accomplir. Et c'est en explorant la carte qu'on obtient des informations complémentaires sur l'histoire du jeu, donc d'une certaine manière, l'interface influe indirectement sur la façon dont les joueurs interagissent avec les personnages et l'histoire du jeu.
Pertinence de l'interface pour accompagner la narration du jeu	Chaque élément est pensé pour raconter d'une certaine façon l'avancée du Doom Slayer et des péripéties qu'il rencontre. Cependant, il est dommage que la majorité des informations liées à l'univers du jeu soit seulement uniquement déblocable dans les Codex. En effet, ça insiste le joueur à fouiller chaque recoin des niveaux, mais ça amène un côté répétitif et pas toujours récompensant.
Rôle de l'interface dans l'expérience de jeu	

L'interface contribue-t-elle à l'immersion du joueur dans le jeu ?	L'intérêt de Doom résidant dans la nervosité du gameplay et pas forcément l'exploration, l'immersion n'est pas vraiment la priorité du jeu. Mais plutôt son dynamisme Par exemple, beaucoup d'éléments d'interfaces s'affichent à l'écran, l'action se déroule très vite, c'est un vrai jeu d'action avec un côté arcade où l'on veut réaliser les meilleurs exploits. Alors d'une certaine manière oui, l'interface nous immerge dans un univers futuriste, mais elle permet surtout de répondre au dynamisme que souhaite apporter le jeu au joueur.
L'interface peut-elle aider ou entraver la progression du joueur dans le jeu ?	Cette dernière fournit des informations sur les objectifs de la mission et les objectifs secondaires, ce qui permet au joueur de se concentrer sur les tâches importantes et de progresser efficacement dans le jeu. Les éléments d'interface, tels que la carte et les marqueurs de mission, aident également le joueur à naviguer dans l'environnement du jeu et à trouver son chemin vers les objectifs. Dans cet exemple, il n'y a pas de raisons d'être bloqué dans la progression du jeu, elle se fait de façon linéaire, il y a toujours une indication sur la carte pour continuer son chemin.
Pertinence de l'interface pour accompagner l'immersion du jeu	Étant donné que l'immersion n'est pas la mission première de Doom Eternal, mais qu'il maîtrise sa volonté de proposer un gameplay dynamique et nerveux, on considère que l'interface est suffisamment

	pertinente puisqu'elle pousse le joueur à prendre des décisions rapidement. On peut rapidement passer d'une arme à une autre, enchaîner les combos, l'interface est pensée pour faire vivre une expérience nerveuse au joueur.
Perception et appropriation des joueurs	
Comment s'introduit l'interface au joueur ?	L'interface n'a pas d'introduction particulière, on est tout de suite plongé au cœur de l'action. On est tout de même accompagné étape par étape pour comprendre comment fonctionne les mécaniques de jeu, mais il n'y a pas d'introduction à l'interface en elle-même dès le début du jeu. Seulement quelques tutoriels de navigation et de fonctionnalités.
Réactions faces aux différentes fonctionnalités de l'interface ?	Les couleurs très vives et les clignotements renforcent l'idée des actions rapides à effectuer. Il est intéressant de noter aussi que lorsqu'on améliore une armure ou une arme au maximum, on obtient un succès, ce qui nous pousse à constamment progresser et développer son personnage. Lorsque le Doom Slayer est en fâcheuse posture, l'interface indique un message d'alerte rouge clignotant "Low Health" permettant d'insister en plus de la barre de santé sur l'état critique du personnage. Cela incite le joueur à réagir rapidement, ce qui correspond totalement au gameplay nerveux que propose Doom Eternal.

Y a-t-il des options de personnalisation de l'interface ?	L'interface de Doom Eternal est conçue pour être personnalisable, ce qui permet au joueur de modifier les éléments d'interface pour mieux répondre à ses préférences de jeu. Les joueurs peuvent modifier la taille et la position des éléments d'interface, ainsi que la couleur et la transparence, pour créer une expérience de jeu personnalisée qui répond à leurs besoins.
Pertinence de l'interface pour moduler son expérience de jeu	Le jeu nous permet de changer absolument tous les paramètres présents dans l'interface pour personnaliser au maximum l'expérience que l'on souhaite avoir de Doom. C'est une bonne chose de pouvoir tout régler depuis le jeu d'origine, ça évite de devoir installer des mods et puis cette idée d'ultra-personnalisation répond aux besoins des joueurs qui souhaitent fluidifier au maximum leur expérience de jeu en passant par une nouvelle disposition de l'interface.

Tables des matières

Remerciement.....	0
Sommaire.....	4
Introduction.....	7
Chapitre 1 : État de l'Art.....	10
1.1 Théorisation du design d'interface dans les jeux vidéo.....	10
1.1.1 Origine du design d'interface.....	10
Figure 1. Schéma illustratif provenant de l'article de Lou Lubie synthétisant l'UI dans un jeu vidéo. (Lou Lubie, 2013).....	11
1.1.2 Relation entre design UX et UI.....	11
1.2 Histoire et évolution du design d'interface dans les jeux vidéo.....	12
1.2.1 L'introduction de l'UI dans le jeu vidéo au regard de Pong.....	13
1.2.2 Les enjeux des premières consoles de salon.....	13
1.2.3 Les enjeux des premiers jeux en ligne.....	13
1.2.4 Les enjeux des jeux vidéo contemporains.....	14
1.2.5 Des interfaces porteuses de sens.....	15
1.2.6 Des interfaces réfléchies.....	15
Figure 2. Schéma de Garrett révélant les différents niveaux de structure d'une expérience utilisateur. (Jesse James Garrett, 2010).....	16
1.3 Design d'interface dans le jeu vidéo : Typologie des interfaces.....	17
1.3.1 L'interface extradiégétique.....	17
Figure 3. Capture d'écran pucée du jeu Overwatch (Blizzard, 2016).....	17
1.3.2 L'interface diégétique.....	18
Figure 4. Capture d'écran légendée du jeu Dead Space (Visceral Games, 2008)	19
1.3.3 L'interface Méta.....	19
1.3.4 L'interface "Spatiale".....	20
1.3.5 L'interface "NO-UI".....	20
Figure 5. Capture d'écran du jeu God Of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) avec un cadrage révélant les éléments principaux de l'UI	20
Figure 6. Capture d'écran du jeu God Of War (SIE Santa Monica Studio, 2018) en mode "NO-UI".....	21
1.4 Les facteurs de réussite liés à l'interface.....	21
1.4.1 L'immersion.....	22
Figure 7. Capture d'écran du jeu Journey (Thatgamecompany, 2012) qui ne présente aucune interface en jeu.....	22
1.4.2 Le minimalisme ou la synthèse d'information.....	23
Figure 8. Mettant en parallèle les similitude présente entre les jeux Alien Isolation (Creative Assembly, 2014) et Kholat (IMGN Pro, 2015).....	24
1.5 Les facteurs d'échecs liés à l'interface.....	25

1.5.1 La surcharge d'information.....	25
Figure 9. Capture d'écran pucée du jeu Resident Evil 6 (Capcom, 2012) pointant un nombre important d'informations présentes sur l'interface utilisateur.....	25
1.5.2 Un parcours labyrinthique.....	26
Chapitre 2 : Design d'interface et perception du joueur.....	28
2.1 Design d'interface et expérience de jeu.....	28
2.1.1 Le lien entre le jeu et le joueur.....	28
2.2 Sémiologie : perception et d'appropriation du joueur.....	29
2.2.1 Le joueur en tant que récepteur.....	29
2.2.2 L'interface en tant qu'émetteur.....	30
2.2.3 Réception, interprétation et actions.....	31
Figure 10. Schéma de Julien Buseyne mettant en lumière le boucle de production de sens entre l'interface et l'utilisateur.....	31
Figure 11. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels du menu Haut Faits du jeu World of Warcraft (Blizzard, 2004).....	32
Figure 12. Capture d'écran avec encadrement révélant les différents aspects visuels et fonctionnels des menus de l'application Duolingo (Luis von Ahn & Severin Hacker, 2012).....	33
2.2.4 L'appropriation des joueurs au regard des notions sémio-pragmatique.....	34
2.2.4.1 Typologie des joueurs.....	34
Figure 13. Schéma représentatif des typologies de joueurs relevé dans le rapport "Les Français et le jeu vidéo en 2020" publié par le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs.....	35
2.2.4.2 L'analyse sémio-pragmatique.....	35
2.2.5 Le joueur en tant que créateur.....	37
2.2.5.1 Culture participative au regard des mods.....	37
2.2.5.2 Le cas : Skyrim.....	37
Figure 14. Capture d'écran avec encadrements de la page mods du Site Nexusmods. Elle révèle la place importante que prend le mod UI de Skyrim (Bethesda, 2011) au regard des autres contenus.....	38
2.2.6 Le codéveloppement.....	39
Chapitre 3 : Méthodes empiriques envisagées.....	41
3.1 Participants et échantillonnage.....	41
3.1.1 Choix des participants, critères de sélection.....	41
3.1.2 Recrutement des participants.....	42
3.1.3 Participants retenus.....	43
3.2 Grilles d'analyses et sujets choisis.....	43
3.2.1 Les critères de sélection des jeux étudiés.....	43
3.2.2 Jeux retenus.....	44
3.2.3 Thèmes analysés.....	45
Chapitre 4 : Analyse des résultats.....	46

4.1 Observations liés aux grilles d'analyse.....	46
4.1.1 Hypothèses interrogées.....	46
4.1.2 Méthodologie employée.....	46
4.1.3 Constats liés aux caractéristiques visuelles et fonctionnalité de l'interface.....	47
4.1.4 Constats liés aux rôles de l'interface dans l'expérience de jeu.....	49
4.2 Analyses des observations.....	51
4.2.1 Le lien entre l'interface et la difficulté.....	51
4.2.2 Le lien entre l'interface et la narration.....	53
Figure 15. Capture d'écran du jeu Metroid Prime Remastered (Nintendo, 2013) montrant notre personnage Samus Aran, ainsi que son équipement high-tech.....	53
Figure 16. Capture d'écran du jeu Metroid Prime Remastered (Nintendo, 2013) montrant l'interface en action.....	54
4.2.3 Le lien entre l'appétence du joueur et la perception de l'interface.....	55
4.3 Observations liés aux entretiens semi-directifs.....	56
4.3.1 Répondants et méthodologie employée.....	56
4.3.2 Constats liés aux profils des joueurs.....	57
4.3.3 Constats liés à la perception des joueurs.....	58
4.3.4 Constats liés aux attentes des joueurs.....	60
4.4 Discussion des résultats.....	63
4.4.1 Réponse à l'hypothèse une.....	64
4.4.2 Réponse à l'hypothèse deux.....	64
4.4.3 Réponse à l'hypothèse trois.....	65
Conclusion.....	67
Bibliographie.....	68
Sitographie.....	70
Ludographie.....	72
Glossaire.....	74
Abréviations utilisées.....	75
Tables des figures.....	76
Tables des annexes.....	77
Annexe 1 : Retranscription entretien Lucie.....	78
Annexe 2 : Retranscription entretien Sophie.....	82
Annexe 3 : Retranscription entretien Maxime.....	87
Annexe 4 : Entretien Sophiane.....	95
Annexe 5 : Grille d'analyse Metroid Prime Remastered (Nintendo, 2023)...	102
Annexe 6 : Grille d'analyse Metro Exodus (4A Games, 2019).....	118
Annexe 7 : Grille d'analyse Alan Wake Remastered (Remedy Entertainment, 2021).....	126
Annexe 8 : Grille d'analyse Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018).....	132

Annexe 9 : Grille d'analyse Doom Eternal (id Software, 2020).....	140
Tables des matières.....	151