

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ANALYSE SÉMIOLOGIQUE DES INDICES EMPHATIQUES DIÉGÉTIQUES  
ENVIRONNEMENTAUX D'INTERACTIVITÉ AU SEIN DE FRANCHISES DE  
JEUX VIDÉO D'ACTION-AVENTURE 3D RÉALISTE LINÉAIRE

THÈSE PRÉSENTÉE

COMME EXIGENCE PARTIELLE

AU DOCTORAT EN COMMUNICATION

PAR

ERWAN DAVISSEAU

SEPTEMBRE 2025

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de cette thèse se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à ma directrice de thèse, **Maude Bonenfant**, dont le soutien précieux, les conseils avisés et l'expertise scientifique ont été essentiels à l'aboutissement de ce travail doctoral. Son accompagnement a joué un rôle déterminant dans le développement de ma réflexion critique et dans l'affinement de ma démarche de recherche.

Je remercie également l'ensemble des professeures et professeurs du programme de doctorat en communication de l'**UQAM**, dont les enseignements ont contribué à enrichir ma perspective académique et à structurer ma pensée scientifique. Leur rigueur intellectuelle et leurs apports diversifiés ont largement nourri ma trajectoire universitaire.

Enfin, je tiens à souligner la contribution de mes collègues universitaires **Guillaume Roux-Girard** et **Simon Dor**. Nos nombreuses discussions, souvent passionnées et enrichissantes, ont non seulement consolidé ma démarche de recherche, mais ont également constitué des moments précieux de réflexion collaborative qui ont marqué le cheminement de cette thèse.

## DÉDICACE

À Christian

À ma formidable conjointe, Sayaka,  
et mes enfants; Naoki, Yuma et Julian

## AVANT-PROPOS

Au cours de mes 13 années d'expérience en tant qu'artiste, puis chef d'équipe artistique dans l'industrie du jeu vidéo, j'ai eu l'opportunité de contribuer à la conception visuelle et narrative de nombreux jeux d'action-aventure réalistes à structure linéaire. Parmi les projets auxquels j'ai participé figurent *The New Adventures of the Time Machine* (Cryo Interactive, 2000), *Alone in the Dark: The New Nightmare* (Infogrames Entertainment, 2001), *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), *Splinter Cell: Chaos Theory* (Ubisoft, 2005), *Prince of Persia: The Two Thrones* (Ubisoft, 2005), *Power Rangers: Super Legends* (Disney Interactive Studios, 2007), *Far Cry 2* (Ubisoft, 2008), *Mercenaries 2* (Pandemic Studio, 2008) et *Rango* (Paramount Digital Entertainment, 2011). Durant cette période, l'un des principaux défis était de rendre perceptibles les objets interactifs constitutifs de la trajectoire de jeu principal sans avoir recours à des indications explicites. Pour chacun de ces projets, l'équipe de développement concevait, généralement dans les phases finales de production, une typologie des signes destinée à orienter subtilement l'attention des joueuses et joueurs vers les éléments interactifs essentiels. Inspirés par les tendances observées dans des titres contemporains et les retours obtenus lors des tests internes, ces signes étaient conçus tardivement dans le processus de développement pour garantir leur cohérence visuelle à l'échelle de l'ensemble du jeu. Cette approche visait à créer une signature esthétique homogène qui renforçait à la fois l'immersion et l'ergonomie de l'expérience ludique. Toutefois, leur sélection demeurait en grande partie arbitraire et intuitive, reflétant des solutions pragmatiques adaptées aux contraintes de production et aux attentes des publics cibles.

Lors de ma transition en tant que professeur à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue au centre de Montréal, j'ai été rapidement confronté à la nécessité d'expliquer ce phénomène à mes étudiantes et étudiants. Conscient de mon propre manque d'expertise scientifique sur le sujet, j'ai entrepris une exploration approfondie de plusieurs approches scientifiques. Mon ambition était de formuler une explication plus rigoureuse et systématique des processus qui conduisent les développeuses et développeurs à concevoir certains types d'objets interactifs plutôt que d'autres.

Cette démarche visait non seulement à combler un vide dans mes connaissances théoriques, mais également à fournir à mes étudiantes et étudiants des outils analytiques robustes et des fondements méthodologiques solides pour aborder cette problématique. Cette thèse est l'aboutissement de cette démarche.

# TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS .....	ii
AVANT-PROPOS.....	iv
TABLE DES MATIÈRES.....	vi
LISTE DES FIGURES .....	xii
LISTE DES TABLEAUX .....	xx
LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES .....	xxi
RÉSUMÉ .....	xxii
ABSTRACT .....	xxiii
INTRODUCTION.....	24
1. <b>CHAPITRE I</b> Problématique.....	27
1.1          Le contexte.....	28
1.1.1        Le <i>signifier</i> diégétique.....	29
1.1.2        Les représentations visuelles de la mécanique de jeu.....	31
1.1.2.1      La représentation non diégétique .....	33
1.1.2.2      La représentation spatiale.....	34
1.1.2.3      La méta-représentation.....	34
1.1.2.4      La représentation diégétique .....	35
1.1.2.4.1    Les affordances .....	35
1.1.2.4.2    Le signifier (diégétique).....	36
1.1.3        L'opposition visuelle comme signe distinctif de l'objet vidéoludique.....	37
1.1.4        L'illusion de l'interface transparente.....	38
1.1.5        Le principe ubiquitaire .....	40
1.2          L'objet de recherche : l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.....	41
1.3          Les questions de recherche.....	43
1.4          Conclusion.....	44
2. <b>CHAPITRE II</b> Cadre conceptuel.....	46
2.1          Le Groupe $\mu$ et la sémiologie visuelle.....	46
2.2          Notre posture épistémologique .....	50
2.3          La logique sémiotique de Peirce .....	51
2.3.1        La phanéroscopie.....	51
2.3.1.1      La priméité .....	52
2.3.1.1.1    Sentiment et qualité.....	53
2.3.1.1.2    Conscience immédiate, totalité et potentialité.....	55
2.3.1.1.3    La priméité visuelle et vidéoludique .....	56
2.3.1.2      La secondéité.....	58
2.3.1.2.1    L'expérience actualisée du « ici et maintenant ».....	58
2.3.1.2.2    Le fait .....	59
2.3.1.2.3    La secondéité visuelle et vidéoludique.....	59
2.3.1.3      La tiercéité.....	60

2.3.1.3.1	Prédiction et loi .....	61
2.3.1.3.2	La médiation.....	62
2.3.1.3.3	La tiercéité visuelle et vidéoludique.....	63
2.3.1.4	La simultanéité et l’incarnation phanérosopique .....	64
2.3.1.4.1	La simultanéité phanérosopique .....	64
2.3.1.4.2	L’incarnation phanérosopique .....	65
2.3.2	L’introduction à la théorie du signe.....	66
2.3.2.1	Le signe peircéen.....	66
2.3.2.2	Le Representamen .....	68
2.3.2.3	L’Objet .....	69
2.3.2.4	L’Interprétant .....	71
2.3.2.5	La sémiopie et l’Interprétant final.....	72
2.3.3	La typologie et la hiérarchie des signes peircéens.....	74
2.3.3.1	La typologie des signes peircéens .....	74
2.3.3.2	La hiérarchie des dix signes de Peirce.....	75
2.3.4	Le rapport triadique au Representamen.....	77
2.3.4.1	Le qualisigne .....	77
2.3.4.2	Le sinsigne .....	77
2.3.4.3	Le légisigne .....	78
2.3.4.4	La réplique .....	79
2.3.5	Le rapport triadique du Representamen à l’Objet.....	80
2.3.5.1	La relation iconique.....	80
2.3.5.1.1	Les trois types de signes iconiques.....	81
2.3.5.1.2	Le qualisigne iconique .....	81
2.3.5.1.3	Le sinsigne iconique.....	82
2.3.5.1.4	Le légisigne iconique .....	83
2.3.5.2	La relation indicielle.....	84
2.3.5.2.1	Le sinsigne indiciel.....	85
2.3.5.2.2	Le légisigne indiciel .....	86
2.3.5.3	La relation symbolique.....	87
2.3.5.3.1	Le légisigne symbolique.....	88
2.3.6	Le rapport triadique à l’Interprétant .....	90
2.3.6.1	Le rhème.....	90
2.3.6.2	Le dicisigne .....	91
2.3.6.3	L’argument.....	92
2.3.6.3.1	La déduction.....	93
2.3.6.3.2	L’induction.....	94
2.3.6.3.3	L’abduction .....	94
2.3.7	Le pragmatisme peircéen.....	95
2.3.7.1	Une démarche scientifique de clarification conceptuelle .....	96
2.3.7.2	Une étude logique des faits empiriques.....	97
3.	<b>CHAPITRE III</b> Les notions théoriques structurantes du jeu d’action-aventure.....	99

3.1	La trajectoire actionnelle linéaire .....	99
3.1.1	La linéarité vidéoludique.....	100
3.1.2	L’affordance et le <i>signifier</i> .....	106
3.1.2.1	Le concept original d’affordance.....	107
3.1.2.2	Le concept d’affordance de Norman .....	109
3.1.2.3	Le concept de signifier .....	113
3.1.2.4	Signe invitant et député adjoint.....	120
3.1.3	La dimension sémiotique de l’affordance et du <i>signifier</i> .....	121
3.1.4	La constance actionnelle .....	122
3.2	Le contexte opérationnel de la trajectoire actionnelle linéaire .....	125
3.2.1	La complexification environnementale .....	125
3.2.2	La narration environnementale.....	130
3.2.2.1	Intégration vidéoludique de la narration.....	130
3.2.2.2	Narration vidéoludique environnementale .....	135
3.2.2.2.1	Le réalisme des médias de l’image.....	141
3.2.2.2.2	Le répertoire actionnel .....	144
3.2.2.2.3	Le cadre socioprofessionnel .....	147
3.2.3	La dimension exploratoire.....	153
3.3	Conclusion.....	156
4.	<b>CHAPITRE IV</b> Méthodologie .....	157
4.1	Les critères de sélection du corpus.....	157
4.1.1	Les critères des indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité.....	158
4.1.2	Les critères des jeux sélectionnés.....	159
4.2	La constitution du corpus .....	162
4.2.1	La collecte de données .....	162
4.2.2	La sélection des indices.....	165
4.3	La méthode d’analyse.....	172
4.3.1	L’analyse comparative de contenu .....	172
4.3.2	Notre modèle d’analyse sémiotique .....	173
4.4	Conclusion.....	178
5.	<b>CHAPITRE V</b> Présentation et analyse des résultats de l’évolution des indices emphatiques diégétiques d’escalade.....	179
5.1	La définition .....	179
5.2	Le signe d’escalade linéaire .....	181
5.2.1	Le premier signe d’escalade linéaire .....	182
5.2.1.1	Les indices de direction.....	182
5.2.1.2	Le processus abductif du premier signe d’escalade linéaire.....	185
5.2.2	Le blanchiment pluriel.....	196
5.2.3	Le blanchiment graduel.....	206
5.2.4	Entre blanchiment et assombrissement.....	208
5.2.5	L’approche colorimétrique .....	213

5.2.6	La trace de peinture blanche.....	219
5.2.6.1	Tomb Raider (Square Enix Europe, 2013).....	220
5.2.6.2	<i>Rise of the Tomb Raider</i> (Crystal Dynamics, 2015).....	223
5.2.6.3	<i>Uncharted 4: A Thief's End</i> .....	225
5.2.6.4	<i>Uncharted 5: The Lost Legacy</i> .....	229
5.2.6.5	<i>Shadow of the Tomb Raider</i> .....	232
5.2.7	L'appropriation de la trace blanche.....	236
5.2.8	Conclusion.....	238
5.3	Les signes d'escalade libre.....	239
5.3.1	L'émergence du motif symbolique du signe d'escalade libre.....	239
5.3.1.1	Le quadrillage.....	240
5.3.1.2	Les entailles.....	243
5.3.1.3	Le grillage.....	245
5.3.1.4	Le motif symbolique.....	249
5.3.2	Le renouvellement du motif symbolique.....	250
5.3.2.1	Tomb Raider.....	251
5.3.2.2	<i>Prince of Persia</i> .....	256
5.3.3	L'émergence de l'indice d'interactivité.....	258
5.3.4	L'appropriation transversale du signe.....	263
5.3.5	Conclusion.....	266
5.4	Les signes d'escalade fragmentée.....	267
5.4.1	Les premiers signes.....	267
5.4.2	Le développement du signe.....	276
5.4.3	Conclusion.....	289
5.5	Les signes d'escalade cylindrique.....	290
5.5.1	Les premiers signes.....	290
5.5.2	De l'abductif au déductif.....	295
5.5.3	Le retour à l'abductif.....	299
5.5.4	L'opposition colorimétrique.....	303
5.5.5	La complexification et la modération des processus oppositionnels.....	306
5.5.5.1	Complexification des processus oppositionnels.....	306
5.5.5.2	Modération des processus oppositionnels.....	313
5.5.6	Conclusion.....	317
6.	<b>CHAPITRE VI</b> Interprétation.....	319
6.1	L'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité ou discontinuité.....	319
6.2	Les différents types de discontinuités.....	321
6.2.1	Les discontinuités visuelles.....	321
6.2.1.1	Discontinuité lumineuse.....	321
6.2.1.2	Discontinuité colorimétrique.....	322
6.2.1.3	Discontinuité texturale.....	324
6.2.1.4	Discontinuité formelle.....	326
6.2.2	La discontinuité diégétique.....	327

6.3	Le développement des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.....	328
6.3.1	La première étape de développement de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.....	328
6.3.2	La seconde étape de développement de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.....	330
6.4	La différence entre les indices extradiégétiques et diégétiques.....	332
6.4.1	Les indices extradiégétiques.....	333
6.4.1.1	Discours visuel symbolique.....	334
6.4.1.2	Signification conventionnée et partagée.....	336
6.4.2	Les indices diégétiques.....	337
6.4.2.1	Une symbolique diégétique.....	338
6.4.2.2	L'apprentissage par l'enquête.....	340
6.4.2.3	Deux démarches hypothético-déductives.....	343
6.4.2.4	Question de discours.....	346
6.4.2.5	<i>Ratio facilis et ratio difficilis</i> .....	347
6.4.2.6	Stimuli et sentiment d'inconfort.....	353
6.4.2.7	Le rôle de la priméité et de la secondéité dans l'établissement de la symbolicité.....	354
6.4.2.7.1	La priméité.....	354
6.4.2.7.2	La secondéité.....	355
6.4.2.7.3	La priméité et la secondéité comme déclencheur sémiotique de l'interprétation.....	355
6.4.2.8	Un langage visuel universel ludonarratif.....	356
6.5	Conclusion.....	357
7.	<b>CONCLUSION</b> .....	359
7.1	La contribution de cette étude : retour sur les questions de recherche.....	360
7.1.1	L'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.....	360
7.1.1.1	Les deux étapes déterminantes de développement.....	360
7.1.1.2	Le processus de transformation iconique de l'indice.....	361
7.1.2	La symbolicité des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.....	362
7.1.2.1	Le concept de discontinuité.....	362
7.1.2.2	La symbolicité des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.....	363
7.1.3	Les conditions d'émergence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.....	364
7.1.3.1	La complexification des environnements.....	365
7.1.3.2	Dimension exploratoire et narrative.....	365
7.2	Notre contribution scientifique.....	366
7.3	Les limites et biais de notre recherche.....	367
7.3.1	Les limites et biais dans l'interprétation et la confirmation des résultats.....	368
7.3.1.1	L'analyse sémiotique personnelle.....	368
7.3.1.2	Le manque de variété dans les créatrices et créateurs de contenu Youtube.....	369
7.3.1.3	Notre posture d'ancien développeur.....	369
7.3.2	Les limites et biais dans la sélection du corpus.....	369

7.3.2.1	Les critères restrictifs de sélection .....	370
7.3.2.2	L'absence de logiciel d'analyse spécialisé .....	371
7.4	Les perspectives de recherche .....	371
7.4.1	Les discontinuités .....	372
7.4.1.1	La discontinuité cinétique .....	372
7.4.1.2	La discontinuité auditive .....	373
7.4.1.3	Les discontinuités complémentaires .....	374
7.4.1.4	Priméité et stimuli .....	374
7.4.1.5	Une réflexion sur la continuité du phénomène .....	374
7.4.2	Le genre d'action-aventure comme vecteur d'une immersion complète? .....	375
LISTE DES CRÉATRICES ET CRÉATEURS DE CONTENU .....		378
LUDOGRAPHIE .....		382
BIBLIOGRAPHIE .....		385

## LISTE DES FIGURES

Figure 1.1, exemple d'une augmentation	28
Figure 1.2, exemple d'un signifier selon Jørgensen	28
Figure 1.3, tableaux de classification de Fagerholt et Lorentzon (2009)	31
Figure 1.4, les quatre types de représentations visuelles de la mécanique de jeu	32
Figure 1.5, exemple de représentations non diégétiques	33
Figure 1.6, exemple de représentations spatiales	33
Figure 1.7, exemple de méta-représentations	33
Figure 1.8, exemple de représentations diégétiques	33
Figure 2.1, la grande vague de Kanagawa (Hokusai, 1830-1833)	48
Figure 2.2, composition (Jean Rets, 1953)	57
Figure 2.3, reproduction du schéma de l'articulation phanéroscopique de Everaert-Desmedt (1990)	61
Figure 2.4, représentation schématique de la relation triadique du signe de Peirce	68
Figure 2.5, la prise de la Bastille (Houël, 1789)	69
Figure 2.6, signe de danger d'explosion	84
Figure 2.7, signe de danger d'électrocution	84
Figure 2.8, articulation sémiotique du légisigne et de sa réplique	89
Figure 2.9, articulation sémiotique du légisigne du feu rouge et de sa réplique	90
Figure 3.1, représentation graphique des jeux d'aventure selon Juul	101
Figure 3.2, représentation graphique des jeux d'aventure selon Neitzel (2005)	104
Figure 3.3, premier étage de la maison du premier niveau dans <i>The Last of Us</i>	106
Figure 3.4, trousse de santé	112
Figure 3.5, dispositif de santé	112
Figure 3.6, armoire de santé	112
Figure 3.7, trousse de santé	113
Figure 3.8, valise de santé	113
Figure 3.9, dispositif de santé	113
Figure 3.10, dialogue factice sur l'affordance et le <i>signifier</i> (Norman, 2013, p.20)	114
Figure 3.11, exemple d'une fausse affordance	118
Figure 3.12, exemple d'une trajectoire de jeu signifiée par des éléments interactifs rouges	125
Figure 3.12, phénomène de complexification des environnements	127
Figure 3.13, phénomène de complexification des environnements	127
Figure 3.14, phénomène de complexification des environnements	127
Figure 3.15, la première cinématique de <i>Pac-Man</i> (Namco, 1980)	132
Figure 3.16, la première cinématique de <i>Ms. Pac-Man</i> (Namco, 1981)	132
Figure 3.17, narration cinématographique dans la franchise <i>Wing Commander</i>	133
Figure 3.18, séquence narrative déployée durant une période de jeu	134
Figure 3.19, exemple des premiers jeux d'action-aventure textuels	136

Figure 3.20, la modularité graphique simpliste des jeux 2D	137
Figure 3.21, exemple de complexification des jeux 2D	137
Figure 3.22, exemple d'environnement 3D simpliste	137
Figure 3.23, représentation tridimensionnelle d'une cuisine	137
Figure 3.24, reproduction de la ville « Castle Black » de la série télévisuelle <i>Game of Thrones</i>	141
Figure 3.25, la représentation de la forêt d'Endor	144
Figure 3.26, exemple d'orientation par la narration environnementale	146
Figure 3.27, la qualité des jeux 3D en 1996	148
Figure 3.28, la qualité des jeux 3D en 2018	148
Figure 3.29, exemple d'un environnement rudimentaire du design	150
Figure 3.30, justification visuelle de l'environnement en figure 3.28	150
Figure 3.31, illustration du rapport conflictuel entre l'équipe du design de niveau et celui de l'art	152
Figure 3.32, représentation conceptuelle des espaces de jeu et des points de passage	154
Figure 4.1, traces blanches sur les pierres d'une falaise	158
Figure 4.2, trace blanche sur une formation rocheuse	158
Figure 4.3, exemple d'altération colorimétrique	159
Figure 4.4, exemple d'altération colorimétrique	159
Figure 4.5, état de développement du logiciel d'analyse vidéo au mois de novembre 2021	163
Figure 4.6, exemple de nomenclature des captures d'écran avec VLC	165
Figure 4.7, traces blanches au-dessus de certaines briques	174
Figure 4.8, représentation sémiotique de la trace sur le rebord	175
Figure 4.9, représentation sémiotique du rebord	175
Figure 4.10, représentation sémiotique de la trace	175
Figure 4.11, représentation sémiotique de la couleur	175
Figure 4.12, modèle d'analyse sémiotique du signe diégétique d'escalade	176
Figure 5.1, schéma de la configuration des lieux	183
Figure 5.2, indices de direction	184
Figure 5.3, indices de direction	184
Figure 5.4, acte de grimper	188
Figure 5.5, acte de grimper	188
Figure 5.6, sortie sous forme d'ouverture	189
Figure 5.7, acte d'escalade linéaire	189
Figure 5.8, saut entre deux plateformes	190
Figure 5.9, la salle suivante	191
Figure 5.10, escalade linéaire sur rebord	192
Figure 5.11, escalade linéaire sur rebord	192
Figure 5.12, escalade linéaire sur rebord	192
Figure 5.13, déplacement latéral sur un rebord	193
Figure 5.14, déplacement latéral sur un rebord	193
Figure 5.15, rebord d'une cascade	194
Figure 5.16, rebord d'une paroi de lave	194
Figure 5.17, schéma sémiotique présentant l'hypothèse de la moulure comme indice d'escalade linéaire	195

Figure 5.18, signe d'escalade linéaire type du premier opus de la franchise Tomb Raider	196
Figure 5.19, le signe d'escalade linéaire dans <i>Tomb Raider II</i>	197
Figure 5.20, le signe d'escalade linéaire dans <i>Tomb Raider : Chronicles</i>	197
Figure 5.21, le signe d'escalade linéaire dans <i>Tomb Raider : The Angel of Darkness</i>	197
Figure 5.22, phénomène de complexification des environnements	198
Figure 5.23, phénomène de complexification des environnements	198
Figure 5.24, phénomène de complexification des environnements	198
Figure 5.25, exemple de blanchiment graduel	199
Figure 5.26, exemple de blanchiment graduel	199
Figure 5.27, exemple de blanchiment tranché	199
Figure 5.28, exemple de blanchiment global	200
Figure 5.29, exemple de rebord réaliste	200
Figure 5.30, signe d'escalade linéaire type de <i>Tomb Raider : Legend</i>	202
Figure 5.31, exemple de blanchiment tranché	204
Figure 5.32, exemple de blanchiment global	204
Figure 5.33, exemple blanchiment graduel	205
Figure 5.34, exemple de signe sans blanchiment	205
Figure 5.35, signe d'escalade linéaire type de <i>Tomb Raider : Anniversary</i>	206
Figure 5.36, exemple du blanchiment graduel (arête supérieure)	207
Figure 5.37, exemple du blanchiment graduel (arête supérieure)	207
Figure 5.38, signe d'escalade linéaire type de <i>Tomb Raider : Underworld</i>	208
Figure 5.39, la lecture des volumes dans <i>Tomb Raider</i>	209
Figure 5.40, la lecture des volumes dans <i>Uncharted</i>	209
Figure 5.41, exemple de signe d'escalade linéaire sans indice	210
Figure 5.42, exemple de signe d'escalade linéaire dissimulé	210
Figure 5.43, exemple de signe d'escalade linéaire improbable	210
Figure 5.44, exemple de rebords anormalement éclairés	210
Figure 5.45, exemple de racines anormalement éclairées	211
Figure 5.46, reprise de le blanchiment globale	211
Figure 5.47, exemple d'assombrissement	211
Figure 5.48, reprise du blanchiment graduel	211
Figure 5.49, signe d'escalade linéaire type de <i>Uncharted : Drake's Fortune</i>	212
Figure 5.50, exemple d'indice bleu	213
Figure 5.51, exemple d'indice rouge	213
Figure 5.52, exemple d'indice jaune	214
Figure 5.53, exemple d'indice noir	214
Figure 5.54, exemple d'indice vert	214
Figure 5.55, exemple d'indice blanc	214
Figure 5.56, signe d'escalade linéaire type de <i>Uncharted 2 : Among Thieves</i>	215
Figure 5.57, exemple d'une fine ligne blanche	216
Figure 5.58, exemple d'une fine ligne blanche	216
Figure 5.59, exemple de fines lignes blanches	217

Figure 5.60, exemple de fines lignes blanches	217
Figure 5.61, signe d'escalade linéaire type de <i>Uncharted 3 : Drake's Deception</i>	218
Figure 5.62, exemple d'une trace de peinture blanche	219
Figure 5.63, exemple d'une trace de peinture blanche	219
Figure 5.64, exemple de trace de peinture blanche	221
Figure 5.65, exemple de trace de peinture blanche	221
Figure 5.66, exemple de trace de peinture blanche	222
Figure 5.67, exemple de trace de peinture blanche	222
Figure 5.68, signe d'escalade linéaire type avec la trace de peinture blanche	223
Figure 5.69, exemple de densification environnementale	224
Figure 5.70, exemple de densification environnementale	224
Figure 5.71, exemple d'opposition texturale	225
Figure 5.72, effet d'érosion	226
Figure 5.73, effet d'usure	226
Figure 5.74, une sorte de ligne blanche improbable	226
Figure 5.75, neige parsemée	226
Figure 5.76, trace de peinture effritée	227
Figure 5.77, couleur terne de l'indice	227
Figure 5.78, contraste formel et faiblement colorimétrique	228
Figure 5.79, contraste textural	228
Figure 5.80, signe d'escalade linéaire type avec un indice irrégulier	229
Figure 5.81, une bordure avec une couleur distinctive	230
Figure 5.82, une série de moulures décoratives sur illuminées	230
Figure 5.83, une mousse végétale verte	230
Figure 5.84, une sorte de trace peinture	230
Figure 5.85, un écoulement	231
Figure 5.86, une usure improbable	231
Figure 5.87, signe d'escalade linéaire type avec une trace blanche	232
Figure 5.88, niveau de difficulté facile	234
Figure 5.89, peinture blanche évidente sur le chemin critique	234
Figure 5.90, niveau de difficulté normal	234
Figure 5.91, peinture blanche discrète sur le chemin critique	234
Figure 5.92, niveau de difficulté difficile	234
Figure 5.93, aucune peinture blanche sur le chemin critique	234
Figure 5.94, signe d'escalade linéaire type avec une trace de peinture blanche	236
Figure 5.95, exemple d'appropriation de l'indice	237
Figure 5.96, exemple d'appropriation de l'indice	237
Figure 5.97, exemple d'appropriation de l'indice	237
Figure 5.98, exemple d'appropriation de l'indice	237
Figure 5.99, exemple d'appropriation de l'indice	238
Figure 5.100, exemple de la bibliothèque	240
Figure 5.101, accumulation d'échelles	240

Figure 5.102, mur de briques interactif	240
Figure 5.103, paroi de glace en briques	241
Figure 5.104, armature décorative	241
Figure 5.105, mur de briques courant dans les jeux vidéo qui ne suggère pas l'acte d'escalade	242
Figure 5.106, signe d'escalade libre de type « grillage » dans <i>Tomb Raider 2</i>	243
Figure 5.107, exemple d'entailles	244
Figure 5.108, exemple d'entailles	244
Figure 5.109, exemple d'entailles	244
Figure 5.110, signe d'escalade libre de type « entailles »	244
Figure 5.111, exemple de grillage	245
Figure 5.112, exemple de grillage	245
Figure 5.113, signe d'escalade libre de type « grillage »	246
Figure 5.114, exemple de grillage	247
Figure 5.115, exemple de grillage	247
Figure 5.116, signe d'escalade libre de type « grillage » dans <i>Tomb Raider : The Angel of Darkness</i>	248
Figure 5.117, exemple de grillage	249
Figure 5.118, exemple de grillage	249
Figure 5.119, représentation comparative des motifs	250
Figure 5.120, ouverture vers la salle	252
Figure 5.121, la paroi rugueuse	252
Figure 5.122, schéma sémiotique de la paroi rugueuse et de la paroi lisse	254
Figure 5.123, contexte de la salle inondée	255
Figure 5.124, signe d'escalade libre des lierres grimpants	255
Figure 5.125, schéma sémiotique du lierre grim pant et du mur de briques	256
Figure 5.126, la déclaration de la règle des vignes	257
Figure 5.127, exemple de vignes sur les façades	257
Figure 5.128, le signe d'escalade libre type de <i>Prince of Persia</i>	258
Figure 5.129, la paroi escarpée	259
Figure 5.130, affichage d'informations non diégétiques	259
Figure 5.131, le signe d'escalade libre type de <i>Tomb Raider</i>	260
Figure 5.132, le signe d'escalade libre de roche	261
Figure 5.133, le signe d'escalade libre de glace	261
Figure 5.134, le signe type d'escalade libre de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	262
Figure 5.135, le signe d'escalade libre type de <i>Rise of the Tomb Raider</i>	262
Figure 5.136, paroi escarpée noire	263
Figure 5.137, paroi escarpée blanche	263
Figure 5.138, le signe d'escalade libre type des deux derniers volets d' <i>Uncharted</i>	264
Figure 5.139, représentation d'une paroi rocheuse escarpée	265
Figure 5.140, abandon de l'opposition colorimétrique	265
Figure 5.141, le signe d'escalade libre type de <i>Shadow of the Tomb Raider</i>	266
Figure 5.142, la large salle octogonale	268
Figure 5.143, le premier signe d'escalade fragmentée	268

Figure 5.144, le signe d'escalade fragmentée de <i>Uncharted : Drake's Fortune</i>	269
Figure 5.145, le couloir dépourvu de plancher	270
Figure 5.146, le second signe d'escalade fragmentée	270
Figure 5.147, exemple de signes d'escalade linéaire	271
Figure 5.148, le premier signe d'escalade fragmenté de <i>Tomb Raider : Underworld</i>	272
Figure 5.149, les deux poutres	273
Figure 5.150, le signe en forme de valves de plomberie	273
Figure 5.151, le second signe d'escalade fragmentée de <i>Tomb Raider : Underworld</i>	274
Figure 5.152, couleur sombre aux périmètres des roches	275
Figure 5.153, imposition d'un blanchiment général	275
Figure 5.154, le troisième signe d'escalade fragmentée de <i>Tomb Raider : Underworld</i>	276
Figure 5.155, les briques sans anomalie visuelle	277
Figure 5.156, les briques sans anomalie visuelle	277
Figure 5.157, les trois premières versions du signe d'escalade fragmentée de <i>Uncharted 2 : Among Thieves</i>	278
Figure 5.158, des briques avec anomalie visuelle	279
Figure 5.159, la structure singulière	279
Figure 5.160, la rougèté anormale des briques	279
Figure 5.161, les versions suivantes du signe d'escalade fragmentée de <i>Uncharted 2 : Among Thieves</i>	280
Figure 5.162, le tutoriel et le contour blanc des briques	281
Figure 5.163, la zone blanche autour des briques	281
Figure 5.164, le contour noir des briques	282
Figure 5.165, les briques blanches	282
Figure 5.166, le signe d'escalade fragmentée type de <i>Prince of Persia: The Forgotten Sands</i>	283
Figure 5.167, exemple de briques rouges	284
Figure 5.168, exemple de briques blanches	284
Figure 5.169, le signe d'escalade fragmentée type de <i>Uncharted 3 : Drake's Deception</i>	285
Figure 5.170, les petites proéminences rocheuses	286
Figure 5.171, la matière claire indéfinie	286
Figure 5.172, les cavités sombres aux écoulements blanchâtres	286
Figure 5.173, les grandes pierres curieusement blanches	286
Figure 5.174, le signe d'escalade fragmentée type de <i>Uncharted 4 : A Thief's End</i>	287
Figure 5.175, les traditionnelles traces de peinture blanche	288
Figure 5.176, soustraction de formes et trace de peinture blanche	288
Figure 5.177, les trous sombres d'une falaise	288
Figure 5.178, les mousses végétales vertes	288
Figure 5.179, le signe d'escalade fragmentée type de <i>Uncharted 5 : The Lost Legacy</i>	289
Figure 5.180, la mécanique de glissement automatique	291
Figure 5.181, le signe d'escalade cylindrique	291
Figure 5.182, le seul signe d'escalade cylindrique de <i>Tomb Raider: The Last Revelation</i>	293
Figure 5.183, l'unique signe d'escalade cylindrique	294
Figure 5.184, le seul signe d'escalade cylindrique de <i>Tomb Raider : Chronicles</i>	295
Figure 5.185, le tutoriel du signe d'escalade cylindrique	296

Figure 5.186, le signe d'escalade cylindrique dans le jeu	296
Figure 5.187, apparition du premier signe d'escalade cylindrique	298
Figure 5.188, apparition du premier signe d'escalade cylindrique	298
Figure 5.189, les signes d'escalade cylindrique des trois premiers jeux	298
Figure 5.190, la tyrolienne se terminant sur une gouttière	300
Figure 5.191, le second signe sous forme de poutre d'acier	300
Figure 5.192, la première itération du signe d'escalade cylindrique	301
Figure 5.193, le symbole triangulaire de danger	302
Figure 5.194, le signe d'escalade cylindrique révélé par l'explosion	302
Figure 5.195, les signes d'escalade cylindrique de 2005 à 2006	302
Figure 5.196, le conduit jaune	304
Figure 5.197, la trajectoire actionnelle à suivre	304
Figure 5.198, le conduit jaune	305
Figure 5.199, le conduit bleu	305
Figure 5.200, le conduit jaune	305
Figure 5.201, le conduit blanc	305
Figure 5.202, schéma sémiotique des trois derniers jeux	306
Figure 5.203, les conduits en mode de vision saturée	307
Figure 5.204, les conduits en mode de vision désaturée	307
Figure 5.205, le signe d'escalade cylindrique de <i>Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction</i>	309
Figure 5.206, exemple de conduit de couleur jaune	310
Figure 5.207, exemple de conduit de couleur verte	310
Figure 5.208, exemple de conduit de couleur rouge	311
Figure 5.209, exemple de la vision infrarouge	311
Figure 5.210, le signe d'escalade cylindrique de <i>Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist</i>	312
Figure 5.211, la première itération du signe	313
Figure 5.212, la seconde itération du signe	314
Figure 5.213, la dernière itération du signe	314
Figure 5.214, le signe d'escalade cylindrique de <i>Uncharted : A Thief's End</i>	315
Figure 5.215, le conduit éclairé	316
Figure 5.216, le conduit sombre	316
Figure 5.217, le signe d'escalade cylindrique de <i>Uncharted : The Lost Legacy</i>	317
Figure 6.1, blanchiment tranché	322
Figure 6.2, blanchiments graduels	322
Figure 6.3, blanchiment global	322
Figure 6.4, exemple de l'effet de blanchiment	324
Figure 6.5, exemple de la trace de peinture blanche	324
Figure 6.6, le motif alvéolé	325
Figure 6.7, la matière orangée et lisse	325
Figure 6.8, exemple d'opposition de formes toriques	327
Figure 6.9, exemple d'une faible opposition formelle	327
Figure 6.10, la première forme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité	330

Figure 6.11, la seconde forme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité	331
Figure 6.12, le point d'exclamation de World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004-2025)	334
Figure 6.13, exemple de symboles affichés par-dessus en l'espace de jeu en surimpression.	334
Figure 6.14, le modèle de cheminement de la pensée scientifique selon Peirce et Dewey	341
Figure 6.15, application du modèle de raisonnement pragmatique sur la trace blanche de <i>Tomb Raider</i>	344
Figure 6.16, comparatif des modes opératoires des indices extradiégétiques et diégétiques	346
Figure 7.1, exemples de discontinuité cinétique	373
Figure 7.2, exemples de discontinuité cinétique	373

## LISTE DES TABLEAUX

Tableau 2.1, tableau de la typologie des signes peircéens .....	75
Tableau 2.2, tableau des 10 signes inspiré d'une figure parue dans l'article de Queiroz (2012).....	76
Tableau 4.1, tableau des durées des vidéos YouTube des jeux de notre corpus .....	164
Tableau 4.2, tableau des signes refusés pour notre étude .....	168
Tableau 4.3, liste des quatre catégories de signes retenus .....	171
Tableau 6.1, la symbolicité de deux types d'indice .....	339

## LISTE DES ABRÉVIATIONS, DES SIGLES ET DES ACRONYMES

Dans cette thèse, deux abréviations sont employées pour faciliter la lecture :

**CP x.y** renvoie au *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, volume x, paragraphe y.

**WP x.y ; année** se réfère au *Writings of Charles Sanders Peirce*, volume x, page y ; et l'année.

## RÉSUMÉ

Cette thèse explore la notion de trajectoire actionnelle dans l'objet vidéoludique et plus précisément étudie les modalités de fonctionnement des indices emphatiques d'interactivité à l'intérieur des espaces de jeu. Elle accorde une attention particulière au phénomène de diégétisation de ces indices dans le contexte du genre d'action-aventure 3D linéaire pour constituer une distinction fondamentale entre indices diégétiques et extradiégétiques. Elle entreprend d'analyser les mécanismes par lesquels les indices emphatiques diégétiques d'interactivité construisent leur propre symbolique, dans la mesure où, contrairement aux symboles extradiégétiques dont les règles dépendent d'une codification collectivement assimilée et partagée, la signification ludique des indices diégétiques est rarement explicitement communiquée au joueur ou à la joueuse.

Cette recherche procède à une analyse minutieuse du développement des indices emphatiques diégétiques d'interactivité se rapportant à l'acte d'escalade, sur une période s'étendant de 1996 à 2018, au sein de diverses franchises au succès critique et commercial notable. En mobilisant la logique sémiotique de Charles Sanders Peirce, cette étude examine les conditions de leur émergence, les modalités de leur composition ainsi que les mécanismes de leur signification et établit une typologie précise en identifiant les principales étapes de leur évolution. Le principal apport de cette thèse réside dans le développement du concept de discontinuité et dans l'analyse des mécanismes sémiotiques par lesquels les indices diégétiques, au fil des interactions répétées dans le cadre du jeu, tendent progressivement à être interprétés comme des symboles.

Mots clés : Peirce, sémiotique, pragmatisme, indice, sinsigne indiciel, légisigne indiciel, symbole, marqueur, interactivité, diégétique, extradiégétique, emphatique, discontinuité, interface, trajectoire actionnelle.

## ABSTRACT

This thesis aims to explore the notion of actional trajectory within the video game object and, more specifically, to examine the operational modes of emphatic interactivity cues within game spaces. Particular attention is given to the phenomenon of the diegetization of these cues within the context of the linear 3D action-adventure genre, in order to establish a fundamental distinction between diegetic and extradiegetic cues. This study seeks to analyze the mechanisms by which diegetic emphatic interactivity cues construct their own symbolism, given that, unlike extradiegetic cues—whose rules are based on a collectively assimilated and shared codification—the ludic meaning of diegetic cues is rarely explicitly communicated to the player.

This research conducts a rigorous analysis of the development of diegetic emphatic interactivity cues related to the act of climbing, covering a period from 1996 to 2018 across various franchises with significant critical and commercial success. Using the semiotic framework of Charles Sanders Peirce, this study examines the conditions of their emergence, the modalities of their composition, and the mechanisms of their signification, and establishes a precise typology as well as the principal stages of their evolution. The main contribution of this thesis lies in the development of the concept of discontinuity and the analysis of the semiotic mechanisms through which diegetic cues, through repeated interactions within the context of the game, gradually tend to be interpreted as symbols.

Keywords: Peirce, semiotics, pragmatism, index, indexical sinsign, indexical legisign, symbol, marker, interactivity, diegetic, extradiegetic, emphatic, discontinuity, interface, actional trajectory.

## INTRODUCTION

Dans de nombreux jeux vidéo réalistes, il est courant d'observer des éléments de l'interface traditionnelle dans l'espace de jeu. Ces représentations, résolument symboliques, fonctionnent comme des marqueurs visuels conçus pour informer la joueuse ou le joueur de la valeur interactive d'un objet spécifique au sein du jeu (De Souza, 2005). Cette situation se traduit généralement par l'affichage d'un texte, tel que « utiliser » ou « ouvrir », ou par l'ajout d'un logogramme, tel qu'une flèche ou la représentation simpliste d'un œil, pour communiquer à la joueuse ou au joueur la nature de l'action possible. De cette manière, les informations fournies par les conceptrices ou les concepteurs à l'utilisatrice ou à l'utilisateur sont instantanément accessibles, permettant d'interagir efficacement avec le monde du jeu. Non seulement les informations sont directement accessibles, mais la valeur symbolique de ces représentations est immédiatement interprétée par l'utilisatrice ou l'utilisateur qui possède déjà les connaissances nécessaires pour en déchiffrer les codes.

Il en va tout autrement dans les jeux vidéo d'action-aventure, où les indices d'interactivité peuvent adopter une forme radicalement différente par rapport aux autres genres vidéoludiques. Pour une joueuse ou un joueur novice découvrant ce type de jeu, réputé pour s'adresser à un large public, elle ou il peut en effet rencontrer des indices qui ne renvoient à aucune convention connue, et dont la valeur symbolique n'est pas explicitement communiquée par le jeu lui-même. Au lieu d'adopter un langage visuel normalisé, ces indices sont représentés de manière iconique (Peirce, CP), au même titre que l'ensemble du monde représenté. Pour qu'ils se distinguent du reste du contenu

visuel, les conceptrices ou les concepteurs<sup>1</sup> ajustent certaines de leurs qualités visuelles pour organiser un effet emphatique.

Toutefois, cet effet demeure subtil et mesuré, car la représentation de l'indice doit présenter un équilibre entre deux exigences contradictoires : d'une part, l'indice doit s'intégrer harmonieusement à la diégèse du jeu, c'est-à-dire qu'il doit paraître naturellement intégré au monde fictif et respecter les codes esthétiques et narratifs de l'univers représenté ; d'autre part, il doit être suffisamment emphatique pour attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et inférer de manière intelligible la présence d'une interaction possible. Autrement dit, cette dualité repose sur la capacité de ces indices d'être à la fois discrets et remarquables, intégrés et distinctifs, en alignant les contraintes de la fiction avec les besoins tangibles de l'interface utilisateur.

Avec l'émergence de ces indices emphatiques diégétiques dans les jeux d'action-aventure au début des années 2000, leur développement progressif, puis leur adoption massive durant les années 2010, il est légitime de s'interroger sur la manière dont ces signes, parfois très subtils, ont pu s'imposer comme un nouveau langage d'interactivité. Cette évolution témoigne d'un changement paradigmatique dans la conception des interfaces utilisateurs, où les indices d'interactivité ne se contentent plus de fournir des informations explicites. Ils se manifestent également comme des éléments hybrides, introduisant un caractère narratif qui retarde la découverte de leur signification symbolique. Cette dynamique suscite des interrogations sur les stratégies esthétiques et fonctionnelles déployées par les conceptrices ou les concepteurs pour parvenir à constituer un équilibre opérationnel entre leur fonction informative essentielle et l'intégration discrète de ces indices dans l'environnement diégétique.

---

<sup>1</sup> Dans le cadre de cette thèse, les termes « concepteurs » et « conceptrices » feront référence à l'ensemble des métiers impliqués dans la production d'un objet vidéoludique. Les trois principaux domaines, à savoir le design, l'art et la programmation, seront désignés par « designeuse ou designer », « artiste » et « programmeuse ou programmeur » respectivement.

Pour appréhender ce phénomène particulier et insuffisamment documenté dans la littérature scientifique, nous proposons de mettre à jour les connaissances concernant les mécanismes par lesquels ces signes visuels captent l'attention. Pour ce faire, nous examinerons les évolutions des signes d'escalade, de 1997 à 2018, au sein de diverses franchises d'action-aventure 3D réaliste linéaire ayant rencontrées un succès critique et commercial notable, en nous appuyant sur le cadre conceptuel de la logique sémiotique de Peirce. Pour atteindre cet objectif, cette thèse est structurée en six chapitres, chacun abordant une dimension déterminante de cette recherche. Le premier chapitre présente la problématique en détail, établissant le contexte général et les questions de recherche principales qui orientent cette étude. Il met en lumière les lacunes actuelles dans la littérature scientifique et justifie la pertinence de cette recherche. Le second chapitre établit le cadre conceptuel retenu pour cette étude. Il explore la théorie et les concepts clés de la logique sémiotique de Charles Sanders Peirce, qui sont fondamentaux pour analyser les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Le troisième chapitre regroupe l'ensemble des notions et théories connexes qui constituent une part significative du contexte interprétatif des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Ce chapitre explore une multitude de concepts qui, de notre point de vue, sont fondamentaux dans l'établissement et la cristallisation de l'Interprétant (CP 5.473 et 5.475). Le quatrième chapitre expose la méthodologie adoptée pour cette recherche et détaille les techniques utilisées pour collecter et analyser les données. Ce chapitre justifie le choix de la méthode de recherche, décrit les procédures de collecte de données et explique la manière dont les données ont été analysées pour répondre aux questions de recherche. Il souligne également les critères de sélection des jeux vidéo étudiés et les outils analytiques employés. Le cinquième chapitre est consacré à la présentation et à l'analyse des résultats. Il offre une description détaillée des indices emphatiques diégétiques identifiés dans les jeux vidéo analysés, ainsi que leur évolution et leur fonctionnement sémiotique. Les résultats sont discutés en lien avec le cadre conceptuel établi et les concepts du chapitre 3, mettant en évidence les mécanismes par lesquels ces signes captent l'attention de la joueuse ou du joueur et leur impact sur l'expérience de jeu. Enfin, le sixième chapitre propose notre interprétation du phénomène étudié, synthétise les principales conclusions de la recherche et discute des implications théoriques et pratiques qui en découlent.

# 1. CHAPITRE I

## PROBLÉMATIQUE

Ce chapitre a pour objectif de définir les contours précis de la problématique abordée dans cette thèse et, par voie de conséquence, d'en préciser l'objet de recherche. Dans un premier temps, il s'agit de situer la problématique dans le contexte global qui l'a vue émerger et au sein duquel elle se développe. Ce point implique une analyse approfondie du cadre culturel et vidéoludique dans lequel la problématique prend racine, permettant ainsi de mieux comprendre les dynamiques qui la sous-tendent.

Ensuite, ce chapitre se consacre à une revue de la littérature scientifique existante, dans le but de mettre en lumière les diverses approches théoriques développées par les auteurs ayant étudié cette question. Il s'agit ici de dresser un état des lieux des définitions et des interprétations de la problématique, en tenant compte des courants de pensée dominants et des débats académiques en cours. Cette étape est cruciale pour saisir les divergences et convergences théoriques qui existent autour de la problématique, tout en soulignant les éventuelles lacunes ou zones d'ombre dans la recherche actuelle.

Enfin, ce chapitre vise à établir la pertinence de cette problématique spécifique dans le cadre de cette thèse. Il s'agira de proposer des questions de recherche pertinentes pour justifier l'intérêt scientifique d'une telle recherche, en mettant en évidence les enjeux majeurs qu'elle soulève et les contributions potentielles qu'elle peut apporter au champ d'étude concerné. Cette démarche implique non seulement de souligner l'originalité de la recherche proposée, mais aussi d'expliquer en quoi elle peut enrichir et renouveler les connaissances existantes.

## 1.1 Le contexte

Dans une majorité de jeux vidéo, Jørgensen (2013) observe une pratique courante qui consiste à disposer des indices visuels dans l'espace de jeu sous forme d'*informations emphatiques* pour informer la joueuse ou le joueur des actions à réaliser. Dans sa définition large de l'interface vidéoludique, l'auteure soutient que ces indices peuvent être soit fortement explicites, soit particulièrement subtils. Pour distinguer ces deux types de signes, elle qualifie les indices de la première catégorie d'« augmentations » tandis qu'elle emprunte le terme « *signifiers* » de Norman (2008, 2013) pour désigner ceux de la seconde.

Pour Jørgensen, la première catégorie d'indices contribue à augmenter le monde fictionnel représenté en y intégrant des symboles pour signifier qu'un élément du monde est également la représentation d'une mécanique de jeu. Dans ce contexte, il s'agit de faire cohabiter deux univers de signes : l'un *iconique* (CP 2.304), où les signes se réfèrent aux objets du monde physique en vertu de leur ressemblance visuelle, et l'autre *symbolique* (CP 2.249) dans lequel les signes indiquent les mécaniques de jeu en raison de relations arbitraires déterminées par des conventions collectivement partagées.

Figure 1.1, exemple d'une augmentation



Capture d'écran du jeu *World of Warcraft*  
(Blizzard Entertainment, 2004-2024)

Figure 1.2, exemple d'un signifier selon Jørgensen



Capture d'écran du jeu *Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Dans la figure 1.1 par exemple, l'univers de signes symboliques ne correspond pas à celui iconique de la représentation du monde proposé. Dans les faits, la plupart des signes représentant l'espace de jeu comme le bateau, la mer, le ciel, les personnages et le griffon répondent à la fonction première de nous plonger dans un monde médiéval fantastique. À l'inverse, les éléments visuels

comme la barre de vie, la barre listant les différentes actions disponibles, la description textuelle d'une quête sous la forme d'une page d'un vieux livre, l'affichage du texte « Captain Garrick » ou le point d'exclamation établissent un univers de signes symboliques dont le rôle principal est de communiquer à la joueuse ou au joueur des informations sur l'état du jeu.

À l'opposé de cette première catégorie d'informations emphatiques, la seconde catégorie d'indices concerne ceux qui désignent les mécaniques de jeu en utilisant le même univers de signes que celui de la représentation du monde. Pour illustrer ce type de signe, la trace de peinture blanche du jeu *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) constitue un des exemples les plus connus dans la communauté vidéoludique (figure 1.2), où l'opposition visuelle produite par ses qualités colorimétriques et texturales avec l'homogénéité du contenu graphique immédiat capte naturellement l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Avec l'application de cette trace, les conceptrices ou les concepteurs de jeu cherchent à stimuler la joueuse ou le joueur à reconnaître la faisabilité d'un acte d'escalade en établissant une relation logique entre les briques, mises en évidence par la trace de peinture blanche, et les capacités de déplacement acrobatiques de l'avatar.

### 1.1.1 Le *signifier* diégétique

Pour justifier une distinction avec la première catégorie d'informations emphatiques, Jørgensen définit les indices de la seconde catégorie comme des *signifiers*<sup>2</sup> qui « donnent des informations supplémentaires aux objets [...] tout en restant partie intégrante de l'écologie du monde du jeu. Ils font partie intégrante des objets qui existent écologiquement dans l'environnement du monde du jeu et peuvent être affectés par d'autres objets ou événements dans cette écologie » (2013, p.83, notre traduction<sup>3</sup>). Par cette affirmation, l'auteure désigne les *signifiers* comme des signes qui

---

<sup>2</sup> Dans cette thèse, le mot *signifier* ne fait pas référence à la notion de « signifiant ». Ce terme renvoie plutôt à la définition de Norman (2008, 2013) expliqué dans le paragraphe suivant et la partie 3.1.2.3.

<sup>3</sup> « *give additional information about objects [...] while remaining a part of the ecology of the gameworld. They are integral parts of objects that exist ecologically in the gameworld environment and can be affected by other objects or events in that ecology* ».

produisent une opposition visuelle uniquement dans l'univers de signes iconiques de la représentation du monde.

Or, cette définition du *signifier* apparaît comme une interprétation erronée de Jørgensen de la définition originale rédigée par Norman (2008, 2013). En aucun cas, Norman ne précise, dans son article « *Signifiers, Not Affordances* », que les *signifiers* agissent exclusivement dans le monde iconique. Dans sa première définition du concept, il définit le *signifier* comme « tout signal physiquement perceptible, qu'il soit accidentel ou délibéré. Un *signifier* social est soit créé ou interprété par des personnes ou par la société, signifiant une activité sociale ou un comportement social approprié » (Norman, 2008, notre traduction<sup>4</sup>).

En définissant les *signifiers* comme des créations sociales intentionnelles, l'auteur n'exclut pas formellement les signes au format symbolique tels que les schémas et les informations textuelles contenues sur les étiquettes – bien qu'il faille reconnaître que tous les exemples mentionnés dans son article relèvent de l'iconique, ce qui peut en partie expliquer l'écart interprétatif du concept. Dans son livre *The Design of Everyday Things* (2013), Norman clarifie d'ailleurs ensuite cette situation, *a priori* nécessaire, en illustrant le premier exemple de *signifier* par la présence réfléchie et calculée du mot « Poussez », résolument symbolique, sur une porte afin de communiquer la manière dont il faut la faire fonctionner (p.14). Selon la définition de Norman, le *signifier* désigne donc autant un signe iconique que symbolique.

Par conséquent, étant donné l'inadéquation de ce terme pour désigner la seconde catégorie d'informations emphatiques de Jørgensen, et face à l'impossibilité de recourir à la théorie peircéenne comme l'exposera le chapitre deux de cette thèse<sup>5</sup>, il apparaît plus approprié d'y ajouter l'adjectif « diégétique » afin que l'appellation *signifier diégétique* puisse correspondre pleinement

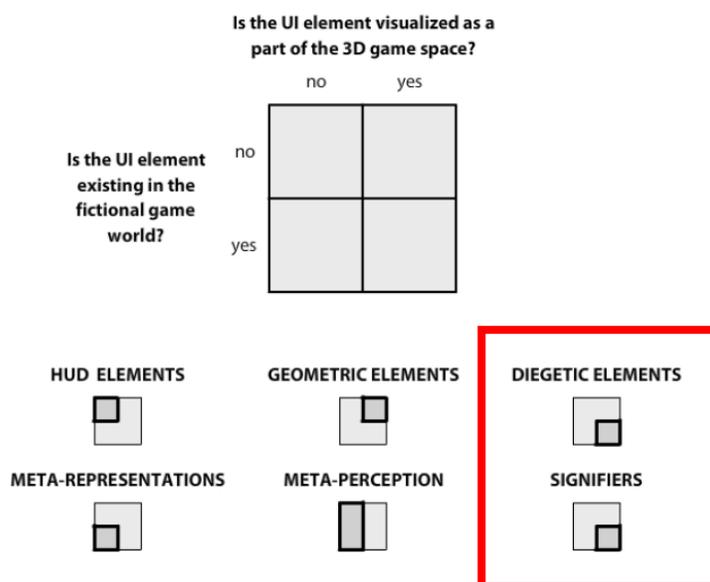
---

<sup>4</sup> « *I call any physically perceivable cue a signifier, whether it is incidental or deliberate. A social signifier is one that is either created or interpreted by people or society, signifying social activity or appropriate social behavior* ».

<sup>5</sup> Où nous expliquons pourquoi la même représentation peut être perçue à la fois comme iconique et symbolique.

à ce que Jørgensen désigne. Qui plus est, cette décision est d'autant plus nécessaire que dans les travaux de Fagerholt et Lorentzon (2009), qui constituent, selon nous, un système de catégorisation plus rigoureux pour établir la nature de l'opposition visuelle à laquelle Jørgensen fait référence, les termes « *signifier*<sup>6</sup> » et « diégétique » désignent la même catégorie d'informations emphatiques (figure 1.3).

Figure 1.3, tableaux de classification de Fagerholt et Lorentzon (2009)



## 1.1.2 Les représentations visuelles de la mécanique de jeu

D'après Fagerholt et Lorentzon, la dualité entre ce que Jørgensen qualifie d'augmentation et de *signifier* s'inscrit dans un phénomène plus large de communication. Dans leur mémoire de maîtrise intitulée *Beyond the HUD, User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, les auteurs proposent une classification minutieuse des différentes représentations visuelles de la

---

<sup>6</sup> Dans le texte Fagerholt et Lorentzon, le terme *signifier* fait également l'objet d'une erreur d'interprétation en étant exclusivement assimilé à tout ce qui est de l'ordre diégétique. Selon toute vraisemblance, ce point semble être à l'origine de l'erreur d'interprétation du terme *signifier* de Norman par Jørgensen puisque l'auteure se rapporte énormément aux écrits de Fagerholt et Lorentzon pour définir les *signifiers*.

mécanique de jeu dans les jeux de type FPS (pour *First Person Shooter*, en anglais<sup>7</sup>). En se questionnant sur leur appartenance au monde fictionnel et sur leur présence dans l'espace de jeu 3D, les auteurs distinguent ainsi quatre types de représentations de mécanique de jeu, résumé par le tableau ci-après (figure 1.4) paru dans l'article « *Game UI Discoveries: What Players Want* » (Andrews, 2010); (1) les représentations non diégétiques, (2) les représentations spatiales, (3) les méta-représentations et (4) les représentations diégétiques.

Figure 1.4, les quatre types de représentations visuelles de la mécanique de jeu

		Est-ce que la représentation est visible dans l'espace de jeu 3D?	
		non	oui
Est-ce que la représentation existe dans le monde fictionnel ?	non	Représentations non diégétiques	Représentations spatiales
	oui	Méta-représentations	Représentations diégétiques

Traduction du tableau de classification des représentations visuelles de la mécanique de jeu de Andrews (2010) à partir des travaux de Fagerholt et Lorentzon (2009)

Pour désigner le discours visuel traditionnel de l'interface, communément appelé HUD<sup>8</sup> (pour *Heads-Up Display*, en anglais<sup>9</sup>) et dont l'affichage s'effectue sous la forme d'informations en surimpression sur l'écran, Fagerholt et Lorentzon adoptent l'emploi du terme « non diégétique ». Pour indiquer les représentations qui peuvent exister dans le monde fictionnel sans y être

<sup>7</sup> La traduction française de ce terme est « jeu de tir à la première personne ».

<sup>8</sup> Originellement utilisé dans le domaine militaire, ce terme est une référence directe au dispositif visuel des pilotes d'avions de chasse qui affiche des informations critiques de la mission directement dans le champ de vision sur un écran transparent ou sur la visière du casque.

<sup>9</sup> La traduction française de ce terme est « affichage tête haute », mais elle est peu utilisée.

spatialement intégrées, le terme « méta-représentation » est privilégié. Pour qualifier les représentations de la mécanique de jeu présentes dans l'espace de jeu sans appartenir au monde fictionnel, l'expression « représentation spatiale » est suggérée. Enfin, pour nommer celles qui sont intégrées autant dans l'univers fictionnel que dans l'espace de jeu 3D, le terme « diégétique » est proposé.

À ce stade, et dans le but de clarifier cette classification, il nous paraît convenable et judicieux de fournir un exemple pour chacune de ces quatre définitions en ordonnant les quatre prochaines figures selon la séquence établie par le tableau précédent, tout en prenant soin d'y inclure les deux exemples précités.

Figure 1.5, exemple de représentations non diégétiques



Capture d'écran du jeu *Eve Online*  
(CCP Games, 2004-2022)

Figure 1.6, exemple de représentations spatiales



Capture d'écran du jeu *World of Warcraft*  
(Blizzard Entertainment, 2004-2019).

Figure 1.7, exemple de méta-représentations



Capture d'écran du jeu *Call of Duty: WW2*  
(Activision, 2017)

Figure 1.8, exemple de représentations diégétiques



Capture d'écran du jeu *Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

### 1.1.2.1 La représentation non diégétique

La figure 1.5 présente une image du jeu *EVE Online* (CCP Games, 2004-2022) où il est possible d'identifier facilement de nombreuses informations textuelles organisées et alignées selon les

contraintes de la forme rectangulaire de l'écran. Ces informations de la mécanique de jeu sont exclusivement destinées à l'utilisatrice ou à l'utilisateur, extérieures à l'espace de jeu dans le sens où un personnage ne pourrait pas les voir. De plus, elles ne participent pas à la diégèse du jeu, répondant ainsi à la définition des représentations non diégétiques de Fagerholt et Lorentzon.

### 1.1.2.2 La représentation spatiale

La figure 1.6 reprend l'exemple précédent de *World of Warcraft*. Dans ce cas, l'information de la mécanique de jeu exprimée par le point d'exclamation ne participe pas à la diégèse avec l'adoption d'un format fondamentalement symbolique emprunté aux interfaces traditionnelles WIMP<sup>10</sup>. Pour un personnage, il serait en effet irrationnel et incohérent de voir des points d'exclamation au-dessus de certains individus. De plus, comme l'emplacement du point d'exclamation est localisé dans l'espace de jeu, au-dessus du personnage, ce type de représentation d'une mécanique se conforme à ce que Fagerholt et Lorentzon qualifient de représentation spatiale.

### 1.1.2.3 La méta-représentation

La figure 1.7, extraite du jeu *Call of Duty : WW2* (Activision, 2017), propose une représentation plus ou moins réaliste d'une blessure subie par l'avatar. L'effet rouge autour de l'image vise à reproduire visuellement la fermeture des paupières et la sensation de sang lors des dommages subis par le corps de l'avatar. Cependant, bien que cette représentation vise à reproduire visuellement la réalité du monde fictionnel représenté, elle se situe en dehors de ce monde, précisément à la surface de l'écran, répondant ainsi aux critères de méta-représentation de la mécanique de jeu.

---

<sup>10</sup> Abréviation anglaise pour « *Window, Icon, Mouse, Pull-down menu* », en français « Fenêtre, Icône, Souris et Menu déroulant ».

### 1.1.2.4 La représentation diégétique

Dans cette catégorie particulière de la représentation diégétique des mécaniques de jeu, Fagerholt et Lorentzon regroupent deux sous-catégories : les affordances et les *signifiers*.

#### 1.1.2.4.1 Les affordances

Dans un univers où les mécaniques de jeu sont exprimées à travers le même ensemble de signes iconiques utilisés pour représenter le monde, les affordances jouent un rôle fondamental en suggérant les actions appropriées aux joueurs. Ces affordances sont des indices implicites ou explicites intégrés dans l'environnement du jeu, conçus pour guider l'interaction des joueurs avec les éléments du jeu. Ce concept, bien qu'exploré et développé plus en profondeur au chapitre 3, mérite, à ce stade de notre argumentaire, une introduction succincte.

L'affordance peut être définie comme l'établissement d'une relation actionnelle entre un objet et un individu, basée sur les propriétés physiques de l'objet, les capacités intellectuelles et motrices de l'individu et les conventions sociales ou culturelles préexistantes. En d'autres termes, dans le cadre d'un jeu vidéo, une affordance suggère à une joueuse ou un joueur ce qu'il peut ou doit faire avec un objet spécifique, en s'appuyant sur la perception et la compréhension intuitive des caractéristiques de cet objet. Cette relation est influencée par plusieurs facteurs. Les propriétés physiques de l'objet, telles que sa forme, sa texture, et sa position dans l'environnement, fournissent des indices visuels et tactiles sur son utilisation possible. Les capacités intellectuelles et motrices de l'individu, qui incluent non seulement les mouvements de déplacement, mais aussi les compétences acrobatiques permises par le jeu, déterminent la faisabilité de l'action suggérée. Enfin, les conventions établies, qu'elles soient culturelles, contextuelles ou spécifiques à un genre de jeu, jouent un rôle significatif en façonnant les attentes et les interprétations des utilisatrices et des utilisateurs.

Pour illustrer cette notion, les affordances disponibles dans la figure 1.7 se limitent à une seule interaction raisonnable, à savoir la possibilité de s'agripper aux briques. Si nous faisons abstraction de la trace blanche de peinture, cette interaction est suggérée par le volume distinctif créé par le

décalage des briques par rapport aux autres briques du mur. À partir du contexte général du jeu, des capacités acrobatiques de l'avatar et de ce décalage, la joueuse ou le joueur établit une relation logique d'escalade.

Pour une meilleure compréhension du phénomène, et si nous faisons abstraction des représentations spatiales qui y sont présentes, les affordances disponibles dans la figure 1.6 sont multiples et dépourvues de tout *signifier*. À proximité de l'avatar par exemple, deux autres personnages sont visibles, suggérant que la joueuse ou le joueur pourrait éventuellement interagir avec eux, soit pour engager une conversation, soit pour les combattre, en fonction des objectifs et des mécaniques de jeu. En ce qui concerne les objets présents dans la scène, les caisses et les barils situés sur le bateau offrent des possibilités d'interaction supplémentaires. La joueuse ou le joueur pourrait être tenté de les détruire pour découvrir s'ils contiennent des récompenses, une mécanique de jeu courante dans de nombreux jeux vidéo. Par ailleurs, le bateau lui-même présente une affordance notable avec la présence d'un escalier menant à la barre du navire. Cette structure indique clairement une possibilité de déplacement vertical, permettant à la joueuse ou au joueur d'accéder à un nouveau point de vue et d'éventuellement prendre le contrôle du bateau si le système le permet. En bref, les affordances ont la potentialité de suggérer des actions à partir des objets particuliers selon le contexte et hors de toute opposition visuelle, c'est-à-dire de l'usage du *signifier*, pour augmenter artificiellement le sentiment de présence des objets concernés aux yeux des joueuses ou des joueurs.

#### **1.1.2.4.2 Le signifier (diégétique)**

La figure 1.8 présente une illustration de la représentation diégétique d'une mécanique de jeu, caractérisée par la présence d'un signe intégré dans l'espace de jeu et participant activement à la construction du monde fictionnel. Ce signe, ou ce *signifier* diégétique, n'est pas superposé sur l'affichage de l'environnement de jeu à la manière des interfaces traditionnelles. Les traces de peinture blanches qui le constituent sont intrinsèquement liées aux éléments narratifs et visuels qui composent cet univers. Même si leur présence peut sembler incongrue, étant donné que l'histoire se déroule dans un lieu reculé où il serait surprenant de voir des individus marquer la trajectoire à suivre avec de la peinture, ces signes pourraient néanmoins éventuellement exister dans certaine

représentation du monde. Certes, l'opposition subtile que ces signes entretiennent avec le reste du contenu visuel immédiat constitue fondamentalement un acte de langage déguisé des conceptrices ou concepteurs pour suggérer aux joueuses ou aux joueurs d'utiliser les briques pour escalader. Pourtant, il n'en demeure pas moins qu'ils sont entièrement intégrés à l'univers des signes iconiques de la représentation du monde, remplissant ainsi toutes les conditions d'une représentation diégétique de la mécanique de jeu. Ces signes, bien que subtilement discordants, sont perçus comme des éléments de l'univers fictionnel, facilitant la compréhension des mécanismes de jeu sans compromettre la cohésion narrative.

### **1.1.3 L'opposition visuelle comme signe distinctif de l'objet vidéoludique**

À partir de ces définitions, les indices auxquels Jørgensen fait référence dans son ouvrage et les oppositions visuelles qui les caractérisent relèvent des représentations spatiales et diégétiques telles que définies par Fagerholt et Lorentzon. Dans le premier type de représentation, l'opposition visuelle se manifeste par le contraste entre la représentation d'un monde iconique et celle d'un univers de signes composé de logogrammes<sup>11</sup>, dont le discours visuel adopte le format habituellement réservé aux interfaces traditionnelles. Cette juxtaposition crée une tension esthétique et fonctionnelle, mettant en évidence les éléments interactifs et facilitant la navigation de la joueuse ou du joueur au sein de l'environnement de jeu, tout en maintenant une distinction claire et prononcée entre les niveaux narratifs et les couches informatives. Dans le second type de représentation d'une mécanique de jeu, il est davantage question d'une opposition au sein des composantes diégétiques du monde, dans un format iconique qui le rend plus subtil que celui du langage visuel des logogrammes des représentations spatiales. Dans les deux cas, selon Jørgensen, toute représentation d'une mécanique de jeu doit être accompagnée d'un phénomène d'opposition visant à souligner sa présence et à attirer l'attention de la joueuse et du joueur.

---

<sup>11</sup> Les logogrammes sont des signes qui représentent soit des concepts abstraits ou des objets du monde physique par leur ressemblance visuelle. Dans le premier cas, on qualifie le logogramme d'idéogramme, tandis que, dans le second cas, il est désigné par le terme de pictogramme.

D'après l'auteure, cette pratique oppositionnelle pour exposer les mécaniques de jeu constitue une caractéristique qui différencie l'objet vidéoludique des autres médias. Sur ce sujet, elle affirme que :

L'utilisation de superpositions et l'intégration de symboles dans l'univers du jeu sont des formes de communication nécessaires qui facilitent l'implication du joueur dans les jeux numériques. Pour cette raison, les informations du système de jeu, quelle que soit la manière dont elles sont intégrées dans l'univers du jeu, doivent être considérées comme un canal de communication spécifique au médium. (Jørgensen, 2013, p.6, notre traduction<sup>12</sup>, nous soulignons)

Pour résumer sa pensée, Jørgensen définit donc les *signifiers* comme un élément qui ajoute des informations aux mondes représentés, et ce, « sous la forme de symboles, de filtres de couleur et d'autres caractéristiques qui ne sont pas représentés de manière très similaire » (Jørgensen, 2013, p.80, notre traduction<sup>13</sup>). Elle critique ainsi l'illusion qu'un jeu peut fonctionner exclusivement par l'entremise d'affordances, sans *signifier* ni autres interfaces au discours visuel oppositionnel.

#### 1.1.4 L'illusion de l'interface transparente

Par crainte que les manifestations des mécaniques de jeu ne puissent pas être reconnues dans les mondes exclusivement iconiques, Jørgensen met en garde contre la tendance de certains jeux vidéo à réduire la portée, voire à supprimer les informations emphatiques. Une tendance qu'elle qualifie de « *transparency fallacy* » et que nous pourrions traduire par « l'illusion de la transparence ». Selon la définition qu'elle propose, cette illusion « est basée sur l'hypothèse que l'environnement physique non médiatisé est le système d'information le plus intuitif et que, pour cette raison, il communique le mieux les informations de navigation à ses habitants » (2013, p.31, notre

---

<sup>12</sup> « *The use of overlays and the integration of symbols into the gameworld are necessary forms of communication that ease the player's involvement in digital games. For this reason, game-system information, regardless of how it is integrated into the gameworld, must be seen as a medium-specific channel of communication* ».

<sup>13</sup> « [...] *by way of symbols, color filters and other features that are not represented in a verisimilar manner* ».

traduction<sup>14</sup>). Suivant cette assumption, la représentation réaliste du monde permettrait la transposition des rapports habituels que la joueuse ou le joueur entretient avec son monde quotidien. Si bien qu'en reproduisant des situations familières, les conceptrices ou les concepteurs pourraient ainsi espérer déclencher le comportement recherché chez l'utilisatrice ou l'utilisateur sans avoir besoin d'y ajouter d'informations emphatiques.

Pour Jørgensen, ce phénomène est une conséquence de ce que Salen et Zimmerman (2003) appellent l'« *immersive fallacy* », l'illusion de l'immersion, qui appuierait l'idée que « le plaisir d'une expérience médiatique réside dans sa capacité à transporter le participant par les sens dans une réalité simulée et illusoire » (p.31, notre traduction<sup>15</sup>). Autrement dit, en se laissant influencer par la tendance d'imiter le réel dans le but de favoriser l'immersion sensorielle de la joueuse et du joueur, l'objet vidéoludique serait disposé à subir un phénomène de minoration, voire de disparition des manifestations visuelles de la mécanique de jeu.

Cela dit, aux dires de nombreux auteures et auteurs, l'idée de transparence d'une interface, aussi idéale, mais illusoire soit-elle, ne s'impose pas par la nature de celle-ci, mais plutôt par la perception que l'utilisatrice ou l'utilisateur s'en fait. Pour Salen et Zimmerman (2003) et Hodent (2018), cette notion désigne en effet l'idée de rendre l'interface si facile à lire que la joueuse ou le joueur pourrait en oublier sa présence. Pour Norman (1990), l'interface « devrait être juste quelque chose qui aide, quelque chose qui ne se met pas en travers et, surtout, quelque chose qui n'attire pas d'attention et d'énergie sur elle-même » (p. 210, notre traduction<sup>16</sup>). Lorsque Schell (2015, p.253-260) établit les conditions idéales au sein desquelles l'interface devrait opérer, il insiste sur la nécessité que l'interface ne paraisse pas comme un *mur* entre la joueuse ou le joueur et le monde

---

<sup>14</sup> « *The transparency fallacy concerns the gameworld as an informational space and is based on the assumption that the unmediated physical environment is the most intuitive informational system and, for this reason, best communicates navigational information to its inhabitants* ».

<sup>15</sup> « *The immersive fallacy is the idea that the pleasure of a media experience lies in its ability to sensually transport the participant into an illusory, simulated reality* ».

<sup>16</sup> « *My tool should be just something that aids, something that does not get in the way, and above all, something that does not attract attention and energy to itself* ».

représenté. De son point de vue, les informations utiles au bon déroulement du jeu devraient se limiter à des signes simples qui favorisent le contrôle de la joueuse ou du joueur sans attirer l'attention. De notre point de vue, Schell résume bien la situation dans la seconde édition de son ouvrage *The Art of Game Design, a book of lenses* lorsqu'il fait mention d'une citation<sup>17</sup> d'Edward Tufte (2013) : « Peu importe qu'elle soit belle, peu importe qu'elle soit cool, il serait préférable qu'il y ait moins d'interface » (Tufte, 2013, cité dans Schell, 2015, p.259, notre traduction<sup>18</sup>).

### 1.1.5 Le principe ubiquitaire

Selon les observations de Jørgensen, l'application d'une logique d'opposition visuelle pour signifier les mécaniques dans l'espace de jeu est devenue un phénomène largement répandu dans le domaine vidéoludique contemporain. Cette pratique consiste à utiliser des éléments visuels distinctifs pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur sur des aspects spécifiques de l'interactivité, facilitant ainsi la compréhension et l'interaction avec les mécanismes du jeu. Ces informations emphatiques sont désormais si intégrées dans les contenus vidéoludiques qu'elles doivent être perçues comme une norme établie plutôt que comme une exception. Selon l'auteure, la communauté vidéoludique s'est familiarisée avec la coexistence de ce double langage, rendant l'interface virtuellement transparente aux yeux des utilisatrices et des utilisateurs.

Pour justifier sa pensée, l'auteure s'appuie sur son interprétation du concept d'« informatique ubiquitaire » (« *ubiquitous computing* ») de Weiser (1991, 1994) pour affirmer que l'omniprésence de ce double langage visuel dans les jeux vidéo a fini par construire une habitude dans les pratiques

---

<sup>17</sup> Il est à noter que, après vérification, cette citation renvoie à un message de Tufte en 2013 sur la plateforme X, anciennement Twitter, dans lequel il interpelle Alan Cooper, auteur de plusieurs livres sur la question de l'interface, dont *About face 2.0, The Essentials of Interaction Design* (2003) où nous avons pu retrouver la citation; « *No matter how cool your interface is, less of it would be better* » (p.119), étonnamment proche de celle attribuée à Tufte. Dès lors, il paraît très probable que cette citation soit imputable à Cooper et que Tufte y rend seulement hommage dans son message sur X.

<sup>18</sup> « *No matter how beautiful, no matter how cool your interface, it would be better if there were less of it* » (Edward Tufte, commentaire sur la plateforme X, 2013).

vidéoludiques. À l'origine, ce concept désigne un phénomène en génie logiciel et en science de l'informatique où l'objet informatique est idéalement conçu pour être largement utilisé et pour devenir « naturel » dans son rapport d'interaction entre l'humain et la machine, au point de se fondre dans l'environnement et de s'intégrer aux habitudes. L'informatique ubiquitaire se réfère à l'intégration répandue et discrète de la technologie informatique dans l'environnement quotidien, de manière à ce que ladite technologie devienne pratiquement invisible pour les utilisatrices et les utilisateurs. En opposition avec le statut stationnaire et volumineux de l'informatique de bureau, l'informatique ubiquitaire se présente sous une forme décentralisée qui favorise sa portabilité (ordinateur portable, téléphone intelligent, tablette, etc.) et son incorporation dans les objets du quotidien (réfrigérateur, montre, lunettes, etc.). Pour Weiser, la technologie ubiquitaire, bien qu'omniprésente, ne détourne pas l'attention sur elle-même. Elle fonctionne en arrière-plan et s'adapte de manière intuitive aux besoins des utilisatrices et des utilisateurs.

Appliqué au cadre vidéoludique contemporain, Jørgensen estime que le principe ubiquitaire démontre comment les *signifier* visuels diégétiques d'interactivité ne sont plus consciemment perçus par la communauté de joueurs. La présence de ces éléments indicels serait devenue si normale et ordinaire dans les jeux vidéo que plus personne n'y prêterait réellement attention.

Or, le principe d'ubiquité appliqué aux informations emphatiques de l'objet vidéoludique fonctionne exclusivement lorsque la valeur symbolique de celles-ci est connue de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Dans le cas où il ou elle rencontre pour la première fois des *signifiers* diégétiques d'interactivité si subtils qu'il ou elle n'en perçoit pas la signification, il ou elle ne peut tout simplement pas les considérer, et encore moins les oublier consciemment, comme le suggère le principe d'ubiquité. Dans ces circonstances, la question se pose de savoir comment la joueuse ou le joueur en arrive à considérer ces *signifiers* diégétiques d'interactivité comme des symboles.

## **1.2 L'objet de recherche : l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité**

Dans les sous-parties précédentes, nous avons établi la notion de « *signifier diégétique* » pour circonscrire l'objet de notre recherche. Nous rappelons que, dans le cadre de la théorie des

affordances, le concept de *signifier* ne se réfère pas aux objets qui soutiennent directement l'action, mais aux éléments qui signalent ces actions. En conséquence, nous avons choisi d'exclure de notre analyse les affordances en tant que telles, entendues comme des représentations qui suggèrent des relations actionnelles sur la base des conventions établies dans le monde physique. En substance, notre analyse ne concerne donc pas les objets tels que les portes, les caisses ou les leviers, mais plutôt les *signifiers* diégétiques qui suggèrent leur interaction. Dans ces exemples, les *signifiers* diégétiques se présentent sous la forme d'une trace d'usure sous une porte pour supposer une ouverture, de fissures sur une caisse de bois pour indiquer une possible destruction (Juul, 2005, p.179) ou encore d'une trace de doigts sur un levier pour suggérer une utilisation antérieure.

Dans la désignation préliminaire de notre objet de recherche, nous avons retenu le terme « diégétique » pour mettre en lumière le rapport d'appartenance du *signifier* à l'univers de signes du monde représenté, marqué par son iconicité et par son potentiel, à l'instar de tous les objets qui le composent l'espace de jeu, à soutenir la narration et à contribuer à la construction d'un récit. Nous avons également établi qu'une propriété essentielle de ces *signifiers* diégétiques réside dans leur aptitude à instaurer une opposition visuelle significative avec le contenu graphique adjacent, dans le but de capter l'attention du joueur ou de la joueuse. Par conséquent, l'appellation de notre objet de recherche se définit en partie sous les termes de « *signifiers* emphatiques diégétiques ».

De plus, si nous nous référons aux définitions des représentations visuelles des mécaniques de Fagerholt et Lorentzon, ces *signifiers* emphatiques diégétiques désignent des éléments qui participent à la diégèse du jeu, qui sont organisés à l'intérieur de l'espace de jeu, et qui s'opposent aux représentations spatiales. Or, nous considérons que la notion de spatialité peut tout aussi bien être accordée aux *signifiers* emphatiques diégétiques puisqu'ils agissent, eux aussi, directement dans l'espace de jeu pour informer la joueuse ou le joueur sur la présence d'une mécanique de jeu. Dès lors, nous ajoutons cette notion de spatialité à la dénomination de notre objet de recherche en ajoutant le terme environnemental, un terme d'autant plus pertinent du fait qu'il soit déjà abondamment utilisé dans l'industrie pour désigner les éléments qui constituent l'ensemble de l'espace de jeu. En conséquence, le sujet de cette étude se définit comme les « *signifiers* emphatiques diégétiques environnementaux ». Par ailleurs, et compte tenu du contexte

vidéoludique dans lequel ces indices évoluent et de leur fonction résolument interactive, il nous apparaît également fondamental de préciser cette notion dans la dénomination de notre objet de recherche. Pour cette raison, nous proposons de désigner notre objet de recherche sous les termes de « *signifieurs* emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité ». Enfin, dans la mesure où la traduction française du terme *signifier* est communément associée à la notion sémiologique saussurienne de *signifiant*, et qu’elle entre ainsi en contradiction avec notre démarche visant à réaliser une analyse sémiotique, nous proposons son remplacement par l’une des catégories sémiotiques fondamentales peircéennes : les *indices*. Par conséquent, pour désigner de manière définitive notre objet de recherche, nous soumettons l’appellation suivante : « *indice emphatique diégétique environnemental d’interactivité* ».

Il convient de souligner que, pour mener à bien cette recherche, nous comparons les indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité aux représentations spatiales décrites par Fagerholt et Lorentzon. Dans cette approche, nous constatons toutefois que le qualificatif *spatial* ne permet pas de différencier clairement ces représentations des indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité, car elles partagent toutes deux la caractéristique d’intervenir directement dans l’espace de jeu. Par conséquent, nous proposons de désigner ces représentations spatiales sous le terme d’*extradiégétiques*, un choix terminologique qui met en évidence leur distinction fondamentale vis-à-vis des indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité.

Dans cette perspective, la présente thèse se donne donc pour objectif d’examiner en détail les modalités de différenciation et les points de comparaison entre les indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité et les indices emphatiques extradiégétiques environnementaux d’interactivité.

### **1.3 Les questions de recherche**

Plus précisément, cette recherche vise à comprendre comment ces indices emphatiques diégétiques environnementaux d’interactivité sont organisés pour être perçus comme des symboles dans l’esprit de la joueuse ou du joueur. Puisqu’elle concerne ultimement l’analyse de la composition et

des mécanismes fonctionnels de ces signes, le cadre théorique de la logique sémiotique de Charles Sanders Peirce s'est imposé comme le choix le plus pertinent. Conséquemment, et à partir de la problématique plus large soulevée précédemment concernant le phénomène de symbolisation des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, nous répondrons à la question principale de recherche suivante :

*De quelles manières la sémiotique peircéenne permet d'expliquer le fonctionnement et l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans les jeux vidéo d'action-aventure ?*

Pour répondre à cette question, nous aborderons les sous-questions suivantes :

1. Comment le mécanisme sémiotique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se modifie-t-il au cours de leur développement dans ce type de jeux vidéo?
2. Dans quelles mesures la sémiotique peut-elle expliquer la perception symbolique de ce type d'indice dans ce type de jeux vidéo ?
3. Quelles sont les conditions qui favorisent l'émergence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans ce type de jeux vidéo?

## **1.4 Conclusion**

Cette thèse propose donc d'explorer la notion d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité. Cette recherche porte une attention particulière au phénomène de diégétisation de ces indices au sein du genre d'action-aventure 3D linéaire, où ils sont les plus largement représentés, afin de constituer une distinction fondamentale entre indices diégétiques et indices extradiégétiques. Elle entreprend d'analyser les mécanismes par lesquels ces indices particuliers construisent leur propre symbolique, dans la mesure où, leur signification ludique est rarement explicitement communiquée à la joueuse ou au joueur. Autrement dit, cette thèse s'interroge sur la manière dont le phénomène de transparence, distinctif des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, préserve l'efficacité communicative de leur signification.

Pour ce faire, cette recherche procède à une analyse minutieuse du développement des indices emphatiques diégétiques d'interactivité se rapportant à l'acte d'escalade, sur une période s'étendant de 1996 à 2018, au sein de diverses franchises au succès critique et commercial notable. En mobilisant la logique sémiotique élaborée par Charles Sanders Peirce, elle vise à examiner les conditions d'émergence de ces indices, à étudier les modalités de leur composition et les mécanismes de leur signification, tout en proposant une typologie rigoureuse ainsi qu'une analyse des principales étapes de leur évolution.

## 2. CHAPITRE II

### CADRE CONCEPTUEL

Ce chapitre se consacre à la présentation du cadre conceptuel qui constitue le socle théorique de la présente recherche. Après avoir situé notre position épistémologique vis-à-vis du Groupe  $\mu$  et de la sémiologie visuelle, non seulement afin d'en déterminer les apports et les limites, mais également dans le but de circonscrire le périmètre au sein duquel s'inscrit notre démarche, nous effectuerons une présentation approfondie des notions fondamentales de la logique sémiotique développée par Charles Sanders Peirce en proposant d'approfondir la notion de *phanéroskopie*, les concepts et les relations triadiques entre le *Representamen*, l'*Objet* et l'*Interprétant*, avant de présenter le système de classification des signes peircéens et le rôle structurant du pragmatisme. Enfin, nous conviendrons de justifier, de manière argumentée, le choix de notre cadre théorique, en montrant en quoi la sémiotique de Peirce se révèle particulièrement pertinente et adaptée aux exigences scientifiques de notre objet de recherche.

### 2.1 Le Groupe $\mu$ et la sémiologie visuelle

Le Groupe  $\mu$  est un collectif de chercheurs belges fondé à l'Université de Liège dans les années 1960. Actif dans les champs de la sémiotique, de la rhétorique et des sciences du langage, ce groupe est reconnu pour avoir profondément transformé la manière dont les images sont analysées et comprises. En s'inspirant de la linguistique structurale et en dialoguant avec la psychologie de la perception, le Groupe  $\mu$  a cherché à fonder une sémiologie visuelle véritablement scientifique. Leur projet a contribué à donner aux études visuelles un statut autonome et universitaire, en leur fournissant un vocabulaire conceptuel, une méthodologie et une grille d'analyse rigoureuse. Les sous-parties suivantes proposent une présentation de leurs principales contributions et accomplissements dans le domaine.

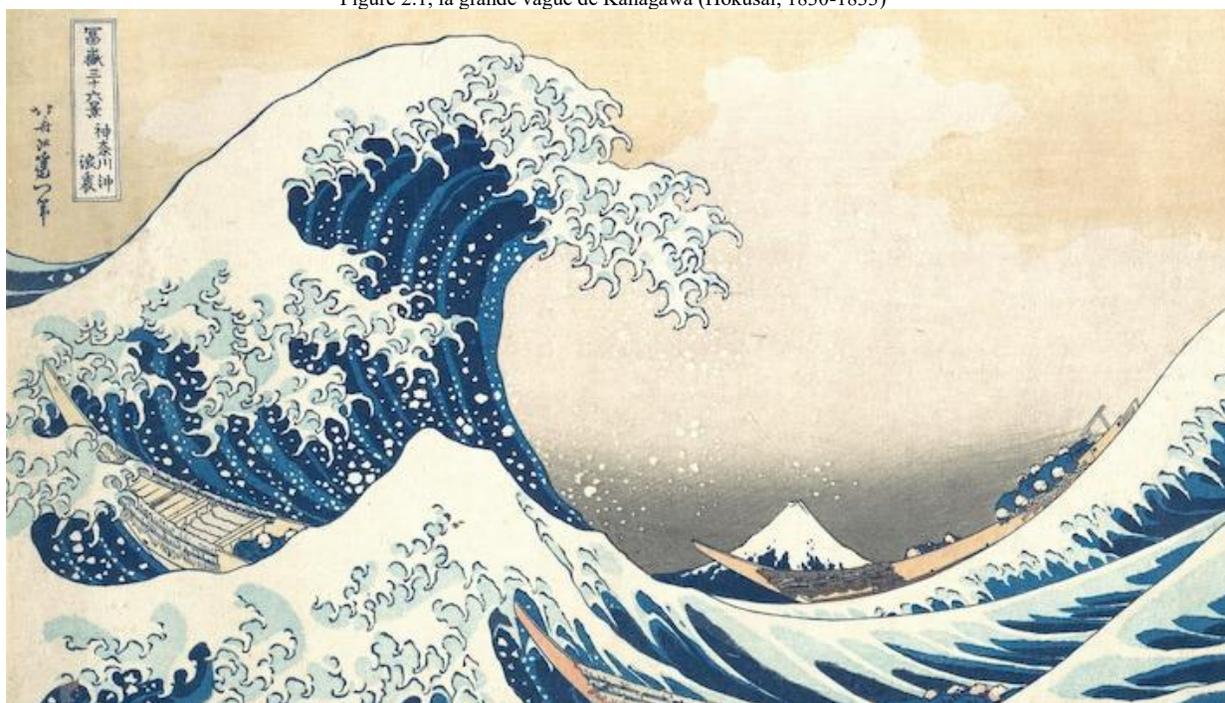
Au cours des décennies 1960 et 1970, le champ des études visuelles demeurait largement tributaire de l'histoire de l'art, ainsi que d'approches esthétiques et critiques dont la méthodologie, souvent peu structurée, conservait un caractère éminemment subjectif. Avec la parution de l'ouvrage *Rhétorique générale* en 1970, le Groupe  $\mu$  s'est attaché à dépasser les limites de ces perspectives en jetant les fondements d'une véritable science du signe visuel. Leur projet visait à universaliser la sémiologie en l'appliquant à l'ensemble des systèmes sémiotiques, incluant aussi bien l'image fixe que l'image animée. Cette entreprise intellectuelle reposait sur deux intuitions fondamentales : d'une part, l'image ne saurait être considérée comme un simple reflet du réel, mais doit être appréhendée comme une construction signifiante ; d'autre part, elle obéit à des régularités et à des structures susceptibles d'être décrites et analysées de manière rigoureuse.

La démarche scientifique du Groupe  $\mu$  s'inscrit dans le sillage de la linguistique structurale de Saussure, mais s'en démarque en ouvrant le champ d'application de la sémiologie au-delà du langage verbal. Ce faisant, la position du groupe se présente comme une avancée théorique majeure en proposant l'idée que l'image puisse être comprise comme un langage doté de codes spécifiques, même si ceux-ci diffèrent de ceux du langage verbal. En effet, le Groupe  $\mu$  y propose d'élargir le champ de la rhétorique, traditionnellement centré sur le discours verbal, à l'ensemble des systèmes sémiotiques en élaborant une « théorie des figures » applicables aux images à partir des notions linguistiques de synecdoque, de métaphore, de métonymie, d'hyperbole, d'ellipse ou encore d'oxymore.

Un peu plus de vingt ans après la publication de *La Rhétorique générale*, le Groupe  $\mu$  fait paraître le *Traité du signe visuel* (1992), ouvrage généralement considéré comme l'aboutissement de leur travail dans le champ de la sémiologie de l'image. Les auteurs y élaborent une systématisation particulièrement rigoureuse de l'analyse du signe visuel en l'articulant autour de trois axes complémentaires. Le niveau morphologique (1) se rapporte aux propriétés élémentaires de l'image, formes, lignes, couleurs ou textures, et permet de dégager les unités minimales de la signification visuelle. Le niveau iconique (2), quant à lui, renvoie à la relation de ressemblance ou de représentation qui unit l'image à son référent, en interrogeant la capacité qu'a l'image de figurer le monde avec un degré variable de fidélité. Enfin, le niveau plastique (3) désigne l'organisation

interne de l'espace visuel, sa composition, ses équilibres, tensions et rythmes ; il correspond à la dimension où se manifestent les choix esthétiques et formels qui orientent et conditionnent la perception du spectateur ou de la spectatrice. Ce nouveau modèle rhétorique offre une boîte à outils conceptuelle qui permet d'analyser aussi bien une peinture classique qu'une affiche publicitaire ou une séquence de film. En décomposant l'image selon ces trois niveaux, le Groupe  $\mu$  donne à la sémiologie visuelle un cadre méthodologique méticuleux, constant et reproductible.

Figure 2.1, la grande vague de Kanagawa (Hokusai, 1830-1833)



Afin de mettre en évidence la différence méthodologique entre la *Rhétorique générale* et le *Traité du signe visuel*, nous proposons d'analyser une même œuvre (figure 2.1), à savoir *La Grande Vague de Kanagawa* de Hokusai (1830-1833), selon ces deux perspectives. Dans la première approche, héritée de la rhétorique, l'image est appréhendée comme un discours visuel susceptible d'être décrit à travers des figures transposées des tropes verbaux. Ainsi, la représentation de la vague peut être interprétée, par métaphore visuelle, comme une entité à la fois vivante et menaçante. De même, un effet d'hyperbole se manifeste dans la disproportion de la vague, dont l'ampleur écrase à la fois les embarcations et les hommes, intensifiant ainsi le sentiment de danger.

Par antithèse, la célèbre gravure sur bois met en scène l'opposition dramatique entre la puissance colossale de l'élément naturel et la fragilité dérisoire des bateaux et de leurs passagers. Enfin, l'analyse peut également mobiliser les principes de métonymie et de synecdoque : les embarcations y apparaissent comme la représentation de l'humanité toute entière, confrontée à la force inéluctable et indomptable de la nature.

Dans la seconde approche, telle qu'exposée dans le *Traité du signe visuel*, l'œuvre est appréhendée comme un système sémiotique structuré selon trois niveaux distincts : plastique, morphologique et iconique. Sur le plan plastique, l'œuvre repose sur une organisation triangulaire : la vague envahit l'espace supérieur gauche, tandis que le mont Fuji, minuscule, mais stable, s'élève en arrière-plan. Au niveau morphologique, l'analyse permet de répertorier les formes en arabesque, les lignes courbes et répétitives des vagues, ainsi que le contraste marqué entre les masses claires de l'écume et les zones sombres de la mer profonde. La dominance du bleu se présente ici comme un champ de signification affectif, évoquant la froideur, l'immensité et la distance. Enfin, sur le plan iconique, l'eau prend l'apparence de griffes ou d'une montagne en mouvement, tandis que le mont Fuji, réduit à une dimension minuscule, constitue un référent clairement identifiable, garant à la fois de l'ancrage géographique et d'une forte valeur symbolique. Cette disposition engendre une dynamique visuelle orientée du haut vers le bas, générant tension et mouvement. Pour le Groupe  $\mu$ , le sens naît finalement davantage de l'articulation entre propriétés formelles, réalisme référentiel et composition plastique, plutôt que de l'inventaire de figures rhétoriques transposées au visuel.

De manière générale, le Groupe  $\mu$  exerce une influence notable sur les sciences de la communication et sur les études visuelles. Leurs concepts permettent de normaliser le vocabulaire de l'analyse visuelle et d'offrir un cadre commun de recherche. L'originalité de leur démarche réside dans son ouverture interdisciplinaire. Leurs travaux dialoguent avec la psychologie de la perception, notamment la Gestalt, qui met en évidence les lois de la perception (proximité, similarité, continuité, clôture). En intégrant ces apports, le Groupe  $\mu$  montre que la signification visuelle repose en partie sur des régularités perceptives universelles. Leur approche trouve aussi des applications concrètes dans plusieurs domaines : la publicité, où leurs outils permettent de

comprendre les stratégies de persuasion ; le cinéma, où ils éclairent les mécanismes narratifs visuels ; le design graphique, où ils aident à analyser l'organisation formelle et la communication de sens ; et enfin l'art contemporain, où ils offrent des clés pour comprendre la mise en scène de l'image. Autrement dit, le Groupe  $\mu$  a profondément marqué l'histoire de la sémiologie visuelle. En transposant la rhétorique au domaine de l'image, en proposant une méthodologie scientifique de l'analyse visuelle et en intégrant les apports de disciplines voisines, le Groupe  $\mu$  a contribué à donner une légitimité universitaire à l'étude des images.

## 2.2 Notre posture épistémologique

L'apport du Groupe  $\mu$  réside dans l'élaboration d'une méthodologie d'analyse destinée à appréhender les images dans leur intégralité, en prenant en considération l'ensemble des informations formelles, plastiques et iconiques qu'elles condensent. Cette approche, d'inspiration structurale, vise essentiellement à décrire les régularités et à systématiser l'étude du visuel dans sa globalité signifiante. Toutefois, elle ne fournit pas les instruments nécessaires pour isoler un signe particulier et en analyser la dynamique propre : ses mécanismes sémiotiques, son évolution dans le temps, ainsi que le processus par lequel un signe initialement dépourvu de valeur symbolique pour la joueuse ou le joueur peut progressivement acquérir une fonction symbolique.

C'est précisément sur ce point que la logique peircéenne offre un cadre théorique complémentaire et, à notre sens, plus approprié pour répondre à notre questionnement de recherche. Alors que le Groupe  $\mu$  tend à privilégier une description structurale des composantes du visuel à partir d'une sémiotique cognitive, Peirce conçoit la signification comme un processus dynamique et triadique, articulé entre l'Objet, le Representamen et l'Interprétant à partir d'un positionnement pragmatiste. Dans cette perspective, l'émergence de la symbolique ne se réduit pas à l'inventaire des formes ou à la catégorisation de structures, mais résulte d'un mouvement interprétatif au sein duquel un signe peut, à travers l'expérience et l'inférence, être perçu comme un symbole. La démarche hypothético-déductive, centrale dans la logique peircéenne, rend compte de ce processus en mettant en lumière la manière dont les interprétants, par une succession de conjectures et de validations, confèrent progressivement une valeur symbolique à un signe initialement opaque.

Contrairement à l'approche du Groupe  $\mu$ , cette démarche ne prend pas nécessairement en considération la globalité signifiante de l'image dans laquelle s'inscrit le signe étudié. Elle se concentre plutôt sur les propriétés sémiotiques propres du signe et sur les conditions de sa transformation en symbole dans l'esprit de celui qui interprète. En conséquence, nous privilégions le cadre théorique de la logique percéenne à celui de la sémiologie visuelle et du Groupe  $\mu$ .

## 2.3 La logique sémiotique de Peirce

Maintenant que notre posture épistémologique est clarifiée, nous proposons d'approfondir dans la suite de cette section de chapitre la notion de *phanéropscopie*, les concepts et les relations triadiques entre le *Representamen*, l'*Objet* et l'*Interprétant*, avant de présenter le système de classification des signes peircéens et le rôle structurant du pragmatisme.

### 2.3.1 La phanéropscopie

La théorie philosophique de la phanéropscopie constitue la pensée fondatrice du pragmatisme à partir de laquelle Peirce déploie son étude des signes et de la signification. Elle porte sur l'étude des phénomènes par lesquels nous percevons le monde et les idées. Le terme « phanéropscopie » s'appuie sur ce que Peirce nomme des « phanérons », du mot grec *phainein* pour « apparaître », lui-même dérivé de *phôs*, la « lumière », désignant tout ce qui apparaît aux sens ou à la conscience. Cette notion dénote « tout ce qui peut apparaître à l'esprit, tout phénomène, qu'il corresponde à quelque chose de réel ou non » (Everaert-Desmedt, 1990, p.32). Dans ses écrits, Peirce définit ce phénomène comme « quelque chose que l'expérience externe impose à notre considération, ou qu'il s'agisse du plus fou des rêves, ou de la conclusion la plus abstraite et générale de la science » (CP 5.41, notre traduction<sup>19</sup>).

---

<sup>19</sup> « *something that outward experience forces upon our attention, or whether it be the wildest of dreams, or whether it be the most abstract and general of the conclusions of science* » (CP 5.41).

Pour structurer sa pensée, Peirce distingue trois catégories principales<sup>20</sup>; (1) les phénomènes premiers, *firstness* en anglais, correspondant aux phénomènes immédiats, indépendants de toute relation ou de tout contexte, et caractérisés par leur pureté et leur singularité; (2) les phénomènes seconds, *secondness* en anglais, regroupant les phénomènes impliqués dans une relation de cause à effet, une opposition ou une réaction ; et (3) les phénomènes tiers, *thirdness* en anglais, réunissant les phénomènes associés aux processus de raisonnement et de généralisation. Dans les études sémiotiques peircéennes contemporaines francophones, ces trois catégories phénoménologiques renvoient respectivement aux termes de priméité, de secondéité et de tiercéité.

Pour établir la manière par laquelle cette classification peircéenne se conjugue dans le domaine visuel du jeu vidéo, nous proposons de procéder à la description de cette phanéroscopie en la comparant à la méthode sémiotique d'analyse du langage visuel développée par Catherine Saouter (2000). Saouter définit une catégorisation triadique basée sur les mêmes principes fondamentaux de la priméité, la secondéité et la tiercéité, respectivement à partir des notions de plasticité, d'iconicité et d'interprétation.

### 2.3.1.1 La priméité

La priméité réfère à la qualité d'un phénomène spontané, pur et non médiatisé. Elle est le mode d'être de quelque chose en dehors de toutes références extérieures. Elle est une qualité autonome à toute autre chose. Elle est de l'ordre du possible, de l'immédiateté et de l'émotion. Elle concerne la perception première et directe d'une situation ou d'un objet, avant même d'en prendre conscience, de l'analyser ou de lui assigner une signification. Elle implique essentiellement l'idée de ce qui est, préalable à tout autre processus inférant et sans considération pour quoique ce soit

---

<sup>20</sup> « Le premier est ce dont l'être est simplement en soi ; il ne renvoie à rien et n'est impliqué par rien. Le second est ce qui est ce qu'il est en vertu de quelque chose, par rapport à quoi il est second. Le troisième est ce qui est ce qu'il est par les choses entre lesquelles il établit un lien et qu'il met en relation » (CP 1.356; traduction Deledalle, 2017, p.84).

d'autre. Dans le passage ci-après, Peirce évoque ce qu'il suppose par l'idée de phénomène premier :

L'idée de l'absolument premier doit être entièrement séparée de toute conception de quelque chose d'autre ou de référence à quelque chose d'autre ; car ce qui implique un second est lui-même un second par rapport à ce second. Le premier doit donc être présent et immédiat, de façon à n'être pas second par rapport à une représentation. Il doit être initial, original, spontané et libre ; sinon, il est second par rapport à une cause déterminante. Il est aussi quelque chose de vif et de conscient ; ce n'est qu'à cette condition qu'il évite d'être l'objet d'une sensation. Il précède toute synthèse et toute différenciation ; il n'a ni unité ni parties. Il ne peut être pensé d'une manière articulée : affirmez-le et il a déjà perdu son innocence caractéristique ; car l'affirmation implique toujours la négation de quelque chose d'autre. (CP 1.357; traduction Deledalle, 2017, p.84-85)

Autrement dit, les phénomènes premiers incluent tout ce qui se présente à notre esprit de manière irréfléchie, sans médiation ni raisonnement. Ils regroupent tout ce qui se manifeste comme quelque chose de « présent, immédiat, frais, nouveau, initial, original, spontané, libre, vif, conscient et évanescent » (CP 1.357; traduction Deledalle, 2017, p.72-73). Ce domaine premier de la phanéroscopie, ou priméité, se rapporte à la dimension de la réalité qui ne dépend pas de la relation avec d'autres choses ou d'autres signes.

Pour décrire ce phanéron, Peirce fait appel à de nombreuses notions comme celles du sentiment, de la qualité, de la conscience immédiate, de la totalité ou encore de la potentialité. Dans les prochaines sous-parties, nous reprenons chacune de ces notions pour les détailler de manière plus approfondie à partir des écrits de Peirce, des traductions de Deledalle (2017), des propos de Everaert-Desmedt (1990) et du concept de plasticité de Saouter (2017).

#### **2.3.1.1.1 *Sentiment et qualité***

Avant d'aborder la notion de sentiment à proprement parler, il est important de noter que cette notion telle que l'entend Peirce ne se rattache pas à celle de la sensation individualisée et contextualisée. Dans sa traduction du mot anglais *feeling*, Deledalle (2017) préfère d'ailleurs le terme *sentiment* à celui de *sensation* parce que le premier, contrairement au second, « exprime un

senti ou vécu antérieur à la connaissance sensorielle proprement dite » (p.97). Le sentiment se doit ainsi d'être saisi en dehors de toute considération causale, temporelle et spatiale. Il ne peut impliquer aucune analyse, comparaison ou processus de pensée de quelque ordre qu'il soit. Au sens peircéen, le sentiment ne consiste en rien d'autre que ce qu'il est. Le sentiment est une expérience pure et immédiate, dépourvue de toute intervention interprétative de l'esprit. Il se manifeste comme une qualité intrinsèque, indépendante de tout contexte relationnel ou explicatif. Ainsi, dans une expérience vidéoludique, un tel sentiment peut se traduire par une impression de majestuosité éprouvée par la joueuse ou le joueur lors de la première perception d'un environnement. Ce ressenti précède toute tentative de comprendre ou d'expliquer ce qui confère son caractère majestueux à cet environnement. Pour désigner la forme première du sentiment et en écarter tout aspect second, Peirce emploie d'ailleurs fréquemment dans ses descriptions la formule de *qualité de sentiment*. De son aveu, le domaine de la priméité est essentiellement celui des qualités premières.

Dans le monde de la pensée ordinaire, la notion de qualité est perçue comme une composante d'un objet, comme quelque chose qui fait partie d'une autre chose ; la qualité rouge d'un livre ou d'une voiture. Sous cette perspective, la valeur rouge est entendue comme une des qualités constitutives de l'objet concerné. Dans la pensée peircéenne, en revanche, la qualité « n'est pas quelque chose qui dépende, en son être, de l'esprit, que ce soit sous la forme du sens ou sous celle de la pensée. Ce n'est pas non plus quelque chose qui dépende, en son être, du fait qu'une chose matérielle la possède » (CP 1.422; traduction Deledalle, 2017, p.104). De sorte que statuer sur la qualité de quelque chose au sens peircéen implique la réalité de la nature absolue et exclusive de ce quelque chose, et la dissociation de tout ce qu'il n'est pas. Ainsi, concevoir le rouge d'une chose dans son état premier est de le penser uniquement et seulement comme du rouge sans se préoccuper de ladite chose. Cette situation précise implique la perception élémentaire du rouge avant que celle-ci ne soit associée à une chose du monde physique.

### 2.3.1.1.2 *Conscience immédiate, totalité et potentialité*

Lorsque Peirce évoque le sentiment premier d'une qualité, sa description du phénomène renvoie souvent à l'idée de conscience immédiate. La conscience est présentée comme un état inscrit dans l'immédiateté, la totalité et l'abstraction dudit sentiment. Si nous reprenons l'exemple de la qualité de rouge précédemment cité, le sentiment de cette qualité dispose de la capacité d'accaparer complètement notre attention au point de la rendre autonome et autosuffisante. Lorsque nous pensons cette rougeur, nous sommes plongés dans un état de pensée naïve et déconnectée dans lequel nous sommes entièrement immergés. Certes, l'expérience de cette totalité est fragile et ne dure qu'un bref instant avant que la pensée se contextualise dans les phénomènes seconds et troisièmes, mais elle n'en est pas moins réelle.

Dans cette optique, cette totalité du sentiment de qualité est également considérée comme une pure unité. Ce point est ce à quoi fait référence Everaert-Desmedt (1990) lorsqu'elle affirme qu'il n'y a que du UN dans la priméité et qu'il « s'agit d'une conception de l'être dans sa globalité, sa totalité, sans limites et sans parties, sans cause et sans effet » (p.34). Pour Peirce, « la qualité est ce qui se présente sous l'aspect monadique » (CP1.424; traduction Deledalle, 2017, p.107), une totalité qu'il qualifie d'unité. Dans le cadre de notre exemple de rougeur, penser le rouge dans un phénomène premier se résume ainsi à l'état d'une conscience immédiate plongée dans une pensée unique et totale de l'idée de rouge.

Pour poursuivre la définition de la priméité, il est également important de débattre des notions de possibilité et de potentialité. Dans certains de ses propos, Peirce qualifie en effet les qualités du monde premier comme des possibilités. Or, dans la plupart des concepts philosophiques de possibilité, il est implicitement considéré une connaissance antérieure au phénomène concerné qui établit la faisabilité dudit phénomène, ce qui en soi ne fait pas exclusivement partie du domaine premier, mais aussi du second. Pour écarter tout détournement interprétatif de ses propos, Peirce qualifie cette sorte de possibilité d'essentielle et y oppose sa conception de *possibilité substantielle* qui « suppose un état d'omniscience » (CP 3.442; traduction Deledalle, 2017, p.245).

Fondée entièrement sur l'expérience immédiate des choses, une telle possibilité se prétend sans considération pour ce qu'il est possible d'en dire. Elle est noyée dans la substance indifférenciée, ce que l'auteur argumente en mentionnant qu'elle est le pur résultat d'une « intuition absolue de tout ce qu'il y a » (WP 2.79; 1867, notre traduction<sup>21</sup>). Pour distinguer sa pensée, Peirce abandonnera d'ailleurs finalement le terme de possibilité (CP 1.531) pour privilégier celui de potentialité en affirmant que « la qualité est une simple potentialité abstraite » (CP 1.422; notre traduction<sup>22</sup>).

### 2.3.1.1.3 *La priméité visuelle et vidéoludique*

D'un point de vue essentiellement visuel, le domaine de priméité de Saouter, ou plasticité selon sa terminologie, se caractérise par l'articulation de deux registres fondamentaux : la couleur et le clair-obscur. La couleur regroupe deux classes dominantes : les couleurs pures constituées des sept couleurs de l'arc-en-ciel<sup>23</sup> et les couleurs rompues. Les couleurs pures désignent les couleurs dont le niveau de saturation atteint sa limite avant que celles-ci perdent leur pureté. Les couleurs rompues se composent « des couleurs pures dont l'artiste a altéré la qualité colorée et la qualité lumineuse [...]. Ces couleurs sont couramment qualifiées de *sourdes, sombres, salies, atténuées, pastel* » (Saouter, 2017, p.28). Pour sa part, le clair-obscur implique les effets de contraste et de luminosité produits par la modulation des couleurs pures et rompues dans une image. Par ce jeu de disposition de contrastes et de couleurs, la plasticité ainsi modulée permet la distinction de *lignes*, de *formes*, de *cadres*<sup>24</sup> et de *textures*.

---

<sup>21</sup> « *an absolute intuition of all there* » (WP 2.79; 1867).

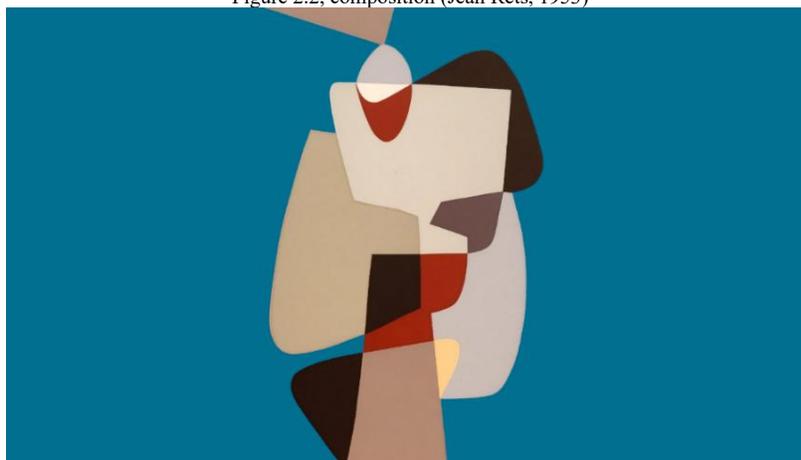
<sup>22</sup> « *A quality is a mere abstract potentiality* » (CP 1.422).

<sup>23</sup> Les 7 couleurs de l'arc-en-ciel sont le violet, l'indigo, bleu, vert, jaune, orangé et rouge.

<sup>24</sup> Le jeu de clarté permet par exemple de mettre en relief une succession de cadres dans les pages de bandes dessinées.

Dans l'exemple ci-après (figure 2.2), la composition de Jean Rests démontre d'ailleurs radicalement comment l'organisation des couleurs et des différents niveaux de clarté expose les différentes formes, lignes et texture de l'œuvre. À noter également que ce type d'esthétisme résolument cubiste dispose des capacités de retenir l'esprit de l'observateur dans le domaine de la priméité au point de le retarder à considérer, dans les premiers instants, le domaine de la secondéité.

Figure 2.2, composition (Jean Rests, 1953)



Cette composition illustre comment l'utilisation des couleurs, de la clarté et des textures contribue à orienter l'attention de l'observatrice ou de l'observateur vers une expérience immédiate et pré-réflexive, caractéristique du registre de la priméité.

En nous appuyant sur la définition générale de la priméité proposée par Peirce et sur le concept de plasticité développé par Saouter, nous pouvons soutenir l'idée que les manifestations de la priméité vidéoludique se structurent autour de deux axes principaux. Le premier, d'ordre mental, concerne l'expérience des sentiments purs, dénués de toute causalité ou interprétation – autrement dit, avant que le joueur ne s'interroge sur l'origine ou la signification du ressenti. Cela pourrait se traduire, par exemple, par une sensation de malaise qui précède sa rationalisation comme un échec. Le second axe, davantage ancré dans le domaine physiologique, s'appuie sur notre perception du monde sensible. Cette dimension se manifeste à travers des éléments tels que l'observation du cadre visuel, des contrastes colorimétriques et lumineux, ainsi que des lignes, des formes et des textures. Dans ce cas de figure, il s'agit de voir la forme étroite, la couleur brune ou la matière rugueuse d'une représentation avant que cette dernière soit interprétée comme une planche de bois.

### 2.3.1.2 La secondéité

La secondéité, telle que définie par Peirce, renvoie à tout ce qui est en interaction directe avec un élément extérieur à lui-même, sans recourir à une médiation ou à un processus interprétatif. Elle caractérise les relations immédiates et dyadiques, fondées sur la confrontation ou l'opposition, mettant en évidence une résistance ou une altérité intrinsèque à l'expérience. Elle est un mode d'être en rapport avec quelque chose d'autre et s'inscrit à l'intérieur d'un contexte, d'un enchaînement d'événements. Elle est « la conception de l'être relatif à quelque chose d'autre. C'est la catégorie du réel, de l'individuel, de l'expérience, du fait, de l'existence » (Everaert-Desmedt, 1990, p.35). Elle concerne la manière dont les signes font référence au monde sensible et à des événements singuliers datés. Elle renvoie aux qualités élémentaires et immédiates de l'expérience, caractérisées par des phénomènes de type relationnel tels que la confrontation, la résistance, la causalité, la réaction. La secondéité concerne les rapports dyadiques phénoménologiques.

Pour rendre compte de cette catégorie et de sa différence avec la priméité, Peirce donne l'exemple suivant :

Imaginez-vous, écrit Peirce à Lady Welby, assise seule dans la nacelle d'un ballon, bien au-dessus de la terre, jouissant paisiblement du calme et de la tranquillité absolue. Soudain le sifflet strident d'une machine à vapeur vous déchire le tympan et continue un bon moment. L'impression de tranquillité était une idée de priméité, une qualité du sentiment. Le sifflet strident ne vous permet pas de penser ou de faire autre chose que souffrir. Ainsi cela aussi est absolument simple. Une autre priméité. Mais le déchirement du silence par le bruit était une expérience, un phénomène de secondéité vécue. (Deledalle et Réthoré, 1979, p. 60)

Pour articuler sa réflexion sur les phénomènes relevant de la secondéité, Peirce s'appuie sur les notions d'expérience actualisée et de fait, présentées dans les prochaines sous-parties.

#### 2.3.1.2.1 *L'expérience actualisée du « ici et maintenant »*

Dans la pensée peircéenne, la secondéité désigne une relation binaire et immédiate entre deux éléments : un sujet et un objet, ou un agent et une résistance. Elle se caractérise par une interaction

concrète et effective, dépourvue de toute médiation ou interprétation. Ce concept s'inscrit dans l'expérience directe et actuelle, incarnant le « ici et maintenant » d'une rencontre brute avec le réel. Ainsi, la perception de la résistance d'un objet lorsqu'il est touché illustre parfaitement cette notion, tout comme les phénomènes tangibles tels qu'une chute ou une collision, où la force d'impact est vécue de manière purement sensorielle et immédiate. La secondéité se distingue par son caractère irréductiblement factuel et expérientiel, soulignant une dynamique essentielle entre l'action et la réaction dans le monde sensible.

#### **2.3.1.2.2 *Le fait***

Dans sa description de ce qu'il qualifie de fait (CP 1.320 à 1.324), Peirce affirme que la secondéité n'est pas une catégorie phanéroscopique composée de général. À l'instar de la priméité dont la généralité se manifeste par la nature permanente et éternelle des qualités et de la tiercéité qui concerne essentiellement la généralité du raisonnement et des lois, la secondéité s'inscrit dans les activités quotidiennes individuelles non pensées. Elle constitue ce que Peirce nomme l'accidentellement actuel. Elle implique tout ce que nous faisons sans réfléchir. Elle correspond aux gestes programmés que nous effectuons en étant, après coup, conscients d'avoir été inconscients durant l'acte. Peirce insiste sur la dimension arbitraire des actions qui deviennent par extension entièrement dissociées de toute forme de loi ou de raison. En d'autres termes, les faits sont tout ce qui se prétend de la force brute non gouvernée. Conséquemment, tous les actes irréfléchis de notre vie quotidienne comme ceux d'ouvrir une porte, de descendre un escalier ou de manger un sandwich produisent les faits de notre expérience.

#### **2.3.1.2.3 *La secondéité visuelle et vidéoludique***

Au contact d'une œuvre visuelle, notre esprit tend à structurer ce qu'il perçoit. Nous comparons ce qui est donné à voir avec nos informations encyclopédiques, qui regroupent le patrimoine des connaissances individuelles et collectives, c'est-à-dire tout ce que notre communauté reconnaît comme communément admis sur un sujet déterminé (Eco, 1980, p.148-149). Nous analysons la disposition des lignes, des contrastes, des formes, des couleurs et des textures afin de trouver une

correspondance précise avec les objets que nous connaissons. En ce sens, l'organisation de la plasticité dispose du pouvoir de représentation qui attend d'être identifié. La secondéité de l'esthétique visuel se réfère donc à tout ce qui constitue l'*iconicité*, c'est-à-dire l'acte de reconnaître quelque chose par un rapport de représentation.

L'*iconicité* consiste en effet « à reconnaître une représentation conforme aux règles de la perspective monoculaire et à identifier son caractère vraisemblable, conforme à l'expérience courante » (Saouter, 2000, p.102). Ce tableau représente-t-il un portrait, une nature morte, un paysage ? En examinant une œuvre, nous constatons l'incarnation de la plasticité dans une chose dont nous mesurons la nature iconique – si bien que l'acte de reconnaître est purement second puisqu'il établit une relation entre la représentation et notre connaissance pour signifier quelque chose sans solliciter l'application d'une loi ou d'un raisonnement.

D'un point de vue strictement visuel, la secondéité se manifeste par conséquent couramment dans l'objet vidéoludique lorsque ce dernier représente des choses que nous sommes capables d'identifier à partir du rapport iconique qu'elles entretiennent avec les choses qui nous sont familières. Lorsqu'un jeu affiche une représentation dont les qualités coïncident fortement avec celles d'un arbre, nous ne posons pas de réelles questions à savoir si cette représentation est celle d'un arbre. Nous l'assumons directement, sans l'apport d'une loi ou d'un raisonnement quelconque, tant cela nous apparaît comme quelque chose d'évident dans notre esprit. Dans ces conditions, reconnaître une chose du monde dans un jeu vidéo par un rapport de représentation est un phénomène purement second.

### **2.3.1.3 La tiercéité**

Peirce présente son troisième et dernier phanéron comme celui qui contient et supprime les deux autres, comme celui qui renferme tout ce qui concerne le domaine de la pensée. En d'autres termes, la tiercéité contient la secondéité, laquelle est constituée à son tour de la priméité. Dans ses propos, il soutient que l'humain n'aspire pas à vivre exclusivement dans le monde des qualités ou de l'expérience brute, mais plutôt à manipuler le monde des idées. Pour présenter cette catégorie et

la distinguer des deux autres, Everaert-Desmedt suggère, de manière un peu caricaturale peut-être, que les « trois catégories font partie de l'expérience humaine, tandis que l'animal ne pense pas, et le végétal ne pense ni n'agit » (1990, p.36). Ci-après, une reproduction du schéma de l'articulation phanéroscopiques de Everaert-Desmedt (figure 2.3) :

Figure 2.3, reproduction du schéma de l'articulation phanéroscopique de Everaert-Desmedt (1990)

1	2	3
Qualité	Fait	Pensée
Être	Faire	Dire
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;">Végétal</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 80%; margin: 5px auto; text-align: center;">Animal</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; width: 90%; margin: 5px auto; text-align: right;">Homme</div>		

D'après la définition de Peirce, la tiercéité relève de la médiation entre la priméité et la secondéité, et formalise leur relation par la prédiction et l'expression d'une loi. Pour rendre compte de cette dernière catégorie phanéroscopique, nous reprendrons chacun de ces concepts, c'est-à-dire celui de la prédiction, de la loi et de la médiation, et nous les détaillerons de manière plus approfondie à partir des arguments de Peirce et de Saouter.

### 2.3.1.3.1 Prédiction et loi

Dans une de ses définitions de la tiercéité, Peirce défend l'idée que :

Nous ne passons guère cinq minutes de notre vie consciente sans faire quelque prédiction d'une sorte ou d'une autre ; et, dans la majorité des cas, ces prédictions s'accomplissent. Pourtant une prédiction est essentiellement de nature générale et ne peut jamais s'accomplir complètement. Dire qu'une prédiction a une tendance marquée à s'accomplir, c'est dire que les événements futurs sont dans une certaine mesure réellement gouvernés par une loi. [...] Une règle à laquelle des événements futurs ont tendance à se conformer est *ipso facto* une chose importante, un événement important dans la survenue de ces événements. Ce mode d'être qui *consiste*, et je dis bien; qui

*consiste*, dans le fait que les faits futurs de la Secondéité revêtiront un caractère général déterminé, je l'appelle Tiercéité. (CP 1.26; traduction Deledalle, 2017, p.82-83)

Pour Peirce donc, le domaine de la tiercéité s'assimile à celui de la prédiction et de la loi. Dans ses commentaires sur ce passage, Deledalle définit d'ailleurs la tiercéité comme la catégorie de la prédiction scientifique, comme celle « de la relation pensée, non dans l'abstrait cependant, mais par rapport à l'action future » (2017, p.247). Pour illustrer cette idée, Peirce détaille l'exemple suivant :

Voici une pierre. Je tiens cette pierre à une certaine hauteur à un endroit où il ne se trouve aucun obstacle entre elle et le sol, et je prédis en toute confiance qu'aussitôt que je lâcherai la pierre, elle tombera sur le sol. Je prouverai que je peux faire une prédiction correcte en faisant l'expérience si vous le voulez. Mais je vois sur votre visage que vous pensez tous que ce serait une bien sottise expérience. Pourquoi le serait-ce ? Parce que vous savez très bien que je peux prédire ce qui va arriver et que les faits vérifieront ma prédiction. (CP 5.93; traduction Deledalle, 2017, p.119)

Dans cette situation simple, Peirce démontre la relation étroite entre les notions de prédiction et de loi et expose, de la même manière, la capacité de la pensée humaine à prédire des faits à partir d'une expérience ou d'un consensus partagé collectivement. Ces notions de prédiction et de loi sont du reste considérées comme universelles. Elles s'appliquent en effet autant au monde physique avec la loi de la gravité qu'avec l'univers de signes des humains. Ces règles régissent les systèmes profondément symboliques comme les conventions sociales, l'appareil judiciaire et financier ou encore l'éducation et la religion.

### **2.3.1.3.2 La médiation**

Comme nous le détaillerons dans la section 2.2 de cette thèse, la tiercéité est « la relation triadique existant entre un signe, son Objet et la pensée interprétante, elle-même signe, considérée comme constituant le mode d'être d'un signe. Un signe sert d'intermédiaire entre le signe Interprétant et son objet » (CP 8.332; traduction Deledalle, 2017, p.33-34). Par l'effort de raisonnement, le signe troisième s'ajoute à la relation dyadique pour constituer une pensée qui relie le premier au second, le signe à son Objet. La tiercéité de Peirce met en avant l'idée que la signification d'un signe ne

réside pas dans le signe lui-même ni dans l'Objet auquel il fait référence, mais dans la relation dynamique entre le signe ou Representamen, l'Objet et l'Interprétant, ou pensée de ce signe. La pensée interprétante est essentielle, car elle concède la manière dont l'humain interprète le signe et articule son processus de compréhension. Cette conception triadique suggère que la signification est un processus complexe et relationnel, qui dépend de l'interaction entre ces trois éléments.

Sous cette perspective de médiation de la tiercéité, il est important de noter que le premier et le second élément de cette relation triadique désignent le signe que nous percevons et l'Objet auquel il se réfère. Ces derniers ne renvoient pas à la priméité ni à la secondéité tel que nous les avons définis dans les parties précédentes. Ils y renvoient uniquement à partir de leur valeur de premier et de deuxième. En ce sens, la tiercéité n'est pas non plus à confondre avec la simultanéité et le jeu d'incarnation des trois catégories phanéroscopiques, comme nous l'expliquerons dans une partie ultérieure.

### ***2.3.1.3.3 La tiercéité visuelle et vidéoludique***

Le domaine de la tiercéité se manifeste conséquemment dans la matière visuelle lorsqu'une représentation suscite la production d'une signification par l'application d'une loi. Pour Saouter, cet acte se résume à faire l'évacuation des activités qui organisent la représentation d'une chose, c'est-à-dire la plasticité et l'iconicité, pour traiter essentiellement celles qui engagent le processus de production de sens. D'après son analyse, les mécanismes de l'interprétation d'une image dépendent des valeurs encyclopédiques associées à l'Objet de l'image donnée à voir. En ce sens, celle ou celui qui regarde analyse les figurations présentées selon des habitudes et rhétoriques de communication visuelle.

Dans le cas de la composition de Rets présentée plus en amont (figure 2.1), la tiercéité visuelle pourrait se traduire par l'interprétation d'un portrait pictural médiéval. Certes, l'esthétisme d'inspiration cubique peut rendre laborieuse la transformation figurative des informations plastiques. Néanmoins, l'agencement de plusieurs aplats colorimétriques et les formes qui en découlent laissent entrevoir la valeur iconique faible de la représentation de la partie haute d'une

personne sur un fond uni, en référence directe avec le registre d'expression visuelle des portraits médiévaux.

Si nous appliquons les définitions décrites plus haut à l'objet vidéoludique, la tiercéité peircéenne se traduit par la recherche d'informations précises dans les environnements de jeu à partir de lois connues. L'une des plus admises est celle de l'existence sous-jacente dans l'environnement d'une trajectoire de jeu linéaire. Juul (2005) définit d'ailleurs cette trajectoire comme une des particularités fondamentales des jeux d'action-aventure qu'il classe sous le terme de *jeux de progression*. Dans ce type de jeu, il est normal de suivre un chemin de jeu unique. À quelques rares exceptions, le jeu accorde la même expérience à toutes les utilisatrices ou utilisateurs. Ces dernières et derniers sont invités à combattre les mêmes ennemis, à résoudre les mêmes puzzles et à réclamer les mêmes récompenses, et ce dans le même ordre, pour atteindre le même objectif de jeu. À partir de la connaissance et des contraintes de cette loi, la joueuse ou le joueur étudie tout au long du jeu les possibilités de l'environnement pour identifier le tracé actionnel, forcément linéaire, que la conceptrice ou le concepteur a imaginé pour lui.

#### **2.3.1.4 La simultanéité et l'incarnation phanéroscopique**

Dans le processus de compréhension du mode opératoire des catégories phanéroscopiques, il existe deux questions de fonctionnements rhétoriques qui nous paraissent souvent trop peu développées. Avant d'appliquer la logique de fonctionnement des phanérons aux signes eux-mêmes, il nous apparaît ainsi important de souligner la présence de deux modes opératoires fondamentaux dans le fonctionnement des phanérons; leur prédisposition à la simultanéité et à l'incarnation.

##### ***2.3.1.4.1 La simultanéité phanéroscopique***

Une des confusions les plus couramment présentes dans la compréhension de la sémiotique de Peirce est de supposer que les phanérons sont des étapes phénoménologiques qui se suivent ou s'enchaînent. Il est vrai que lorsque Peirce détaille ses trois catégories, il prend soin de bien décrire ce qui les distingue sans suffisamment, peut-être, souligner la manière dont elles s'articulent. Il

omet bien souvent d'insister sur le fait que ces catégories désignent trois phénomènes de notre esprit, du réel ou non, qui se superposent pour composer la totalité de notre expérience du monde. Comme le souligne Légaré (1999), les catégories phanérosopiques agissent en simultanée. Elles « se présentent comme des modulations de l'expérience de sorte que, dans un contexte donné, l'une peut dominer les autres, mais les trois demeurent co-présentes » (p.58).

Conséquemment, les trois phanérons sont toujours disponibles et possibles à la pensée. Notre perspective de pensée dépend du phanéron auquel appartient notre pensée dans un temps donné. Si nous ne sommes pas rigoureux dans notre démarche intellectuelle, cette pensée peut basculer rapidement et inconsciemment d'un phanéron à un autre au point de compromettre l'authenticité d'analyse d'un phénomène distinct. De ce point de vue, il est ainsi essentiel de garder à l'esprit la simultanité phénoménologique des phanérons dans toute analyse sémiotique.

#### **2.3.1.4.2 *L'incarnation phanérosopique***

Cette simultanité phanérosopique est d'autant plus difficile à saisir lorsqu'une des autres ambiguïtés relativement communes dans la conception de la sémiotique est de vouloir considérer ce qui apparaît à l'esprit comme appartenant à un seul phanéron, indépendant des deux autres. Sur ce sujet, Peirce soutient en effet que les trois catégories sont « si inextricablement mêlées qu'aucune d'entre elles n'est isolable » (CP 1.826; traduction Deledalle, 2017, p.79). Certes, la priméité n'engage qu'elle-même, comme nous l'avons détaillé précédemment, mais dès que nous pensons une qualité, elle nous échappe en tant que priméité et s'encapsule dans une chose ou un événement. Elle se réalise à partir d'un fait qui l'incarne, mais aussi en relation avec notre individualité et l'attribution d'un espace-temps déterminé par un « ici et le maintenant ». En ce sens, la secondéité présuppose nécessairement la priméité.

Qui plus est, ce caractère d'incarnation est double dans le domaine de la tiercéité. À la manière de la priméité qui s'inscrit dans la secondéité, le dernier phanéron matérialise la secondéité, qui encapsule à son tour la priméité. « Tout tiers, en tant qu'instance de la Tiercéité, implique des faits et des qualités qu'il régularise et auxquels il demeure ontologiquement irréductible » (Légaré, 1999,

p.57). En substance, une loi détermine donc l'arrangement d'un fait ou plusieurs faits, lesquels sont constitués d'une ou plusieurs qualités. Lorsque Peirce illustre l'idée de la tiercéité en annonçant la chute d'une pierre sous l'effet de la loi de la gravité (CP 5.93), il établit l'organisation future d'un fait à venir, c'est-à-dire l'émergence prochaine d'une secondéité, duquel se déploie une potentialité, une priméité.

## 2.3.2 L'introduction à la théorie du signe

Dans ce sous-chapitre, nous explorons la définition du signe dans la théorie sémiotique de Charles Sanders Peirce, en nous concentrant particulièrement sur les notions de *Representamen*, d'*Objet* et d'*Interprétant*. Nous analysons également le concept de *sémiose*, processus dynamique de production de sens, ainsi que la notion d'*Interprétant final*, qui constitue une composante fondamentale dans la compréhension des mécanismes de signification de la logique peircéenne.

### 2.3.2.1 Le signe peircéen

Pour désigner ce qu'il sous-entend par *signe*, Peirce propose de nombreuses définitions tout au long du développement de sa théorie philosophique sémiotique. Une des premières qu'il formalise établit le signe comme « un véhicule qui communique à l'esprit quelque chose de l'extérieur. Ce pour quoi il est mis est appelé son objet ; ce qu'il communique, sa *signification* ; et l'idée à laquelle il donne naissance, son *Interprétant* » (CP 1.339, traduction Deledalle, 2017, p.262). Plus loin dans ses écrits, Peirce soutient qu'« un signe est quelque chose, A, qui dénote quelque fait ou objet, B, pour quelque pensée interprétante, C » (CP 1.346, traduction Deledalle, 2017, p.118). Cependant, parmi toutes les définitions qu'il en fait, nous retenons celle à laquelle la plupart des sémioticiennes et sémioticiens se réfèrent :

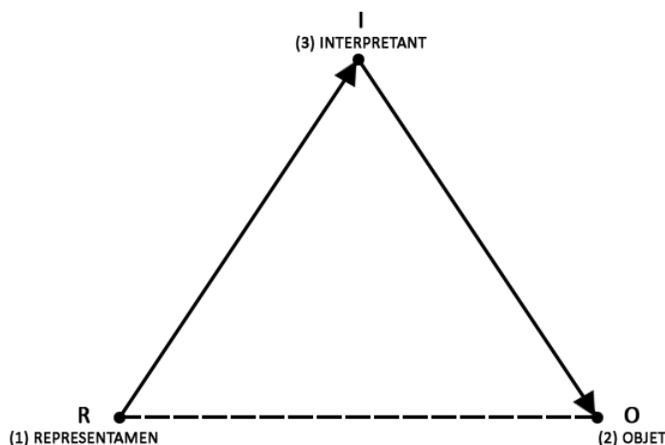
Un Signe, ou Representamen, est quelque chose qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport ou à quelque titre. Il s'adresse à quelqu'un, c'est-à-dire crée dans l'esprit de cette personne un signe équivalent ou peut-être un signe plus développé. Ce signe qu'il crée, je l'appelle l'Interprétant du premier signe. Ce signe tient lieu de quelque chose : de son objet. Il tient lieu de cet objet non sous tous rapports, mais par référence à une sorte d'idée que j'ai appelée quelquefois le fondement du Representamen. Il faut comprendre « Idée » ici dans

une sorte de sens platonicien, courant dans le langage de tous les jours; je veux dire dans le sens où nous disons qu'un homme saisit l'idée d'un autre homme; où nous disons, quand un homme se souvient de ce qu'il pensait quelque temps auparavant, qu'il se souvient de la même idée ; et où nous disons, quand un homme continue à penser à quelque chose - ne serait-ce qu'un dixième de seconde, dans la mesure où la pensée continue à être cohérente pendant ce laps de temps, c'est-à-dire à avoir un contenu semblable - qu'il a la même idée, et que cette idée n'est pas à chaque instant de ce laps de temps une nouvelle idée. (CP 2.228; traduction Deledalle, 2017, p.141-142)

Dans cette définition, Peirce situe le signe comme quelque chose qui communique l'idée d'un Objet à un individu, comme l'acte de transmission d'une idée de quelque chose à quelqu'un. L'emploi des termes « sous quelque rapport ou à quelque titre » renvoie, selon Eco (1980), à l'idée que « le signe ne représente pas la totalité de l'Objet, mais – par la voie d'abstractions diverses – le représente d'un certain point de vue ou en vue d'un certain usage pratique » (p.41). Cette perspective implique que le signe expose seulement une partie de son Objet et que celui-ci doit être complété par l'individu à partir de son encyclopédie de connaissance et du contexte dans lequel le signe est perçu. Par exemple, un panneau représentant la silhouette simpliste d'une vache placée sur le bord d'une route n'indique pas uniquement le danger possible de la traversée d'une vache. Dans cette situation, le panneau peut donc également signaler la proximité d'une ferme, la présence éventuelle d'équipements agricoles, voire la dangerosité de la route en raison de la présence possible de foin, de terre ou de matières organiques.

Dans cette définition, nous retrouvons également les trois éléments fondamentaux de la relation triadique du signe peircéen (figure 2.4) ; (1) le signe ou *Representamen*, (2) l'*Objet* auquel le signe renvoie et (3) l'*Interprétant* ou l'idée matérialisée par l'interlocuteur au sujet de l'Objet désigné par le signe. Selon les propos de Bruzy, Burzlaff, Marty et Réthoré (1980), « le Representamen détermine son Interprétant à entretenir la même relation triadique avec le même objet (1.541), ce qui signifie que le Representamen R, qui entretient certains rapports avec son objet O, détermine son Interprétant I, qui entretient lui aussi des rapports avec un objet O', à établir la coïncidence de O et O' » (p.33-34). Ils résument ensuite la relation de ces éléments en statuant que « le Representamen [...] représente quelque chose ; l'Objet est ce que représente le signe ; l'Interprétant est la pensée, le jugement, qui permet de renvoyer R à O » (*Ibid.*).

Figure 2.4,  
représentation schématique de la relation triadique du signe de Peirce



À noter que l'application de la catégorisation phanérosopique se réalise dans chaque signe. Selon la logique de Peirce, le Representamen constitue une priméité en se présentant comme une possibilité, laquelle évoque quelque chose fondamentalement second du monde ou de l'esprit, lequel suscite à son tour une interprétation par l'opération de la pensée. Marty précise cette idée en affirmant que « la pensée (qui est une tiercéité) saisit les existants (qui sont des secondéités) comme des possibles (des priméités) réalisés » (*Ibid.*).

### 2.3.2.2 Le Representamen

Le Representamen est le sujet de la relation triadique du signe peircéen. Sa fonction est de représenter un Objet, de communiquer quelque chose de déjà connu sur cet Objet. À cet égard, le Representamen ne fait pas connaître ou reconnaître un Objet (CP 2.231). Il fournit des informations antérieures afin que l'opérationnalisation du signe puisse s'accomplir. Connaître ce que représente le Representamen au préalable, que ce soit en partie ou complètement, est une notion fondamentale du signe peircéen pour que celui-ci puisse être compris par celui qui interprète le signe.

Le *Representamen* est, certes, enraciné dans la priméité en ce qui concerne sa relation avec l'Objet et l'Interprétant. Toutefois, le sujet du Representamen est matière à subir la simultanéité

phanéroskopique mentionnée plus tôt. Par exemple, le dessin aquarellé de J-P Houël de la prise de la Bastille (figure 2.5) considéré en tant que Representamen peut tout aussi bien être dans l'esprit de l'observatrice ou de l'observateur (1) une priméité sous la forme d'un sentiment de fierté, (2) une secondéité dans sa description visuelle et réaliste d'une opération militaire de la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle ou (3) une tiercéité en étant interprété comme un symbole de la Révolution française.

Figure 2.5, la prise de la Bastille (Houël, 1789)



À noter que, dans ses écrits, Peirce substitue souvent le terme « signe » à « Representamen », et vice-versa (CP 1.540). La distinction qu'il établit entre ces deux termes se limite à désigner le premier comme la chose donnée, qu'elle soit du monde physique ou mental, pendant que le second, auquel il se réfère parfois sous le terme « fondement », se rapporte formellement à ce qui est considéré dans le cadre de la relation triadique sémiotique.

### 2.3.2.3 L'Objet

Ce qui est désigné sous le terme d'Objet dans la relation triadique peircéenne est l'objet auquel renvoie le Representamen. Il est le prédicat de la proposition formulée par le signe. Il est ce que le

Representamen représente, ce à quoi il se réfère. Il est aussi ce vers quoi tend l'Interprétant. Il peut s'agir de la réalité, d'une idée, d'un concept, d'un événement ou de tout ce qui est visé par le signe.

L'Objet est ce qui existe indépendamment du Representamen, lequel est utilisé pour le représenter. Si le Representamen est le mot /jeu/, l'Objet communique l'idée de jeu au sens large, autant de table que vidéoludique. L'Objet est la référence vers laquelle pointe le signe ou le Representamen.

À noter que, dans son processus de signification des signes, Peirce discerne deux sortes d'Objet, l'Objet immédiat et l'Objet dynamique. Dans ses écrits, il soutient en effet qu'il est nécessaire de « distinguer l'objet immédiat, qui est l'objet comme le signe lui-même le représente, et dont l'être par suite dépend de sa représentation par le signe, de l'objet dynamique qui est la réalité qui par un moyen ou un autre parvient à déterminer le signe à sa représentation » (CP 4.536, traduction Deledalle, 2017, p.222). En ce sens, l'Objet immédiat est quelque chose qui constitue une partie et une possibilité de l'Objet dynamique qui constitue ce que nous nommons d'ordinaire « l'objet réel<sup>25</sup> » du signe.

Pour illustrer cette idée, nous citerons l'exemple de Champagne (2020) qui évoque une situation hypothétique dans laquelle il pourrait reconnaître un animal distant comme un chat alors que celui-ci serait en fait un chien. Selon les termes de Peirce, le chat imaginé est dans ce cas un Objet considéré immédiatement, un Objet immédiat, alors que le chien, « dont les caractères sont vrais indépendamment du fait que vous ou moi, ou n'importe quel homme, ou un certain nombre

---

<sup>25</sup> Cette notion du « réel » est définie par Peirce par les limites du « connaissable », par ce que les signes finissent par dénoter de l'Objet. Conséquemment, elle ne désigne pas nécessairement quelque chose du monde physique. L'Objet dynamique peut être une chose existante, mais aussi un fait passé ou futur. Dans la situation d'une œuvre littéraire par exemple, l'Objet immédiat du personnage principal rencontré au début du livre se distingue, tout au long du livre, de la connaissance plus aboutie du personnage principal que Peirce définit comme son Objet dynamique.

d'hommes, les considérons comme en étant des caractères, ou non » (Essential Peirce, vol. 2, notre traduction<sup>26</sup>, p. 409) est l'Objet dynamique.

#### 2.3.2.4 L'Interprétant

L'Interprétant exerce la médiation entre le Representamen et l'Objet. Il n'est pas l'interprète, mais l'idée d'un individu interprétant un signe au contact d'un Representamen. Il produit un lien individualisé entre le Representamen et l'Objet et peut diverger, ou non, de la nature de l'Objet. Il se démarque de l'Objet dans la mesure où ce qu'il est peut s'en démarquer comme lui correspondre complètement. En soi, l'Interprétant représente l'effet que le Representamen produit sur l'esprit de l'individu qui le saisit. Il constitue la réplique interprétative d'un individu en réaction à un signe donné en fonction de son expérience, de ses connaissances, de ses émotions et d'un contexte donné. En d'autres termes, l'Interprétant est le résultat de l'Objet représenté par le Representamen. Il est l'action du signe, sa signification et le produit signifié par l'effort d'interprétation. Pour rendre compte des différents niveaux de signification, Peirce divise les Interprétants selon la trichotomie suivante ; (1) l'Interprétant *immédiat*, (2) l'Interprétant *dynamique* et (3) l'Interprétant *final* (CP 5.475 et 5.476)<sup>27</sup>.

L'Interprétant immédiat concerne le premier effet signifié du signe, tout ce qui est de l'ordre du sentiment de reconnaissance. D'après Savan (1980), les Interprétants immédiats disposent d'une signification minimale, d'un sens probable, qui provient de l'histoire inscrite dans le signe et qui est susceptible de surgir spontanément à l'esprit de quiconque maîtrise le signe. Peirce l'affirme en précisant que l'Interprétant immédiat est « tout ce qui est explicite dans le signe indépendamment de son contexte et des circonstances de son énonciation » (CP 5.473, traduction Deledalle, 2017,

---

<sup>26</sup> « *whose characters are true of it independently of whether you or I, or any man, or any number of men think them as being characters of it, or not* ».

<sup>27</sup> Dans les écrits de Peirce, la première ébauche de cette trichotomie nomme les Interprétants sous les termes *affectif*, *énergétique* et *logique*.

p.150). Pour résumer, un Interprétant immédiat constitue l'acte de comprendre un signe instantanément à partir des connaissances antérieures et suffisantes d'un individu pour le reconnaître.

À l'inverse de l'Interprétant immédiat considéré en dehors de toute considération contextuelle, l'Interprétant dynamique constitue l'Objet provoqué dans l'esprit de l'interprète sous la pression du contexte. Il est l'Interprétant du domaine de la secondéité. Il forme l'effet singulier et réel que le signe produit *de facto* dans l'esprit d'un individu. Son sens provient de ses expériences et connaissances passées (Savan, 1980, p.20). Il est le sens second automatiquement produit par un signe en complément du sens premier de l'Interprétant immédiat.

Dans un jeu vidéo, la représentation d'un arbre peut être appréhendée différemment selon les niveaux d'interprétation définis par Peirce. L'interprétant immédiat se traduit par une reconnaissance instantanée de l'arbre comme un symbole universel de la nature, perçu dans sa globalité sans considération pour des fonctions ou significations spécifiques. En revanche, l'interprétant dynamique se manifeste lorsque l'arbre acquiert un sens contextuel pour l'interprète. Il peut ainsi être perçu comme un obstacle, une ressource, ou un abri, selon les interactions envisagées par la joueuse ou le joueur.

Enfin, pour aborder le sujet du troisième et dernier niveau de l'Interprétant, il nous paraît plus judicieux de le présenter dans la prochaine sous-partie au côté de la notion sémiotique qui le détermine : la *sémiose*.

### 2.3.2.5 La sémiose et l'Interprétant final

En sémiotique, le processus triadique d'interprétation d'un signe composé du Representamen, de l'Objet et de l'Interprétant est désigné sous le terme de « sémiose » ou « *semiosis* ». « [En bref, un signe est] tout ce qui détermine quelque chose d'autre (son *interprétant*) à renvoyer à un objet auquel lui-même renvoie (son *objet*) de la même manière, l'interprétant devenant à son tour un signe et ainsi de suite *ad infinitum* » (CP 2.303; traduction Deledalle, 2017, p.147).

En engageant un mouvement cyclique, la sémiologie établit un mécanisme infini d'interprétation des signes, un processus inférentiel qui sert ultimement à restituer l'Objet dénoté par le Representamen. À partir d'un fragment de l'Objet inscrit dans le Representamen, une pensée directrice peut engager une enquête par la construction de la sémiologie. Ce faisant, elle peut faciliter le surgissement de nouveaux fragments et permettre à terme la reconstruction de l'Objet du Representamen dans une forme plus stable et complète. Par effet de la sémiologie donc, chaque Interprétant est la fin d'un signe et le début d'un autre. En conséquence, la compilation des Interprétants mène à la consolidation interprétative de l'Objet du signe.

Lorsque le processus de sémiologie conduit constamment au même résultat, la sémiologie s'arrête et valide la présence de l'Interprétant final qui est ni plus ni moins que le seul résultat interprétatif auquel tout interprète est destiné à parvenir si le signe est adéquatement exprimé. Sur ce sujet, Eco soutient que :

pour comprendre ce que le signifié d'un signe doit produire comme Résultat, nous avons la notion d'Interprétant Final. Un signe, en produisant des séries de réponses immédiates [...] établit peu à peu une *habitude* (*habit*), une régularité de comportement chez son interprète. Une habitude devient ainsi « une tendance [...] à agir de façon semblable dans des circonstances semblables dans le futur (CP 5.487) (Eco, 1989, p.49).

Lorsque l'Interprétant de sémiologies du même signe obtient invariablement et continuellement le même résultat, le processus sémiotique s'arrête pour ce signe. À quoi bon y penser si le résultat de ladite pensée donne toujours le même résultat ? Ce faisant, le signe accède au domaine de la tiercéité et parvient à un stade de « régulation automatique ». Il généralise notre pensée, corrige notre manière de raisonner, mais aussi conséquemment notre façon d'agir dans le monde de la secondéité. Dans cette situation sémiotique inédite, l'Interprétant final dispose ainsi de la fonction de générer, de valider ou de modifier une habitude au sens large du terme.

### **2.3.3 La typologie et la hiérarchie des signes peircéens**

Dans cette sous-partie, les différentes typologies de signes ainsi que les dix articulations trichotomiques, ou signes, de Peirce sont présentées de manière succincte et concise. L'intention de cette présentation est de fournir une vue d'ensemble des classifications sémiotiques développées par Peirce, établissant ainsi les fondements nécessaires à leur compréhension. Ces catégories seront ensuite examinées en détail dans les sections suivantes, où une analyse approfondie permettra d'explorer pleinement leur pertinence et leurs implications dans le cadre de cette étude.

#### **2.3.3.1 La typologie des signes peircéens**

Le tableau ci-dessous présente les différents types de Representamen, d'Objet et d'Interprétant en les articulant selon leur relation aux trois catégories fondamentales de la phanéroscopie définies par Peirce, à savoir la priméité, la secondéité et la tiercéité. En plus de mieux comprendre l'impact de la triadicité sur l'interprétation des signes, ce dispositif conceptuel permet de saisir les nuances entre les différents signes et d'illustrer de manière systématique les correspondances entre chaque type de signe et les catégories phénoménologiques, fournissant ainsi une base pour les prochaines sections de ce chapitre.

Tableau 2.1, tableau de la typologie des signes peircéens

		1	2	3
		<b>Representamen</b>	<b>Objet</b>	<b>Interprétant</b>
1	<b>Priméité</b>	Qualisigne	Icône	Rhème
2	<b>Secondeité</b>	Sinsigne	Indice	Dicisigne
3	<b>Tiercéité</b>	Légisigne	Symbole	Argument

### 2.3.3.2 La hiérarchie des dix signes de Peirce

En s'appuyant sur la phanéroscopie et l'articulation trichotomique du Representamen, de l'Objet et de l'Interprétant, Peirce définit dix types de signes (voir tableau ci-après), que nous décrivons plus en profondeur dans les prochaines parties de ce chapitre.

Tableau 2.2, tableau des 10 signes inspiré d'une figure parue dans l'article de Queiroz (2012)

		1	2	3
		Representamen	Objet	Interprétant
1	Priméité	Qualisigne	Icône	Rhème
		①	①	①
		②	②	②
2	Secondeité	Sinsigne	Indice	Dicisigne
		③	③	③
		④	④	④
3	Tiercéité	Légisigne	Symbole	Argument
		⑤	⑤	⑤
		⑥	⑥	⑥
		⑦	⑦	⑦
		⑧	⑧	⑧
		⑨	⑨	⑨
		⑩	⑩	⑩

- (1) Le qualisigne iconique rhématique
- (2) Le sinsigne iconique rhématique
- (3) Le sinsigne indiciel rhématique
- (4) Le sinsigne indiciel dicent
- (5) Le légisigne iconique rhématique
- (6) Le légisigne indiciel rhématique
- (7) Le légisigne indiciel dicent
- (8) Le légisigne symbolique rhématique
- (9) Le légisigne symbolique dicent
- (10) Le légisigne symbolique argumental

### 2.3.4 Le rapport triadique au Representamen

Pour Peirce, le Representamen, l'Objet et l'Interprétant sont tous les trois soumis à la catégorisation trichotomique de la phanéroscopie. Suivant cette logique, la priméité du Representamen se présente sous la forme d'un *qualisigne*, la secondéité sous le format d'un *sinsigne* et la tiercéité sous la configuration d'un *légisigne*.

#### 2.3.4.1 Le qualisigne

Le qualisigne est un signe du domaine de la priméité qui représente une qualité du monde, qu'elle soit du monde des idées ou du réel. Pour Peirce, « un qualisigne est une qualité qui est un signe » (CP 2.244; traduction Deledalle, 2017, p.62). Cette classe de signe renvoie à l'Objet du signe en fonction de sa qualité. « Les qualités sont ce qu'elles sont indépendamment de toute autre chose » (CP 2.248; notre traduction<sup>28</sup>). Par exemple, un tableau au contenu visuel abstrait qui évoque une sensation d'attendrissement ou de bouleversement sans représenter directement un objet spécifique peut être considéré comme un qualisigne puisqu'il communique une qualité sans ressembler ou être directement lié à un objet concret. Dans le cas d'une représentation vidéoludique, un qualisigne peut donc se manifester sous plusieurs formes comme un sentiment primal de malaise en réaction à un événement vidéoludique, mais aussi comme un mouvement, une couleur, une forme, une texture ou encore un contraste à partir de tout ce que constitue l'environnement visuel.

#### 2.3.4.2 Le sinsigne

Un signe est un sinsigne lorsqu'il se rapporte au domaine de la secondéité, lorsqu'il est déterminé par quelque chose de réel et de singulier, c'est-à-dire par un objet existant, une pensée en contexte ou un fait spatio-temporellement daté. Les sinsignes se démarquent radicalement de la généralité

---

<sup>28</sup> « *qualities are whatever they are independently of anything else* ».

qui définit les domaines de la priméité et de la tiercéité. Pour désigner leur spécificité, Peirce les décrit comme suit :

Un sinsigne (où la syllabe *sin* est prise comme signifiant « étant seulement une fois », comme dans *singulier*, *simple*, en latin *semel*, etc.) est une chose ou un événement existant réel, qui est un signe. Il ne peut l'être que par ses qualités, de sorte qu'il implique un qualisigne ou plutôt plusieurs qualisignes. Mais ces qualisignes sont d'une sorte particulière et ne forment un signe qu'en se matérialisant réellement. (CP 2.245; traduction Deledalle, 2017, p.162)

Comme le mentionne Everaert-Desmedt (1990), le statut de sinsigne d'un signe dépend de son inscription dans des circonstances particulières. Pour faire partie de la secondéité, le sinsigne doit correspondre à tout ce que la chercheuse nomme le « Ici et maintenant », comme elle le suggère dans les exemples ci-après : « Une girouette, orientée ici et maintenant de telle façon, est un sinsigne indiquant que le vent, ici et maintenant, souffle dans telle direction. Le portrait d'une personne est un sinsigne qui représente cette personne. L'escalier ici présent est un sinsigne indiquant une possibilité actuelle de monter ou de descendre » (Everaert-Desmedt, 1990, p.51).

Dans l'objet vidéoludique, la plupart des sinsignes se manifestent dans la représentation de l'environnement de jeu. Ils peuvent se présenter sous la forme d'un bâtiment en flamme, d'une forêt sur le flanc d'une montagne, d'un véhicule ou encore d'un ennemi. Dans un espace de jeu, chaque représentation peut être interprétée comme un sinsigne, tant et aussi longtemps que ledit signe est contextualisé et individualisé.

#### 2.3.4.3 Le légisigne

Le Representamen est un légisigne lorsqu'il relève du domaine de tiercéité et de la loi. Le légisigne est un signe dont le fondement est une loi acquise soit *a priori* par convention ou décision arbitraire, soit *a posteriori* par l'établissement d'une habitude. Pour définir ce signe particulier, Peirce l'introduit de la manière qui suit :

Un légisigne est une loi qui est un signe. Cette loi est d'ordinaire établie par les hommes. Tout signe conventionnel est un légisigne [mais non l'inverse]. Le légisigne

n'est pas un objet singulier, mais un type général qui, on en a convenu, doit être signifiant. Tout légisigne signifie par son application dans un cas particulier qu'on peut appeler sa réplique. (CP 2.246, traduction Deledalle, 1990, p.163)

Un des exemples les plus caractéristiques que Peirce utilise pour illustrer l'idée de légisigne (CP 2.246) est celui du mot « le » dont le fonctionnement est gouverné par des règles phonétiques, syntaxiques, sémantiques et pragmatiques collectivement partagées. Selon qu'il représente une troisième personne<sup>29</sup> ou le genre et le nombre d'un groupe nominal, pour chaque individu de langue française, le mot « le » considéré en dehors de toute chose dispose donc de la possibilité générale de représenter quelque chose en vertu de lois et de conventions. « Il est impossible que ce mot figure visiblement sur une page ou soit entendu d'une voix quelconque, pour la raison qu'il ne s'agit pas d'une seule chose ou d'un événement unique. Il n'existe pas. Il détermine seulement les choses qui existent » (CP 4.537, notre traduction<sup>30</sup>). En ce sens, il est légisigne, mais pour fonctionner dans le monde, il a besoin de s'incarner sous la forme d'une réplique.

#### 2.3.4.4 La réplique

Le « le » appliqué en contexte est la représentation de son référent légisignique, dans ce cas-ci l'idée générale du « le ». Utilisé une multitude de fois dans un texte donné, le signe « le » peut revêtir de nombreux sens dépendant du contexte, de sa position dans la phrase et des lois grammaticales qui encadrent son opération. Contrairement au « *the* » auquel Peirce fait référence dans son exemple, la traduction de celui-ci en français implique qu'il soit régi par deux légisignes distincts; (1) soit il se comporte comme un article défini, (2) soit comme un pronom personnel.

D'un point de vue sémiotique, chaque « le » d'un texte agit comme une réplique existante de l'idée d'un de ces deux légisignes. Il est à noter également que, en se déployant dans le monde du réel et

---

<sup>29</sup> En agissant comme un complément d'objet direct.

<sup>30</sup> « [...] *it is impossible that this word should lie visibly on a page or be heard in any voice, for the reason that it is not a Single thing or Single event. It does not exist; it only determines things that do exist* ».

donc de la secondéité, chaque réplique est inéluctablement un sinsigne, mais d'un type particulier puisqu'il agit comme un indice du légisigne. En définitive, et pour différencier les différentes manifestations sémiotiques du légisigne, Peirce définit comme *Type* tout ce qui se rapporte à l'idée générale du légisigne, comme *Token* le signe qui incarne le type dans le réel et comme *Instance* chaque *Token* dans le texte. Ainsi, dans une page de texte, nous pouvons avoir une vingtaine d'instances du signe « le », lesquels sont tous un *Token* d'un des deux types « le » (CP 4.537).

### **2.3.5 Le rapport triadique du Representamen à l'Objet**

Au même titre que le Representamen, la relation de chaque Representamen avec son Objet est soumise à la catégorisation phanérosopique. Conséquemment, le Representamen est sujet à une division trichotomique de sa relation objectale. Le premier, soumis au domaine de la priméité, produit une relation iconique basée sur le principe de similarité entre le Representamen et son Objet. Le second, dépendant de la secondéité, établit une relation indicielle fondée sur le principe qu'un Representamen dénote son Objet en contexte. Enfin le dernier type, correspondant à la tiercéité, encadre la signification du Representamen à partir d'une loi. Potentiellement donc, les Representamen peuvent donc être soit des signes iconiques, indiciels ou symboliques.

#### **2.3.5.1 La relation iconique**

Selon la définition de Peirce, la relation d'un Representamen avec son Objet ne peut se traduire dans le domaine de la priméité qu'à travers un rapport de ressemblance. Sur ce sujet, Peirce argumente ce qui suit :

Une icône est un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote en vertu des caractères qu'il possède, que cet objet existe réellement ou non. Il est vrai que si cet objet n'existe vraiment pas, l'icône n'agit pas comme signe ; mais cela n'a rien à voir avec son caractère de signe. N'importe quoi, qualité, individu existant ou loi, est l'icône de quelque chose, pourvu qu'il ressemble à cette chose et soit utilisé comme signe de cette chose. (CP 2.247, traduction Deledalle, 2017, p.164)

Cette situation se manifeste, par exemple, par un trait de crayon dont la précision évoque une ligne géométrique. Par elle-même, cette ligne est signifiante de toutes les autres lignes géométriques.

Cette interprétation du trait de crayon nous vient instantanément à l'esprit, sans réfléchir, en raison de la similitude qualitative que notre perception du signe entretient avec toutes les lignes géométriques que nous connaissons antérieurement. Pour Peirce, cette instantanéité interprétative du signe représente une des caractéristiques fondamentales de la relation objectale iconique. Il prétend en effet que « la seule façon de communiquer une idée directement est par le moyen d'une icône » (CP 2.278, traduction Deledalle, 1990, p.175).

### **2.3.5.1.1 Les trois types de signes iconiques**

Dans sa démonstration de la nature iconique des signes, Peirce distingue trois niveaux d'iconicité en lien avec le phénomène de catégorisation phanéroscopique ; les *images*, les *graphes* et les *métaphores*. Dans la majorité des représentations de l'environnement des jeux d'action-aventure, l'interprétation des différents éléments visuels s'accomplit au niveau de la priméité, de l'analogie d'une image avec l'Objet qu'elle reproduit. La similarité entre le Representamen sous forme d'image et l'Objet s'appuie sur le partage réciproque de leurs qualités. Dans le cas des graphes, Peirce argumente le fait que « beaucoup de diagrammes ne ressemblent pas du tout à leur objet » (CP 2.282, traduction Deledalle, 1990, p.178) et ajoute que « leur ressemblance consiste seulement dans les relations de leurs parties » (*Ibid.*). Pour ce niveau de similarité gouverné par la secondéité, l'iconicité des diagrammes provient donc de leur reproduction des rapports réels. Enfin, les métaphores sont des sinsignes iconiques, dans le sens où ces signes représentent leur Objet par effet de substitution analogique (CP 2.277). Dans cette optique, dire « jouer un jeu vidéo est comme vivre une autre vie » revient à communiquer l'iconicité d'un parallélisme fonctionnel entre la vie et l'expérience de jeu.

Sur le plan exclusif d'une relation objectale iconique, un signe peut être considéré comme un qualisigne iconique, un sinsigne iconique ou un légisigne iconique.

### **2.3.5.1.2 Le qualisigne iconique**

En substance, le qualisigne iconique est un signe dont le Representamen est une qualité et dont sa relation objectale dépend d'une ressemblance avec son Objet. Or, puisque le qualisigne est une

priméité pure, il ne se réfère qu'à lui-même. De fait, le qualisigne est forcément iconique. Que ce soit dans le monde sensible ou dans l'environnement d'un jeu vidéo, le sentiment de réussite, le contraste d'une couleur sur une autre, les matières et les formes d'une chose sont tous des qualisignes iconiques étant donné que le Representamen et l'Objet sont identiques.

À noter que ce type de signe est également inévitablement rhématique, et donc un qualisigne iconique rhématique, attendu que la relation avec l'Interprétant est également gouvernée par le domaine de la priméité – ce qui sera développé dans la prochaine sous-partie 2.5.1 consacrée au rapport rhématique à l'Interprétant.

### **2.3.5.1.3 *Le sinsigne iconique***

Le sinsigne iconique dispose d'un Representamen déterminé par la secondéité et d'une relation objectale dépendante de la priméité. En ce sens, ce type de signe regroupe tout ce que nous percevons comme une chose, une pensée ou un événement qui entretient un rapport de ressemblance avec l'Objet auquel il se réfère. Peirce réfère à ce signe de la manière qui suit :

Un sinsigne iconique [par exemple, un diagramme individuel] est tout objet d'expérience dans la mesure où une de ses qualités lui permet de déterminer l'idée d'un objet. Étant une icône, et donc un signe purement par ressemblance, quelle qu'en soit la nature, elle ne peut être interprétée que comme un signe d'essence, ou rhème. Il incarnera un qualisigne. (CP 2.255, notre traduction<sup>31</sup>)

Dans ce texte, le choix du diagramme peut être sujet à confusion. Nous ne pouvons ignorer qu'un diagramme dispose de la dominante possibilité d'être interprété comme un légisigne, ou du moins comme la réplique d'un légisigne, tant il est imprégné d'une loi par le collectif. Afin d'éviter toute confusion, il convient de prendre en compte la secondéité du signe, c'est-à-dire la singularité du

---

<sup>31</sup> « *An Iconic Sinsign [e.g., an individual diagram] is any object of experience in so far as some quality of it makes it determine the idea of an object. Being an Icon, and thus a sign by likeness purely, of whatever it may be like, it can only be interpreted as a sign of essence, or Rheme. It will embody a Qualisign.* ».

diagramme que Peirce évoque par l'emploi du terme « individuel ». Autrement dit, dès lors qu'un signe est appréhendé comme la représentation d'un objet ou d'un événement ancré dans le réel, daté spatio-temporellement, et que cette représentation repose sur une similitude de certaines caractéristiques avec son Objet, ce signe s'inscrit nécessairement dans la catégorie des sinsignes iconiques.

Par exemple, si nous observons les éléments constitutifs d'un environnement de jeu réaliste du genre action-aventure, ceux-ci peuvent tous, selon une rigoureuse perspective de classification sémiotique, être perçus comme des sinsignes iconiques. La représentation d'un arbre, d'un immeuble ou d'une chaise est un sinsigne iconique tant que nous interprétons ces signes dans un espace-temps donné comme des représentations tridimensionnelles de choses du réel en raison de leur ressemblance avec l'Objet auquel elles se réfèrent.

#### **2.3.5.1.4 Le légisigne iconique**

Un légisigne iconique est un signe général associé à un système conventionné qui désigne son Objet par une relation de ressemblance. Le recours au diagramme, jugé ici particulièrement pertinent, constitue fréquemment un exemple privilégié pour illustrer ce type de légisigne.

Un légisigne iconique [par exemple, un diagramme, en dehors de son individualité factuelle] est une loi générale ou un type, dans la mesure où il exige que chaque instance de celui-ci incarne une qualité définie qui le rend apte à évoquer dans l'esprit l'idée d'un objet similaire. (CP 2.258, notre traduction<sup>32</sup>)

Le Representamen se réfère donc à une loi qui ressemble à celle qui est déjà partagée par la collectivité. Dans l'objet vidéoludique, ce type de signe peut apparaître sous la forme d'une

---

<sup>32</sup> « *An Iconic Legisign [e.g., a diagram, apart from its factual individuality] is any general law or type, in so far as it requires each instance of it to embody a definite quality which renders it fit to call up in the mind the idea of a like object* ».

étiquette comportant un triangle, à l'intérieur duquel se trouve un dessin abstrait d'une explosion (figure 2.6) ou d'une sorte d'éclair pointant vers le bas (figure 2.7). Par convention et habitude, les joueurs savent que ce signe communique un danger. Dans l'analyse de ce type particulier de signe, tout contexte est exclu et le signe doit être pensé dans sa généralité. Il est important de ne pas considérer le signe dans une situation inscrite dans le réel. Dès l'instant où la rigueur d'analyse sémiotique faillit, l'interprétation du signe oscille et change d'Objet. Par exemple, il est nécessaire de ne pas évaluer l'étiquette de danger d'explosion par rapport à ce sur quoi il est apposé, au risque de le percevoir comme un indice plutôt que comme un icône.

Figure 2.6, signe de danger d'explosion



Figure 2.7, signe de danger d'électrocution



### 2.3.5.2 La relation indicielle

Contrairement à la relation iconique, la relation objectale indicielle d'un signe suppose une désignation de l'Objet par le Representamen. Le signe dit indiciel est associé à son Objet par une relation directe de causalité naturelle ou empirique. Pour définir les signes soumis à cette relation indicielle, Peirce consigne ce qui suit :

Un indice est un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote parce qu'il est réellement affecté par cet objet. Il ne peut être un qualisigne, puisque les qualités sont ce qu'elles sont indépendamment de tout autre chose. Dans la mesure où l'indice est affecté par l'objet, il a nécessairement quelque qualité en commun avec l'objet, et c'est eu égard aux qualités qu'il a en commun avec l'objet qu'il renvoie à cet objet. Il implique donc une sorte d'icône, bien que ce soit une icône d'un genre particulier, et ce n'est pas la simple ressemblance qu'il a avec l'objet, même à cet égard, qui en fait un signe, mais sa modification réelle par l'objet. (CP 2.248, traduction Deledalle, 2017, p.164)

Dans cette relation indicielle, le Representamen est dès lors déterminé par l'Objet qu'il désigne. Il agit comme une sorte de *vecteur d'attention* que Eco (2002) définit comme quelque chose qui « consiste à signaler que l'attention du destinataire doit se fixer sur un objet ou une situation particulière » (p.78). Sur ce sujet, Everaert-Desmedt (1990) ajoute que « l'indice est un fait immédiatement perceptible qui attire l'attention sur son objet, lequel n'est pas immédiatement perceptible » (p.62). En ce sens, cette relation indicielle a pour fonction de mobiliser l'attention de la joueuse ou du joueur. Une fonction qui demeure son seul et unique objectif. De sorte que le signe indiciel ne signifie pas en soi. Il « n'affirme rien ; il dit seulement "Là!" Il s'empare de nos yeux, pour ainsi dire, et les dirige de force vers un objet particulier, et là, il s'arrête » (CP 3. 361, traduction Deledalle, 1990, p.169).

Pour se consacrer pleinement à la clarification de la relation objectale indicielle, l'analyse se limitera, dans les sous-parties suivantes, à la présentation des signes rhématiques dont l'Interprétant n'implique aucun processus de signification, en l'occurrence le sinsigne indiciel rhématique et le légisigne indiciel rhématique. Il va de soi que les autres signes indiciels, c'est-à-dire le sinsigne indiciel dicent et légisigne indiciel dicent, seront traités plus tard dans le chapitre dédié à la secondéité et à la tiercéité de l'Interprétant.

#### **2.3.5.2.1 Le sinsigne indiciel**

Selon le système de classement sémiotique de Peirce, le sinsigne indiciel est un signe qui dirige l'attention sur quelque chose. Pour détailler ce signe particulier, Peirce le décrit comme suit :

Un sinsigne indiciel rhématique [par exemple, un cri spontané] est tout objet d'expérience directe dans la mesure où il dirige l'attention sur un objet qui est la cause de sa présence. Il implique nécessairement un sinsigne iconique d'une sorte particulière, mais il en diffère tout à fait puisqu'il attire l'attention de l'interprète sur l'objet même qui est dénoté (CP 2.256, traduction Deledalle, 1990, p.211).

Dans l'exemple retenu, il est important de comprendre que le processus de signification du signe est absent. Ici, le cri dénote un Objet qui nous est inconnu. Il « indique que quelque chose [...] s'est produit; mais nous ne savons pas précisément en quoi a consisté l'événement, et nous ne

menons pas d'enquête » (Everaert-Desmedt, 1990, p.72). Autrement dit, la relation objectale du signe n'est pas renseignée, mais plutôt du domaine du possible, en attente d'être précisée.

Comprendre un fait de manière rhématique suppose de le vivre totalement, dans un processus complet d'abstraction. Néanmoins, le moment où l'Objet du signe est soumis à une interprétation, le signe n'est plus rhématique. De fait, l'Interprétant d'un sinsigne indiciel est rarement laissé à l'état rhématique. Dans la plupart des cas, celui qui interprète bascule dans la secondéité en cherchant à valider l'Objet du signe en contexte.

#### **2.3.5.2.2 *Le légisigne indiciel***

Pour détailler ce type particulier de légisigne, Peirce en fait la définition suivante :

Un légisigne indiciaire rhématique [par exemple, un pronom démonstratif] est tout type ou loi générale, quelle que soit la manière dont il a été établi, qui requiert que chacune de ses instances soit réellement affectée par son objet, simplement de manière à attirer l'attention sur cet objet (CP 2.259, traduction Deledalle, 1990, p.212).

Néanmoins, dans la description de ce type de signe, Peirce néglige de mettre l'accent sur l'aspect rhématique du signe. Comme le démontre Eco dans sa définition de ce signe<sup>33</sup>, le légisigne indiciel rhématique est un signe général qui indique une possibilité, une variable, selon des règles instituées. Chacune de ses répliques représente une de ces variables dans une relation indicielle contextualisée. Un exemple de ce type de signe est le signe de recyclage sous la forme d'un autocollant. Évalué en dehors de toute considération contextuelle particulière, le signe indique par convention que ce

---

<sup>33</sup> « Légisigne Indexical Rhématique : un pronom démonstratif comme /celui-ci/. Un tel signe requiert la proximité de l'objet et confère une existence légisignique à l'objet abstrait d'un Rhème. D'où l'utilisation de /celui-ci/ avec un substantif, association qui donne des énoncés du genre /ce chat-ci/. La reproduction d'un tel signe est un Sinsigne Indexical Rhématique » (Eco, 2002, p.96).

sur quoi il sera apposé est recyclable ou contient des choses recyclables. Toutefois, l'Objet du signe demeure vague et du domaine de la possibilité. Il faut attendre que le signe s'incarne dans le monde sensible sous forme de répliques, c'est-à-dire de sinsignes indiciels particuliers, pour préciser l'Objet sur lequel il exerce une influence interprétative.

### 2.3.5.3 La relation symbolique

La relation symbolique d'un Representamen avec son Objet se réalise lorsqu'un signe se réfère à son Objet au niveau de la tiercéité en s'appuyant sur une loi ou une norme sociale. En ce sens, il est nécessairement un signe général et virtuel, en l'occurrence un légisigne qui implique l'usage de répliques sous forme d'indices en contexte. La symbolicité de ce type de signe se réalise par un cycle perpétuel d'habitudes qui, au fil du temps, se transforment en conventions, elles-mêmes constamment redéfinies et modifiées par l'influence de nouvelles habitudes. Dans les écrits de Peirce, la définition la plus complète de cette relation communique l'idée suivante :

Un symbole est un signe qui renvoie à l'objet qu'il dénote en vertu d'une loi, d'ordinaire une association d'idées générales, qui détermine l'interprétation du symbole par référence à cet objet.... Non seulement il est général lui-même, mais l'objet auquel il renvoie est d'une nature générale.... Le symbole sera, indirectement, affecté par des cas particuliers ; et par conséquent le symbole impliquera une sorte d'indice, bien que ce soit un indice d'un genre particulier. (CP 2.249, traduction Deledalle, 1990, p.164-165)

Alors que l'icône se limite à ressembler à son Objet et l'indice à le désigner, le symbole le signifie. Ce dernier permet aux individus de communiquer dans un monde de représentations abstraites au sein duquel chaque signe possède une signification conventionnellement partagée. La spécificité du symbole est sa fonction d'évoquer quelque chose dans un groupe social donné en raison du partage d'une règle d'association d'idées. Cette relation objectale particulière nous permet par exemple d'interpréter le point d'exclamation au-dessus d'un personnage non joueur dans le jeu *Word of Warcraft* comme la représentation de la possibilité d'une quête.

### 2.3.5.3.1 *Le légisigne symbolique*

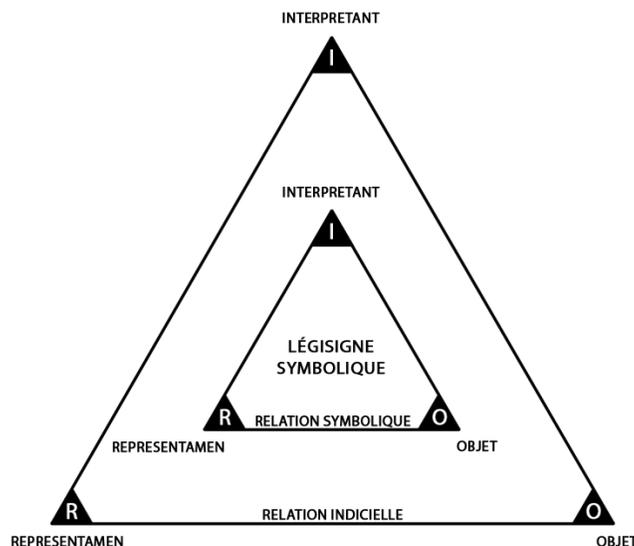
Fondamentalement, un légisigne symbolique est un Representamen qui représente son Objet sur la base d'un attribut qui engage la conviction de celle ou celui qui interprète que le signe est compris d'une certaine façon à partir d'une loi ou d'une habitude. Dans un symbole, le domaine phanéroscopique de la tiercéité prend tout son sens puisque la perception de la relation symbolique d'un signe dépend de la connaissance d'une convention qui associe le Representamen et son Objet.

Dans ce cadre, le rapport triadique du Representamen, de l'Objet et de l'Interprétant produit une pensée générale à partir d'une pratique usuelle collectivement partagée. Pour définir ce type de signe, Peirce le présente de la manière suivante :

Un symbole rhématique ou rhème symbolique [par exemple un nom commun] est un signe lié à son objet par une association d'idées générales de telle façon que ses répliques suscitent une image dans l'esprit, laquelle image, suivant certaines habitudes ou dispositions de cet esprit, tend à produire un concept général ; et la réplique est interprétée comme étant le signe d'un objet qui est une instance de ce concept. Ainsi, le symbole rhématique est ou ressemble fort à ce que les logiciens appellent un terme général. Le symbole rhématique, comme tout symbole, a nécessairement lui-même la nature d'un type général ; il est donc un légisigne. Sa réplique cependant est un sinsigne indiciaire rhématique d'un genre particulier, en ce que l'image qu'il suggère à l'esprit agit sur un symbole, déjà dans cet esprit, pour donner naissance à un concept général (CP 2.261, traduction Deledalle, 1990, p.212-213).

Sous cette perspective, le légisigne est un signe général appartenant au monde des idées. Pour agir dans le monde, il doit se manifester sous la forme d'une réplique, d'un sinsigne indiciel particulier dont le fonctionnement repose sur l'existence du légisigne symbolique dans l'esprit de celui qui interprète. D'un point de vue purement théorique, l'articulation sémiotique intrinsèque de ces deux signes peut être représentée sous la forme de la figure 2.8 dans laquelle le sinsigne, représenté par le triangle extérieur, contient le légisigne.

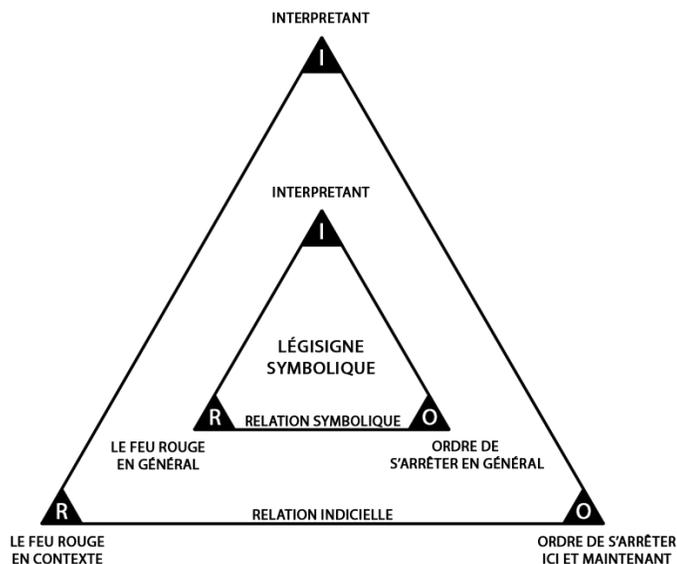
Figure 2.8, articulation sémiotique du légisigne et de sa réplique



Pour Peirce, la réplique d'un légisigne est un sinsigne indiciel particulier qui « diffère des autres sinsignes indiciaires rhématiques [...]. Ainsi, le pronom démonstratif « cela » est un légisigne, puisqu'il est un type général ; mais il n'est pas un symbole, puisqu'il ne signifie pas un concept général. Sa réplique attire l'attention sur un objet singulier » (CP 2.261, traduction Deledalle, 1990, p.213).

Pour illustrer cette pensée, Everaert-Desmedt (1990) soumet l'exemple de l'idée du feu rouge de circulation. Dans le monde des idées, le feu rouge, dont la règle qui le motive est logiquement communiquée lors de l'examen du code de la route, est un concept général qui contraint les conducteurs routiers à s'immobiliser. Dans le monde sensible, celui-ci est représenté par une réplique, c'est-à-dire une chose singulière, un feu rouge en contexte, qui représente l'idée du légisigne, et qui indique la nécessité de suivre la règle qu'il symbolise. Autrement dit, le légisigne dénote l'exigence de s'arrêter en général alors que sa réplique indique de s'arrêter dans un contexte donné, ici et maintenant, faisant référence au légisigne, et à la règle, dont il dépend. Ainsi, le légisigne symbolique du feu rouge se présente comme suit :

Figure 2.9, articulation sémiotique du légisigne du feu rouge et de sa réplique



### 2.3.6 Le rapport triadique à l'Interprétant

La relation de l'Interprétant avec les différents types de Representamen dépend de la nature du Representamen. D'après la logique de Peirce, le qualisigne ne peut être que rhématique, le sinsigne rhématique ou dicent, alors que le légisigne peut être rhématique, dicent ou argumental.

#### 2.3.6.1 Le rhème

Ce type d'Interprétant dépend de l'univers phanéroscopique de la priméité. Un signe dont l'Interprétant est un rhème se comporte de la manière suivante :

Un rhème est un signe qui, pour son interprétant, est un signe de possibilité qualitative, c'est-à-dire est compris comme représentant telle ou telle sorte d'objet possible. Un rhème peut fournir quelque information; mais il n'est pas interprété comme fournissant quelque information. (CP 2.250, traduction Deledalle, 1990, p.165)

De ce point de vue, un rhème se présente comme une variable dans une proposition qui ne donne aucune information sur l'Objet. Il n'apporte rien de nouveau pour manipuler la relation du Representamen avec son Objet. Il expose seulement le domaine du possible de l'Objet à partir des

caractéristiques du Representamen. Autrement dit, un rhème fonctionne comme un blanc qu'il reste à déterminer. Dans ce cadre, son rôle se limite à confirmer le paradigme de l'Objet à partir des traits pertinents du Representamen (Everaert-Desmedt, 1990, p.69-70).

Par exemple, la notion anglaise de « *power-up* », en français « augmentation de puissance », réfère dans l'univers du jeu vidéo à l'obtention de pouvoirs temporaires pour réduire la difficulté d'un jeu. Dépendant du genre, cette notion peut aussi bien impliquer la possibilité d'augmenter le niveau de vie de l'avatar, d'être invincible ou d'acquérir une protection. En ce sens, la variabilité du terme *power-up* lui confère une interprétation sémiotique inévitablement rhématique.

### 2.3.6.2 Le dicisigne

Ce type d'Interprétant dépend de l'univers phanérosopique de la secondéité. Comme décrit ci-dessous, le dicisigne, ou signe dicent, renvoie à une situation contextualisée; une action ou une expérience ancrée dans la réalité :

Un signe dicent est un signe qui, pour son interprétant, est un signe d'existence réelle. Il ne peut donc pas être une icône qui ne fournit aucune base permettant de l'interpréter comme renvoyant à une existence réelle. Un dicisigne implique nécessairement, comme partie de lui-même un rhème pour décrire le fait qu'il est interprété comme indiquant. Mais ceci est une sorte particulière de rhème ; et bien qu'il soit essentiel au dicisigne, il ne le constitue nullement. (CP 2.251, traduction Deledalle, 1990, p.165)

À la différence du rhème qui n'est que possible et sans valeur de vérité, le dicisigne fonctionne comme une assertion, comme une proposition présentée comme vraie, mais qui peut être vraie ou fausse. À noter que le signe dicent n'est pas une assertion au sens propre du terme, mais « un signe capable d'être asserté » (CP 8.337, traduction Deledalle, 1990, p.38). Autrement dit, la correspondance entre le Representamen et l'Objet est considérée comme telle, sans jugement ni interrogation. Le signe dicent établit une proposition logique entre deux constantes, le Representamen et l'Objet, pour présenter quelque chose dont l'authenticité est acceptée sans contestation. Dans cette situation, aucune information n'est fournie pour expliquer la véracité ou la fausseté de la proposition logique.

Par illustrer cette idée, la photographie d'une personne avec l'inscription d'un nom à son verso constitue un signe dicent dans le sens où ce dernier propose une relation logique entre deux constantes, c'est-à-dire la photographie et le nom, pour communiquer l'idée que le « nom consigné » soit celui de « la personne représentée ». À ce titre, le dicisigne agit comme un indice en interprétant le Representamen de « cette personne représentée » comme l'Objet désigné par le « nom consigné ». Dès lors, le signe dicent est immanquablement engagé dans une relation indicielle en communiquant quelque chose sur son Objet, même si cette proposition logique ne dispose pas d'une valeur de vérité.

### 2.3.6.3 L'argument

Ce type d'Interprétant dépend de l'univers phanéroscopique de la tiercéité. Dans le cas du signe argumental, l'Interprétant dispense la loi qui associe le Representamen avec son Objet. Sur ce sujet, l'argument n'est ni plus ni moins qu'une règle d'inférence qui encadre les mécaniques de raisonnement de la pensée lors de l'interprétation d'un signe. Dans le système sémiotique peircéen, uniquement les légisignes symboliques sont des signes de type argumental capables d'engager un processus mental de signification. Ce processus d'inférence s'exécute selon les contraintes de l'une des trois formes suivantes; (1) la déduction, (2) l'induction et (3) l'adduction.

Pour exposer la différence de ces trois formes d'inférence, Peirce propose l'exemple suivant :

Si j'infère qu'une certaine conduite est sage parce qu'elle a une caractéristique qui appartient *uniquement* aux choses sages, je raisonne *a priori*. Si je pense qu'elle est sage parce qu'il est arrivé une fois qu'elle soit sage, c'est-à-dire si j'infère qu'elle est sage à cette occasion-ci parce qu'elle a été sage à cette occasion-là, je raisonne inductivement. Mais si je pense qu'elle est sage parce qu'un homme sage s'y prête, alors

je fais la pure hypothèse qu'il s'y prête parce qu'il est sage, et je raisonne *a posteriori*.  
(WP 1.180; 1865, notre traduction<sup>34</sup>)

Dans son système logique, Peirce réorganise les trois propositions de la déduction syllogistique pour démontrer qu'elles participent également au processus de l'induction et de l'abduction. Dans le phénomène d'inférence par déduction, la première proposition communique la règle, la seconde, le cas et la troisième, le résultat d'une situation donnée. Dans celui de l'induction, l'ordre propositionnel se compose d'un résultat puis d'un cas pour inférer l'idée d'une règle. Enfin, pour l'abduction, la règle est considérée comme une hypothèse pour être suivie d'un résultat et aboutir au constat d'un cas. À noter que pour chacune de ces trois formes d'inférence, la dernière proposition agit toujours comme la conclusion du raisonnement, qu'elle soit de l'ordre de la règle, du cas ou du résultat<sup>35</sup>.

### 2.3.6.3.1 La déduction

Dans le cas du légisigne symbolique argumental déductif, l'individu qui interprète le signe connaît *a priori* la règle qui mène au résultat de son raisonnement. En d'autres termes, l'interprétation des faits est organisée à partir d'une loi déjà connue. Si nous reprenons l'exemple du premier chapitre de notre thèse (figure 1.1) illustrant la disponibilité de la quête à partir de la disposition d'un symbole en forme de point d'exclamation au-dessus d'un personnage non joueur, les trois propositions du raisonnement déductif se décomposent de la manière suivante:

**Règle** : La disposition d'un symbole au-dessus d'un personnage non joueur signifie la disponibilité d'une quête

---

34 « *If I reason that certain conduct is wise because it has a character which belongs only to wise things, I reason a priori. If I think it is wise because it once turned out to be wise, that is if I infer that it is wise on this occasion because it was wise on that occasion, I reason inductively. But if I think it is wise because a wise man does it, I then make the pure hypothesis that he does it because he is wise, and I reason a posteriori.* »

35 Dans les exemples des sous-parties suivantes, nous avons souligné les propositions agissant comme la conclusion du raisonnement.

**Cas** : Il existe un symbole au-dessus de ce personnage non joueur

**Résultat** : Une quête est disponible avec ce personnage non joueur

### 2.3.6.3.2 *L'induction*

En réorganisant les propositions de cette déduction, la méthodologie de Peirce démontre qu'il est possible de formuler un légisigne symbolique argumental inductif. Autrement dit, si une joueuse ou un joueur ignore toute règle associée à la découverte d'une quête en engageant une interaction avec le personnage non joueur muni d'un symbole, il est possible pour la joueuse ou le joueur d'induire la présence d'une règle. Dans ce cheminement interprétatif proposé par la séquence propositionnelle suivante, la joueuse ou le joueur définit une règle *a posteriori* à partir d'une multitude d'expériences concluantes.

**Résultat** : Une quête est disponible avec ce personnage non joueur

**Cas** : Il existe un symbole au-dessus de ce personnage non joueur

**Règle** : La disposition d'un symbole au-dessus d'un personnage non joueur signifie la disponibilité d'une quête

### 2.3.6.3.3 *L'abduction*

Dans le cadre du processus de l'abduction, qualifié également de *présomption* et à présent communément désigné sous le terme hypothético-déductif dans la littérature, la rencontre d'un fait nouveau inexplicable par les connaissances préalables d'un sujet donné provoque l'émission d'une hypothèse par ce dernier pour le justifier. Sous forme d'hypothèse, la règle est ensuite soumise aux contraintes d'une application pragmatique pour en valider sa crédibilité.

**Règle** : La disposition d'un symbole au-dessus d'un personnage non joueur signifie la disponibilité d'une quête

**Résultat** : Une quête est disponible avec ce personnage non joueur

**Cas** : Il existe un symbole au-dessus de ce personnage non joueur

Pendant que les inférences déductives justifient les faits et que les inférences inductives les vérifient (Angué, 2009, p. 70), la fonction des inférences abductives est de développer de nouvelles

connaissances intellectuelles. Ce modèle de raisonnement logique est considéré par Peirce comme étant la seule méthode par laquelle la connaissance scientifique peut progresser. Pour s'accomplir, cette démarche logique particulière doit suivre les quatre étapes suivantes :

- 1) Un individu constate quelque chose de surprenant qu'il lui est difficile d'expliquer en vertu des connaissances qu'il possède.
- 2) À partir de son expérience et de ce qu'il observe, l'individu projette mentalement différents scénarios et anticipe leurs résultats pour formuler une hypothèse suffisamment pertinente pour expliquer les faits controversés.
- 3) L'individu soumet l'hypothèse nouvellement formulée aux contraintes pragmatiques de la vie réelle pour en vérifier sa justesse et sa véracité. En suivant le processus de déduction précédemment décrit, l'individu expérimente la solution sélectionnée. Dans le cadre d'une quantité jugée satisfaisante de résultats positifs, le processus peut poursuivre vers l'étape suivante. Dans l'éventualité d'un résultat négatif, l'hypothèse est écartée et le processus éventuellement reconduit à l'étape précédente pour désigner une autre hypothèse.
- 4) Au moyen du mécanisme logique de validation scientifique de l'induction, l'hypothèse accède au statut de règle généralisée dans l'esprit de l'individu. À ce stade, l'hypothèse est ainsi considérée comme vraie tant et aussi longtemps qu'elle n'est pas infirmée.

### **2.3.7 Le pragmatisme peircéen**

Du grec ancien *pragma*, « action de faire », lui-même dérivé de *prássô*, « exécuter, accomplir », le pragmatisme est une posture philosophique résolument empirique orientée vers l'accumulation des connaissances par l'étude de l'effet de l'action sur les théories. Cette doctrine philosophique se positionne en opposition majeure avec les écoles de pensée de l'époque favorisant le développement des théories particulièrement abstraites. En privilégiant une démarche scientifique mesurant l'abstraction d'une théorie et les conséquences de sa mise en pratique, le pragmatisme de Peirce établit l'expérience en tant que critère d'évaluation pour juger la vérité du raisonnement et la logique du mécanisme pour y parvenir. À ce titre, le pragmatisme est une théorie ancrée de la signification, « un courant animé par une volonté de recherche au contact de l'expérience et de

l'action, le rejet critique de toute philosophie académique, et l'ambition de parvenir à certaines fins positives » (Tiercelin, 1993, p.5).

### 2.3.7.1 Une démarche scientifique de clarification conceptuelle

En s'interrogeant sur l'origine de la vérité et la manière dont la connaissance authentique se fixe dans l'esprit humain, Peirce s'oppose au *cogito* cartésien et à l'idée que la connaissance de soi puisse être la certitude première, une sorte de fondement et de modèle à toute autre forme de connaissance (CP5.264 et CP 5.265). Il refuse d'« établir de simples individus comme juges absolus de la vérité » (CP 5.265, notre traduction<sup>36</sup>). Par conséquent, il rejette l'empirisme dominant de l'époque (Locke, Berkeley, Hume) et l'idée que la vérité puisse provenir d'un processus privé et intuitif (Kant, Descartes, Platon).

À l'inverse, Peirce affirme que la conscience de soi est le résultat d'interactions extérieures publiques. Dans ses deux articles considérés comme les premières manifestations de son pragmatisme<sup>37</sup>, Peirce dénonce en effet le manque de critères pour clarifier la pensée, menant inévitablement à ce qu'il nomme l'*obscurité des idées*. Pour le philosophe, la pensée authentique ne peut se réaliser qu'en se soumettant à une méthodologie empirique du raisonnement rigoureusement public et pluriel. Sur ce sujet, Tiercelin affirme d'ailleurs que

la conscience de soi ne surgit pas au terme d'un processus eidétique de mise entre parenthèses du monde extérieur, du corps sensible et d'autrui, mais par une série d'étapes dans lesquelles le corps, les objets, les autres et le langage ont un rôle déterminant. Il est donc en fait moins illégitime qu'inutile de passer par la conscience de soi pour parvenir à la connaissance de soi. (1993, p.23)

---

<sup>36</sup> « *make single individuals absolute judges of truth* ».

<sup>37</sup> Dans *La Revue philosophique de la France et de l'étranger*, Peirce fait publier les deux articles suivants : « Comment rendre nos idées claires » en novembre 1878 et le second « Comment se fixe la connaissance » en janvier 1879.

Autrement dit, la conscience de soi est le résultat d'un processus relationnel et contextuel, où le monde extérieur, le corps, les interactions sociales et le langage jouent un rôle central. La connaissance de soi est davantage façonnée par nos interactions avec le monde et les autres, plutôt que par un processus isolé d'introspection pure.

### **2.3.7.2 Une étude logique des faits empiriques**

Sous cette perspective, le pragmatisme de Peirce s'éloigne du dualisme cartésien de l'action et de la pensée, conçu comme deux entités autonomes et détachées, pour promouvoir la production de la connaissance par l'action et l'expérimentation sociale (Bazzoli, 2000). Peirce invoque la nécessité d'une philosophie de l'action dont l'action ne serait pas une fin en soi, mais un moyen de vérifier une croyance. Il explique que le processus d'abduction constitue la seule démarche de clarification et de précision conceptuelle logique, basée sur l'enquête, la recherche et l'expérience, capable d'apaiser l'irritation du doute par l'étude des effets réels d'une hypothèse ou d'un concept.

En effet, Peirce affirme que la croyance dispose d'une dimension pratique et que « l'essence de la croyance est l'établissement d'une habitude » (CP 5.398, notre traduction<sup>38</sup>). Il soutient que nos croyances se manifestent à travers nos habitudes d'action et, en examinant ces habitudes avec rigueur, on peut saisir l'authenticité d'une croyance. Comme le mentionne Dewey, « le pragmatisme conçoit la signification et les croyances à partir de leurs effets expérimentiels; il s'engage ainsi dans des procédures d'observation et de contrôle expérimental des hypothèses qui constituent le noyau de la méthode scientifique » (2005, p. 17).

En d'autres termes, le contexte d'action pratique est donc central dans le processus de signification. Dans ces conditions, le contexte dans lequel se réalise l'expérience de jeu encadre les conditions opérationnelles et interprétatives des indices emphatiques diégétiques environnementaux

---

<sup>38</sup> « *The essence of belief is the establishment of a habit* ».

d'interactivité. Dès lors, il est fondamental de déterminer l'ensemble des mécanismes qui gouvernent le genre d'action-aventure réaliste 3D et qui participent à la production de sens des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.

### 3. CHAPITRE III

#### LES NOTIONS THÉORIQUES STRUCTURANTES DU JEU D'ACTION-AVENTURE

Dans le cadre de notre recherche sur les jeux d'action-aventure 3D, nous avons identifié deux phénomènes déterminants dans le processus de signification des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, eux-mêmes constitués de sous-phénomènes. Le premier, qui constitue ce que nous qualifions de trajectoire actionnelle linéaire, se compose des sous-phénomènes de la linéarité vidéoludique, de la constance actionnelle et de la disposition des affordances et de leur *signifier*. Le second, qui compose ce que nous nommons le contexte opérationnel de la trajectoire actionnelle linéaire, se construit par l'articulation des sous-phénomènes suivants : la complexification environnementale, la narration environnementale et la dimension exploratoire.

#### 3.1 La trajectoire actionnelle linéaire

Dans cette sous-partie, nous exposons notre concept de *trajectoire actionnelle* et les théories qui en soutiennent le fonctionnement. Nous analyserons successivement les notions de linéarité vidéoludique, les diverses théories de l'affordance ainsi que la conception du *signifier* de Norman (2008), avant d'établir un parallèle avec les concepts sémiotiques de Peirce. Enfin, nous conclurons par une réflexion approfondie sur la notion de constance actionnelle.

### 3.1.1 La linéarité vidéoludique

Dans son ouvrage *Half-Real*, Juul (2005) fait une distinction entre le jeu d'émergence et le jeu de progression. Selon les deux définitions qu'il nous fournit, le jeu d'émergence se distingue par la mise « en place des défis indirectement en vertu de l'interaction produite par les règles du jeu » (p.67, notre traduction<sup>39</sup>) tandis que le jeu de progression « configure directement chaque défi consécutif dans un jeu » (*Ibid.*, notre traduction<sup>40</sup>). Autrement dit, le premier type correspond aux jeux dont l'ordre des défis émerge de l'interaction de la joueuse ou du joueur pendant que le second désigne davantage les jeux dont la séquence des défis est progressive et prédéterminée.

Pour illustrer cette distinction, Juul compare le jeu *Pong* (Atari, 1972) à celui de *The Hobbit* (Melbourne's House, 1984). Pour décrire le fonctionnement de *Pong*, il reprend les arguments de Salen et Zimmerman qui soutiennent que « chaque jeu est unique. Parce que la balle peut voyager n'importe où sur l'écran, *Pong* est un jeu ouvert avec des possibilités infinies » (2004, p.15, notre traduction<sup>41</sup>). En ce sens, les règles de *Pong* ne soumettent pas la joueuse ou le joueur à suivre des événements prédéfinis à l'avance, mais plutôt à les coconstruire par le désordre des actions conférées par les règles. À l'opposé, pour terminer les jeux de progression comme *The Hobbit*, Juul soutient qu'il est nécessaire d'effectuer une série de tâches dans un ordre précis, toute erreur menant inmanquablement à un échec de progression. Pour exprimer cette idée, il propose la figure 3.1 ci-dessous avec la mention suivante ;

---

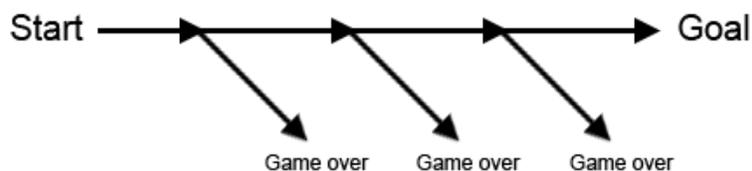
<sup>39</sup> « *Game of emergence set up challenges indirectly because the rule of the game interact* ».

<sup>40</sup> « *Games of progression directly set up each consecutive challenge in a game* ».

<sup>41</sup> « *Every game is unique. Because the ball can travel anywhere on the screen, Pong is an open-ended game with endless possibilities* ».

« Pour achever le jeu, le joueur doit effectuer exactement les actions planifiées par le concepteur du jeu, sinon le jeu se termine. » (Juul, 2005, p.75, notre traduction<sup>42</sup>)

Figure 3.1, représentation graphique des jeux d'aventure selon Juul



Dans le reste de son ouvrage, Juul poursuit son argumentaire pour démontrer comment le jeu d'aventure et, par extension, le jeu d'action-aventure, se présente comme la forme la plus aboutie de l'expression de la narrativité linéaire dans l'objet vidéoludique<sup>43</sup>. À la manière d'un livre ou d'un film, l'auteur soutient que, contrairement aux jeux d'émergence où les possibilités de jeu sont potentiellement illimitées, la joueuse ou le joueur trouvera peu de raison pour jouer de nouveau les jeux de progression tant les possibilités desdits jeux sont épuisées une fois ceux-ci terminés (Juul, 2005, p.69).

Dans son effort pour évaluer la présence et les différentes formes du récit dans les jeux vidéo, Juul propose de catégoriser les différentes expressions de la narration des médias dominants et de comparer comment chacune d'elles peut se manifester et se répartir dans le contenu des jeux d'émergence et de progression. Selon la classification suivante, il dénombre six courants théoriques de narration (Juul, 2005, p.156-158) :

- 1) Le premier courant théorique se présente comme une continuation et un élargissement de la version originale et littérale de l'acte de raconter une histoire (Genette, Greimas). Au sens large, Juul définit la narration comme tout ce qui répond à la question centrale « qui

---

<sup>42</sup> « *to complete the game, the player has to perform exactly the actions that the game designer planned or the game ends* ».

<sup>43</sup> « *The traditional adventure game is the purest example of a progression game* ».

parle ? ». Les postulats qui en découlent désignent la démarche d'énoncer un nombre d'événements<sup>44</sup>.

- 2) Le second courant constitue la narration par la construction de l'intrigue au moyen d'une séquence fixe et prédéterminée d'événements. Brooks ([1984] 1992) présente en effet l'intrigue « comme une opération structurante déployée par les récits ou activée dans la lecture des récits : comme la logique et la syntaxe de ces significations qui ne se développent qu'à travers séquence et succession » (p.113, notre traduction).
- 3) Le troisième établit la composition d'un récit par l'agencement d'un type spécifique d'une séquence d'événements (Prince, 1987). Sur ce sujet, Prince (2012) considère comme un récit tout objet qui participe à la « représentation non contradictoire d'au moins deux événements (ou d'un état et d'un événement) asynchrones et se rapportant l'un à l'autre sans se présupposer ou s'impliquer logiquement » (p.24).
- 4) Le quatrième courant narratologique se réalise par le déploiement d'un thème spécifique (Grodal, 1997) : par exemple, l'univers du Western ou celui de la piraterie.
- 5) Le cinquième se manifeste par la représentation d'un monde réaliste ou fictionnel. Pour désigner cette manière de procéder, la communauté vidéoludique s'y réfère sous le terme de *narration environnementale* (Jenkins, 2004).
- 6) Enfin, le dernier conçoit la narration comme le moyen de donner un sens au monde (Schank et Abelson, 1977).

---

<sup>44</sup> À noter que la question centrale du narrateur et de sa fonction fait encore débat. Certains philosophes adeptes des théories « communicationnelles » (Genette, Chatman, Bordwell) affirment que le récit doit se construire par la communication entre un narrateur et un narrataire, peu importe que ces derniers soient réels ou fictionnels. Tandis que les théories dites « non communicationnelles » (Hamburger, Kuroda, Banfield) soutiennent que le récit de fiction n'est pas, ou n'est pas toujours, un acte de communication. À la question « qui parle ? », elles soutiennent que, dans certains cas, il n'y a pas de narrateur à proprement parler. Ces théories prétendent entre autres restaurer le rôle de l'auteur comme créateur de récit.

À partir de ces définitions, Juul démontre comment les jeux de progression s'inscrivent dans la plupart d'entre-elles et, surtout, comment l'expression de la linéarité est prépondérante dans l'objet vidéoludique.

De surcroît, cette idée que la linéarité narrative se retrouve dans un média émergent rejoint les propos de Bolter et Grusin (2000) qui évoquent ce qu'ils qualifient de phénomène de *remédiation*. Inspirés par les travaux de McLuhan (1964) qui considère que « le contenu de tout média est toujours un autre média » (p.23, notre traduction<sup>45</sup>), Bolter et Grusin (1999) introduisent le principe de remédiation pour illustrer l'idée que les nouveaux médias, et notamment les médias numériques, se réapproprient les formats discursifs des médias antérieurs. Tout au long de leur ouvrage *Remediation - Understanding New Media*, le jeu *Myst* (1993, Cyan) est d'ailleurs régulièrement cité en exemple pour démontrer comment l'objet vidéoludique peut contenir les codes médiatiques du texte, du livre, de la peinture illusionniste, de la vidéo et du cinéma (1999, p.96). Lorsqu'ils comparent les jeux *Myst* et *Doom* (Id Software, 1993) à un film interactif où « les joueurs deviennent des personnages dans un récit cinématographique » (1999, p.47, notre traduction<sup>46</sup>), Bolter et Grusin soulignent comment la linéarité narrative du cinéma, elle-même remédiée du théâtre et du livre avant lui, influence le fonctionnement de l'objet vidéoludique.

Dans le même esprit, Neitzel (2005) argumente dans sa recherche sur l'expression de la narrativité dans les jeux vidéo que le genre vidéoludique d'action-aventure s'articule à la manière du modèle de narration gnoséologique de Todorov (1978). De son point de vue, chaque action de la joueuse ou du joueur constitue une intrigue s'inscrivant dans une séquence d'intrigues dont le sens de l'une d'entre elles peut reconfigurer le sens des intrigues antérieures. Appliquées à l'objet vidéoludique et au genre d'action-aventure (figure 3.2), les actions de la joueuse ou du joueur dépendent ainsi

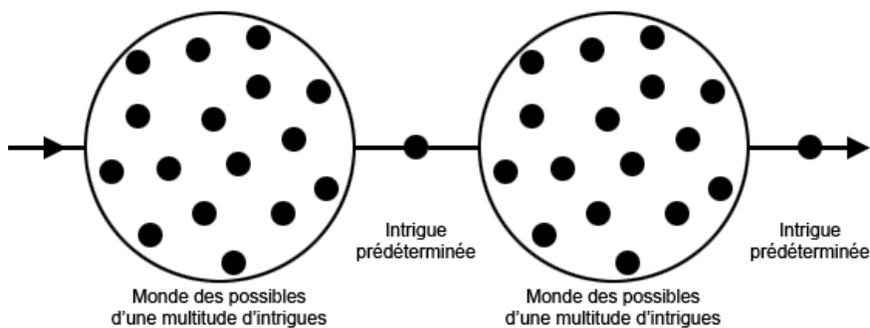
---

<sup>45</sup> « *The 'content' of any medium is always another medium* ».

<sup>46</sup> « *Players become characters in a cinematic narrative* ».

d'un monde des possibles articulé par une séquence d'actions prédéterminées qui leur donne un sens.

Figure 3.2, représentation graphique des jeux d'aventure selon Neitzel (2005)



De cette façon, un jeu qui propose un vaste choix d'actions et de nombreux espaces dans lesquels les accomplir dispose de « passages obligés » sous la forme de routes, de lieux, de personnages dont la succession constitue une séquence prédéterminée. Ainsi, même si les jeux d'action-aventure déploient de vastes espaces de liberté actionnelle, ceux-ci demeurent articulés et gouvernés par un réseau de nœuds d'événements pour constituer une trajectoire actionnelle dominante dans laquelle se retrouvent plusieurs trajectoires secondaires. Un réseau de nœuds qui, comme les jeux de progression de Juul, obéit à une structure en séquence préétablie, perçue comme légitime étant donné la familiarité et l'hégémonie de la linéarité narrative dans les médias principaux.

L'analyse des premières minutes de jeu de *Seraphine* (2014) dans son article intitulé « *The Intrinsic semiotics of videogames* » révèle également la portée linéaire du cheminement de la joueuse ou du joueur dans le jeu d'action-aventure *The Last of Us* (Naughty Dog's, 2013). Dans son argumentaire, l'auteur souligne comment le *design de niveau*<sup>47</sup> construit une linéarité de la progression à la fois

---

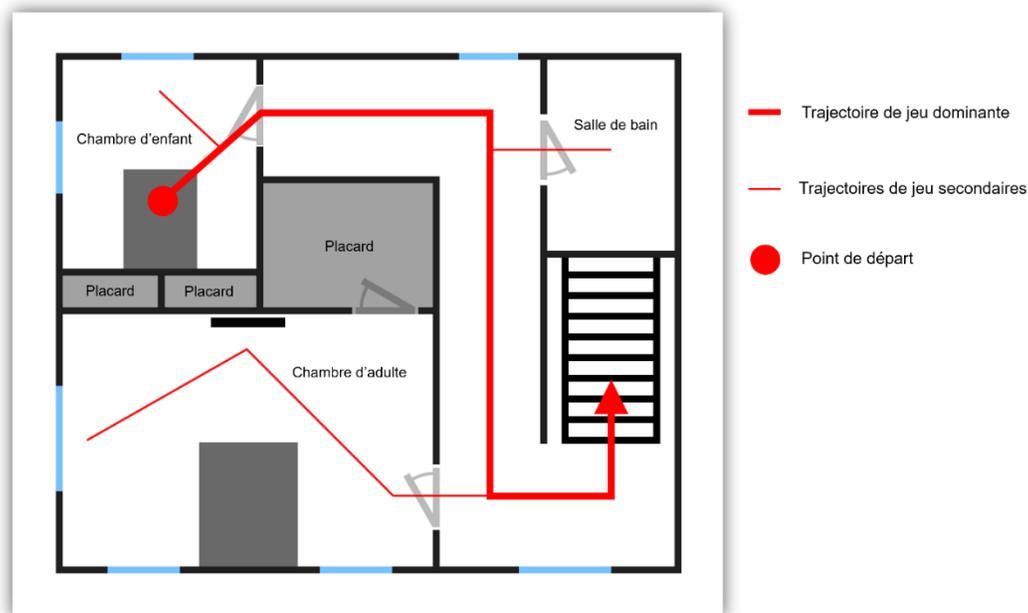
<sup>47</sup> Le design de niveau est communément appelé *level design* dans l'industrie et concerne la manière dont sont pensés et articulés les espaces de jeu 3D.

riche et contrôlée. De son point de vue, cette linéarité et le sentiment de contrainte qu'elle pourrait engager sont atténués par l'ambiance visuelle et sonore du jeu. La personne joueuse est si absorbée par l'expérience sensorielle et émotionnelle qu'elle en oublie les limitations actionnelles dont elle fait l'objet.

Sur ce sujet, Seraphine décrit comment la méthode du collier de perles (Schell, 2015, p.298-299) est inscrite jusque dans l'articulation des espaces de jeu 3D. En effet, tandis que Schell définit sa méthode comme la succession répétitive de périodes libres de jeu (perles) et de séquences purement narratives (collier), Seraphine détaille comment *The Last of Us* les conjugue pour les imbriquer. Avec cette approche, la linéarité narrative est retranscrite dans l'agencement linéaire des espaces de jeu. La narration se développe en même temps que les périodes de jeu sans que la joueuse ou le joueur ne perde le contrôle<sup>48</sup> (figure 3.3).

---

<sup>48</sup> L'emploi de cette technique est particulièrement visible lorsque l'avatar appelle son père de son propre chef pendant que la joueuse ou le joueur est forcé de longer le couloir ou lorsque la télévision « attend » le passage de la joueuse ou du joueur pour le renseigner sur le contexte narratif en présentant le journal télévisé.

Figure 3.3, premier étage de la maison du premier niveau dans *The Last of Us*

À partir de ces arguments sur la proximité de la linéarité narrative avec l'objet vidéoludique, il est pertinent d'avancer que le mode opératoire du genre vidéoludique d'action-aventure entretient un lien étroit avec la linéarité narrative traditionnelle. Influencés par la structure narrative des médias dominants, les jeux de ce genre particulier seraient intrinsèquement prédisposés à s'articuler autour de la composition d'une trajectoire unique d'interactivité – une trajectoire qui semble d'ailleurs être orientée par une sorte de constance actionnelle.

### 3.1.2 L'affordance et le *signifier*

Pour clarifier cette notion de nœuds interactifs, les différentes théories de l'affordance (Werner, 1926; Lewin, 1926; Gibson, 1979; Norman, 1988, 2002, 2011, 2013; Gaver, 1991) nous paraissent les plus adaptées pour dégager et expliquer les mécaniques actionnelles de la trajectoire d'interactivité des jeux d'action-aventure. En outre, ces théories sont d'autant plus pertinentes avec l'ajout du concept de *signifier* par Norman (2008, 2013) qui constitue, à notre sens, ce qui se rapproche le plus de notre objet d'étude. À partir d'elles, nous avons d'ailleurs établi les bases de notre modèle d'analyse sémiotique que nous développons dans le chapitre 4 dédié à la méthodologie.

### 3.1.2.1 Le concept original d'affordance

Dans la définition originale de l'affordance formulée par le mouvement gestaltiste, le concept désigne la perception immédiate d'une relation actionnelle qu'un objet entretient avec la motivation comportementale d'un individu. Werner prétend que, jusqu'à « ce que notre activité soit limitée à une situation totalement concrète, familière, les objets semblent guider, conduire, notre action en vertu de leurs qualités de signal. Lorsque nous sommes fatigués, une chaise vide nous "invite" à nous asseoir. Dans une telle situation la chaise montre [...] un "caractère de demande", ou une "valence" qui nous encourage à nous asseoir » (1926/1948, p.61, cité dans Niveleau, 2006, p.161). Selon l'interprétation de cette pensée par Niveleau, « ces "objets-signaux" dépendent d'une certaine relation ou mise en relation entre certaines qualités ou caractéristiques propres du monde et certaines actions ou dispositions à agir » (2006, p.162).

Pour saisir toute la potentialité actionnelle d'un objet, Lewin (1936) propose pour sa part d'inclure l'étude de l'événement relationnel à partir du contexte psychologique que l'individu déploie au contact de l'environnement. Il délimite ainsi le concept d'« espace de vie » comme la somme de tous les événements pertinents d'une situation donnée déterminant les possibilités interactives d'un individu; un espace dont la construction implique le principe d'un ajustement psychologique perpétuel jusqu'à ce que l'effet d'un événement particulier en impose sa réorganisation. L'espace de vie serait donc un processus d'abduction continu, la conséquence actualisable de ce qu'un individu peut faire. Pour ordonner cet espace, Keller (1938) renouvelle l'idée de direction de Lewin (1933) et postule que le champ signifiant se construit à partir du point d'origine, d'un comportement motivé par l'intérêt et de l'égo d'un individu.

À partir de cette pensée d'un espace psychologique organisant la relation entre une action et son objet, Gibson développe une approche dite écologique du concept en statuant que « les affordances

d'un environnement<sup>49</sup> sont ce qu'il offre aux animaux, ce qu'il pourvoit ou permet, qu'il soit bon ou mauvais » (1979, p.127, notre traduction<sup>50</sup>). Selon le point de vue de l'auteur, les affordances, en référence avec le verbe anglais « *to afford* », dont la traduction française la plus appropriée serait le verbe « fournir », sont toutes les actions qu'un environnement fournit pour un acteur selon ses propriétés et un contexte donné.

Plus spécifiquement, les affordances d'un objet particulier regroupent toutes les possibilités d'action qu'il supporte selon les capacités singulières d'un acteur déterminé. Elles sont ouvertement disponibles et libres de tout objectif ou intention qu'un individu pourrait avoir. Elles sont là, dans l'attente éventuelle d'être exécutées. Dépendant de l'action qui s'inscrit le mieux dans la course de ses actions, un individu peut décider d'utiliser une chaise pour s'asseoir, pour bloquer une porte ou pour la jeter sur quelqu'un.

En outre, pour Gibson, toutes les actions d'un acteur particulier font partie d'un réseau de comportements défini par sa façon de vivre. Pour expliquer le phénomène, il s'approprie le terme écologique de *niche* pour désigner un ensemble d'affordances qui dicte comment un acteur interagit avec son environnement. Cette niche est organisée avec des affordances positives et négatives qui établissent respectivement une course d'actions avantageuse ou contraignante. Dans un jeu vidéo de simulation automobile, par exemple, tandis que les routes, les ponts, les tremplins et les bonus sont des affordances positives, les bâtiments, les autres véhicules, les arbres et autres barricades sont considérés comme négatifs.

À noter que dans ses recherches sur le concept d'affordance, Gibson (1979, p.39) regroupe sous son terme « objet » tout ce qui est concret<sup>51</sup> et détaché de l'environnement sans écarter ce qu'il

---

<sup>49</sup> Le terme environnement gibsonien réfère directement à l'espace de vie développé par Werner.

<sup>50</sup> « *offers the animal, what it provides or furnishes, either for good or ill. (...) It implies the complementarity of the animal and the environment* ».

<sup>51</sup> En opposition avec son utilisation trop abstraite en philosophie ou psychologie.

estime « attaché » pour désigner ce qui peut être saisi par une main; par exemple, une branche d'arbre ou l'arête d'une falaise. Dans ce cadre, l'affordance concerne autant l'idée de manipulation que celle de déplacement. Le concept inclut dans sa conception d'environnement la configuration et l'articulation des espaces, les substances et les surfaces qui supportent ou limitent le déplacement de l'animal, et ultimement de l'humain.

Autrement dit, le principe de l'affordance ne se résume pas uniquement à un rapport avec des objets détachés, mais avec tous les objets ou parties d'objets environnementaux constitutifs de notre monde. La construction et l'articulation des espaces dans lesquels nous nous déplaçons seraient tout autant soumises aux lois de l'affordance que la multitude d'objets, ou partie d'objets, attachés ou détachés, qui y sont disséminés. Par voie de conséquence, cette application étendue du concept d'affordance est essentielle pour notre thèse puisque notre projet d'étude concerne le plus souvent des parties d'objets de l'environnement dont la relation actionnelle est invoquée autant par la forme desdits objets que par la manière dont ils sont agencés dans le monde, faisant ainsi écho au pragmatisme peircéen et aux conditions de perception du processus de signification d'un signe.

### **3.1.2.2 Le concept d'affordance de Norman**

Après son développement original par Gibson, le concept d'affordance fait l'objet d'une actualisation par Norman en 1988. Dans son ouvrage fondateur sur le design industriel *The Psychology of Everyday Things*, l'auteur soutient qu'une affordance établit la suggestion d'une action, idéalement spécifique et unique, sur un objet par une personne. Selon sa théorie, le terme affordance désigne une propriété perçue ou réelle d'un objet, en particulier celles qui déterminent ses possibilités d'utilisation et les actions qu'il permet de réaliser. Tandis que les affordances de Gibson regroupent toutes les actions possibles entre un acteur et un objet, Norman qualifie plutôt d'affordances uniquement ce qui correspond aux possibilités actionnelles de l'objet perçues par l'acteur en vertu du contexte et de son expérience.

Dans l'idéal, le concept de l'affordance de Norman se réduit à une relation actionnelle spontanée entre une personne et un objet, à l'idée d'une action qu'un utilisateur assume inconsciemment envers un objet. Il considère que les objets désignés par l'humain devraient disposer des qualités nécessaires pour indiquer *naturellement* leur utilisation. Sur ce sujet, l'auteur maintient d'ailleurs que « lorsque les affordances sont avantagées, l'utilisateur sait quoi faire simplement en regardant : aucune image, étiquette ou instruction n'est requise » (*Ibid.*, notre traduction<sup>52</sup>). En ce sens, le rapport entre les caractéristiques formelles d'un design et les dispositions physiques de son utilisatrice ou utilisateur doit stimuler l'engagement d'une action irréfléchie, ce que Norman qualifie de « *design naturel* » :

Avec les portes qui se poussent, le concepteur doit fournir des signaux qui indiquent naturellement où pousser. Ceux-ci ne doivent pas détruire l'esthétique. Placez une plaque verticale sur le côté à pousser, rien de l'autre. Ou rendre les piliers de soutien visibles. La plaque verticale et les piliers sont des signaux *naturels*, interprétés *naturellement*, sans qu'il soit nécessaire d'en prendre conscience. J'appelle l'utilisation de signaux naturels design naturel. (Norman, 1988, p.4, notre traduction<sup>53</sup>, nous soulignons)

À défaut qu'une affordance puisse suggérer une action naturellement, un objet peut également évoquer une action par l'entremise d'une croyance préalablement acquise. Le conduit sur lequel la joueuse ou le joueur peut se hisser et se suspendre dans *Tom Clancy's ; Splinter Cell* (Ubisoft, 2002) en est un bon exemple. Grâce à l'apport d'un tutoriel en début de jeu, les conceptrices et concepteurs changent le sens d'une représentation qui, dans le cas contraire, serait probablement passée inaperçue. Ils introduisent une nouvelle mécanique de jeu en l'intégrant dans le système écologique de perception de la joueuse ou du joueur et, ce faisant, augmentent les possibilités

---

<sup>52</sup> « *When affordances are taken advantage of, the user knows what to do just by looking: no picture, label, or instruction is required* ».

<sup>53</sup> « *With doors that push, the designer must provide signals that naturally indicate where to push. These need not destroy the aesthetics. Put a vertical plate on the side to be pushed, nothing on the other. Or make the supporting pillars visible. The vertical plate and supporting pillars are natural signals, naturally interpreted, without any need to be conscious of them. I call the use of natural signals natural design* ».

d'interaction avec l'environnement. Fort du succès de la franchise *Splinter Cell*, le conduit comme signe de la possibilité de se déplacer fait ensuite l'objet d'une large appropriation par la communauté vidéoludique avec la standardisation de son utilisation dans les célèbres franchises *Tomb Raider*, *Prince of persia*, *Uncharted* et *The last of us*. Aujourd'hui, cette mécanique est si classique au genre d'action-aventure qu'elle se retrouve même dans les jeux pour enfants (*Disney Infinity*, Avalanche Software, 2013).

Tandis que certaines conventions peuvent être exclusivement fabriquées pour l'objet vidéoludique, d'autres sont recyclées des autres médias ou du monde physique. Comme le suggère Ryan (2006), transposer les valeurs fonctionnelles des objets du réel dans l'espace vidéoludique à partir de la similarité des contextes permet de suggérer efficacement des relations actionnelles ;

Si un objet sur l'écran est d'une forme abstraite, nous devons en apprendre l'utilité à partir du manuel de l'utilisateur ; mais s'il ressemble à une voiture, et s'il est impliqué dans un scénario narratif concernant les voitures, l'utilisateur saura qu'il peut être utilisé pour se déplacer dans le monde du jeu. (Ryan, p.289, notre traduction<sup>54</sup>)

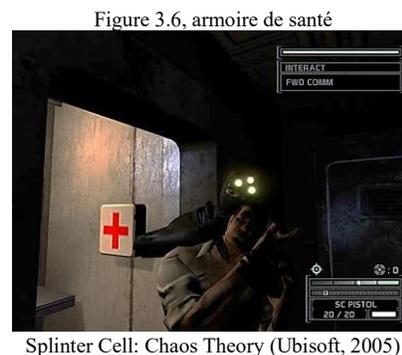
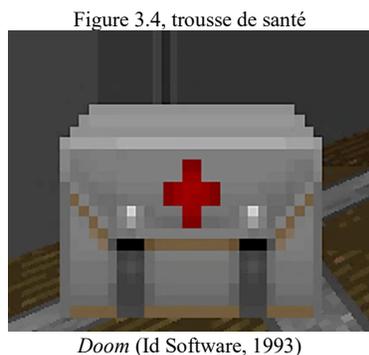
Ainsi, lorsque supportées par le système de jeu, certaines représentations d'objets conservent les valeurs de leur utilisation habituelle dans le monde sensible. En ce sens, lorsqu'une utilisatrice ou un utilisateur voit une porte, des escaliers ou une trousse de santé, elle ou il sera sujet à s'engager dans un raisonnement du monde sensible dont le résultat lui est familier pour décider de l'action contextuellement appropriée.

Dans d'autres cas, la convention déjà associée à certains objets a besoin d'ajustements lorsque ceux-ci sont représentés dans un jeu vidéo. Par exemple, durant les premières années de développement des jeux d'action-aventure et des jeux de tir à la première personne, le signe de la

---

<sup>54</sup> « If an object on the screen is an abstract shape, we must learn from the user's manual how to manipulate it; but if it looks like a car, and if it is involved in a narrative scenario relevant to cars, the user will know that it can be used to move around in the game world, for instance to escape enemies ».

possibilité de se soigner s'est développé pour être représenté par une valise ou une boîte blanche sur laquelle est affichée une croix rouge (figures 3.4 à 3.6).



Toutefois, cette représentation a dû être repensée lorsque le mouvement international de la Croix-Rouge et du Croissant-Rouge a multiplié des actions juridiques dans le milieu des années 2000 pour solliciter le retrait de son logo dans les produits vidéoludiques, prétextant la protection d'un symbole essentiel et puissant de neutralité, d'impartialité, d'humanité et d'espoir<sup>55</sup>. En réaction, les sociétés de développement de jeux vidéo ont proposé plusieurs alternatives en réorganisant les qualités originales de l'emblème de la croix rouge. Ainsi, dans *Tomb Raider : Anniversary* (Eidos Interactive, 2007), le signe de la possibilité de se soigner a été remplacé par un sac brun avec une étoile arabe rouge sur fond blanc (figure 3.7). Pour signifier la guérison et la médecine, les conceptrices ou les concepteurs de *Far Cry 2* (Ubisoft, 2008) ont adopté un caducée rouge sur fond blanc, symbole pourtant associé au dieu grec Hermès et dont la signification se limite à un porte-bonheur, au détriment du bâton d'Asclépios, symbole du dieu grec de la médecine (figure 3.8). Dans *Halo : Reach* (Microsoft, 2010), le symbole de la Croix-Rouge a été remplacé par une lettre H<sup>56</sup> rouge sur fond blanc (figure 3.9). Depuis ces tentatives infructueuses, il semblerait que

<sup>55</sup> Voir <https://www.croixrouge.ca/a-propos-de-nous/au-sujet-de-la-croix-rouge-canadienne/embleme-de-la-croix-rouge/pour-vous-ca-peut-ressembler-a-un-jeu-mais-pour-nous-c-est-tres-important> (dernière consultation le 9 décembre 2024).

<sup>56</sup> Pour signifier le mot anglais « *Health* », soit « santé ».

le signe pour se soigner se caractérise aujourd’hui dans l’objet vidéoludique sous le format d’une croix verte ou bleue sur fond blanc.

Figure 3.7, trousse de santé



*Tomb Raider: Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Figure 3.8, valise de santé



*Far Cry 2*  
(Ubisoft, 2008)

Figure 3.9, dispositif de santé



*Halo: Reach*  
(Microsoft, 2010)

### 3.1.2.3 Le concept de signifier

Dans le domaine du design industriel et de celui de l’interface humain-machine, l’application du concept d’affordance rencontre toutefois quelques résistances en rapport le plus souvent avec une erreur d’interprétation de la définition de Norman, mais également en réponse à la complexité croissante de certains objets. Au départ opposé à l’idée, Norman consent finalement à affiner son concept en introduisant la notion de « *signifier* » (2008), en grande partie après avoir été convaincu de sa nécessité par les travaux de De Souza (2005, p.83-108).

Pour ces deux auteurs, le *signifier* doit agir comme un indicateur d’affordance et un assistant à la compréhension lors de l’évocation des actions possibles. Pour cette raison, « le terme *signifier* se réfère à toute marque ou son, tout indicateur perceptible qui communique le comportement approprié à une personne » (2013, p.14, notre traduction<sup>57</sup>). Sa fonction est d’engager un processus de communication entre les conceptrices ou les concepteurs et les utilisatrices ou les utilisateurs et d’améliorer la lecture de l’action projetée.

---

<sup>57</sup> « any mark or sound, any perceivable indicator that communicates appropriate behaviour to a person ».

Pour différencier le concept d'affordance de celui de *signifier*, Norman propose dans la révision de son ouvrage *The Design of Everyday Things* la lecture d'un dialogue factice entre une conceptrice ou un concepteur et son mentor (figure 3.10).

Figure 3.10, dialogue factice sur l'affordance et le *signifier* (Norman, 2013, p.20)

DESIGNER	MENTOR
I'm frustrated; people aren't using our application properly.	Can you tell me about it?
The screen shows the restaurant that we recommend. It matches their preferences, and their friends like it as well. If they want to see other recommendations, all they have to do is swipe left or right. To learn more about a place, just swipe up for a menu or down to see if any friends are there now. People seem to find the other recommendations, but not the menus or their friends? I don't understand.	Why do you think this might be?
I don't know. Should I add some affordances? Suppose I put an arrow on each edge and add a label saying what they do.	That is very nice. But why do you call these affordances? They could already do the actions. Weren't the affordances already there?
Yes, you have a point. But the affordances weren't visible. I made them visible.	Very true. You added a signal of what to do.
Yes, isn't that what I said?	Not quite—you called them affordances even though they afford nothing new: they signify what to do and where to do it. So call them by their right name: " <i>signifiers</i> ."
Oh, I see. But then why do designers care about affordances? Perhaps we should focus our attention on signifiers.	You speak wisely. Communication is a key to good design. And a key to communication is the signifier.
Oh. Now I understand my confusion. Yes, a signifier is what signifies. It is a sign. Now it seems perfectly obvious.	Profound ideas are always obvious once they are understood.

Nonobstant l'aspiration naïvement idéale de Norman à ce que les affordances soient perçues naturellement, le *signifier* constitue une solution à la réalité des conceptrices ou des concepteurs

qui ont besoin de communiquer clairement le message désiré à l'utilisatrice ou à l'utilisateur, mais aussi un atout lorsque la complexité de l'objet empêche les affordances d'être interprétées naturellement.

Si nous comparons la définition de 1988 avec sa révision de 2013, nous constatons que la valeur accordée aux propriétés de l'objet y est centrale et tandis que le lien actionnel entre l'objet et l'utilisatrice ou l'utilisateur est relayé au second plan : « Le terme *affordance* réfère à une propriété perçue et actuelle de la chose, principalement ces propriétés fondamentales qui déterminent comment la chose pourrait être utilisée » (Norman, 1998, p.9, notre traduction<sup>58</sup>).

À l'inverse, dans la seconde itération, nous pouvons souligner comment la définition insiste cette fois-ci explicitement sur la dimension relationnelle entre les propriétés de l'objet et les capacités de l'utilisatrice ou l'utilisateur au point d'utiliser deux fois le mot « relation » ;

Le terme d'affordance fait référence à la relation entre un objet physique et une personne (ou d'ailleurs, tout agent en interaction, qu'il soit animal ou humain, ou même des machines et des robots). Une affordance est une relation entre les propriétés d'un objet et les capacités de l'agent qui déterminent exactement comment l'objet pourrait éventuellement être utilisé. (Norman, 2013, P.11, notre traduction<sup>59</sup>)

Avant que sa définition ne soit révisée, la notion d'affordance est donc centrée sur les propriétés de l'objet plutôt que sur la relation actionnelle entre l'objet et l'utilisatrice ou l'utilisateur. Ce faisant, il est facile d'imaginer que de nombreuses conceptrices ou concepteurs se soient fait piéger par une lecture rapide de la définition de l'affordance. Comme le laisse entendre le dialogue factice présenté dans la figure 2.17, Norman observe qu'ils confondent la communication de

---

<sup>58</sup> « *The term affordance refers to the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used* ».

<sup>59</sup> « *The term affordance refers to the relationship between a physical object and a person (or for that matter, any interacting agent, whether animal or human, or even machines and robots). An affordance is a relationship between the properties of an object and the capabilities of the agent that determine just how the object could possibly be used* ».

l'emplacement et du fonctionnement de l'objet avec la suggestion de l'action. À cet égard, il affirme que :

la présence d'une affordance est déterminée conjointement par l'interaction des qualités de l'objet et des capacités de l'agent. Cette définition relationnelle de l'affordance pose des difficultés considérables à de nombreuses personnes. Nous sommes habitués à penser que les propriétés sont associées aux objets. Mais une affordance n'est pas une propriété. Une affordance est une relation. L'existence ou non d'une affordance dépend à la fois des propriétés de l'objet et de l'agent. (Norman, 2013, p.11, notre traduction<sup>60</sup>)

En introduisant le terme d'affordance dans le monde du design industriel, Norman répond au besoin des conceptrices ou des concepteurs de nommer l'objet de leur travail, ce qui véhicule leur message à l'utilisatrice ou l'utilisateur. En pratique, les conceptrices ou les concepteurs ont en effet besoin d'indiquer l'emplacement de l'interaction, c'est-à-dire l'endroit où l'utilisatrice ou l'utilisateur doit interagir sur un objet ou sur un écran digital. Dans l'absence d'un terme plus approprié, le terme d'affordance s'est imposé comme celui étant le plus proche de ce qu'ils souhaitent communiquer.

Toutefois, critique Norman, la communication de l'emplacement de l'affordance ne correspond pas à la communication de l'action permise par l'affordance. Ici, deux fonctions communicationnelles se chevauchent. L'affordance ne peut en assumer qu'une. Dans cette situation, « les affordances déterminent quelles actions sont possibles. Les *signifiers* communiquent où l'action devrait prendre place. Nous avons besoin des deux » (Norman, 2013, p.14, notre traduction<sup>61</sup>). En associant le concept de *signifier* à celui de l'affordance, Norman

---

<sup>60</sup> « The presence of an affordance is jointly determined by the qualities of the object and the abilities of the agent that is interacting. This relational definition of affordance gives considerable difficulty to many people. We are used to thinking that properties are associated with objects. But affordance is not a property. An affordance is a relationship. Whether an affordance exists depends upon the properties of both the object and the agent ».

<sup>61</sup> « *Affordances determine what actions are possible. Signifiers communicate where the action should take place. We need both* ».

adapte sa théorie à son application pratique. Au bout du compte, il résout la confusion des conceptrices ou des concepteurs qui considèrent que les affordances sont des propriétés d'objet plutôt que des relations actionnelles tout en leur fournissant les outils pour structurer leur travail de communication.

Cela dit, il est difficile de concevoir que le concept d'affordance de Norman sans le *signifier* soit applicable lorsque les objets sont complexes. Il est indéniable que sans le signe au-dessus des contrôleurs d'intensité d'une cuisinière, l'établissement de la correspondance avec les plaques de cuisson peut s'avérer incertain. Cette correspondance est d'autant plus difficile à établir lorsque nous interagissons avec des programmes informatiques. Les icônes de nos téléphones intelligents, les ascenseurs de fenêtre, les onglets d'un programme ne sont pas des affordances, mais des *signifiers* qui indiquent l'emplacement de l'action à entreprendre.

Conscient de cet enjeu bien avant Norman, Gaver (1991) encourage d'ailleurs les conceptrices ou les concepteurs à utiliser des signes pour améliorer la communication de l'affordance et éviter de percevoir des affordances qui n'ont pas lieu d'être perçues. Sur ce point, il affirme d'ailleurs que « lorsque les affordances apparentes suggèrent des actions différentes de celles pour lesquelles l'objet a été fabriqué, les erreurs sont courantes et les signes nécessaires » (Gaver, 1991, p. 2, notre traduction<sup>62</sup>).

---

<sup>62</sup> « *When apparent affordances suggest different actions than those for which the object is designed, errors are common and signs are necessary* ».

Figure 3.11, exemple d'une fausse affordance



*Rise of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 0:25:27)

Cette idée d'une affordance en opposition avec l'intention du design peut être observée dans de nombreux jeux vidéo. Dans le jeu *Rise of the Tomb Raider* par exemple, la complexité de l'environnement représenté est telle que des relations actionnelles se constituent sans que celles-ci ne puissent se réaliser. Dans la figure 3.11, nous pouvons observer la présence d'une épée sur la trajectoire linéaire de jeu, la poignée à hauteur des mains de l'avatar, le tout agencé de manière à en suggérer son utilisation. Dans les jeux vidéo d'action-aventure, toute représentation d'une arme peut être interprétée comme quelque chose que la joueuse ou le joueur peut utiliser. Certes, l'héroïne de la franchise *Tomb Raider* n'a pas pour habitude de manier une épée, mais comme cette scène se déroule dans les premières minutes de jeu, l'idée qu'un nouveau système de combat puisse être introduit demeure somme toute pertinente. Pourtant, lorsque l'avatar tente de s'emparer, force est de reconnaître que l'action de la saisir n'est pas supportée par le système. Dès lors, nous sommes en présence de ce que Gaver qualifie de *fausse affordance*, une relation actionnelle imprévue par les designers ou les designers occasionnant une déroute du comportement de l'utilisatrice ou l'utilisateur. Ce point de vue rejoint d'ailleurs celui de Juul lorsqu'il affirme que « cela peut être un problème lorsque la représentation du jeu invite le joueur

à tenter de réaliser une action qui n'est pas implémentée dans les règles » (2005, p.112, notre traduction<sup>63</sup>).

Dans les cas complexes, les *signifiers* deviennent donc un outil de lecture essentiel dans la perception des *vraies affordances*. Les *signifiers* s'établissent comme des indicateurs intentionnellement ajoutés par le design pour améliorer la reconnaissance des affordances. Pourtant, lors des premières phases de production d'un environnement, les *signifiers* font rarement partie des priorités des équipes de développement. Depuis le début de la production, les environnements d'un jeu supportent en effet une orientation générale du déplacement de la joueuse ou du joueur par l'organisation d'une sorte de corridor plus ou moins large. Le plus souvent, les *signifiers* sont ajoutés en fin de production lorsque le jeu est soumis à des tests de jouabilité par une équipe indépendante de celle qui a créé le contenu original. Les *signifiers* sont ainsi ajoutés *a posteriori* au moment où l'équipe de développement conclut que l'environnement visuel ne suffit pas de lui-même à orienter la joueuse ou le joueur adéquatement. À ce stade, les *signifiers* deviennent alors fondamentaux pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur sur un élément spécifique de l'environnement et, par cette pratique, pour contrôler plus efficacement l'expérience de jeu projetée.

En définitive, le concept de *signifier* est une réponse efficace autant pour les équipes de design qui ont besoin de nommer les éléments tangibles qu'ils manipulent que pour pallier à la complexité des environnements et améliorer la lecture des affordances implémentées. En ce qui concerne le concept de Norman adapté à l'objet vidéoludique, nous pouvons également conclure que :

une affordance vidéoludique n'est pas l'objet interactif lui-même ou le signe qui indique sa présence. C'est une idée d'une action qu'un objet est censé induire dans l'esprit de l'utilisateur selon l'intention du design, le décor (c'est-à-dire l'environnement visuel tridimensionnel) et le contexte social et culturel dans son ensemble. En

---

<sup>63</sup> « It can be a problem when the representation of the game cues the player into attempting to perform an action that is not implemented in the rules ».

conclusion, une affordance vidéoludique est une relation actionnelle entre un utilisateur et un objet dont la reconnaissance peut être assistée d'un signifier et à partir duquel un comportement désigné est supposé émerger selon les pratiques sociales de l'utilisateur et de la culture vidéoludique. (Davisseau dans Wolf, 2021, P.27, notre traduction<sup>64</sup>)

En d'autres termes, une affordance vidéoludique se définit comme une relation dynamique entre l'utilisateur et un objet interactif, suscitant une action spécifique en fonction des intentions du design, de l'environnement visuel, et du contexte socioculturel. Cette relation, potentiellement renforcée par un *signifier*, s'appuie sur les pratiques courantes sociales et la culture vidéoludique pour orienter et façonner le comportement attendu.

#### 3.1.2.4 Signe invitant et député adjoint

À noter que le concept de *Signifier* de Norman rejoint celui de *député adjoint* de De Souza (2005) et de *signe invitant* d'Hodent (2018). En effet, le concept de *député adjoint* développé par Régis De Souza fait référence à l'idée que certains éléments dans les environnements de jeux vidéo agissent comme des médiateurs ou des intermédiaires pour guider le joueur dans ses actions, en remplacement de la présence directe du concepteur ou de la conceptrice du jeu. Ces éléments, qu'il convient de considérer comme des « assistants » ou des « représentants » de la conceptrice ou du concepteur, soutiennent la joueuse ou le joueur à naviguer dans le jeu et à comprendre comment interagir avec les différentes mécaniques sans avoir besoin d'une explication explicite. Par exemple, un *député adjoint* pourrait être un objet, un personnage non joueur ou un signal visuel qui oriente naturellement les actions de la joueuse ou du joueur. Ces éléments peuvent se manifester à travers des indices subtils, comme des objets lumineux indiquant une direction importante ou un

---

<sup>64</sup> « A video game affordance is not the interactive object itself or the sign that indicates its presence. It is an idea of an action that an object is supposed to infer in the user's mind according to the design intention, the setting (i.e., the three-dimensional visual environment), and the overall social and cultural context. To conclude, a video game affordance is an actional relationship between a user and an object whose recognition can be assisted by a signifier and from which a designed behavior is supposed to emerge according to the user's social practices and video game culture ».

personnage non joueur offrant des conseils implicites. Ils remplissent la fonction d'orienter la joueuse ou le joueur vers les objectifs ou de lui faire comprendre les mécanismes du jeu sans nécessiter d'interventions plus directes. L'expression de *député adjoint* s'inscrit dans une réflexion sur la manière dont les concepteurs ou les conceptrices de jeux transmettent des informations de manière indirecte, laissant aux joueuses et aux joueurs la liberté d'explorer tout en étant discrètement guidés.

Dans le même ordre d'idée, Hodent s'appuie sur des principes de psychologie cognitive pour montrer qu'un signe bien implémenté aide à guider les joueuses et les joueurs dans des environnements souvent complexes et nouveaux. Dans le contexte des jeux vidéo, son concept de *signe invitant* fait référence à la manière dont un objet, une interface ou un environnement de jeu communique visuellement ses possibilités d'action aux utilisatrices et utilisateurs, sans avoir besoin d'instructions explicites. Par exemple, un levier avec une texture, une forme ou un emplacement spécifique pourrait « informer » visuellement qu'il peut être activé ou tiré, réduisant de fait l'éventuelle frustration liée à l'incompréhension des mécaniques du jeu.

### **3.1.3 La dimension sémiotique de l'affordance et du *signifier***

Selon la logique sémiotique de Peirce et la définition de l'affordance, cette dernière s'apparente à la notion de légisigne lorsque celle-ci est connue à priori, avant interaction, ou a posteriori, après interprétation, comme une relation actionnelle. En d'autres termes, l'affordance, en tant qu'invitation implicite à l'action qu'un objet ou un environnement offre à une utilisatrice ou un utilisateur, devient un légisigne dans la mesure où elle constitue un signe général ou conventionnel, activé par l'expérience ou la connaissance préalable du sujet.

À l'inverse, la notion de *signifier* se rapproche davantage de la conception d'un sinsigne indiciel ou d'un légisigne indiciel, en fonction de la connaissance qu'a l'individu de la loi d'indication lors de l'interprétation du signe. Le sinsigne indiciel désigne un signe particulier, concret et contextuel, dont la signification découle directement d'une relation de contiguïté ou de causalité avec son Objet. En ce sens, la signification repose sur des indices spécifiques liés à un contexte précis. Cependant,

lorsque la connaissance de la règle ou de la loi régissant cette relation indicielle est acquise ou partagée par l'individu qui interprète le signe, celui-ci peut alors être compris comme un légisigne indiciel. Dans ce cas, la signification n'est plus simplement le résultat d'une occurrence singulière, mais d'une généralisation fondée sur une norme ou une convention reconnue. Ainsi, le processus de signification oscille entre le sinsigne indiciel, ancré dans une réalité contextuelle immédiate, et le légisigne indiciel, qui s'appuie sur une connaissance ou une interprétation conventionnelle de l'indice. La distinction entre ces deux concepts dépend donc de la familiarité du sujet avec les lois qui régissent l'indication, déterminant ainsi la nature spécifique ou généralisée du signe interprété.

Dans le cadre des analyses de cette thèse, nous avons choisi de qualifier la notion de *signifier* en tant que sinsigne indiciel. Cette décision repose sur le constat initial que les premières analyses révèlent une prépondérance de sinsignes plutôt que de légisignes. En effet, les premiers signes analysés semblent insuffisamment enracinés dans les pratiques vidéoludiques pour développer la dimension normative et conventionnelle caractéristique du légisigne. En outre, il nous a été difficile de déterminer avec précision à quel moment un signe pouvait éventuellement évoluer pour être davantage perçu comme un légisigne indiciel par la communauté vidéoludique. Dès lors, en l'absence de cette intégration stable au sein des conventions de jeu, il nous semblait plus approprié de traiter ces signes comme des occurrences contextuelles et singulières, caractéristiques du sinsigne indiciel, plutôt que d'anticiper leur transition vers une forme légisignée.

### **3.1.4 La constance actionnelle**

Dans nos recherches sur la trajectoire actionnelle vidéoludique et ce qui la caractérise, nous constatons une correspondance structurale et fonctionnelle entre le concept de l'isotopie de Greimas (1966) et celui de constance avec laquelle les règles se manifestent (Juul, 2005; Pinchbeck, 2007; Aarseth, 2007; Jørgensen, 2013; Adams, 2009). En effet, lorsque Greimas définit sa notion littéraire d'isotopie comme « un ensemble redondant de catégories sémantiques qui rend possible la lecture uniforme du récit, telle qu'elle résulte des lectures partielles des énoncés et de la résolution de leurs ambiguïtés qui est guidée par la recherche de la lecture unique » (1966, p.188, nous soulignons), il sous-entend que la répétition de certains éléments dans un texte permet d'en

extraire la signification essentielle. Il suppose la constitution d'une sorte de ligne directrice interprétative à l'intérieur de l'immensité des informations communiquées. Sous ce rapport, cette ligne entretient une proximité manifeste avec la notion de constance vidéoludique qui défend l'idée que les défis, et ce qui les manifeste, doivent être réguliers et stables dans leur répartition spatiale, apparence et fonctionnement pour faciliter la progression de l'utilisatrice ou de l'utilisateur.

Pour fonctionner, plusieurs auteures et auteurs en étude du jeu (Juul, 2005; Schell, 2015; Xiao, 2020) affirment que cette trajectoire dominante d'interactivité du genre action-aventure est constituée de nœuds interactifs récurrents qui la structurent et la supportent; des nœuds dont la constance de répartition est nécessaire pour assurer l'engagement de la joueuse ou du joueur. Dans la plupart des jeux d'action-aventure, les joueuses et joueurs sont en effet soumis à répéter les mêmes actions le long de la trajectoire dominante de jeu : marcher, courir, sauter, grimper, se suspendre, éviter des pièges, ouvrir des portes, activer des interrupteurs, recueillir des objets, etc.

Selon Juul, la constance avec laquelle les joueuses et joueurs négocient avec le système de jeu est d'ailleurs fondamentale pour « effectuer les actions qu'ils ont été amenés à croire qu'ils peuvent faire » (2005, p.112, notre traduction<sup>65</sup>). L'auteur soutient que tous les défis d'un jeu doivent se plier à la nécessité de paraître similaires pour permettre aux joueuses et joueurs qui y font face de les reconnaître à partir d'un répertoire simple de connaissances. Cette idée de similarité rejoint également celle de Rogers, Sharp and Preece (2011) qui déclarent que la constance dans l'action se « réfère à la conception d'interfaces ayant des opérations similaires et utilisant des éléments similaires pour accomplir des tâches similaires<sup>66</sup> » (p.24, notre traduction<sup>67</sup>). Cette conception de

---

<sup>65</sup> « *The stronger argument for systemic level design is probably the question of consistency-that the players can perform the actions that they have been cued into believing they can do* ».

<sup>66</sup> Dans le cas de notre problématique, nous associons le terme d'interface à celui de l'environnement puisque ce dernier joue le rôle d'interface en interpellant l'action de la joueuse ou du joueur.

<sup>67</sup> « *Consistency: This refers to designing interfaces to have similar operations and use similar elements for achieving similar tasks* ».

l'interface dans l'environnement contribue, par sa facilité d'apprentissage et d'utilisation, à l'aménagement d'une trajectoire de jeu facilitant l'accomplissement d'une expérience fluide de progression. En résumé donc, le fonctionnement de la trajectoire linéaire de jeu dépend d'une constance actionnelle structurée par la répartition régulière de nœuds interactifs.

Au regard de la description de ce phénomène, il est évident que les nœuds interactifs sont une référence directe au concept d'affordance de Norman. Le phénomène de constance se manifeste autant par les affordances, c'est-à-dire les objets qui suggèrent l'action, que par les *signifiers*, c'est-à-dire les représentations qui signifient la présence des affordances et précisent éventuellement leur fonctionnement. Dépendant de la situation et du choix des équipes de développement, la constance visuelle s'applique donc autant à l'objet concerné par l'affordance qu'au *signifier* qui le désigne. Depuis la naissance des jeux de progression, l'utilisation de ces marqueurs d'interactivité le long de la trajectoire de jeu est devenue une pratique courante. L'agencement de ces marqueurs s'inscrit dans ce que Xiao (2020) désigne sous le terme de « *breadcrumb trail* », que l'on pourrait traduire par les concepts de « fil d'Ariane » ou de « la piste des miettes de pain ». À titre d'exemple, *Ryse: Son of Rome* (Microsoft Studios, 2013) illustre cette idée, où la trajectoire ludique des parcours d'obstacles est indiquée par la disposition d'éléments marqués par une constance visuelle manifeste, caractérisée par l'utilisation d'une couleur et d'une forme singulières et distinctives<sup>68</sup>. Dans cette même perspective, *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008) exploite cette stratégie visuelle à outrance, notamment par l'emploi régulier de la couleur rouge sur les éléments interactifs du parcours de jeu (figure 3.12), au point qu'il est devenu la signature distinctive visuelle de la franchise.

---

<sup>68</sup> Dans les zones de parcours d'obstacles de *Ryse, Son of Rome*, les conceptrices ou les concepteurs ont disposé des lignes de couleur bleue pour indiquer les points d'accès entre les différents espaces ludiques du jeu.

Figure 3.12, exemple d'une trajectoire de jeu signifiée par des éléments interactifs rouges

*Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008)

## 3.2 Le contexte opérationnel de la trajectoire actionnelle linéaire

Ayant désormais établi les caractéristiques de la trajectoire ludique propre aux jeux d'action-aventure, il convient à présent d'analyser les phénomènes qui participent à sa perception, ainsi que ceux qui en réduisent la portée. Dans cette partie, il est donc question de recenser les différents phénomènes du contexte opérationnel de la trajectoire actionnelle linéaire et leurs implications dans l'interprétation des signes environnementaux d'interactivité. Dans un premier temps, nous aborderons le concept de complexification visuelle des environnements vidéoludiques. Finalement, nous nous pencherons sur le sujet de la narration environnementale et comment le mode représentationnel réaliste influence la reconnaissance de la trajectoire actionnelle linéaire.

### 3.2.1 La complexification environnementale

Dans les environnements de jeu, la complexité croissante peut poser des défis en matière d'orientation. Dans ce contexte particulier, Moura (2017) souligne l'importance d'intégrer des indices d'orientation lorsque l'espace devient difficile à interpréter. À ce propos, elle avance les arguments suivants:

La complexité ajoutée aux environnements de jeu créera des problèmes d'orientation de nature différente, et c'est exactement au moment où un espace n'est plus facile à «

lire » que les concepteurs doivent inclure des indices d'orientation pour aider les joueurs à se déplacer et à donner un sens à ces nouveaux mondes de jeu. (Moura, 2017, p.18, notre traduction<sup>69</sup>)

Le concept de *signifier* de Norman, de même que celui de *député adjoint* de De Souza (2005) ou du *signe invitant* de Hodent (2018), est une réponse à la complexité des objets environnementaux pour déterminer les affordances prévues. Plus la technologie progresse et plus nous assistons à l'émergence de nouvelles possibilités. Les fonctionnalités des objets avec lesquels nous interagissons se multiplient. Comparées à leurs premières itérations, les dernières générations d'automobiles, de téléphones, de montres et de programmes informatiques sont bien plus complexes. Dans le contexte de l'objet vidéoludique, la manifestation de cette complexité se discerne par l'évolution du traitement visuel des environnements de jeu.

À l'évidence, au début du développement de l'objet vidéoludique, les possibilités technologiques sont si contraignantes que les jeux vidéo se limitent à la simple expression d'un système de règles. Comme le démontrent les jeux *Space Invaders* (Taito, 1978), *Asteroids* (Atari Inc., 1979) ou encore *Pacman* (Namco, 1980), la majorité des éléments à l'écran, si ce n'est la totalité, sont essentiels au jeu. En substance, le visuel de ce type de jeu se limite uniquement à la manifestation du système de jeu. Avec le temps toutefois, et dynamisé par les avancées techniques, le contenu visuel se densifie et se complexifie. À l'exception des jeux dont la représentation est délibérément abstraite, nous assistons à l'amélioration de la qualité des graphiques déjà présents. Nous passons de représentations rudimentaires et souvent monochromes à des formes plus riches en couleur et beaucoup plus réalistes. Sémiotiquement parlant, les graphiques vidéoludiques poursuivent dans ce cas précis un processus progressif d'iconisation. Autrement dit, chaque signe à l'écran opère

---

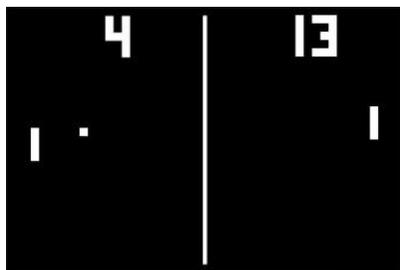
<sup>69</sup> « *The complexity added to game environments will create wayfinding problems of different nature, and it is exactly when a space is no longer easy to “read” that designers need to include wayfinding cues to help players move around and make sense of those novel game worlds* ».

une transformation de sa forme et de ses qualités pour ressembler toujours davantage à l'objet auquel il se réfère.

Au même moment, nous sommes témoins de l'émergence d'éléments dont la fonction paraît exclusivement décorative. Dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) par exemple, les collines d'arrière-plan, les nuages et les buissons ne disposent d'aucune fonction ludique. Il est impossible de sauter dessus ou même, dans le cas particulier du buisson, de s'y cacher pour éviter les ennemis. À ce stade de l'évolution de l'objet vidéoludique, les informations présentées à l'écran ne soutiennent plus uniquement la manifestation d'un système de règles.

Par l'ajout de représentations iconiques décoratives et l'iconisation des éléments qui composent la structure interactive, la simulation devient une sorte de sous-couche de la représentation narrative. Conséquemment, la représentation vidéoludique se transforme pour devenir la manifestation d'un monde imaginaire au sein duquel une simulation s'exerce. À la manière d'un livre ou d'un film, le jeu vidéo génère ainsi un univers fictif dans lequel la joueuse ou le joueur peut se projeter, mais aussi interagir.

Figure 3.13, phénomène de complexification des environnements



*Pong*  
(Atari, 1972)

Figure 3.14, phénomène de complexification des environnements



Konami's Ping Pong  
(Konami, 1985)

Figure 3.15, phénomène de complexification des environnements



Rockstar Games Presents Table Tennis  
(Rockstar Games, 2006)

Depuis, rythmé par les progrès technologiques, l'objet vidéoludique poursuit son évolution pour proposer des mondes fictifs toujours plus complexes (Wolf, 2014, p.125-131). Si nous comparons les adaptations vidéoludiques successives du jeu de tennis de table *Pong* (figure 3.12), *Konami's Ping Pong* (figure 3.13) et *Rockstar Games Presents Table Tennis* (figure 3.14), il est difficile de nier la place dorénavant prépondérante des éléments décoratifs dans le contenu visuel d'un jeu

vidéo. Dans le cadre de cet exemple, les éléments essentiels au jeu que nous pourrions qualifier d'actifs demeurent fondamentalement les mêmes. Nous conservons la table, le filet et les raquettes. Même si la qualité de leur représentation ainsi que les règles qui régissent leur simulation ont été bonifiées, ce avec quoi la joueuse ou le joueur interagit reste inchangé. Le décor, quant à lui, émerge et se complexifie sans toutefois avoir un impact sur la manière dont la joueuse ou le joueur agit.

Dans ce cas précis que nous décrivons, le phénomène de complexification visuelle est contrôlé et profite autant aux éléments actifs qu'aux éléments décoratifs. Toutefois, ces derniers sont relayés au second plan, inaccessibles. Comparés aux éléments essentiels à l'acte de jouer, ils sont passifs et circonscrits en dehors de l'espace de jeu. Au même titre que le buisson et le nuage de *Super Mario Bros.*, les éléments décoratifs s'accordent avec le niveau qualitatif de la représentation des éléments actifs pour supporter la projection d'un univers fictif cohérent et engageant. Dans ce contexte choisi pour mettre en lumière le phénomène croissant de complexification du contenu visuel de l'objet vidéoludique, la différenciation entre les éléments actifs et passifs reste pour ainsi dire évidente.

Néanmoins, entre la fin des années 90 et la fin des années 2000, nous constatons une forte croissance du phénomène de complexification du contenu graphique vidéoludique. À chaque nouveau jeu disponible, les possibilités d'action de la joueuse ou du joueur s'élargissent et le nombre d'objets affiché à l'écran augmente. Le contenu décoratif n'est plus uniquement un support passif au déploiement de l'univers fictif. La joueuse ou le joueur s'y déplace, le traverse et à l'occasion le manipule au point où certains éléments qui paraissent dépendre de l'enveloppe décorative sont parfois des objets (ou des parties d'objets) que la joueuse ou le joueur doit utiliser pour poursuivre le jeu.

À ce titre, il devient difficile de faire la part des choses entre ce qui est manipulable et ce qui ne l'est pas tant la « production d'un monde de jeu convaincant, aux graphiques tridimensionnels, semble souvent privilégiée par rapport à des dimensions telles que la narration et la jouabilité »

(King et Krzywinska, 2002, p.28, notre traduction<sup>70</sup>). Concerné par cette même problématique, Aarseth (2007) évoque lui aussi la difficulté de percevoir la trajectoire actionnelle du jeu dans un contenu qu'il juge incohérent. Il démontre ainsi l'opposition des valeurs fictionnelles et simulationnelles de certaines représentations vidéoludiques en mentionnant la présence incohérente de portes résolument décoratives aux côtés de portes interactives<sup>71</sup> dans le jeu *Return to Castle Wolfenstein* (Gray Matter, 2001).

Il faudra cependant attendre l'initiative de Pinchbeck (2007) pour que cette problématique soit pleinement considérée comme un objet de recherche. En effet, en lui accordant un article complet, il affirme « qu'à partir du moment où la surface d'un monde [ce que nous entendons par représentation] dans le jeu devient plus complexe, les attentes concernant sa profondeur [c'est-à-dire les possibilités interactives que la représentation suggère] deviennent plus problématiques » (notre traduction<sup>72</sup>). En d'autres mots, il expose le décalage entre la croissance qualitative et quantitative des représentations visuelles et l'immobilisme dont fait l'objet la structure actionnelle vidéoludique. Ce faisant, il exprime le besoin de distinguer plus clairement la trajectoire actionnelle pour éviter que le phénomène croissant de complexification représentationnelle ne suscite des comportements actionnels et navigationnels non supportés par le système de jeu<sup>73</sup>.

---

<sup>70</sup> « *The production of compelling game world, in three-dimensional graphics, often appears to be privileged over dimensions such as both narrative and gameplay* ».

<sup>71</sup> « *The player-character walks through the streets and alleys, looking for clues to the right direction (...). He sometimes has to enter houses, but here is the strange thing: only some of the doors in the game actually work as doors should. Most of the doors are merely textures on the walls that look like doors, but whose function is purely decorative. Other doors actually do behave in a door-like manner; they can be opened, closed, seen through, walked through...* ».

<sup>72</sup> « *As the surface of an in-game world becomes more complex, so the expectations of its depth become more of an issue* ».

<sup>73</sup> Voici quelques exemples situationnels pour illustrer nos propos : une porte entrouverte qui ne s'ouvre pas, une arme au sol qu'on ne peut pas utiliser, une barrière que la capacité de saut de l'avatar devrait permettre de franchir, etc.

### 3.2.2 La narration environnementale

Les sous-parties suivantes se consacrent à l'exploration des concepts liés à la narration environnementale, un cadre qui structure notre objet de recherche et conditionne les modes d'interprétation et de signification adoptés par la communauté vidéoludique.

Dans un premier temps, nous étudierons l'intégration de la narration classique dans les jeux vidéo, en montrant comment ces œuvres ont emprunté et adapté des modèles narratifs issus du cinéma et de la littérature pour enrichir leur récit interactif. Ensuite, nous nous pencherons sur l'émergence de la narration environnementale, un phénomène où l'espace et les éléments qui le composent deviennent des agents narratifs, mobilisés pour créer une expérience interactive et immersive. En troisième lieu, nous aborderons la tendance historique des médias de l'image à tendre vers la construction de représentations toujours plus réalistes, en examinant les implications de ce phénomène sur la perception et l'expérience des joueurs. Nous introduirons ensuite le concept de *répertoire actionnel*, en analysant comment le développement de la narration environnementale peut générer des comportements inattendus et susciter des ambiguïtés quant aux actions possibles dans l'espace ludique. Enfin, ces dynamiques seront replacées dans leur contexte socioprofessionnel, afin de comprendre les contraintes et influences structurelles qui façonnent la conception et le développement des jeux vidéo. L'ensemble de ces analyses vise à offrir une compréhension approfondie des processus narratifs et interactifs propres aux jeux vidéo, tout en situant leur production dans un cadre théorique et industriel plus large.

#### 3.2.2.1 Intégration vidéoludique de la narration

Si nous faisons abstraction des jeux d'aventure textuels comme *Colossal Cave Adventure* (CRL, 1976-1977) ou *Zork* (Infocom, 1980), la plupart des premiers grands succès commerciaux vidéoludiques ne racontent pas d'histoires. Du moins, ils ne racontent pas une histoire selon la définition traditionnelle et littéraire du terme qui implique la mise en récit d'une séquence d'événements par un narrateur pour un narrataire (Brooks [1984] 1992; Prince, 1987). À cette époque, les possibilités technologiques limitent la représentation graphique du jeu à un nombre restreint de formes rudimentaires.

Dans un jeu comme *Pong* (Atari, 1972), tous les éléments visuels sont abstraits. Individuellement, aucun d'entre eux ne suggère ce à quoi il se réfère. Ce jeu produit du sens à partir du titre et lorsque le jeu est en mouvement. Lorsqu'une utilisatrice ou un utilisateur joue au jeu, les formes géométriques abstraites se transforment en raquettes, en filet et en balle. En observant le déplacement et le rebond du carré blanc sur les rectangles verticaux, la joueuse ou le joueur en déduit la signification des éléments du jeu. À partir de sa connaissance du monde, il ou elle attribue un sens et une fonction à chaque forme dans *Pong*. Au premier regard, la joueuse ou le joueur peut percevoir le dédoublement symétrique des formes grâce à la ligne centrale verticale en pointillé. En prenant la manette, la joueuse ou le joueur comprend qu'il contrôle le mouvement vertical d'un seul des deux rectangles affichés. La fonctionnalité de rebond se révèle lorsque le carré blanc entre en contact avec les rectangles. Les chiffres situés en haut de l'écran indiquent le score lorsque le carré blanc sort du champ de jeu. Ainsi, la joueuse ou le joueur, par association d'idées, construit un système de règles qu'il est capable de relier à des systèmes qu'il connaît déjà. Pour ces premiers types de jeu, les informations disposées à l'écran se réduisent à représenter les règles en action, une simulation de jeu (Frasca, 2003). À ce stade de son développement, l'objet vidéoludique ne présente pas véritablement de narration.

Quelques années plus tard néanmoins, la structure de l'objet vidéoludique se transforme pour permettre à la narration traditionnelle de se réaliser. Au début des années 80, le développeur du jeu *Pac-Man* (Namco, 1980) entreprend l'introduction expérimentale des premières séquences cinématiques (figure 3.15) entre les différents niveaux d'un jeu et transforme ainsi momentanément la joueuse ou le joueur en spectateur en désactivant le principe d'interaction qui sépare fondamentalement le jeu vidéo du cinéma. Avec *Ms. Pac-Man* (Namco, 1981), Namco renforce ensuite cette pratique en y adjoignant au début de chaque cinématique le symbole du clap communément associé au cinéma (figure 3.16), confirmant ainsi l'intention de jumeler le discours filmique à celui du jeu vidéo.

Figure 3.16, la première cinématique de *Pac-Man* (Namco, 1980)

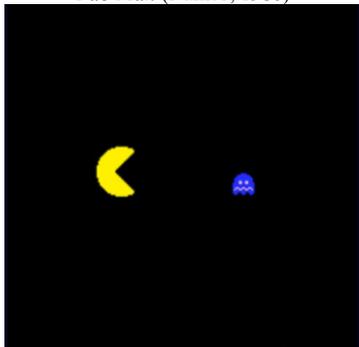


Figure 3.17, la première cinématique de *Ms. Pac-Man* (Namco, 1981)



Sous cette forme d'intégration, la narration s'exécute « à côté » des périodes actives de jeu. Dans une répétition incessante, les moments de cinématique succèdent aux phases de jeu pour constituer un nouveau format énonciatif de l'objet vidéoludique. Dans cette approche, la narration vidéoludique ne dépasse pas le statut de reproduction cinématographique. Les séquences narratives et les périodes ludiques sont cloisonnées dans leur propre espace. La fonction de cette narration est de ponctuer l'expérience du jeu, d'en donner un sens et conséquemment de favoriser l'engagement de la joueuse ou du joueur. Autrement dit, la narration ne se transforme pas au contact de l'objet vidéoludique, mais, à l'opposé, elle en initie sa transformation.

Près d'une décennie plus tard, la narration dans les jeux vidéo franchit une nouvelle étape dans l'évolution de son intégration vidéoludique. La narration ne s'exécute plus exclusivement en dehors des périodes de jeu, elle s'y invite. À partir du troisième opus de la franchise *Wing Commander* (Origin Systems, Gaia Industries, 1990-2007) par exemple, connue pour la qualité de ses cinématiques et l'implication de l'acteur emblématique de la franchise *Star Wars* Mark Hamill, la narration traditionnelle est affichée sous forme de vignette directement dans les périodes de jeu. Son format énonciatif conserve celui du cinéma. Elle est simplement apposée telle quelle par-dessus la représentation de l'espace de jeu (figure 3.17).

Figure 3.18, narration cinématographique dans la franchise *Wing Commander**Wing Commander 3* (Origin Systems, 1994)*Wing Commander 4* (Origin Systems, 1996)

À la fin des années 90, l'expression de la narration traditionnelle dans l'objet vidéoludique complète une nouvelle étape en se manifestant à travers l'univers de signes du jeu. Elle abandonne le format cinématographique pour assumer celui de la représentation vidéoludique et tridimensionnelle. À ce titre, les cinématiques n'ont plus forcément lieu en dehors des périodes de jeu. Elles peuvent se manifester à l'intérieur du jeu en adoptant les qualités et le format énonciatif du contenu vidéoludique.

Cette forme de narration s'observe particulièrement dans *Half-Life* (Valve, 1998) où les cinématiques se déroulent pendant que la joueuse ou le joueur joue. Dans la figure 3.18, nous pouvons voir une des premières cinématiques du jeu dans laquelle trois scientifiques annoncent à la joueuse ou au joueur où il doit se rendre pour poursuivre son cheminement. Dans cette situation, la narration s'exécute en suivant les normes de sa définition classique, c'est-à-dire une histoire racontée par un émetteur pour un récepteur. Sa manifestation se distingue néanmoins par sa forme; plutôt que d'être représentés en dehors de l'espace de jeu, les différents agents de la narration en font partie.

Figure 3.19, séquence narrative déployée durant une période de jeu

*Half-Life* (Valve, 1998)

Vers les années 2000, le développement croissant de la narration classique dans l'objet vidéoludique devient le sujet d'un intense débat dans la sphère académique préoccupée par la place du jeu vidéo parmi les médias. Pour de nombreux auteurs et auteures (Eskelinen, 2001; Frasca, 2003; Juul, 2005; Aarseth, 2007), les fondements de l'objet vidéoludique sont ludiques et non narratifs : « Si je vous lance une balle, je ne m'attends pas à ce que vous la laissiez tomber et attendiez qu'elle commence à raconter des histoires » (Eskelinen, 2004, notre traduction<sup>74</sup>).

Pour le camp adverse (Murray, 1997; Ryan, 2001), le jeu vidéo se présente comme un facteur de développement du concept narratif. Dans *Hamlet on the Holodeck* (1997), Murray considère le jeu vidéo comme le renouveau de la narration, une sorte de narration interactive qui réconcilie les qualités somme toute opposées du texte et de la simulation ludique. Pour Ryan (2001), l'objet vidéoludique constitue une évolution majeure vers l'accomplissement de ce qu'elle qualifie d'« art total », au croisement de l'interaction, de l'immersion et du récit. Autrement dit, l'émergence du jeu vidéo dans le paysage médiatique impose un questionnement fondamental sur la définition et la place de la narration dans les médias. Un questionnement auquel Juul (2005) offre une piste de

---

<sup>74</sup> « *If I throw a ball at you I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories* ».

solution en proposant ses cinq définitions de la narration vidéoludique<sup>75</sup>, introduisant la narration dite environnementale, abondamment déployée dans le genre vidéoludique de notre corpus.

### 3.2.2.2 Narration vidéoludique environnementale

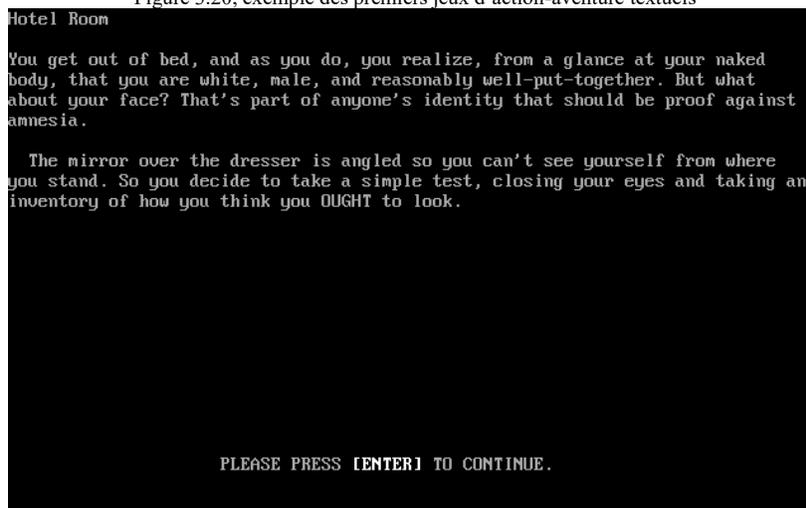
La narration vidéoludique environnementale, telle que nous la qualifions, est une narration qui communique un récit à travers les représentations visuelles d'un espace de jeu et dont la fonction est de densifier et d'étendre la signification initiée par la narration principale. Largement dépendante des avancées technologiques, celle-ci se développe exclusivement lorsque le format discursif atteint la maturité technique nécessaire pour en permettre son émergence. De sa naissance jusqu'à nos jours, le genre d'action-aventure vidéoludique subit trois grands changements formatifs : le format textuel, le format 2D et le format 3D.

Au début de l'évolution du genre vidéoludique d'action-aventure, la narration environnementale ne peut se réaliser tant les jeux sont réduits à la plus simple expression technologique de l'époque. Comme l'illustre le jeu *Amnesia* (Electronic Arts, 1986), la joueuse ou le joueur ne peut dans les faits fournir et recevoir que des informations textuelles pour interagir avec le système (figure 3.19). Compte tenu de cette manifestation visuelle essentiellement textuelle, la narration environnementale telle que nous l'entendons ne peut se développer.

---

<sup>75</sup> À noter que ces narrations sont celles évoquées précédemment dans la partie 3.1.1 consacrée à la linéarité vidéoludique.

Figure 3.20, exemple des premiers jeux d'action-aventure textuels

*Amnesia* (Electronic Arts, 1986)

Lorsque les formats discursifs 2D puis 3D s'imposent comme la suite logique du développement vidéoludique, les premiers jeux vidéo exploitant ces nouvelles technologies n'offrent pas suffisamment de puissance machine pour favoriser le déploiement de la narration environnementale. À chaque renouveau formatif de l'objet vidéoludique, les conceptrices ou les concepteurs se limitent dans un premier temps à représenter des univers vides et désertiques, souvent composés uniquement d'une succession de petits espaces rudimentaires confinés.

Dans les jeux d'action-aventure 2D, cette limitation se traduit par l'expression d'un univers aux formes élémentaires et répétitives. Dans le premier opus de la franchise *Prince of Persia* (Brøderbund, Ubisoft, 1989-2024) par exemple, le sol, les piliers et les lignes blanches de contour de briques en arrière-plan sont des éléments modulaires dont l'agencement se répète pour limiter l'impact sur le dispositif d'affichage (figure 3.20). Après seulement quatre années d'évolution technologique, l'univers visuel de *Prince of Persia* se manifeste avec des éléments beaucoup plus riches et variés. Dans la figure 3.21 en effet, nous pouvons observer davantage de définition et de variation colorimétriques dans les représentations du sol, des murs et de l'arrière-plan. Certes, le jeu affiche toujours des répétitions d'objets comme les barils et les fenêtres, mais ceux-ci sont organisés au côté d'un contenu visuel beaucoup plus unique et complexe, au point de permettre le déploiement de la narration environnementale.

Figure 3.21, la modularité graphique simpliste des jeux 2D



*Prince of Persia*  
(Brøderbund, 1989)

Figure 3.22, exemple de complexification des jeux 2D



*Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*  
(Brøderbund, 1993)

Comme le démontrent les figures 3.22 et 3.23, la rudimentarité environnementale du premier *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996) laisse place à l'expression d'un univers plus dense et narratif dès *Tomb Raider : Chronicles* (Eidos Interactive, 2000).

Figure 3.23, exemple d'environnement 3D simpliste



*Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996)

Figure 3.24, représentation tridimensionnelle d'une cuisine



*Tomb Raider: Chronicles* (Eidos Interactive, 2000)

En l'espace de quelques années, le contenu des environnements dépasse la seule nécessité ludique de justifier la fondamentalité d'un espace de jeu. Le phénomène de complexification environnemental propose de nombreux objets non ludiques dont la fonction est d'étendre la portée narrative du jeu. En établissant une analogie manifeste entre les parcs d'attractions et les jeux vidéo, Carson (2000) mentionne d'ailleurs que

l'élément d'histoire est infusé dans l'espace physique qu'un invité marche ou traverse. À bien des égards, c'est l'espace physique qui fait une grande partie du travail de transmission de l'histoire que les conceptrices ou les concepteurs tentent de raconter. La couleur, l'éclairage

et même la texture d'un lieu peuvent remplir un public d'excitation ou d'effroi. (notre traduction<sup>76</sup>)

Carson affirme qu'une narration environnementale implique l'agencement d'objets dont la sélection dépend d'une sémantique visuelle construite par la culture. Autrement dit, chaque élément de l'environnement doit correspondre ensemble à l'idée collectivement admise d'une thématique donnée. Dès lors,

si vous créez un jeu ou une attraction basée, disons, sur les « pirates », vous devrez satisfaire les attentes de votre audience. Vous souhaitez les chouchouter en répondant à toutes les attentes possibles de ce que doit être la vie d'un pirate. Chaque texture que vous utilisez, chaque son que vous jouez, chaque virage sur la route devrait renforcer le concept de « pirates ! ». (*Ibid.*, notre traduction<sup>77</sup>)

Sur ce sujet, Jenkins (2004) attribue aux conceptrices ou aux concepteurs le statut d'architecte narratif en définissant la narration environnementale vidéoludique comme une structure facilitant le phénomène d'immersion narrative. Dans sa démonstration, il différencie quatre types distincts de narration environnementale. Le premier, qu'il qualifie d'« espace évocateur<sup>78</sup> », rejoint la définition de Carson en proposant la représentation d'un univers thématique qui évoque un registre, un genre. Par l'entremise de la culture sociale et médiatique collectivement partagée par les utilisatrices ou les utilisateurs et les conceptrices et les concepteurs, cette narration environnementale se construit et se stabilise. Dans un tel système, les jeux sont centrés « sur leur capacité à donner une forme concrète à nos souvenirs et à nos univers narratifs imaginaires, créant

---

<sup>76</sup> « *The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. In many respects, it is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell. Color, lighting and even the texture of a place can fill an audience with excitement or dread* ».

<sup>77</sup> « *If you are creating a game or attraction based on, let's say "pirates", you'll need to play your audiences expectation like a violin. You want to pamper them by fulfilling every possible expectation of what it must be like to be a pirate. Every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of "pirates!"* ».

<sup>78</sup> En référence au terme anglais « *evocative space* » établi par Jenkins (2004).

un environnement immersif dans lequel nous pouvons nous promener et interagir » (Jenkins, 2004, notre traduction<sup>79</sup>).

Par cette mécanique, la thématization de l'environnement permet à la fiction de se déployer et d'engager une immersion qu'Ermi et Mäyrä (2005) qualifient d'« imaginative », dans le sens où elle se présente comme une expérience de jeu « dans laquelle nous sommes absorbés par les histoires et le monde, où nous commençons à ressentir ou à nous identifier avec un personnage de jeu » (p.8, notre traduction<sup>80</sup>). De manière générale, cette forme de narration communique le lieu dans lequel le jeu se déroule et répond à la question de la joueuse ou du joueur « où suis-je ? ».

La seconde sorte de narration environnementale, que Jenkins désigne sous l'expression « mise en scène de l'histoire » (*enacting story*), correspond à l'émergence d'histoires lors du déplacement de la joueuse ou du joueur. Les histoires évoquées par ce type de narration environnementale sont entretenues « par des objectifs et des conflits largement définis et poussés par le mouvement du personnage à travers le niveau » (2004, notre traduction<sup>81</sup>). Elles ne correspondent pas nécessairement à l'intrigue principale même si elles peuvent la supporter ou en retarder son déploiement. Ce sont des micro-événements qui racontent une histoire lors des séances de jeu et d'exploration. Ce type de narration environnementale est essentiellement constitué de petits moments mémorables scriptés, comme la réaction d'un personnage non joueur à l'accomplissement d'une quête ou le déclenchement d'une courte animation de provocation d'un ennemi pour inciter la joueuse ou le joueur à agir.

---

<sup>79</sup> « *center around their ability to give concrete shape to our memories and imaginings of the story world, creating an immersive environment we can wander through and interact with* ».

<sup>80</sup> « *in which one becomes absorbed with the stories and the world, or begins to feel for or identify with a game character* ».

<sup>81</sup> « *Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map* ».

La troisième forme de narration environnementale de Jenkins fait référence à ce qu'il nomme la « narration inscrite<sup>82</sup> ». Cette forme distribue des éléments narratifs dans l'espace de jeu en attendant d'être décodés par la joueuse ou le joueur pour reconstituer la mise en situation environnementale d'un récit. Elles « amènent le joueur à tirer ses propres conclusions sur un événement antérieur ou à suggérer un éventuel danger juste devant lui. Quelques exemples incluent... des portes endommagées, des traces d'une récente explosion, un véhicule accidenté, un piano tombé d'une grande hauteur, des restes calcinés d'un feu » (Carson, 2000, cité dans Jenkins, 2004, notre traduction<sup>83</sup>). Ce type de narration articule une série d'événements antérieurs pour appeler la joueuse ou le joueur à interpréter ce qui s'est produit dans un espace donné.

Enfin, la dernière distinction qu'opère Jenkins sur les sortes de narration environnementale porte sur la « narration émergente<sup>84</sup> ». Contrairement aux modèles évoqués précédemment, ce type de narration environnementale n'est pas structuré et déterminé à l'avance dans l'attente d'être révélé à la joueuse ou au joueur. Il est déconstruit en de nombreux artefacts manipulables à partir desquels la joueuse ou le joueur, en les sélectionnant et en les agençant dans le monde, devient auteur de sa propre histoire. Même si le plus souvent, les conceptrices ou les concepteurs déterminent les contraintes de ces artefacts dans un espace limité de création, la majeure partie de la narration est confiée à l'utilisatrice ou à l'utilisateur. Ce dernier peut développer sa propre fiction, redéfinir son statut social et établir ses propres objectifs, le tout guidé par ses motivations personnelles.

À partir des libertés offertes par le jeu, la joueuse ou le joueur peut donc soit créer son propre monde, soit établir une association avec un univers fictif en reproduisant les signes véhiculant l'identité du monde original. Pour clarifier le concept, *Minecraft* (Mojang, 2011-2024) demeure l'exemple le plus pertinent avec son système unique de construction essentiellement cubique, au

---

<sup>82</sup> En référence au terme anglais « *embedded narratives* » établi par Jenkins (2004).

<sup>83</sup> « *Some examples include...doors that have been broken open, traces of a recent explosion, a crashed vehicle, a piano dropped from a great height, charred remains of a fire* ».

<sup>84</sup> En référence au terme anglais « *emergent narratives* » établi par Jenkins (2004).

point d'être en mesure de recréer des mondes fictifs comme celui de *Game of Thrones* (figure 3.24), *Harry Potter* ou encore de *The Lord of the Ring*.

Figure 3.25, reproduction de la ville « Castle Black » de la série télévisuelle *Game of Thrones*



*Minecraft* (Mojang Studios, 2011-2024)

De notre point de vue de concepteur, l'espace évocateur et la narration inscrite définis par Jenkins, tous deux contenus dans la définition plus large de Carson, constituent une narration susceptible d'être dommageable au bon déroulement de l'expérience de jeu. Sous certaines conditions, la mise en œuvre de cette narration peut perturber l'exécution idéale de la trajectoire actionnelle linéaire. En effet, le contexte de conception de celle-ci est soumis à trois phénomènes dominants dont la motivation n'est pas fondamentalement liée à la jouabilité; (1) le réalisme des médias de l'image, (2) le répertoire actionnel et (3) le cadre socioprofessionnel de conception.

#### **3.2.2.2.1 Le réalisme des médias de l'image**

D'après les écrits de Bazin (1967) et de Grau (2003), les médias de l'image manifestent une tendance à vouloir reproduire fidèlement le monde sensible. Pour Grau, cette tendance au réalisme se matérialise par les multiples tentatives des humains tout au long de leur histoire à instrumentaliser les représentations réalistes pour immerger la spectatrice et le spectateur dans une reconstruction de la réalité. Dans son analyse historique du développement de l'art numérique dans

les arts de l'illusion et du réalisme, il démontre en effet que l'humain cherche non seulement à reproduire le réel, mais aussi à restituer le rapport qu'il entretient avec lui.

D'après ses observations, l'humain persiste depuis des millénaires à imiter le monde, au sens platonicien du terme, pour développer la sensation et l'illusion d'être *dans* l'image. L'un des exemples les plus anciens auquel il se réfère est la fresque datant de 70 av. J.-C. de la villa des mystères à Pompéi dédiée au culte dionysiaque. Dans la salle rectangulaire numéro 5 de près de 5 mètres sur 7, une représentation réaliste de vingt-neuf personnages de taille réelle s'étend sur l'entièreté des quatre murs. Par cette stratégie visuelle, la fresque opère ainsi un enfermement hermétique complet de la vision horizontale de l'observatrice ou de l'observateur et donne l'illusion d'être aussi bien dans un autre lieu qu'à une autre époque (Grau, 2003).

Pour Bazin, les progrès techniques à l'origine du cinéma sont principalement motivés par la volonté de poursuivre l'idée d'un réalisme total. L'objet cinématographique est une réponse au désir des humains de reproduire le monde tel qu'il est. De son point de vue, cette quête de la ressemblance se conformerait à la poursuite d'un idéal qu'il définit comme « une totale et complète représentation de la réalité [...] une parfaite illusion du monde extérieur » (1967, p.20, notre traduction<sup>85</sup>).

Dans ces circonstances, l'objet vidéoludique ne fait pas exception. Comme déjà mentionnée dans la partie dédiée à notre démonstration du phénomène de complexification environnementale, la dimension visuelle d'un environnement semble souvent primer sur la portée ludique du jeu (King et Krzywinska, 2008, p.28). Sur ce sujet, Pinchbeck (2007) constate du reste une forte discontinuité entre la manière dont les jeux de tir à la première personne sont joués et la façon dont les espaces de jeu 3D sont représentés. D'après ses observations, la structure interactive des jeux de ce type a

---

<sup>85</sup> « *A total and complete representation of the reality [...] a perfect illusion of the outside world* » en référence au but ultime du cinéma et des techniques de reproduction.

peu évolué comparée à l'univers visuel dans lequel elle s'inscrit. Il argumente que « le monde présenté a augmenté en complexité, ce qui risque de donner lieu à des attentes plus grandes en matière d'affordances, alors que la structure et l'ensemble des moyens disponibles sont restés uniformes et petits » (2007, notre traduction<sup>86</sup>).

Cette pensée rejoint d'ailleurs celle de l'art total de Ryan (2003) et de l'holodeck de Murray (1997) qui évoquent la potentialité du jeu vidéo d'être une étape majeure dans le développement d'un média ultime capable de nous immerger totalement. Techniquement parlant, le contenu graphique des environnements vidéoludiques des jeux d'action-aventure présente de nos jours une qualité visuelle proche du photoréalisme, particulièrement lorsque les jeux ont été conçus dans l'optique de satisfaire les attentes toujours croissantes d'une communauté exigeante en matière d'avancées technologiques. Par exemple, dans la seconde mission de *Star Wars Battlefront II* (Electronic Arts, 2017), la forêt de la lune d'Endor est saisissante de réalisme. Que ce soit l'écorce des arbres, les fougères, les roches ou le sol parsemé d'épines et de branches, la surface des matières et les formes sont fidèlement représentées (figure 3.25). Nous arrivons à un point où la supercherie de l'image est à peine décelable, favorisant ainsi le déploiement du sentiment d'être transporté *dans* l'image (Grau, 2003; Calleja, 2011).

---

<sup>86</sup> « *The presented world has increased in complexity, which runs the risk of presenting a higher expectation of affordances, whilst the actual structure and affordance set available have remained consistent and small* ».

Figure 3.26, la représentation de la forêt d'Endor

*Star Wars Battlefront II* (Electronic Arts, 2017)

### 3.2.2.2.2 *Le répertoire actionnel*

Si elle n'engageait pas un autre phénomène, cette tendance au réalisme visuel de l'objet vidéoludique ne serait pas problématique en soi. Or, comme nous y avons déjà fait référence dans la partie consacrée à la définition de l'affordance, la représentation vidéoludique réaliste dispose de cette qualité de suggérer un comportement auquel nous sommes accoutumés dans le monde sensible, surtout lorsque celui-ci est soutenu par un contexte donné. Avec des graphismes 3D atteignant le plus haut degré de ressemblance de l'échelle d'iconicité de l'image<sup>87</sup> (Moles, 1981), l'objet vidéoludique est ainsi en mesure de proposer une expérience visuelle proche de notre propre expérience du monde sensible. Conséquemment, le design vidéoludique repose sur la reproduction

---

<sup>87</sup> Le degré de l'iconicité de l'image de Moles (1981) dispose de 12 niveaux de ressemblance et s'étend « de la ressemblance très élevée, au point d'être confondue à l'objet référent, jusqu'au codage abstrait à taux d'iconicité nul » (Vanmalderen, 1982, p.13).

partielle de notre monde et la transposition de nos habitudes comportementales dans celui-ci pour suggérer les actions adéquates. Avec des règles préalablement assimilées par l'utilisatrice ou l'utilisateur dans le monde sensible, ce type de stratagème permet d'éviter de les expliquer dans le monde numérique et d'initier des comportements attendus (Salen and Zimmerman, 2003, p.396 ; Juul, 2005, p.163-167; Ryan, 2006, p.289).

Dans le cas de la narration environnementale dans un jeu d'action-aventure, tous les objets qui la composent ne sont pas interprétés *de facto* comme des objets permettant une action. Seulement les objets du jeu que la joueuse ou le joueur considère comme éventuellement interactifs sont considérés. Autrement dit, celle ou celui qui joue cherchera à s'engager avec des objets susceptibles de l'aider dans son cheminement comme des armes, des munitions, des véhicules, des portes ou des échelles. À ce titre, la joueuse ou le joueur sera peu disposé à agir avec du mobilier urbain ou les objets d'une cuisine. Dans une narration environnementale, la plupart des objets servent à immerger la joueuse ou le joueur dans une histoire, à indiquer dans quel lieu il se trouve. Toutefois, les relations actionnelles que l'avatar pourrait entretenir avec ces objets sont souvent ignorées puisqu'elles ne correspondent pas à ce que la joueuse ou le joueur connaît du répertoire actionnel supporté par le jeu.

L'une des fonctions premières du développement de la narration environnementale est de motiver l'engagement de la joueuse ou du joueur en lui proposant d'être immergé dans la représentation d'un univers excitant. En ce sens, l'environnement peut projeter la joueuse ou le joueur dans un monde médiéval ou féérique. Une autre fonction est celle d'orienter la joueuse ou le joueur en organisant un espace de manière que celui-ci l'invite à s'y déplacer. Dans la représentation d'une forêt enneigée où une multitude de déplacements est concevable, les traces d'activités humaines sous la forme d'un linge rouge animé au vent sur une plateforme dans un arbre apparaissent comme des balises de navigation intentionnellement agencées par le design (figure 3.26). La narration environnementale peut également servir à avertir la joueuse ou le joueur d'un éventuel danger en disposant des cadavres et du sang à l'approche d'un donjon. Pour ces raisons, la narration environnementale dispose d'une double fonction : l'une narrative et l'autre ludique.

Figure 3.27, exemple d'orientation par la narration environnementale



*Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 0:49:39)

Dans la plupart des succès commerciaux, la rigueur du processus de création et la priorité accordée à l'assurance qualité aboutissent généralement à un contrôle rigoureux de l'expérience, réduisant ainsi la présence de fausses affordances qui nuisent à la compréhension du répertoire actionnel. Ce faisant, les vraies affordances conditionnent efficacement le comportement de la joueuse ou du joueur en indiquant clairement le chemin à suivre et le répertoire d'objets exploitables. Bien souvent, les fausses affordances se révèlent lorsque la joueuse ou le joueur cherche à déterminer les limites du répertoire actionnel en examinant la réponse de certains objets suspects.

Le problème survient lorsque la joueuse ou le joueur perçoit une relation actionnelle crédible, mais non supportée, c'est-à-dire lorsqu'il interprète la qualité d'un objet de la narration environnementale comme semblable à celles des objets interactifs déjà répertoriés. En somme, le problème surgit lorsque l'inscription inopinée d'une habitude réelle de la joueuse ou du joueur dans le répertoire actionnel du jeu devient vraisemblable. Conséquemment, représenter une porte qui ne s'ouvre pas, des armes impossibles à utiliser ou un espace inaccessible occasionne l'interprétation de fausses affordances (Gaver, 1993, Pinchbeck, 2007). De manière générale, la

présence de ces fausses affordances découle d'un manque de rigueur dans la gestion du cadre développemental de la narration environnementale.

### ***3.2.2.2.3 Le cadre socioprofessionnel***

Au rythme des avancées technologiques, les espaces de jeu 3D mettant en scène des représentations réalistes du monde se complexifient. L'objet vidéoludique subit une transformation significative de son contenu par l'augmentation progressive de la qualité et du nombre des objets qui le compose. En près de vingt ans (voir figures 3.27 et 3.28), les espaces de jeu aux formes primitives deviennent plus riches et détaillés. Que ce soit la définition des textures, la manière dont celles-ci s'articulent pour produire les matériaux<sup>88</sup>, la qualité de l'éclairage, le raffinement des formes ou encore le nombre d'objets à l'écran, les capacités techniques des ordinateurs personnels et des consoles de jeu de salon augmentent de manière exponentielle et suivent la loi de Moore<sup>89</sup>. Pour donner une idée de l'ampleur du phénomène, les consoles de 7<sup>e</sup>

---

<sup>88</sup> Tandis que, pendant des années, les matériaux assignés aux surfaces géométriques dépendaient de l'application conjointe de textures de diffuse, de spéculaire et de normal, cette technique a été remplacée ces dernières années par une méthode de rendu qui réplique le processus physique naturel : le PBR (*Physic Based Rendering*). Avec cette méthode, les matériaux exposent des informations beaucoup plus riches et proches de la réalité.

<sup>89</sup> La loi de Gordon E. Moore (1965) découle de la constatation que la complexité des semi-conducteurs proposés en entrée de gamme doublait tous les ans à coût constant depuis 1959, date de leur invention. Dans son effort pour systématiser le phénomène, Moore prédit la poursuite exponentielle de cette croissance à laquelle de nombreux acteurs de la presse spécialisée font référence sous la « loi de Moore ». À noter que malgré sa véracité jusqu'à la fin des années 2010, les expertes et experts prédisent que la limite physique de la micro-électronique sera bientôt atteinte et que l'industrie devra se tourner vers des méthodes entièrement nouvelles pour continuer à augmenter exponentiellement la puissance des ordinateurs.

génération<sup>90</sup> « seraient un million de fois plus puissantes en termes de graphismes 3D que l'Atari Jaguar ne l'était il y a 20 ans<sup>91</sup> » (Orland, 2013, notre traduction<sup>92</sup>).

Figure 3.28, la qualité des jeux 3D en 1996



Tomb Raider  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 1:23:45)

Figure 3.29, la qualité des jeux 3D en 2018



Shadow of the Tomb Raider  
(Square Enix, 2018)

Capture d'écran d'une vidéo  
(FA GAMEZ, 2021, 2:48:05)

En outre, le nombre de personnes impliquées dans les équipes de développement est passé de quelques individus dans les années 90 pour dépasser 500 à la fin des années 2010<sup>93</sup>. À ce sujet, le premier opus de la franchise Tomb Raider en 1996 a été réalisé par uniquement six personnes alors que le nombre de personnes créditées pour les jeux *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2009), *Grand*

<sup>90</sup> Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3 et Nintendo Wii.

<sup>91</sup> D'après les projections qu'Orland (2013) soutient dans son article « *Does the power of today's consoles keep up with historical trends?* » paru sur *Ars Technica*, le nombre de triangles affichés par seconde passe d'une moyenne de 100 000 à près de 10 milliards en l'espace de trois générations.

<sup>92</sup> « *would be one million times as powerful in terms of 3D graphics as the Atari Jaguar was just 20 years ago* ».

<sup>93</sup> D'après les informations recensées dans la thèse de Bailey (2020), Lapresse.ca <https://www.lapresse.ca/affaires/techno/2020-11-09/assassin-s-creed/on-est-habitués-au-teletavail.php>, Gameindustry.biz <http://www.gameindustry.biz/articles/2014-02-26-on-reflections-first-interview-with-the-ubisoft-studios-new-md>, <http://www.gamesindustry.biz/articles/2012-03-16-warren-spector-a-lifetime-of-achievements> et Gamespot.com <http://www.gamespot.com/articles/resident-evil-6-boasts-600-developers/1100-6349247/>, le chiffre de 500 et plus est évoqué pour estimer la nombre de personnes impliquées dans le développement des jeux vidéo de dernières générations (dernière consultation le 09 décembre 2024).

*Theft Auto V* (Take Two, 2013), *Call of Duty : Black Ops III* (Activision Blizzard, 2015), *Battle front 2* (Electronic Arts, 2017) et *Assassin's Creed : Origins* (Ubisoft, 2017) est respectivement de 756, 1113, 2003, 2710 et 3291 (Bailey 2020). Du reste, la création des environnements monopolise une majeure partie des ressources dans la création d'un jeu, loin devant la conception des personnages, des véhicules ou des animations. Conséquemment, un nombre important d'intervenantes ou d'intervenants sont impliquées dans la création d'un environnement peuplé d'innombrables objets, chacun susceptible d'engager l'action de la joueuse ou du joueur.

Au sein de ces intervenantes et intervenants, trois grands corps de métiers dominant : les programmeuses ou les programmeurs, les conceptrices ou les concepteurs et les artistes<sup>94</sup>. Lorsque Hunicke (2005) décompose la structure des jeux vidéo selon les notions fondamentales de la *mécanique*, du *dynamique* et de l'*esthétique*, elle décrit en réalité la responsabilité plus ou moins respective des trois corps de métiers précités. En effet, le rôle des programmeuses et programmeurs est de définir le cadre technique et opérationnel des différentes mécaniques du jeu. Leur travail est de développer des fonctionnalités commandées par les conceptrices ou les concepteurs, par exemple un personnage humanoïde capable de marcher, de courir, de grimper et de manier des armes. L'implémentation et l'ajustement de ces mécaniques sont ensuite déployés dans une succession d'espaces 3D pour constituer et intensifier une courbe de difficulté. Pour ce faire, les conceptrices ou les concepteurs organisent des espaces simplistes dans lesquels les distances de saut, la disposition et la disponibilité des armes ou encore le nombre de munitions et d'ennemis présent sont testés. À ce stade, les niveaux de jeu se présentent sous la forme d'enchevêtrements de volumes cubiques communément désignés dans l'industrie par les termes anglais « *grayboxing* » ou « *blockout* » (figure 3.29). L'objectif de cette étape est d'évaluer et de valider la dynamique des mécaniques sans engager le vaste travail des artistes.

---

<sup>94</sup> Nous faisons ici référence aux intervenantes et intervenants directs dans la création de contenu vidéoludique. L'omission des autres départements comme le management, le marketing, etc. est volontaire du fait de leur rôle indirect dans la production.

Selon Hunicke, l'impact émotionnel de la mise en place de ce dynamisme constitue ensuite ce qu'elle qualifie d'esthétisme du jeu. Certes, l'auteure ne fait pas référence directement au travail des artistes pour définir sa notion d'esthétisme. Toutefois, nous considérons que l'esthétisme tel qu'entendu par Hunicke se compose de deux esthétismes complémentaires; l'esthétisme de la jouabilité dont la responsabilité incombe directement aux conceptrices ou aux concepteurs de niveau et celui de l'art qui se confine au travail représentationnel et narratif des artistes environnementaux.

Figure 3.30, exemple d'un environnement rudimentaire du design

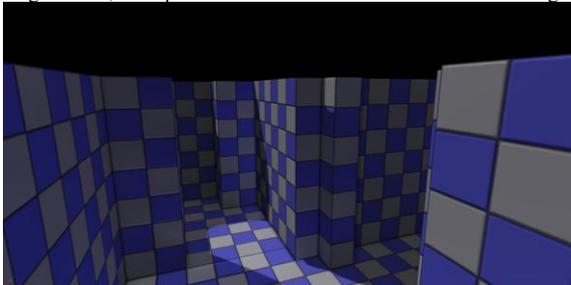


Image tirée du moteur de jeu Unreal, Epic Games, 2024

Figure 3.31, justification visuelle de l'environnement en figure 3.28



Image tirée du moteur de jeu Unreal, Epic Games, 2024

Lorsque le niveau de jeu sur lequel repose le déploiement de l'esthétisme de jouabilité est suffisamment avancé et jugé raisonnablement stable<sup>95</sup>, les artistes débutent alors le développement de l'esthétique artistique par le processus d'icônisation des *blockouts*<sup>96</sup>. Pour expliquer cette pratique, le langage de l'industrie fait souvent mention de la « justification » ou de « l'habillage » des volumes du design. Dans ce contexte, chaque surface simpliste déterminant l'espace de jeu subit une transformation radicale pour communiquer un thème donné. Dans un certain sens, les artistes appliquent une sorte de vernis narratif en complexifiant les formes existantes et en y ajoutant une multitude d'objets. Ils établissent des liens de ressemblance jusque-là inexistantes avec

---

<sup>95</sup> La stabilité d'un niveau de jeu est atteinte lorsque le département de design considère que la structure et l'organisation dudit niveau sont suffisamment finalisées pour éviter tout remaniement majeur, lequel nécessiterait une refonte significative des éléments artistiques qui le composent.

<sup>96</sup> Pour désigner ce phénomène, nous utiliserons le terme *Blockout*, car il n'a pas subi à ce jour de traduction française dans l'industrie.

le monde sensible ou un univers fictif collectivement partagé. Dépendant du thème déployé, l'organisation cubique d'un espace peut ainsi devenir une salle de chirurgie ou l'intérieur d'une station spatiale. Dans la comparaison des figures 3.29 et 3.30, nous pouvons d'ailleurs constater l'étendue du travail nécessaire pour densifier le contenu visuel du *blockout* et donner l'illusion d'être transporté dans un autre monde.

Dans ce processus d'iconisation du *blockout*, tous les éléments originaux des designeuses ou des designers sont remplacés par des représentations thématiques. Les accès qui séparent une zone d'une autre prennent l'allure d'une porte ou d'un escalier. Les formes rudimentaires faisant office d'interrupteurs deviennent des panneaux de contrôle ferroviaire ou des claviers numériques, le tout submergé dans une multitude d'objets dont la fonction est uniquement d'étendre la portée narrative de l'environnement. Dans l'absolu donc, les artistes sont des traductrices et traducteurs visuels de l'intention des designeuses ou des designers tout en ayant la responsabilité de créer un univers convaincant. De fait, elles et ils ne sont pas uniquement responsables de l'esthétique artistique, mais participent également à l'étape de consolidation de l'esthétisme de la jouabilité par la transformation et l'intégration des représentations ludiques dans la narration environnementale. Par extension, les artistes sont directement imputables d'une pluralité de déclencheurs sémiotiques renseignant la joueuse ou le joueur, que ceux-ci soient de l'ordre du ludique ou du narratif.

En attribuant le développement d'un esthétisme visuel comprenant *de facto* la transformation du représentationnel de l'esthétisme de la jouabilité à des actrices et acteurs dont la motivation première est parfois davantage ancrée dans la démonstration de leur talent, l'industrie s'expose à devoir en assumer les éventuelles conséquences dans l'interprétation de la trajectoire actionnelle. Ces conséquences peuvent être nombreuses : distraction, désorientation, incompréhension des objectifs, effondrement de l'immersion ludique et narrative, etc. Sur ce sujet, la littérature grise ne manque d'ailleurs pas d'exemples : lors du *post mortem* de *Bioshock* (2K Games, 2007) paru dans GameDeveloper.com, le chef de projet Alyssa Finley fait en effet état de la surprise de l'équipe de développement lorsque les conclusions du premier rapport indépendant d'assurance qualité leur sont communiquées :

Le premier niveau, disaient-ils, était trop dense, déroutant et pas particulièrement engageant. [...] nous avons réalisé que nos propres instincts ne nous servaient pas bien. Nous concevions un jeu qui ne prenait pas en compte l'expérience utilisateur initiale. (Finley, 2008, notre traduction<sup>97</sup>)

Huit ans plus tôt, le réalisateur de *Deus Ex* (Ion Storm, 2000) soutenait déjà pour sa part qu'il était essentiel de préserver la maîtrise de l'expérience de jeu, quitte à négliger le développement de l'univers visuel: « J'ai décidé qu'il était plus important de contrôler la jouabilité que de donner au jeu une belle apparence » (Spector, 2000, notre traduction<sup>98</sup>).

Figure 3.32, illustration du rapport conflictuel entre l'équipe du design de niveau et celui de l'art



Dans un article illustré par une image explicite sur le rapport des conceptrices ou des concepteurs de niveau et des artistes (figure 3.31), Burgess nous fournit du reste plusieurs exemples concrets des conséquences du développement de l'esthétique visuelle sur celui de la jouabilité :

Les concepteurs de niveaux héritent souvent d'une litanie de problèmes imprévus lorsqu'ils reçoivent l'art final de leurs niveaux. Une façade le long d'une rue a été transformée en poteaux trop étroits pour se cacher derrière. Un mur conçu comme un bloqueur visuel est maintenant un grillage transparent. Un pont est désormais doté de

<sup>97</sup> « *The first level, they said, was overly dense, confusing, and not particularly engaging. (...) we came to the realization that our own instincts were not serving us well. We were making a game that wasn't taking the initial user experience into account* ».

<sup>98</sup> « *I decided it was more important to get the gameplay under control than to get the game looking good* ».

poutres de support qui obstruent les lignes de vue lors d'une fusillade majeure que vous aviez planifiée. (Burgess, 2013, notre traduction<sup>99</sup>)

Dans la majorité des cas, les vérifications itératives effectuées tout au long du développement de l'objet vidéoludique contribuent largement à résoudre les principales contradictions résultant de l'intégration de l'esthétique de la jouabilité à celle de l'art. Néanmoins, avec la tendance des environnements à proposer des espaces toujours plus étendus et complexes, des équipes de développement dont le nombre ne cesse d'augmenter et la divergence des motivations des différents corps de métier de l'industrie, il n'est pas surprenant de voir certaines parties du jeu échapper à la vigilance des conceptrices et des concepteurs.

À la lumière des exemples évoqués plus haut, nous pouvons supposer que, pour aménager la trajectoire actionnelle vidéoludique dans ces jeux, la démarche hypothético-déductive qui en assure son interprétation aurait gagné à être plus rigoureusement appliquée. Idéalement, les signes d'interactivité devraient en effet communiquer leur signification par l'expérience que l'individu fait de ceux-ci dans un contexte qui correspond à celui du design en vertu de résultats d'expériences publics et pluriels validés par une série de raisonnements méthodiques.

### 3.2.3 La dimension exploratoire

Un autre phénomène qui constitue un élément contextuel fondamental dans l'interprétation de la trajectoire actionnelle dans un environnement complexe et densément narratif concerne la dimension exploratoire des jeux vidéo d'action-aventure. Dans ce type de jeu inspiré des films d'action-aventure, les périodes courtes de rythme élevé des jeux d'action comme ceux de combat ou de course sont ajoutées aux lentes et longues périodes d'exploration et d'investigation des jeux

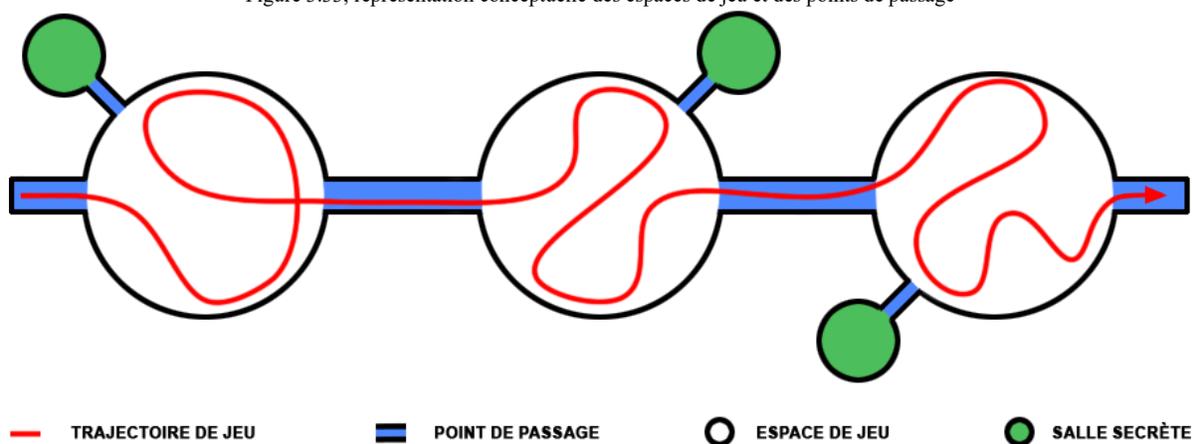
---

<sup>99</sup> « *Level designers often inherit a litany of unforeseen problems when receiving final art for their levels. Cover along a street has been converted into poles too thin to take cover behind. A wall intended as a visual blocker is now a see-through chain-link fence. A bridge now has support beams which occlude sight lines in a major gunfight you had planned* ».

d'aventure, faisant de ce genre hybride l'un des plus variés en termes de jouabilité (Picard dans Wolf et Perron, 2014, p.99-106).

En substance, les périodes d'exploration se réalisent dans des espaces plus ou moins vastes reliés entre eux par des points de passage étroits. Dépendant du thème déployé, ces points peuvent apparaître sous la forme d'une porte, d'un couloir, d'une falaise à gravir, d'un pont ou d'un conduit de ventilation tandis que les espaces de jeu peuvent reproduire le repère montagneux d'un dragon, un entrepôt de stockage ou des installations militaires. Dans certaines occasions, une cinématique survole ces espaces pour révéler l'emplacement du point de passage, donnant un indice général de direction sans forcément être spécifique sur la trajectoire à suivre. D'en d'autres cas, la liberté de mouvement rendue possible par l'immensité de l'espace de jeu impose l'exploration pour découvrir les différentes actions à réaliser et, ultimement, atteindre les points de passage. Schématiquement, la succession de ces espaces de jeu et de ces points de passage se présente comme illustrée dans la figure 3.32.

Figure 3.33, représentation conceptuelle des espaces de jeu et des points de passage



Depuis plus de deux décennies, le phénomène de complexification s'applique graduellement à cette structure de successions de vastes espaces, favorisant année après année l'élargissement de la dimension exploratoire du jeu d'action-aventure. Nous sommes passés des espaces vides des premiers jeux d'action-aventure 3D où les éléments interactifs se manifestaient parmi peu d'objets représentés plus faciles à reconnaître à de vastes environnements complexes dans lesquels

l'identification des différentes mécaniques de jeu nécessite l'acte d'investiguer. Dans les faits, une partie du plaisir de jouer à un jeu d'action-aventure d'aujourd'hui est assurément de découvrir les espaces, localiser les mécaniques et les salles secrètes, résoudre les énigmes et discerner une trajectoire de jeu parfois intentionnellement dissimulée.

Plus que jamais donc, explorer le monde imaginé par le design constitue un enjeu majeur dans l'engagement de la joueuse ou du joueur. Cette dimension exploratoire est d'ailleurs largement exacerbée par le développement de systèmes de récompenses toujours plus complexes qui ne fournissent aucun réel avantage ludique à l'utilisatrice ou utilisateur. Certes, certaines de ces récompenses étendent la portée narrative et, par conséquent, l'immersion et l'engagement de la joueuse ou du joueur. Toutefois, le fonctionnement de plusieurs d'entre eux repose uniquement sur le plaisir de les collectionner et de les comparer éventuellement avec d'autres joueuses et joueurs<sup>100</sup>.

Comme le démontre le succès commercial et critique de plusieurs franchises comme *Tomb Raider* (Eidos Interactive ; Square Enix, 1996-2021), *Prince of persia* (Brøderbund, The Learning Company, Mattel Interactive, Ubisoft, 1989-2024), *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013-2020), *Mirror's Edge* (Electronic Arts, 2008-2016) ou encore le jeu *Ryse : Son of Rome* (Crytek, 2013), il n'est pas nécessaire de superposer un univers de signes non diégétiques exclusivement symboliques sur un univers de signes diégétiques pour communiquer les différentes mécaniques de jeu. Si cette pratique contribue à l'élargissement de l'audience en privilégiant l'accessibilité du contenu au plus grand nombre, la large place concédée à l'exploration et à l'investigation dans les jeux d'action-aventure institue un état d'esprit propice à l'analyse du contenu environnemental et à la formulation éventuelle d'hypothèses actionnelles. Dans ces circonstances, la dimension exploratoire pousse naturellement la joueuse ou le joueur à

---

<sup>100</sup> Ces systèmes de récompenses font par exemple référence aux trophées dans *Batman : Arkham Knight* (Warner Bros. Interactive Entertainment, 2015) ou encore aux tatouages dans *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020).

découvrir les mécaniques de jeu diégétiques subtilement intégrées dans l'environnement visuel, en plus de procurer un sentiment de plaisir et de satisfaction dans l'accomplissement de cet acte.

### **3.3 Conclusion**

Dans ce chapitre, nous avons développé notre concept de trajectoire actionnelle en examinant les théories qui en éclairent les paramètres de fonctionnement dans l'objet vidéoludique. Nous avons également contextualisé son cadre opérationnel, en mettant en évidence les éléments fondamentaux sur lesquels s'appuieront nos analyses ultérieures pour identifier les conditions d'émergence et de développement de la symbolique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Cette contextualisation vise à fournir une base conceptuelle, essentielle à la compréhension des mécanismes sémiotiques et narratifs qui structurent ces indices.

Dans le chapitre suivant, nous proposerons une articulation entre notre cadre conceptuel et la notion de trajectoire actionnelle afin de définir une méthodologie d'analyse. Celle-ci permettra d'explorer de manière systématique les processus sémiotiques et les configurations vidéoludiques à l'œuvre dans l'interprétation de ces indices, tout en assurant une cohérence entre les fondements théoriques et les outils analytiques mobilisés.

## 4. CHAPITRE IV

### MÉTHODOLOGIE

Dans ce chapitre, nous examinons les facteurs ayant orienté les critères de sélection de notre corpus de recherche, en détaillant les principes définissant les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, ainsi que les paramètres guidant le choix des jeux retenus. Nous présentons ensuite le processus de constitution du corpus, fondé sur une méthode rigoureuse de collecte des données, laquelle a permis d'identifier précisément les indices pertinents à analyser.

Par la suite, nous décrivons notre méthode d'analyse, qui repose essentiellement sur une approche comparative de contenu. Nous expliquons également la manière dont nous avons élaboré notre outil analytique, inspiré par la relation dyadique entre les notions de *signifier* et d'affordance. Cette méthodologie a pour objectif d'assurer une analyse cohérente et systématique des interactions sémiotiques et mécaniques au sein des jeux sélectionnés.

#### 4.1 Les critères de sélection du corpus

Dans cette sous-partie, nous détaillons les critères de sélection qui ont guidé la constitution de notre corpus. Nous commençons par préciser la définition des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, concept central à notre étude, afin de poser les bases théoriques nécessaires à leur identification. À partir de cette définition, nous élaborons ensuite des critères spécifiques pour sélectionner les jeux et franchises susceptibles de fournir les indices relevant de notre analyse, le tout afin de garantir la cohérence et la pertinence des éléments retenus pour cette recherche.

### 4.1.1 Les critères des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité

Nous qualifions d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité tout élément visuel agissant comme indice d'une mécanique de jeu dans un contexte où la représentation visuelle de cet indice participe à l'univers de signes diégétiques dominants de l'environnement. Dans ce cadre, notre intérêt de recherche exclut les objets qui sont la cible de l'indice susmentionné ou tout objet supportant l'accomplissement d'une mécanique sans l'apport manifeste d'un indice. Dit autrement, notre objet de thèse écarte l'étude de tout signe des mécaniques de jeu pour se consacrer uniquement à l'examen des indices qui les désignent. En substance, ce travail d'investigation ne concerne donc pas l'analyse en tant que telle des représentations d'une série de pierres disposée le long d'une falaise (figure 4.1) ou d'un rebord anguleux d'une formation rocheuse (figure 4.2), mais plutôt les traces blanches qui y sont adjointes dont l'aspect visuel constant et répétitif suggère un caractère additionnel, singulier et intentionnel.

Figure 4.1, traces blanches sur les pierres d'une falaise



*Uncharted 4 : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2017, 2:50:13)

Figure 4.2, trace blanche sur une formation rocheuse



*Shadow of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2018)

Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

À cet égard, les signes concernés par notre recherche se manifestent comme des indices, c'est-à-dire comme un signe dont la fonction est de désigner une autre chose par un rapport de contiguïté. Comme en témoignent les figures précitées, ces indices peuvent se présenter comme une composante visuelle apposée respectivement sur ou proche de la représentation de la mécanique. En d'autres cas, ces indices peuvent apparaître sous la forme d'une altération colorimétrique de la

représentation de la mécanique. Pour ce type d'indices, la technique la plus communément utilisée se réduit à intensifier significativement la couleur dominante de la représentation pour produire une opposition visuelle inhabituelle et attirer l'attention sur la trajectoire actionnelle à suivre (figures 4.3 et 4.4).

Figure 4.3, exemple d'altération colorimétrique



*Mirror's Edge*  
(Electronic Arts, 2008)

Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 4.4, exemple d'altération colorimétrique



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:54:51)

En conséquence, nous qualifions d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, les fissures sur les portes ou les vitres pour signifier leur fragilité, les empreintes de pas ou de véhicules pour évoquer un itinéraire à explorer, les effets de frottement en dessous d'une porte pour en suggérer son ouverture, les taches de sang au sol ou sur les murs pour annoncer un futur danger, un conduit anormalement saturé pour évoquer leur possible interactivité ou encore une trace blanche d'usure sur le rebord d'une pierre ou d'une falaise pour suggérer une utilisation fréquente et inviter la joueuse ou le joueur à s'y essayer.

#### 4.1.2 Les critères des jeux sélectionnés

Pour mener cette étude sémiotique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, nous avons établi une sélection de jeux vidéo à partir des cinq critères suivants. (1) En premier lieu, les jeux choisis doivent appartenir au genre action-aventure 3D réaliste à la troisième personne dans le but de pouvoir identifier distinctement la manière avec laquelle le corps

de l'avatar interagit avec l'environnement. (2) Les jeux recensés doivent offrir des signes d'interactivité majoritairement diégétiques pour multiplier les opportunités de découvrir un large éventail des pratiques visuelles employées par l'industrie. (3) Afin de concentrer nos efforts sur la dimension environnementale des indices d'interactivité, les jeux sélectionnés doivent proposer un avatar disposant de capacités athlétiques de déplacement comme celles de s'agripper et de se suspendre à des rebords, celles de sauter des distances hors normes, celles d'escalader de diverses manières différents types de surfaces verticales ou encore celles de se hisser le long d'un conduit ou d'une corde. (4) Pour suivre l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, les jeux déterminés doivent constituer une franchise contenant au moins cinq titres offerts sur une période d'au moins dix ans. Ensemble, les franchises retenues doivent couvrir la période de développement du jeu vidéo d'action-aventure 3D allant de ses débuts en 1996<sup>101</sup> jusqu'à 2024<sup>102</sup>. (5) Enfin, chaque franchise doit justifier son influence culturelle sur la communauté vidéoludique en démontrant un succès économique et commercial supérieur à 20 millions d'unités vendues<sup>103</sup> sur les ordinateurs personnels et les trois marques dominantes de consoles de jeu de salon, soit Nintendo, Microsoft et Sony.

Sur la base de ces critères, nous avons sélectionné 29 jeux répartis en quatre franchises:

- La franchise Tomb Raider:
  - *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996)
  - *Tomb Raider 2* (Eidos Interactive, 1997)

---

<sup>101</sup> Nous avons choisi cette date, car nous considérons le jeu *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996) comme fondateur sur les plans critique et commercial du genre d'action-aventure en 3D.

<sup>102</sup> À noter que dans le cadre de cette thèse, nous avons tenté d'intégrer les informations les plus récentes, couvrant une période allant de 1996 à 2024. Cependant, en raison des critères de sélection définis pour le corpus, les jeux analysés se situent dans une période allant de 1996 à 2018.

<sup>103</sup> Nous avons décidé de compiler les informations disponibles sur le site [www.vgchartz.com](http://www.vgchartz.com) pour déterminer les chiffres de vente de chaque franchise potentielle. En date du 20 mars 2024, la franchise *Tomb Raider* cumule 141 millions de revenus, *Uncharted* dénombre 44 millions, *Tom Clancy's Splinter Cell* 31 millions et *Prince of Persia* 20 millions.

- *Tomb Raider 3* (Eidos Interactive, 1998)
- *Tomb Raider: The Last Revelation* (Eidos Interactive, 1999)
- *Tomb Raider: Chronicles* (Eidos Interactive, 2000)
- *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (Eidos Interactive, 2003)
- *Tomb Raider: Legends* (Eidos Interactive, 2006)
- *Tomb Raider: Anniversary* (Eidos Interactive, 2007)
- *Tomb Raider: Underworld* (Eidos Interactive, 2008)
- *Tomb Raider* (Square Enix, 2013)
- *Rise of the Tomb Raider* (Square Enix, 2015)
- *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)
- La franchise Uncharted:
  - *Uncharted: Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007)
  - *Uncharted: Among Thieves* (Sony Computer Entertainment, 2009)
  - *Uncharted: Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011)
  - *Uncharted: A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016)
  - *Uncharted: The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017)
- La franchise Tom Clancy's Splinter Cell:
  - *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002)
  - *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (Ubisoft, 2004)
  - *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* (Ubisoft, 2005)
  - *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* (Ubisoft, 2006)
  - *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft, 2010)
  - *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft, 2013)
- La franchise Prince of Persia:
  - *Prince of Persia 3D* (Red Orb Entertainment, 1999)
  - *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003)
  - *Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft, 2004)
  - *Prince of Persia: The Two Thrones* (Ubisoft, 2005)
  - *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008)

- *Prince of Persia: The Forgotten Sands* (Ubisoft, 2010)

## 4.2 La constitution du corpus

Dans ce sous-chapitre, nous exposons la démarche adoptée pour constituer notre corpus à partir des jeux sélectionnés. Nous détaillons les outils mobilisés dans le cadre de notre étude comparative ainsi que la méthode employée pour sélectionner les indices pertinents. Dans chaque jeu sélectionné, cette méthode s'adapte aussi bien aux cas où ces indices se manifestent en grand nombre qu'aux situations où leur occurrence demeure limitée. L'objectif est d'assurer une analyse systématique et représentative des phénomènes étudiés, tout en maintenant une systématisme méthodologique dans la sélection des données.

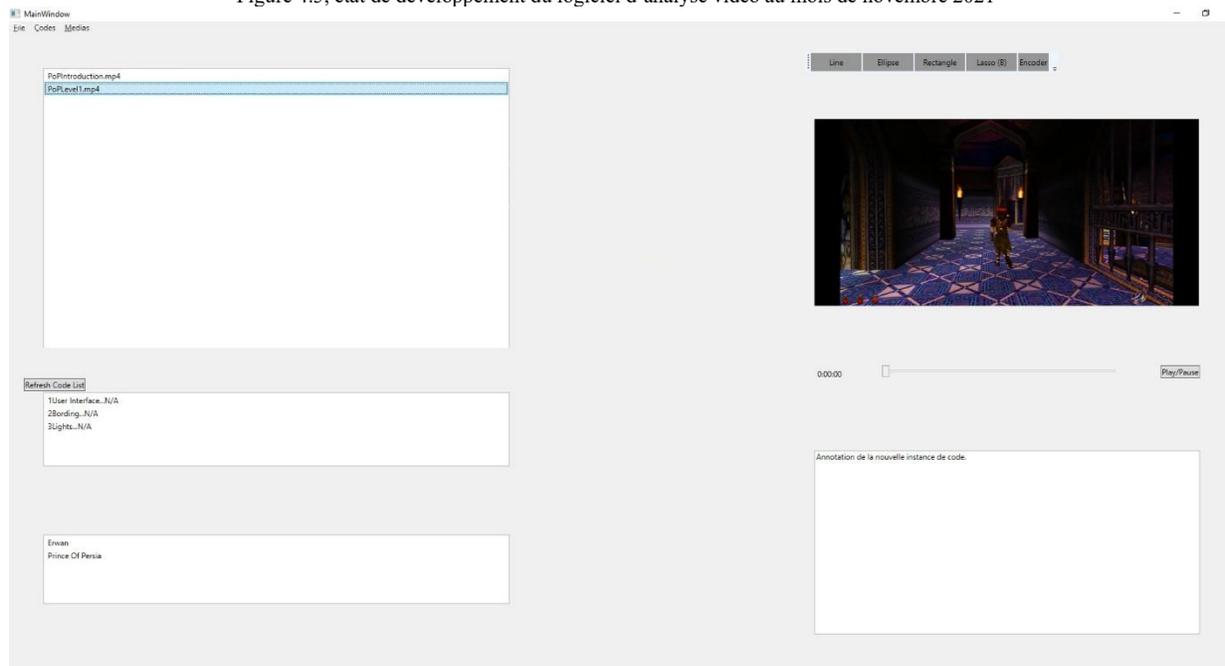
### 4.2.1 La collecte de données

Pour mener cette étude sémiotique et examiner les compositions sémiotiques des signes concernés, notre démarche analytique vise à répertorier l'ensemble des indices emphatiques diégétiques d'interactivité présents le long de la trajectoire actionnelle principale des jeux sélectionnés. Pour des raisons principalement liées à l'accessibilité de l'information et à la nécessité de constituer un corpus dans un délai raisonnable, nous avons choisi d'exploiter des sessions de jeu disponibles sur la plateforme de diffusion vidéo en ligne YouTube. Pour garantir l'impartialité de cette source principale de données, nous avons veillé, dans la mesure du possible, à sélectionner des vidéos produites par différents auteurs et auteures pour chaque jeu analysé. De plus, pour des raisons pratiques et organisationnelles, nous avons exclu les vidéos présentées sous forme de listes de lecture fragmentées, privilégiant celles qui détaillent de manière continue l'intégralité de la trajectoire actionnelle du jeu, depuis son début jusqu'à sa conclusion. Enfin, il convient de noter que lorsque les vidéos YouTube ne fournissaient pas une vision suffisamment claire de l'indice à examiner, nous avons procédé à une vérification personnelle en jouant directement au jeu afin d'assurer l'exactitude de notre analyse.

Après avoir évalué plusieurs logiciels d'analyse comme QDA Miner, NVivo, Transana, Anvid, Elan, Vian ou Atlas, nous avons constaté que leur architecture était principalement orientée vers

l'étude comparative de textes et peu adaptée à l'examen de contenu vidéo. Avec l'appui de Casey Côtes-Turpin, agent de recherche à l'unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, nous avons initié le développement d'un logiciel répondant spécifiquement à nos besoins d'analyse (figure 4.5). Après une période de collaboration s'échelonnant de juin à novembre 2021, nous avons finalement été contraints d'abandonner le projet dû à notre incapacité d'insérer des formes primitives directement sur l'image d'une vidéo pour consigner et catégoriser les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.

Figure 4.5, état de développement du logiciel d'analyse vidéo au mois de novembre 2021



Pour prélever les informations visuelles nécessaires à notre étude, nous avons procédé à l'extraction de vidéos YouTube au format de fichier MP4 par l'entreprise des nombreux sites web disponibles à cet effet. Après avoir rassemblé 29 vidéos pour un total d'environ 130 giga-octets et plus de 160 heures de jeu (voir tableau 4.1), nous avons entrepris le saisissement de plus de 25 000 captures d'écran pour documenter chaque moment où nous avons observé l'avatar en interaction avec les éléments constitutifs de l'environnement.

Tableau 4.1, tableau des durées des vidéos YouTube des jeux de notre corpus

<b>Franchise Tomb Raider</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Durée</b>
Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996)	Kawaii Games	6h12m06s
Tomb Raider 2 (Eidos Interactive, 1997)	Heavy Game Section	7h19m17s
Tomb Raider 3 (Eidos Interactive, 1998)	Look Back Gaming	4h22m17s
Tomb Raider: The Last Revelation (Eidos Interactive, 1999)	DFACTOR Longplays	9h05m11s
Tomb Raider: Chronicles (Eidos Interactive, 2000)	DFACTOR Longplays	4h07m52s
Tomb Raider: The Angel of Darkness (Eidos Interactive, 2003)	Global Gaming	5h20m36s
Tomb Raider: Legends (Eidos Interactive, 2006)	Steven3517	3h38m05s
Tomb Raider: Anniversary (Eidos Interactive, 2007)	Steven3517	4h46m03s
Tomb Raider: Underworld (Eidos Interactive, 2008)	Levan	7h12m56s
Tomb Raider (Square Enix, 2013)	SourceSpy91	7h06m22s
Rise of the Tomb Raider (Square Enix, 2015)	SourceSpy91	7h49m41s
Shadow of the Tomb Raider (Square Enix, 2018)	FA GAMEZ	5h20m21s
<b>Durée totale de la franchise :</b>		<b>72h20m47s</b>
<b>Franchise Uncharted</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Durée</b>
Uncharted: Drake's Fortune (Sony Computer Entertainment, 2007)	SourceSpy91	4h42m05s
Uncharted: Among Thieves (Sony Computer Entertainment, 2009)	MKIceAndFire	6h26m18s
Uncharted: Drake's Deception (Sony Computer Entertainment, 2011)	MKIceAndFire	6h26m39s
Uncharted: A Thief's End (Sony Computer Entertainment, 2016)	MKIceAndFire	10h55m51s
Uncharted: The Lost Legacy (Sony Computer Entertainment, 2017)	NRMwalkthroughHD	4h22m03s
<b>Durée totale de la franchise :</b>		<b>32h52m56s</b>
<b>Franchise Tom Clancy's Splinter Cell</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Durée</b>
Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft, 2002)	AlphaYellow	4h47m19s
Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (Ubisoft, 2004)	SourceSpy91	3h36m08s
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (Ubisoft, 2005)	Levan	5h45m12s
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft, 2006)	AlphaYellow	3h48m09s
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction (Ubisoft, 2010)	GameArmy	3h59m08s
Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist (Ubisoft, 2013)	【XCV//】	5h57m46s
<b>Durée totale de la franchise :</b>		<b>27h53m42s</b>
<b>Franchise Prince of Persia</b>	<b>Auteurs</b>	<b>Durée</b>
Prince of Persia 3D (Red Orb Entertainment, 1999)	AlphaYellow	4h11m31s
Prince of Persia: The Sands of Time (Ubisoft, 2003)	SourceSpy91	4h18m02s
Prince of Persia: Warrior Within (Ubisoft, 2004)	OBED GAMING	6h08m53s
Prince of Persia: The Two Thrones (Ubisoft, 2005)	SourceSpy91	4h36m50s
Prince of Persia (Ubisoft, 2008)	SourceSpy91	7h25m18s
Prince of Persia: The Forgotten Sands (Ubisoft, 2010)	Santosx07	5h15m52s
<b>Durée totale de la franchise :</b>		<b>27h19m36s</b>
<b>Durée totale des vidéos analysées</b>		<b>160h27m01s</b>

Pour capter les images de jeu des vidéos YouTube, nous avons choisi d'utiliser le logiciel de visionnement vidéo VLC, car ce dernier permet d'associer les informations d'horodatage de la vidéo ainsi que celles de la capture d'écran dans le nom du fichier. Dans l'exemple de nomenclature des captures d'écran de la figure 4.6, les informations numériques succédant au terme « VIDEOTIME » correspondent au moment de la vidéo, c'est-à-dire quatre minutes et 31 secondes après le début de la vidéo, tandis que les informations numériques suivant le terme « DATE » déterminent l'instant où de la capture d'écran a été saisie, dans ce cas-ci le 16 novembre 2022 à 12h45m et 48 secondes.

Figure 4.6, exemple de nomenclature des captures d'écran avec VLC



À partir des informations recueillies, nous avons ensuite construit une base de données dans le logiciel Microsoft Excel pour rassembler toutes les données pertinentes à notre étude telles que le nombre et le type de signes rencontrés, leur éventuelle différence avec les itérations antérieures et le contexte détaillé dans lequel les signes se manifestent.

## 4.2.2 La sélection des indices

À partir des données ainsi obtenues, nous avons déterminé les onze critères suivants pour organiser un corpus susceptible de soutenir notre analyse sémiotique des indices d'interactivité:

1. Les signes concernés par cette étude doivent disposer d'une valeur indicielle pour désigner une mécanique de jeu.
2. Les indices doivent être de nature visuelle.

3. L'univers de signes à partir duquel les indices sont représentés doit être diégétique.
4. L'ensemble des signes à partir duquel les indices sont représentés ne doit pas être composé d'éléments symboliques dont le sens est déjà collectivement établi et partagé dans le monde physique, tel que la présence de texte.
5. Pour mesurer les mécanismes sémiotiques à l'œuvre, aucun élément non diégétique dans l'environnement immédiat des indices, par exemple une flèche en suspension au-dessus de l'indice, ne doit soutenir leur indication et reconnaissance, excepté éventuellement lors de la période d'apprentissage du sens des signes.
6. Les indices doivent faire partie de ce que l'industrie considère comme un environnement de jeu, c'est-à-dire l'espace de jeu non dynamique. Cette définition inclut tout ce qui représente le décor et exclut tout ce qui représente des personnages, des véhicules ou des bonus.
7. Les indices doivent se manifester sous la forme d'une altération visuelle répétitive pour signifier l'intention du design de guider l'utilisatrice ou l'utilisateur. Cette altération peut se manifester à travers les propriétés visuelles de la représentation de la mécanique de jeu ou par la représentation d'un objet dont la fonction est d'indiquer ladite mécanique.
8. Chaque indice examiné dans cette étude doit se manifester avec une fréquence suffisamment élevée de *Tokens* dans chaque jeu de la franchise pour permettre une analyse longitudinale et développementale du signe. Pour être retenu, l'indice doit être présent dans au moins la majorité des jeux et des franchises sélectionnées. Dans le cas où cet indice disparaîtrait de certains opus, il devra réapparaître de manière substantielle dans les jeux suivants afin de justifier son inclusion dans le corpus. Par ailleurs, si le

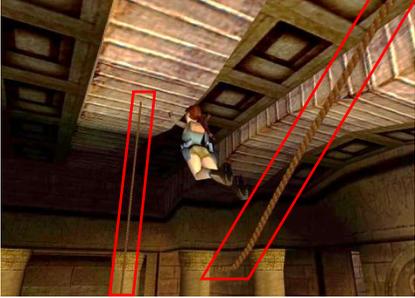
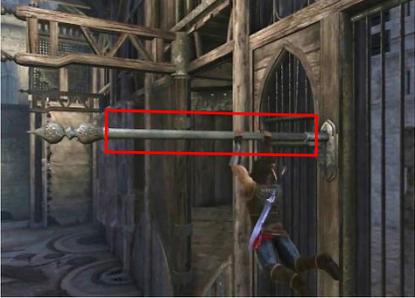
signe se manifeste peu dans chaque jeu individuel, mais demeure largement utilisé à travers l'ensemble de la franchise, il sera également inscrit au corpus.

9. La signature visuelle des indices sélectionnés doit se manifester de manière constante dans chaque jeu du corpus.
  
10. Les indices susceptibles d'être inclus dans le corpus doivent disposer d'une qualité essentielle dans l'expérience de jeu. Ils doivent démontrer leur fonction centrale dans l'expérience de jeu, et par conséquent leur influence culturelle sur la communauté vidéoludique, en correspondant à une mécanique contribuant à l'établissement de la trajectoire actionnelle principale du jeu.
  
11. Pour étudier le développement transversal des indices entre franchises, chaque type d'indices sélectionnés doit correspondre à un type de signe que nous pouvons observer dans la majorité des franchises du corpus.

Au commencement de notre recherche, nous avons envisagé l'analyse d'un certain nombre de signes diégétiques. Cependant, à la suite d'une étude plus approfondie, certains de ces signes ont été exclus de notre étude en fonction des critères préalablement énoncés. Les raisons exactes de leur exclusion sont consignées dans le tableau ci-après :

Tableau 4.2, tableau des signes refusés pour notre étude

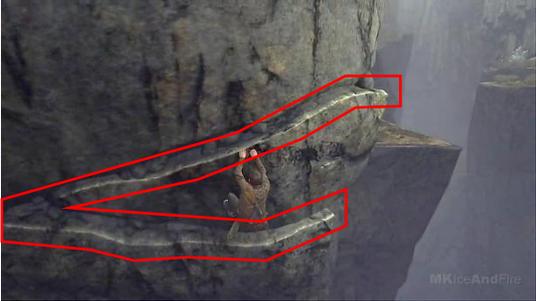
Type de signe	Exemple visuel	Motif du refus
Indice de fragilité d'un objet ou d'un mur	 <p><i>Prince of Persia: The Sand Of Time</i> (Ubisoft, 2003)</p>	<p>Manque de répétition du signe dans les jeux sélectionnés</p> <p>Manque de consistance visuelle du signe dans les jeux où il apparaît</p> <p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>
Traces de pas, d'animal, de pneus, etc.	 <p><i>Tomb Raider</i> (Core Design, 1996)</p>	<p>Manque de répétition du signe dans les jeux sélectionnés</p> <p>Manque de consistance visuelle du signe dans les jeux où il apparaît</p> <p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>
Traces de sang pour signifier une trajectoire	 <p><i>Shadow of the Tomb Raider</i> (Square Enix, 2018)</p>	<p>Manque de répétition du signe dans les jeux sélectionnés</p> <p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>
Trousse ou valise médicale	 <p><i>Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory</i> (Ubisoft, 2005)</p>	<p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p> <p>Présence de signes symboliques</p>

<p>Dispositif d'activation (serrure, bouton, levier, etc.)</p>	 <p><i>Uncharted 2 : Among Thieves</i> (Sony Computer Entertainment, 2009)</p>	<p>Manque de consistance visuelle du signe dans les jeux où il apparait (dans certains jeux, ce dispositif d'activation apparait sous la forme de leviers, dans d'autres sous la forme de serrures, de boutons, ou encore de valves)</p>
<p>Corde</p>	 <p><i>Tomb Raider: The Last Revelation</i> (Core Design, 1999)</p>	<p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>
<p>Poutre d'équilibre</p>	 <p><i>Prince of Persia: The Two Thrones</i> (Ubisoft, 2005)</p>	<p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>
<p>Pole acrobatique de balancement</p>	 <p><i>Prince of Persia: The Forgotten Sands</i> (Ubisoft, 2010)</p>	<p>Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus</p>

Pilier	 <p data-bbox="553 596 862 640">Prince of Persia: The Sand Of Time (Ubisoft, 2003)</p>	Absence du signe dans plus de la moitié des jeux et des franchises du corpus
--------	---	--

Malgré ce nombre significatif d'exclusions, nous avons néanmoins pu constituer notre corpus de recherche en identifiant quatre catégories de signes répondant aux critères de sélection des indices énoncés précédemment, tels que consignés dans le tableau suivant.

Tableau 4.3, liste des quatre catégories de signes retenus

<p><i>Les signes d'escalade linéaires</i></p> <p>Les signes qui signalent la possibilité de déplacement principalement horizontal de l'avatar le long d'un rebord</p>	 <p><i>Uncharted 4: A Thief's End</i> (Sony Computer Entertainment, 2016)</p>
<p><i>Les signes d'escalade libre</i></p> <p>Les signes qui définissent une zone d'escalade dans laquelle l'avatar dispose d'une certaine liberté de mouvement</p>	 <p><i>Rise of the Tomb Raider</i> (Square Enix, 2015)</p>
<p><i>Les signes d'escalade fragmentée</i></p> <p>Les signes qui se manifestent sous la forme d'une série de points d'ancrage sur lesquels l'avatar peut se déplacer</p>	 <p><i>Prince of Persia: The Forgotten Sands</i> (Ubisoft, 2010)</p>
<p><i>Les signes d'escalade cylindrique</i></p> <p>Les signes cylindriques qui impliquent en général des conduits sur lesquels l'avatar peut se déplacer verticalement ou horizontalement.</p>	 <p><i>Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent</i> (Ubisoft, 2006)</p>

Pour des raisons de rigueur méthodologique, que nous détaillerons plus en profondeur au début du prochain chapitre, nous avons décidé de nommer respectivement ces quatre catégories de signes avec indice sous les termes de *signes d'escalade linéaires*, de *signes d'escalade libre*, de *signes d'escalade fragmentée* et de *signes d'escalade cylindrique*<sup>104</sup>. À cet égard, l'objet de notre recherche, défini comme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans le premier chapitre, concerne dorénavant l'étude de signes emphatiques diégétiques environnementaux d'escalade.

### 4.3 La méthode d'analyse

Dans cette sous-partie, nous présentons notre cadre d'analyse comparative et notre modèle d'analyse sémiotique basé sur l'adaptation de la dichotomie de l'affordance et du *signifier* aux contraintes des triangles sémiotiques de Peirce.

#### 4.3.1 L'analyse comparative de contenu

À partir de la détermination de ce corpus, nous avons procédé à une analyse comparative de contenu présentée comme étant une « technique permettant l'examen méthodique, systématique, objectif et, à l'occasion, quantitatif, du contenu de certains textes en vue d'en classer et d'en interpréter les éléments constitutifs » (Robert et Bouillaguet, 1997, p.4). Pour de nombreux auteurs et auteurs (L'Écuyer, 1987, Landry, 1992; Robert et Bouillaguet, 1997; Bardin, 2001), l'analyse de contenu désigne l'association de techniques d'analyse rigoureuses, systématiques et impartiales permettant le traitement méthodique du contenu pour analyser, catégoriser et éventuellement dégager par l'interprétation une tendance suffisamment prononcée pour être pertinente. Du reste, comme le suggère De Bruyne (1974, p.215), l'analyse comparative est un

---

<sup>104</sup> Ce type de signe n'inclut pas celui du pilier, car celui-ci ne permet que le déplacement vertical et qu'il ne répond pas à tous les critères de sélection, notamment sa présence constante dans la plupart des jeux et franchises de notre corpus.

outil méthodologique efficace dans une démarche de recherche qualitative lorsqu'il est question de distancer les événements singuliers et de révéler les constantes et les régularités. Durant le processus de croisement des résultats recueillis à partir d'une multitude d'études de cas, De Bruyne soumet d'ailleurs l'idée, par souci d'objectivité académique, de confronter et de raffiner les hypothèses théoriques qui émergent à mesure que progresse la recherche.

En conséquence, nous avons chronologiquement consigné et rigoureusement examiné chaque indice et leur contexte d'application dans chaque titre sélectionné. Pour chaque jeu et chacune des quatre catégories d'indices susmentionnées, nous avons sélectionné, lorsque possible, soit un indice incarnant la représentation la plus normée, soit une série d'indices constituant les différentes étapes de l'évolution du signe dans le jeu concerné. Pour chacun de ces indices, nous avons ensuite procédé à une analyse comparative en exposant les différents signes à l'œuvre et leurs mécanismes sémiotiques, et ce, à l'aide d'un modèle d'analyse sémiotique développé dans le cadre de cette thèse.

### **4.3.2 Notre modèle d'analyse sémiotique**

Étant donné l'exigence d'obtenir des données objectives soutenant l'exercice de comparaison et l'excessive latitude d'interprétation dans la détermination de la structure sémiotique d'un signe, l'extraction des données de cette thèse a été effectuée à partir d'un cadre normé. Pour illustrer l'efficacité de ce cadre, nous prendrons l'exemple des traces blanches de *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) de la figure 4.7 où les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité qui y sont affichés peuvent en effet être représentés sous de nombreuses configurations différentes de triangles sémiotiques.

Figure 4.7, traces blanches au-dessus de certaines briques



*Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 0:23:10)

Dans cette image, toutes les pierres du mur forment une surface plane à l'exception de certaines d'entre elles qui se dissocient de l'alignement général en présentant des rebords susceptibles d'être agrippés. Manifestement, le design aurait pu ultimement laisser l'exposition des rebords suggérer l'action d'escalade. Néanmoins, l'équipe de design y a apposé une trace blanche pour générer un contraste visuel et attirer l'attention de la joueuse ou du joueur pour induire un rapport actionnel entre les capacités physiques de l'avatar et les rebords exposés. Pour certains individus, la structure du signe peut être réduite à l'unique représentation d'un triangle sémiotique déclarant le Représentamen de la trace blanche sur un rebord comme le symbole de la possibilité d'escalader (figure 4.8). Pour d'autres, le décalage formel des briques peut être suffisant pour produire l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, écartant ainsi toute considération de la trace blanche (figure 4.9).

Figure 4.8, représentation sémiotique de la trace sur le rebord

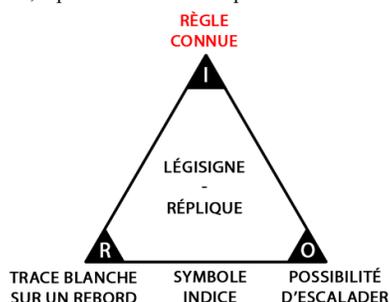
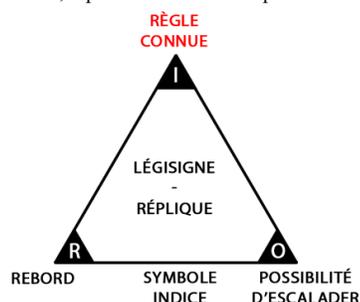


Figure 4.9, représentation sémiotique du rebord



Dans d'autres circonstances, hypothétiques néanmoins, la joueuse ou le joueur peut ne percevoir que la trace (figure 4.10), voir uniquement la qualité colorimétrique de celle-ci (figure 4.11), ignorant intentionnellement ou non la dimension interactive du rebord. Certes, chacune de ces perspectives interprétatives constitue une structure sémiotique authentique et légitime, mais ce type d'approche ne nous permet pas de distinguer l'indice de la représentation de la mécanique de jeu, c'est-à-dire la trace blanche du rebord et, par conséquent, d'orienter l'attention de cette thèse sur l'objet de notre recherche.

Figure 4.10, représentation sémiotique de la trace

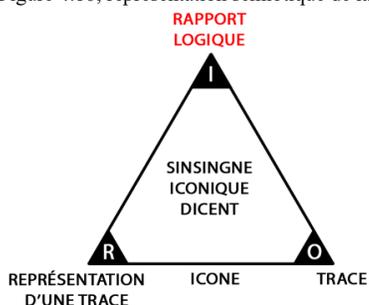


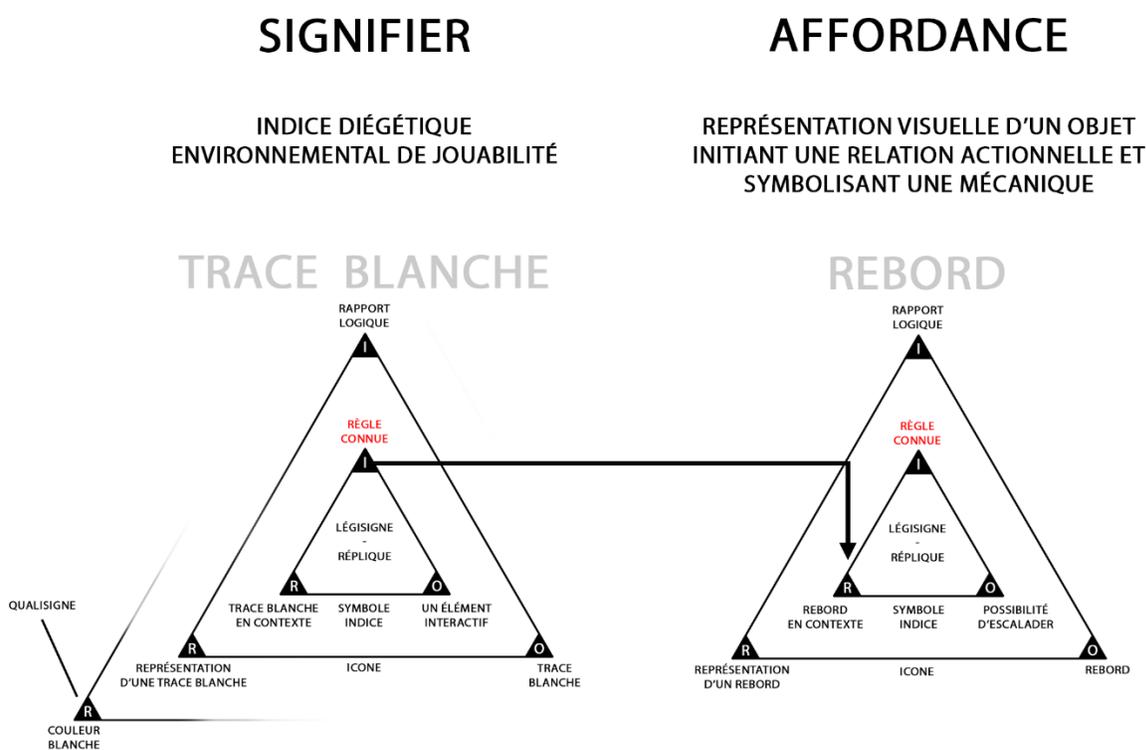
Figure 4.11, représentation sémiotique de la couleur



Pour couvrir la plupart de ces scénarios dans la même représentation sémiotique et conformer les données aux exigences d'une analyse comparative soutenant la distinction de l'indice dans la globalité du signe d'escalade, nous avons donc développé notre propre modèle d'analyse sémiotique au croisement de la théorie de l'affordance de Norman (2013) et de la représentation de triangles sémiotiques enchâssés de Everaert-Desmedt (1990, p. 67 et 77). À cet égard, le fondement de notre modèle réside sur la conversion du rapport entre l'affordance et le *signifier* aux contraintes des mécanismes trichotomiques sémiotiques. De fait, les *signifiers* de Norman deviennent des sinsignes indiciels dicent, c'est-à-dire les indices emphatiques diégétiques

environnementaux d'interactivité (le sujet de notre thèse), et les affordances, ou représentations visuelles des mécaniques de jeu, deviennent des légisignes incarnés dans les espaces de jeu sous la forme de sinisignes indiciels particuliers ou de répliques. Pour cette raison, notre modèle d'analyse détaille un minimum de deux enchâssements de triangles sémiotiques : le premier construit autour de l'indice indiciel dicent ou *signifier* et le second établi à partir du légisigne ou affordance que le premier désigne (figure 4.12).

Figure 4.12, modèle d'analyse sémiotique du signe diégétique d'escalade



Dans le schéma ci-dessus, nous présumons que la règle déterminant le légisigne au centre de chaque ensemble de triangles enchâssés est connue<sup>105</sup>. Autrement dit, nous partons de l'assumption que l'individu connaît la règle qui désigne la trace blanche comme un indice d'un élément interactif ainsi que celle qui détermine le rebord comme supportant l'acte d'escalade. En substance, chacune de ces règles est indépendante l'une de l'autre. La trace blanche n'indique pas le rebord en tant que tel. Dans les faits, elle communique l'interactivité de l'objet qu'elle désigne. Une règle que la joueuse ou le joueur déterminera à force de rencontrer les *Tokens* de cette même trace blanche sur différents types d'objets environnementaux supportant les actes acrobatiques de l'avatar. À l'opposé, la règle établissant une relation actionnelle entre le rebord et les capacités athlétiques de l'avatar n'a rien à voir avec celle de la trace blanche. Elle se rapporte à notre propre expérience du monde où les rebords supportent l'action d'escalader si le contexte y est favorable.

À partir de ces deux règles, nous enchâssons les triangles sémiotiques en respectant l'ordre phanéroscopique inversé, c'est-à-dire de la tiercéité au centre, suivi de la secondéité puis de la priméité. En suivant cette logique illustrée dans la figure 4.12, nous consignons donc la règle de l'indice, puis ce à quoi se réfère le signe par effet de ressemblance et finalement les qualités du signe. Dans le cas de notre indice, cette situation se résume à la trace blanche comme symbole de l'interactivité d'un élément environnemental, à la représentation d'une trace en tant que telle et enfin à la qualité blanche de cette trace. Dans le cas de la représentation de la mécanique, cet aspect se traduit par le rebord comme le symbole de la possibilité d'escalader puis par la représentation du rebord comme un simple rebord. Pour encadrer ces deux signes et produire la structure sémiotique du signe d'escalade analysé, un lien est ensuite constitué entre les deux signes.

---

<sup>105</sup> Pour des raisons pratiques, le légisigne et sa réplique sont représentés par le même triangle. Pour saisir la distinction entre le légisigne et sa réplique, nous rappelons que légisigne est un signe du monde des idées et que sa réplique est son incarnation dans le monde sensible (voir les parties 2.4.3 et 2.4.4).

## 4.4 Conclusion

Dans ce chapitre, nous avons défini avec précision la notion d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, concept central à notre recherche. À partir de cette définition, nous avons établi des critères méthodiques permettant de sélectionner les jeux vidéoludiques à partir desquels ces indices sont analysés.

Par la suite, nous avons détaillé le processus systématique de constitution de ce corpus, en expliquant les étapes suivies pour identifier et collecter les indices pertinents. Enfin, nous avons conclu ce chapitre en exposant notre méthode d'analyse, mettant en lumière la manière dont nous avons élaboré un modèle sémiotique spécifique à cette étude. Ce modèle s'appuie sur une relecture critique et distinctive de la dyade *signifier* / *affordance*, adaptée à l'examen des mécanismes de signification propres à l'objet vidéoludique.

## 5. CHAPITRE V

### PRÉSENTATION ET ANALYSE DES RÉSULTATS DE L'ÉVOLUTION DES INDICES EMPHATIQUES DIÉGÉTIQUES D'ESCALADE

Dans ce chapitre, nous exposons les analyses effectuées ainsi que les résultats obtenus, en mettant en lumière les fondements théoriques et méthodologiques qui ont guidé notre démarche. Dans un premier temps, nous établissons une définition rigoureuse de ce que nous désignons sous les termes *indice emphatique diégétique d'escalade*. Par la suite, chaque sous-chapitre est dédié à un type spécifique d'indice emphatique diégétique d'escalade, que nous avons classé selon quatre catégories distinctes; (1) les signes d'escalade linéaire, caractérisés par leur orientation dirigiste et leur intégration dans des trajectoires prédéfinies ; (2) les signes d'escalade libre, qui offrent une plus grande liberté de mouvement ; (3) les signes d'escalade fragmentée, définis par leur segmentation dans l'espace ludique ; et enfin, (4) les signes d'escalade cylindrique, dont la spécificité réside dans leur disposition autour d'axes verticaux ou circulaires.

#### 5.1 La définition

Ce que nous nommons signes emphatiques diégétiques environnementaux d'escalade sont les éléments du décor situés sur la trajectoire principale de jeu qui suggèrent à la joueuse ou au joueur où il peut escalader. Comme nous l'avons expliqué dans la partie consacrée à notre modèle d'analyse sémiotique au chapitre 3, ces types de signes incluent autant la représentation de la mécanique de jeu que celle de l'indice qui l'indique. Dans notre recherche, nous avons identifié quatre constantes dans les différents types de signes d'escalade analysés à partir desquels nous avons pu suivre et examiner l'émergence et l'évolution significative d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.

La première regroupe les actions que la communauté vidéoludique désigne sous les termes anglophones de « *ledge grabbing* », de « *edge grabbing* », de « *ledge climbing* » et de « *shimmying* ». Ces termes peuvent être traduits et résumés en français par *la possibilité de se suspendre à un rebord par les mains afin de s'y hisser ou de s'y déplacer*. Concrètement, la mécanique de cette constante contraint l'avatar à un déplacement sur plusieurs mètres sur un ou plusieurs rebords pour constituer une ligne de progression majoritairement horizontale. Visuellement, l'avatar est suspendu sur les rebords par les mains pendant que les pieds sont soit suspendus dans le vide ou apposés sur le mur. Dans l'histoire des jeux d'action-aventure tridimensionnels, cette mécanique constitue la première forme d'escalade à être développée et la plus communément utilisée. Pour les besoins de cette thèse, nous nommerons ce signe le ***signe d'escalade linéaire***.

La seconde constante identifiée dans notre étude est couramment nommée « *climbing* » dans l'industrie du jeu vidéo et se réfère à *l'acte d'escalader une paroi à la manière d'un alpiniste*. Contrairement à la constante susmentionnée, cette mécanique ne limite pas l'avatar à une trajectoire de progression majoritairement linéaire et horizontale, mais plutôt à un déplacement dans une zone donnée sans contraintes directionnelles. Le plus souvent muni d'un outil d'escalade d'alpiniste, l'avatar se déplace ainsi librement sur la portion d'une paroi délimitée par la représentation d'une texture spécifique. Pour différencier ce signe du premier, nous le qualifierons désormais de ***signe d'escalade libre***.

La troisième constante conjugue certaines qualités du signe d'escalade linéaire et de l'escalade libre pour constituer un signe hybride. De manière générale, ce signe se présente sous la forme d'une multitude de points d'appui de petites tailles disposés de façon fragmentée, dont les représentations visuelles s'inspirent de celles du signe linéaire, le tout organisé dans un espace de progression limité qui rappelle celui proposé par le signe d'escalade libre. Pour distinguer ce signe des deux autres, nous proposons de désigner ce signe sous le terme de ***signe d'escalade fragmentée***.

Enfin, la quatrième et dernière constante de notre étude implique un type de signe d'escalade relativement différent des trois précédents, bien que relativement répandu dans les jeux d'action-

aventure 3D linéaire. Le plus souvent, ces signes se présentent sous la forme de conduits ou de gouttières à partir desquels l'avatar se déplace verticalement et horizontalement pour passer d'une zone de jeu à une autre. Pour mentionner ce type particulier de signes d'escalade, nous aurons recours aux termes de *signe d'escalade cylindrique*.

À des fins de clarté dans l'organisation de ce chapitre, nous précisons que l'articulation des prochaines parties respecte l'ordre des définitions ci-dessus et que, pour chacune de ces parties, les signes concernés sont étudiés en suivant la chronologie d'édition des jeux dans lesquels ils apparaissent au sein de notre corpus.

## 5.2 Le signe d'escalade linéaire

Parmi les franchises étudiées, Tomb Raider (Eidos Interactive, Square Enix, 1996-2018) se distingue par sa longévité et par l'abondance des quatre types de signes d'escalade identifiés pour cette recherche. En raison de ces caractéristiques, nous proposons de débiter notre analyse en nous concentrant sur cette série emblématique. Dans un premier temps, nous décrirons les conditions d'émergence du premier signe d'escalade afin d'explorer en détail les mécanismes sémiotiques sous-jacents.

Ensuite, nous analysons l'évolution du signe d'escalade linéaire en distinguant six étapes fondamentales qui jalonnent son développement au sein de la franchise. (1) La première étape se caractérise par une phase d'expérimentation, définie par ce que nous qualifions de *blanchiment pluriel*, où une superposition de divers effets visuels est employée pour accentuer la lisibilité interactive du signe. (2) La seconde étape marque une phase de standardisation progressive, introduisant le *blanchiment graduel*, qui confère une cohérence visuelle accrue au signe. (3) Cette dynamique évolue ensuite vers une période où l'organisation sémiotique du signe repose principalement sur des effets de clarté, établissant une opposition visuelle entre *blanchiment* et *assombrissement*. (4) La quatrième étape représente un tournant significatif, avec l'abandon progressif des effets de clarté au profit de contrastes colorimétriques, redéfinissant les mécanismes esthétiques du signe. (5) L'émergence de la *trace blanche* constitue un moment d'aboutissement,

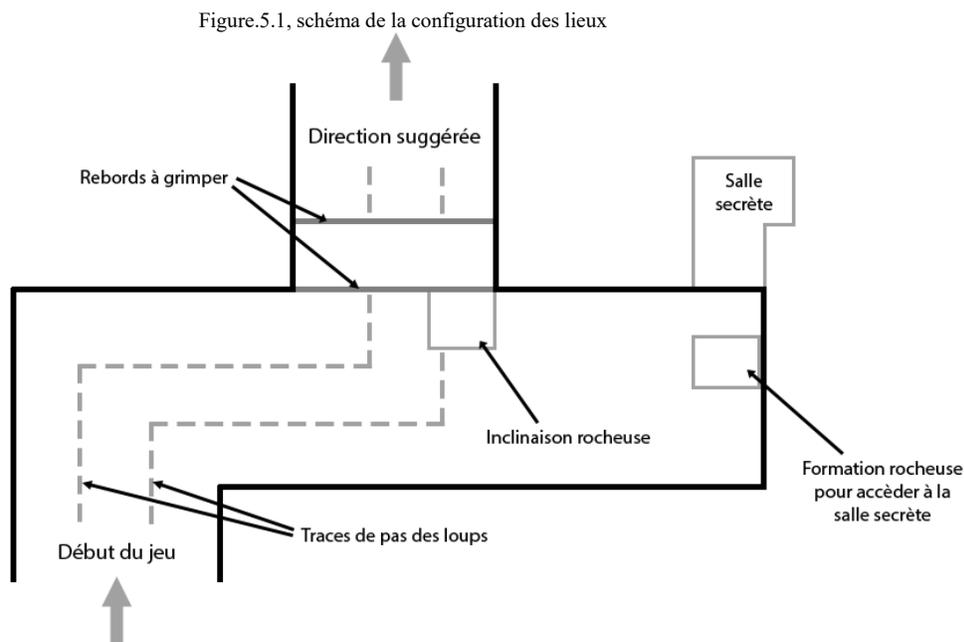
où le signe se cristallise en un symbole distinctif et universellement reconnu dans le paysage vidéoludique. (6) Enfin, cette trajectoire développementale du signe culmine avec son appropriation par la communauté vidéoludique, scellant son intégration dans l'imaginaire collectif et confirmant son rôle central dans la grammaire visuelle des jeux vidéo contemporains.

### **5.2.1 Le premier signe d'escalade linéaire**

Au contact du premier signe d'escalade linéaire de notre corpus dans *Tomb Raider* (1996), nous constatons le déploiement de six indices de direction dans l'espace qui le précède et l'entoure. À l'inverse des indices d'interactivité, la fonction des indices de direction n'est pas de montrer une mécanique de jeu. Leur fonction est de montrer la trajectoire actionnelle sur laquelle sont aménagés les indices d'interactivité et les mécaniques. Pour clarifier et préciser la raison pour laquelle ce type d'indices n'est pas directement impliqué dans nos futures analyses sémiotiques du signe d'escalade, nous soumettons une analyse de ces indices de direction avant de procéder à l'étude du premier signe d'escalade linéaire.

#### **5.2.1.1 Les indices de direction**

Parmi les six indices de direction observés, trois sont exclusivement inscrits dans la représentation visuelle environnementale du jeu tandis que les trois autres font appel à d'autres aspects comme le son, la caméra ou le personnage. Pour favoriser la compréhension de ce complexe processus de croisement sémiotique entre les indices d'interactivité et de direction, nous présentons ci-après un plan de la configuration des lieux dans lequel le premier signe d'escalade linéaire apparaît dans le premier opus de la franchise *Tomb Raider* (figure 5.1).

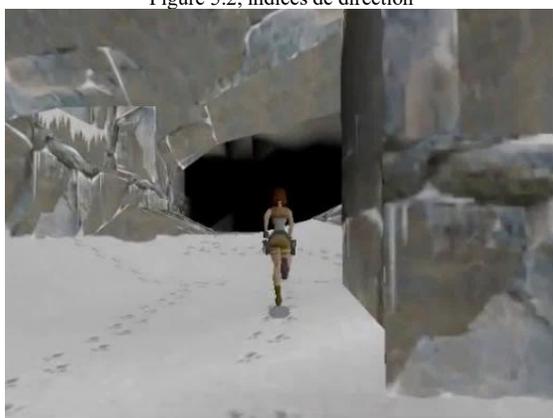


Le premier indice de direction se présente sous la forme de traces de pattes sur le sol enneigé (figure 5.2). Ces traces évoquent le passage des loups aperçus précédemment dans la cinématique. À la manière d'un guide visuel, elles nous indiquent un chemin à suivre, en l'occurrence vers un tunnel accessible par le passage éventuel de deux rebords rocheux successifs. De surcroît, ces traces se décomposent en deux lignes distinctes. Ce faisant, les conceptrices ou les concepteurs du jeu nous présentent deux alternatives lorsque nous sommes face au premier rebord (figure 5.3): (1) soit nous manœuvrons vers la gauche en direction de la section la plus haute du rebord, (2) soit nous nous dirigeons sur la droite vers une portion plus courte du rebord en raison d'un sol incliné.

Avec cette seconde option, les conceptrices ou les concepteurs du jeu établissent d'ailleurs un second indice. En inférant l'idée d'un passage plus facile par une réduction de la hauteur de la partie droite du premier rebord, l'inclinaison du sol qui le précède nous invite subtilement à suivre cette direction. Finalement, le dernier indice environnemental apparaît uniquement si nous prenons la décision de continuer tout droit à l'intersection. Dans cette situation, nous sommes confrontés, à peine cinquante mètres plus loin, à une voie sans issue – ce qui, dans l'absolu, agit comme un indice pour nous inciter à rebrousser chemin et à considérer une trajectoire de progression impliquant le passage des deux rebords pour accéder au tunnel inexploré.

En ce qui concerne les trois derniers indices, dont il est important de rappeler qu'ils ne sont pas environnementaux, ils se manifestent de concert lorsque nous nous approchons pour la première fois du premier rebord; (1) l'ambiance sonore est soudainement rompue par le son d'une cymbale; (2) lors du temps du passage de l'intersection, nous perdons le contrôle du cadrage de la caméra qui s'oriente vers la direction suggérée; (3) enfin, pendant ce court recadrage, la tête du personnage s'oriente elle aussi vers le premier rebord, et ce, indépendamment de l'orientation que nous donnons au reste du corps (figure 4.3).

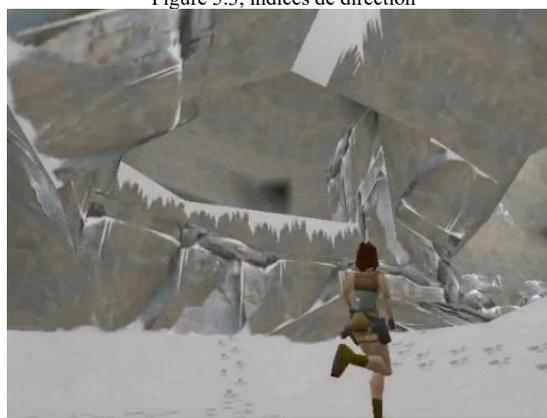
Figure 5.2, indices de direction



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:04:10)

Figure 5.3, indices de direction



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:04:22)

Selon la logique sémiotique peircéenne, les indices de direction que nous venons de décrire sont des sinignes indiciels dicents. Conditionnés par un contexte qui impose à la joueuse ou au joueur de rechercher une trajectoire unique de jeu, ces indices sont des signes qui indiquent le même objet, en l'occurrence la direction à suivre, en soumettant une proposition logique entre le Representamen et l'Objet du signe. Dans cette situation, les traces de loups sont un sinigne

indiciel dicent<sup>106</sup> dans le sens où ils indiquent la provenance des loups avant d'être abattus par l'héroïne dans la cinématique d'introduction. Sous ce rapport, l'acte de remonter la source du danger en suivant la trace des loups se présente comme une proposition logique. L'inclinaison rocheuse est aussi un signe indiciel dicent en communiquant une meilleure accessibilité de la trajectoire projetée par l'abaissement du passage rocheux. Enfin, la voie sans issue est également un sinsiène indiciel dicent étant donné que sa présence signifie que la seule direction disponible est de toute évidence le chemin inexploré situé derrière la formation rocheuse.

Dans la perspective où la joueuse ou le joueur cherche son chemin, les sinsiènes indiciels dicents que nous venons de décrire ne sont pas des indices des signes d'escalade, mais des indices de direction. Leur analyse peut être réalisée de manière complètement indépendante des signes d'escalade que nous allons étudier dans la prochaine partie. Leur présence n'indique pas celle des signes d'escalade. Dans l'éventualité où les conceptrices ou les concepteurs du jeu auraient déplacé la représentation des rebords bien après le passage rocheux, cette différence n'aurait pas modifié notre analyse des phénomènes sémiotiques. Selon nous, il était important de le mentionner pour bien saisir les différents processus sémiotiques et leur enchâssement.

### **5.2.1.2 Le processus abductif du premier signe d'escalade linéaire**

Lorsque la joueuse ou le joueur s'approche des rebords dans le but de franchir la formation rocheuse et d'accéder au tunnel qui constitue la dernière option de progression disponible, l'avatar est simplement bloqué devant le rebord. Il ne grimpe pas automatiquement comme dans les jeux d'aujourd'hui et aucun signe n'apparaît pour informer explicitement la joueuse ou le joueur sur la manière de procéder pour escalader les rebords. Dans ce contexte, la joueuse ou le joueur peut soit abandonner de percevoir le rebord comme quelque chose de possiblement interactif et conclure à

---

<sup>106</sup> À noter que dans les conditions initiales de découverte de ces traces au début du jeu, ces traces sont également des sinsiènes indiciels qui relient de manière logique les traces avec les loups de la cinématique. Néanmoins, l'Objet du signe se transforme lorsqu'il est question de trouver son chemin.

une simple représentation environnementale, ou continuer de chercher une solution qui détermine les conditions dans lesquelles la relation actionnelle se réalise.

Dans le premier cas, la joueuse ou le joueur peut effectivement renoncer à concevoir le rebord comme un éventuel légisigne. Elle ou il peut se limiter à percevoir la représentation du rebord pour ce à quoi il s'apparente. Dans une relation interprétative exclusivement iconique, la joueuse ou le joueur peut établir un lien logique de similarité entre les qualités de la représentation et les connaissances qu'elle ou il possède du monde pour déterminer l'objet du signe, en l'occurrence l'idée générale du rebord. À défaut de pouvoir engager une relation actionnelle, elle ou il reconnaît la représentation du rebord pour ce à quoi elle se réfère visuellement et rien d'autre. De ce point de vue sémiotique, elle ou il interprète le signe du rebord comme sinsigne iconique dicent.

Après avoir épuisé toutes ses options de déplacement, la joueuse ou le joueur devra néanmoins conclure que la seule possibilité logique de progression est d'accéder au tunnel inexploré, et qu'il existe vraisemblablement une mécanique de jeu impliquant l'interactivité des rebords. Dans cette éventualité, la joueuse ou le joueur reconnaît l'existence potentielle d'une relation actionnelle réglementée qui détermine un certain type de rebord comme la manifestation d'une mécanique de jeu autorisant l'escalade. Elle ou il cherche à convenir de l'existence d'un légisigne symbolique, et de l'incarnation de sa réplique, qui détermine la généralité d'une convention; c'est-à-dire l'idée générale du rebord qui permet l'escalade. À ce stade, la joueuse ou le joueur tentera d'établir une relation actionnelle entre la représentation du rebord et les dispositions motrices de l'avatar. Ultimement, elle ou il découvrira le moyen d'escalader le rebord; soit après avoir expérimenté plusieurs combinaisons de touches, ou avoir consulté le manuel consignait les informations suivantes :

#### Sauter

Si Lara se trouve face à un obstacle qu'elle ne peut escalader, appuyez sur Haut et CTRL et elle sautera dessus.

#### S'agripper

Si Lara est proche d'un rebord au moment où elle saute, maintenez la touche CTRL enfoncée pour qu'elle s'y agrippe. Appuyez ensuite sur les touches Gauche et Droite

du curseur pour que Lara se déplace latéralement. Utilisez enfin la touche haut du curseur lorsque vous voulez que Lara monte sur le bord. Si vous lâchez la touche CTRL, Lara se laissera tomber.

(Manuel de Tomb Raider pour ordinateur personnel, Core Design, 1996, p.7 à 8)

Dans le scénario où la joueuse ou le joueur ne consulte pas le manuel d'utilisateur du jeu, elle ou il entre dans un processus abductif où plusieurs hypothèses sont formulées pour escalader les rebords. Ultimement, elle ou il parviendra à déterminer la manière d'engager l'acte d'escalade en éprouvant les hypothèses les plus pertinentes par une série d'expérimentations. À l'opposé, lorsqu'elle ou il prend connaissance de la règle des rebords dans le manuel, elle ou il se conforme au comportement escompté dans l'espoir que l'action annoncée dans la règle s'accomplisse. Dans les deux cas susmentionnés, la joueuse ou le joueur finit par assimiler une règle.

Dans le cas où la joueuse ou le joueur respecte les conditions de la règle déterminée dans le manuel, elle ou il prendra conscience que le saut n'est pas nécessaire pour franchir le premier rebord situé à mi-hauteur de l'avatar, et que seule l'utilisation de la touche CTRL est suffisante pour permettre à l'avatar d'amorcer la mécanique de jeu prévue (figure 5.4). Au même titre que la joueuse ou le joueur qui n'aurait pas pris connaissance du manuel et qui aurait conclu à l'inefficacité du saut dans ce cas précis, elle ou il ne peut valider qu'une partie de la règle annoncée dans le manuel. Dans ces deux cas, la règle encore hypothétique du premier rebord interactif se résume à l'idée que *lorsque l'avatar fait face à un rebord situé à la mi-hauteur, il est capable de s'y hisser en appuyant sur CTRL*. En conséquence, et peu importe les cas décrits, la joueuse ou le joueur établit une relation actionnelle entre le rebord et le personnage. Elle ou il perçoit le premier rebord comme l'éventuelle première réplique d'un symbole d'escalade, d'un légisigne symbolique.

Figure 5.4, acte de grimper



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:05:05)

Figure 5.5, acte de grimper



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:05:07)

Bien entendu, si nous nous référons à la règle énoncée dans le manuel, l'hypothèse de la joueuse ou du joueur n'est pas complète dans les deux cas exposés. D'un côté, le manuel déclare une règle générale pour englober toutes les possibilités supportées par le système, laissant le choix à la joueuse ou au joueur de découvrir les différentes manières avec lesquelles elle ou il peut opérer. De l'autre, la règle du manuel et l'hypothèse à peine formulée de la joueuse ou du joueur incluent peu d'informations sur les qualités qui différencient les rebords interactifs des rebords exclusivement décoratifs. Nous faisons ici référence à la taille, à la position, au visuel ou encore à la distance du rebord de l'avatar. Dans ce contexte, il est attendu que la joueuse ou le joueur découvre la règle et la stabilise à partir de ses expériences pour déterminer ses conditions générales d'opération. En ce sens donc, ce légisigne symbolique est un légisigne symbolique argumental dans les premières étapes de son processus abductif, un légisigne sujet à de nombreux changements avant de se stabiliser dans l'esprit de la joueuse ou du joueur.

En effet, à l'issue de ce premier acte d'escalade, l'environnement de jeu impose le passage d'un second rebord dont la hauteur diffère du premier. Cette fois-ci, la hauteur est égale à celle de l'avatar (figure 5.5). Toutefois, lorsque la joueuse ou le joueur appuie sur la touche d'action CTRL, l'avatar est en mesure d'engager l'acte d'escalader. L'animation est certes différente de la première expérience, mais le résultat demeure le même : l'héroïne a escaladé le rebord. À la connaissance de ce second résultat, l'hypothèse de départ se confirme et se transforme pour y inclure les

informations nouvellement recueillies. De fait, elle implique dorénavant le principe que *lorsque l'avatar fait face à un rebord situé entre la mi-hauteur et la pleine hauteur de l'avatar, il est capable de s'y hisser en appuyant sur CTRL.*

Quelques dizaines de mètres plus loin, la trajectoire de jeu nous conduit dans un espace où la seule sortie se présente sous la forme d'une ouverture située en hauteur (figure 5.6). Le rebord de cette ouverture se distingue du décor organique environnant de deux manières : (1) la première par une forme rectangulaire en contraste évident avec les formes naturelles dominantes; (2) la seconde par l'emploi d'une sorte de moulure soulignant le cadrage de l'ouverture et la présence passée d'une civilisation quelconque. Qui plus est, les conceptrices ou les concepteurs du jeu réutilisent la même stratégie de l'inclinaison rocheuse que celle utilisée lors du premier rebord. À cet effet, l'ouverture rectangulaire, la présence de la moulure et l'inclinaison rocheuse peuvent être interprétées comme des indices de direction ou, plus précisément, comme des sinisignes indiciels dicents de direction. Dans le cheminement abductif de notre légisigne symbolique, cette situation se présente d'ailleurs comme une suite logique pour vérifier et expérimenter les limites du légisigne symbolique du rebord.

Figure 5.6, sortie sous forme d'ouverture



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:06:55)

Figure 5.7, acte d'escalade linéaire



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:06:56)

Néanmoins, contrairement aux deux cas précédents, le rebord de l'ouverture ne peut pas être escaladé en appuyant uniquement sur la touche d'action CTRL. Comme le suggère la configuration

de l'environnement, nous devons sauter pour atteindre le rebord puis appuyer sur la touche d'action pour l'agripper. Au moment où l'héroïne se suspend et se hisse sur le rebord (figure 5.7), l'étendue de l'hypothèse du rebord interactif s'élargit pour s'approcher encore un peu plus de la règle énoncée dans le manuel. De ce fait, la nouvelle hypothèse soutient l'idée que *lorsque l'avatar fait face à un rebord situé entre la mi-hauteur de l'avatar et sa portée de saut, il est capable de s'y suspendre et de s'y hisser en appuyant sur CTRL*. D'un point de vue sémiotique, le processus d'abduction du rebord comme légisigne symbolique se consolide. Néanmoins, nous pouvons nous interroger sur le statut sémiotique de la texture de moulure. Est-ce un sinsigne indiciel dicent du signe d'escalade linéaire? La question se pose lorsque cette moulure est de nouveau employée pour démontrer les capacités de saut de l'avatar.

Figure 5.8, saut entre deux plateformes



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Dans les faits, peu après cette dernière acrobatie, la trajectoire de jeu organisée par les conceptrices ou les concepteurs du jeu impose le saut entre deux plateformes pour continuer (figure 5.8). De cette manière, elles et ils communiquent la distance de saut possible à l'utilisatrice ou à l'utilisateur. Sur le rebord définissant les limites des plateformes, une représentation de moulure similaire à celle utilisée lors de la précédente escalade est appliquée, suggérant par la même occasion une nouvelle hypothèse : la représentation d'une moulure serait-elle un indice pour signifier les possibilités actionnelles environnementales comme l'escalade et le saut? Serait-il possible à présent que la règle communique l'idée que *lorsque l'avatar fait face à un rebord orné d'une*

*moulure située entre la mi-hauteur de l'avatar et sa portée de saut, il est capable de s'y suspendre et de s'y hisser en appuyant sur CTRL?* Pour valider ou infirmer cette proposition, une étude des prochaines itérations des représentations symboliques d'action environnementale est nécessaire.

Figure 5.9, la salle suivante



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

À la suite de ce premier saut imposé, l'héroïne du jeu entre dans une salle (figure 5.9) dans laquelle se trouvent plusieurs plateformes de hauteurs et de surfaces diverses. Sur deux plateformes indépendantes, deux formes rectangulaires aux textures plus contrastées et détaillées se distinguent. Celui de gauche dispose de toutes les caractéristiques d'une porte pour être considéré comme tel pendant que celui de droite reprend le visuel d'un levier d'activation rencontré auparavant. Pour ouvrir la porte, la joueuse ou le joueur déduira plus tard que le levier doit être activé préalablement. De fait, pour avoir accès à ces deux points d'intérêt, l'organisation spatiale de ces plateformes implique l'utilisation de la mécanique d'escalade et de saut. D'ailleurs, cette organisation est si permissive qu'elle concède plusieurs itinéraires alternatifs, et ce, peu importe l'ordre choisi. Conséquemment, cette salle se présente comme un espace idéal pour éprouver les limites des règles nouvellement acquises et évaluer l'hypothèse formulée précédemment concernant le rôle éventuellement indicatif de la représentation d'une moulure sur un rebord interactif.

Dans la pratique, pour chaque acte d'escalade linéaire effectué avec succès dans cette pièce (ils se dénombrent à plus d'une dizaine), la représentation d'une moulure en est absente. Visuellement,

l'idée générale de ce signe se normalise avec un format identique composé de la jonction simpliste d'un plan vertical avec un plan horizontal. D'un point de vue textural, les observations démontrent une grande diversité dans le choix des textures qui lui sont assignées (Figures 5.10 à 5.12). Dans l'absolu, cette diversité réfute l'hypothèse naissante qui laissait supposer que la représentation d'une moulure sur le rebord puisse être un sinsiène indiciel dicent du légisigne symbolique de la possibilité d'escalader. Autrement dit, l'hypothèse des rebords interactifs revient à sa forme précédente; *lorsque l'avatar fait face à un rebord situé entre la mi-hauteur de l'avatar et sa portée de saut, il est capable de s'y suspendre et de s'y hisser en appuyant sur CTRL.*

Figure 5.10, escalade linéaire sur rebord



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une partie personnelle

Figure 5.11, escalade linéaire sur rebord



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une partie personnelle

Figure 5.12, escalade linéaire sur rebord



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une partie personnelle

Avec l'apport de ces résultats d'expérimentations, il serait raisonnable de considérer l'hypothèse ci-dessus à l'étape inductive faisant suite au processus abductif où le mécanisme de généralisation tend à confirmer l'hypothèse comme règle. D'autant plus qu'après près de deux heures et demie d'activité et l'usage de plus d'une centaine de signes d'escalade linéaire, les conditions d'opération du signe ne sollicitent aucun remaniement.

Pourtant, lors du huitième niveau<sup>107</sup>, les défis présentés par la structure de l'environnement imposent un changement essentiel dans les conditions de fonctionnement du signe, amenant

---

<sup>107</sup> Ce niveau est le huitième sur les quinze que compte le jeu et se nomme *The Cistern*.

l'hypothèse à correspondre finalement à la règle énoncée dans le manuel utilisateur. Dans les faits, le jeu contraint en effet la joueuse ou le joueur à se déplacer latéralement en état de suspension<sup>108</sup> (figures 5.13 et 5.14). Il n'est pas possible de se hisser directement à l'endroit où le rebord est saisi. La seule alternative est de se déplacer vers la droite pour avoir assez d'espace et s'y hisser<sup>109</sup>. À partir de ce moment, l'hypothèse se transforme une nouvelle fois pour se présenter de la manière suivante : *lorsque l'avatar fait face à un rebord situé entre la mi-hauteur de l'avatar et sa portée de saut, il est capable de s'y suspendre en appuyant sur CTRL, puis de s'y déplacer latéralement et de s'y hisser lorsque l'espace y est suffisant.*

Figure 5.13, déplacement latéral sur un rebord



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 2:30:43)

Figure 5.14, déplacement latéral sur un rebord



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 2:30:46)

Depuis cette correction, à chaque nouvel acte d'escalade linéaire, la joueuse ou le joueur obtient des résultats constants et en accord avec la nouvelle proposition. À la suite d'un nombre

---

<sup>108</sup> En l'espace de deux heures et 28 minutes, nous avons dénombré l'utilisation de 127 signes d'escalade linéaire sur la trajectoire principale de jeu correspondant à notre hypothèse avant que le jeu en impose son changement en exigeant un déplacement latéral sur les rebords interactifs.

<sup>109</sup> Dans le cas où la joueuse ou le joueur se serait écarté de la trajectoire de jeu principale pour explorer l'environnement et découvrir des salles secrètes, elle ou il aurait été en contact avec cette nécessité de se déplacer latéralement en état de suspension au niveau 3. En effet, il est possible de se suspendre et de se déplacer sur la cascade (figure 5.15) pour accéder à un endroit dissimulé.

conséquent de résultats positifs, le processus adductif de l'hypothèse atteint finalement l'étape finale de son processus d'induction où elle se présente comme suffisamment stable pour constituer une habitude interprétative, une règle. À partir de ce moment, chaque rebord correspondant à cette règle est perçu dans l'esprit de la joueuse ou du joueur comme une représentation symbolique d'escalade.

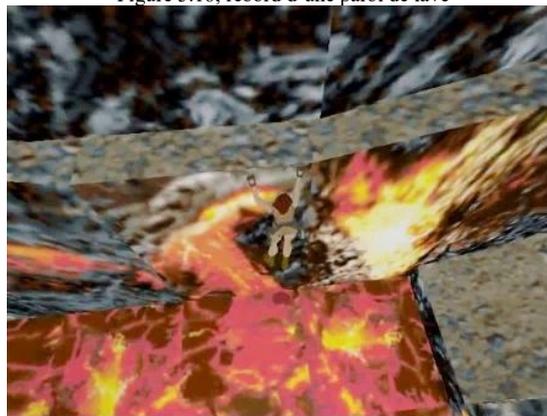
Figure 5.15, rebord d'une cascade



*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 0:36:04)

Figure 5.16, rebord d'une paroi de lave

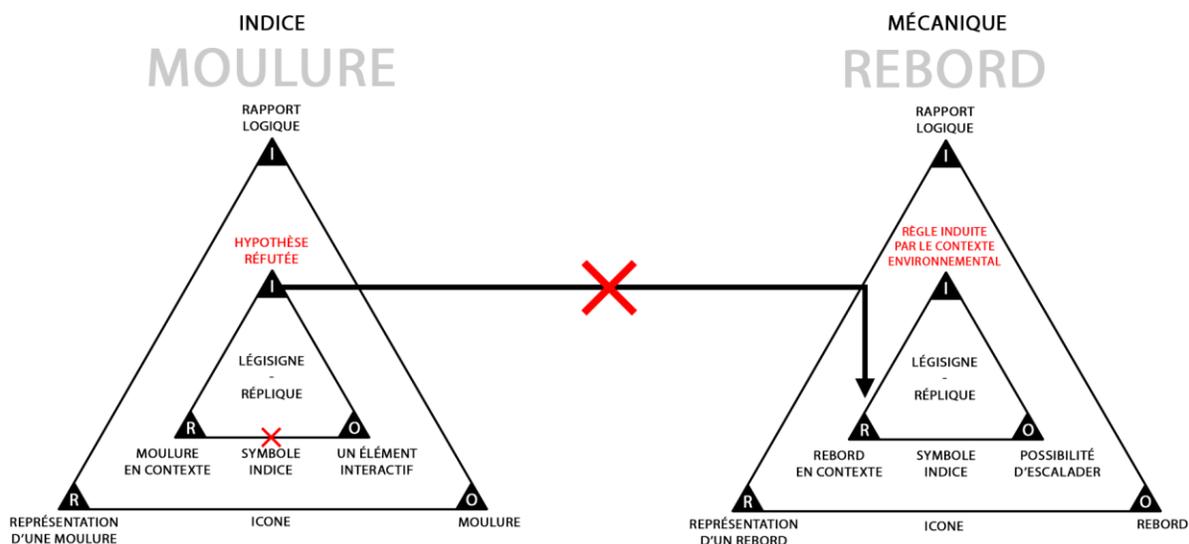


*Tomb Raider*  
(Core Design, 1996)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 4:59:07)

Avec toutes ces informations recueillies au sujet de la représentation du signe d'escalade linéaire, il est manifeste que le questionnement au sujet du statut indiciel de la mouleure était infondé. De manière générale, le signe d'escalade linéaire ne se distingue que par sa forme et sa taille en conjonction avec les dispositions motrices de l'avatar. Aucune image particulière ne lui est assignée pour aider la joueuse ou le joueur à l'identifier. La représentation du rebord dans ce premier opus de Tomb Raider fait largement abstraction de la matière affichée, et ce, au point que certaines représentations de rebord peu crédibles soient interactives. Cette situation concerne notamment le rebord d'une cascade (figure 5.15) ou encore celui d'une paroi de lave (figure 5.16). En résumé, seule la qualité formelle, en tant que signe, indique la possibilité d'escalader lorsque les conditions contextuelles sont réunies.

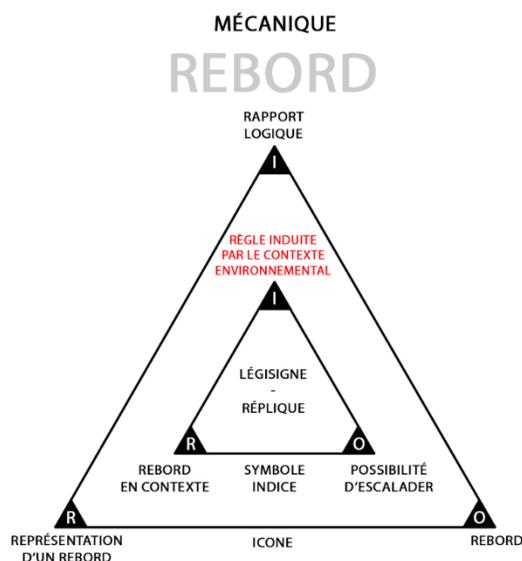
Figure 5.17, schéma sémiotique présentant l'hypothèse de la moulure comme indice d'escalade linéaire



Dans la figure 5.17, nous avons utilisé le modèle d'analyse détaillée dans notre chapitre de méthodologie pour représenter les différentes articulations sémiotiques de cette première itération du signe d'escalade linéaire du corpus. À titre informatif, nous y avons inclus la représentation de la moulure pour illustrer comment celle-ci s'organise avec la représentation globale du signe d'escalade linéaire. L'enchâssement des deux triangles sémiotiques de gauche représente les deux façons potentielles de percevoir le signe de la moulure, c'est-à-dire soit comme la reproduction visuelle d'une moulure ou comme la représentation indicielle de l'interactivité. De leur côté, les deux triangles sémiotiques de droite décrivent les deux manières raisonnables de concevoir le signe du rebord, c'est-à-dire soit comme le sinsigne iconique d'un rebord ou comme le symbole de la possibilité d'escalade. Dans ce schéma sémiotique comme dans tous ceux de cette étude, nous soulignons que nous ne représenterons que les fonctions sémiotiques les plus probables et que l'enchâssement des triangles ne suggère pas l'ordre dans lequel les signes doivent être interprétés.

Pour éviter toute confusion toutefois, et même si la figure ci-dessus fait état de notre cheminement interprétatif, nous proposons une version plus représentative et typique des fonctions sémiotiques du premier signe d'escalade linéaire dans la figure 5.18 suivante :

Figure 5.18, signe d'escalade linéaire type du premier opus de la franchise Tomb Raider



À noter que l'examen de ce processus abductif d'une hypothèse menant à la confirmation d'une règle constitue notre *modus operandi* pour déterminer la structure sémiotique des signes types analysés dans cette étude. Cette démarche démontre en effet la rigueur d'analyse avec laquelle nous avons traité les informations de notre corpus sur l'apprentissage des règles impliquant les relations actionnelles environnementales diégétiques.

### 5.2.2 Le blanchiment pluriel

Dans les cinq titres suivants de la franchise Tomb Raider, soit de *Tomb Raider II* (Core Design, 1997) à *Tomb Raider : Chronicles* (Core Design, 2000), nos recherches ne démontrent ensuite aucun changement marquant dans la manière avec laquelle le signe d'escalade linéaire est représenté (figures 5.19 et 5.20). Entre-temps pourtant, nous assistons à une augmentation qualitative et quantitative des composants visuels environnementaux non interactifs, initiant l'émergence d'un décalage visuel avec la représentation des signes d'escalade linéaire. De notre point de vue, cette augmentation agit comme la première réelle manifestation du phénomène de complexification environnementale du contenu visuel décoratif. Néanmoins, puisque cette période n'est pas sujette à un changement de génération de console ou à un développement technologique

majeur des ordinateurs personnels, cette manifestation se présente comme relativement modeste et uniquement attribuable à l'amélioration du moteur de rendu et des stratégies d'intégration.

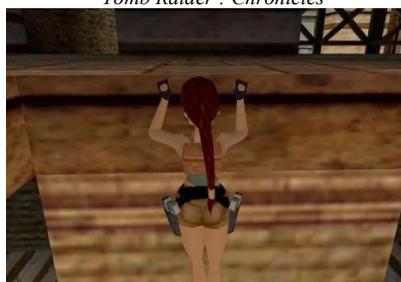
Figure 5.19, le signe d'escalade linéaire dans  
*Tomb Raider II*



*Tomb Raider II*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 2020, 0:09:43)

Figure 5.20, le signe d'escalade linéaire dans  
*Tomb Raider : Chronicles*



*Tomb Raider : Chronicles*  
(Core Design, 2000)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 0:39:08)

Figure 5.21, le signe d'escalade linéaire dans  
*Tomb Raider : The Angel of Darkness*



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 1:20:48)

Lors de la sortie de *Tomb Raider : The Angel of Darkness* (Core Design, 2003) et du passage de la franchise à la PlayStation 2, le phénomène de complexification environnementale franchit une nouvelle étape avec une augmentation déterminante et générale de la densité géométrique et texturale à l'écran (figure 5.21). Dans ce contexte, nous observons une nouvelle progression de l'écart qualitatif entre la représentation des signes d'escalade linéaire et les composants visuels largement majoritaires de l'environnement non interactif. Pendant que les signes d'escalade linéaire apparaissent toujours sous un format rudimentaire et dépouillé, la qualité représentationnelle des composants visuels non interactifs continue quant à eux de se raffiner pour établir une distance marquante avec le contenu graphique des jeux de la génération précédente.

Conséquemment, le signe d'escalade linéaire demeure, à quelques rares exceptions près, la simple expression de l'intersection perpendiculaire de deux larges surfaces planes sur lesquelles sont apposées des textures un peu plus détaillées de mur, de sol, de métal ou encore de bois. En aucun cas, nous y observons l'attribution d'un indice visuel pour en améliorer sa visibilité. De fait, l'organisation sémiotique du signe conserve une structure inchangée depuis le début de la franchise.

Figure 5.22, phénomène de complexification des environnements



*Tomb Raider : Legend*  
(Core Design, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 0:14:16)

Figure 5.23, phénomène de complexification des environnements



*Tomb Raider : Legend*  
(Core Design, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 2:04:30)

Figure 5.24, phénomène de complexification des environnements



*Tomb Raider : Legend*  
(Core Design, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 1:20:48)

Avec la sortie de *Tomb Raider : Legend* (Eidos Interactive, 2006) sur PlayStation 3, nous assistons néanmoins à une réorganisation de la structure sémiotique du signe d'escalade linéaire. En raison des possibilités technologiques consenties par le changement de console, nous observons non seulement une nouvelle étape dans la densification visuelle de l'environnement non interactif, mais aussi un remaniement dans la manière dont le signe d'escalade linéaire est représenté. Dans un contexte où la quantité d'informations disséminées par la représentation environnementale est susceptible de compromettre la perception des signes d'escalade linéaire (figures 5.22 à 5.24), nous recensons l'aménagement de plusieurs combinaisons techniques visuelles pour les rendre plus visibles.

Comme nous pouvons l'observer dans la figure 5.25, la première technique est discernable dès les premières minutes de jeu et se résume à un effet graduel de blanchiment de la texture à l'endroit exact où l'avatar doit se saisir du rebord. Dans ce cas précis, la trajectoire interactive de progression est signifiée par le blanchiment progressif intentionnel de deux rebords successifs. La continuité lumineuse de la texture appliquée sur l'ensemble de la formation rocheuse a été précisément altérée à l'endroit où l'acte d'escalade doit se produire. La luminosité a été modifiée pour être perçue comme différente dans un contexte où l'aménagement lumineux de l'environnement ne peut pas expliquer cette singularité. Dans ce cas précis, nous assistons donc à une discontinuité improbable de l'uniformité lumineuse dont la fonction est de signifier la trajectoire de progression. Au-delà des premières minutes du jeu, cette technique est néanmoins majoritairement abandonnée.

Toutefois, lorsque la situation environnementale l'exige (figure 5.26), nous notons son retour pour dispenser une visibilité subtile du rebord et inférer son interactivité à la joueuse ou au joueur.

Figure 5.25, exemple de blanchiment graduel



*Tomb Raider : Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:05:51)

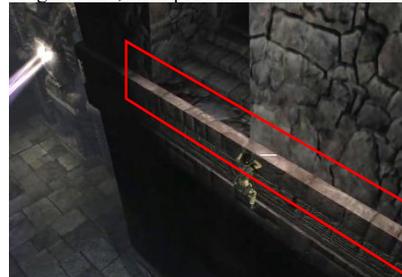
Figure 5.26, exemple de blanchiment graduel



*Tomb Raider : Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:18:10)

Figure 5.27, exemple de blanchiment tranché



*Tomb Raider : Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:52:20)

Plus largement utilisée dans le jeu, la seconde technique visuelle pour signifier la présence des signes d'escalade linéaire consiste à éclairer de manière abondante certaines surfaces du rebord interactif au point de créer un improbable contraste avec les surfaces avoisinantes. Profitant d'un système d'éclairage plus sophistiqué que ces prédécesseurs, *Tomb Raider : Legend* souligne la présence des rebords interactifs en accroissant intentionnellement la luminosité des surfaces orientées vers le haut, créant par cette opération un effet de contraste soudain avec les faces adjacentes immédiates.

L'application de cette technique dans l'exemple de la figure 5.27 produit une différence de luminosité atypique entre le rebord interactif et le reste de l'environnement, particulièrement la première marche de l'escalier pourtant au même niveau que ledit rebord. Concrètement, cette différence est obtenue par le détournement d'une technique connue sous le nom de « *vertex color* » en anglais (que nous pouvons traduire par « points géométriques de couleur »), qui permet, dans le cas qui nous intéresse, de suréclairer certaines faces géométriques pour organiser une séparation lumineuse distinctive. Avec cette méthode, les conceptrices ou les concepteurs sont ainsi en mesure d'éclaircir intentionnellement certaines faces pendant que le reste est calculé automatiquement par le moteur de jeu en reproduisant artificiellement les lois qui gouvernent la propagation lumineuse du monde sensible.

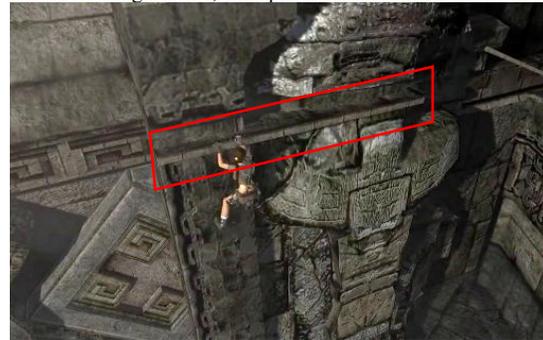
Figure 5.28, exemple de blanchiment global



*Tomb Raider : Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:48:25)

Figure 5.29, exemple de rebord réaliste



*Tomb Raider : Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:15:24)

Dans d'autres circonstances, une troisième technique plus apparente est utilisée pour accentuer la présence des rebords interactifs. Contrairement aux deux premières techniques, la modification lumineuse est appliquée sur l'entièreté de l'objet, et pas uniquement sur la partie orientée vers le haut. Dans la figure 5.28, une longue pierre décorative est sujette à une surillumination générale distinctive. L'effet lumineux est si inusité que même la partie basse, supposément plus sombre, est éclairée de la même façon que la partie haute.

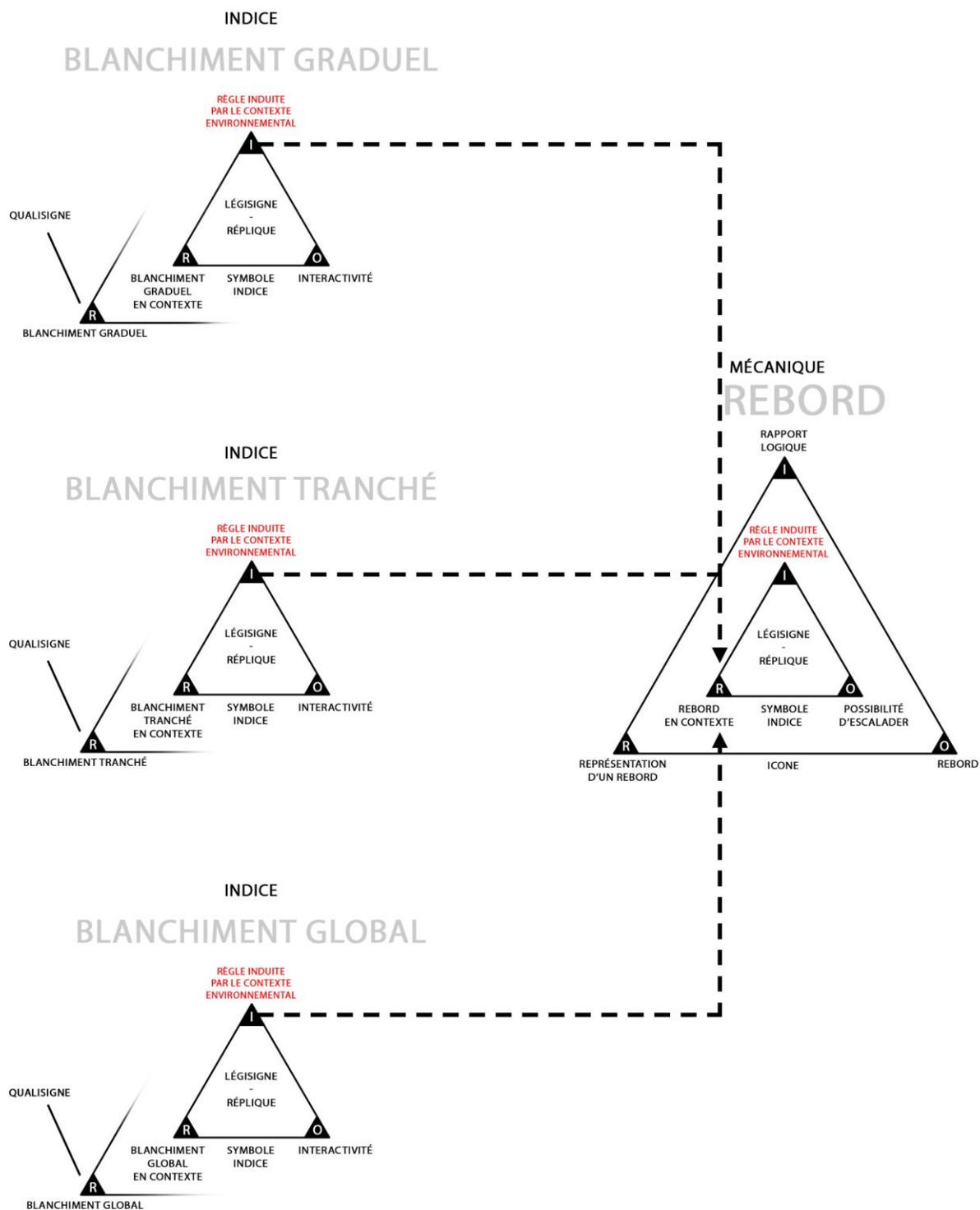
Aux côtés de ces trois techniques particulières, dont la seconde est largement prédominante, nous notons toutefois la présence d'un nombre non négligeable de rebords sans altérations lumineuses. Le plus souvent, ceux-ci vont d'ailleurs reprendre le visuel simpliste des premiers opus de la franchise, avec l'unique conjonction de surfaces horizontales et verticales. Dans certaines rares occasions néanmoins, les conceptrices ou les concepteurs du jeu proposent des représentations plus réalistes en organisant les formes et les couleurs de l'environnement de manière à crédibiliser la présence d'un rebord (figure 5.29). Toutefois, ces tentatives plus subtiles demeurent relativement marginales.

Comme nous venons de l'établir, *Tomb Raider : Legend* introduit une coexistence de deux types de signes profondément distincts pour matérialiser le signe d'escalade linéaire. D'un côté, certains signes conservent la structure sémiotique caractéristique des premiers opus de la franchise, fondée sur la mise en scène d'un sinsigne iconique qui, en fonction du contexte, peut être interprété comme

une affordance, une mécanique de jeu, un légisigne symbolisant la possibilité de grimper. De l'autre côté, une proportion significative de signes réemploie cette structure tout en y intégrant un sinsigne indiciel, représenté par un phénomène récurrent de blanchiment constant. Ce dernier contribue à une représentation visuelle marquée par une luminosité artificielle et improbable, renforçant ainsi la lisibilité des indices d'interactivité.

D'un point de vue sémiotique, ce blanchiment agit au niveau de la priméité et du plan qualitatif de la représentation. Il intervient sur les premières informations de luminosité et d'obscurité que l'organe oculaire saisit pour générer un contraste et, *in fine*, attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Ce faisant, ces qualisignes agissent comme des sinsignes indiciels dicents du légisigne symbolique signifiant la possibilité d'escalade linéaire.

Figure 5.30, signe d'escalade linéaire type de Tomb Raider : Legend



Dans ce contexte, la structure du signe type d'escalade linéaire dans *Tomb Raider : Legend* diffère des autres titres de la franchise par l'enchevêtrement de quatre triangles sémiotiques (voir figure 5.30). L'enchevêtrement de droite communique les fonctions sémiotiques en rapport avec la représentation originale du signe, c'est-à-dire sa relation de ressemblance avec l'idée générale du rebord ainsi que le symbole d'escalade qu'il représente dans l'esprit de la joueuse ou du joueur. Cet enchevêtrement représente uniquement le type de signe d'escalade linéaire du jeu sans aucun effet de blanchiment. Du côté gauche, les trois enchevêtrements représentent les trois différents types de blanchiment opérant au côté de la représentation du rebord comme des indices d'interactivité. L'idée de la présence non systématique des effets de blanchiment est représentée par une ligne discontinue. Ensemble, ces quatre enchevêtrements de triangles englobent le signe type d'escalade linéaire général qui inclut les quatre sous-types précédemment décrits : c'est-à-dire le signe d'escalade linéaire sans blanchiment et les trois autres avec un type différent de blanchiment (graduel, tranché et global). Dans un contexte où l'utilisatrice ou l'utilisateur recherche la trajectoire actionnelle, ces blanchiments ou qualisignes agissent comme des balises visuelles pour attirer le regard sur les rebords et, ultimement, établir le lien déductif avec l'interactivité de ceux-ci.

Dans les deux titres suivants, *Tomb Raider : Anniversary* (Eidos Interactive, 2007) et *Tomb Raider : Underworld* (Eidos Interactive, 2008), nous assistons ensuite à l'adoption systématique d'un effet de blanchiment organisé dans la représentation des signes d'escalade linéaire.

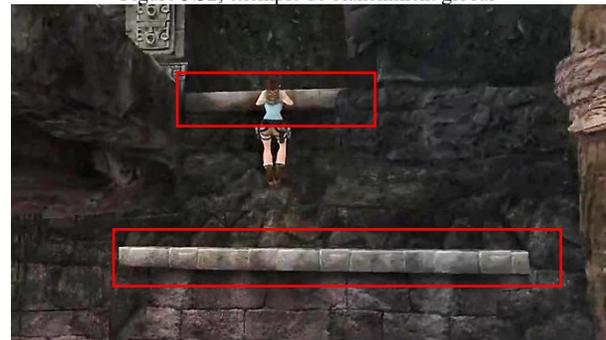
Figure 5.31, exemple de blanchiment tranché



*Tomb Raider : Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:15:50)

Figure 5.32, exemple de blanchiment global



*Tomb Raider : Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:20:46)

En effet, dans le titre de 2007, les signes d'escalade linéaire type se présentent majoritairement sous la forme d'un rebord dont certaines faces suréclairées tranchent avec le reste du contenu visuel immédiat (figure 5.31), sous l'apparence d'un objet<sup>110</sup> uniformément illuminé (figure 5.32), par la représentation d'un rebord dont l'arête du haut est graduellement blanchie (figure 5.33) ou par la combinaison parfois maladroite des trois. À l'exception de quelques rares apparences (figure 5.34), le signe d'escalade linéaire dépourvu d'indice lumineux ne fait plus partie de la signature visuelle générale du signe.

---

<sup>110</sup> Le plus souvent une roche ou une série de roches horizontales.

Figure 5.33, exemple blanchiment graduel



*Tomb Raider : Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:39:41)

Figure 5.34, exemple de signe sans blanchiment

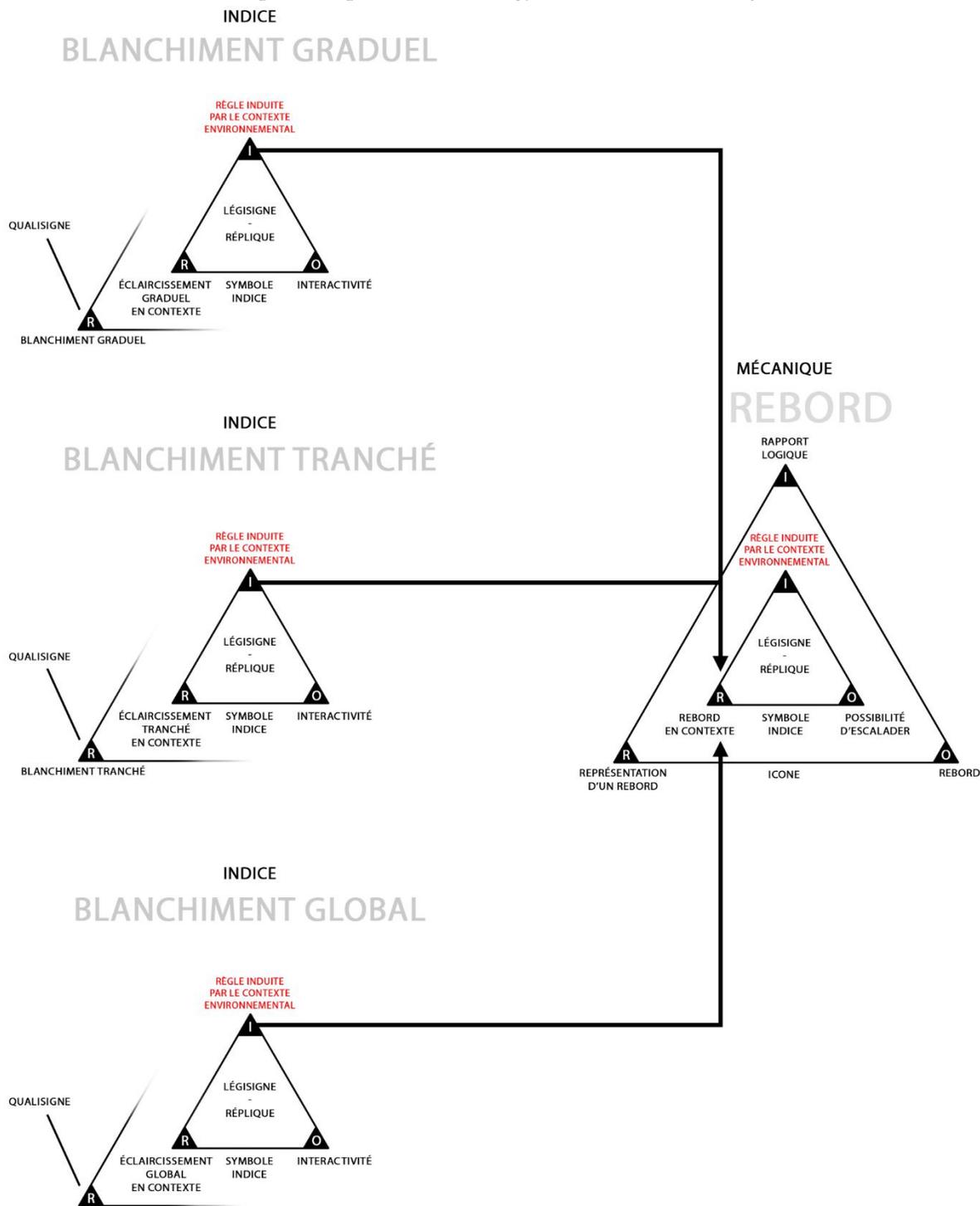


*Tomb Raider : Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 0:04:11)

Pour ces raisons, les articulations sémiotiques du signe type d'escalade linéaire de cet opus s'organisent selon la structure illustrée dans la figure 5.35. Comparativement au titre précédent où quatre types de signes étaient représentés du fait de la présence de signes munis de blanchiment avec ceux qui en étaient dépourvus, ce système de signes exprime uniquement les signes avec les trois types d'indices lumineux sous forme de blanchiment. Toutefois, au-delà de la constance avec laquelle un effet de blanchiment est assigné au signe d'escalade linéaire, il convient de noter que le changement régulier de type de blanchiment et son anormalité en contexte entretient l'idée de distinction entre l'indice et le légisigne dans l'esprit de celui qui interprète, en grande partie parce que ce dernier peut déduire que ce blanchiment est l'œuvre du design pour suggérer la trajectoire actionnelle.

Figure 5.35, signe d'escalade linéaire type de *Tomb Raider : Anniversary*



### 5.2.3 Le blanchiment graduel

Avec le déploiement d'un moteur spécialement conçu par le développeur Crystal Dynamics pour la console PlayStation 3 de nouvelle génération, le prochain titre *Tomb Raider : Underworld* (Eidos Interactive, 2008) se démarque fondamentalement de ses prédécesseurs en atteignant une étape déterminante dans le phénomène de complexification environnementale. Dans ce volet de la franchise Tomb Raider, le moteur de rendu du jeu affiche un nombre d'objets si grand et des textures si détaillées que la distinction de la trajectoire actionnelle peut en être éventuellement compromise.

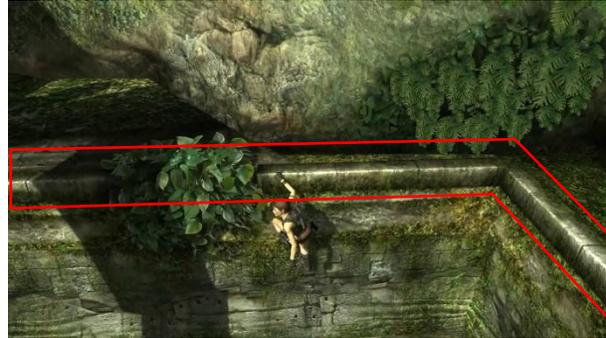
Figure 5.36, exemple du blanchiment graduel (arête supérieure)



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:16:48)

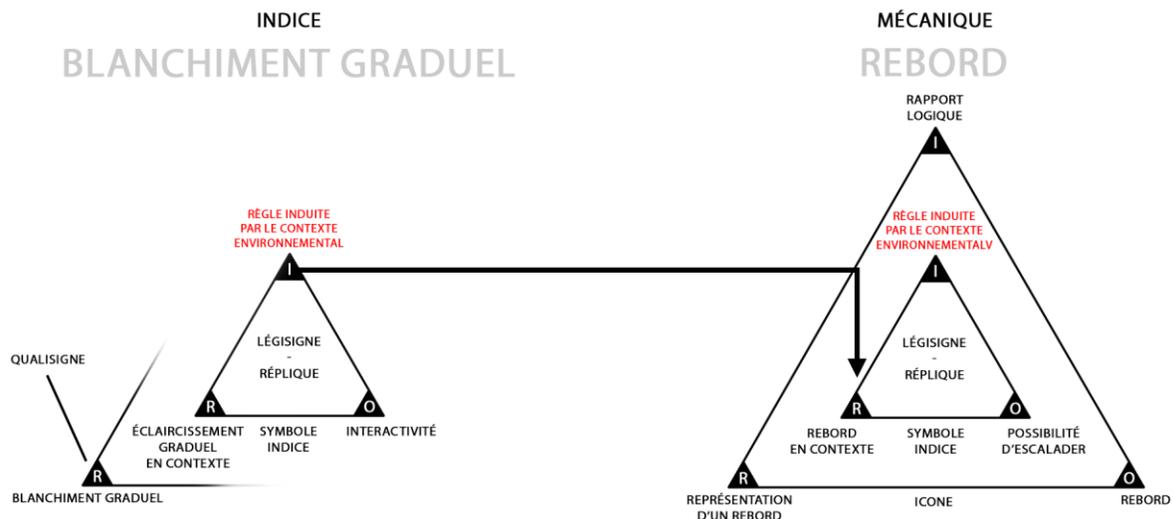
Figure 5.37, exemple du blanchiment graduel (arête supérieure)



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 1:07:47)

Dans ce contexte, nous distinguons l'émergence d'une constance unique dans la manière avec laquelle le signe d'escalade linéaire est représenté avec le recours immodéré au blanchiment graduel de l'arête interactive, un traitement graphique qui permet au signe d'être plus précis et subtil dans son intégration (figures 5.36 et 5.37). Dans la plupart des cas, nos recherches prouvent effectivement la domination de ce type de signe dans l'ensemble du jeu. En agissant de la sorte, le jeu introduit ainsi le début de l'établissement dans la franchise d'une standardisation représentationnelle du signe d'escalade linéaire en développant un indice visuel constant, uniforme et unique pour signifier l'interactivité du rebord. En utilisant le même type d'indice visuel, c'est-à-dire l'effet du blanchiment graduel, sur la représentation d'un rebord aux multiples aspects visuels, le signe d'escalade linéaire se particularise de son prédécesseur par une structure composée de l'enchevêtrement de deux triangles sémiotiques dont la simplicité et la constance soutiennent un processus d'interprétation de l'interactivité plus contrôlé (figure 5.38).

Figure 5.38, signe d'escalade linéaire type de *Tomb Raider : Underworld*

#### 5.2.4 Entre blanchiment et assombrissement

Parallèlement à la consolidation de cette utilisation du rebord, la poursuite du développement du signe d'escalade linéaire dans notre corpus se réalise ensuite majoritairement dans la franchise *Uncharted*. Comme nous l'avons déjà mentionné dans l'introduction de cette partie, la franchise *Tomb Raider* fait l'objet d'une pause de cinq ans jusqu'à la sortie de *Tomb Raider* (Square Enix, 2013) pendant qu'aucun réel développement n'est constaté dans la franchise *Prince of Persia* et *Tom Clancy's Splinter Cell*. Durant cette période, Sony Computer Entertainment édite trois titres d'*Uncharted* et initie une période d'expérimentation dans laquelle nos recherches démontrent l'établissement d'une approche beaucoup plus diverse et complexe pour représenter les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité des signes d'escalade linéaire.

Au même titre que les deux derniers volets de *Tomb Raider*, la complexité des formes et la définition des textures affichées dans *Uncharted : Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007) constituent une référence qualitative et technologique lors de sa sortie. La différence notable entre ces deux franchises dans l'application du phénomène de complexification du contenu visuel se situe essentiellement au niveau du traitement des volumes et des textures. En examinant les informations visuelles affichées à l'écran entre les deux franchises, nous observons

dans *Uncharted : Drake's Fortune* une tendance notable des textures à générer un phénomène visuel de bruit. Ce dernier, issu d'un contraste marqué et resserré entre les pixels, exerce, de notre point de vue, une influence notable sur la perception et l'interprétation des indices environnementaux d'interactivité. Comparé à *Tomb Raider : Underworld* où le traitement plus homogène des textures et de l'éclairage facilite la perception de la profondeur et de la configuration des formes (figure 5.39), nous observons en effet une lecture plus laborieuse des volumes dans *Uncharted : Drake's Fortune* (figure 5.40).

Figure 5.39, la lecture des volumes dans *Tomb Raider*



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:35:55)

Figure 5.40, la lecture des volumes dans *Uncharted*



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:22:42)

Dans ce contexte où il peut être difficile d'appréhender l'environnement visuel, nos recherches démontrent une absence d'uniformité dans la manière où les signes d'escalade linéaire sont représentés. Dans la majorité des cas, les signes d'escalade linéaire sont dépourvus d'indices (figure 5.41). Dans certaines occasions, le jeu propose de dissimuler leur présence (figure 5.42). Dans d'autres, les signes d'escalade linéaire se présentent dans un contexte où il est laborieux de concevoir une relation actionnelle avec l'avatar (figure 5.43).

Figure 5.41, exemple de signe d'escalade linéaire sans indice



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:13:15)

Figure 5.42, exemple de signe d'escalade linéaire dissimulé



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:12 :54)

Lorsque le traitement des données recueillies consigne l'intégration d'indices dans la structure sémiotique des signes d'escalade linéaire, nous constatons que les conceptrices et concepteurs utilisent une large gamme de moyens visuels parfois diamétralement opposés pour attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur.

Figure 5.43, exemple de signe d'escalade linéaire improbable



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 1:02:15)

Figure 5.44, exemple de rebords anormalement éclairés



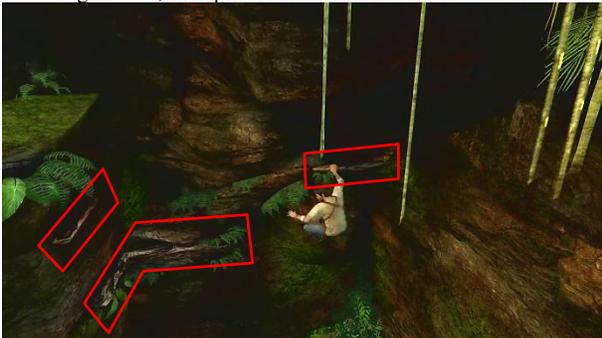
*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:22:49)

Dans la figure 5.44, nous observons la représentation d'une formation rocheuse plongée dans l'obscurité dont certaines parties sont anormalement éclairées pour révéler la présence du blanchiment inusité de certains rebords. Dans la scène présentée en figure 5.45, la représentation

de racines anormalement claires est agencée sur la surface d'une formation rocheuse sombre de manière à attirer subtilement l'attention.

Figure 5.45, exemple de racines anormalement éclairées



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:29:32)

Figure 5.46, reprise de le blanchiment globale



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:54:45)

Figure 5.47, exemple d'assombrissement



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 1:20:58)

Figure 5.48, reprise du blanchiment graduel



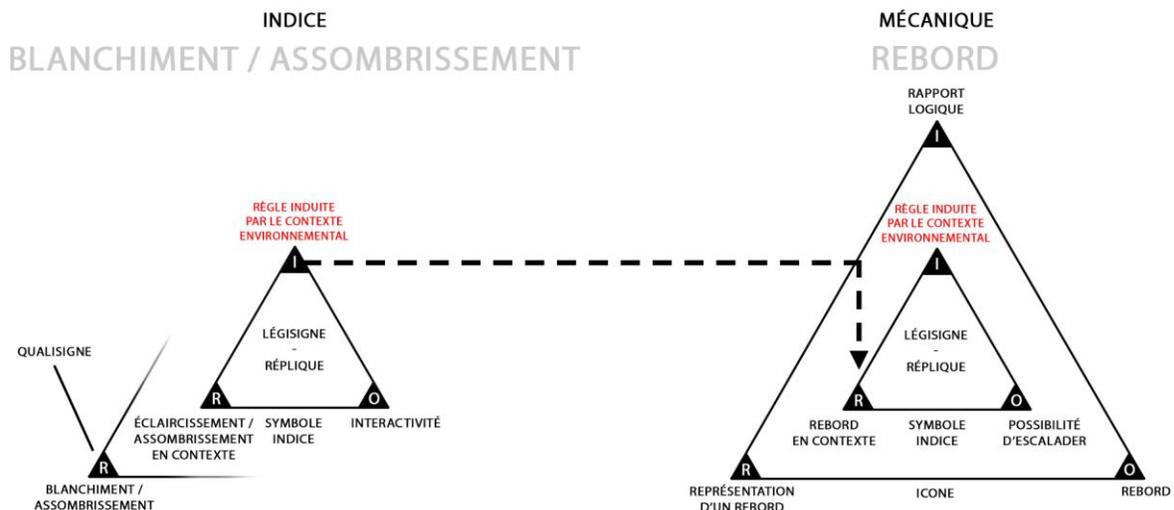
*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 1:15:41)

Moins subtilement néanmoins, nous constatons la reprise de la technique de blanchiment global de Tomb Raider (figure 5.46) et l'application inverse de cette technique avec l'assombrissement

de la zone interactive (figure 5.47). Dans certaines circonstances, les signes d'escalade linéaire exploitent également le blanchiment graduel de la franchise Tomb Raider (figure 5.48).

Figure 5.49, signe d'escalade linéaire type de *Uncharted : Drake's Fortune*



Avec une utilisation limitée et sporadique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité et une domination des signes d'escalade dépourvus d'indices, nous pouvons présumer que les conceptrices et concepteurs se reposent davantage sur le rapport entre le contexte environnemental et les dispositions motrices de l'avatar pour suggérer l'interactivité. En dépit de leur faible nombre et de la large diversité avec laquelle les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité sont représentés, nous discernons néanmoins une forme de constance dans la structure sémiotique du signe. À défaut de pouvoir représenter chaque variation de l'apparence du signe dans notre schéma sémiotique, nous avons regroupé les différentes manifestations d'indices dans le même enchevêtrement de triangles sémiotiques et plus précisément dans le triangle correspondant au qualisigne du blanchiment et d'assombrissement (figure 5.49). Dans ce schéma, l'enchevêtrement de triangles de droite est associé à la représentation du rebord et à la mécanique de jeu qu'il infère pendant que les triangles de gauche représentent les différentes interprétations sémiotiques impliquées dans la manifestation visuelle de l'indice.

### 5.2.5 L'approche colorimétrique

Dans *Uncharted 2 : Among Thieves* (Sony Computer Entertainment, 2009), nos recherches confirment une augmentation du nombre de signes d'escalade linéaire avec indice pour atteindre un nombre plus au moins égal aux signes qui en sont dépourvus. Contrairement au titre précédent où la majorité des indices se caractérisent par un effet oppositionnel de blanchiment ou d'assombrissement, les indices de cet opus se distinguent par une approche fondée essentiellement sur l'établissement d'un contraste colorimétrique. D'après les informations recueillies lors de notre analyse, les indices des signes d'escalade linéaires se caractérisent par l'usage en contraste de la couleur bleue (figure 5.50), de la couleur rouge (figure 5.51), de la couleur jaune (figure 5.52), de la couleur noire (figure 5.53), de couleur verte (figure 5.54) ou encore de la couleur blanche (figure 5.54) dont la valeur est manifestement proche des blanchiments jusqu'alors consignés dans notre étude.

Figure 5.50, exemple d'indice bleu



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:21:29)

Figure 5.51, exemple d'indice rouge



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 2:46:053)

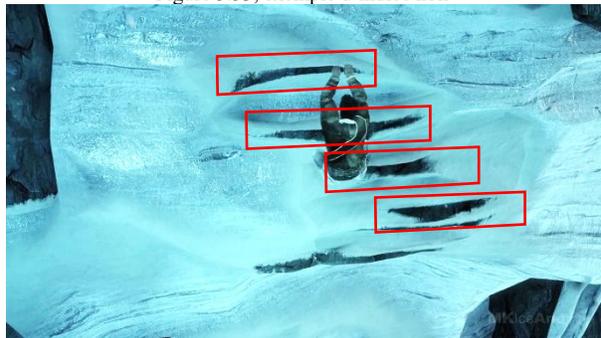
Figure 5.52, exemple d'indice jaune



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 2:54:25)

Figure 5.53, exemple d'indice noir



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 3:38:20)

Figure 5.54, exemple d'indice vert



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 5:50:34)

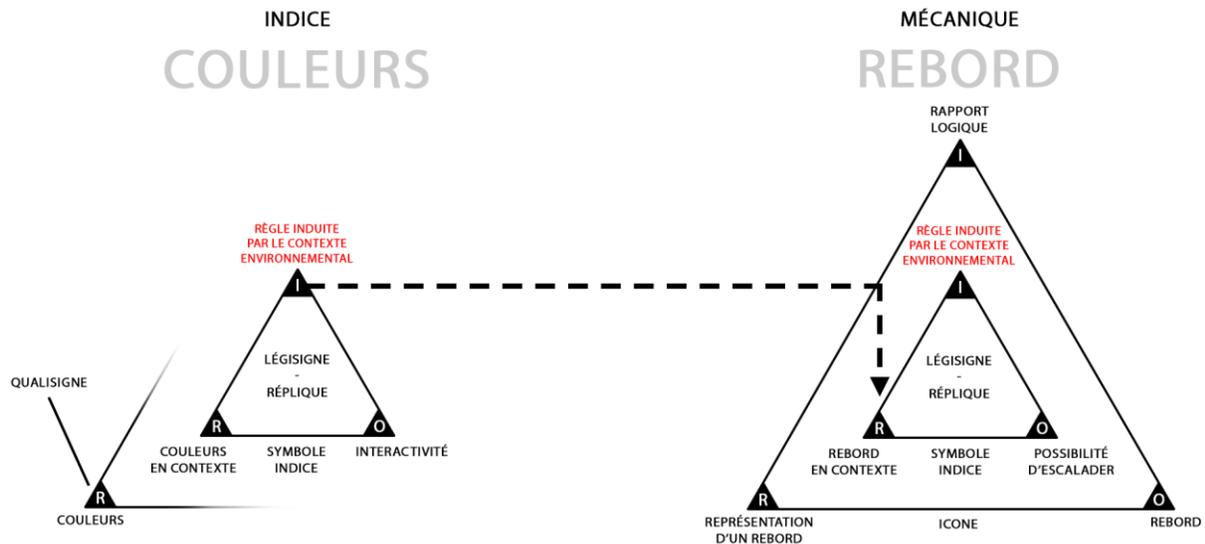
Figure 5.55, exemple d'indice blanc



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 3:46:25)

Pendant que les jeux analysés jusqu'à maintenant orchestrent une gamme de contrastes basés sur l'opposition des ombres et des lumières, le second volet de la franchise *Uncharted* renouvelle cette stratégie en élargissant le spectre d'opposition visuelle par l'addition de données colorimétriques, incluant *de facto* les renseignements de luminosité. Ce faisant, le contraste des indices n'opère plus uniquement sur des niveaux de luminosité, mais engage également les informations de couleurs, comme la teinte et la place de chaque couleur sur le cercle chromatique.

Figure 5.56, signe d'escalade linéaire type de *Uncharted 2 : Among Thieves*

Conséquemment, puisque la structure du signe type d'escalade linéaire de *Uncharted 2 : Among Thieves* oscille entre l'expression équitable de rebords avec ou sans indice, la représentation schématique de ce signe s'organise autour de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques, comme illustrés dans la figure 5.56 ci-dessus. Comme pour les schémas précédents, celui de droite symbolise le rebord et la relation actionnelle qu'il engage avec les possibilités de déplacement de l'avatar pendant que celui de gauche détaille les fonctions sémiotiques de notre objet de recherche, c'est-à-dire les sinsignes indiciels d'interactivité. Dans cette situation, la ligne discontinue de ce système de signes représente la dualité de l'intégration de ces deux types de rebords dans le jeu. Par conséquent, soit il se manifeste sous la forme d'un rebord, d'un sinsigne iconique que la joueuse ou le joueur peut éventuellement interpréter comme un légisigne de la possibilité d'escalader, soit ce même légisigne est accompagné d'un sinsigne indiciel d'interactivité pour composer un ensemble de signes de complexe.

Dans le titre suivant *Uncharted 3 : Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011), une nouvelle orientation se concrétise dans la façon dont les possibilités d'escalade linéaire sont

signifiées. De manière générale, et contrairement aux deux premiers volets de la franchise, les informations recueillies révèlent le délaissement complet des signes dépourvus d'indice. Qui plus est, les recherches démontrent l'établissement d'une constance dans la représentation de l'indice avec l'abandon des couleurs et le retour plus subtil vers le blanchiment du rebord interactif.

Dans tous les cas examinés, les indices se caractérisent par la manifestation d'une fine ligne blanche singulière en contraste avec l'environnement immédiat. Dès la première itération du signe, cette ligne apparaît sur tous les rebords interactifs de la scène (figure 5.57). À peine 25 minutes plus tard, nous notons la reprise de la représentation de cette ligne avec un contraste colorimétrique nettement plus marqué. Dans le contexte d'un environnement beaucoup plus sombre illustré à la figure 5.58, la ligne blanche apparaît sur l'ensemble des rebords interactifs de l'image ; tout d'abord sur la structure métallique courbée à droite de l'image, puis sur le rebord de la fenêtre en haut à gauche et enfin ce sur quoi l'avatar est suspendu et que nous considérons comme la représentation d'un boîtier électrique.

Figure 5.57, exemple d'une fine ligne blanche



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:18:31)

Figure 5.58, exemple d'une fine ligne blanche



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:41:17)

Dans les exemples illustrés ci-bas (figures 5.59 et 5.60), cet effet de ligne blanche est tout autant visible. Elle est clairement identifiable à partir de son opposition colorimétrique manifeste avec le reste du contenu visuel. À noter que pour la majorité des signes d'escalade linéaire étudiés, la configuration des lieux participe fortement à l'établissement de relations actionnelles logiques. Lorsque la structure de niveau nous habitue à suivre un chemin de progression unique et que ce

dernier aboutit sur des volumes susceptibles d'être escaladés, la présence de lignes blanches sur des objets espacés d'une distance comparable à celle du saut de l'avatar sous-entend l'idée raisonnable que ces lignes puissent symboliser la trajectoire de jeu imaginée par les conceptrices ou les concepteurs du jeu. Parmi toutes les représentations de rebords, la présence d'une ligne blanche sur certaines itérations de ceux-ci agit comme une confirmation de leur interactivité. Conséquemment, à force que ces lignes soient constamment représentées sur les rebords interactifs, la joueuse ou le joueur finit par les interpréter comme des symboles d'interactivité, et constituer une habitude interprétative.

Figure 5.59, exemple de fines lignes blanches



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 4:00:06)

Figure 5.60, exemple de fines lignes blanches



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

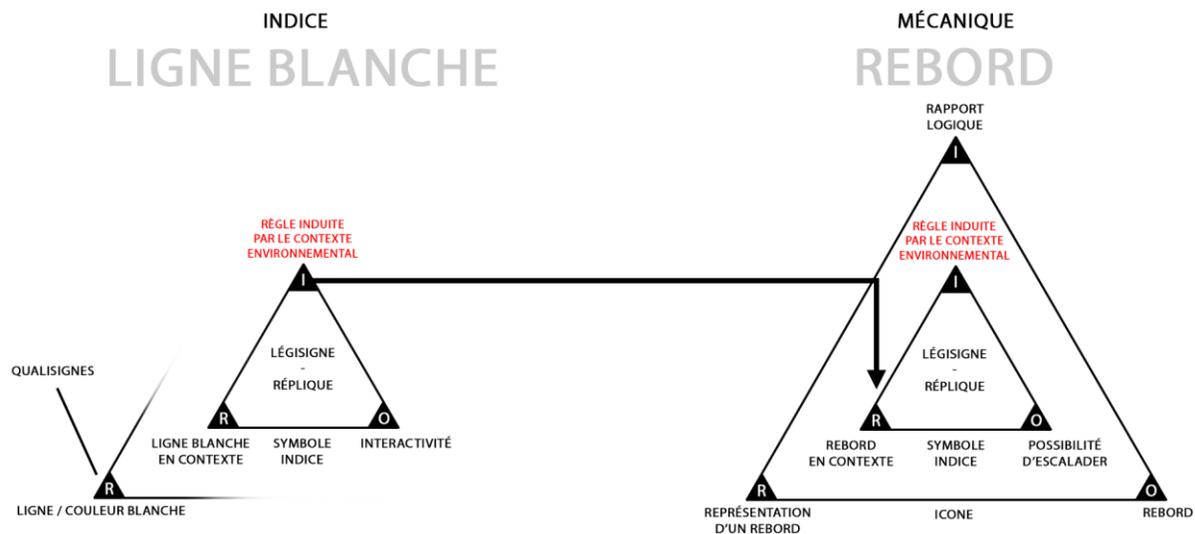
Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:50:12)

D'après le schéma suivant illustrant les différentes articulations sémiotiques du signe type d'escalade linéaire dans *Uncharted 3 : Drake's Deception* (figure 5.61), le signe se distingue des jeux précédents étudiés de deux manières fondamentales. En effet, en plus d'observer l'abandon de l'usage du signe d'escalade linéaire dépourvu d'indice<sup>111</sup> et l'usage systématique d'un indice sous la forme d'une ligne blanche, l'aspect indiciaire se démarque des jeux précédents en attirant l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur, non pas uniquement par l'usage d'un seul qualisigne

<sup>111</sup> Ce qui explique la ligne continue reliant les deux enchevêtrements de triangles sémiotiques.

en contraste, soit le blanchiment ou la couleur, mais par l'usage de deux qualisignes autonomes, c'est-à-dire la qualité formelle de la ligne et la qualité colorimétrique du blanc.

Figure 5.61, signe d'escalade linéaire type de *Uncharted 3 : Drake's Deception*



Avant de poursuivre notre analyse, nous souhaitons souligner l'idée que la ligne blanche de cette version du signe d'escalade linéaire se présente de manière générale comme une ligne, aussi simplement que cette affirmation puisse paraître. En d'autres termes, la représentation d'une ligne est perçue sans qu'elle soit nécessairement épaisse ou dotée de qualités texturales. Néanmoins, à de rares occasions, notamment à la fin du jeu, cette ligne évolue vers quelque chose qui dépasse sa simple représentation conceptuelle. Elle tend à introduire un sinsigne renvoyant, par ressemblance, à quelque chose de réel, c'est-à-dire à une représentation qui évoque l'idée d'une trace de peinture. Sur les figures 5.60, 5.62 et 5.63, la présence, de ce qui peut être qualifié de trace de peinture, est notable. De notre point de vue, cette trace particulière constitue le point d'origine à partir duquel se construit la signature visuelle des signes d'escalade linéaire dans les futurs titres de la franchise Tomb Raider.

Figure 5.62, exemple d'une trace de peinture blanche



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 5:08:45)

Figure 5.63, exemple d'une trace de peinture blanche



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 5:12:12)

## 5.2.6 La trace de peinture blanche

Dans cette section, nous analysons le processus de consolidation du signe d'escalade linéaire, qui s'articule principalement autour des franchises Tomb Raider et Uncharted. La période étudiée se distingue par le retour marqué de Tomb Raider sur la scène vidéoludique, tandis que la franchise Uncharted reste absente jusqu'en 2016, laissant ainsi à Tomb Raider une plus grande latitude pour approfondir les mécanismes sémiotiques du signe.

Cette phase est caractérisée par une complexification progressive des éléments sémiotiques, inscrivant le signe dans une dynamique de stabilisation et de standardisation qui dépasse les deux franchises phares pour s'étendre à d'autres séries vidéoludiques en dehors de notre corpus. La reconnaissance et l'universalisation du signe, notamment par son appropriation par des jeux externes, témoignent de son rôle central dans le paysage vidéoludique contemporain.

Afin de rendre compte de cette évolution, nous structurons notre analyse en suivant l'ordre chronologique de sortie des titres des franchises Tomb Raider et Uncharted, en mettant en lumière les étapes essentielles de la consolidation du signe et ses implications pour l'ensemble du média vidéoludique.

### 5.2.6.1 Tomb Raider (Square Enix Europe, 2013)

Après cinq ans d'absence, le développeur de *Tomb Raider* (Square Enix Europe, 2013) pousse une nouvelle fois les limites du moteur et de la console PlayStation 3 pour proposer un environnement dont la complexité dépasse amplement celle proposée dans les volets précédents. Lors de la publication originale du titre, la représentation de l'île fictionnelle tropicale japonaise impressionne par le niveau de qualité de ses graphismes en offrant un environnement étendu, riche et complexe. Pour l'époque, le rendu de l'atmosphère, de la végétation, des formations rocheuses et des infrastructures offre un degré de réalisme encore rarement atteint dans le jeu vidéo. Avec toutes ces informations affichées à l'écran, il existe néanmoins une réelle probabilité que la joueuse ou le joueur soit confronté à des difficultés de navigation ou d'orientation. Conséquemment, et dans le but de faciliter l'identification de la trajectoire actionnelle par l'utilisatrice ou l'utilisateur, les conceptrices ou les concepteurs du jeu optent pour l'introduction systématique d'un indice singulier identique pour indiquer la potentialité d'une action. En effet, à chaque fois que la joueuse ou le joueur est confronté à la nécessité de se suspendre à un rebord, l'interactivité de ce dernier est invariablement marquée par la présence d'une trace effritée de peinture blanche.

Dans le fameux exemple de l'avion suspendu des premières minutes du jeu, les différents signes d'escalade linéaire sont étrangement signifiés par de fines traces de peinture blanche sur l'armature de l'appareil (figure 5.64). Dans l'image suivante (figure 5.65), le contraste des qualités colorimétriques et texturales de la trace de peinture blanche est manifeste malgré la complexité de l'environnement.

Figure 5.64, exemple de trace de peinture blanche



*Tomb Raider*  
(Square Enix Europe, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 0:12:12)

Figure 5.65, exemple de trace de peinture blanche



*Tomb Raider*  
(Square Enix Europe, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 1:07:21)

À certaines occasions, il convient de remarquer que le signe d'escalade linéaire est représenté par une accumulation de la texture signifiant l'indice. Dans l'exemple présenté le figure 5.66, une série de planches de bois affiche en effet une répétition de la texture de traces de peinture effritée blanche pour signifier l'interactivité du rebord adjacent. À d'autres occasions, il est également à noter une séparation entre l'emplacement du rebord et celui de l'indice. Dans l'exemple de la figure 5.67, nous pouvons en effet constater que la trace de peinture n'est pas apposée sur l'arête du rebord, mais sur les surfaces sur lesquelles l'héroïne doit sauter au préalable pour agripper le signe d'escalade linéaire.

Figure 5.66, exemple de trace de peinture blanche



*Tomb Raider*  
(Square Enix Europe, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 2:03:15)

Figure 5.67, exemple de trace de peinture blanche

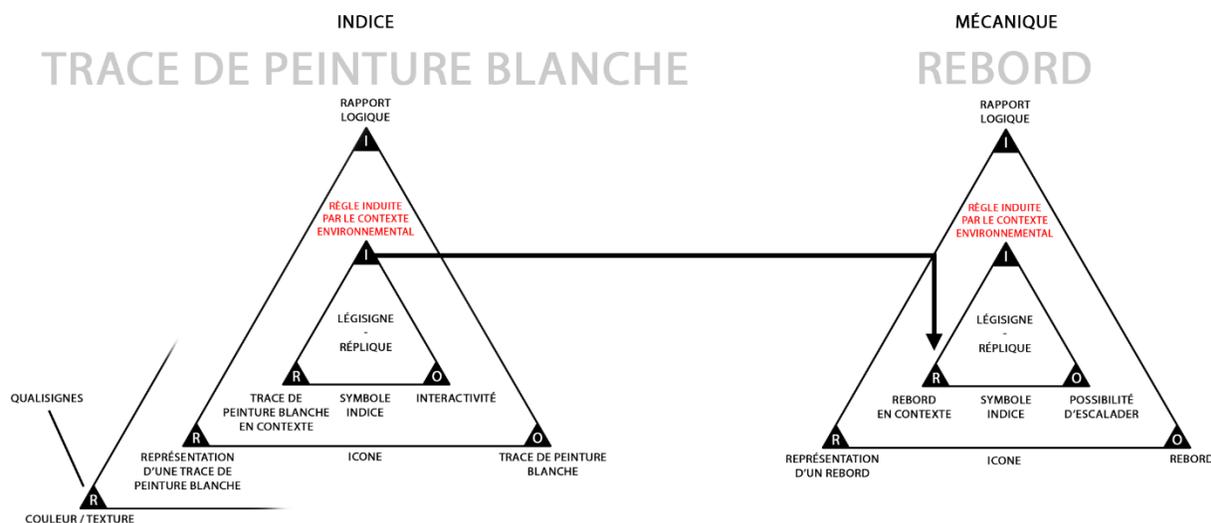


*Tomb Raider*  
(Square Enix Europe, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 1:25:54)

Ce faisant, l'indice acquiert une nouvelle dimension dans sa structure sémiotique : le sinsigne (figure 5.68). Jusqu'à maintenant, la structure des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se limitait à la représentation d'un qualisigne en contraste avec l'environnement visuel immédiat pour désigner le signe d'escalade linéaire. À partir de ce titre, le signe type d'escalade linéaire se voit attribuer l'ajout de la représentation distinctive d'une trace de peinture indépendante de la qualité colorimétrique qu'elle contient. Au niveau qualitatif, si nous comparons avec le dernier signe étudié, nous constatons le remplacement de la qualité formelle de la ligne pour la qualité texturale d'une peinture à l'aspect effritée. De plus, nous notons l'ajout d'une dimension oppositionnelle diégétique dans la fonction indicielle du signe par la présence improbable d'une trace de peinture sur les rebords interactifs, à moins que nous puissions imaginer l'idée saugrenue qu'une personne, un rouleau et un pot de peinture dans les mains, soit passée avant la joueuse ou le joueur pour recouvrir les surfaces requises à l'accomplissement de sa progression.

Figure 5.68, signe d'escalade linéaire type avec la trace de peinture blanche



Aux fins de cette étude, il nous paraît important de préciser que les articulations sémiotiques du signe type d'escalade linéaire décrites ci-avant sont réservées exclusivement aux rebords interactifs situés sur le chemin critique du jeu. Conséquemment, les signes menant aux espaces secrets n'en bénéficient pas, et ce, vraisemblablement pour encourager la dimension exploratrice du jeu.

### 5.2.6.2 *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015)

En raison de la transition vers la console de nouvelle génération PlayStation 4, le contenu visuel du prochain opus de la franchise Tomb Raider, *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015), se distingue par une intensification majeure de la complexité environnementale. Ce point se manifeste par une densification significative de la complexité des formes et du nombre d'objets, l'agencement d'environnements étendus et diversifiés, la reproduction d'éclairages sophistiqués, une augmentation de la résolution des textures, ainsi qu'une amélioration qualitative de la simulation des interactions entre ces textures et la lumière (voir figures 5.69 et 5.70).

Figure 5.69, exemple de densification environnementale



*Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 0:22:50)

Figure 5.70, exemple de densification environnementale



*Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 2:48:22)

Pour compenser les potentiels problèmes d'orientation qui pourraient entraver la capacité de l'utilisatrice ou de l'utilisateur à découvrir la trajectoire actionnelle principale, le même procédé visuel que celui introduit dans le volet précédent est reconduit pour exprimer la possibilité d'escalade linéaire, c'est-à-dire la présence de traces de peinture sur les signes d'escalade linéaire. Toutefois, à l'exception de certaines situations où le contraste textural de l'indice semble prédominer sur l'opposition colorimétrique (figure 5.71), nous ne remarquons pas de différence notable dans l'apparence ou l'emplacement de l'indice par rapport à l'opus précédent. De fait, la structure sémiotique du signe type d'escalade linéaire de *Rise of the Tomb Raider* ne fait l'objet d'aucune modification majeure comparée à celle consignée dans le jeu précédent.

Figure 5.71, exemple d'opposition texturale



*Rise of the Tomb Raider*  
(Crystal Dynamics, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 1:15:00)

### 5.2.6.3 *Uncharted 4: A Thief's End*

Comparé aux deux derniers jeux de la franchise *Tomb Raider* qui standardisent l'utilisation systématique d'une trace de peinture blanche effritée pour désigner le signe d'escalade linéaire, l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité de *Uncharted 4: A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016) n'entretient aucune réelle constance dans la manière dont il est représenté. Outre le fait que les indices ne soient pas systématiquement utilisés avec les signes d'escalade linéaire, les données recueillies lors de notre recherche démontrent que les indices ne maintiennent pas d'uniformité dans la façon dont ils opèrent leur opposition visuelle avec l'environnement immédiat.

En effet, au niveau de la secondéité, les Representamens de chaque indice ne s'accordent pas pour renvoyer au même Objet. Pendant que l'indice des deux derniers titres de *Tomb Raider* reproduit constamment les qualités d'une trace de peinture effritée, ceux de cet opus de *Uncharted* semblent dépendre des conditions environnementales en présentant des disparités d'une représentation à l'autre. Par exemple, lorsque la scène reproduit la paroi d'une falaise, l'indice apparaît soit comme un effet d'érosion (figure 5.72) ou comme un effet d'usure (figure 5.73).

Figure 5.72, effet d'érosion



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 1:45:38)

Figure 5.73, effet d'usure



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 2:50:07)

Dans le contexte où le jeu reconstitue la façade d'un mur, l'indice se matérialise soit sous l'aspect d'une ligne blanche improbable (figure 5.74), soit comme quelque chose qui ressemble à de la neige parsemée (figure 5.75).

Figure 5.74, une sorte de ligne blanche improbable



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 0:31:15)

Figure 5.75, neige parsemée



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 1:45:38)

Enfin, lorsque l'environnement en justifie l'utilisation crédible, nous observons également la reproduction de la même trace de peinture effritée que celle de *Tomb Raider* (figure 5.76).

Figure 5.76, trace de peinture effritée



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 0:30:15)

Figure 5.77, couleur terne de l'indice



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 6:15:45)

Au niveau de la priméité, l'uniformité des indices se manifeste par des différences notables dans l'intensité et la couleur impliquées dans l'agencement de l'opposition visuelle. Dans les figures 5.73 et 5.74, la taille des indices à l'écran est par exemple largement moindre que celles affichées dans les figures 5.72, 5.75 et 5.76. Toutefois, pendant que la majorité de ces indices emploient la couleur blanche pour s'opposer au contenu visuel immédiat, l'utilisation de couleurs plus ternes est parfois utilisée pour désigner le signe d'escalade linéaire (figure 5.77). De plus, dans de rares occasions, la reconnaissance de l'indice repose sur un contraste formel combiné à une faible opposition colorimétrique (figure 5.78) ou encore l'unique contraste engagé par l'utilisation d'une texture inidentifiable (figure 5.79).

Figure 5.78, contraste formel et faiblement colorimétrique



*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 0:10:00)

Figure 5.79, contraste textural

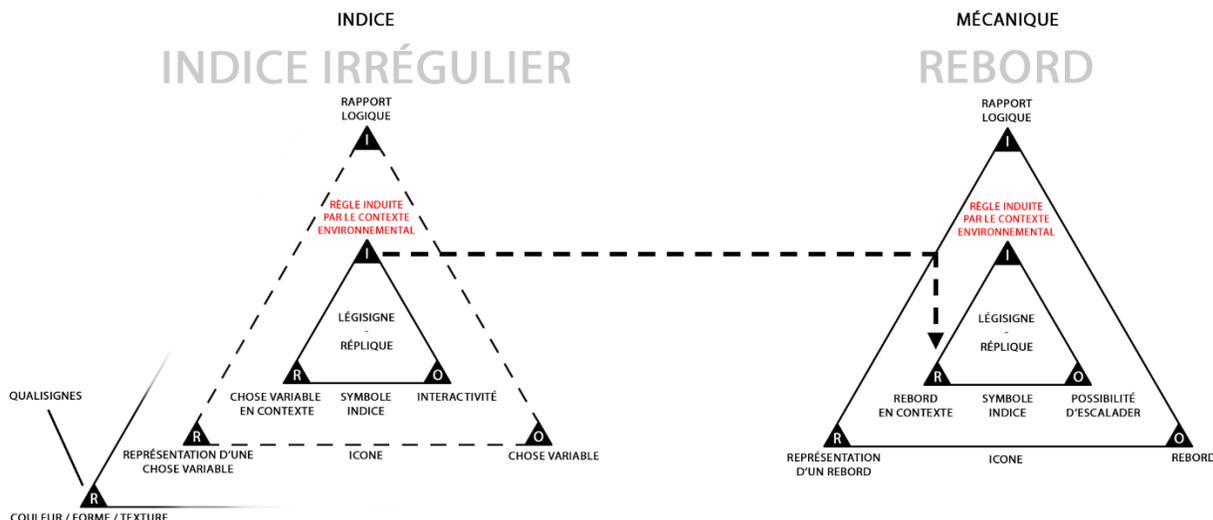


*Uncharted 4: A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 3:16:28)

En raison des différentes configurations de l'indice dans ce jeu, le signe type d'escalade linéaire de *Uncharted 4: A Thief's End* illustré dans la figure 5.80 se compose d'une structure de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques reflétant sa complexité et ses irrégularités. En conséquence, le triangle des qualisignes se rapporte à des couleurs, des textures ou des formes. Le triangle des sinsignes, dont la présence irrégulière est signifiée par la discontinuité des lignes qui le composent, correspond à ce que l'indice représente, c'est-à-dire des choses dont l'identité est variable comme des traces de peintures effritées, des lignes improbables ou de la neige parsemée. Enfin, la discontinuité de la relation entre l'indice et le légisigne est représentée par une autre ligne discontinue puisqu'il existe dans le jeu des itérations du signe d'escalade linéaire dépourvues de tout indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.

Figure 5.80, signe d'escalade linéaire type avec un indice irrégulier



#### 5.2.6.4 *Uncharted 5: The Lost Legacy*

Dans la majorité des cas étudiés dans *Uncharted 5: The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017), nous assistons à une consolidation de la signature visuelle du signe d'escalade linéaire comparément au volet précédent. À quelques exceptions près où l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité peut apparaître sous les traits d'une bordure de couleur jaune (figure 5.81), d'une série de moulures décoratives surilluminées (figure 5.82) ou de mousse végétale verte (figure 5.83), le signe type de ce titre exploite presque systématiquement la même qualité colorimétrique blanche pour engager le contraste visuel des rebords interactifs, établissant ainsi une certaine forme d'homogénéité dans la manière où le signe est représenté. Sur ce premier plan de la phanéroscopie, nous notons également la constance d'une opposition texturale malgré l'irrégularité du rapport entre le Representamen et l'Objet sur le plan de la Secondéité, soit de l'indice.

Figure 5.81, une bordure avec une couleur distinctive



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:33:35)

Figure 5.82, une série de moulures décoratives sur illuminées



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:43:03)

En effet, sur le plan de la secondéité, et comme le prouve les exemples mentionnés, ce à quoi l'indice se réfère en tant que chose du monde sensible se renouvelle régulièrement d'une représentation à l'autre sans toutefois déclencher une opposition diégétique à la manière des deux derniers opus de la franchise *Tomb Raider*. Ainsi, l'indice se présente sous l'aspect d'une sorte de trace de peinture (figure 5.84), d'un écoulement (figure 5.85) ou de ce qui ressemble à une usure improbable (figure 5.86).

Figure 5.83, une mousse végétale verte



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 3:30:21)

Figure 5.84, une sorte de trace peinture



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:33:35)

Figure 5.85, un écoulement



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:55:33)

Figure 5.86, une usure improbable



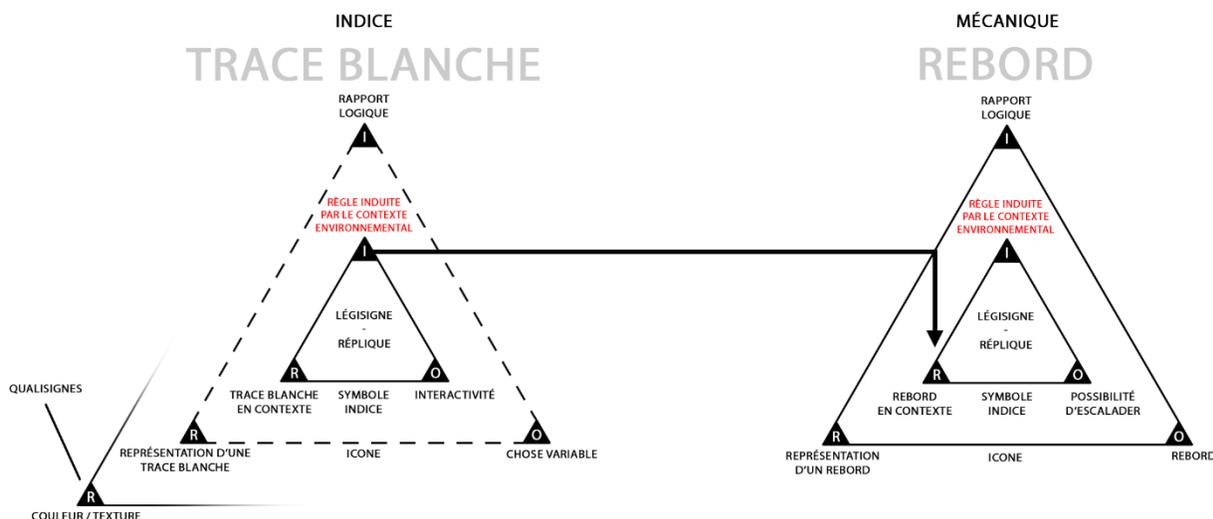
*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 1:55:28)

En substance, les différentes représentations visuelles du signe d'escalade linéaire du dernier jeu de la franchise *Uncharted* de notre corpus harmonisent une tendance dans la façon dont les articulations sémiotiques du signe sont organisées. À l'opposé du signe d'escalade linéaire d'escalade du jeu précédent *Uncharted 4: A Thief's End* dont la signature visuelle de l'indice repose sur l'emploi d'un sinsigne et d'un qualisigne variables, ce signe se structure majoritairement autour de sinsignes variables engageant des qualisignes invariables. En conséquence, la reconnaissance et la perception de la symbolicité du signe dépendent de l'invariabilité des qualisignes de l'indice par l'opposition colorimétrique et texturale qu'ils occasionnent avec l'environnement visuel immédiat.

Pour rendre compte des articulations sémiotiques à l'œuvre dans le signe d'escalade linéaire type de ce dernier volet de la franchise *Uncharted*, le schéma sémiotique en figure 5.87 représente l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité de la trace blanche par l'enchevêtrement de trois triangles sémiotiques. Le triangle du centre symbolise la fonction indicielle pendant que le triangle de moyenne taille, en ligne discontinue, détaille la reproduction irrégulière d'un élément en accord avec le monde narratif. Quant au triangle extérieur, il désigne les deux qualités, colorimétrique et texturale, qui participent à attirer l'attention de la joueuse ou du joueur dans un contexte où le monde visuel représenté est sujet à un large processus de complexification.

Figure 5.87, signe d'escalade linéaire type avec une trace blanche



### 5.2.6.5 *Shadow of the Tomb Raider*

Dans *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018), le procédé visuel pour marquer la possibilité d'escalade linéaire se consolide. D'après nos recherches, la structure sémiotique du signe ne subit aucune modification majeure en tant que telle. Toutefois, la manière dont le signe est présenté à l'utilisatrice ou à l'utilisateur annonce une transformation fondamentale dans les pratiques de la franchise. Contrairement à tous les titres précédents de la franchise Tomb Raider, où la règle de fonctionnement du signe d'escalade linéaire et de son indice d'interactivité est implicitement déduite par l'utilisatrice ou l'utilisateur à travers les contraintes contextuelles du jeu – notamment par la nécessité de suivre une trajectoire actionnelle linéaire et unique –, cet opus adopte une approche explicite. En effet, ce titre désigne formellement les traces de peinture comme un symbole environnemental d'orientation et, par extension, d'action, en officialisant leur rôle dans le menu des niveaux de difficulté. Autrement dit, il ancre leur fonction dans le cadre du système ludique, renforçant leur statut de repère interactif.

En effet, lorsque le niveau est facile (figure 5.88), le jeu nous informe (dans la section *Exploration difficulty*) de la présence de « peinture blanche évidente sur le chemin critique<sup>112</sup> » (figure 5.93). Au moment où le niveau normal et par défaut<sup>113</sup> de difficulté d'exploration est sélectionné (figure 5.90), une « peinture blanche discrète sur le chemin critique<sup>114</sup> » est affichée (figure 5.91). Enfin, dans le cas où l'utilisatrice ou l'utilisateur choisit le niveau le plus exigeant (figure 5.92), « aucune peinture blanche sur le chemin critique<sup>115</sup> » n'est présente (figure 5.93). Certes, le lien entre le signe de la peinture et l'action d'escalader sur un rebord reste à conclure. Néanmoins, nous ne pouvons ignorer que l'indice introduisant le déclenchement des hypothèses comportementales n'est plus laissé à la seule découverte des utilisatrices ou des utilisateurs. Dans ce titre, la valeur indicielle de la trace de peinture n'est pas induite par des exercices de pensée, mais plutôt résolument imposée à la conscience de la joueuse ou du joueur.

---

<sup>112</sup> Notre traduction de « *Obvious white paint on critical path* » (figure 5.88).

<sup>113</sup> À l'évidence, nous pouvons conclure l'intention du design de conserver la trace de peinture pour une majeure partie de la communauté tout en donnant la possibilité aux joueuses et joueurs les plus expérimentés de s'en libérer pour encourager la dimension exploratoire du jeu.

<sup>114</sup> Notre traduction de « *Discreet white paint on critical path* » (figure 5.90).

<sup>115</sup> Notre traduction de « *No white paint on the critical path* » (figure 5.92).

Figure 5.88, niveau de difficulté facile



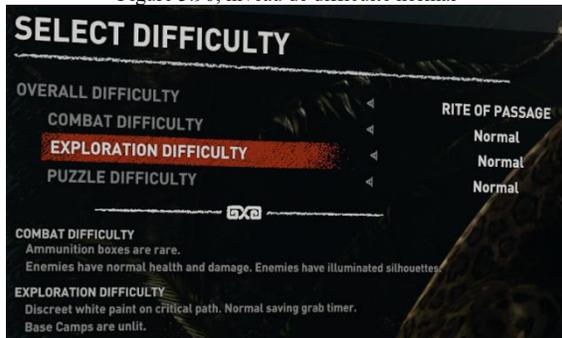
*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.89, peinture blanche évidente sur le chemin critique



*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.90, niveau de difficulté normal



*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.91, peinture blanche discrète sur le chemin critique



*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.92, niveau de difficulté difficile



*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.93, aucune peinture blanche sur le chemin critique



*Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

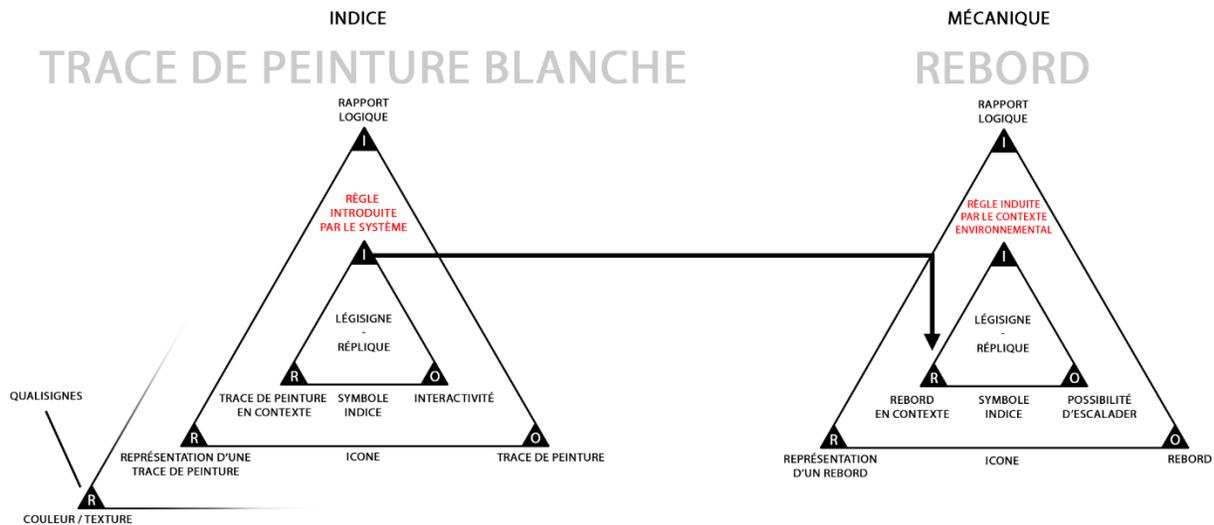
Si nous comparons la signature visuelle de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité de cet opus avec les précédents titres, nous constatons deux ajustements dans la manière dont le signe se manifeste. Le premier concerne l'endossement complet de la trace de peinture blanche comme symbole de l'interactivité au point de la représenter comme le résultat du passage d'un pinceau surdimensionné. Ce faisant, l'équipe de développement assume pleinement

le contraste diégétique qui en résulte pour engager l'interprétation d'un fait surprenant par l'utilisatrice ou l'utilisateur.

Le second ajustement que nous observons implique l'économie de placement auquel l'indice est soumis. Amorcé dans quelques rares occasions dans le précédent opus de la franchise, les conceptrices et concepteurs font preuve de retenue dans l'emploi de la trace de peinture. Dans plusieurs cas de doubles sauts qui se terminent par un acte d'escalade linéaire (figure 5.65), ils n'en utilisent qu'une seule, en l'occurrence sur le mur, alors que la norme était jusqu'à présent d'en mettre une sur le mur et une autre sur le rebord. Ce faisant, les conceptrices et concepteurs introduisent une déconnexion spatiale entre la représentation du rebord et celle de l'indice.

Dans notre représentation schématique du signe type d'escalade linéaire de *Shadow of the Tomb Raider* (figure 5.94), l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité assure donc sa visibilité dans le domaine de la priméité par le contraste visuel de la couleur blanche et la texture de la trace de peinture en opposition avec le visuel immédiat. Dans le domaine de la secondéité, c'est-à-dire lorsque notre perspective d'observation établit des liens référentiels entre les représentations proposées et les choses du réel, il se démarque en proposant la reproduction d'une trace de peinture irraisonnablement disproportionnée qui participe *de facto* faiblement à l'homogénéité narrative dominante. Dans ce schéma, la différence avec le titre précédent de la franchise Tomb Raider se situe au niveau de l'Interprétant du légisigne puisque la règle est induite par le système et non par le contexte environnemental.

Figure 5.94, signe d'escalade linéaire type avec une trace de peinture blanche



### 5.2.7 L'appropriation de la trace blanche

Dépendant de l'année et des différentes étapes de développement sémiotique détaillées précédemment, plusieurs jeux et franchises hors de notre corpus, mais appartenant au même genre vidéoludique se sont appropriés les mécanismes sémiotiques de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité décrits dans cette recherche pour désigner l'interactivité d'un rebord. Dans le contexte de ces jeux, le signe d'escalade linéaire se présente majoritairement sous les traits d'une trace de peinture ou d'un écoulement blanc. Des figures 5.95 à 5.98, nous pouvons l'identifier respectivement dans *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019), *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) et plus récemment dans *Kena: Bridge of spirit* (Ember Lab, 2021) et *Sea Of Stars* (Sabotage Studio, 2023).

Figure 5.95, exemple d'appropriation de l'indice



*Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.96, exemple d'appropriation de l'indice



*Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020)  
 Capture d'écran tirée d'une partie personnelle

Figure 5.97, exemple d'appropriation de l'indice



*Kena: Bridge of spirit* (Ember Lab, 2021)

Figure 5.98, exemple d'appropriation de l'indice



*Sea Of Stars*  
 (Sabotage Studio, 2023)

Hormis des franchises Uncharted et Tomb Raider, nous souhaitons souligner qu'une seule itération de ce type de signe a été découverte dans les autres franchises de notre corpus (figure 5.99), et plus précisément dans le jeu *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft, 2013). Puisqu'il n'y avait qu'une seule itération de ce signe, nous ne l'avons pas inclus dans l'analyse de ce chapitre. Toutefois, il nous semblait pertinent de le mentionner.

Figure 5.99, exemple d'appropriation de l'indice



*Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist*  
(Ubisoft, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(【XCV//】 , 2013, 4:23:46)

En bref, l'assimilation de ce type d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité dans différents titres et studios de développement signifie une certaine forme de convention sociale de la communauté vidéoludique. À l'évidence, ce procédé est devenu une pratique suffisamment efficace et courante pour s'inscrire dans la norme. Il satisfait à l'exigence des jeux de ce type de représenter l'interactivité des rebords, ainsi qu'à la nécessité des utilisatrices ou des utilisateurs de percevoir le sens d'un symbole devenu suffisamment familier. D'un point de vue sémiotique, cet indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité est l'aboutissement des raisonnements successifs des conceptrices ou des concepteurs de jeux. À ce titre, ce signe provoque à ce jour l'Interprétant logique final le plus approprié pour signifier la potentialité d'escalade linéaire, et ce, jusqu'à ce qu'il soit éventuellement remplacé par un autre signe en réponse à un changement de contexte et d'habitudes interprétatives.

### 5.2.8 Conclusion

En conclusion, il apparaît que l'évolution des environnements vidéoludiques, marquée par une densification croissante au fil des années, a profondément influencé les articulations sémiotiques des indices emphatiques diégétiques d'escalade. Cette transformation s'accompagne d'une complexification progressive des mécanismes de contraste employés pour signaler ces indices.

Initialement dominée par des contrastes colorimétriques simples, cette dynamique s'est développée pour intégrer des dimensions texturales, formelles et, enfin, diégétiques, enrichissant ainsi la palette des outils sémiotiques mobilisés.

Malgré cette évolution, la couleur blanche demeure un élément omniprésent dans les franchises composant notre corpus, avant d'être adoptée et observée ultérieurement dans de nombreuses autres franchises vidéoludiques. Ce constat valide son rôle en tant qu'indice transversal, reconnu dans le contexte des interactions liées à l'escalade. Ainsi, la « trace blanche » s'est cristallisée au fil du temps en tant que véritable symbole de l'interactivité d'escalade, incarnant une convention désormais ancrée dans les pratiques vidéoludiques.

### **5.3 Les signes d'escalade libre**

Dans ce sous-chapitre, nous approfondirons la notion de signe d'escalade libre, qui désigne une zone d'escalade sur une paroi verticale offrant à l'avatar une liberté complète de mouvement. Contrairement au signe d'escalade linéaire dont la trajectoire est plus rigide, cette mécanique permet à l'avatar de se déplacer sans contrainte, sans être limité par des points d'appui fixes, offrant une expérience de jeu où le déplacement devient plus exploratoire. En analysant son évolution, nous avons identifié quatre étapes majeures dans la mise en place des signes d'escalade libre ; (1) l'émergence de son motif symbolique, (2) le renouvellement du motif, (3) l'émergence d'un indice et (4) l'appropriation transversale du signe.

#### **5.3.1 L'émergence du motif symbolique du signe d'escalade libre**

Dans cette sous-partie, nous examinons les conditions d'émergence du motif symbolique associé au signe d'escalade libre. Nous analysons les propriétés distinctives qui le définissent, les facteurs déterminants ayant contribué à sa construction ainsi que les raisons pour lesquelles ces caractéristiques s'imposent durablement dans l'univers vidéoludique pour constituer les fondements du symbole de l'escalade libre dans les jeux d'action-aventure 3D linéaire.

### 5.3.1.1 Le quadrillage

D'après nos recherches, le signe d'escalade libre et la mécanique de jeu qui y est associée apparaissent relativement tôt dans les jeux d'action-aventure tridimensionnels. Dans notre corpus, la première itération du signe apparaît dès 1997 avec *Tomb Raider 2* (Core Design, 1997) lorsque le jeu impose à plusieurs reprises d'escalader des parois aux apparences diverses et variées. Dans ces premières manifestations, l'aspect du signe varie de la représentation d'une bibliothèque (figure 5.100) à ce qui ressemble à une sorte d'accumulation d'échelles (figure 5.101), de la reproduction d'un mur de briques (figure 5.102) à une paroi de glace dont la configuration des fissures reprend partiellement le motif d'un mur de brique (figure 5.103) ou encore à sorte de décoration murale (figure 5.104).

Figure 5.100, exemple de la bibliothèque



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 0:58:19)

Figure 5.101, accumulation d'échelles



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 2020, 6:36:09)

Figure 5.102, mur de briques interactif



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 2020, 5:34:40)

Figure 5.103, paroi de glace en briques



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 2020, 5:50:02)

Figure 5.104, armature décorative



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 6:49:22)

Dans le monde sensible ou dans les jeux vidéo, les Objets de ces représentations ne suggèrent pas l'acte d'escalade. Dans l'exemple de la bibliothèque, la relation iconique du Representamen avec l'Objet du signe se réfère en effet davantage à l'Objet bibliothèque plutôt qu'à un Objet d'escalade. D'un autre point de vue, si nous ignorons la présence des livres, nous pouvons percevoir la structure d'une sorte d'échelle et établir un lien avec celle-ci. De fait, même si la relation iconique initiale, c'est-à-dire la référence à la bibliothèque, ne propose pas *de facto* la relation actionnelle recherchée, l'influence du contexte, en l'occurrence celui de la progression le long d'une trajectoire actionnelle linéaire, incitera éventuellement l'utilisatrice ou l'utilisateur à envisager de nouvelles relations iconiques, différentes de celles qui lui sont familières.

En d'autres termes, l'idée d'escalader une bibliothèque comme une sorte d'échelle n'est pas immédiatement considérée comme une action possible, voire logique, tant et aussi longtemps que la joueuse ou le joueur n'a pas épuisé toutes les possibilités interprétatives auxquelles il est habitué. Essentiellement dans une situation de blocage, la joueuse ou le joueur peut émettre des hypothèses et considérer d'éventuelles relations iconiques moins consolidées dans le but de poursuivre son expérience ludique.

Malgré l'ambiguïté de l'ensemble de ces représentations, nous remarquons une caractéristique visuelle commune dans la plupart d'entre elles. En effet, dans chacune des représentations susmentionnées, nous constatons la présence d'un motif en forme de quadrillage. Uniformément,

ce motif est présent dans la bibliothèque, l'accumulation d'échelles et les différents murs de briques. Même si, dans l'absolu, il est illogique que certaines représentations, notamment le mur de briques et la paroi de glace, soient similaires à la plupart des murs de briques non interactifs du jeu (figure 5.105), force est de constater la présence dominante d'un motif spécifique, et donc d'une certaine forme de cohérence, pour désigner l'acte d'escalade libre dans *Tomb Raider 2*.

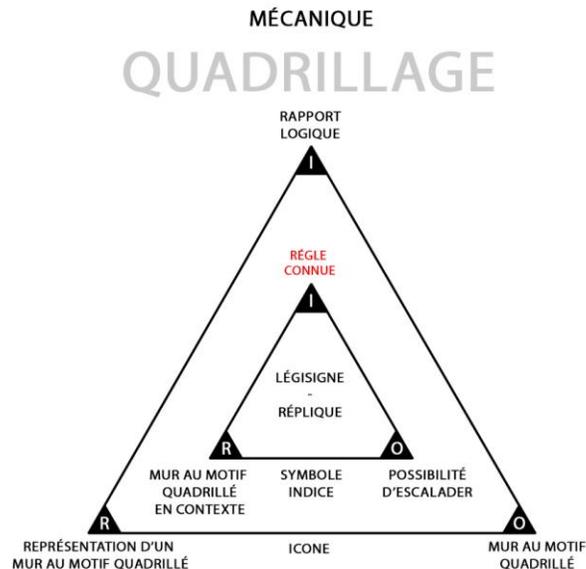
Figure 5.105, mur de briques courant dans les jeux vidéo qui ne suggère pas l'acte d'escalade



*Tomb Raider 2*  
(Core Design, 1997)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Heavy Game Section, 2020, 5:50:02)

À cette étape préliminaire du développement du signe, le signe ne fonctionne pas avec la combinaison d'un indice qui désigne une partie d'une paroi comme interactive : l'entièreté de la paroi représentée est interactive. Conséquemment, le signe type d'escalade libre de *Tomb Raider 2* se compose d'un seul enchevêtrement de triangles sémiotiques illustré en figure 5.106. Selon la perspective d'interprétation de l'utilisatrice ou de l'utilisateur, le signe peut être interprété comme un sinsiène iconique dicent sous la forme de la représentation d'une matière rocheuse avec des entailles qui, sous l'influence du contexte environnemental et d'une série d'expérimentations confirmatives, peut également être perçue comme le symbole de la possibilité d'escalader.

Figure 5.106, signe d'escalade libre de type « grillage » dans *Tomb Raider 2*

### 5.3.1.2 Les entailles

Pendant que cette tendance à représenter le signe d'escalade libre par un motif en quadrillage se maintient dans les deux titres suivants de la franchise *Tomb Raider*, soit *Tomb Raider 3* (Core Design, 1998) et *Tomb Raider : The Last Revelation* (Core Design, 1999), les informations recueillies lors de notre recherche démontrent l'émergence d'une seconde tendance plus uniforme dans la manifestation du signe d'escalade libre. Dans un nombre notable d'itérations du signe, nous constatons la reprise de la représentation d'une matière marquée d'une multitude d'entailles en biais (figures 5.107 à 5.109). Par elle-même, cette représentation distinctive ne possède aucun réel lien iconique sur le plan de la secondéité ou de la tiercéité en rapport avec l'accomplissement d'une action familière. Dans un contexte vidéoludique où elle se présente comme la seule option de cheminement logique, elle dispose ainsi de la potentialité d'être perçue comme un symbole dès qu'un nombre suffisant de résultats confirmatifs peut la valider comme telle. Le fait de voir plusieurs récurrences de cette représentation dans deux volets consécutifs de la franchise suppose d'ailleurs une intention de l'équipe de développement en ce sens.

Figure 5.107, exemple d'entailles



*Tomb Raider 3*  
(Core Design, 1998)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Look Back Gaming, 2020, 2:21:27)

Figure 5.108, exemple d'entailles



*Tomb Raider: The Last Revelation*  
(Core Design, 1999)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 1:11:21)

Figure 5.109, exemple d'entailles

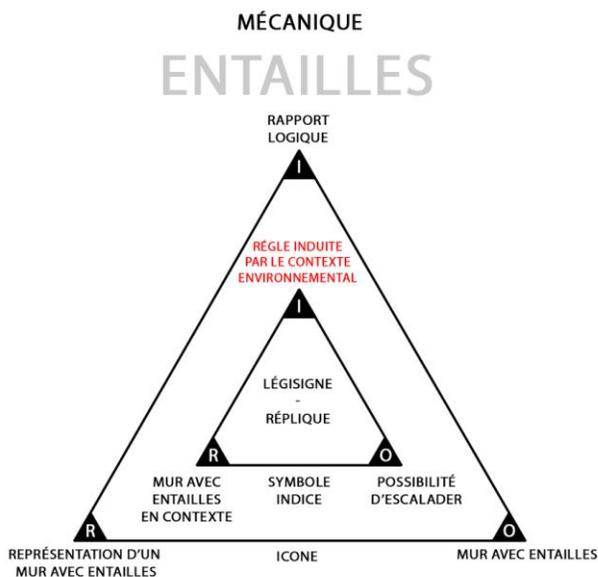


*Tomb Raider: The Last Revelation*  
(Core Design, 1999)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 8:36:48)

En faisant preuve d'une certaine constance dans la signature visuelle de cette représentation, la franchise établit une première représentation symbolique transversale en imposant cette même identité sur deux titres à la suite. Toutefois, comme le signe désigne encore une fois l'interactivité de l'entièreté d'une paroi plutôt qu'une partie de celle-ci et qu'il ne présente aucun indice, la représentation de ce signe type d'escalade libre ne comporte qu'un seul enchevêtrement de triangles sémiotiques (figure 5.110).

Figure 5.110, signe d'escalade libre de type « entailles »



### 5.3.1.3 Le grillage

Aux côtés des deux tendances susmentionnées, les recherches révèlent également l'émergence d'une troisième tendance pour représenter le signe d'escalade libre. À partir de *Tomb Raider 3*, nous constatons en effet l'usage irrégulier d'une représentation d'un grillage (figure 5.111) tandis que, dans *Tomb Raider : Chronicles* (Core Design, 2000), nous sommes plutôt en présence d'une sorte de grille au design moins conventionnel (figure 5.112). Dans les deux cas, dans un contexte où les capacités athlétiques et acrobatiques de l'héroïne sont déjà connues de l'utilisatrice ou de l'utilisateur par son expérience préalable du jeu et qu'il n'est pas inhabituel de voir un héros d'un média du genre action-aventure se déplacer sur ce type de grille, la proposition de les percevoir comme une paroi interactive paraît logique, et ce, sans la contribution d'un contexte environnemental établissant leur franchissement comme la seule alternative de progression possible.

Figure 5.111, exemple de grillage



*Tomb Raider 3*  
(Core Design, 1998)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Look Back Gaming, 2020, 3:11:10)

Figure 5.112, exemple de grillage



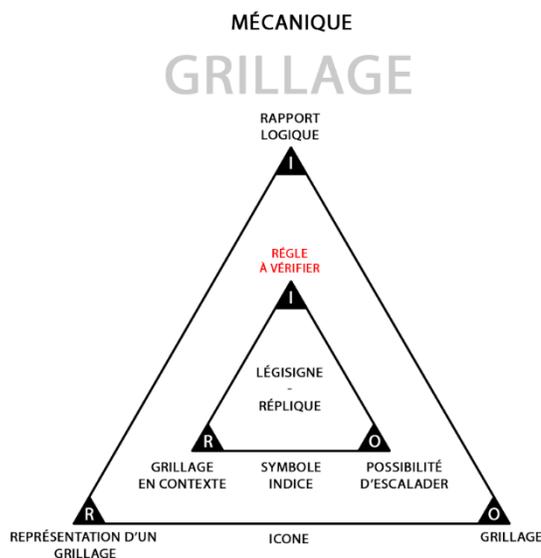
*Tomb Raider : Chronicles*  
(Core Design, 2000)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 3:30:57)

La différence entre ce type de représentation et celle évoquée précédemment sous la forme d'entailles se situe au niveau de l'Interprétant du légisigne de la possibilité d'escalader. Pendant que le rapport logique de l'existence d'une relation actionnelle du premier nécessite l'influence du contexte environnemental pour s'établir, la relation actionnelle du second est déjà connue et communément admise dans le monde physique, le tout étant de savoir si cette relation actionnelle a été transposée en tant que mécanique dans l'univers de jeu. Ainsi, puisque la représentation de ce signe type d'escalade libre se réalise encore une fois sur la surface complète d'une paroi, la

configuration sémiotique de ce signe ne dispose que d'un seul enchevêtrement de triangles sémiotiques et donc d'aucun indice (figure 5.113).

Figure 5.113, signe d'escalade libre de type « grillage »



Lors de la première apparition du signe type d'escalade libre dans le titre suivant *Tomb Raider : The Angel of Darkness* (Core Design, 2003), le système de jeu déclare la présence d'une mécanique de jeu en affichant le texte anglais « *I can climb that easily*<sup>116</sup> » à l'approche du grillage (figure 5.114), laissant à la joueuse ou au joueur l'induction du rapport actionnel logique entre le grillage et la règle à peine énoncée. La validation de la règle provient ensuite du moment où la joueuse ou le joueur interagit avec succès avec le grillage, confirmant ainsi l'exécution et le fonctionnement de la règle (figure 5.115).

<sup>116</sup> « Je peux escalader ça facilement » (notre traduction).

Figure 5.114, exemple de grillage



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 0:33:17)

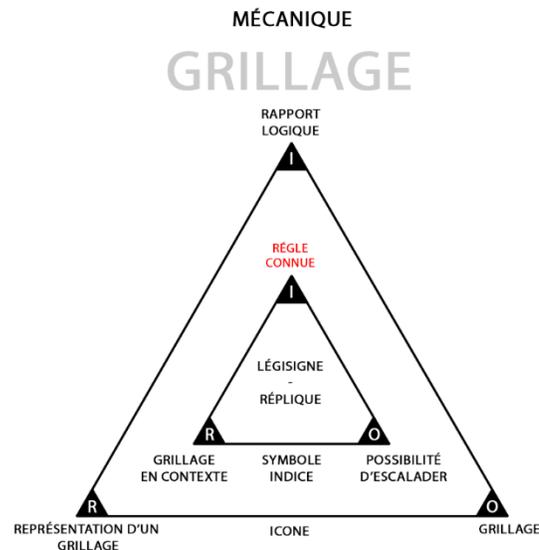
Figure 5.115, exemple de grillage



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 0:34:40)

La disparité entre la présente représentation et celle préalablement évoquée réside encore une fois au niveau de l'Interprétant du légisigne. Dans les conditions décrites plus haut, l'information établissant un lien actionnel entre la représentation de l'avatar et celle du grillage est communiquée par le système et vient confirmer la transposition d'un comportement déjà existant et généralement observé dans la réalité. En d'autres termes, la règle établissant le grillage comme interactif est désormais connue (figure 5.116).

Figure 5.116, signe d'escalade libre de type « grillage » dans *Tomb Raider : The Angel of Darkness*

De notre point de vue, les données examinées lors de notre étude démontrent que *Tomb Raider : The Angel of Darkness* constitue une étape majeure dans le développement du signe d'escalade libre de notre corpus. D'une part, il introduit une nouvelle étape dans le développement du signe que nous traiterons dans la prochaine sous-partie en apposant ce qui s'apparente à un indice emphatique diégétique d'interactivité sur une zone particulière de la paroi, en opposition avec les indices précédents qui se manifestent plutôt sur l'entièreté de celle-ci. D'autre part, il matérialise l'abandon de tous les autres signes types d'escalade libre mentionnés jusqu'à maintenant, c'est-à-dire le signe au motif de quadrillage et celui d'entailles, pour favoriser le grillage. Ensuite, il concrétise le fractionnement de la mécanique d'escalade utilisée jusqu'alors autant pour les représentations d'échelles que pour celles de parois pour finalement proposer deux mécaniques distinctes avec leur propre ensemble d'animations<sup>117</sup>. Enfin, il participe à l'émergence et à la

---

<sup>117</sup> Précédemment, les représentations d'échelles et les signes d'escalade libre engageaient exactement le même comportement de l'avatar, ce qui laisse entendre que, pour l'équipe de développement, ils étaient intégrés dans une mécanique unique. Cette perception demeure valable malgré le fait que deux types distincts de signes permettaient d'activer cette même mécanique.

stabilisation transversale d'un signe type d'escalade libre sous la forme de grillage, et ce, même si la franchise abandonne cette identité visuelle par la suite. En effet, durant le développement des quatre premiers jeux de la franchise Tom Clancy's Splinter Cell, c'est-à-dire Tom Clancy's Splinter Cell (Ubisoft, 2002), Tom Clancy's Splinter : Cell Pandora Tomorrow (Ubisoft, 2004), Tom Clancy's Splinter : Cell Chaos Theory (Ubisoft, 2005) et Tom Clancy's Splinter Cell : Double Agent (Ubisoft, 2006), ces jeux établissent la représentation d'un grillage comme la manifestation unique et constante du signe d'escalade libre (Figures 5.117 à 5.118).

Figure 5.117, exemple de grillage



*Tom Clancy's Splinter Cell*  
(Ubisoft, 2002)

Capture d'écran d'une vidéo  
(AlphaYellow, 2019, 3:24:35)

Figure 5.118, exemple de grillage



*Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*  
(Ubisoft, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(AlphaYellow, 2019, 0:05:52)

#### 5.3.1.4 Le motif symbolique

Au fil des étapes de son développement, la représentation des signes types d'escalade libre s'organise de manière à reproduire un motif figurant la répétition d'un tracé ou d'une forme distinctive évoquant l'idée possible d'un acte d'escalade. Au départ proche de la représentation de l'échelle avec un motif de l'ordre du quadrillage, le signe évolue pour organiser l'agencement de motifs suggérant l'empoigne par la représentation de creux ou de trous. De cette façon, les conceptrices et concepteurs cherchent à communiquer à tous les joueuses ou joueurs l'interactivité d'une paroi. Ils tentent d'initier l'interprétation habituelle d'une relation actionnelle entre une surface verticale et les possibilités de déplacement d'un avatar. En résumé, ils s'emploient à concevoir une affordance.

Figure 5.119, représentation comparative des motifs



Si nous comparons les caractéristiques visuelles des tracés de chaque motif (figure 5.119), il est possible d'identifier des qualités communes comme la perpendicularité du croisement des lignes et la régularité des formes constituées. Sous cette perspective d'analyse, nous pouvons observer la normalisation d'une identité visuelle dans la manière où la symbolique de l'interaction des parois verticales est représentée au cours des jeux, une identité que nous retrouvons également lors de l'étape de renouvellement du signe décrit dans la prochaine sous-partie.

### 5.3.2 Le renouvellement du motif symbolique

Dans *Tomb Raider : The Angel of Darkness* puis dans *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008), les données de notre recherche démontrent la consolidation du motif symbolique de l'escalade libre. À ce stade, le signe d'escalade libre se compose uniquement du motif symbolique et ne dispose pas d'indice d'interactivité. Le motif désigne l'affordance de la mécanique de jeu, c'est-à-dire une relation actionnelle entre la paroi d'une falaise et les possibilités motrices de l'avatar. Dans cette situation, nous ne sommes pas dans la représentation d'un indice d'interactivité dont la fonction est de signifier la présence de ladite relation actionnelle. La représentation du motif d'escalade est sur le même plan interprétatif que les premières manifestations du signe d'escalade linéaire lorsque le rebord n'est pas encore associé à la représentation d'une trace blanche.

### 5.3.2.1 Tomb Raider

Dans *Tomb Raider : The Angel of Darkness*, les données recueillies mettent en évidence la singularité visuelle de deux signes distincts. Le premier se manifeste à la fin du premier tiers de *Tomb Raider : The Angel of Darkness*, lorsque l'héroïne s'approche d'une ouverture qui laisse entrevoir l'existence d'une salle (figure 5.120) et qu'une cinématique s'engage pour nous la présenter. Avec cette cinématique, il est constaté que l'ouverture où se trouve l'héroïne se situe au-dessus d'une haute salle cylindrique, aux allures de tour, et que la sortie à atteindre est positionnée à l'extrémité inférieure de celle-ci.

Lorsque le contrôle de la caméra est de retour et que la joueuse ou le joueur s'approche de l'ouverture, aucune structure semblable à une plateforme ou à un escalier ne se démarque pour soutenir une descente vers la sortie. Puisque le saut est exclu pour des raisons évidentes, l'acte de se suspendre aux rebords de l'ouverture devient *de facto* la seule option de progression restante. Au moment où l'héroïne se suspend, l'angle de la caméra s'ajuste et permet de découvrir une large surface rocheuse dont la partie centrale constitue un contraste textural suffisant pour être interprété comme le chemin à suivre tant celui-ci se présente comme l'unique supposition logique pour poursuivre la progression de jeu (figure 5.121).

Figure 5.120, ouverture vers la salle



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 1:55:02)

Figure 5.121, la paroi rugueuse



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 1:55:30)

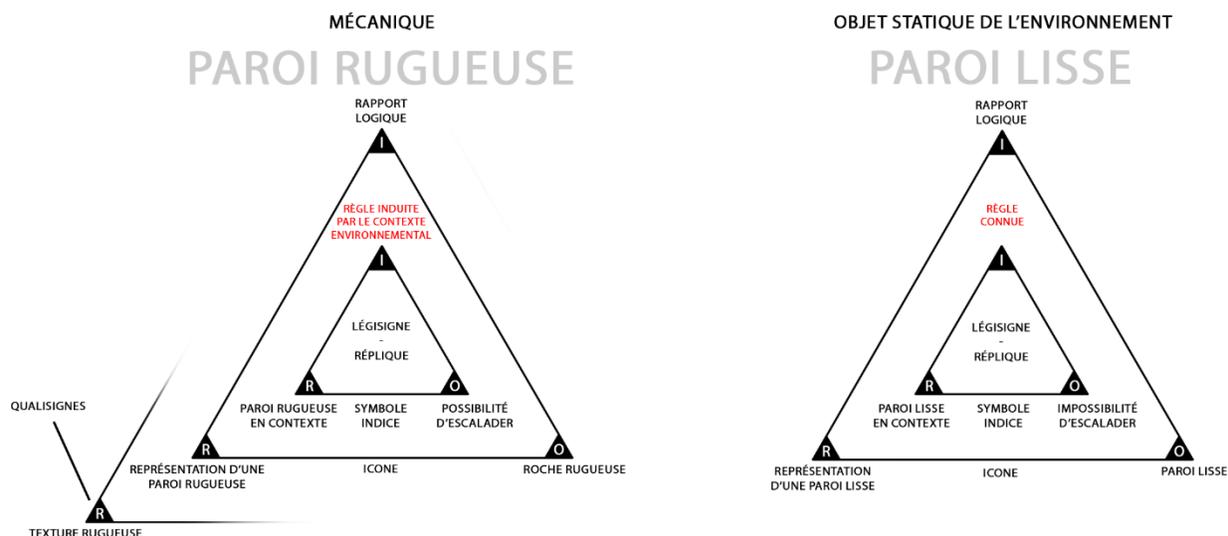
Dans cette scène, la représentation d'une matière rocheuse relativement lisse et uniforme est appliquée sur la majorité des murs, des sols et des plafonds. Lorsque le jeu impose l'acte d'escalader à l'utilisatrice ou à l'utilisateur, la même matière est appliquée sur l'ensemble de la paroi, à l'exception de la partie du centre où nous observons une sorte de version plus sombre et rugueuse de ladite matière. Dans les circonstances où l'ajout de cette matière confirme une partie interactive de la paroi par le comportement de l'avatar, nous pourrions être tentés de l'interpréter comme un indice qui distingue, sur la paroi, ce qui est interactif de ce qui ne l'est pas.

Or, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité ne sont pas des symboles d'interactivité, mais des signes qui les indiquent. Si nous comparons ce signe d'escalade libre avec un signe d'escalade linéaire disposant d'un indice, le rebord sans indice peut en pratique supporter un acte d'escalade de l'avatar en vertu de ses qualités formelles et des dispositions motrices de l'avatar. Dans cette situation, le design utilise l'indice pour confirmer qu'une relation actionnelle probable est supportée par le système. Toutefois, dans le cas qui nous préoccupe, la qualité lisse de la paroi dominante n'évoque pas la possibilité que l'avatar puisse s'y agripper. Seule la partie rugueuse de la paroi suggère éventuellement une relation actionnelle. Autrement dit, cette partie rugueuse n'indique pas une interactivité de la paroi lisse : elle l'incarne aux côtés de celle-ci.

En revanche, si nous comparons la manière avec laquelle les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité des signes d'escalade linéaire déclenchent le processus de raisonnement conduisant à la compréhension d'une règle, nous constatons que ce signe d'escalade libre repose sur les mêmes mécanismes sémiotiques que les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité pour attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. En effet, ils organisent tous les deux un fait surprenant pour déclencher subséquemment un processus hypothético-déductif menant à la découverte d'une mécanique.

De fait, ce signe d'escalade libre ne dispose d'aucun indice et se compose donc uniquement d'un seul triangle sémiotique. En apparence, nous avons en effet deux signes côte à côte qui se ressemblent (figure 5.122). Leur différence réside dans leur capacité d'évoquer d'une relation actionnelle dans l'esprit de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Pendant que la paroi rugueuse illustrée dans l'enchevêtrement de triangles sémiotiques de gauche peut être interprétée indépendamment comme une paroi rugueuse ou comme le symbole de la possibilité d'escalader librement, la représentation de la paroi lisse n'évoque que l'Objet évident de sa relation iconique. En ce qui concerne le mécanisme sémiotique à l'origine du fait surprenant engageant l'attention de la joueuse ou du joueur, celui-ci s'organise par la qualité texturale de la paroi rugueuse et l'opposition visuelle qu'elle mobilise aux côtés de la paroi lisse.

Figure 5.122, schéma sémiotique de la paroi rugueuse et de la paroi lisse



Quelques heures de jeu plus tard, le second signe distinctif de cette nouvelle étape de développement du signe d'escalade libre apparaît lorsque l'héroïne se retrouve dans une grande salle partiellement inondée. Pour atteindre une passerelle située dans la partie supérieure de la salle et dont l'accès est impossible par des méthodes conventionnelles de déplacement, la représentation de lierres grimpants établissant le lien entre le sol et ladite passerelle s'impose comme une trajectoire envisageable (figures 5.123 et 5.124). Avec son agencement favorable et notre habitude de voir les lierres être interprétés comme un moyen d'escalade dans le genre action-aventure des médias dominants, les lierres grimpants disposent de l'ensemble des qualités pour être interprétés comme un symbole d'escalade.

Figure 5.123, contexte de la salle inondée



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 3:38:44)

Figure 5.124, signe d'escalade libre des lierres grimpants



*Tomb Raider : The Angel of Darkness*  
(Core Design, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 3:39:21)

Au même titre que le signe précédent néanmoins, nous ne pouvons pas considérer cette représentation de lierres grimpants comme un indice de l'interactivité de quelque chose d'autre. Dans les cas des signes d'escalade linéaire examinés dans la première partie de ce chapitre, les rebords disposant d'une peinture blanche suggèrent une relation actionnelle en vertu des dispositions de l'avatar, et ce, sans considérer la trace blanche dans le processus d'interprétation. Dans cette situation, la trace blanche vient uniquement confirmer l'interactivité du rebord<sup>118</sup>. Dans le cas de ce signe, il ne s'agit pas d'une situation où une représentation suggère l'interactivité d'une autre. Le lierre grimpant n'indique pas que le mur de briques est interactif. Nous sommes face à une situation où une représentation suggérant l'interactivité est apposée sur une autre qui n'en manifeste aucune, ce qui explique probablement la confusion qui amène à percevoir le lierre grimpant comme un indice d'interactivité potentiel.

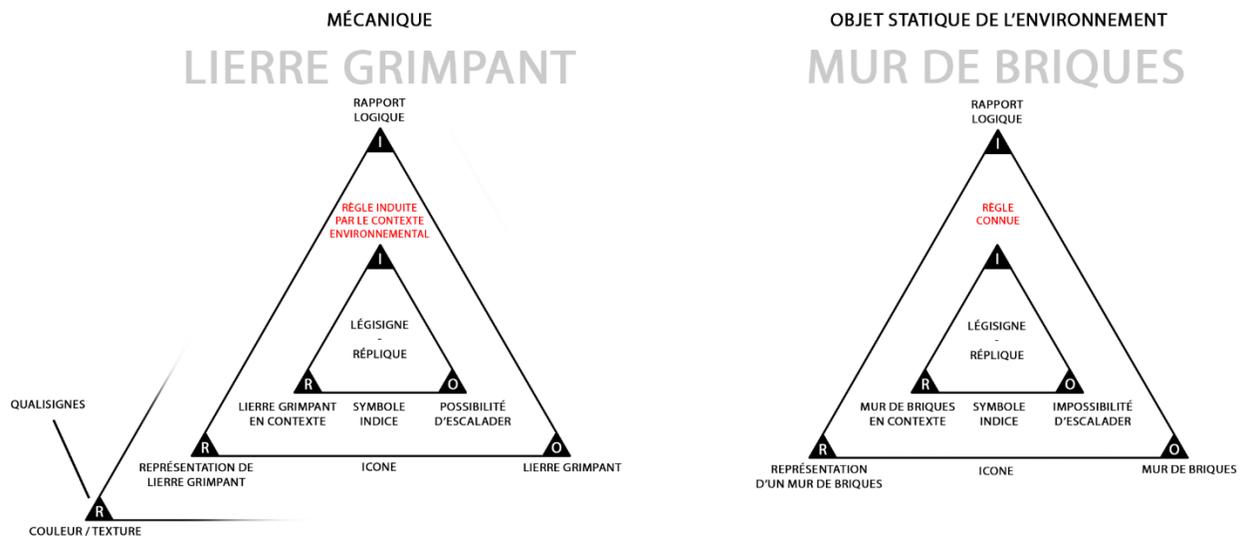
En bref donc, le schéma sémiotique de ce signe d'escalade libre se résume à une représentation qui peut aussi bien être interprétée comme un lierre grimpant ou le symbole de la possibilité d'escalader, le tout apposé sur un second signe de la représentation d'un mur de brique qui ne supporte pas l'acte d'escalader (figure 5.125). Dans ce contexte, le fait surprenant engageant

---

<sup>118</sup> Et, par extension, l'appartenance de celui-ci à la trajectoire actionnelle linéaire.

l'attention de la joueuse ou du joueur, et ultimement un processus hypothético-déductif, est déclenché par le contraste colorimétrique et textural des lierres avec le contenu visuel immédiat, en l'occurrence le mur de briques.

Figure 5.125, schéma sémiotique du lierre grim pant et du mur de briques



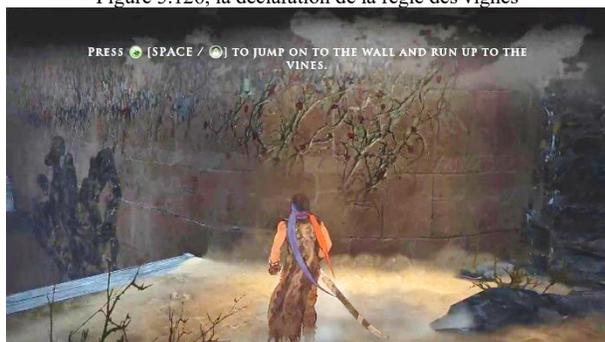
### 5.3.2.2 *Prince of Persia*

Après *Tomb Raider : The Angel of Darkness*, les analyses des données recueillies lors de notre recherche révèlent la disparition de l'utilisation des signes d'escalade libre dans la franchise jusque *Tomb Raider* (Square Enix, 2013). Durant cette période de près de 10 ans, notre étude indique également l'abandon de l'usage de ce type de signe dans la totalité de notre corpus à l'exception de *Prince of Persia*.

Organisés selon les mêmes mécanismes sémiotiques que les deux derniers signes examinés dans cette partie, les signes d'escalade libre de *Prince of Persia* se composent de deux représentations distinctes ; celle d'une façade dont la surface lisse ne suggère aucune relation actionnelle avec l'avatar et celle de vignes luxuriantes et colorées desquelles la forme et la culture notamment

médiatique<sup>119</sup> évoquent la possibilité qu'un individu puisse s'y agripper et s'y déplacer (figure 5.126). De fait, la représentation des vignes n'indique pas une zone interactive d'une quelconque surface lisse. Elle n'indique pas un légisigne, mais l'incarne elle-même à partir des qualités qu'elle manifeste et du référent auquel elle renvoie – une incarnation d'ailleurs officialisée par le système dès la première apparition du signe d'escalade libre dans le jeu (figure 5.127).

Figure 5.126, la déclaration de la règle des vignes



*Prince of Persia*  
(Ubisoft, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 0:26:33)

Figure 5.127, exemple de vignes sur les façades



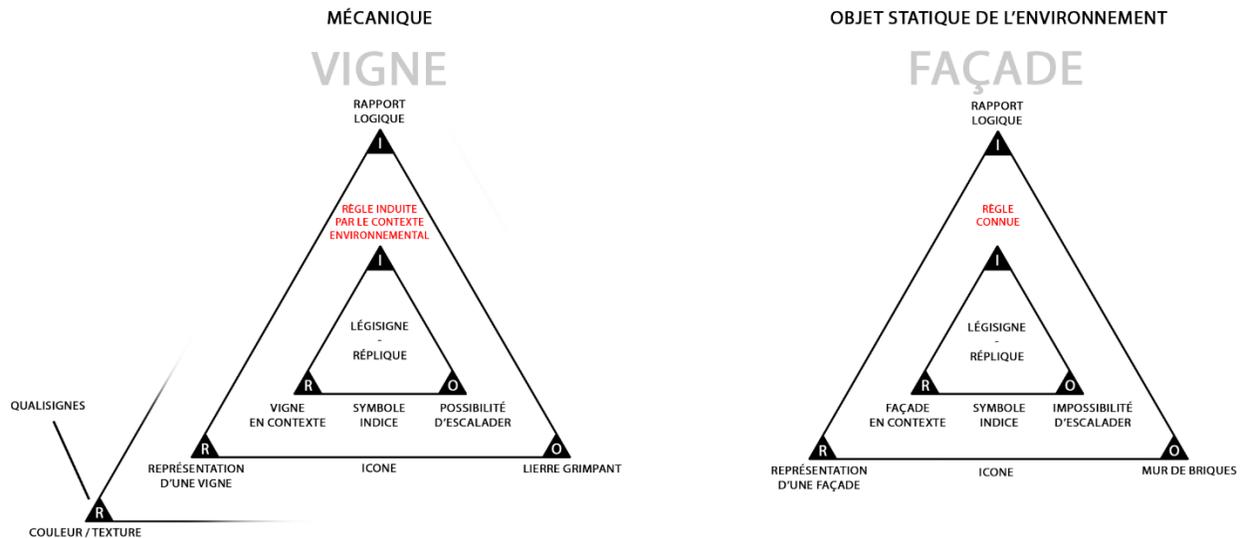
*Prince of Persia*  
(Ubisoft, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 0:27:00)

Dans ces conditions, la représentation sémiotique de ces deux signes se compose d'un enchevêtrement de triangles sémiotiques pour le signe de la vigne et d'un seul triangle pour celui de la façade sur lequel la vigne est apposée (figure 5.128). À noter que dans la configuration type de ce signe d'escalade libre, l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et l'interprétation éventuelle d'un fait surprenant sont obtenues par l'agencement du lierre en contexte, mais aussi l'opposition colorimétrique et texturale de la représentation de la vigne apposée sur la surface lisse et fade de la façade.

---

<sup>119</sup> Dans la culture populaire et médiatique, il est effectivement communément admis de voir les plantes grimpantes comme les lierres et les vignes être escaladés par des individus. Autrement dit, l'Objet auquel renvoie le Representamen du sinsigne iconique de la plante grimpante dispose d'une valeur culturelle propice à suggérer l'acte d'escalade.

Figure 5.128, le signe d'escalade libre type de *Prince of Persia*

En conclusion de cette sous-partie, nous observons une uniformité dans l'évolution du signe avec le recours du même motif pour suggérer une relation actionnelle. Qu'elle se dessine sous le tracé d'un quadrillage, d'entailles, de grillage ou de fibres avec les lierres de *Tomb Raider* ou de vignes de *Prince of Persia*, le motif symbolique de la possibilité d'escalader librement sur une paroi se consolide. Du reste, en dépit du fait que ces signes d'escalade libre ne soient pas soutenus par l'appui d'indices, nous notons la présence des mêmes stratégies sémiotiques pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur, en l'occurrence l'usage majoritaire de qualisignes pour produire un contraste avec l'environnement immédiat.

### 5.3.3 L'émergence de l'indice d'interactivité

D'après les interprétations de nos observations, le signe d'escalade libre se renouvelle dans *Tomb Raider* (Square Enix, 2013) pour adopter une nouvelle identité en se présentant sous l'aspect d'une paroi alvéolée friable (figure 5.129). En soi, il représente une suite logique et une consolidation des divers motifs développés par les précédents jeux de notre corpus. Il se manifeste sous la forme de répétitions d'alvéoles déformées de différentes tailles, désignées dans le jeu par le terme anglais « *craggy wall* », que l'on peut traduire en français par « paroi escarpée ». Annoncé comme règle dès la première apparition du signe par l'affichage d'informations non diégétiques (figure 5.130)

et d'une cinématique dans laquelle l'héroïne se fait offrir un piolet d'alpinisme, le jeu impose le symbole d'une mécanique dont l'apparence reste constante et uniforme tout au long de l'expérience de l'utilisatrice ou de l'utilisateur.

Figure 5.129, la paroi escarpée



*Tomb Raider*  
(Square Enix, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 1:04:17)

Figure 5.130, affichage d'informations non diégétiques



*Tomb Raider*  
(Square Enix, 2013)

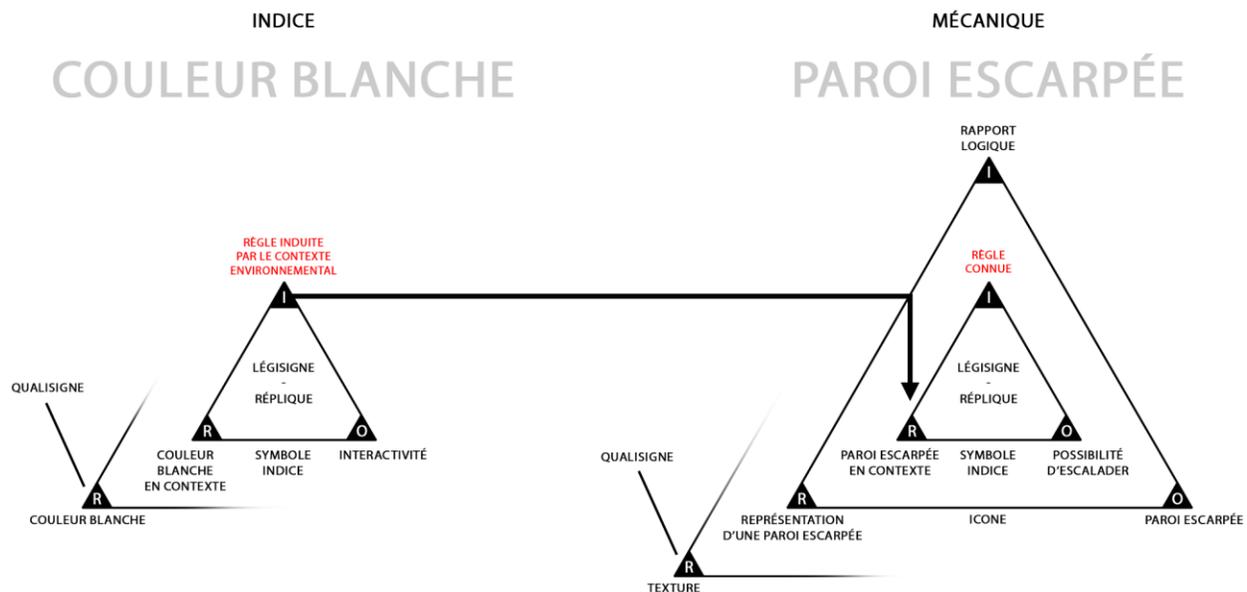
Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2017, 1:04:10)

D'un point de vue sémiotique, ce signe d'escalade libre est le premier de notre corpus à inclure un indice, bien que celui-ci soit implicite. En effet, la règle déclarant le fonctionnement de ce signe fait état de l'aspect du signe en désignant un objet et une matière spécifique, c'est-à-dire une paroi escarpée. Elle établit également une coexistence représentationnelle de deux types de roche, dont l'une a été explicitement formulée comme interactive, validant ainsi *de facto* la valeur purement décorative de la seconde. Toutefois, ce que la règle n'établit pas formellement est la présence surprenante d'une couleur blanche, faisant office d'indice d'interactivité, sur la paroi pour attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur.

En outre, dans ce même titre, la couleur blanche est volontairement agencée systématiquement sur toutes les occurrences du signe, prédisposant ainsi la joueuse ou le joueur à la déduire comme un indice général d'interactivité. Conséquemment, les mécanismes sémiotiques de ce signe d'escalade libre s'articulent autour de l'organisation de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.131) dont celui de gauche représente le fait surprenant de la couleur blanche agissant comme indice, pendant que celui de droite décrit le symbole de la paroi escarpée sans indice. Dans ce contexte, le jeu d'opposition visuelle des qualités contribuant à la visibilité et à la

reconnaissance du signe se répartit entre l'indice et la représentation de la paroi escarpée. En effet, en contraste avec le contenu visuel immédiat, la couleur blanche de l'indice se démarque de la même façon que la matière spécifique de la paroi escarpée.

Figure 5.131, le signe d'escalade libre type de *Tomb Raider*



Dans le titre suivant *Rise of the Tomb Raider* (Square Enix, 2015), l'équipe de développement recycle le signe d'escalade libre établi dans le volet précédent et introduit une nouvelle version du signe, cette fois-ci ajustée à l'escalade sur glace. À répartition égale, ces deux signes se manifestent comme les deux seules variantes de ce type de signe, prolongeant et consolidant par la même occasion la représentation symbolique de l'escalade libre. En effet, malgré leur différence visuelle, ils partagent plusieurs caractéristiques graphiques fondamentales avec l'adoption d'un motif récurrent d'une matière abrupte et friable, suggérant l'efficacité de l'usage d'un piolet d'alpinisme. Ainsi, pendant qu'une des variantes du signe conserve les motifs alvéolés et escarpés du jeu précédent dans les environnements rocheux (figure 5.132), l'autre se présente sous l'aspect d'une paroi de glace uniformément fissurée dans les milieux montagneux et enneigés (figure 5.133). Au même titre que le jeu précédent, il est à noter que la règle annonçant cette mécanique de jeu est déclarée dès la première apparition du signe.

Figure 5.132, le signe d'escalade libre de roche

*Rise of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 4:06:59)

Figure 5.133, le signe d'escalade libre de glace

*Rise of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2015)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2018, 0:3:32)

Malgré l'apparente similarité avec le titre précédent, la composition et le fonctionnement de ces deux signes types d'escalade libre s'organisent différemment dans ce volet de la franchise. Dans le cas de la paroi de glace fissurée, la couleur bleue n'apparaît en effet pas comme anormale. Au contraire, elle est parfaitement cohérente avec l'idée générale communément admise de la représentation d'une paroi de glace fissurée. Autrement dit, ce signe est dépourvu de l'anormalité colorimétrique employée dans le jeu précédent pour signifier son interactivité. À l'opposé, l'anormalité de la couleur bleue du signe d'escalade libre en forme de paroi escarpée déclenche l'interprétation d'un fait surprenant, encourageant ainsi l'établissement d'un rapport indiciel d'interactivité dans l'esprit de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Pour la possible raison de vouloir uniformiser les deux signes d'escalade libre par l'emploi de la même couleur, un signe dispose d'un indice tandis que l'autre en est dépourvu. Parallèlement, il convient de noter que la matière dense et friable des deux signes dispense le contraste textural nécessaire à leur visibilité, compensant ainsi en partie l'absence d'indice et donc d'opposition colorimétrique de la paroi de glace fissurée.

D'un point de vue sémiotique, le signe d'escalade libre typique de *Rise of the Tomb Raider* se compose donc de deux signes distincts : l'un avec un indice et l'autre sans. Conséquemment, le premier se constitue de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.134) pendant que le second d'un seul (figure 5.135).

Figure 5.134, le signe type d'escalade libre de *Rise of the Tomb Raider*

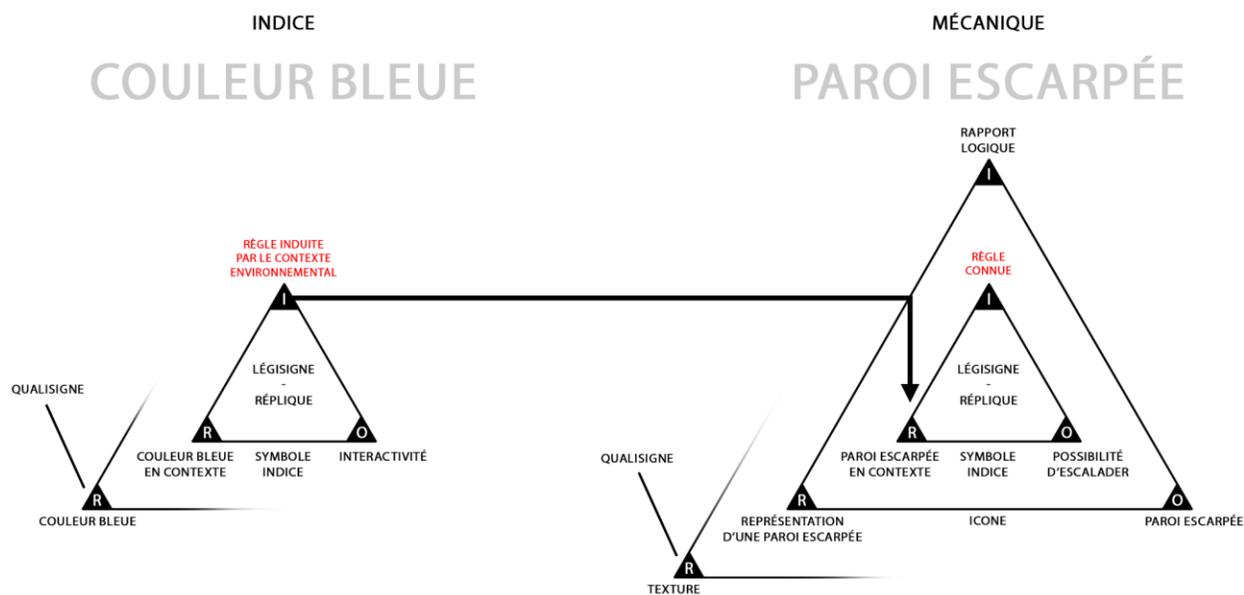
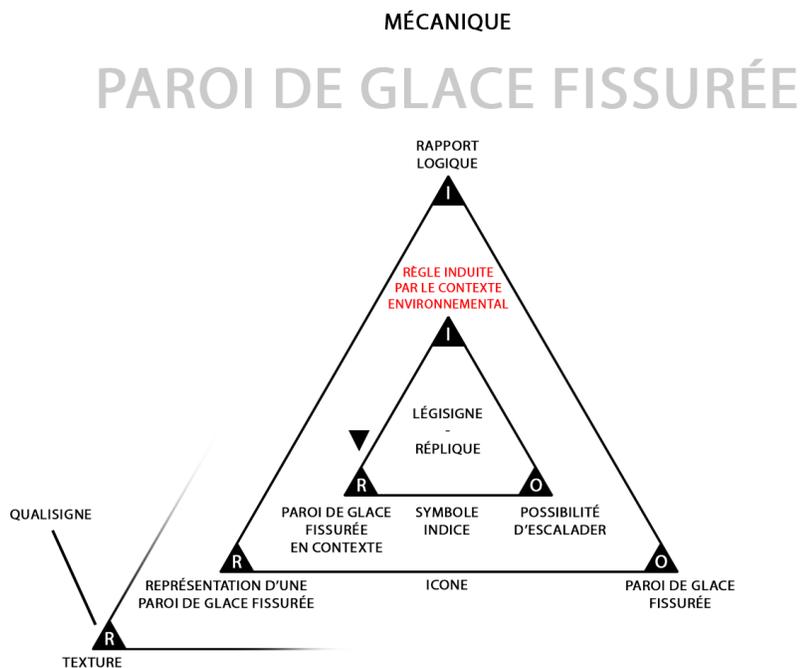


Figure 5.135, le signe d'escalade libre type de *Rise of the Tomb Raider*



### 5.3.4 L'appropriation transversale du signe

Les observations menées dans les autres franchises du corpus établissent une appropriation manifeste du signe d'escalade libre de la paroi escarpée de *Tomb Raider* dans la franchise *Uncharted*. En effet, pendant les deux années suivant la sortie de *Rise of the Tomb Raider*, il est constaté que dans *Uncharted : A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016) et *Uncharted : The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017), toutes les particularités sémiotiques du signe sont fidèlement reproduites. Comme les figures 5.136 et 5.137 le démontrent, le motif de matière rocheuse escarpée et l'organisation du contraste colorimétrique et textural sont répliqués avec rigueur.

Bien que mineure, la seule différence notable réside toutefois dans la valeur colorimétrique et l'intensité oppositionnelle de l'indice. Contrairement à *Rise of the Tomb Raider*, où la couleur de la paroi escarpée affiche un bleu d'une intensité modérée, la couleur dans ces deux titres d'*Uncharted* oscille généralement entre un noir (figure 5.136) et un blanc (figure 5.137) dont la saturation est nettement plus prononcée. Conséquemment, il peut être affirmé sans réelle ambiguïté que la franchise *Uncharted* s'est appropriée sans retenue le signe d'escalade libre de *Tomb Raider*.

Figure 5.136, paroi escarpée noire



*Uncharted : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 6:18:56)

Figure 5.137, paroi escarpée blanche



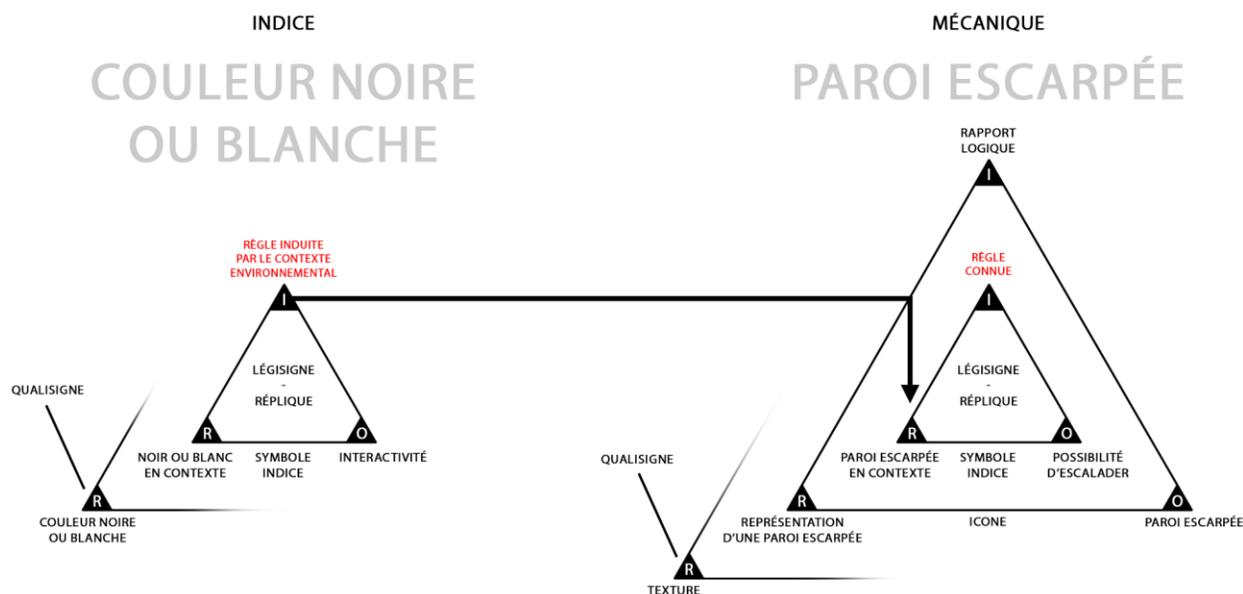
*Uncharted : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 1:37:02)

Selon la logique peircéenne et l'application de notre modèle d'analyse, le signe d'escalade libre des deux derniers volets de notre corpus de la série *Uncharted* se compose de deux

enchevêtrements de triangles sémiotiques dont la configuration (figure 5.138) est identique au signe d'escalade libre de la paroi escarpée de *Rise of the Tomb Raider* (figure 5.134). En s'appropriant avec rigueur le motif singulier de la paroi escarpée et les mécanismes sémiotiques du signe type d'escalade libre de *Tomb Raider, Uncharted* consolide et participe à l'établissement de ce signe comme un symbole stabilisé d'escalade libre auprès de la communauté vidéoludique.

Figure 5.138, le signe d'escalade libre type des deux derniers volets d'*Uncharted*



Dans le dernier jeu de notre corpus faisant l'usage de ce type de signe, soit *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018), l'utilisation du signe d'escalade libre sur glace est abandonnée en raison du cadre tropical prédominant du jeu. Dans cette perspective, ce dernier opus de la franchise *Tomb Raider* se contente de reproduire le même signe d'escalade libre que celui présent dans les deux jeux précédents, à savoir la représentation d'une paroi rocheuse escarpée (figure 5.139). La seule différence discernable entre les deux signes réside dans une modification de la couleur agissant comme un fait surprenant et donc comme un indice, passant du bleu au rouge.

Toutefois, dans de nombreuses occasions, alors que la symbolique du signe déclarée au début du jeu repose sur son motif particulier et sa double opposition visuelle colorimétrique et texturale, il

est observé qu'un nombre conséquent de signes d'escalade libre de ce volet réduisent l'intensité de l'opposition colorimétrique jusqu'à, dans certains cas, y renoncer complètement (figure 5.140).

Figure 5.139, représentation d'une paroi rocheuse escarpée



*Shadow of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2018)

Capture d'écran d'une vidéo  
(FA GAMEZ, 2021, 3:17:36)

Figure 5.140, abandon de l'opposition colorimétrique

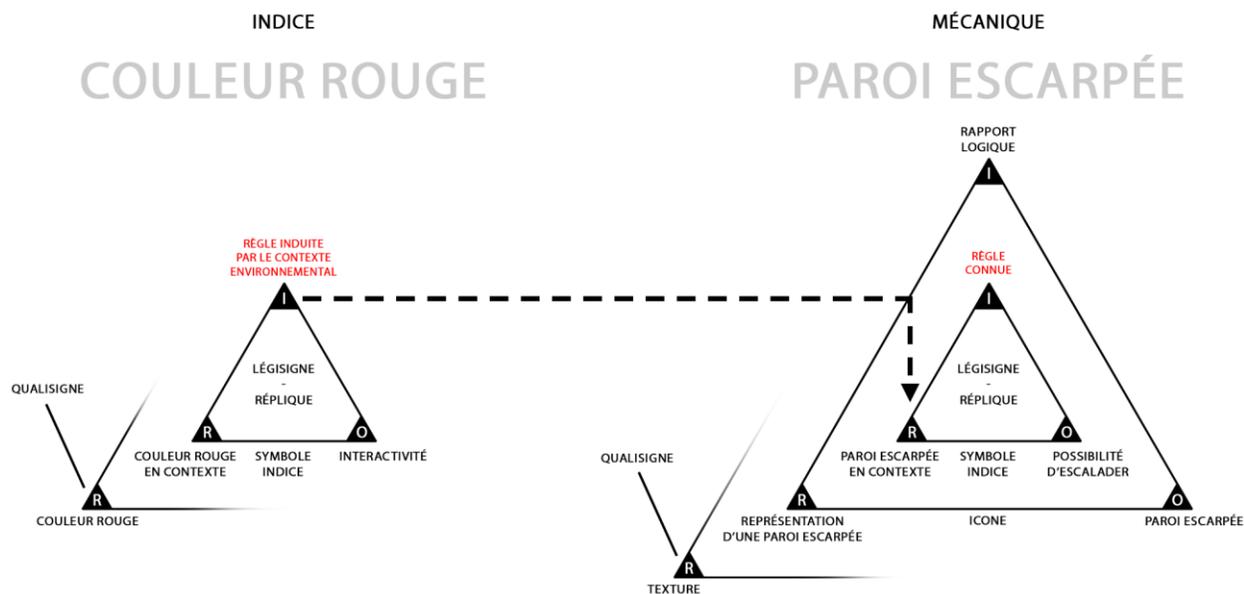


*Shadow of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2018)

Capture d'écran d'une vidéo  
(FA GAMEZ, 2021, 1:58:22)

Pour le troisième volet consécutif de la franchise *Tomb Raider*, les mécanismes sémiotiques à l'œuvre dans ce signe d'escalade libre sont donc essentiellement les mêmes que ceux des parois escarpées dans les deux jeux précédents, à la différence près que le signe perd son indice de temps à autre. Au même titre que *Rise of the Tomb Raider*, les données recueillies lors de cette recherche démontrent l'émergence d'une tendance à l'atténuation, voire à la suppression des oppositions colorimétriques, le tout accompagné d'un maintien constant de l'opposition texturale. De fait, cette situation soulève des interrogations quant à la possibilité d'une transition du signe vers un mécanisme de visibilité délaissant l'usage de l'indice pour se reposer exclusivement sur le contraste textural.

Pour ces raisons, la représentation schématique des articulations sémiotiques de ce signe d'escalade libre diffère légèrement des signes précédents avec la présence irrégulière d'un indice représenté par la flèche discontinue (figure 5.141).

Figure 5.141, le signe d'escalade libre type de *Shadow of the Tomb Raider*

### 5.3.5 Conclusion

En conclusion, cette sous-partie a mis en lumière le développement progressif d'un motif symbolique propre à l'escalade libre, qui repose sur l'idée d'une matière escarpée comme fondement visuel et conceptuel. Ce motif, en se déclinant à travers divers éléments distinctifs, a contribué à l'élaboration d'un symbole spécifique à l'escalade vidéoludique, capable de transcender les particularités des franchises et de s'inscrire dans un imaginaire collectif propre au jeu vidéo.

De plus, ce sous-chapitre démontre comment le contraste colorimétrique s'est imposé comme l'indice d'interactivité dans ce type de signe. En rendant le signe d'escalade libre immédiatement perceptible, ce contraste joue en effet un rôle crucial dans la dynamique entre les joueuses ou les joueurs et l'environnement vidéoludique. Il contribue à asseoir la fonction signalétique du signe tout en renforçant son efficacité dans des espaces visuellement complexes et souvent densifiés.

## 5.4 Les signes d'escalade fragmentée

Dans ce sous-chapitre, nous examinons le signe d'escalade fragmentée, qui combine des caractéristiques propres aux signes d'escalade linéaire et libre, créant ainsi un signe hybride. Ce type de signe se caractérise par une multitude de points d'appui de petite taille, disposés de manière fragmentée et formant des versions condensées des signes d'escalade linéaire. Ces points d'appui sont intégrés dans un espace de progression limité, évoquant les spécificités des signes d'escalade libre. Cette configuration reflète une intention de diversifier la dynamique ludique en équilibrant un contrôle guidé avec une certaine liberté de mouvement.

À la différence des deux catégories de signes précédemment examinées dans ce chapitre, ce type de signe se caractérise par une rareté notable de ses occurrences au sein de chaque jeu étudié. En outre, ces signes présentent le plus souvent des variations visuelles contextuellement significatives d'une occurrence à l'autre, témoignant d'une hétérogénéité marquée. Afin d'analyser de manière systématique l'émergence et le développement de ce signe, nous proposons d'articuler ce chapitre en trois sections distinctes : la première se concentrera sur les premières manifestations identifiées dans notre corpus, la seconde explorera les dynamiques de son évolution et la dernière offrira une synthèse sous forme de conclusion.

### 5.4.1 Les premiers signes

Au sein de notre corpus, la première apparition du signe d'escalade fragmentée se produit aux alentours de la quinzième minute de jeu de *Uncharted : Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007). Lorsque la progression de la joueuse ou du joueur abouti à la découverte d'une large salle octogonale (figure 5.142), aucune indication textuelle ou audio n'est déployée pour guider l'orientation de la joueuse ou du joueur. Dans cette situation, la trajectoire linéaire à suivre est essentiellement inférée par la structure de l'environnement. Sur la gauche, un chemin étroit semble longer les murs de la salle. Après quelques mètres, il devient impraticable et force la joueuse ou le joueur à envisager d'autres options éventuelles de progression. Dans ce contexte, un mur de couleur ocre constitué d'immenses blocs empilés apparaît, avec de petites formes

rectangulaires de couleur blanche émergeant de manière irrégulière. Avec ce procédé, les conceptrices ou les concepteurs du jeu formalisent une double opposition visuelle pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur (figure 5.143).

Figure 5.142, la large salle octogonale



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:17:37)

Figure 5.143, le premier signe d'escalade fragmentée



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

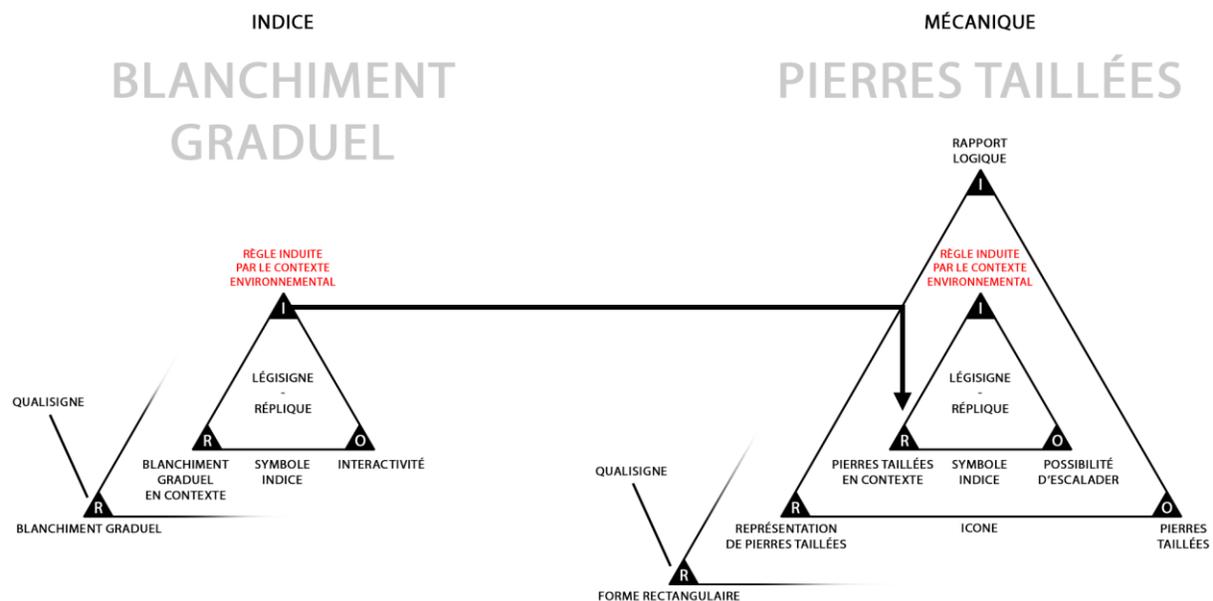
Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 0:17:46)

La première se situe au niveau de la couleur blanche, en contraste avec le reste des couleurs sombres du mur. La seconde se concrétise par l'ajout de formes rectangulaires dont l'emplacement irrégulier ne correspond pas au fractionnement quadrilatère et régulier du mur adjacent. Autrement dit, dans un contexte où l'environnement propose une pièce sombre octogonale constituée de formes parfaitement régulières et alignées, ce qui pourrait être qualifié de pierres taillées blanches crée un contraste manifeste, autant sur le plan de la couleur que sur celui de la forme. Avec ces distinctions colorimétriques et formelles, les conceptrices ou les concepteurs du jeu dispensent ainsi la visibilité nécessaire aux éléments qui constituent le premier signe d'escalade fragmentée dans la franchise *Uncharted*. Toutefois, il convient de noter que le signe décrit ci-avant constitue l'unique occurrence dans le jeu et qu'il faudra patienter la sortie des prochains titres de la franchise pour en observer une utilisation plus conséquente.

D'un point de vue sémiotique, l'interprétation du signe en tant que signe d'escalade se réalise principalement par un processus d'inférence contextuelle. Autrement dit, son discernement s'établit par le déploiement d'un contexte environnemental favorable qui organise son emplacement sur la trajectoire principale de jeu. Dans le schéma suivant représentant les

mécanismes sémiotiques du signe (figure 5.144), le signe se matérialise par un double enchevêtrement de triangles sémiotiques dont celui de gauche indique celui de droite. Dans l'organisation de ce signe, le contraste formel provient de l'intention des conceptrices ou des concepteurs de concevoir un signe établissant la suggestion d'une relation actionnelle avec les dispositions physiques de l'avatar. À l'opposé, l'indice de ce signe se formalise par l'altération de la couleur du signe pour produire une situation lumineuse anormale et attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. En d'autres termes, le résultat de l'acte d'altération du signe par les conceptrices et concepteurs produit l'indice. De fait, l'enchevêtrement de triangles de gauche représente l'indice avec son qualisigne colorimétrique agissant comme un indicateur d'interactivité tandis que l'enchevêtrement de droite détaille la secondéité du signe et la possibilité d'escalade qu'il évoque.

Figure 5.144, le signe d'escalade fragmentée de *Uncharted : Drake's Fortune*



L'année suivante, nos recherches démontrent que la franchise *Tomb Raider* développe à son tour trois versions visuellement distinctes du signe d'escalade fragmentée dans le jeu *Tomb Raider : Underworld* (Eidos Interactive, 2008). En raison de la différence visuelle notable de ces trois versions, il a été décidé de les analyser indépendamment pour démontrer comment une forte différence visuelle peut néanmoins aboutir à l'organisation de la même structure sémiotique.

Figure 5.145, le couloir dépourvu de plancher



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:25:32)

Figure 5.146, le second signe d'escalade fragmentée



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:25:37)

La première version se présente aux alentours des vingt premières minutes de jeu lorsque la joueuse ou le joueur atteint un couloir dépourvu d'une vaste partie de son plancher (figure 5.145). Pour assurer l'orientation de la joueuse ou du joueur vers le signe, l'environnement a été ajusté pour induire la trajectoire de progression à suivre, en l'occurrence vers la gauche, et ultimement introduire le nouveau signe. À droite, le mur est plongé dans l'obscurité et n'offre aucune indication visuelle, qu'elle soit formelle ou colorimétrique, pour signifier la présence éventuelle d'un élément environnemental interactif. Au sol, le plancher s'arrête plus prématurément au contact du mur droit qu'à celui du mur gauche, formalisant de cette manière un accès plus favorable vers le mur de gauche. Enfin, à gauche, l'éclairage de la scène laisse transparaître la présence de représentations murales (figure 5.146) dont certaines caractéristiques visuelles correspondent majoritairement à celles des signes d'escalade linéaire rencontrés auparavant dans le jeu (figure 5.147).

Figure 5.147, exemple de signes d'escalade linéaire

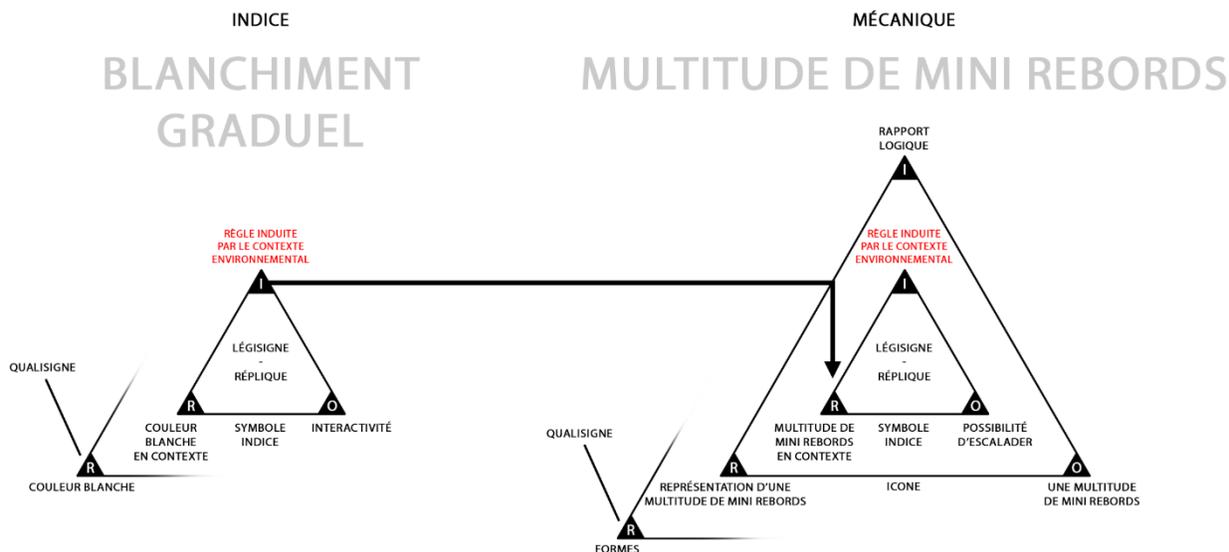


*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:13:20)

En comparant le signe d'escalade fragmentée aux signes d'escalade linéaire, la ressemblance de ces deux signes est plus que suffisante pour suggérer qu'il puisse être interprété de la même façon. Dans les faits, ce premier signe d'escalade fragmenté de la franchise *Tomb Raider* se caractérise par une multitude de points d'appui, dont l'apparence évoque le regroupement de mini versions des signes d'escalade linéaire précédemment rencontrés par la joueuse ou le joueur, incitant ainsi l'utilisatrice ou l'utilisateur à entreprendre le même type d'action. En effet, leur disposition à une distance pouvant être franchie d'un saut, le contraste de leur forme ainsi que l'opposition colorimétrique engagée par un blanchiment graduel de l'arête supérieure suggèrent de manière cohérente l'application de la même relation actionnelle et, par conséquent, jouent un rôle essentiel dans le processus d'inférence du premier signe d'escalade fragmentée de la franchise *Tomb Raider*.

D'une perspective visuelle et sémiotique, le modèle sémiotique de ce signe se compose ainsi de deux enchevêtrements de triangles (figure 5.148). Celui de gauche détaille un signe évoquant une relation actionnelle sans l'effet de blanchiment. De notre point de vue, il est manifeste que la conception des différents points d'appui a été délibérément conçue pour produire un contraste, mettant ainsi en valeur le signe. À l'opposé, l'enchevêtrement de droite présente une couleur anormale agissant comme un indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.

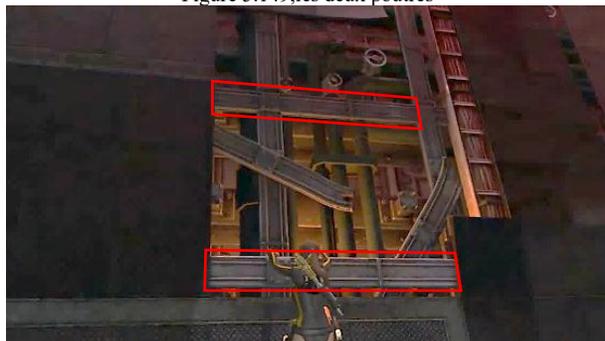
Figure 5.148, le premier signe d'escalade fragmenté de *Tomb Raider : Underworld*

L'introduction de la seconde version visuelle du signe se réalise environ après une heure de jeu lorsque le signe d'escalade linéaire et l'action qui lui est associée sont supposément assimilés par l'utilisatrice ou l'utilisateur. Dans une atmosphère d'urgence où l'héroïne doit s'échapper d'un navire en perdition, le jeu impose une trajectoire de progression impliquant l'escalade d'une paroi illustrée dans la figure 5.149. Après avoir accompli un premier acte familier d'escalade linéaire sur une poutre d'acier, la configuration de l'environnement encourage l'accomplissement d'un second acte d'escalade linéaire par le placement, à distance de saut de l'avatar, d'une seconde poutre identique à la première. Néanmoins, en initiant ce second acte, le jeu ne matérialise pas l'action attendue. Au lieu de s'agripper à la poutre, l'avatar se suspend à une série de valves de plomberie agencées juste au-dessus de ladite poutre (figure 5.150<sup>120</sup>). En substituant de la sorte la relation actionnelle de la poutre, le jeu mène à la reconnaissance et à l'assimilation de l'interactivité

<sup>120</sup> Puisque la vidéo de laquelle nous soutirons les captures d'écran ne dispensait pas une image claire du signe d'escalade fragmentée juste après les deux poutres, nous avons privilégié la capture d'écran de ce même signe quelques secondes plus tard.

du second type de signe d'escalade fragmentée du jeu. En substance donc, la convention régissant la relation actionnelle avec ce nouveau signe est imposée plutôt qu'induite.

Figure 5.149, les deux poutres



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:52:20)

Figure 5.150, le signe en forme de valves de plomberie

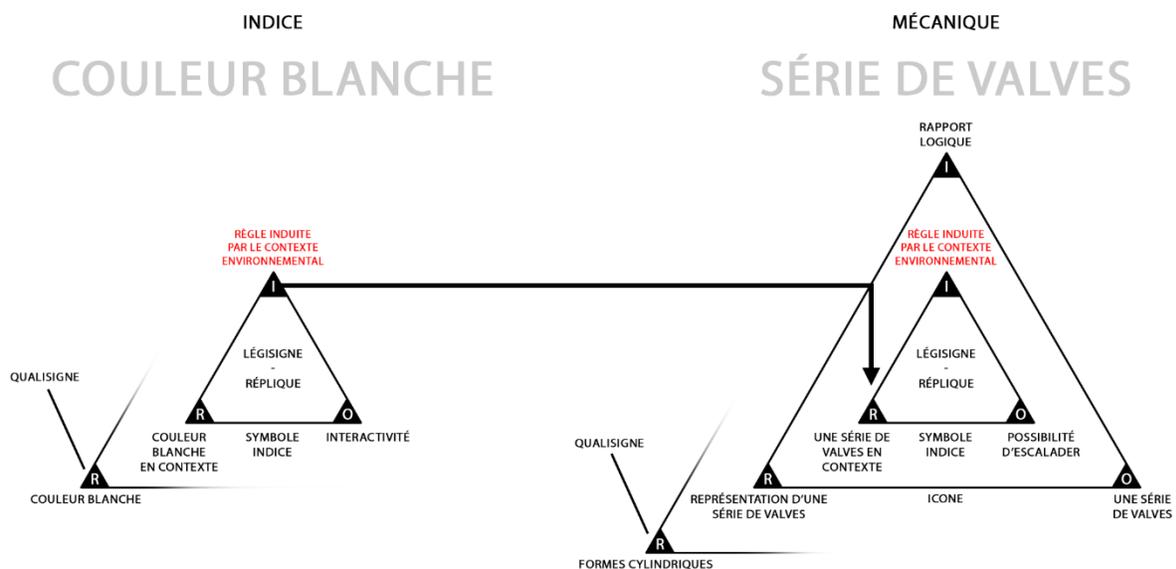


*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:54:11)

Sur un registre exclusivement visuel, le signe se manifeste sous la forme d'anneaux en complète opposition avec les éléments environnementaux majoritairement constitués de lignes verticales et horizontales (figure 5.149). Contrairement à l'exemple précédent où le contraste formel du signe s'organisait dans un univers de formes exclusivement rectangulaires, celui-ci se réalise en opposant deux univers de formes diamétralement opposés, soit les lignes et les courbes. En support à ce contraste, il convient de noter également que les formes circulaires présentent une couleur blanche anormale en opposition avec la plupart des valeurs colorimétriques contiguës, confirmant une nouvelle fois l'idée que la couleur blanche soit une convention indiquant l'interactivité.

En bref, dans le cas de cette variante du signe d'escalade fragmentée, le jeu renforce essentiellement le discernement visuel des points d'appui avec l'aide d'oppositions formelles et colorimétriques : l'une incarnée dans la représentation de valves dans un environnement immédiat constitué majoritairement de lignes, l'autre dans l'aménagement par le design d'une anomalie colorimétrique sur les anneaux des valves, inférant par cet acte l'idée d'attirer l'attention de la joueuse ou du joueur et donc de constituer un indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité. Conséquemment, ce signe d'escalade fragmentée est constitué de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.151).

Figure 5.151, le second signe d'escalade fragmentée de *Tomb Raider : Underworld*

Contrairement aux deux premières versions du signe d'escalade fragmentée, qui ne comportent qu'une seule itération, la troisième version se distingue par un nombre substantiel d'occurrences dans l'ensemble du jeu *Tomb Raider: Underworld*, fournissant ainsi suffisamment de données pour établir un modèle type du signe. Comme le démontre la figure 5.152, l'organisation visuelle de ce signe se formalise essentiellement sous les traits d'une série de roches dont la forme et la couleur sont en opposition visuelle manifeste avec la matière sur laquelle ils sont disposés. Selon les versions du signe, soit une couleur sombre est appliquée aux périmètres des roches (figure 5.152), soit un blanchiment général des points d'appui est imposé (figure 5.153), soit ces deux méthodes sont exécutées conjointement, exacerbant de cette manière le contraste formel entre les roches et les parois adjacentes.

Figure 5.152, couleur sombre aux périmètres des roches



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 1:26:43)

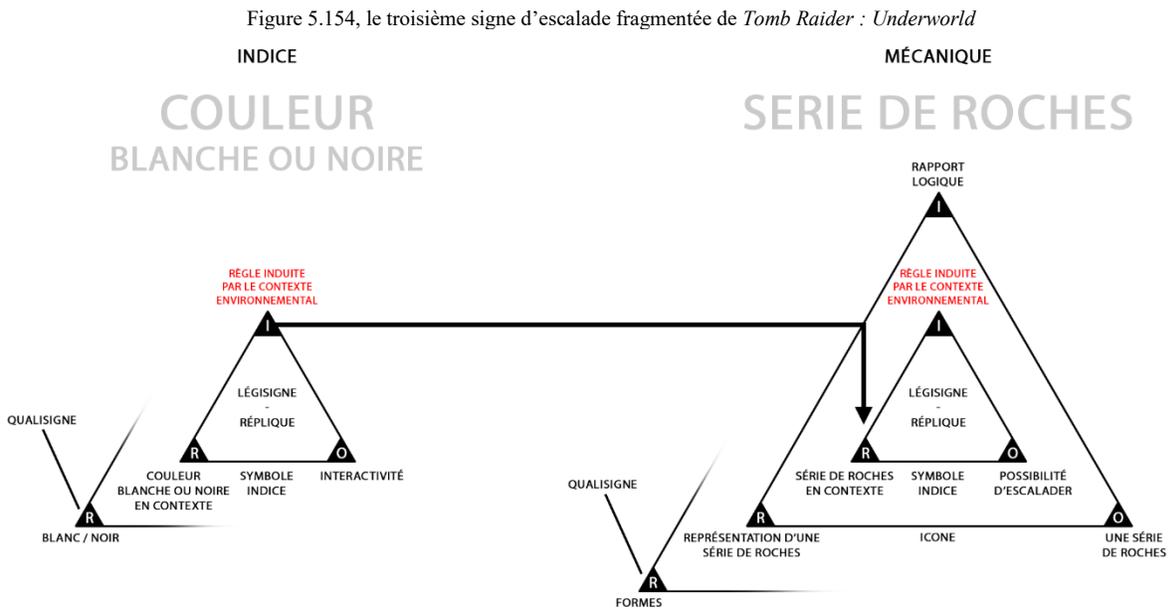
Figure 5.153, imposition d'un blanchiment général



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 3:41:21)

Sémiotiquement parlant, cette version majoritaire du signe d'escalade fragmentée se compose des mêmes mécanismes sémiotiques que les deux premières. Dans le contexte particulier de la composition de ce signe, la seule composante qui subit des modifications régulières est celle de la valeur colorimétrique de l'indice. Conséquemment, ce signe s'organise donc une nouvelle fois autour de l'aménagement de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.154) dont celui de gauche indique celui de droite. À noter également que, dans ce jeu, le fonctionnement du signe est inféré par sa disposition dans le monde et, plus précisément, par son emplacement sur la trajectoire actionnelle principale de progression.



## 5.4.2 Le développement du signe

Après *Tomb Raider : Underworld*, les données de notre étude démontrent l'abandon de ce type de signe d'escalade dans les prochains titres de la franchise *Tomb Raider*. Dans notre corpus, le développement du signe d'escalade fragmentée se réalise ensuite uniquement dans la franchise *Prince of Persia* puis *Uncharted*.

De la même manière que les signes étudiés précédemment, les différents signes d'escalade fragmentée de la franchise *Uncharted* se distinguent essentiellement de l'environnement par une disposition favorable sur la trajectoire actionnelle principale du jeu et le déploiement de qualisignes, c'est-à-dire d'oppositions formelles, colorimétriques ou texturales, pour exacerber leur présence aux yeux de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Toutefois, dans le cas de la reprise du développement de ce signe dans *Uncharted*, nos recherches établissent une irrégularité manifeste dans le nombre, le type et le degré des contrastes mobilisés.

Figure 5.155, les briques sans anomalie visuelle



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:20:18)

Figure 5.156, les briques sans anomalie visuelle



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:27:19)

Dans les premières versions du signe de *Uncharted 2 : Among Thieves* (Sony Computer Entertainment, 2009), le jeu propose en effet une version sans oppositions colorimétriques. Comme l'illustrent les figures 5.155 et 5.156, la visibilité de ces signes est uniquement renforcée par une opposition formelle, c'est-à-dire par la disposition de formes rectangulaires sur une surface plane. Plutôt que de déployer une anomalie visuelle basée sur un contraste colorimétrique, les conceptrices ou les concepteurs de jeu optent pour une réutilisation de la couleur rouge du mur pour les briques, ce qui pourrait traduire une intention d'harmoniser l'intégration du signe avec le contenu graphique immédiat. À l'opposé de *Tomb Raider*, ces signes ne disposent donc d'aucune fonction indicielle colorimétrique transversale pour signifier leur interactivité. De fait, ils reposent uniquement sur leurs formes pour induire une relation actionnelle avec l'avatar.

Pour ces signes particuliers, aucune anomalie visuelle n'est utilisée pour solliciter la considération de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et symboliser l'interactivité des mécaniques environnementales de jeu. Dans ces situations, chaque signe se repose uniquement sur ses formes qui lui sont singulières et caractéristiques de ce qu'il représente pour mobiliser l'attention et inférer une relation actionnelle avec l'avatar. En d'autres termes, ces signes ne s'appuient pas sur un légisigne indiciel pour indiquer la réplique d'un légisigne symbolique, mais plutôt sur la mise en contexte des formes de ce dernier dans le monde pour suggérer l'action à accomplir. De fait, l'application de notre modèle d'analyse produit la représentation schématique d'un seul enchevêtrement de triangles sémiotiques (figure 5.157).



Figure 5.158, des briques avec anomalie visuelle



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:44:18)

Figure 5.159, la structure singulière



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 2:17:44)

Dans cette autre situation illustrée par la figure 5.160, la présence du signe est soulignée par des briques dont la rougeûte constitue une anomalie manifeste pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur.

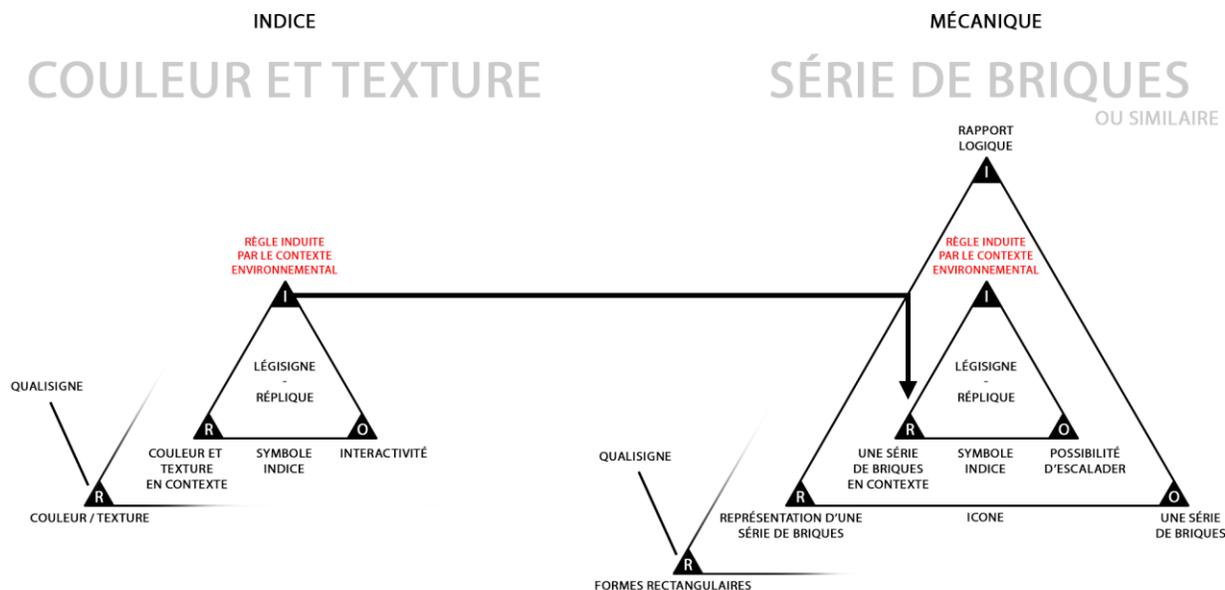
Figure 5.160, la rougeûte anormale des briques



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Kawaii Games, 2017, 4:34:39)

En bref, dans les circonstances hypothétiques où la couleur et la texture de ces signes d'escalade fragmentée étaient retirées, leurs formes continueraient à soutenir la possible inférence d'une relation actionnelle avec l'avatar. De ce point de vue, il convient de conclure que ces deux types d'opposition visuelle constituant une anomalie manifeste sont employés ici comme indice diégétique d'interactivité. Dès lors, le schéma représentatif des articulations sémiotiques de ces signes se résume à l'organisation de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.161).

Figure 5.161, les versions suivantes du signe d'escalade fragmentée de *Uncharted 2 : Among Thieves*

Après *Uncharted 2 : Among Thieves*, les prochaines apparitions du signe d'escalade fragmentée se produisent dans *Prince of Persia: The Forgotten Sands* (Ubisoft, 2010). Dès les premières minutes de jeu, la trajectoire actionnelle linéaire du jeu conduit le cheminement de la joueuse ou du joueur dans une salle où ce dernier prend connaissance de l'aspect visuel du signe et des relations actionnelles qui lui sont associées. Sur la figure 5.162, Il est possible de discerner l'affichage de deux indications textuelles : « *To grab onto the bricks, run toward the wall and hold R2*<sup>121</sup> » et « *It looks like I can grab on here*<sup>122</sup> ». Ces indications établissent non seulement l'interactivité des briques, mais précisent également la procédure à suivre pour réaliser l'action.

Dans la majorité des versions du signe d'escalade fragmentée, le signe se démarque majoritairement du reste de l'environnement immédiat par l'agencement de points d'appui conforme à la représentation visuelle d'une trajectoire actionnelle linéaire et par l'effet de contraste

<sup>121</sup> Cette phrase anglaise peut être traduite par « pour s'agripper aux briques, courez vers le mur et maintenez la touche R2 enfoncée » (notre traduction).

<sup>122</sup> Cette phrase anglaise peut être traduite par « il semble que je puisse m'agripper ici » (notre traduction).

formel qui en découle. En opposition avec l'aspect lisse des murs environnants, des formes contrastées se formalisent par l'aménagement de briques sur le point de ressortir des murs. Ce faisant, ces volumes causés par cette configuration engendrent des oppositions formelles propices à attirer l'attention de la joueuse ou du joueur.

Figure 5.162, le tutoriel et le contour blanc des briques



*Prince of Persia: The Forgotten Sands*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Santosx07, 2018, 0:11:22)

Figure 5.163, la zone blanche autour des briques



*Prince of Persia: The Forgotten Sands*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Santosx07, 2018, 0:44:01)

En analysant plus en détail l'organisation colorimétrique de chaque signe et de son environnement immédiat, il apparaît que plusieurs approches sont employées. D'une part, une couleur claire peut être appliquée sur le mur où se situe une série de briques (figure 5.163). D'autre part, les briques peuvent être soumises à un effet d'un dégradé de couleur, soit blanche (figure 5.162), soit noire (figure 5.164), au niveau de l'intersection géométrique entre chaque brique et le mur. Par ailleurs, la couleur des briques peut également être principalement blanche (figure 5.165). Enfin, il est possible qu'une combinaison de ces trois techniques soit mise en œuvre. Certes, nous reconnaissons que le degré de ces oppositions demeure subtil. Néanmoins, la constance et l'uniformité avec laquelle ces méthodes sont appliquées sur la majorité des signes d'escalade fragmentée du jeu ne peuvent être que le résultat d'une intention délibérée des conceptrices ou des concepteurs de jeu pour soutenir le discernement des briques.

Contrairement à de nombreux signes étudiés dans notre recherche, les oppositions colorimétriques ne sont pas accentuées au point d'engendrer une anomalie visuelle évidente. Elles ne dérangent pas aux premiers regards et s'inscrivent en harmonie avec la narration environnementale. Leur

déploiement répond autant aux contraintes narratives de l'univers présenté qu'aux exigences de visibilité liées à la représentation de l'interactivité. Dans son ensemble, le signe est reconnu pour ce à quoi il réfère, c'est-à-dire à une série de briques, mais également pour un élément symbolique interactif grâce à l'utilisation stratégique et homogène d'un contraste colorimétrique varié, mais maîtrisé.

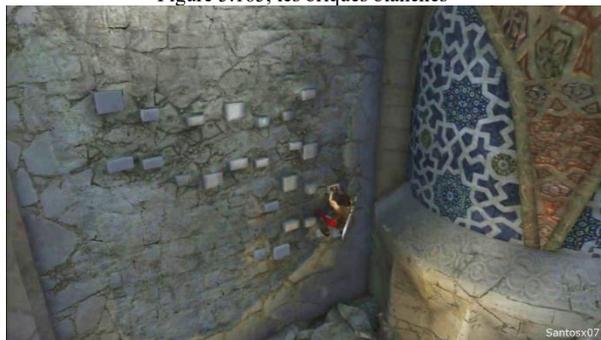
Figure 5.164, le contour noir des briques



*Prince of Persia: The Forgotten Sands*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Santosx07, 2018, 0:22:39)

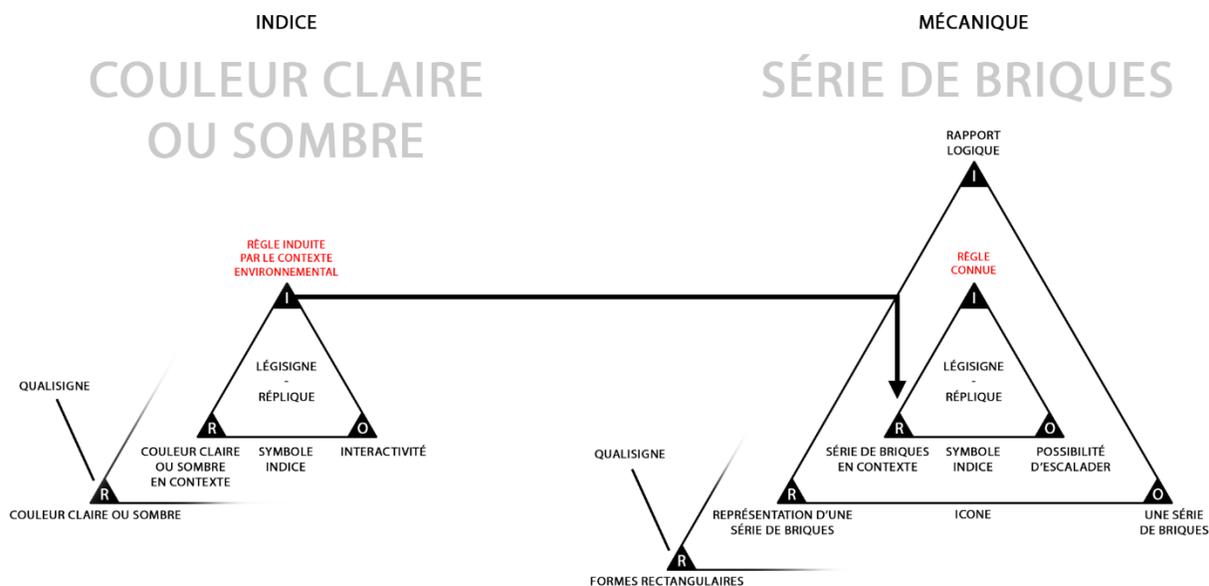
Figure 5.165, les briques blanches



*Prince of Persia: The Forgotten Sands*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Santosx07, 2018, 2:26:21)

En conclusion, le signe type d'escalade fragmentée de *Prince of Persia: The Forgotten Sands* se matérialise par un système de signes qui se compose essentiellement de l'aménagement de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.166). La visibilité et la reconnaissance du signe s'organisent à travers un apprentissage préalable de sa signification, un contexte environnemental favorable qui établit son emplacement sur la trajectoire principale du jeu et l'usage d'un indice diégétique d'interactivité par un jeu d'oppositions colorimétriques modestes.

Figure 5.166, le signe d'escalade fragmentée type de *Prince of Persia: The Forgotten Sands*

À la suite de *Prince of Persia: The Forgotten Sands*, le signe d'escalade fragmentée est uniquement observé dans les trois derniers titres de la franchise *Uncharted* de notre corpus. À ce stade, il convient de souligner que l'utilisation de ce type de signe est de plus en plus restreinte, avec une moyenne d'environ cinq à dix occurrences par jeu. À titre indicatif, nos observations consignent uniquement sept signes dans *Uncharted 3 : Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011) dont la majorité se manifeste sous la forme de briques (figure 5.167), à l'exception de la dernière occurrence du signe qui apparaît sous la forme de mini-rebords sur une falaise.

Figure 5.167, exemple de briques rouges



*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:17:25)

Figure 5.168, exemple de briques blanches

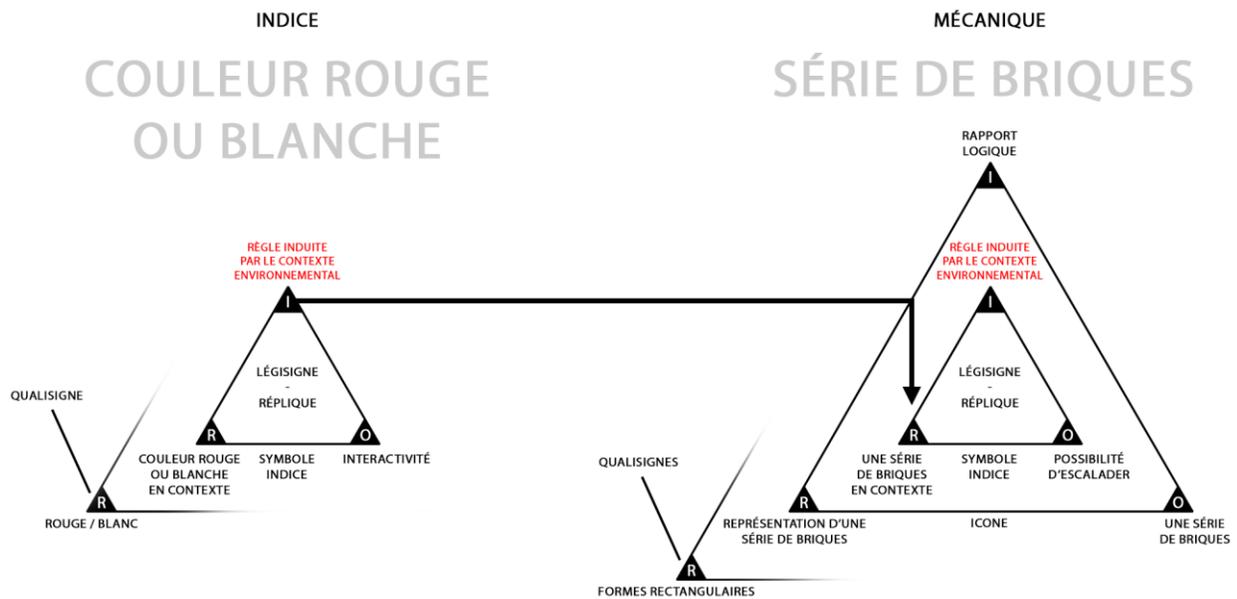


*Uncharted 3 : Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 2:14:41)

Pour renforcer leur visibilité, chacun de ces signes dispose de qualités visuelles exacerbant une forte opposition formelle et colorimétrique avec le contenu visuel adjacent. Dans les situations étudiées, les oppositions formelles et colorimétriques (figures 5.167 et 5.168) initient un sentiment d'anormalité pour engager la considération de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et, ultimement, établir une relation logique actionnelle avec les capacités motrices de l'avatar.

Conséquemment, le signe d'escalade fragmentée type de *Uncharted 3 : Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011) se compose de deux enchevêtrements de triangles sémiotiques avec la représentation d'un symbole indiciel à gauche indiquant la présence d'un légisigne symbolique d'escalade schématisée à droite (figure 5.169).

Figure 5.169, le signe d'escalade fragmentée type de *Uncharted 3 : Drake's Deception*

Dans *Uncharted 4 : A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016), malgré la grande diversité visuelle avec laquelle les signes d'escalade fragmentée sont représentés, ces derniers poursuivent la tendance amorcée dans le jeu précédent en adoptant les mêmes stratégies visuelles d'opposition formelle et colorimétrique pour capter l'attention de la joueuse ou du joueur. Que ce soit par l'agencement d'usures anormalement blanches sur de petites proéminences rocheuses d'une falaise (figure 5.170), la présence d'une matière claire indéfinie au-dessus des colonnes hexagonales basaltiques (figure 5.171), l'aménagement de cavités sombres dont les arêtes basses présentent un écoulement blanchâtre inusité (figure 5.172) ou encore l'organisation de grandes pierres curieusement blanches sur un mur en ruine (figure 5.173), les artistes parviennent à reproduire les mêmes mécanismes sémiotiques à travers un nombre divers et varié de représentations.

Figure 5.170, les petites proéminences rocheuses



*Uncharted 4 : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 2:50:13)

Figure 5.171, la matière claire indéfinie



*Uncharted 4 : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 3:16:28)

Figure 5.172, les cavités sombres aux écoulements blanchâtres



*Uncharted 4 : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 4:16:12)

Figure 5.173, les grandes pierres curieusement blanches



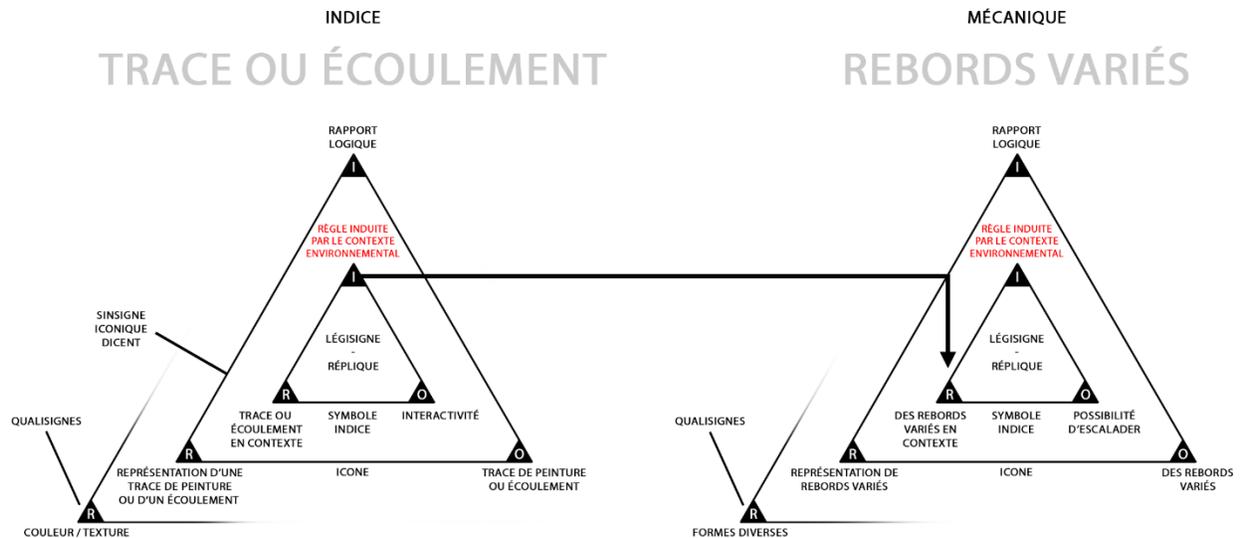
*Uncharted 4 : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 7:09:26)

En organisant systématiquement des informations colorimétriques indiquant précisément où l'interaction avec l'avatar doit se produire, il semble pertinent de conclure que ces contrastes fonctionnent comme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Toutefois, la manière dont ces indices sont représentés est fondamentalement différente des jeux précédents. Alors que les volets antécédents de la franchise se limitent à modifier la couleur de, sur ou autour de l'indice, ce titre propose de justifier la présence de l'opposition colorimétrique par la représentation d'usure, de texture ou d'écoulement, et donc de complexifier le signe d'escalade fragmentée en ajoutant une fonction sémiotique de l'ordre de la secondéité à l'indice.

Dès lors, le modèle sémiotique de ce signe type d'escalade fragmentée se compose de deux enchevêtrements de triangles dont celui de l'indice se voit ajouter un triangle symbolisant les insignes indiciels dicents (figure 5.174).

Figure 5.174, le signe d'escalade fragmentée type de *Uncharted 4 : A Thief's End*



Enfin, dans *Uncharted 5 : The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017), nos observations confirment une fois de plus la poursuite de cette tendance où les signes sont invariablement organisés par la représentation d'une opposition formelle et colorimétrique, et ce, malgré la diversité et la variété de leur apparence. Aux côtés des rebords sur lesquels des désormais traditionnelles traces de peinture blanche sont apposées (figure 5.175), le jeu propose entre autres l'emploi original de la soustraction de formes sur une façade décorative en dessous desquels une autre sorte de trace de peinture blanche se manifeste (figure 5.176), de trous sombres d'une falaise desquels une substance blanche s'écoule (figure 5.177) ou de la présence de mousse végétale verte sur une série de rebords d'une paroi rocheuse (figure 5.178).

Figure 5.175, les traditionnelles traces de peinture blanche



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 1:54:18)

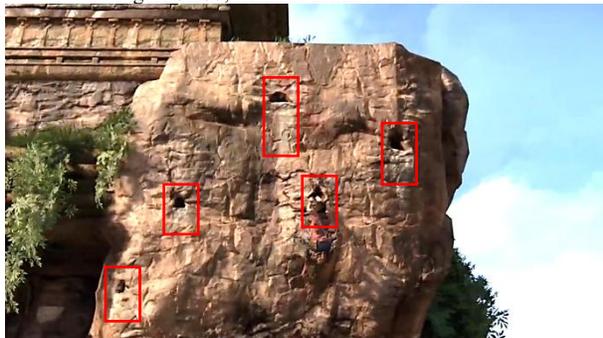
Figure 5.176, soustraction de formes et trace de peinture blanche



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:43:34)

Figure 5.177, les trous sombres d'une falaise



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:55:38)

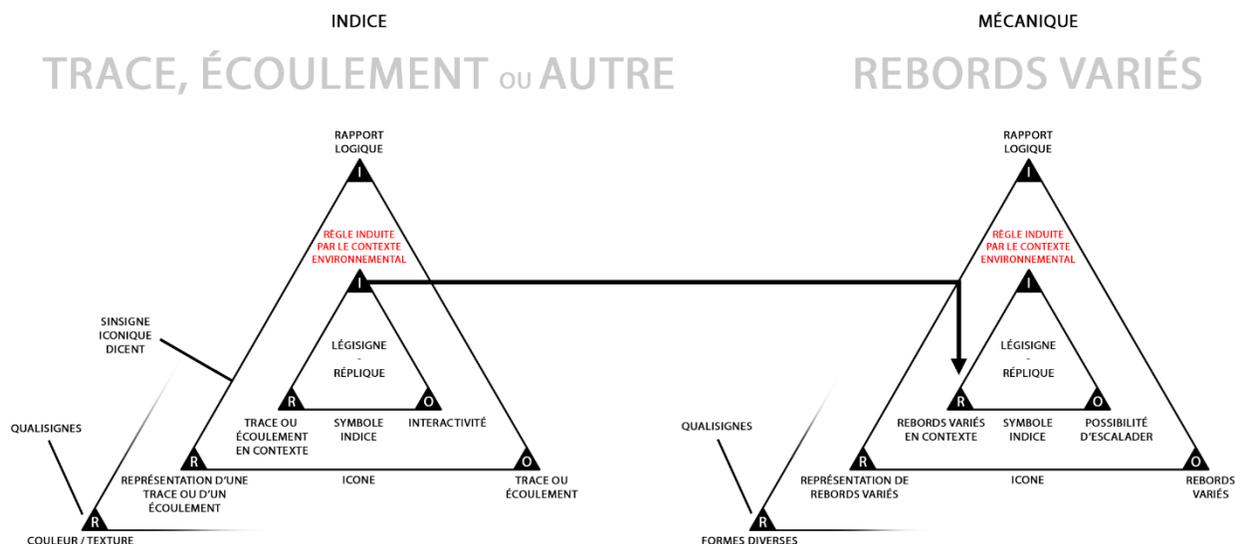
Figure 5.178, les mousses végétales vertes



*Uncharted 5 : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 3:40:16)

De la même manière que le jeu précédent, la représentation schématique des mécanismes sémiotiques du signe d'escalade fragmentée type de *Uncharted 5 : The Lost Legacy* implique la mise en rapport de deux enchevêtrements complexes de triangles (figure 5.179).

Figure 5.179, le signe d'escalade fragmentée type de *Uncharted 5 : The Lost Legacy*

### 5.4.3 Conclusion

Comme le révèle cette analyse, l'évolution visuelle du signe d'escalade fragmentée se distingue par une grande variabilité, influencée par le contexte parfois singulier dans lequel il est intégré. Cette diversité visuelle et cette capacité à se démarquer de son environnement immédiat témoignent néanmoins d'une dynamique sémiotique comparable à celle observée dans les signes d'escalade linéaire. Considéré individuellement, chaque fragment de ce type de signe adopte en effet un fonctionnement sémiotique similaire à celui des signes d'escalade linéaire, tout en s'inscrivant dans un processus de complexification progressive de la représentation de l'indice.

Cependant, l'absence d'une uniformité visuelle cohérente et le fait que ce signe ne soit pas largement adopté ni standardisé au sein d'autres franchises limitent sa consolidation en tant que référence. Malgré ces limites, l'analyse souligne une standardisation progressive de la structure sémiotique des indices diégétiques d'interactivité, traduisant une évolution cohérente de ce type de signe dans l'écosystème vidéoludique étudié.

## 5.5 Les signes d'escalade cylindrique

Dans notre recherche pour étudier et classifier les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'escalade, nous avons identifié un type d'objets que nous avons regroupé sous le nom de *signe d'escalade cylindrique*. Au même titre que les signes d'escalade linéaire, d'escalade libre ou d'escalade fragmentée, ces signes d'escalade cylindrique dispensent à la joueuse ou au joueur la possibilité de se déplacer d'une zone de jeu à une autre. Au cours de notre recherche, trois types d'objets cylindriques interactifs ont été identifiés. (1) Le premier regroupe toutes les représentations sous la forme de conduits, tels que des gouttières ou des tuyaux. (2) Le second type englobe les objets ressemblant à des piliers tandis que (3) le troisième concerne tout ce qui peut être qualifié de liane ou de corde. Toutefois, étant donné que le premier type de signe est le plus largement présent dans notre corpus par rapport aux deux autres et, par souci de concision, nous avons pris la décision d'examiner uniquement les signes d'escalade cylindrique du premier groupe.

### 5.5.1 Les premiers signes

Selon l'analyse des données d'observation, la première apparition d'un signe d'escalade cylindrique dans notre corpus se trouve dans *Tomb Raider: The Last Revelation* (Eidos Interactive, 1999). Pour introduire la seule et unique occurrence de ce signe dans le jeu, son fonctionnement est obligatoirement imposé à la joueuse ou au joueur dès son introduction. Dans les secondes précédant l'interaction avec le signe d'escalade cylindrique, la structure linéaire du niveau sous la forme d'un couloir oriente la joueuse ou le joueur vers un sol incliné, imposant automatiquement une mécanique du déplacement par glissement (figure 5.180). Avec l'impossibilité de diriger l'avatar vers la droite ou la gauche, les seules alternatives sont d'attendre que le glissement s'achève dans le vide ou de sauter. Dans ces conditions, un saut vers le signe d'escalade cylindrique est inévitable pour continuer la progression (figure 5.181). Lors de ce saut, la mécanique relative au signe d'escalade cylindrique s'engage automatiquement, limitant les actions possibles au déplacement vertical. Pour résumer donc, le contexte environnemental joue un rôle fondamental dans l'engagement et l'apprentissage du premier signe d'escalade cylindrique.

Figure 5.180, la mécanique de glissement automatique



*Tomb Raider: The Last Revelation*  
(Eidos Interactive, 1999)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 1:35:37)

Figure 5.181, le signe d'escalade cylindrique



*Tomb Raider: The Last Revelation*  
(Eidos Interactive, 1999)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 1:35:38)

Afin de soutenir l'introduction de cette nouvelle mécanique, une nette disparité de la valeur lumineuse du signe d'escalade cylindrique est constatée par rapport au reste de l'environnement. En affichant une luminosité anormalement claire, le cylindre impose sa présence et devient, dans l'urgence de l'action exigée par le glissement, l'objet le plus visible vers lequel se diriger. Dans ce contexte, la qualité du cylindre a été délibérément altérée pour attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. En agissant sur le registre des qualisignes, les conceptrices ou les concepteurs de jeu aménagent une configuration visuelle dans laquelle la qualité de certaines choses se démarque fortement dans l'espoir de déclencher une interprétation hâtive, ce qui répond aux besoins d'une situation nécessitant une action rapide.

Néanmoins, une relation iconique insuffisante est constatée entre le Representamen du cylindre et l'Objet auquel il réfère. Lorsque l'avatar se trouve à plusieurs mètres de distance (figure 5.180), le cylindre peut être perçu comme une sorte de corde. Cependant, au moment où l'avatar s'en approche et s'y agrippe (figure 5.181), sa texture, l'absence d'animation et sa largeur disproportionnée par rapport à la taille de l'avatar imposent la recherche d'une nouvelle hypothèse. Au regard de la grandeur de la pièce dans laquelle se déroule l'action et au diamètre du cylindre, il est inconcevable également de considérer cet objet comme un pilier. De fait, la seule hypothèse suffisamment crédible désigne l'Objet du Representamen comme une sorte de tuyau dont la forme

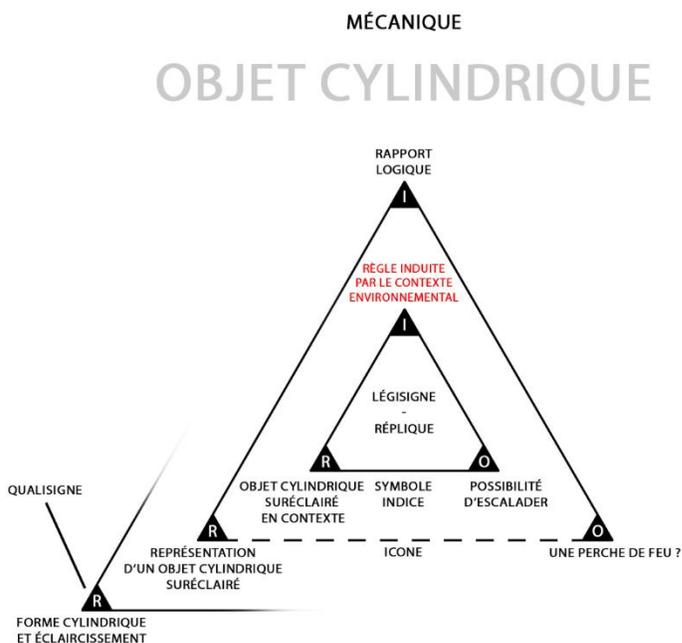
et l'orientation en contexte font penser à une perche de feu<sup>123</sup>. Même si la présence de ce type d'objet manque de cohérence à l'intérieur des ruines représentées, cet objet est communément reconnu dans les sociétés occidentales pour présenter la possibilité d'établir une relation actionnelle, laquelle correspond d'ailleurs à ce que la mécanique propose.

Cela étant dit, puisque le fonctionnement du signe n'est pas formellement expliqué par le jeu et qu'il manque un nombre conséquent de signes d'escalade cylindrique pour mener une étude comparative, il est impossible de tirer des conclusions sur les mécanismes sémiotiques attendus par le design – d'autant plus lorsqu'il est entendu que le phénomène de blanchiment, considéré dans les autres types de signes comme la première manifestation de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, n'apparaît pas avant 2006 dans *Tomb Raider* et 2007 dans *Uncharted*.

Pour ces raisons, la représentation schématique des mécanismes sémiotiques de ce signe se limite à l'organisation d'un seul enchevêtrement de triangles dans lequel l'opposition formelle et lumineuse ne constitue pas un indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, même s'il participe à la visibilité du signe dans le contexte décrit ci-dessus (figure 5.182).

---

<sup>123</sup> La perche de feu est un tube métallique utilisé par les pompiers pour descendre le ou les étages de leur caserne, court-circuitant les escaliers, faisant ainsi gagner de précieuses secondes pour rejoindre le véhicule d'intervention.

Figure 5.182, le seul signe d'escalade cylindrique de *Tomb Raider: The Last Revelation*

L'année suivante, le signe d'escalade cylindrique est de nouveau utilisé dans la franchise *Tomb Raider*. D'après les recherches menées pour cette étude, il apparaît également une seule fois dans *Tomb Raider : Chronicles* (Eidos Interactive, 2000) lorsque le personnage principal se trouve à l'intérieur de ce qui ressemble à un canal d'aération. Dans les conditions imposées par le passage étroit illustré par la figure 5.183, l'utilisatrice ou l'utilisateur a le choix entre laisser l'avatar tomber dans le vide, et risquer de devoir recommencer, ou sauter sur ce qui ressemble à un conduit. En optant pour le second choix, la mécanique de jeu s'engage pour permettre à l'avatar de s'accrocher au conduit.

Figure 5.183, l'unique signe d'escalade cylindrique

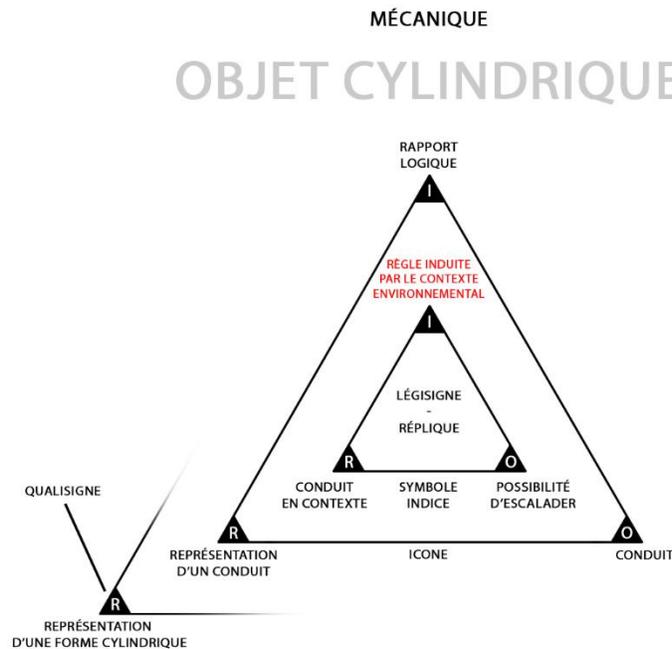


*Tomb Raider : Chronicles*  
(Eidos Interactive, 2000)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Dfactor Longplays, 2020, 3:14:12)

Contrairement au signe précédent, le Representamen du signe d'escalade cylindrique dispose d'une relation iconique plus stable avec son Objet. À partir de sa couleur, de sa texture et du contexte où il est commun de retrouver ce genre d'objet, il est tout à fait logique et pertinent de l'associer à un conduit. Dans le cas concerné, les qualités du signe d'escalade cylindrique, c'est-à-dire sa forme, sa couleur ou sa texture, ne présentent pas une opposition manifeste avec l'environnement immédiat et, de fait, ne participent pas à attirer l'attention de la joueuse ou du joueur. Pour ces raisons, et puisque ce signe est le seul de ce type dans tout le jeu, il convient de conclure qu'aucun élément de ce signe ne se qualifie pour agir comme un indice qui désigne un légisigne.

Dans ce contexte, l'incarnation d'un légisigne s'effectue au sein de l'univers du jeu sous la forme d'une réplique, à savoir par la représentation d'un conduit le long d'une trajectoire actionnelle restreinte. Cette incarnation soutient ainsi le raisonnement logique d'une relation entre l'action envisagée et les capacités motrices de l'avatar. Avec la configuration des lieux décrite ci-dessus et la notion communément admise de considérer des individus athlétiques comme capables d'escalader ce type de conduits, l'interactivité du signe est pour ainsi dire imposée comme la seule alternative de progression. Conséquemment, l'aménagement des mécanismes sémiotiques utiles de ce signe s'organise autour d'un seul l'enchevêtrement de triangles comme illustré dans la figure 5.184.

Figure 5.184, le seul signe d'escalade cylindrique de *Tomb Raider : Chronicles*

### 5.5.2 De l'abductif au déductif

Dans les deux titres précédemment mentionnés, l'identification des signes d'escalade cylindrique repose principalement sur le contexte et sur la projection des capacités actionnelles de l'avatar. Cette reconnaissance s'opère implicitement, sans explication formelle, et s'appuie sur l'expérience préalable de la joueuse ou du joueur dans des environnements similaires. En revanche, dans les trois jeux suivants du corpus où ces signes apparaissent, les équipes de développement introduisent un tutoriel pour formaliser explicitement la règle. Ainsi, une distinction majeure émerge dans l'interprétation du signe d'escalade cylindrique dans ces deux groupes de jeux : dans le premier groupe, la joueuse ou le joueur infère le fonctionnement du signe d'escalade à travers un processus d'abduction. Ce processus débute par la rencontre d'un fait surprenant, suivi par la formulation d'une hypothèse explicative, puis sa mise à l'épreuve par une démarche déductive. Si cette dernière échoue, une hypothèse alternative est formulée jusqu'à ce qu'une règle plausible se stabilise. Ce raisonnement, construit sur une interaction itérative avec l'environnement, permet à la typologie du signe cylindrique d'émerger progressivement dans l'esprit du joueur ou de la joueuse. Dans les

jeux dotés de tutoriels, cependant, cette dynamique abductive est remplacée par une transmission explicite de la règle. Ici, la signification du signe est directement intégrée dans les connaissances de la joueuse ou du joueur, ce qui facilite la navigation et réduit les incertitudes initiales liées à l'exploration sémiotique. Cette évolution illustre deux approches distinctes de l'apprentissage vidéoludique : l'une fondée sur la découverte et la déduction, l'autre sur la communication directe des règles par les développeurs.

En effet, sous le prétexte narratif d'un exercice de préparation, le premier niveau du jeu *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002) se déroule dans un espace dans lequel tous les types d'objets interactifs du jeu, et les actions qui y sont associées, sont introduits auprès de la joueuse ou du joueur. À l'approche de la première représentation d'un signe d'escalade cylindrique, le jeu communique sa présence de deux manières distinctes (figure 5.185). (1) La première se formalise par l'affichage du texte anglais « *Climbing on a vertical pipe or beam is like using a ladder* », traduit par « Escalader un tuyau ou une poutre est comme utiliser une échelle » (notre traduction). (2) La seconde se manifeste par l'apposition d'une flèche dessinée sur le sol, pointant vers l'élément interactif en question.

Figure 5.185, le tutoriel du signe d'escalade cylindrique



*Tom Clancy's Splinter Cell*  
(Ubisoft, 2002)

Capture d'écran d'une vidéo  
(AlphaYellow, 2019, 0:05:11)

Figure 5.186, le signe d'escalade cylindrique dans le jeu



*Tom Clancy's Splinter Cell*  
(Ubisoft, 2002)

Capture d'écran d'une vidéo  
(AlphaYellow, 2019, 1:16:31)

Avec ce texte, le jeu mentionne l'existence d'une mécanique d'escalade sur un conduit. Il présente une règle de jeu et informe la joueuse ou le joueur que chaque représentation d'un conduit, ou de quelque chose qui y ressemble suffisamment en termes de taille et de forme, doit être considéré

comme un objet qui permet l'acte d'escalader. Avec la flèche, le jeu indique distinctement sur quel type d'objet la règle se réalise. Par convention, cette flèche établit une connexion spatiale avec un objet proche. Elle indique la présence de quelque chose dont l'emplacement se situe dans la continuité d'une ligne virtuelle amorcée par la forme de la flèche. Elle est un légisigne indiciel qui annonce un autre signe. De fait, en fournissant dès le départ ce texte et cette flèche, l'intention des conceptrices ou des concepteurs de jeu est de conditionner le comportement de l'utilisatrice ou de l'utilisateur vers une certaine catégorie de représentations.

Après cette période d'apprentissage, les prochaines manifestations du signe d'escalade cylindrique ne disposent plus de l'apport de la flèche et leurs interprétations reposent uniquement sur la perception de la représentation visuelle des conduits et l'engagement du processus de déduction. À ce stade du jeu, il est supposé que la règle énoncée précédemment, et la représentation visuelle qui lui est associée, soit connue de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Il est attendu que l'utilisatrice ou l'utilisateur ait assimilé l'idée que chaque représentation d'un conduit soit sujet à l'acte potentiel d'escalade. Comme le démontre la scène illustrée en figure 5.186, aucune flèche n'est affichée pour préciser la présence du conduit. Dans ce contexte, il est de la responsabilité de l'utilisatrice ou de l'utilisateur de rechercher et d'identifier les composants environnementaux qui lui ont été préalablement communiqués comme étant interactifs.

Dans *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (Eidos Interactive, 2003), l'héroïne est représentée face à un conduit, tandis qu'un texte apparaît en bas de l'écran, révélant la mécanique de jeu associée et la manière de l'activer (figure 5.189). Même constat dans *Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow* (Ubisoft, 2004) où le jeu affiche un texte en bas de l'écran pour révéler et expliquer la règle relative à l'escalade d'un conduit (figure 5.190). D'après les observations menées pour cette thèse, aucun signe d'escalade cylindrique de ces deux jeux ne représente quelque chose qui s'apparente à un indice diégétique pour signifier l'interactivité des conduits. Le rapport logique établissant la relation actionnelle d'escalade entre l'avatar et la représentation d'un conduit repose uniquement sur la connaissance préalable de la règle qui gouverne la mécanique de jeu.

Figure 5.187, apparition du premier signe d'escalade cylindrique



*Tomb Raider: The Angel of Darkness*  
(Eidos Interactive, 2003)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Global Gaming, 2018, 0:06:39)

Figure 5.188, apparition du premier signe d'escalade cylindrique

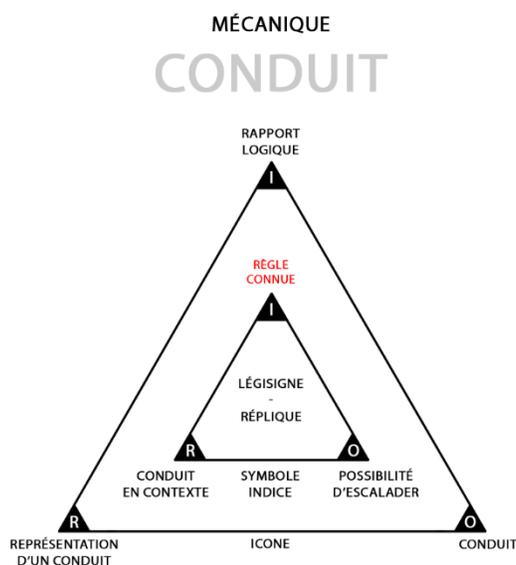


*Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow*  
(Ubisoft, 2004)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2019, 0:02:47)

Dans ces trois jeux donc, le symbole d'escalade cylindrique se résume à la perception d'un sinsigne iconique dicent, c'est-à-dire ce à quoi le signe réfère par relation iconique, et de l'incarnation en contexte d'un légisigne symbolique de la possibilité d'escalader à partir de la règle à peine énoncée. Dès lors, ces signes ne disposent pas d'indice et leurs mécanismes sémiotiques utiles se limitent à l'organisation d'un seul enchevêtrement de triangles (figure 5.189).

Figure 5.189, les signes d'escalade cylindrique des trois premiers jeux



### 5.5.3 Le retour à l'abductif

De 2005 à 2006, les deux franchises *Tom Clancy's Splinter Cell* et *Tomb Raider* abandonnent néanmoins le principe du tutoriel pour revenir à l'inférence des règles par le contexte. Comme dans le cas des premiers signes d'escalade cylindrique, la configuration des lieux dans lequel évolue l'avatar suggère adéquatement les possibilités actionnelles entre l'avatar et certains éléments environnementaux pour se passer de l'énonciation explicite de la règle. Dans ce contexte, la règle se révèle dans l'esprit de la joueuse ou du joueur par abduction. D'après nos observations, aucune opposition colorimétrique, texturale ou lumineuse n'est employée uniformément sur les signes pour constituer un indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité. Ce qui induit la relation actionnelle entre le héros et les signes d'escalade cylindrique est l'alignement des caractéristiques formelles de la représentation d'un conduit qui entretient un rapport logique avec les capacités de mouvement de l'avatar, mais aussi l'aménagement d'un contexte soumis à l'organisation d'une trajectoire actionnelle unique.

Dans *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* (Ubisoft, 2005), cet alignement est parfaitement illustré par l'introduction de la mécanique associée au signe d'escalade cylindrique, imposée automatiquement à la joueuse ou au joueur après l'utilisation d'une tyrolienne se terminant sur une gouttière, inférant ainsi l'idée que toute représentation de gouttière soit le symbole d'une mécanique d'escalade (figure 5.190). Toutefois, la poursuite du processus d'abduction puis d'induction destinée à confirmer cette hypothèse par une série de cas positifs risque l'échec dès la seconde itération du signe. En effet, ce dernier est difficile à identifier, d'une part à cause de son apparence de poutre d'acier (figure 5.191) dont la ressemblance avec une gouttière est discutable, d'autre part parce que cettedite poutre n'est pas adossée contre un mur comme la première itération du signe, mais sur un plafond anormalement haut. Certes, il est possible d'imaginer que l'intention puisse avoir été d'encourager l'exploration et la résolution d'une énigme. Toutefois, en obligeant la joueuse ou le joueur à élargir ce qu'il peut considérer comme la règle d'une mécanique d'escalade, l'équipe de développement risque une confusion de la joueuse ou du joueur pouvant mener au désengagement ludique.

Figure 5.190, la tyrolienne se terminant sur une gouttière



*Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*  
(Ubisoft, 2005)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2017, 1:39:26)

Figure 5.191, le second signe sous forme de poutre d'acier



*Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*  
(Ubisoft, 2005)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2017, 3:34:02)

Toutefois, dans les deux prochains jeux de la série, l'alignement entre le contexte, la représentation de la mécanique et les capacités physiques de l'avatar est mené avec plus de rigueur. En effet, lors de la première apparition du signe d'escalade cylindrique dans *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* (Ubisoft, 2006), lorsque le protagoniste Sam Fisher s'échappe de la cellule d'un pénitencier pour se retrouver dans une salle de très petite taille, l'absence d'accès à hauteur humaine rend nécessaire la recherche d'un moyen de grimper (figure 5.192). Dans cette situation, le seul objet susceptible de permettre ce type d'action est un conduit. De fait, en limitant les actions possibles par un espace restreint et un faible nombre d'objets, le design du jeu se base sur la configuration des lieux pour orienter la joueuse ou le joueur vers la trajectoire actionnelle à suivre et facilite, à partir d'un cas observable, l'induction d'une règle hypothétique. Par la suite, l'ensemble des représentations de la mécanique apparaît sous la forme d'objets dont la relation iconique avec la gouttière est manifeste, confirmant dès lors l'hypothèse comme règle.

Figure 5.192, la première itération du signe d'escalade cylindrique



*Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*  
(Ubisoft, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(AlphaYellow, 2019, 0:17:28)

Dans *Tomb Raider: Legend* (Eidos Interactive, 2006), le jeu capte l'attention de la joueuse ou du joueur pour désigner la présence d'un baril rouge par l'affichage d'un symbole triangulaire jaune muni d'un point d'exclamation, culturellement associé au danger (figure 5.193). Lorsque l'utilisatrice ou l'utilisateur adopte un comportement familier dans les jeux d'action-aventure, en tirant sur le baril, toute la structure métallique environnante explose, révélant un conduit sur le mur (figure 5.194). Il convient de noter que l'affichage du symbole ou la présence d'un objet explosif ne constituent pas un enchaînement systématique utilisé par le jeu pour révéler la présence d'un conduit interactif. Étant le premier conduit du jeu, cet enchaînement a vraisemblablement été organisé pour inciter l'utilisatrice ou l'utilisateur à s'y intéresser pour déduire la règle de cette nouvelle mécanique de jeu.

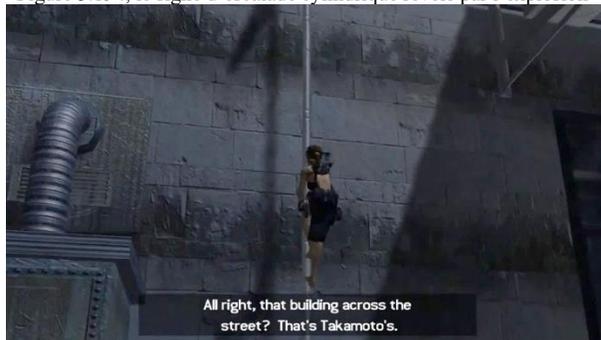
Figure 5.193, le symbole triangulaire de danger



*Tomb Raider: Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 1:03:24)

Figure 5.194, le signe d'escalade cylindrique révélé par l'explosion

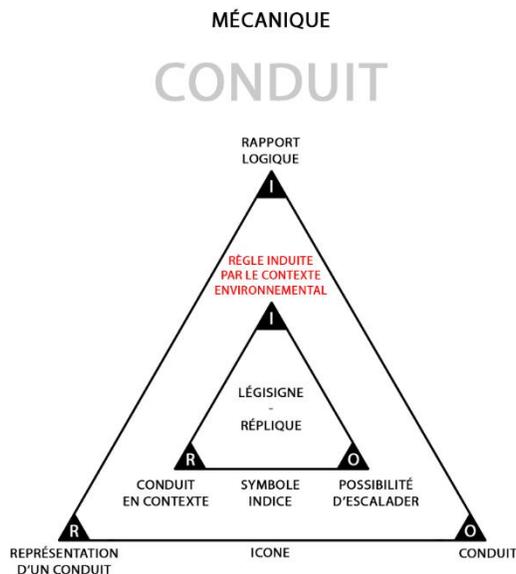


*Tomb Raider: Legend*  
(Eidos Interactive, 2006)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2021, 1:03:29)

De fait, puisque les mécaniques de jeu sont essentiellement inférées par une mise en contexte, ces jeux ne disposent pas d'indice, qu'il se manifeste sous la forme d'un qualisigne ou d'un sinsigne, uniformément et conventionnellement déployé pour indiquer l'interactivité d'un autre signe. Dès lors, les mécanismes sémiotiques de ces signes d'escalade cylindrique s'établissent en fonction d'un seul enchevêtrement de triangles (figure 5.195).

Figure 5.195, les signes d'escalade cylindrique de 2005 à 2006



#### 5.5.4 L'opposition colorimétrique

À partir de *Tomb Raider : Anniversary* (Eidos Interactive, 2007), les signes d'escalade cylindrique disparaissent de la franchise *Tomb Raider* pour apparaître exclusivement dans les franchises *Uncharted* et *Tom Clancy's Splinter Cell*. Entre 2007 à 2011, les données d'observation révèlent l'émergence d'une nouvelle tendance dans l'organisation sémiotique du signe, caractérisée par l'utilisation systématique d'une opposition colorimétrique.

Dans *Uncharted : Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007) par exemple, où la thématique industrielle du dernier niveau du jeu justifie la présence de conduits, il convient de noter la présence de deux oppositions distinctes sur les seules et uniques occurrences du signe d'escalade cylindrique du jeu. Dans la figure 5.196, la présence de deux types de contraste organise la mise en évidence du signe. (1) La première, d'ordre colorimétrique, se formalise par la présence d'une couleur jaune en opposition franche avec les couleurs dominantes avoisinantes. (2) La seconde se prononce au niveau des formes avec un contraste manifeste entre la taille relativement petite des conduits orangés qui laissent supposer la possibilité d'être agrippés par les mains de l'avatar et la taille beaucoup plus imposante des conduits rouges, rendant difficile l'accomplissement d'un acte d'escalade. Dans la figure 5.197, ces deux discontinuités colorimétriques et formelles se distinguent nettement, projetant d'ailleurs de manière manifeste la trajectoire actionnelle à suivre par la joueuse ou le joueur.

Figure 5.196, le conduit jaune



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 3:54:37)

Figure 5.197, la trajectoire actionnelle à suivre



*Uncharted : Drake's Fortune*  
(Sony Computer Entertainment, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2020, 3:54:58)

Dans le second opus de la franchise *Uncharted*, en comparaison avec l'unique version du signe d'escalade cylindrique du premier titre de la série, les données d'observation révèlent une augmentation significative de l'utilisation de ce signe tout au long de *Uncharted 2 : Among Thieves* (Sony Computer Entertainment, 2009), ainsi qu'une poursuite de l'emploi de l'opposition colorimétrique sur tous les signes pour les mettre en évidence. En effet, lorsque le thème associé à l'environnement justifie l'usage de conduits, il est observé que tous les signes d'escalade cylindrique se présentent sous l'unique forme de conduits de couleur bleue ou jaune (figures 5.198 et 5.199), en forte opposition colorimétrique avec le contenu visuel immédiat. Dans un contexte où la complexification de l'environnement peut rendre difficile l'identification de la trajectoire de jeu à suivre, l'application de couleurs contrastantes assure une meilleure visibilité de ces signes en raison de leur caractère atypique. *De facto*, ce contraste des signes incite la joueuse ou le joueur à les considérer lors de la formulation de son hypothèse pour déterminer la trajectoire actionnelle unique du jeu.

Figure 5.198, le conduit jaune



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:02:27)

Figure 5.199, le conduit bleu



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 1:54:50)

Dans l'ensemble du jeu *Uncharted 3 : Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011), les observations relèvent la présence manifeste d'oppositions colorimétriques (figure 5.200) et lumineuses (figure 5.201) sur la majorité des signes d'escalade cylindrique. Par l'altération des qualités du signe au cours de trois titres consécutifs, la franchise consolide donc sa stratégie visant à renforcer la visibilité du signe par la mise en scène d'une anomalie visuelle, suscitant ainsi l'attention de la joueuse ou du joueur dans un contexte où ce dernier cherche sa trajectoire de jeu.

Figure 5.200, le conduit jaune



*Uncharted 3 Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:18:52)

Figure 5.201, le conduit blanc

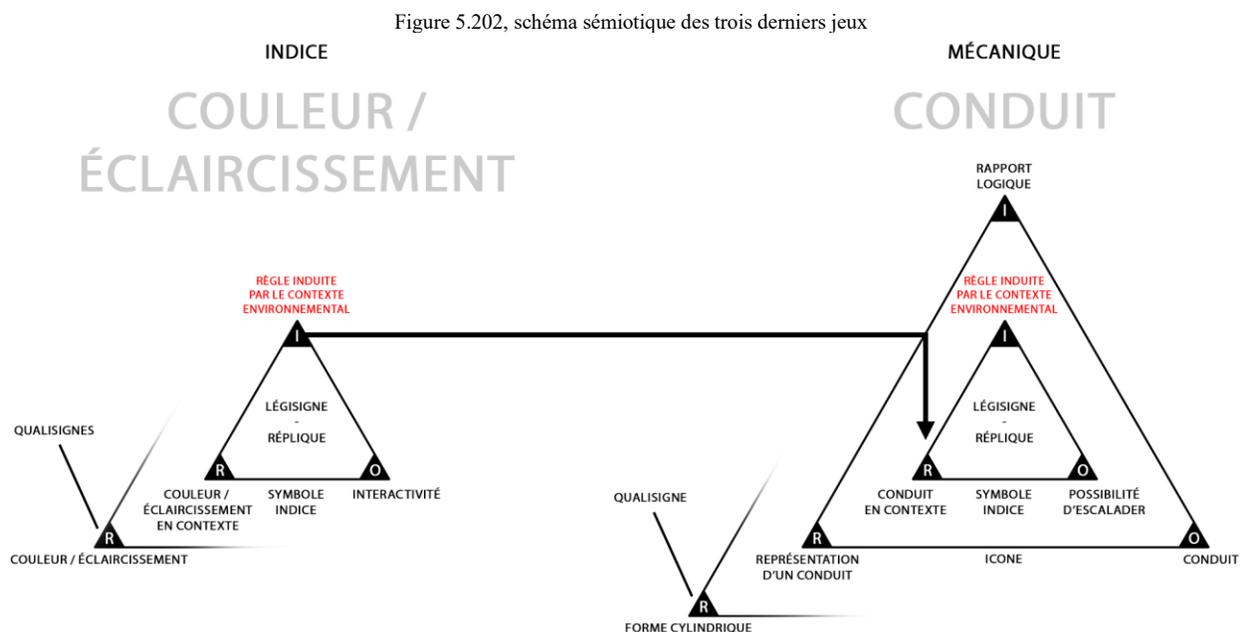


*Uncharted 3 Drake's Deception*  
(Sony Computer Entertainment, 2011)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:40:19)

En bref, dans les trois derniers jeux examinés, la reconnaissance du signe d'escalade cylindrique est rendue possible par l'aménagement d'oppositions colorimétriques, formelles et lumineuses

dans un environnement qui établit l'emplacement du signe sur la trajectoire principale de jeu. Dans ces situations, ces signes se caractérisent donc par un double enchevêtrement de triangles sémiotiques où celui de gauche représente l'indice dont la fonction est d'indiquer celui de droite (figure 5.202).



### 5.5.5 La complexification et la modération des processus oppositionnels

À partir de 2010 pour la franchise *Tom Clancy's Splinter Cell* et 2016 pour *Uncharted*, le traitement des données d'observation démontre ensuite une réorganisation des stratégies visuelles pour engager la considération de la joueuse ou du joueur. Pendant qu'une complexification du signe est consignée dans la première franchise, la seconde procède à la modération de l'intensité des processus oppositionnels de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité.

#### 5.5.5.1 Complexification des processus oppositionnels

Dans *Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction* (Ubisoft, 2010), nos recherches démontrent l'usage systématique de la couleur jaune pour notifier la qualité interactive des conduits (figure 5.203). Néanmoins, le contraste de cette couleur avec celles des éléments adjacents manque d'amplitude

pour signifier les conduits de manière efficace. Dans un contexte où la joueuse ou le joueur est encouragé à progresser de manière discrète et furtive, la portée de ce faible contraste est limitée par l'ajustement d'une fonctionnalité du jeu qui indique la visibilité de l'avatar par le degré de saturation de l'environnement. En effet, quand l'avatar est dans la lumière et susceptible d'être détecté par les différentes expressions de l'intelligence artificielle, l'environnement se manifeste en couleurs (figure 5.203). En revanche, lorsque le principal protagoniste du jeu est dissimulé dans l'ombre, l'environnement est principalement représenté en niveaux de gris (figure 5.204), avec des conduits interactifs délibérément plus clairs que le reste du décor. Avec cette astuce, la franchise attire ainsi l'attention de la joueuse ou du joueur sur l'interactivité des conduits par la coexistence de deux modes complémentaires de vision.

Figure 5.203, les conduits en mode de vision saturée



*Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(GameArmy, 2018, 0:17:44)

Figure 5.204, les conduits en mode de vision désaturée



*Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction*  
(Ubisoft, 2010)

Capture d'écran d'une vidéo  
(GameArmy, 2018, 1:23:35)

Pour ajouter à la complexité des signes d'escalade cylindrique de ce titre, chaque itération du signe se voit attribuer une représentation spatiale pour signifier le comportement à adopter. L'affichage du texte « |SPACE| JUMP » est en effet directement apposé sur le conduit pour indiquer à la joueuse ou au joueur qu'il doit appuyer sur la touche « espace » pour sauter (figure 5.203). Cet affichage permet l'inférence d'une relation actionnelle d'escalade avec l'avatar, compte tenu des capacités athlétiques du protagoniste principal et du contexte d'un jeu d'infiltration. Néanmoins, ces représentations ne sont pas visibles en permanence et apparaissent uniquement lorsque l'avatar est proche de l'objet. Par ce procédé, la représentation spatiale ne fait que confirmer la relation

actionnelle inférée par la représentation du conduit, assurant également la perception de la trajectoire actionnelle du jeu en situation de blocage.

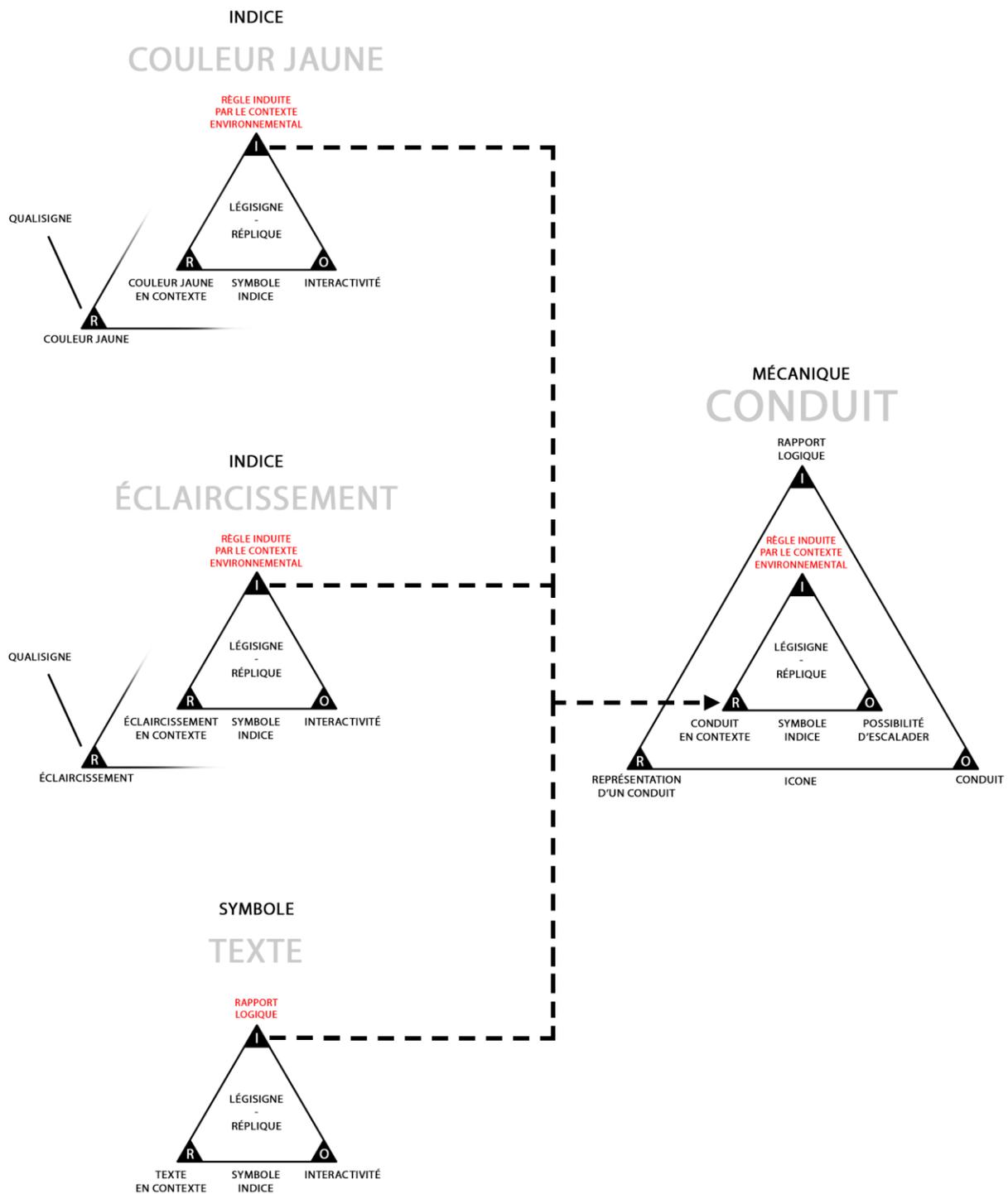
Comparé aux nombreux signes d'escalade étudiés dans cette thèse, ce signe se présente comme l'un des plus complexes avec l'utilisation de trois indices dont l'activation de chacun dépend du positionnement et de l'état de visibilité de l'avatar dans l'espace de jeu<sup>124</sup>. Pour cette raison, ce signe s'articule autour de l'organisation de quatre enchevêtrements<sup>125</sup> de triangles sémiotiques (figure 5.205).

---

<sup>124</sup> Ce qui explique l'irrégularité des flèches entre les indices et la représentation du conduit.

<sup>125</sup> Nous considérons l'unique triangle symbolisant le texte comme un enchevêtrement puisqu'il symbolise autant un symbole que sa réplique en contexte.

Figure 5.205, le signe d'escalade cylindrique de Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction



Dans *Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist* (Ubisoft, 2013), le traitement des données d'observation démontre ensuite que cette tendance à la complexification du système oppositionnel des signes d'escalade cylindrique se poursuit en conservant les mêmes mécanismes sémiotiques que le titre précédent.

Figure 5.206, exemple de conduit de couleur jaune



*Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist*  
(Ubisoft, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
( [XCV//] , 2013, 2:59:40)

Figure 5.207, exemple de conduit de couleur verte



*Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist*  
(Ubisoft, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
( [XCV//] , 2013, 3:39:53)

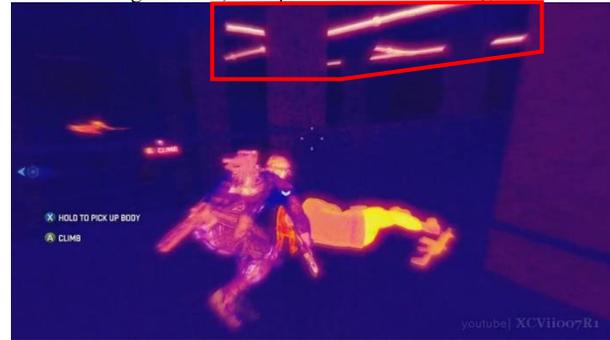
Dans un premier temps, il est en effet observé l'application systématique d'une opposition colorimétrique modeste sur l'ensemble des conduits interactifs du jeu, à la différence néanmoins que celle-ci se démarque de *Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction* en proposant la sélection d'une couleur spécifique dépendant du niveau joué. Conséquemment, dans le milieu industriel de la fonderie abandonnée et dans le chantier de transit, les conduits sont exclusivement de couleur verte (figure 5.207). Dans le secteur urbain de l'ambassade étasunienne en Iran puis dans le complexe méthanier maritime, les conceptrices ou les concepteurs du jeu privilégient l'emploi de la couleur jaune (figure 5.206). Enfin, pour le centre de détention pour le niveau final de l'aéroport de Denver, le choix se porte sur la couleur rouge (figure 5.208). De fait, la couleur du conduit interactif est constante le temps d'un niveau pour être ensuite renouvelée à la mission suivante.

Figure 5.208, exemple de conduit de couleur rouge

Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist  
(Ubisoft, 2013)

Capture d'écran d'une vidéo  
( [XCv//] , 2013, 4:12:25)

Figure 5.209, exemple de la vision infrarouge

Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist  
(Ubisoft, 2013)

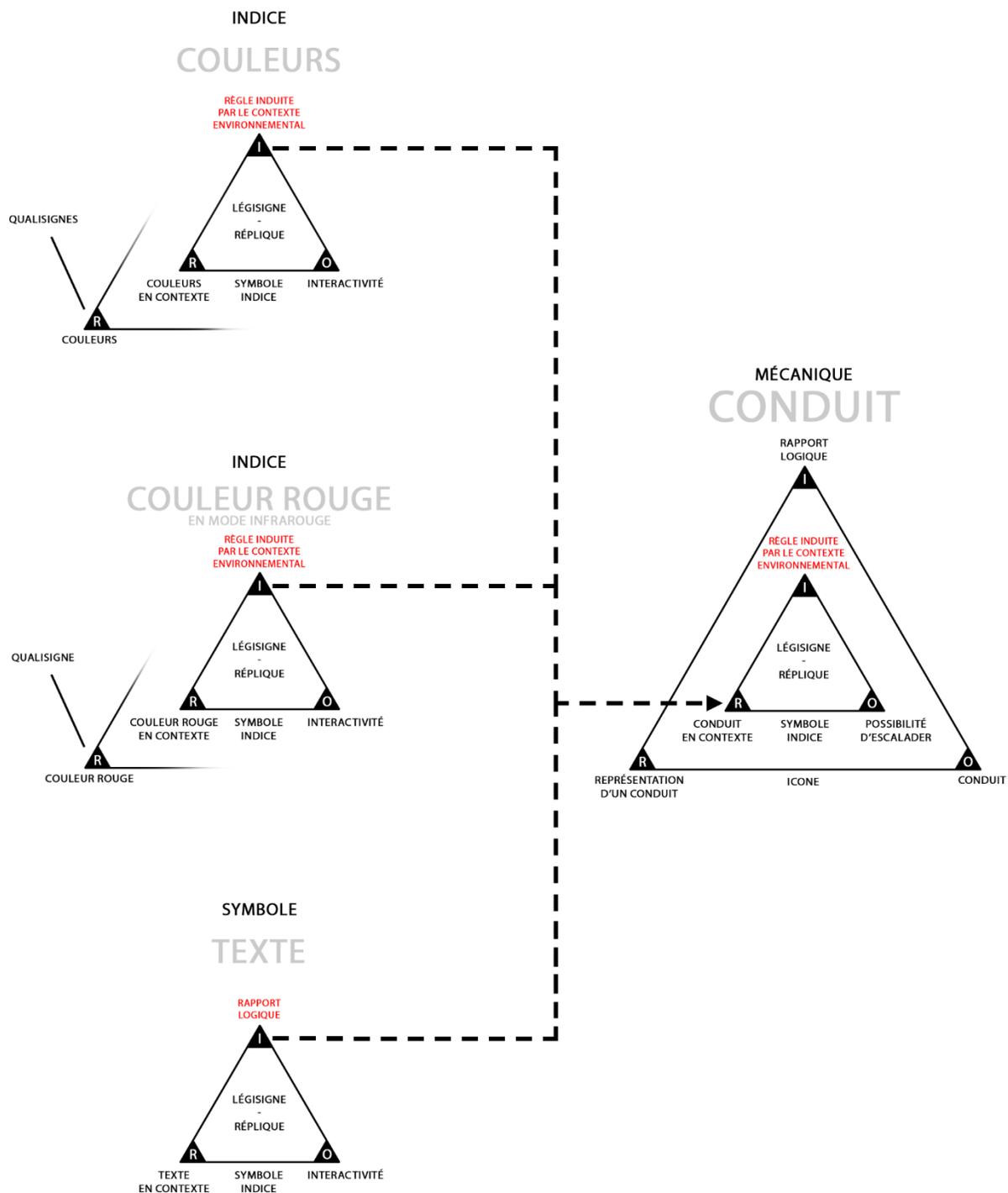
Capture d'écran d'une vidéo  
( [XCv//] , 2013, 4:12:25)

En second lieu, pour favoriser l'identification des signes d'escalade cylindrique dans une ambiance lumineuse principalement sombre, la vision infrarouge dispense, pour la première fois dans la franchise, la possibilité de connaître leur emplacement. De manière similaire au système de désaturation de l'environnement pour indiquer le statut de visibilité de l'avatar et l'interactivité des conduits dans *Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction*, ce système de vision ne révèle pas uniquement la présence des personnages, mais également celle des conduits par l'affichage d'une couleur rouge en contraste manifeste avec la majorité du contenu affiché à l'écran (figure 5.209).

Enfin, outre le mécanisme d'opposition colorimétrique et celui du mode de vision infrarouge, le jeu reprend également le mécanisme des représentations spatiales du titre précédent pour exprimer l'interactivité des conduits. Avec un texte qui s'affiche uniquement lorsque l'avatar est suffisamment proche, ce mécanisme participe lui aussi à complexifier la manière avec laquelle l'interactivité des conduits est notifiée.

Ainsi, le signe d'escalade cylindrique ne fait pas nécessairement l'objet d'une réduction de sa visibilité, mais plutôt d'une complexification de sa signification à travers divers processus oppositionnels. Sémiotiquement parlant, ce signe s'articule une nouvelle fois autour de l'organisation de quatre enchevêtrements de triangles sémiotiques (figure 5.210).

Figure 5.210, le signe d'escalade cylindrique de Tom Clancy's Splinter Cell : Blacklist



### 5.5.5.2 Modération des processus oppositionnels

Dans les deux derniers titres de notre corpus, *Uncharted : A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016) et *Uncharted : The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017), les signes d'escalade cylindrique sont peu présents malgré les possibilités offertes par la grande diversité des environnements représentés. Dans le premier titre, il a été dénombré uniquement trois itérations du signe et seulement deux dans le second.

La première itération du signe est présentée dès les premières minutes du jeu durant le niveau tutorial où la joueuse ou le joueur est invité à découvrir la majorité des mécaniques d'escalade. Dans ce contexte, l'interactivité du conduit n'est pas signifiée par un effet de contraste colorimétrique, mais plutôt par l'aménagement d'une surexposition lumineuse (figure 5.211). Dans cet exemple, la représentation du conduit est uniformément et anormalement éclairée bien que la source lumineuse principale provienne de sa gauche. Dans cette situation, l'anomalie que constitue l'absence d'un assombrissement du côté droit du conduit ainsi que le défaut d'une ombre projetée sur le mur adjacent suggère que l'équipe de développement a délibérément altéré la qualité de l'objet afin d'attirer l'attention de la joueuse ou du joueur sur celui-ci.

Figure 5.211, la première itération du signe



*Uncharted : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 0:10:12)

Dans les deux itérations suivantes, aucune opposition de l'ordre de la priméité n'est cependant observée sur la représentation des signes d'escalade cylindrique pour notifier leur interactivité. La

représentation du conduit sur la trajectoire actionnelle principale du jeu semble être jugée comme suffisante aux yeux de l'équipe de développement pour suggérer le rapport logique de déplacement vertical de l'avatar.

Figure 5.212, la seconde itération du signe



*Uncharted : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 2:12:59)

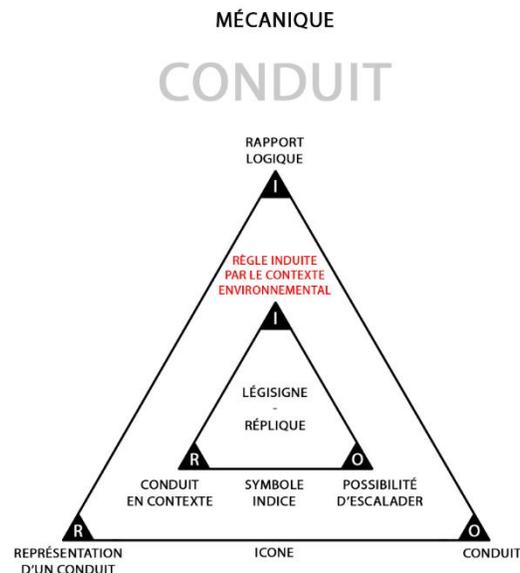
Figure 5.213, la dernière itération du signe



*Uncharted : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 7:47:56)

Dès lors, en comparant ce titre avec les deux derniers titres de la franchise *Tom Clancy's Splinter Cell*, un changement fondamental dans la manière de signifier l'interactivité des signes d'escalade cylindriques à l'utilisatrice ou à l'utilisateur devient apparent. D'un point de vue strictement sémiotique, la symbolique de ce signe ne dispose d'aucun indice indiquant sa valeur dynamique avec l'avatar. Conséquemment, l'interprétation repose uniquement sur la représentation du légisigne en contexte pour suggérer l'action à accomplir (figure 5.214).

Figure 5.214, le signe d'escalade cylindrique de *Uncharted : A Thief's End*

Dans *Uncharted : The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017), la teneur principalement organique des environnements n'est pas favorable à la présence de signes d'escalade sur conduits. D'après nos recherches, le jeu propose uniquement deux récurrences de ce signe regroupées dans la première demi-heure de jeu. Contrairement au titre précédent qui s'appuie sur le contexte et la simple représentation d'un conduit, ce titre y ajoute l'usage d'un contraste d'ordre lumineux pour soutenir la démarcation de l'objet par rapport à son environnement immédiat. À l'opposé du jeu précédemment étudié, les deux conduits examinés présentent une rupture dans la manière dont ils sont éclairés. Dans le premier exemple, le conduit est suréclairé (figure 5.213), tandis que dans la seconde version du signe, il est assombri, créant un contraste inusité avec la valeur lumineuse du mur sur lequel il est apposé (figure 5.214).

Figure 5.215, le conduit éclairé



*Uncharted : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:15:24)

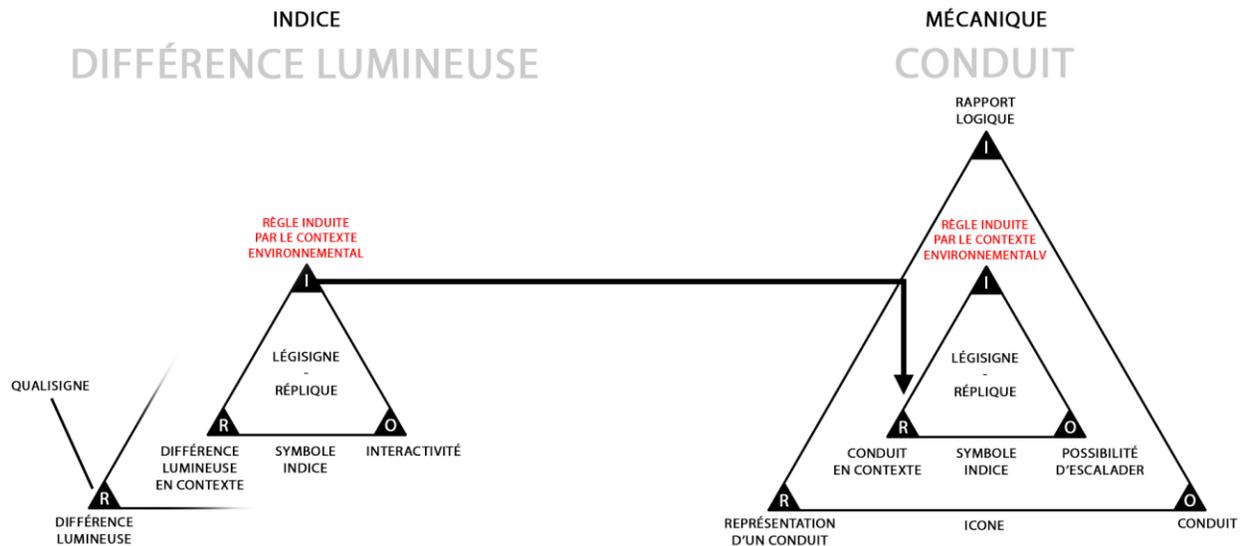
Figure 5.216, le conduit sombre



*Uncharted : The Lost Legacy*  
(Sony Computer Entertainment, 2017)

Capture d'écran d'une vidéo  
(NRMwalkthroughHD, 2021, 0:16:36)

Dans ces deux cas, il convient de supposer que la qualité lumineuse a été vraisemblablement altérée pour démarquer la représentation du conduit du reste du contenu visuel immédiat. Ce faisant, *Uncharted* rompt avec le titre précédent en introduisant de nouveau un processus oppositionnel pour engager l'utilisatrice ou l'utilisateur à considérer ces signes d'escalade cylindrique comme susceptibles de recevoir une action. Conséquemment, le modèle sémiotique de ce signe se résume à la représentation de deux enchevêtrements de triangles où celui de gauche symbolise l'indice désignant celui de droite (figure 5.217).

Figure 5.217, le signe d'escalade cylindrique de *Uncharted : The Lost Legacy*

### 5.5.6 Conclusion

Dans l'étude des signes d'escalade cylindrique, il est important de souligner que le nombre limité de ce type de signe et leur abandon progressif dans les titres de notre corpus rendent difficile toute conclusion définitive. L'évolution des signes d'escalade cylindriques reflète une dynamique complexe entre les mécanismes sémiotiques et les choix de design, qui varient non seulement entre les franchises, mais aussi au sein des périodes de développement des jeux.

De 1999 à 2005, le traitement des données d'observation de notre corpus ne démontre pas l'existence d'une tendance à l'uniformisation visuelle des indices pour signifier l'interactivité des signes d'escalade cylindriques dans les jeux vidéo. Durant cette période, les différentes franchises n'ont pas adopté de méthode standardisée pour indiquer aux joueuses et joueurs la possibilité d'interaction avec ces éléments de jeu. Cette diversité dans la représentation des signes d'escalade reflète une phase d'exploration et de variation dans les mécanismes de signalisation au sein des environnements ludiques.

De 2006 à 2013, une tendance vers un développement plus uniforme des signes d'escalade se manifeste, marquée par l'appropriation généralisée de l'opposition colorimétrique comme indice principal de la possibilité d'escalader. Cette période voit une convergence des stratégies visuelles

entre plusieurs franchises pour attirer l'attention de la joueuse ou du joueur sur les éléments interactifs. Toutefois, cette adoption n'est observée que dans deux des quatre franchises étudiées, montrant que l'opposition colorimétrique, bien qu'importante, n'est pas transversalement appliquée. Dans la franchise *Tom Clancy's Splinter Cell*, une complexification de la structure sémiotique des signes d'escalade est observée. Cependant, cette complexification s'accompagne d'une tendance à la modération des processus oppositionnels. À l'exception des représentations spatiales symboliques, c'est-à-dire le texte affiché sur les conduits, les indices marquant la présence des conduits deviennent moins évidents par l'usage de couleurs moins vives et d'un mode alternatif de vision. De la même manière, la franchise *Uncharted* abandonne progressivement l'utilisation d'oppositions colorimétriques vives au profit de contrastes lumineux plus nuancés. Dans ces circonstances, il convient de mentionner que cette modération est impossible à traduire dans nos modèles sémiotiques puisque leur objectif est de décomposer les différentes structures sémiotiques utiles, et non de détailler le niveau des rapports entre les signes qui compose le signe.

Malgré ces évolutions, il n'y a pas de réelle consolidation, ni de réappropriation cohérente, des signes d'escalade cylindriques entre les différentes franchises. Chaque franchise continue à développer ses propres méthodes et styles visuels, ce qui limite l'établissement d'un phénomène de standardisation du signe. De fait, cette diversité complique la formulation de conclusions généralisables sur les stratégies sémiotiques employées par l'industrie vidéoludique.

## 6. CHAPITRE VI

### INTERPRÉTATION

Ce chapitre s'appuie sur l'analyse des signes d'escalade pour formuler une interprétation approfondie de la notion d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité. Pour ce faire, nous entamons cette réflexion par une définition précise et méthodique de notre objet de recherche, incluant l'introduction du concept de discontinuité et son articulation dans le cadre de la phanéroscopie. À travers cette démarche, nous proposons une synthèse détaillée de l'évolution de ces indices, en soulignant les mécanismes sémiotiques qui structurent leur capacité à produire du sens et à générer une symbolicité spécifique pour la joueuse ou le joueur.

Pour approfondir cette analyse, nous nous penchons sur la distinction fondamentale entre les signes diégétiques et extradiégétiques, en intégrant la notion de *ratio facilis* et *ratio difficilis* formulée par Eco. Bien que les deux catégories de signes partagent des dynamiques structurelles similaires, cette exploration révèle que leur différenciation repose sur un apprentissage progressif des règles par un processus d'enquête et d'interprétation active. Par cette analyse, nous démontrons que les indices d'interactivité sont des outils sémiotiques complexes, où l'interface ludique favorise une continuité entre compréhension intuitive et apprentissage expérientiel.

#### **6.1 L'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité ou discontinuité**

L'exercice d'élaboration de schémas sémiotiques de cette étude révèle que les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se manifestent principalement par la mise en situation de disparités graphiques, ayant pour objectif d'attirer l'attention du joueur ou de la joueuse. *A priori* essentiellement visuelles, ces disparités jouent un rôle fondamental en démarquant la

représentation d'un élément dans l'espace du jeu. Ce faisant, elles stimulent l'intégration de la mécanique qu'elles désignent dans le champ perceptif du joueur ou de la joueuse, augmentant ainsi la probabilité que ladite mécanique soit prise en compte dans le processus décisionnel. Dans un souci de rigueur terminologique, et en raison de l'anomalie qu'elles introduisent par rapport à la cohérence représentationnelle de l'environnement, nous décidons de désigner ces disparités sous l'appellation de **discontinuités**.

En associant le préfixe « dis- » (provenant du grec ancien « δυσ- », « dys- »), qui indique une anomalie ou un dysfonctionnement, avec le terme « continuité », qui désigne l'absence d'interruption ou de rupture dans le temps ou l'espace, notre objectif est d'établir un terme qui illustre ce que nous considérons comme une anomalie visuelle subtile dont la fonction est de guider la joueuse ou le joueur. Pour résumer, le choix de ce terme s'explique par le fait que cette anomalie n'a pas d'effet sur l'intégrité de l'univers des signes du monde représenté. Elle ne fait que le perturber en renforçant sa présence tout en adhérant à l'univers établi des signes diégétiques et iconiques.

Selon nos observations, l'émergence de ces discontinuités est corrélée au phénomène de complexification croissante des environnements de jeu. Leur utilisation paraît avoir été conçue principalement pour éviter la coexistence de deux univers de signes opposés, à savoir la représentation d'un univers minoritaire de signes extradiégétiques superposée à un univers de signes essentiellement diégétiques. Avec cette approche, l'interactivité des indices repose sur un effet emphatique diégétique, permettant ainsi à l'univers des signes des indices de s'aligner sur celui de la reproduction partielle du monde sensible.

Ces discontinuités s'inscrivent dans un système de communication du design de jeu visant à signaler à l'utilisatrice ou à l'utilisateur une opportunité d'interaction. Elles permettent de produire des situations d'intérêt et de manipuler l'attention de la joueuse ou du joueur de manière subtile. En substance, elles agissent comme des déclencheurs interprétatifs. Elles initient une démarche hypothético-déductive auprès de la joueuse ou du joueur et favorisent le déploiement d'un

raisonnement hypothétique logique pour initier des relations actionnelles entre la représentation d'une mécanique de jeu et les capacités motrices de l'avatar.

## 6.2 Les différents types de discontinuités

Les recherches sur les discontinuités dans notre corpus ont permis d'identifier deux principaux groupes : (1) les **discontinuités visuelles** relevant de la priméité et (2) les **discontinuités diégétiques** relevant de la secondéité.

### 6.2.1 Les discontinuités visuelles

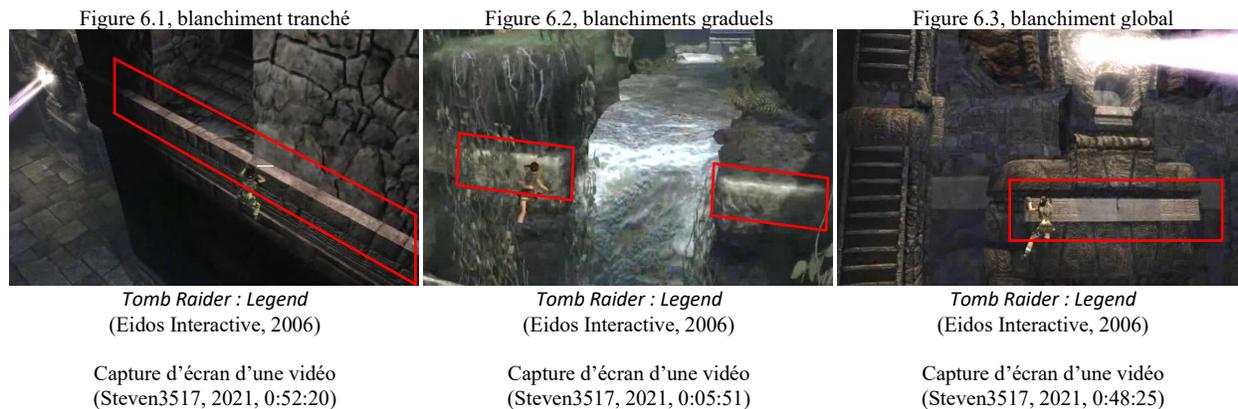
D'après nos observations, les discontinuités visuelles de priméité se déclinent en quatre sous-catégories : les discontinuités lumineuse, colorimétrique, texturale et formelle.

#### 6.2.1.1 Discontinuité lumineuse

Selon les données d'analyse de cette étude, la discontinuité lumineuse émerge comme la première technique par laquelle le design exprime l'interactivité environnementale à l'utilisatrice ou l'utilisateur. Ce type de discontinuité se définit comme une opposition de luminance entre un élément et son environnement immédiat, créant une anomalie visuelle par rapport à la cohérence lumineuse ambiante. Concrètement, sa fonction principale est de mettre en évidence l'objet qu'elle compose afin de capter l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et de susciter une interaction avec celui-ci. Comme le démontrent les premières occurrences du signe d'escalade linéaire de *Tomb Raider : Legend*, ce type de discontinuité peut se présenter sous la forme d'un blanchiment tranché (figure 6.1), graduel (figure 6.2) ou global (figure 6.3) en détournant les techniques d'éclairage des espaces de jeu vidéo<sup>126</sup>.

---

<sup>126</sup> Dans les faits, il est possible de manipuler les informations contenues dans les normales et les points d'une géométrie pour artificiellement modifier leur luminosité.



À titre d'exemple de cette pratique, une analyse superficielle pourrait suggérer que la valeur lumineuse du rebord illustré dans la figure 6.1 semble adéquate. En effet, étant donné le positionnement en hauteur du soleil et de la plupart des sources lumineuses artificielles dans le monde sensible, il est généralement accepté que l'éclairage des environnements provienne d'une source surélevée. Cependant, en comparant attentivement les surfaces du rebord avec celles situées devant l'escalier, il apparaît que ces deux surfaces devraient bénéficier d'un éclairage similaire, puisqu'elles sont placées au même niveau, côte à côte, et orientées de manière identique. Pour expliquer cette divergence, il pourrait être hypothétiquement envisagé que ces surfaces présentent des textures différentes, dont l'une serait notablement plus lumineuse que l'autre. Néanmoins, en examinant de plus près les motifs des deux surfaces, les lignes qui les constituent s'alignent parfaitement, suggérant qu'une même texture pourrait avoir été appliquée aux deux surfaces. Sur cette base, il est convenable de conclure que la qualité lumineuse atypique de la surface du rebord a été délibérément modifiée pour susciter l'attention de la joueuse ou du joueur.

### 6.2.1.2 Discontinuité colorimétrique

D'après nos observations, les discontinuités les plus couramment utilisées dans les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité de notre corpus sont d'ordre colorimétrique. Celles-ci se caractérisent par l'agencement intentionnel, systématique et surprenant d'une couleur en opposition visuelle manifeste avec les couleurs adjacentes dans le but d'attirer l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur sur un élément particulier. En raison de la nécessité d'explorer et de progresser dans le genre vidéoludique d'action-aventure, cet élément

coloré établit ultimement une relation actionnelle cohérente et logique avec les capacités motrices de l'avatar, guidant ainsi la joueuse ou le joueur dans la découverte de la trajectoire de jeu.

Dès l'apparition des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans la franchise *Tomb Raider* par exemple, la plupart des discontinuités de ces indices utilisent presque essentiellement un effet de blanchiment<sup>127</sup> ou de saturation colorimétrique pour désigner la possibilité d'action de ces différents signes d'escalade. Initialement organisée autour d'un seul qualisigne avec de simples effets de blanchiment (figure 6.4) dans *Tomb Raider : Anniversary* (Eidos Interactive, 2007), la structure du signe devient progressivement plus complexe, se manifestant sous la forme de traces de peinture blanche dans les trois derniers volets de la franchise (figure 6.5).

Dans un premier temps, la représentation des indices emphatiques diégétiques d'interactivité se manifeste par des effets visuels tels que des variations de couleur, des traces d'usure ou des écoulements directement apposés sur la représentation des mécaniques interactives, comme les rebords de falaises ou de murs. Ces effets visuels sont soigneusement conçus pour s'harmoniser avec l'univers narratif auquel ces mécaniques appartiennent, enrichissant ainsi la cohérence diégétique de l'ensemble. Par exemple, dans un environnement enneigé, les rebords interactifs peuvent être recouverts de neige pour correspondre à leur contexte (figures 5.55 et 5.75), tandis que, dans un environnement humide, ils apparaissent ornés de mousse (figures 5.83 et 5.178), renforçant l'immersion diégétique. Toutefois, cette intégration visuelle contextualisée exige des joueuses et joueurs un effort de pensée supplémentaire pour identifier et interpréter la fonction de

---

<sup>127</sup> Il est important de souligner que, dans le cas d'un effet de blanchiment, la distinction entre une discontinuité lumineuse et une discontinuité colorimétrique peut s'avérer complexe. En effet, une altération des informations lumineuses associées à une géométrie tridimensionnelle peut être perçue de manière similaire à la modification colorimétrique d'une texture.

ces indices. Ils doivent en effet déduire leur relation avec la mécanique sous-jacente, dans un contexte où leur signature visuelle varie en fonction de l'univers narratif.

Dans la dernière étape évolutive de ces indices, à savoir lorsqu'ils se matérialisent sous la forme de traces de peinture, une transformation significative s'opère. La signature visuelle devient uniforme tout au long du jeu, s'affranchissant de son lien avec la représentation spécifique de la mécanique ou avec l'univers narratif qui l'entoure. Cette homogénéisation vise à réduire la charge interprétative pour les joueuses et joueurs, en leur offrant une lecture immédiate et constante des indices d'interactivité. Il semble ainsi que, dans cette dernière version, les équipes de développement aient choisi de privilégier une approche fonctionnelle et pragmatique au détriment de l'intégration contextuelle, écartant ainsi toute discontinuité diégétique (voir sous-partie 9.2.2).

Figure 6.4, exemple de l'effet de blanchiment



*Tomb Raider : Anniversary*  
(Eidos Interactive, 2007)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Steven3517, 2022, 0:10:51)

Figure 6.5, exemple de la trace de peinture blanche



*Shadow of the Tomb Raider*  
(Square Enix, 2018)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 0:50:11)

### 6.2.1.3 Discontinuité texturale

Conformément aux résultats de cette thèse, les discontinuités texturales surviennent exclusivement lorsque l'introduction d'une matière spécifique perturbe un ensemble harmonieux de matières dominantes. Par texture, nous entendons tout élément visuel qui, par son agencement de couleurs et de contrastes, évoque la représentation d'un motif associé par ressemblance à une matière donnée. Ainsi, la texture d'un tronc d'arbre ou celle d'un mur de briques se structure selon des attributs visuels distinctifs, reconnus comme étant emblématiques de l'idée générale d'un tronc d'arbre ou d'un mur de briques. Dans la figure 6.6, le motif alvéolé, sa taille et son arrangement laissent peu

de doute sur le référent auquel ils renvoient dans leur contexte. En aménageant cette représentation au milieu de roches lisses, le jeu présente une opposition visuelle prononcée qui en renforce la visibilité. Cette stratégie augmente la probabilité que la joueuse ou le joueur identifie cette représentation comme un point d'intérêt dans le cadre de sa recherche des éléments interactifs du jeu.

Figure 6.6, le motif alvéolé



*Uncharted : A Thief's End*  
(Sony Computer Entertainment, 2016)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2021, 6:18:56)

Figure 6.7, la matière orangée et lisse



*Uncharted 2 : Among Thieves*  
(Sony Computer Entertainment, 2009)

Capture d'écran d'une vidéo  
(MKIceAndFire, 2020, 2:17:44)

À titre de précision, il convient de noter que ce type de discontinuité est souvent déployé conjointement avec une discontinuité colorimétrique. Dans l'exemple précédent de la paroi escarpée, la présence d'une discontinuité de couleur noire accompagne la discontinuité texturale pour renforcer le contraste visuel. Dans la figure 6.7, l'usage d'une matière orangée et lisse, mise en contraste avec une structure complexe et sombre, vise à orienter l'attention de la joueuse ou du joueur vers cette matière. Cette approche cherche à inférer, dans l'esprit de l'interprète, une réflexion sur les interactions possibles entre les possibilités de mouvement de l'avatar et les formes de ladite matière. En favorisant cette réflexion, le jeu suggère implicitement une relation actionnelle entre certaines parties emphatiques de l'environnement et les capacités de l'avatar.

À des fins de rigueur terminologique, il convient de noter que nous incluons dans ce type de discontinuité tout ce qui détermine la manière dont la lumière et l'environnement se reflètent sur

l'objet représenté. De fait, nous reconnaissons ce qui est communément nommé *matériel*<sup>128</sup> dans l'industrie vidéoludique comme contribuant à notre concept de discontinuité texturale. Dans ces conditions, les procédés de rendus appelés en anglais *specular*, *normal map*, *metalness*, *roughness* et *glossiness*<sup>129</sup> pour ne citer que les principaux, participent de notre point de vue à établir ce que nous définissons comme une discontinuité texturale. Dans l'exemple de la figure 6.9 en effet, la dimension plus réfléchive des différents éléments constitutifs du signe d'escalade fragmentée, c'est-à-dire les parties dorées, contribue, avec l'aide d'une texture peu détaillée, à établir la discontinuité texturale comme marqueur d'interactivité.

#### 6.2.1.4 Discontinuité formelle

Ce type de discontinuité est conçu par des oppositions de volumes lorsque les caractéristiques d'une forme spécifique ne respectent pas celles des volumes dominants d'une section environnementale. Dit autrement, les discontinuités formelles impliquent l'opposition de deux types de formes contraires dont l'une est minoritaire par rapport à l'autre. De manière générale, elles établissent une rupture dans l'homogénéité des formes dominantes par l'agencement d'une ou d'une série d'éléments aux qualités inverses.

Selon nos recherches, le contraste de formes peut se produire indépendamment ou conjointement par effet d'opposition de tailles, par l'agencement de lignes verticales et horizontales ou encore par l'organisation de styles volumétriques antinomiques. Pour illustrer cette définition, les formes toriques de ce que nous pouvons identifier comme des sortes de valves dans la figure 6.8

---

<sup>128</sup> *Shader* en anglais.

<sup>129</sup> La technique du *specular* est utilisée pour définir la brillance ou surbrillance des surfaces d'un objet 3D. Le procédé couramment connu sous le nom de *normal map* est appliqué pour simuler visuellement des détails géométriques avec l'aide d'une texture sans ajouter de polygones à l'objet 3D concerné. Le *metalness* a recours à une texture dédiée pour déterminer quelles sont les surfaces d'un objet 3D qui se comportent comme du métal ou non. Le *roughness* utilise le principe de rugosité pour définir si des surfaces sont mates ou brillantes et conséquemment le degré de réflexion des surfaces concernées. Enfin, le *glossiness* utilise globalement le même principe que celui du *roughness*, mais de manière inversée.

constituent une discontinuité formelle sur deux niveaux. Cette dernière se réalise autant sur le plan de la taille, en aménageant de petits éléments sur des longs, que sur celui d'une opposition de style volumétrique en imposant une forme torique au milieu de formes cylindriques et rectangulaires.

Figure 6.8, exemple d'opposition de formes toriques



*Tomb Raider : Underworld*  
(Eidos Interactive, 2008)

Capture d'écran d'une vidéo  
(Levan, 2020, 0:54:11)

Figure 6.9, exemple d'une faible opposition formelle



*Tom Clancy's Splinter Cell : Pandora Tomorrow*  
(Ubisoft, 2004)

Capture d'écran d'une vidéo  
(SourceSpy91, 2019, 0:02:47)

À titre indicatif, l'efficacité de ce type de discontinuité dépend considérablement de la manière dont les espaces de jeu sont ordonnés par le design. Pour que la discontinuité formelle puisse fonctionner convenablement, l'organisation des volumes doit être articulée de façon à soutenir la mise en situation d'une opposition. Pour illustrer cette pensée, la scène représentée par la figure 6.9 démontre bien comment la forme du cylindre participe peu à la reconnaissance dudit cylindre comme un élément d'interactivité. Le jeu de volumes proposé par la taille et l'alignement vertical des planches de bois, des poutres et du mur adjacent participent à réduire fortement l'impact oppositionnel de la présence d'une forme cylindrique.

## 6.2.2 La discontinuité diégétique

Depuis l'émergence des discontinuités pour faciliter la perception des mécaniques de jeu dans un contexte de complexification progressif des environnements de jeu, celles-ci agissent majoritairement dans le monde de la priméité. Toutefois, depuis le début des années 2010, les discontinuités ne s'incarnent plus uniquement au plan d'une qualité : elles tendent à se complexifier de la même manière que les environnements de jeu pour simuler des aspects tangibles

de l'univers représenté. Cette évolution marque une transition de la priméité vers la secondéité, où la discontinuité cesse d'être seulement une qualité visuelle pour devenir une chose en soi, intégrée dans la diégèse du jeu.

Par exemple, avec l'utilisation de la trace de peinture blanche (figure 6.5) dans *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 2013), *Rise of the Tomb Raider* (Square Enix, 2015) et *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018), le processus d'abduction de la mécanique de jeu est introduit alors avec un dédoublement du sentiment d'anomalie. La présence d'une trace de peinture blanche, qui se manifeste au niveau de la priméité comme une anomalie visuelle par l'introduction de la couleur blanche, engendre dans le domaine de la secondéité une nouvelle forme d'incohérence en rompant avec l'homogénéité narrative de l'environnement. L'idée qu'une personne aurait exécuté toutes les acrobaties avec un pot de peinture et un large pinceau pour signifier l'emplacement des mécaniques de jeu apparaît en effet absurde en soi, accentuant ainsi la perception d'une rupture diégétique.

### **6.3 Le développement des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité**

Dans cette étude, deux étapes majeures ont été identifiées dans l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. La première, observée au cours des premières années de leur mise en œuvre, se caractérise par la présence de discontinuités sous forme d'altérations qualitatives affectant la représentation des mécaniques de jeu. La seconde phase se manifeste lorsque la mécanique de jeu se compose de deux éléments visuels conceptuellement séparés ; (1) la représentation de la mécanique sans discontinuités, et (2) la représentation d'un indice avec des discontinuités.

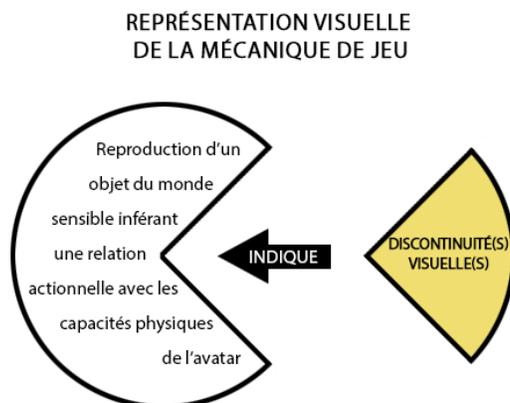
#### **6.3.1 La première étape de développement de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité**

Dans la première étape de son développement, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité sont constitués d'une ou plusieurs discontinuités visuelles intégrées directement dans la représentation de la mécanique de jeu. Cette modification visuelle

de la mécanique a pour objectif de rendre celle-ci plus emphatique aux yeux de la joueuse ou du joueur en accentuant la perception de sa présence, suggérant ainsi son importance dans l'expérience ludique.

Sous cette forme, il apparait que les discontinuités font parties de la représentation de la mécanique. Or, il est à noter que, en substance, elles ne font pas partie intégrante de la représentation de la mécanique. Elle constitue une altération de la qualité originale de la représentation de la mécanique, laquelle agit comme une sorte d'étiquette, comme une modification opérée intentionnellement grâce au design pour signifier la trajectoire actionnelle principale de jeu. Sur ce sujet, la discontinuité ne permet pas ou n'empêche pas le fonctionnement de la mécanique qu'elle désigne. Que la discontinuité soit présente ou non ne perturbe pas l'exploitation de la mécanique, comme le prouve leur absence délibérée sur les trajectoires actionnelles secondaires ou secrètes. Dans ces situations, leur absence sert à encourager l'exploration et l'investigation, offrant ainsi une satisfaction aux joueuses ou aux joueurs enclins à enrichir leur expérience par la découverte d'itinéraires et d'éléments interactifs dissimulés. Pour rendre compte de cette étape de développement, nous en avons schématisé la structure de ce type d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité dans la figure suivante :

Figure 6.10, la première forme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité

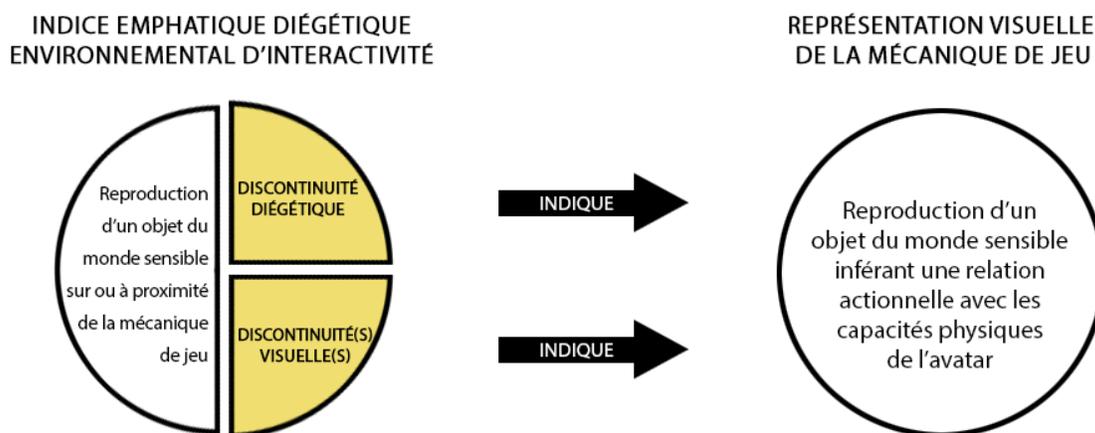


### 6.3.2 La seconde étape de développement de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité

Au cours de la seconde étape de son développement, nos données de recherche révèlent l'émergence d'une seconde forme d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, laquelle se manifeste dans les jeux étudiés aux côtés de la première forme décrite précédemment (voir figure 6.10). D'après nos observations, cette forme d'indice ne se présente pas sous la forme d'altération de certaines qualités de la représentation de la mécanique de jeu. Elle établit une dichotomie visuelle entre, d'une part, la représentation de la mécanique elle-même sans discontinuités et, d'autre part, celle d'une chose du monde servant d'indice à la mécanique par contiguïté et dans lequel s'organisent des discontinuités (voir figure 6.11). Dans la structuration de cette catégorie d'indice d'interactivité, les discontinuités peuvent se limiter à une dimension strictement visuelle ou s'associer à une rupture diégétique complémentaire. Il convient également de souligner qu'au cours de nos observations, aucune discontinuité diégétique n'a été relevée sans être accompagnée d'une discontinuité visuelle. Cette corrélation systématique semble indiquer une interdépendance fonctionnelle entre ces deux types de discontinuités.

À noter que dans l'organisation de ce type d'indice d'interactivité, les discontinuités peuvent être exclusivement visuelles ou être associées à une discontinuité diégétique. À noter également que dans nos observations, nous n'avons jamais observé une discontinuité diégétique sans qu'elle soit accompagnée d'une discontinuité visuelle.

Figure 6.11, la seconde forme des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité



Pour illustrer cette idée, nous proposons d'examiner l'exemple de la trace de peinture observée dans les derniers titres de la franchise d'*Uncharted* (figure 5.62) et *Tomb Raider* (figure 5.89). Dans cette forme plus complexe de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, les représentations visuelles des mécaniques de jeu sont représentées sans altération pour attirer la considération de la joueuse ou du joueur, c'est-à-dire sans discontinuité. L'équipe de développement a conçu la représentation d'une trace de peinture qui, par sa proximité avec les mécaniques concernées, exerce la fonction d'indice pour ces dernières. Les discontinuités, auparavant intégrées dans la représentation des mécaniques de jeu, sont désormais transférées dans la représentation d'un élément tiers, dont le rôle est entièrement et exclusivement indiciel. Cette approche aboutit à une iconisation de l'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité. Autrement dit, alors que la première forme décrite précédemment fait état de la représentation d'un qualisigne dans un sinsigne, c'est-à-dire la présence de qualités altérées dans la représentation de la mécanique pour capter l'attention de la joueuse ou du joueur sur ladite

mécanique, le jeu passe à deux sinisignes distincts, à savoir le sinisigne de la mécanique de jeu, sans altérations intentionnelles de ses qualités, à proximité duquel se trouve le sinisigne d'une trace de peinture, dont certaines qualités et ce qu'il représente constituent des faits surprenants.

Dans cet exemple d'indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité, trois discontinuités sont présentes, chacune imposant un fait surprenant susceptible de déclencher un processus de réflexion. La première et la deuxième discontinuité concernent respectivement une couleur et une texture dissonantes, qui perturbent l'harmonie visuelle de l'environnement. La troisième discontinuité, quant à elle, concerne un objet incongru dans le contexte, dont la présence raconte une histoire en décalage avec la dimension narrative du jeu. Autrement dit, il est respectivement question, dans ce cas de figure, de l'agencement d'une discontinuité colorimétrique, d'une discontinuité texturale et d'une discontinuité diégétique.

À partir de l'examen de ces deux formes, il est pertinent de s'interroger sur la manière dont les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité parviennent à transmettre des règles implicites du jeu, sans qu'il soit nécessaire de les énoncer de manière explicite. En effet, ces indices, en jouant sur la suggestion et la contextualisation, orientent l'attention du joueur vers des mécanismes de compréhension et d'action spécifiques. Afin de mieux comprendre ce phénomène, il nous apparaît approprié d'établir une analyse comparative de ces indices emphatiques avec les indices spatiaux théorisés par Fagerholt et Lorentzon, qui s'inscrivent dans une réflexion plus large sur la communication indirecte des règles par le biais de l'environnement et de la conception des espaces de jeu. Une telle comparaison permettra d'explorer plus en profondeur les convergences et divergences entre ces différents modes de signalisation, et d'évaluer leur efficacité respective dans la transmission d'informations aux utilisatrices ou utilisateurs.

## **6.4 La différence entre les indices extradiégétiques et diégétiques**

Dans leur étude consacrée aux interfaces des jeux vidéo, Fagerholt et Lorentzon distinguent deux catégories d'interfaces interagissant directement dans de l'espace de jeu : (1) les *représentations spatiales*, qui se conforment à la logique visuelle des interfaces informatiques symboliques

traditionnelles tout en écartant toute dimension narrative, et (2) les *représentations diégétiques*, qui soutiennent à la fois la restitution du monde sensible et la trame narrative du jeu. De notre point de vue néanmoins, le terme de *représentations spatiales* ne rend pas pleinement compte, sur le plan rhétorique du moins, de l'idée d'une interface dont l'univers de signes est exclusivement symbolique. Par conséquent, afin de proposer un terme qui s'oppose plus clairement avec celui de diégétique, nous proposons de désigner cette catégorie de représentation sous le terme *extradiégétique*. À cet égard, et conformément aux définitions originales proposées par Fagerholt et Lorentzon, les représentations diégétiques se réfèrent donc aux représentations visuelles qui s'intègrent à la diégèse et dont la fonction est d'informer la joueuse ou le joueur sur les possibilités environnementales interactives. À l'opposé, les représentations extradiégétiques regroupent celles qui communiquent des informations sur l'interactivité d'un jeu sans appartenir à la diégèse.

Avant de parvenir à cette distinction, nous avons envisagé de qualifier les représentations spatiales, désormais désignées comme extradiégétiques, de représentations symboliques. Comme nous l'avons souligné précédemment, cette désignation aurait pu être pertinente puisque ce type de représentation est exclusivement symbolique. Néanmoins, comme nous le démontrerons dans ce sous-chapitre, les représentations diégétiques peuvent également revendiquer une certaine dimension symbolique.

À noter que, dans le but de préciser notre terminologie, et compte tenu du fait que notre sujet de thèse porte sur des représentations indicielles, ce sous-chapitre se consacrera donc à préciser ce que nous entendons par *indices extradiégétiques* et *indices diégétiques*, avant d'examiner la dimension symbolique de chacun et de déterminer en quoi leur manifestation diffère.

#### **6.4.1 Les indices extradiégétiques**

Les indices extradiégétiques se distinguent des indices diégétiques par l'adoption d'un discours visuel symbolique et l'incarnation d'une signification déjà conventionnée et partagée.

### 6.4.1.1 Discours visuel symbolique

Les indices extradiégétiques comptent sur la nette opposition que constitue leur discours visuel particulier pour se démarquer de la représentation exclusivement iconique du monde sensible et attirer la considération de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. À ce sujet, elles imposent l'expression d'un univers de signes symboliques minoritaires sur un univers de signes iconiques majoritaires. Elles organisent une symbolique qui correspond pleinement à la notion sémiologique d'image acoustique ou de symbole graphique de Saussure plutôt qu'à celle très large de Peirce<sup>130</sup>. Dans les faits, ce type d'indice suggère leur symbolique par l'emploi d'un discours visuel réservé à l'expression des symboles. Au demeurant, la manifestation de ce type d'indice se caractérise par un effet de *bidimensionnalité*, dont le comportement dans l'espace de jeu peut être soit de l'ordre de la *surimpression*, soit de celui de la *localisation*.

Figure 6.12, le point d'exclamation de World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004-2025)



World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004-2025)

Figure 6.13, exemple de symboles affichés par-dessus en l'espace de jeu en surimpression.



Star Wars Battlefront II (Electronic Arts, 2017)

Dans l'illustration des deux exemples d'indices extradiégétiques des figures 6.12 et 6.13, le format visuel des indices extradiégétiques reprend l'aspect bidimensionnel de l'interface traditionnelle des jeux vidéo. Pendant que la représentation du monde fictionnel est essentiellement constituée de signes iconiques dont la tridimensionnalité se manifeste à chaque changement d'angle de

<sup>130</sup> La notion de symbole de Peirce inclut tout ce que l'humain peut percevoir comme tel, que ce soit un symbole graphique saussurien comme du texte ou un panneau de signalisation routière, ou la représentation iconique d'une chose qui selon un contexte donné et une habitude interprétative peut être perçue comme un symbole.

caméra, les symboles bidimensionnels du point d'exclamation de *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-2024) et les indicateurs de direction de *Star Wars Battlefront II* (Electronic Arts, 2017) maintiennent quant à eux une orientation constamment dirigée vers la caméra, sans effet de distorsion ou de perspective. Concrètement, cette technique particulière de rendu, communément appelée dans l'industrie du jeu « *billboard* » ou « *sprite*<sup>131</sup> », suppose la création d'un objet 3D sans épaisseur dont la surface est strictement plane et dont l'orientation est programmée pour toujours être alignée avec la surface de l'écran.

Une des particularités des indices extradiégétiques est d'ajouter des informations critiques sur l'état du jeu entre le regard de la joueuse ou du joueur et l'espace de jeu 3D, de manière à aménager une sorte de couche graphique constamment apparente. Par un effet de *surimpression*, elles annotent le monde représenté et offrent une perspective modifiée et symbolique de sa perception. Dans les deux exemples affichés ci-dessus, le point d'exclamation de *World of Warcraft* (figure 6.14) occupe un espace spécifique à l'intérieur de l'espace 3D tandis que les deux symboles de *Star Wars Battlefront II* sont affichés « par-dessus » la représentation du monde (figure 6.15). La différence entre ces deux exemples se situe dans la possibilité du premier d'être occulté par un objet de l'espace de jeu 3D alors que les symboles du second sont toujours affichés en avant-plan par un effet de surimpression. Concrètement, un arbre, un personnage, ou tout autre élément du jeu, peuvent potentiellement occulter la visibilité du point d'exclamation de *World of Warcraft* tandis que les symboles de *Star Wars Battlefront II* sont toujours visibles à l'écran. En ce sens, le point d'exclamation exemplifie un cas de *localisation* d'un symbole dans l'espace de jeu tandis que les symboles du jeu *Star Wars* démontrent l'effet de *surimpression* caractéristique du discours visuel de l'interface traditionnelle.

---

<sup>131</sup> À noter que le terme qui désigne cette méthode d'affichage diffère selon les studios de développement, voire selon les équipes de développement au sein du même studio. En outre, le terme est si particulier qu'il ne semble pas y avoir de traduction française officielle.

#### 6.4.1.2 Signification conventionnée et partagée

En plus de ce format visuel propre au discours symbolique, les indices extradiégétiques emploient des signes qui, au-delà de leur forme ou de leur apparence immédiate, renvoient à un concept, une idée ou une réalité abstraite. La signification d'un symbole repose généralement sur des conventions sociales et culturelles partagées, et ne peut être pleinement comprise sans une connaissance préalable des normes qui en régissent l'interprétation.

Dans le cas des figures 6.11 ou 6.12, le symbole du point d'exclamation au-dessus des personnages non-joueurs positionnés stratégiquement dans l'environnement<sup>132</sup> de *World of Warcraft* est un élément visuel clé de l'interface qui communique une information essentielle à la joueuse ou au joueur. Le point d'exclamation fonctionne comme un symbole visuel facilement identifiable, qui indique que le personnage non joueur en question possède une mission ou une tâche à proposer à la joueuse ou au joueur. Lorsque le jeu affiche un tel symbole, la relation logique suggérant une interaction ou une action à entreprendre avec ce personnage découle de la disjonction nette entre deux paradigmes visuels distincts. Cette rupture manifeste souligne l'opposition entre le discours visuel de l'interface et celui de l'univers fictionnel, facilitant ainsi la compréhension de la valeur indicielle de toutes représentations extradiégétiques. Le point d'exclamation est symbolique parce qu'il ne décrit pas directement la quête ou la tâche en soi, mais transmet, par convention, l'idée d'une indication, et plus précisément qu'une interaction avec ce personnage non joueur déclenchera une action dans le jeu : dans ce contexte, une action relative aux quêtes du jeu. Le choix d'un point d'exclamation est significatif, car, dans la culture générale, ce signe de ponctuation symbolise l'urgence, l'importance ou l'appel à l'attention.

---

<sup>132</sup> Dans *World Of Warcraft*, les personnages non joueurs susceptibles de proposer une quête sont couramment et stratégiquement positionnés dans les villes ou devant les donjons.

D'un point de vue essentiellement sémiotique, *les indices extradiégétiques agissent comme des légisignes indiciels dicents* puisqu'ils communiquent dans l'esprit de la joueuse ou du joueur l'idée d'une indication déjà collectivement partagée.

#### **6.4.2 Les indices diégétiques**

Dans le cas des indices diégétiques, leur représentation dans le jeu peut aussi bien être perçue comme un objet participant à la reproduction partielle du monde sensible que comme un symbole d'interactivité. Leur symbolicité se manifeste avec le même discours visuel profondément iconique que celui de la représentation du monde dans lequel la joueuse ou le joueur est transporté (Grau, 2003; Calleja, 2011). Plutôt que d'afficher des indices extradiégétiques immédiatement perçus comme symboliques en vertu d'une opposition de paradigme avec l'univers iconique dans lequel ils sont insérés, les jeux d'action-aventure tridimensionnels étudiés dans cette thèse cultivent une tendance à l'iconisation de l'interface par l'usage de discontinuités. Par cette méthode, et en vertu de leur présence uniforme et homogène adjointe aux mécaniques essentielles du jeu, ces indices véhiculent à la fois des données relatives à l'interactivité et des informations narratives. Autrement dit, ces indices diégétiques fonctionnent en tant que véritables éléments ludonarratifs, assurant une articulation cohérente entre les dimensions ludiques et narratives de l'expérience de jeu. Leur rôle dépasse ainsi la simple transmission d'informations fonctionnelles des indices extradiégétiques, pour participer pleinement à la construction du récit et de l'immersion de la joueuse ou du joueur dans l'univers diégétique.

Dans les prochaines sous-parties, nous proposons d'examiner la manière dont ce type particulier d'indice parvient à communiquer implicitement sa dimension symbolique concernant les règles du jeu, tout en préservant sa fonction narrative. Nous montrerons comment ces indices, loin de se limiter à un rôle purement pratique, maintiennent une cohérence symbolique qui, sans être explicitement formulée, participe à la transmission des règles du jeu tout en enrichissant l'univers narratif. Cette analyse mettra en lumière le double rôle de ces indices, à la fois vecteurs de signification ludique et de continuité narrative.

#### 6.4.2.1 Une symbolique diégétique

À force d'observer de manière répétée la présence des mêmes types de discontinuités en association avec des représentations visuelles environnementales récurrentes, lesquelles, par leur contenu, suggèrent ou facilitent le déplacement de la joueuse ou du joueur, et après avoir confirmé la fonction actionnelle de ces représentations, celles-ci en viennent progressivement à être perçues comme des mécaniques de jeu. Les discontinuités, quant à elles, sont alors interprétées comme des indices emphatiques diégétiques, signalant l'interactivité inhérente à ces mécaniques. Cette récurrence visuelle et fonctionnelle instaure un cadre de reconnaissance implicite, où la joueuse ou le joueur associe naturellement ces éléments à des symboles d'action dans l'univers du jeu.

En contexte, la représentation d'une trace de peinture dans les franchises *Tomb Raider* et *Uncharted*, incluant son emplacement, ses propriétés texturales, colorimétriques et diégétiques distinctives, agissent comme un signal pour évoquer un rapport actionnel avec la représentation d'une mécanique de jeu adjacente. La constance visuelle de cette trace renforce leur rôle en tant que marqueur d'interactivité, de balise déductive pour les joueuses ou les joueurs. Elle constitue un *signifier*, un agent de communication du design (De Souza, 2005). Dans ce cadre, la trace de peinture agit comme un élément exportable placé sur les mécaniques de jeu de la trajectoire actionnelle principale pour signifier leur valeur interactive. Ce faisant, elle devient un symbole de l'interactivité environnementale par habitude interprétative (voir sous-partie 6.4.3).

La distinction entre les indices extradiégétiques et diégétiques réside dans le fait que les premiers sont appréhendés immédiatement comme des symboles, tandis que les seconds nécessitent une reconnaissance et une validation de la part de la joueuse ou du joueur pour acquérir leur statut symbolique. En d'autres termes, les indices extradiégétiques opèrent de manière évidente, sans ambiguïté, tandis que les indices diégétiques exigent une interaction interprétative plus élaborée, où la joueuse ou le joueur doit déchiffrer et confirmer leur signification dans le contexte du jeu. Cette différence souligne l'importance de l'engagement dans le processus d'interprétation et d'appropriation des éléments narratifs et ludiques.

Dépendant de la perspective d'analyse de l'utilisatrice ou de l'utilisateur, il est essentiel de souligner qu'avant d'être considérés comme des symboles, ces indices diégétiques emphatiques environnementaux d'interactivité peuvent être appréhendés comme des qualités ou des composantes d'un objet, en référence à leur première forme, voire comme un objet à part entière dans leur seconde forme. Contrairement aux indices extradiégétiques, qui tendent à être immédiatement et directement appréhendés comme des symboles, les indices diégétiques exigent un processus de reconnaissance plus complexe. Cette distinction illustrée dans le tableau 6.1 ci-après, souligne la différence fondamentale dans la manière dont ces deux types d'indices interagissent avec la joueuse ou le joueur, l'un facilitant une compréhension instantanée, tandis que l'autre requiert une interprétation approfondie et contextualisée. Par conséquent, les indices diégétiques requièrent un processus de reconnaissance et d'interprétation avant de leur associer un statut symbolique. Ce phénomène met en évidence la complexité de l'interaction de la joueuse ou du joueur avec les indices diégétiques, qui nécessite un engagement interprétatif plus profond pour établir le lien entre les qualités perçues et leur signification symbolique dans le contexte du jeu.

Tableau 6.1, la symbolicité de deux types d'indice

	Priméité	Secondéité	Tiercéité
Indices extradiégétiques			
Indices diégétiques			

Sémiotiquement parlant donc, *les indices extradiégétiques sont interprétés en tant que légisignes indiciels, tandis que les indices diégétiques sont perçus selon une hiérarchie plus complexe, s'articulant d'abord en tant que qualisignes, puis comme sinsignes, sinsignes indiciels, et finalement légisignes indiciels.* Cette distinction met en lumière les différents niveaux de signification et d'interprétation que la joueuse ou le joueur doit naviguer dans le cadre de l'expérience de jeu, soulignant ainsi la richesse et la pluralité interprétative des indices diégétiques par rapport à la clarté immédiate des indices extradiégétiques.

### 6.4.2.2 L'apprentissage par l'enquête

Afin de permettre aux joueuses ou aux joueurs de saisir les règles qui gouvernent les indicateurs emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, les conceptrices et concepteurs exploitent l'expérience des joueuses ou des joueurs avec leur environnement. La réussite de cette approche s'explique par les théories du pragmatisme de Peirce et de Dewey, qui favorisent la résolution de problèmes par l'apprentissage expérientiel (Dewey, 1938, Lindeman, 1926, Kolb, 1984) considérée comme une méthode fondamentale pour l'acquisition de connaissances authentiques. Selon ces philosophes, ce processus d'acquisition repose sur la réflexion que l'humain porte sur ses propres actions et se construit à partir de l'interaction dynamique et cyclique entre le raisonnement humain et les actions concrètes menées dans le monde.

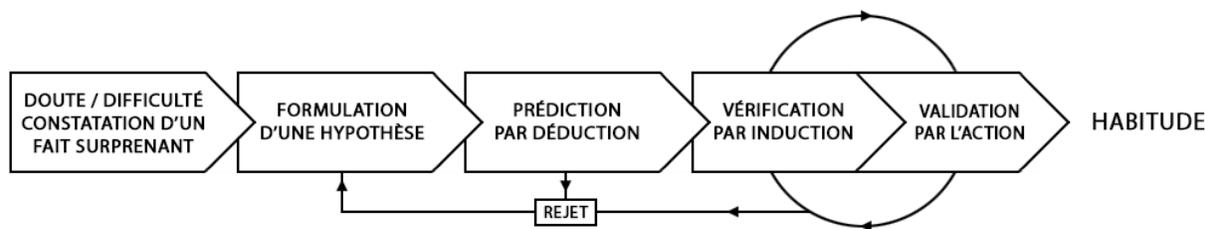
Dans ce contexte, les démarches hypothético-déductives de Peirce et de Dewey partagent une structure similaire, composée d'une série d'étapes systématiques de raisonnements et d'observations scientifiques, des étapes conçues pour explorer de nouvelles connaissances par la formulation et l'expérimentation d'hypothèses, avec pour objectif de dissiper le doute ou de mieux comprendre des événements atypiques.

Dans de nombreuses publications et ouvrages scientifiques, la démarche hypothético-déductive de Peirce est majoritairement présentée comme un cheminement de pensée constitué de quatre étapes; (1) la constatation d'un fait surprenant, (2) la formulation d'une hypothèse explicative probable, (3) la déduction d'une prédiction à partir de l'hypothèse et (4) la validation pratique de l'hypothèse jusqu'à preuve du contraire par induction à partir d'un certain nombre de résultats probants. Dans son ouvrage *How we think*, Dewey (1910) dénombre quant à lui cinq étapes pour décrire sa démarche d'enquête scientifique : (1) la perception d'un sentiment de difficulté, (2) l'analyse de ce sentiment de difficulté, (3) l'inférence d'une explication possible, (4) le raisonnement d'une solution applicable et (5) la vérification pratique de cette solution.

Dans un exercice de comparaison de ces deux modèles de cheminement du raisonnement scientifique, il peut apparaître qu'il y a un désaccord entre Peirce et Dewey concernant ce qui

constitue la première étape. Pourtant, Peirce considère, tout comme Dewey, que le doute est le déclencheur de l'enquête scientifique (CP 5.375). Il soutient que le doute est un état de trouble, d'incertitude, qui interrompt la continuité de l'expérience ordinaire. Ce trouble incite à la réflexion et pousse à une enquête pour rétablir un état de croyance stable. De son point de vue, il agit comme un moteur tout au long du cheminement du raisonnement en incitant à la formulation et à la vérification d'hypothèses, orientant ainsi le processus de découverte et de construction de connaissances. Ainsi, la première étape de sa démarche d'enquête inclut inévitablement ce sentiment de doute. En ce sens, les démarches hypothético-déductives de Peirce et de Dewey présentent des similitudes évidentes. Dewey lui-même reconnaît d'ailleurs que la première et la seconde étape de sa logique scientifique tendent souvent à se fusionner pour n'en former qu'une seule (1910, p. 72). Par conséquent, le modèle conceptuel de leurs démarches hypothético-déductives peut se présenter de la manière suivante :

Figure 6.14, le modèle de cheminement de la pensée scientifique selon Peirce et Dewey



Dans les faits, cette méthode d'apprentissage par l'expérience, bien que souvent associée au domaine scientifique, trouve des applications bien plus larges et ordinaires, comme le souligne Deledalle dans son ouvrage *L'idée d'expérience dans la philosophie de John Dewey* :

La pensée, cette démarche intellectuelle que Dewey appelle l'enquête, n'est pas le propre du savant. L'homme de la rue en fait un usage constant. Et si elle est plus précise chez l'un, c'est chez l'autre qu'elle se manifeste avec le plus de netteté, pour ne pas dire de naïveté. Lorsque l'homme de la rue dit qu'il ne pense pas, qu'il sait, il est clair qu'il rattache la pensée au doute, à la recherche, à l'enquête, et la connaissance à la certitude et à la croyance. (Deledalle, 1967, p.246)

À cet égard, il s'agit d'un raisonnement largement accessible à toutes et tous dès lors que l'utilisatrice ou l'utilisateur manifeste un engagement à agir et un désir de poursuivre un processus

de questionnement et de réflexion, ce qui constitue essentiellement une démarche commune dans l'expérience de jeu vidéo. Dans cette perspective, le contexte particulier des jeux d'action-aventure tridimensionnels, abordé au chapitre 3 de cette thèse, incite la joueuse ou le joueur à explorer la navigation dans l'environnement, et par extension le fonctionnement des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité qui s'y trouvent.

De plus, dans le type de jeu d'action-aventure où la notion de découverte constitue un pilier fondamental de l'expérience ludique, l'exploration et la découverte des règles sont, de fait, profondément alignées avec l'essence même du jeu. Avec l'appui du développement de la dimension exploratoire des jeux, résultant de la complexification croissante des environnements de jeu, la tendance semble être d'encourager la découverte des règles qui gouvernent les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité plutôt que de les énoncer de manière explicite.

Ainsi, plutôt que d'avoir ce processus déductif :

**Règle** : La disposition d'un symbole au-dessus d'une falaise signifie son interactivité

**Cas** : La partie de cette falaise est interactive

**Résultat** : Il existe un symbole au-dessus de cette partie de la falaise

Nous avons ce processus hypothético-déductif et la formulation d'une règle à partir d'un résultat positif:

**Résultat** : Il existe une trace blanche sur une partie de la falaise

**Règle** (de l'ordre de l'hypothèse) : La disposition d'une trace blanche sur un élément environnemental signifie son interactivité

**Cas** (validation de l'hypothèse) : La partie de cette falaise est interactive

Par cette pratique de plus en plus répandue dans l'objet vidéoludique, les jeux d'action-aventure dotés d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité semblent démontrer que l'apprentissage d'une règle par la formulation d'une hypothèse déterminée par le contexte fonctionne de manière tout aussi efficace qu'une règle déclarée et véhiculée par un indice extradiégétique au discours visuel symbolique apposé sur un univers de signes iconiques.

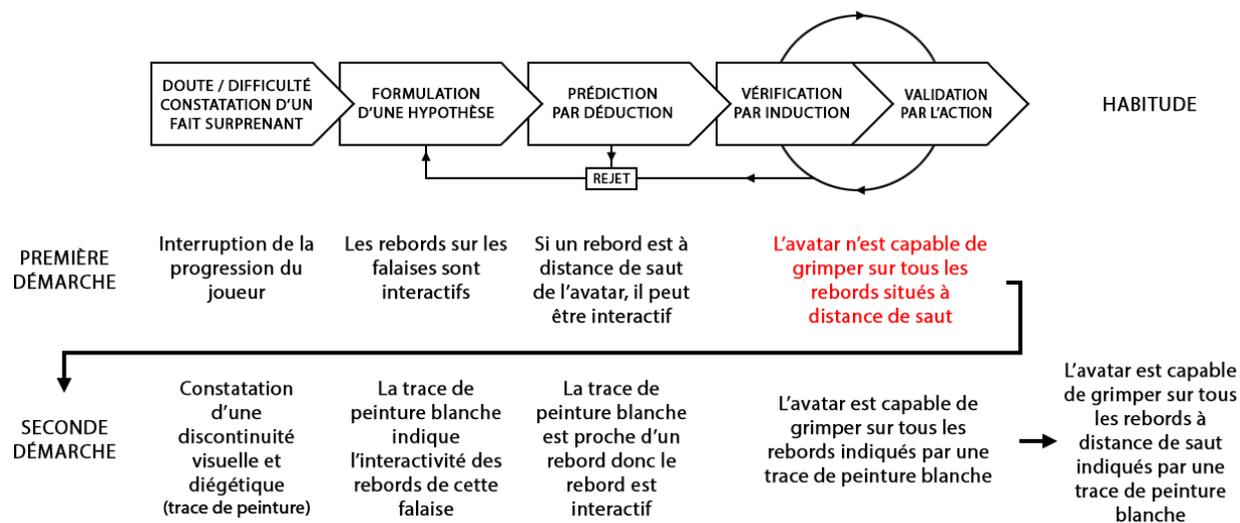
### 6.4.2.3 Deux démarches hypothético-déductives

En règle générale, les conditions requérant la contribution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans cette étude se manifestent lors d'une interruption de la progression impliquant le déplacement dans l'espace de jeu, moment lors duquel la joueuse ou le joueur engage un processus d'enquête. L'habitude de la joueuse ou du joueur de pouvoir identifier et suivre la trajectoire actionnelle principale est soudainement perturbée. Dans ce contexte, la joueuse ou le joueur se met par conséquent en quête d'indices susceptibles de rétablir un état de croyance stable, où le doute serait dissipé. Dans cette démarche hypothético-déductive, les discontinuités occupent une fonction cruciale en favorisant l'émergence d'un raisonnement apte à surmonter les situations de blocage. Elles servent de signaux directs, incitant la joueuse ou le joueur à mobiliser ses compétences analytiques et à élaborer des stratégies de résolution adaptées. Elles stimulent l'émergence d'un processus interprétatif orienté vers la résolution de problèmes et soulignent leur importance dans la dynamique de l'expérience de jeu, où chaque rupture devient un catalyseur pour la progression ludique.

En revanche, dans le contexte où la joueuse ou le joueur n'est pas en état d'interruption de sa progression et qu'il découvre une discontinuité sans que celle-ci ne soit encore interprétée comme un légisigne, la joueuse ou le joueur peut se questionner sur la présence d'une représentation qui se démarque visuellement et, éventuellement, diégétiquement. Dans ce second cas de figure, la discontinuité en question produit un état de doute et constitue conséquemment un fait surprenant, disposant du potentiel de déclencher sa propre démarche hypothético-déductive. Or, en raison de toute la pression contextuelle impliquée dans l'acte de jouer à un jeu d'action-aventure, cette seconde démarche hypothético-déductive établira ultimement dans l'esprit de la joueuse ou du joueur le rapport logique avec la proximité d'une affordance, les capacités de déplacement de l'avatar et la nécessité de progresser sur la trajectoire actionnelle principale imaginée par les conceptrices et concepteurs. Autrement dit, nous avons en quelque sorte deux démarches hypothético-déductives parallèles : la seconde étant définitivement dépendante de la première.

Imaginons un instant la situation suivante (voir figure 6.15): une joueuse ou un joueur se retrouve face à une falaise sur laquelle est disposée une série de rebords marqués d'une trace blanchâtre, chacun situé à distance de saut de l'avatar et dont l'aménagement forme une trajectoire verticale allant du bas jusqu'en haut de la falaise. Admettons maintenant que dans sa prise de décision de s'engager dans un acte d'escalade, la joueuse ou le joueur ne perçoit pas les traces blanchâtres, mais uniquement les rebords. Dans les faits, cette situation peut se produire plusieurs fois et inciter la joueuse ou le joueur à définir la règle suivante : *lorsque la représentation de rebord est située à distance de saut de l'avatar, les rebords sont interactifs*.

Figure 6.15, application du modèle de raisonnement pragmatique sur la trace blanche de *Tomb Raider*



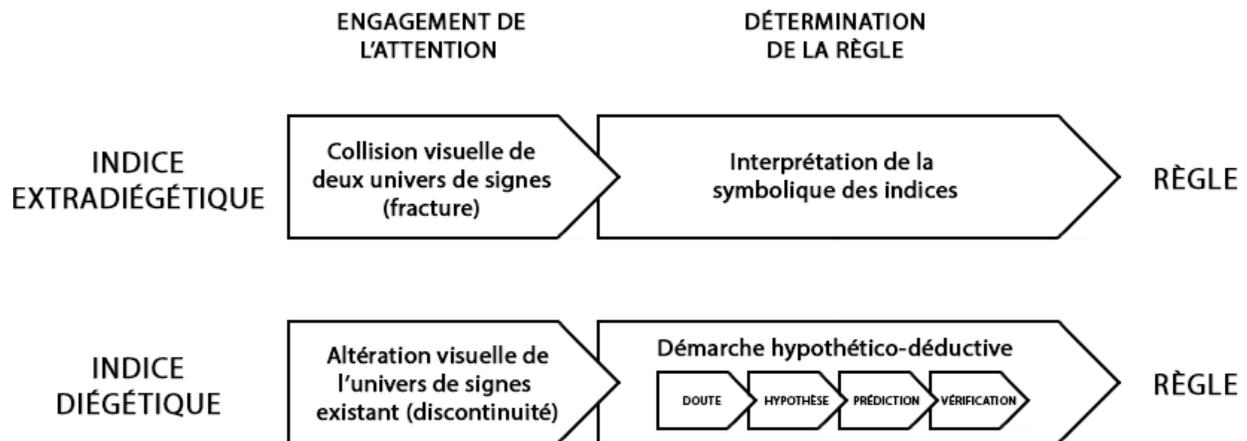
Néanmoins, nous avançons l'idée selon laquelle plus la joueuse ou le joueur acquiert de l'expérience, plus il est susceptible de rencontrer des situations où la règle initialement validée ne s'applique pas. En conséquence, nous supposons que la joueuse ou le joueur finira par formuler une seconde règle, rejoignant la seconde démarche de notre scénario fictif, qui établira la fonction des indices, fondée sur les résultats positifs tirés de son expérience. Cette démarche devient d'autant plus probable lorsque la joueuse ou le joueur s'aperçoit que toutes les représentations des mécaniques du jeu sont accompagnées d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, partageant le même type de discontinuité. Par cette stratégie, ces discontinuités suggèrent l'existence d'un système transversal d'indication. Ainsi, cette cohérence visuelle et conceptuelle des indices crée un réseau de signification qui guide implicitement l'interprétation

des règles du jeu, tout en renforçant la continuité entre les différents aspects de l'interactivité et la progression ludique.

En l'absence d'une déclaration explicite du statut symbolique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité et des discontinuités qui les composent, le jeu impose donc l'apprentissage expérientiel à la joueuse ou au joueur, c'est-à-dire l'acquisition des connaissances à partir des interactions entre l'avatar et l'espace de jeu environnant, permettant ainsi d'inférer des informations et de découvrir progressivement les règles sous-jacentes qui régissent ces indices d'interactivité. De cette façon, les conceptrices ou les concepteurs de jeu parviennent à inverser le postulat de Jørgensen qui affirme que la coexistence de l'univers des sinesignes iconiques et des légisignes symboliques dans la représentation visuelle vidéoludique est ce qui définit et différencie le jeu vidéo des autres médias. L'analyse des jeux de notre corpus semble démontrer que la démarche hypothético-déductive en lieu et place de celle de la déduction est tout aussi fonctionnel et efficace pour introduire les règles à l'utilisatrice ou à l'utilisateur. Plutôt que de placer des indices extradiégétiques dans l'espace de jeu pour signifier à la joueuse ou au joueur quoi faire et comment jouer, les jeux de notre corpus imposent la tenue d'une enquête pour inférer des règles.

En comparant le mode opératoire des indices extradiégétiques avec celui des indices diégétiques (figure 6.16), il apparaît que leur reconnaissance s'établit, dans les faits, à la suite du même phénomène interprétatif. Dans le premier cas comme dans l'autre, une ou plusieurs qualités incarnées dans la représentation des indices s'engagent dans un contraste avec l'essentiel du contenu graphique à l'écran pour mobiliser l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Par cette méthode, le design mise sur un effet de rupture visuelle, soit directement sur la représentation de la mécanique, soit à proximité de celle-ci sous la forme de la représentation d'un autre objet pour en suggérer son utilisation. Néanmoins, le degré avec lequel cette rupture visuelle se manifeste diffère selon que l'indice soit de nature extradiégétique ou diégétique.

Figure 6.16, comparatif des modes opératoires des indices extradiégétiques et diégétiques



#### 6.4.2.4 Question de discours

Les indices extradiégétiques imposent la coexistence de deux univers de signes radicalement différents. Leur discours visuel se distingue en créant une rupture marquée avec le reste du contenu affiché, établissant ainsi une fracture visuelle qui les rend immédiatement reconnaissables et distincts de leur environnement. Ces oppositions marquées incluent plusieurs aspects. Premièrement, l'utilisation de couleurs vives et saturées qui se détachent nettement des teintes dominantes de l'environnement attire immédiatement l'attention, contrastant avec les tons plus neutres ou subtils du décor environnant. Ensuite, les indices extradiégétiques présentent souvent une absence de texture ou une simplification texturale, créant ainsi un contraste frappant avec les détails complexes des surfaces avoisinantes. De surcroît, les formes géométriques claires et épurées adoptées par ces indices contrastent nettement avec les structures plus organiques ou irrégulières de l'environnement. Cette différence visuelle rend ces formes immédiatement distinctes, orientant naturellement le regard de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Qui plus est, un effet de surillumination est souvent utilisé pour renforcer la présence de l'indice en créant une opposition avec les objets adjacents, encore une fois dans le but de capturer l'attention de la joueuse ou du joueur. Aussi, l'animation peut être utilisée pour introduire du mouvement dans un environnement majoritairement statique. Ce contraste entre les éléments animés et l'immobilité des objets environnants attire naturellement l'attention, guidant ainsi le regard de l'utilisateur ou de l'utilisatrice. Manifestement, ces stratégies visuelles de contraste jouent un rôle déterminant dans

l'interprétation des indices, en facilitant leur identification rapide et en soulignant leur fonction essentielle dans la dynamique de l'interactivité. Avec un format visuel atypique en vertu de leur intégration dans la représentation d'un univers iconique, ces indices sont perçus comme des repères visuels au sein de l'espace de jeu. Leur singularité, en décalage avec l'esthétique globale de l'univers diégétique, les désigne immédiatement comme des éléments fonctionnels et essentiels, destinés à orienter l'expérience de la joueuse ou du joueur.

Certes, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, et les discontinuités qui les composent, utilisent des techniques similaires pour se démarquer et attirer l'attention de la joueuse ou du joueur. En revanche, leur degré d'opposition avec le contenu visuel est plus modéré pour maintenir l'illusion d'un monde cohérent. À l'opposé des indices extradiégétiques, la composition visuelle des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité introduit des perturbations subtiles dans l'univers narratif sans en altérer totalement l'intégrité. Ces indices maintiennent des caractéristiques distinctives suffisamment marquées pour capter l'attention de la joueuse ou du joueur, tout en s'intégrant de manière à préserver la cohérence globale du monde fictionnel.

En d'autres termes, les indices visuels emphatiques d'interactivité, qu'ils soient extradiégétiques ou diégétiques, utilisent les mêmes techniques d'altération visuelle pour capter l'attention de la joueuse ou du joueur. La différence réside dans le degré d'opposition de leur discours visuel par rapport à la représentation exclusivement iconique de l'espace de jeu. Les indices extradiégétiques opèrent de manière plus explicite et évidente, se démarquant clairement de leur environnement. À l'inverse, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité privilégient une approche plus discrète, visant à maintenir la cohérence narrative du jeu tout en les rendant suffisamment visibles pour guider la joueuse ou le joueur sans perturber l'immersion.

#### **6.4.2.5 *Ratio facilis et ratio difficilis***

Lorsque la joueuse ou le joueur n'a pas encore associé de valeur symbolique à l'indice concerné, que ce dernier dispose d'un discours visuel extradiégétique ou diégétique, la distinction du mode

opératoire de ces deux types d'indice réside au niveau de l'étape de formulation de la règle. Lorsqu'une utilisatrice ou un utilisateur maîtrise déjà les règles qui régissent le fonctionnement des indices extradiégétiques, l'interprétation de ces indices s'effectue presque instantanément, sans nécessiter d'effort interprétatif prolongé. En revanche, pour les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, l'interprétation exige une démarche hypothético-déductive complète. Celle-ci implique d'abord l'identification d'un fait inhabituel ou surprenant, suivie de l'élaboration d'hypothèses explicatives, puis de leur mise à l'épreuve par un processus de vérification. Ce n'est qu'au terme de cette analyse que l'utilisatrice ou l'utilisateur peut établir le légisigne correspondant et déterminer la conduite comportementale appropriée.

Par exemple, l'apparition d'un petit triangle jaune, animé verticalement de haut en bas au-dessus du rebord d'une falaise, est collectivement traduite et interprétée comme une variante de la représentation d'une flèche. Dans le monde des idées, la fonction de cette flèche est d'indiquer un point d'intérêt le long de la trajectoire virtuelle qu'elle désigne par sa forme, en l'occurrence le rebord. En contexte, la joueuse ou le joueur en déduit rapidement que ce rebord est interactif en établissant le rapport logique entre la flèche et l'endroit qu'elle désigne. La distance entre la joueuse ou le joueur et le rebord importe peu, car la joueuse ou le joueur conclut que le rebord désigné est forcément accessible puisque le design l'annote avec un signe particulier.

Si, maintenant, nous reprenons l'exemple utilisé lors de la présentation précédente concernant différentes étapes de la démarche hypothético-déductive, c'est-à-dire la présence d'une série de rebords marqués d'une trace blanchâtre, l'anomalie visuelle invite la joueuse ou le joueur à analyser les rebords, à évaluer la distance et à supposer la faisabilité d'un acte d'escalade. Au début du processus d'interprétation, l'élaboration et la détermination de règles nécessitent un investissement significatif en termes de temps et d'effort. L'interprétation des signes est initialement marquée par une résistance, et ceux-ci restent sujets à une large gamme d'interprétations avant que l'expérience ne vienne en définir leur fonction de manière plus précise. Au fil des interactions et des résultats produits par l'action, ces contours se réduisent progressivement, aboutissant à l'établissement d'habitudes interprétatives et comportementales plus stables et structurées. Dans l'absolu, ces deux types d'indice dépendent fondamentalement du

même type : de l'indice. La différence est que l'un requiert plus d'effort et d'expérience que l'autre pour être interprété.

Pour saisir et expliquer la portée de cette différence, nous nous repons sur les principes que Eco (1976) nomme *ratio facilis* et *ratio difficilis* dans son ouvrage sur la critique de l'iconisme *La Production des signes*. En proposant ces deux notions pour mesurer le rapport qu'une réplique entretient avec son légisigne, Eco nous fournit en effet une solution pour expliquer et justifier la nuance qui gouverne la différence entre les indices extradiégétiques et diégétiques. À partir de la distinction proposée par Eco, nous présentons donc dans les prochains paragraphes une lecture différenciative de ces deux types de signe pour mieux exposer ce qui caractérise leur particularité.

D'après les travaux d'Eco, les concepts de *ratio facilis* et *ratio difficilis* introduisent une nouvelle classification sémiotique concernant la relation entre une réplique et son légisigne, ou entre une occurrence (ou *Token*) et son type :

Chaque réplique est une occurrence qui concorde avec son propre type. Une réplique constitue le cas le plus simple de rapport entre type et occurrence ou, suivant la formule anglo-saxonne, une *type/token ratio*. Ce rapport (*ratio*, l'expression anglo-saxonne coïncide avec l'expression latine) peut être de deux sortes : nous les appelons RATIO FACILIS et RATIO DIFFICILIS. Ces deux nouvelles catégories sémiotiques devraient nous aider à résoudre certains problèmes comme ceux qui ont trait aux signes motivés, continus et 'iconiques'. Nous avons un cas de *ratio facilis* quand une occurrence expressive concorde avec son propre type expressif tel qu'il a été institutionnalisé par un système de l'expression et, en tant que tel, prévu par le code. Nous avons un cas de *ratio difficilis* quand une occurrence expressive concorde directement avec son propre contenu, soit parce qu'il n'existe pas de type expressif préformé, soit parce que le type expressif est déjà identique au type de contenu. (Eco, 1976, p.25)

Selon le philosophe, le *ratio facilis* désigne le rapport interprétatif d'une réplique perçu comme une manifestation directe et évidente du légisigne. En revanche, le *ratio difficilis* implique une interprétation où le rapport logique entre la réplique et le légisigne est plus complexe et exigeant, nécessitant une réflexion plus profonde et rigoureuse pour être établi. De notre point de vue, cette distinction enrichit notre compréhension des processus sémiotiques en soulignant la variabilité de

l'effort interprétatif nécessaire pour associer une réplique particulière à son légisigne. En mettant en lumière cette différence, il est plus facile de saisir comment certaines manifestations peuvent être immédiatement reconnues comme des instances d'un type général, tandis que d'autres nécessitent une analyse plus approfondie pour produire leur correspondance avec un légisigne donné.

Pour illustrer le concept de *ratio facilis*, Eco cite l'exemple des mots et des signaux de circulation. Il postule que la production d'une réplique adhère à un système d'expression défini par le légisigne auquel elle se réfère. Lorsque les caractéristiques distinctives du type sont parfaitement manifestées dans la réplique, au point que la réplique représente de manière fidèle le légisigne dans son contexte, cette relation est qualifiée de *ratio facilis*. Ce rapport logique se distingue par le faible effort interprétatif requis pour établir la relation entre la réplique et son légisigne. En d'autres termes, la réplique est perçue comme une incarnation fidèle et immédiate du légisigne, facilitant ainsi une reconnaissance pratiquement immédiate de son sens et de sa fonction. Dans son argumentaire, Eco soutient également que le *ratio facilis* peut s'exercer lorsque « le type est quelque peu rudimentaire et imprécis, pourvu que les propriétés qu'il requiert aient été enregistrées par la culture » (1976, p.25), établissant ainsi l'inscription du rapport *Type/Token* dans la culture comme un moyen fondamental de dissocier le *ratio facilis* de sa contrepartie.

Manifestement, cette description du *ratio facilis* correspond au rapport logique entre les indices extradiégétiques et leur objet. Comme nous l'avons déjà démontré dans les sous-parties précédentes de ce chapitre, ce type de signe est essentiellement constitué d'indices interprétés comme des symboles, leur signification reposant sur un consensus préalable collectivement partagé. Dans les sections précédentes de ce chapitre, nous avons établi que ce type de signe se compose principalement de symboles dont la signification est pleinement inscrite dans la communauté. Fréquemment, l'usage de ces symboles n'appartient pas uniquement à la pratique exclusive du jeu vidéo, puisant dans des répertoires de symboles habituellement utilisés dans d'autres contextes plus larges, telle que les verbes d'action « sauter », « utiliser » ou « ouvrir », les

pictogrammes comme le signal de danger ou la croix de santé<sup>133</sup>, les points d'exclamation comme dans *World of Warcraft*, les innombrables variations de la représentation de la flèche, ainsi que le discours des interfaces HUD<sup>134</sup> (pour *Heads-Up Display*, en anglais<sup>135</sup>), entre autres.

À l'opposé, le *ratio difficilis* se distingue du *ratio facilis* par l'expression d'une « sorte de GALAXIE TEXTUELLE qui devrait véhiculer des portions imprécises de contenu, ou une NÉBULEUSE DE CONTENU » (1976, p.25-26). Dans cette situation, les cas de *ratio difficilis* se manifestent dans des contextes culturels où le signe (qui n'est pas encore un légisigne) ne dispose pas d'un code de signification suffisamment stabilisé, dont les éléments pourraient correspondre exactement à celui d'une réplique. Puisqu'elle ne fait référence à aucune convention connue de l'observateur, la réplique ne peut être ni reproduite ni consignée avec exactitude. Dans de telles circonstances, l'interprétation devient le processus propre au *ratio difficilis* par lequel se formalisent l'établissement du code du légisigne et, par extension, le système d'expression de la réplique.

Pour illustrer son concept de *ratio difficilis*, Eco soumet l'idée que l'énoncé suivant « Salomon rencontre la reine de Saba, tous deux sont à la tête d'un cortège de seigneurs et de gentilshommes habillés en style Renaissance, baignés par la luminosité d'un matin enchanté où les corps prennent l'aspect d'intemporelles statues, etc. » (1976, p.29) est une vague allusion à l'une des fresques de l'artiste Piero della Francesca de la basilique San Francesco Arezzo en Italie. Selon le philosophe, ce texte fait référence à cette fresque en vertu de sa familiarité avec l'œuvre et des multiples occasions où il y a été confronté. Pour une personne extérieure au sujet néanmoins, le rapport logique entre l'expression et ce à quoi elle réfère demeure vague et imprécis. Parmi les diverses

---

<sup>133</sup> Verte ou bleue, tant que celle-ci n'est pas rouge.

<sup>134</sup> Originellement utilisé dans le domaine militaire, ce terme est une référence directe au dispositif visuel des pilotes d'avions de chasse qui affiche des informations critiques de la mission directement dans le champ de vision sur un écran transparent ou sur la visière du casque.

<sup>135</sup> La traduction française de ce terme est « affichage tête haute », mais elle est peu utilisée.

informations transmises par l'expression textuelle, seules certaines d'entre elles se rapportent à des unités de contenu distinctement associables à la fresque comme « Salomon », « la reine de Saba » ou encore le verbe « rencontrer ». En revanche, pour le reste de l'énoncé, il convient de noter qu'elles communiquent des contenus autres que celles qui se manifesteraient raisonnablement devant l'œuvre. De fait, ce constat indique qu'il n'existe encore aucune expression organisée sous forme de code collectivement partagé pour exprimer le contenu de la fresque. En ce sens, il a été nécessaire pour Eco de l'inventer.

Sans code sur lequel se reposer, le producteur de signes doit donc se substituer au lecteur modèle et traduire le contenu du futur légisigne par la composition d'unités expressives pertinentes. Pour Eco, la problématique de cette démarche implique forcément l'idée que « l'absence d'un type de contenu défini rend difficile l'élaboration d'un type de l'expression ; l'absence d'un type de l'expression rend le contenu vague et indéterminé. C'est pour cela qu'entre le fait de véhiculer un contenu nouveau, mais prévisible, et le fait de véhiculer une nébuleuse de contenu, il y a la même différence qu'entre la création *régie par les règles et la créativité qui changent les règles.* » (1976, p.30).

De toute évidence, il est raisonnable d'affirmer que le rapport logique définissant la corrélation entre le Representamen et l'Objet des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, telle qu'examinée dans notre corpus, coïncide avec cette définition. Contrairement aux indices extradiégétiques, où les symboles intégrés permettent davantage une interprétation immédiate des instructions dès le premier contact, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité nécessitent un temps d'assimilation sensiblement plus long pour élaborer un modèle mental correspondant au type expressif utilisé par le signe. En l'absence d'un code préétabli pour soutenir son raisonnement et pour guider son interprétation, l'observatrice ou l'observateur doit se reposer sur une démarche hypothético-déductive pour interpréter les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.

Fondamentalement donc, ce qui différencie les indices extradiégétiques des indices diégétiques réside dans le niveau d'effort interprétatif requis pour établir la relation entre le Representamen et

son Objet. Cette distinction repose sur l'existence ou l'absence d'une convention préalable. En l'absence de code, la signification prévue ne peut être établie. Pour contourner cette absence et que le signe puisse remplir sa fonction, Eco précise que le producteur de signes doit amorcer le processus de signification par l'usage d'un stimulus.

#### 6.4.2.6 Stimuli et sentiment d'inconfort

Pour résoudre une relation insuffisamment évidente entre un légisigne et sa réplique, Éco soutient qu'un producteur de signes doit attirer l'attention en provoquant « chez le destinataire des réactions perceptives en quelque sorte équivalentes à celles que déclencherait chez lui la présence de l'objet ou de l'élément concret » (1976, p.31). Dans son argumentaire pour désigner ce phénomène, le sémioticien utilise des analogies telles qu'« un éclair de lumière au cours d'une représentation théâtrale, un bruit insupportable pendant un concert, une excitation subliminale » (1976, p. 91). Il qualifie ces exemples comme des « artifices en général classés comme stimuli que l'émetteur reconnaît comme *provocateurs d'un effet déterminé* » (*Ibid.*), impliquant l'idée que le producteur soit conscient de leur fonction sémiotique. Situé en amont de l'interprétation d'un légisigne en devenir, Eco défend l'idée que ces stimuli sont « un ensemble d'éléments non sémiotiques visant à provoquer un réflexe chez le destinataire » (*Ibid.*) et qu'ils représentent une dimension de la sémiotique qui reste encore largement sous-explorée.

Selon notre perspective, les discontinuités mises en évidence dans cette étude des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité peuvent être considérées comme des stimuli au sens défini par Eco. Elles font partie intégrante d'un système conçu par les conceptrices ou les concepteurs pour communiquer des informations ludiques à la joueuse ou au joueur et susciter une réponse déterminée à un moment et à un endroit donnés. Elles sont l'élément premier qui, soutenu par l'ensemble du contexte vidéoludique des jeux d'action-aventure, engage une enquête hypothético-déductive d'un signe en vue de déceler la structure codifiée de son sens. Nous rejoignons ainsi l'idée d'Eco selon laquelle ces stimuli se comportent comme des « signaux ouverts » (1976, p.94) dont la signification ultime émerge de l'interaction entre la motivation raisonnée de l'utilisatrice ou de l'utilisateur et la pression contextuelle exercée par le jeu.

#### **6.4.2.7 Le rôle de la priméité et de la secondéité dans l'établissement de la symbolicité**

Dans les arguments d'Umberto Eco, nous discernons deux manières fondamentalement distinctes de conceptualiser ces stimuli. En premier lieu, Eco les décrit comme des réflexes et des signaux « ouverts », suggérant qu'ils opèrent dans le domaine de l'immédiateté et de la généralité, provoquant une réaction spontanée et non médiatisée. Cette perspective s'aligne avec la notion de priméité de Peirce, où les stimuli sont perçus de manière brute et qualitative, sans analyse ni contexte préalable. En second lieu, Eco les caractérise comme des éléments qui, dans un contexte donné, induisent une réponse automatique et irréfléchie. Cette fonction correspond à la secondéité de Peirce, où les stimuli agissent en tant que forces provoquant une réponse concrète et une réaction habituelle. En examinant ces deux définitions, il apparaît qu'Eco s'appuie sur deux niveaux de la phanéroscopie peircéenne pour détailler son concept de stimulus : la priméité, représentant l'expérience pure et immédiate, et la secondéité, reflétant la réaction provoquée par l'interaction directe avec les stimuli dans leur contexte spécifique.

##### **6.4.2.7.1 La priméité**

Avant que les stimuli agissent comme des déclencheurs d'une démarche hypothético-déductive, nous avançons l'idée qu'ils introduisent en amont « quelque chose » qui dérange, provoquant une sorte de sentiment d'inconfort. De notre point de vue, la présence d'une discontinuité dans un environnement vidéoludique présente la faculté de susciter un sentiment d'inconfort dont l'origine peut prendre un certain temps avant d'être identifiée. Avant que la joueuse ou le joueur inscrive les discontinuités dans leur contexte, il éprouve un sentiment vague et indéfinissable, une sensation de perturbation, que Peirce désigne comme un absolu premier : une priméité. Cet état de perception immédiate, sans médiation, est purement qualitatif. Lorsque la joueuse ou le joueur parvient à situer ces discontinuités dans l'espace, ces sensations initiales évoluent vers la secondéité où l'effet des discontinuités devient plus concret et spécifique, en relation directe avec les événements du jeu et les actions à entreprendre.

#### **6.4.2.7.2 *La secondéité***

Caractérisées par les contrastes colorimétriques, lumineux, texturaux, formels et cinétiques qu'elles occasionnent, les discontinuités visuelles ont pour fonction d'attirer l'attention de l'observatrice ou l'observateur en initiant un automatisme comportemental naturel par la stimulation visuelle. En parallèle, les discontinuités diégétiques soutiennent ces stimuli en introduisant une perturbation dans la cohérence narrative de l'environnement représenté. En contexte de jeu, l'aménagement de ces oppositions sert de mécanismes pour renforcer la présence et l'importance d'un objet particulier, dans l'espoir que celui-ci devienne le point de départ de la prochaine démarche hypothético-déductive essentielle à la progression de la joueuse ou du joueur. Une fois l'hypothèse amorcée par ces discontinuités, le contexte général et le résultat des interactions tangibles avec le monde prennent le relais pour guider la joueuse ou le joueur vers le raisonnement recherché par le design du jeu.

#### **6.4.2.7.3 *La priméité et la secondéité comme déclencheur sémiotique de l'interprétation***

Tandis que les indices extradiégétiques d'interactivité reposent sur l'opposition visuelle marquée entre deux univers de signes pour assurer leur visibilité, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité utilisent des mécanismes oppositionnels plus subtils dans le même univers de signes pour atteindre le même objectif. En pratique, ces indices exploitent conjointement le domaine de la priméité et de la secondéité pour accentuer la présence d'un objet aux yeux de l'utilisatrice ou de l'utilisateur. Pour contourner les effets du phénomène croissant de la complexification environnementale tout en maintenant le sentiment d'immersion et de transport dans un autre univers, l'équipe de développement mise sur une combinaison de facteurs pour souligner l'existence et l'importance d'un objet spécifique du jeu, incluant le sentiment d'inconfort initial provoqué par les discontinuités, l'effet de démarcation visuelle que ces dernières engagent en contexte et la dimension exploratoire inhérente au genre action-aventure qui stimule la joueuse ou le joueur à enquêter.

#### 6.4.2.8 Un langage visuel universel ludonarratif

L'utilisation récurrente et transversale de ces indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, à la fois dans et entre des franchises vidéoludiques majeures, participe à la constitution d'unités culturelles (Eco, 1988, p. 154). La signification de ces unités se formalise à travers les pratiques et interactions au sein de la communauté vidéoludique, contribuant ainsi à l'élaboration de la culture vidéoludique elle-même. Ces représentations environnementales agissent comme des constantes desquelles s'opèrent des réponses, des interprétations, des appropriations, des traductions et des transformations, autant de la part des équipes de développement que des joueuses ou des joueurs. Ces répétitions renouvelées, ces reprises ajustées, ces itérations actualisées seraient alors l'indice d'une construction typologique (Schütz, 1998), d'un acte d'échange propre au médium, ou plus précisément d'un acte de langage vidéoludique. Ces unités culturelles communiquent (Raudaskoski, 2003; De Souza, 2005; Norman, 2007; Seraphine, 2014). Elles « parlent » au joueur et lui « disent » quoi faire, et comment. Elles sont le résultat d'une co-construction, d'une collaboration collective. Une collaboration qui induit une chaîne de communication complexe entre l'équipe de programmation, l'équipe de design, l'équipe artistique et la joueuse ou le joueur : la première permettant la faisabilité technique d'un système réglementé par la seconde qui est représentée visuellement par la troisième pour être finalement interprétée par les joueuses ou joueurs. Autrement dit, ces unités culturelles, ou plus précisément ces discontinuités se comportent comme des unités linguistiques d'un discours sémiotique vidéoludique – la communication s'opérant entre les indices et les individus.

Ce phénomène de standardisation culturelle établit la construction d'un langage visuel et formate une valeur collective de l'Interprétant. La signification des unités culturelles se généralise par des habitudes d'interprétation menant à des actions précises. Des habitudes issues d'une encyclopédie cognitive (Eco, 1988), du répertoire expérientiel de chaque conceptrice, concepteur, utilisatrice et utilisateur (Juul, 2005, p.95-120) qui, par un jeu incessant d'interactions, engage le phénomène de culture de l'objet vidéoludique. Pour ce faire, les conceptrices et concepteurs systématisent l'effet signifié idéal de chaque indice emphatique diégétique environnemental d'interactivité appartenant à la structure écologique actionnelle. Elles et ils imaginent un interprétant modèle

correspondant à l'interprétation d'un signe par un lecteur modèle (Eco, 1989, p.61). Dans un contexte de complexification croissante de l'objet vidéoludique, la perception des mécaniques et des indices qui les désignent dépend de la stabilité de la valeur significative de l'Interprétant.

Dans ce cadre, les discontinuités fonctionnent comme des objets-signaux environnementaux, des appels à l'action. Agissant comme des verbes, elles évoquent des actions telles qu'ouvrir, monter, sauter, ou prendre (Seraphine, 2014). En conciliant les besoins des représentations narratives et ceux du système de règles sous-jacent, l'équipe de développement favorise l'émergence d'un nouveau langage environnemental, à la fois discret et fonctionnel. Ce langage intègre subtilement l'univers ludique dans celui du narratif, tout en créant un réseau cohérent de discontinuités, dont la charge narrative apparaît comme un déguisement à dévoiler.

Ce réseau orchestre une double résonance : d'une part, une résonance ludique par redondance des composants interactifs, et d'autre part, une résonance narrative en ajoutant un sens diégétique à ces éléments pour les harmoniser avec le reste du contenu narratif. Ce développement actualise et enrichit un registre qui semble atteindre une certaine forme de maturité. En déployant ce phénomène, le processus génère ce que nous appelons une *résonance ludonarrative*, soit l'encodage d'un réseau de propriétés interactives au sein de signes narratifs.

## 6.5 Conclusion

Selon notre interprétation, la complexification des environnements vidéoludiques, mise en lumière par cette recherche, constitue un levier essentiel dans l'affirmation de la dimension exploratoire d'un genre qui, bien que porteur d'une vocation exploratoire dès son origine, se limitait initialement à des trajectoires linéaires et à des interactions rudimentaires. Ce processus témoigne d'une évolution notable visant à enrichir les dynamiques immersives et à diversifier les expériences proposées aux joueurs. Paradoxalement, ce développement peut toutefois entraîner des difficultés de navigabilité lorsque les espaces de jeu saturent les joueuses ou les joueurs avec une multitude de *signifiers* et d'affordances potentiels, autrement dit des sinsignes indiciels et des légisignes. Dans ce cadre, les discontinuités, dont nous affirmons la présence dans les indices

emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, fonctionnent comme des déclencheurs interprétatifs, captant l'attention des joueuses ou des joueurs en orientant leur action vers une démarche hypothético-déductive. De notre point de vue, le cheminement de cette démarche est essentiellement contrôlé et régulé par les phénomènes de fonctionnement conventionnés du genre concerné, à savoir, entre autres, la poursuite d'une trajectoire actionnelle principale (voir chapitre 3).

En démontrant une analogie entre les indices diégétiques et extradiégétiques, notamment dans le processus interprétatif qui confère à ces éléments leur valeur symbolique aux yeux des joueuses et des joueurs, cette recherche présente une tentative de prolonger les travaux pionniers d'Eco et de Norman, en proposant d'enrichir leurs concepts respectifs de *signifiers* et de *stimuli*. Sur ce point, cette thèse se propose d'explorer une voie de recherche inédite en s'efforçant de décodifier la structure sémiotique des indices emphatiques diégétiques environnementaux, pour en extraire notre concept de discontinuité et illustrer comment celui-ci peut être articulé en un système de catégories. Par cette démarche, nous visons à offrir une grille d'analyse qui enrichit la compréhension des mécanismes d'interaction et d'interprétation au sein des espaces vidéoludiques essentiellement diégétiques.

## 7. CONCLUSION

Cette étude s'est concentrée sur l'évolution de quatre types d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans quatre franchises vidéoludiques considérées comme majeures dans le développement du genre action-aventure. Ces franchises, reconnues pour leur succès commercial et critique ainsi que pour leur empreinte culturelle sur l'objet vidéoludique, ont été examinées sur une période allant de 1997 à 2018. L'objectif principal de cette recherche était d'effectuer une analyse rigoureuse des mécanismes et des dynamiques sémiotiques à l'œuvre dans la conception et la reconnaissance de ces indices, en vue de déterminer les phénomènes essentiels à la matérialisation de leur symbolicité dans l'esprit de l'utilisatrice ou de l'utilisateur.

Pour résumer les résultats de notre étude, ce chapitre de conclusion s'organise en trois sections distinctes. La première propose une synthèse des principaux thèmes abordés dans cette thèse et expose ses contributions originales, en soulignant les avancées théoriques qu'elle présente. Elle établit également un lien direct avec les questions de recherche initiales, en mettant en avant les réponses apportées aux problématiques soulevées. La seconde partie examine les limites et les biais de cette étude, offrant une réflexion critique sur les méthodologies employées et les résultats obtenus. Enfin, la dernière section explore plusieurs perspectives de recherche à partir des conclusions de cette thèse, en suggérant des directions pour approfondir les questions étudiées.

## **7.1 La contribution de cette étude : retour sur les questions de recherche**

Dans le cadre de cette recherche, l'objectif principal était d'explorer la manière dont la sémiotique peircéenne pouvait expliquer le fonctionnement et l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Pour répondre à cette question et énoncer les contributions scientifiques de cette recherche, plusieurs interrogations ont été formulées : Comment le mécanisme sémiotique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se modifie-t-il au cours de leur développement? Comment la sémiotique peut-elle expliquer la perception symbolique de ce type d'indice? Enfin, quelles sont les conditions qui favorisent l'émergence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité ? En conséquence, ce sous-chapitre est organisé en fonction de ces trois questions, auxquelles nous adjoignons par la suite une section consacrée à ce que nous considérons comme notre contribution scientifique.

### **7.1.1 L'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité**

Cette sous-partie s'attache à répondre à notre première question de recherche portant sur l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité de 1996 à 2018. L'objectif de cette investigation consistait à examiner non seulement la configuration initiale de ces indices, mais également les transformations structurelles qui se produisent dans leur processus sémiotique à mesure qu'ils se déploient dans différents contextes vidéoludiques. Ainsi, cette section se propose de revenir sur les conclusions tirées quant à l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, en considérant à la fois leur changement sur le plan formel et comment cette évolution affecte leur structure sémiotique.

#### **7.1.1.1 Les deux étapes déterminantes de développement**

Cette étude sur l'évolution des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité a permis de découvrir que la fonction indicielle du signe peut se manifester de deux manières

distinctes. Soit elle s'incarne directement dans la représentation de la mécanique de jeu, soit elle se matérialise dans un signe extérieur à la mécanique, formant ainsi un ensemble constitué de deux signes distincts : l'un représentant l'indice et l'autre, la mécanique de jeu elle-même. Même si la seconde forme décrite représente une version plus complexe de la première, et résulte vraisemblablement des effets du phénomène de complexification du contenu visuel vidéoludique, cette double nature des indices emphatiques offre une perspective nouvelle sur la façon dont ces signes fonctionnent et interagissent dans les environnements de jeu, fournissant ainsi une compréhension plus large des dynamiques de jouabilité.

#### **7.1.1.2 Le processus de transformation iconique de l'indice**

Il convient de noter que l'externalisation de la fonction indicielle par sa matérialisation dans la représentation d'une chose distincte de la représentation de la mécanique dénote un changement fondamental dans l'apparence, mais aussi et surtout dans la manière dont le signe est agencé et reconnu par l'utilisatrice ou l'utilisateur. En substance, le phénomène d'externalisation du signe a entraîné un processus de complexification par l'iconisation de l'indice, permettant aux indices de devenir une chose à part entière, de sorte que l'indice est devenu non seulement un élément plus facilement identifiable, mais aussi « exportable » sur l'ensemble des représentations des mécaniques du jeu.

De fait, la joueuse ou le joueur n'explore plus l'espace de jeu à la recherche de la représentation d'une mécanique présentant une anomalie. Son enquête cible plutôt la représentation d'un objet présentant une anomalie, et dont la fonction indicielle est de désigner une mécanique qui en est dépourvue. Autrement dit, la signature visuelle de l'indice n'est plus une composante qualitative de la mécanique. L'indice dispose d'une identité qui lui est propre, d'une indépendance visuelle qui le distingue de la mécanique de jeu, transformant la dynamique de l'interaction entre la joueuse ou le joueur et les indices en introduisant des couches supplémentaires de complexité dans le processus interprétatif d'interactivité environnementale.

Dans notre corpus, la structure et l'organisation sémiotique des indices sont restées sensiblement les mêmes depuis l'émergence des premières manifestations. Avec le temps, ces discontinuités sont certes devenues plus complexes, notamment en raison du phénomène d'externalisation de la fonction indicielle et de l'utilisation simultanée de plusieurs types de discontinuités. Néanmoins, celles-ci reposent fondamentalement sur le même phénomène biologique<sup>136</sup> destiné à capter l'attention de l'utilisatrice ou de l'utilisateur, les incitant ainsi à interpréter les signes conformément à l'intention initiale de l'équipe de développement. Même lorsque cette dernière y adjoint une discontinuité diégétique, en soi complètement en dehors du spectre biologique, celle-ci dispose toujours d'une discontinuité dont la nature est essentiellement visuelle.

### **7.1.2 La symbolique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité**

Dans cette section, nous traitons de notre seconde question de recherche concernant la manière dont la sémiotique peut expliquer la perception symbolique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Nous revenons sur notre concept de discontinuité et comment il distingue ce type d'indice des indices extradiégétiques en proposant à la joueuse ou au joueur d'apprendre leur symbolique à force de jouer.

#### **7.1.2.1 Le concept de discontinuité**

Une dimension substantielle de cette recherche concerne la délimitation et la distinction de la fonction indicielle dans la représentation visuelle des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Nous avons désigné cette composante de l'indice par le terme « discontinuité », en raison de la nature modérée de son opposition, qui se manifeste par une anomalie dans la représentation visuelle ou narrative de l'environnement. Notre étude démontre

---

<sup>136</sup> Nous faisons référence ici à la manière dont l'être humain est biologiquement prédisposé à accorder, de manière naturelle et inconsciente, une attention accrue à tout ce qui présente un contraste.

que ces discontinuités se divisent en deux catégories distinctes : les discontinuités visuelles et les discontinuités diégétiques. L'opposition produite par les discontinuités visuelles opère, de manière indépendante ou conjointe, à partir des qualités lumineuses, colorimétriques, texturales et formelles du signe. En revanche, les discontinuités diégétiques se distinguent en altérant la cohérence de l'univers narratif par la représentation d'une chose inusitée. Dans cet ordre d'idée, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se caractérisent par la présence de discontinuités, lesquelles incarnent notre effort d'approfondir le concept de *signifier* tel que formulé par Norman. Par conséquent, les discontinuités peuvent être appréhendées comme des sous-catégories du *signifier* dont la fonction est de déclencher subtilement la fonction sémiotique du signe en suivant le processus logique de la démarche hypothético-déductive.

#### **7.1.2.2 La symbolique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité**

Une des contributions principales de cette étude réside dans l'établissement d'une distinction discursive claire entre les indices extradiégétiques et les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, en explorant notamment comment cette différence s'applique au processus de constitution de la symbolique dans l'esprit de la joueuse ou du joueur. Dans cette thèse, nous avons démontré comment les indices extradiégétiques, en raison de leur discours visuel et énonciatif, se reposent sur des conventions établies, permettant ainsi une interprétation instantanée par la joueuse ou le joueur. À l'inverse, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se matérialisent par une ou plusieurs disparités, le plus souvent visuelles, mais aussi parfois diégétiques, dont la fonction principale est de renforcer la perception des objets dans lesquels elles s'incarnent ou à proximité desquels elles sont situées. Habilement aménagée et ajustée par les conceptrices ou les concepteurs de niveau, l'organisation de ces disparités consiste à suggérer un rapport logique contextuel entre ce que l'indice désigne et les capacités de mouvement de l'avatar pour déterminer les relations actionnelles environnementales possibles du jeu.

En s'appuyant sur les concepts de *ratio facilis* et *ratio difficilis* développés par Umberto Eco, le processus interprétatif conduisant à l'établissement de la symbolique de ce type d'indice a été

rigoureusement examiné, associant le premier aux indices extradiégétiques et le second aux indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. En associant ces concepts à celui de *stimuli*, nous avançons l'idée que les discontinuités des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité agissent sur les utilisatrices ou utilisateurs en tant que *déclencheurs interprétatifs naturels*, facilitant ainsi la découverte de la valeur symbolique de ces indices.

Cette recherche met également en évidence une tendance progressive vers une uniformisation de la structure sémiotique des signes, se traduisant par la mise en place systématique d'une discontinuité en opposition avec le contenu visuel immédiat. Toutefois, bien que la structure sémiotique soit essentiellement la même, nous ne pouvons pas affirmer que les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité disposent de la même identité visuelle. Chaque franchise vidéoludique préserve ses propres stratégies et styles visuels. Dans les faits, bien que la franchise Tomb Raider recoure systématiquement à des traces de peinture pour indiquer la possibilité d'escalader une paroi, il convient de noter que les autres franchises comme Uncharted privilégient des solutions visuelles plus contextualisées, faisant appel à une variété de représentations iconiques indicielles dont le référent peut parfois s'avérer laborieux à identifier.

Cette recherche illustre donc, du moins dans notre corpus, qu'à la fin des années 2010, la structure sémiotique de ce type d'indices se stabilise au sein des franchises étudiées, sans pour autant que celles-ci standardisent leur référent visuel. Cela dit, nous ne pouvons néanmoins pas ignorer que cette étude met en évidence, à travers la similarité des processus interprétatifs sous-jacents engagés, l'émergence d'un phénomène ludonarratif de conventionnalisation d'un langage visuel de l'interactivité.

### **7.1.3 Les conditions d'émergence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité**

Dans cette section, nous apportons des éléments de réponse à notre troisième question de recherche, qui porte sur les conditions favorisant le développement des indices emphatiques diégétiques

environnementaux d'interactivité. Nous réaffirmons notre concept de complexification environnementale et analysons de quelle manière ce dernier favorise l'organisation des discontinuités. Par ailleurs, nous explorons comment l'intégration de ce type d'indices contribue à enrichir tant les dimensions exploratoires que narratives caractéristiques du genre d'action-aventure.

### **7.1.3.1 La complexification des environnements**

L'un des principaux résultats de cette étude met en évidence le phénomène de complexification de l'environnement dans les jeux d'action-aventure tridimensionnels réalistes et son impact significatif sur les modalités d'indication de l'interactivité environnementale. De notre point de vue, ce phénomène, soutenu par une croissance technologique exponentielle, a conduit à l'émergence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité, c'est-à-dire de discontinuités intégrées de manière cohérente dans l'univers du jeu, plutôt qu'à l'utilisation d'indices extradiégétiques, sans lien direct avec l'environnement narratif. Selon nos observations, l'émergence de ces indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité reflète une tendance vers la modération de la représentation symbolique des mécaniques de jeu, tout en soulignant l'efficacité du mécanisme interprétatif menant à l'établissement de la symbolique, comparable à celle des indices extradiégétiques.

De notre point de vue, cette tendance à l'apprentissage de la symbolique de ces indices illustre une certaine forme de singularité du genre vidéoludique d'action-aventure dans l'équilibre des différentes immersions que nécessite un jeu. Toutefois, puisque ce sujet concerne un questionnement plus large sur nos futures avenues de recherche, nous l'aborderons plus en détail dans la prochaine section relative à nos perspectives de recherche (voir partie 7.4.2).

### **7.1.3.2 Dimension exploratoire et narrative**

Le développement d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité s'inscrit également, selon nous, dans une progression logique et nécessaire du développement de la dimension exploratoire au sein du genre vidéoludique d'action-aventure. Ce genre,

intrinsèquement lié à la découverte et à l'exploration, incarne l'idée de permettre aux joueuses et aux joueurs de s'immerger dans des mondes variés et fascinants, où la résolution de puzzles, la quête de secrets et l'interaction avec l'environnement forment le cœur de l'expérience ludique.

Historiquement vides et de tailles modestes, les espaces de jeux d'action-aventure ont évolué d'une simple navigation dans des espaces linéaires vers des environnements complexes et interconnectés, permettant une exploration plus vaste et immersive. Dans ce cadre, l'introduction d'indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité est devenue essentielle pour déployer cette dynamique exploratoire dans les environnements de jeu.

Dans le domaine du genre vidéoludique d'action-aventure, l'évolution de la dimension exploratoire est intrinsèquement liée à celle de la dimension narrative. La narration joue un rôle crucial dans la manière dont les joueuses et les joueurs s'engagent avec l'univers du jeu. Pour préserver l'intégrité de la nature narrative de ce genre tout en exploitant pleinement son potentiel pour captiver l'attention du joueur, il est essentiel de communiquer efficacement les informations ludiques sans compromettre les exigences narratives. L'articulation des éléments narratifs et exploratoires permet de renforcer la motivation de la joueuse ou du joueur à découvrir les différentes facettes du monde dans lequel il évolue. Dans ce cadre, les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité se présentent comme une solution optimale pour signaler les informations ludiques. Ils contribuent simultanément à enrichir la dimension exploratoire du genre tout en préservant l'intégrité de la dimension narrative.

## **7.2 Notre contribution scientifique**

Cette étude a pour visée de fournir une base théorique solide pour justifier et expliciter la présence des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité au sein des jeux d'action-aventure. L'objectif est non seulement de formaliser leur rôle dans la structure ludique et narrative de ce genre, mais également d'offrir un cadre sémiotique permettant de mieux appréhender leur fonctionnement.

Cette recherche se propose également de soutenir les développeurs de jeux, et en particulier les artistes de niveau ou d'environnement qui occupent une place fondamentale dans la conception des espaces interactifs. En tant que véritables traductrices ou traducteurs visuels des intentions de l'équipe de design, ces dernières ou derniers jouent un rôle déterminant dans la matérialisation des concepts et des mécaniques de jeu au sein de l'environnement de jeu. Leur maîtrise des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité est ainsi indispensable pour garantir une parfaite cohérence entre la vision véhiculée par le design et l'expérience perçue par la communauté des joueuses et joueurs. Ce savoir-faire assure non seulement la fluidité de l'interaction, mais également l'intégrité de la narration et des dynamiques exploratoires propres au genre.

Cette recherche se donne ainsi pour objectif de mettre à la disposition des artistes, mais également des conceptrices ou concepteurs en général, un ensemble d'outils sémiotiques permettant d'analyser et de classifier les discontinuités. Ces outils fournissent un cadre conceptuel pour appréhender ces phénomènes dans leur complexité, facilitant leur intégration harmonieuse dans les environnements interactifs. Ces ressources théoriques, fondées sur un modèle de triangles sémiotiques enchâssés et sur la distinction entre *signifier* et affordance, offrent une méthodologie rigoureuse pour identifier, interpréter et exploiter les discontinuités visuelles et diégétiques dans la conception des espaces interactifs. En adoptant cette approche, l'étude présente l'ambition de doter les créatrices et créateurs de ressources concrètes afin de favoriser la conception d'environnements immersifs et cohérents, tout en enrichissant l'expérience narrative et exploratoire des joueuses et joueurs.

### **7.3 Les limites et biais de notre recherche**

Dans cette sous-partie, nous abordons de manière approfondie la question des limites et des biais inhérents à notre recherche. Nous procédons à une analyse des divers phénomènes susceptibles d'affecter la rigueur et la validité des conclusions de cette thèse. D'une part, nous examinons les limites et les biais liés aux processus d'interprétation et de validation des résultats obtenus. D'autre part, nous nous penchons sur les contraintes et les partialités potentielles induites par la sélection

de notre corpus d'étude. Cette analyse critique permet d'évaluer l'impact de ces facteurs sur les résultats et d'envisager des pistes d'amélioration pour des recherches futures.

### **7.3.1 Les limites et biais dans l'interprétation et la confirmation des résultats**

Dans cette sous-section, nous abordons les limites et les biais potentiels qui peuvent affecter l'interprétation et la validation des résultats de notre étude. Nous nous penchons dans un premier temps sur la nature personnelle de l'analyse sémiotique réalisée, potentiellement influencée par l'absence de confrontation publique et intersubjective. Ensuite, nous discutons du manque de diversité dans les choix des créatrices et créateurs de contenu YouTube utilisés comme références, ce qui pourrait restreindre la portée des observations. Enfin, nous considérons comment notre expérience en tant que développeur vidéoludique pourrait avoir influencé, de manière consciente ou non, les résultats obtenus dans cette recherche.

#### **7.3.1.1 L'analyse sémiotique personnelle**

Pour cette recherche, nous reconnaissons le caractère individuel de notre démarche d'analyse et les limites que celle-ci impose à notre thèse. L'emploi de notre propre jugement pour traiter les informations et les formaliser constitue indéniablement un biais dans l'interprétation des résultats. En ce sens, nous sommes au fait que notre approche qualitative ne nous permet pas de formuler des généralisations. Tout au plus, nous espérons pouvoir proposer des pistes d'interprétation, de compréhension et de solution dans l'espoir que ceux-ci puissent établir une base de données pertinente dans le but de soutenir les chercheuses ou les chercheurs et les conceptrices ou les concepteurs à concevoir et consolider l'émergence d'un nouveau langage visuel actionnel diégétique.

Du reste, il est à noter que ce biais est d'autant plus manifeste du fait que nous avons été portés à sélectionner des types de jeux sur lesquels nous avons travaillé durant une grande partie de notre carrière professionnelle dans l'industrie du jeu vidéo. À ce titre, nous rappelons que nous avons fait partie de l'équipe de développement du jeu *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* (Ubisoft, 2005) et de *Prince of Persia, The Two Thrones* (Ubisoft, 2005) en tant que chef d'équipe artistique.

### **7.3.1.2 Le manque de variété dans les créatrices et créateurs de contenu Youtube**

Ajouté à ceci, nous sommes également conscient que notre analyse sémiotique dépend des pratiques de jeu d'un seul individu pour chaque jeu et que, dans certaines occasions, nous avons été contraint d'accepter une récurrence de certains auteurs YouTube tant leurs vidéos étaient les seules qui correspondaient à nos critères de sélection. De manière générale, nous avons privilégié la diversité de nos sources en choisissant des créatrices et créateurs de contenu varié et alternatif. Dans le tableau 4.1, nous pouvons néanmoins observer une forme de surreprésentation relative du créateur « SourceSpy91 » sur l'ensemble des franchises et une domination de « MKIceAndFire » sur la franchise Uncharted. Pour ces raisons, il convient d'assumer un biais dans l'analyse et l'interprétation des résultats puisque notre présentation des articulations sémiotiques des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité a été influencée par les pratiques actionnelles d'un nombre limité d'individus.

### **7.3.1.3 Notre posture d'ancien développeur**

En outre, nous ne pouvons pas non plus ignorer notre éventuelle tendance inconsciente à traduire la structure sémiotique des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité en fonction de notre ancienne posture de développeur. Il est manifeste que notre considération pour ces indices en tant qu'ancien professionnel de l'industrie doit, dans une certaine mesure, influencer notre propre perception de ces dits indices en tant que joueur. Subséquemment, nous reconnaissons la possibilité que notre interprétation des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité puisse être différente de celle des joueuses et joueurs. Il est effectivement concevable que notre étude soit sujette à un biais de confirmation en raison de notre prédisposition à négliger ou minimiser les données incompatibles avec les informations qui confirment nos différentes hypothèses et présomptions.

## **7.3.2 Les limites et biais dans la sélection du corpus**

Dans cette sous-section, nous nous penchons sur les limites et les biais éventuels associés à la sélection du corpus de cette thèse. Nous abordons, en particulier, les contraintes découlant de

critères de sélection susceptibles d'apparaître restrictifs, ainsi que l'absence d'un logiciel de traitement spécifiquement conçu pour répondre aux exigences et à la rigueur d'une analyse vidéo.

### **7.3.2.1 Les critères restrictifs de sélection**

De notre point de vue, de nombreuses limites et biais de notre recherche sont déterminés par les critères de sélection que nous avons appliqués pour établir les jeux de notre corpus. En effet, en imposant une recherche sur des franchises dont les titres sont publiés sur une période supérieure à dix ans, nous avons réduit le nombre de titres éligibles. Sur ce sujet, nous n'avons donc pu sélectionner que quatre franchises suffisamment pertinentes totalisant un nombre de 29 jeux<sup>137</sup>. En appliquant ces critères, nous n'avons pas non plus été en mesure de couvrir la période allant de 2018 à 2024 puisqu'au moment d'effectuer notre recherche, les publications des franchises de notre corpus s'étalaient de 2010 à 2018.

En limitant notre étude à l'examen de franchises, nous n'avons donc pas été en mesure d'étudier les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité dans les jeux vidéo d'action-aventure 3D linéaire des six dernières années. Dans toute la période couverte par notre étude, nous n'avons pas non plus considéré les jeux en dehors de toute franchise. Du reste, l'analyse de notre corpus a démontré l'inconsistance avec laquelle certains types d'indices étaient représentés dans notre corpus. Dans la franchise Tomb Raider et Uncharted par exemple, nous avons pu observer une surutilisation des mécaniques de jeu d'escalade tandis que celles-ci étaient beaucoup moins présentes dans les deux autres franchises de notre corpus. Dans certaines franchises, nous avons en outre été surpris de voir la disparition de certaines mécaniques pendant plusieurs années. Dans ces circonstances, nous assumons que l'intégration de jeux hors franchise aurait pu compenser ces périodes de sous-représentation de certains types d'indices en plus de confirmer ou d'infirmer la pertinence et l'authenticité des orientations constatées dans les structures sémiotiques observées.

---

<sup>137</sup> Voir la liste complète des jeux de notre corpus dans la partie 4.1.2

Conséquemment, nous émettons une réserve sur les résultats de notre analyse puisqu'il est concevable que certaines étapes importantes, voire éventuellement fondamentales dans le développement de notre sujet d'étude ait pu être involontairement écartées.

Enfin, malgré l'étude de 29 jeux sur une période de 22 ans et l'analyse de plus de 160 heures de vidéo, nous reconnaissons la présence d'un biais de sélection et d'interprétation puisque notre échantillon de données peut difficilement être totalement représentatif des pratiques dans les jeux d'action-aventure 3D linéaire présentant des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. À cet égard, nous reconnaissons que les conclusions et généralisations de cette thèse peuvent éventuellement s'avérer incomplètes.

#### **7.3.2.2 L'absence de logiciel d'analyse spécialisé**

D'autre part, nous estimons que la sélection du corpus peut avoir été l'objet d'un biais de sélection en raison d'un traitement des données effectué sans l'aide d'un logiciel d'analyse spécialisé favorisant l'automatisation du recoupement des informations. Sans l'apport de ce type de logiciel, ce genre d'opération a été entièrement effectué manuellement avec l'aide des logiciels Microsoft Word et Excel. Conséquemment, nous assumons que cette méthode d'analyse comporte une certaine marge d'erreur non négligeable, avec notamment l'éventualité que certains signes aient pu être involontairement écartés de cette étude.

### **7.4 Les perspectives de recherche**

Pour approfondir les résultats de cette étude, nous envisageons plusieurs avenues de recherche. Dans le cadre de ces orientations, se présente l'actualisation de la liste des discontinuités consignées dans cette thèse, une investigation approfondie du rôle des concepts de priméité et de stimuli dans l'interprétation des indices, ainsi qu'une analyse détaillée de l'impact des discontinuités sur les diverses formes d'immersion dans les jeux d'action-aventure.

## 7.4.1 Les discontinuités

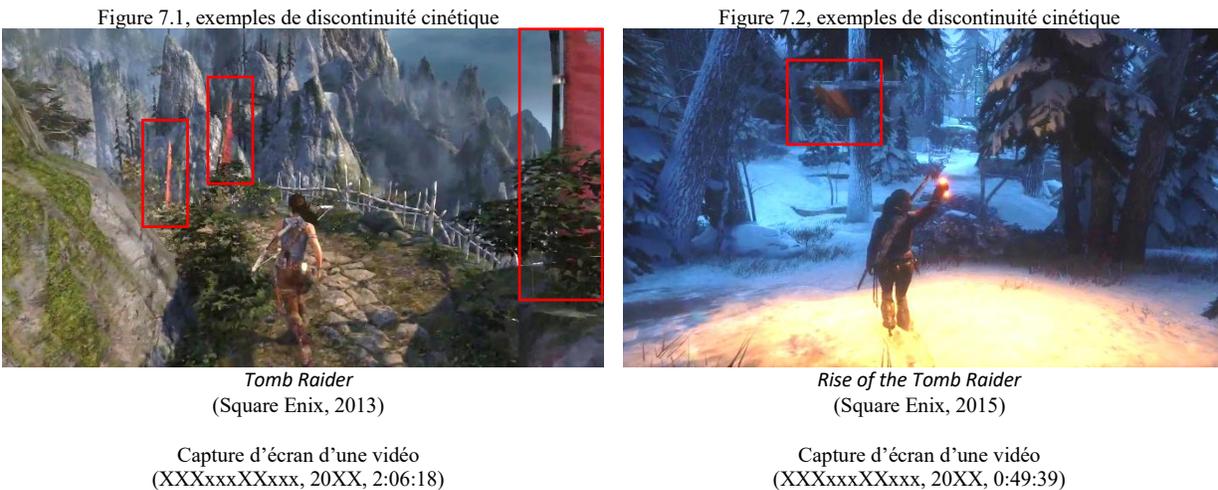
Notre recherche a permis d'identifier uniquement cinq types de discontinuités : lumineuse, colorimétrique, texturale, formelle et diégétique. Toutefois, au cours de cette étude, nous avons observé de manière suffisamment récurrente la présence d'autres discontinuités, suggérant leur possible intégration future dans notre système de classification. Parmi celles qui semblent mériter une exploration plus approfondie, nous suggérons l'exploration des discontinuités cinétiques et auditives.

### 7.4.1.1 La discontinuité cinétique

Dans le cadre de notre recherche sur la classification des discontinuités visuelles, nous avons identifié un autre type, observé à de nombreuses reprises lors du traitement des données collectées pour cette étude. Ce groupe spécifique de discontinuités, que nous qualifions de cinétique, inclut tout ce qui perturbe l'harmonie visuelle d'un environnement sur le plan de l'espace et du temps, tout ce qui trouble l'immobilisme d'un lieu par un élément dynamique, ou inversement. Toutefois, puisque cette forme de discontinuité ne figurait pas sur les signes d'escalade de cette recherche, nous n'avons pas pu l'inclure officiellement dans notre classification.

Pour illustrer ce phénomène, les exemples les plus significatifs et courants dans un jeu vidéo sont ceux d'un ennemi en mouvement, d'une lumière qui brille par intermittence pour signifier la trajectoire à suivre ou de la représentation d'un bonus flottant dans un environnement principalement statique. Dans ce contexte typique de jeu vidéo, l'animation d'un élément dans un univers majoritairement immobile permet à cet élément de se distinguer par une opposition spatiale et temporelle entre ce qui est animé et ce qui ne l'est pas. Dans le contexte de notre étude, ce type d'opposition se manifeste notamment lorsqu'un drapeau flottant au vent est positionné le long de la trajectoire principale du jeu. Dans *Tomb Raider* (figure 7.1) et *Rise of the Tomb Raider* (figure 7.2) par exemple, cette technique est fréquemment utilisée pour indiquer à la joueuse ou au joueur la direction à suivre pour progresser dans le jeu, une pratique particulièrement utile lorsque

l'organisation de l'environnement ne parvient pas à orienter la joueuse ou le joueur en raison d'un espace trop vaste et ouvert (figure 7.2)<sup>138</sup>.



#### 7.4.1.2 La discontinuité auditive

À la manière des oppositions lumineuses, colorimétriques, texturales, formelles et diégétiques constituant les discontinuités consignées dans cette étude, nous avons observé à certaines occasions l'utilisation de discontinuités auditives pour donner à la joueuse ou au joueur des informations ludiques fondamentales. Parmi celles-ci, nous pouvons mentionner le signalement d'un danger ou d'un contexte de tension, illustré respectivement par les cris d'un animal ou le son strident d'un compte à rebours, ainsi que les notifications sonores signalant le commencement d'une partie multijoueur.

En raison de son ancrage dans le domaine auditif, distinct des discontinuités principalement visuelles et diégétiques de cette étude, il semble raisonnable et pertinent d'approfondir sa

---

<sup>138</sup> Il convient de noter que la figure 7.1 présente un environnement qui illustre un chemin montagneux relativement étroit et linéaire alors que la figure 7.2 propose un environnement ouvert qui laisse la joueuse ou le joueur décider de sa trajectoire. Dans ce contexte, l'animation du drapeau au vent attire inconsciemment l'attention de la joueuse ou du joueur pour la ou le guider vers la bonne direction.

construction sémiotique. Une telle investigation permettrait d'évaluer dans quelle mesure ce type d'indice pourrait présenter des similitudes structurelles ou fonctionnelles avec ces autres formes de discontinuités, et d'explorer son potentiel à enrichir la compréhension des mécanismes de signification opérant au-delà du cadre présenté dans cette thèse.

#### **7.4.1.3 Les discontinuités complémentaires**

Au cours de cette recherche, nous estimons avoir identifié une part significative des discontinuités visuelles. Cependant, la question demeure au sujet de la possibilité que le type de discontinuité diégétique puisse se fractionner en plusieurs sous-catégories spécifiques ou bien, à l'inverse, qu'il puisse n'être qu'une sous-catégorie dans un ensemble plus vaste de discontinuités restant à découvrir. Cette réflexion ouvre ainsi la voie vers des enquêtes futures, susceptibles d'approfondir notre compréhension des mécanismes sémiotiques sous-jacents à l'organisation des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité.

#### **7.4.1.4 Priméité et stimuli**

Dans le cadre de cette thèse, nous avons soulevé des questionnements légitimes concernant la place des concepts de priméité et de stimuli dans l'interprétation des indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité. Ces réflexions ouvrent la voie à des études ultérieures, lors desquelles nous aspirons à approfondir ces notions en vue d'analyser plus finement la manière dont elles sont perçues par la joueuse ou le joueur.

#### **7.4.1.5 Une réflexion sur la continuité du phénomène**

Au regard de l'évolution continue de l'objet vidéoludique, en grande partie catalysée par des avancées technologiques incessantes, ainsi que des pratiques socioculturelles qui lui sont associées, il est raisonnable d'envisager que les jeux vidéo atteignent un tel niveau de sophistication que l'ensemble de l'environnement puisse devenir potentiellement interactif, réduisant ainsi le besoin de recourir à des marqueurs ludiques explicites, qu'ils soient diégétiques ou extradiégétiques. Dans ce contexte, il convient de se questionner sur l'avenir de ces indices d'interactivité: doivent-ils être

perçus comme une étape transitoire dans l'évolution de la navigabilité au sein des espaces vidéoludiques, destinés à disparaître avec l'avènement d'environnements totalement interactifs ? Ou au contraire, ces indices resteront-ils un outil durable, intégré dans les conventions vidéoludiques, pour assister les joueuses ou les joueurs novices dans leur interaction avec l'environnement de jeu ?

Dans le même ordre d'idée, il nous paraît également pertinent d'étudier la possibilité qu'à certaines occasions, la fonction des discontinuités ne soit pas consciemment assimilée par des utilisatrices ou des utilisateurs. Indépendamment de leur compréhension réelle des indices en question, nous avançons l'hypothèse selon laquelle l'efficacité des mécanismes imposant une linéarité dans la trajectoire actionnelle pourrait suffire à orienter leur progression. De notre point de vue, cette hypothèse mérite d'être explorée, notamment dans la perspective d'une meilleure compréhension des processus interprétatifs dans l'interaction vidéoludique.

#### **7.4.2 Le genre d'action-aventure comme vecteur d'une immersion complète?**

En établissant que les indices emphatiques diégétiques environnementaux d'interactivité peuvent être interprétés comme des symboles, au même titre que les indices extradiégétiques, cette étude soulève une réflexion fondamentale sur le potentiel du genre vidéoludique d'action-aventure. Elle interroge en effet la capacité de ce genre à rassembler les conditions propices à une coexistence harmonieuse entre les différentes formes d'immersion ludique et narrative, sans que le fonctionnement de chacune d'entre elles ne soit perturbé par leurs dispositifs de communication propres. En adaptant son univers de signe à celui de la représentation d'un monde iconique, la représentation ludique du jeu se munit d'une couche narrative qui compromet la lecture de la dimension ludique de cette même représentation. Ce faisant, nous pouvons nous interroger sur l'impact d'avoir des informations ludiques exclusivement iconiques dans un jeu. Cela permettrait-il ultimement de faire coexister les principaux types d'immersion vidéoludique sans perturbation ?

Dans leur texte récapitulatif sur les différents phénomènes d'immersion dans l'univers vidéoludique, Arsenault et Picard (2008) s'accordent pour affirmer que les formes d'immersion répertoriées dans la littérature se répartissent en trois grandes catégories : les immersions sensorielle, fictionnelle et systémique. Leur définition de l'immersion sensorielle, inspirée des travaux d'Ermi et Mäyrä (2005), englobe toutes les expériences où la relation immersive s'établit entre le jeu et le corps de la joueuse ou du joueur. Ce type d'immersion inclut, entre autres<sup>139</sup>, l'immersion dite contemplative, qui absorbe la joueuse ou le joueur grâce à la qualité de la reproduction du monde sensible. Elle recoupe également les notions d'immersion par transportation proposées par Calleja (2011) et d'immersion mimétique décrite par Grau (2003). Les immersions de type fictionnel, pour leur part, regroupent celles qui incitent la joueuse ou le joueur à ressentir une présence au sein de l'histoire du monde représenté. Cela inclut l'immersion diégétique, qui encourage l'exploration spatiale, l'immersion narrative ou imaginative (Ermi et Mäyrä), qui engage la joueuse ou le joueur dans le récit, ainsi que l'immersion identificatoire, liée au rapport identitaire entre la joueuse ou le joueur et les personnages du jeu. Enfin, les immersions systémiques concernent toutes les formes d'absorption mentale liées à l'accomplissement de défis imposés par un ensemble de règles. Cette catégorie recouvre l'immersion cognitive fondée sur le défi, telle que décrite par Ermi et Mäyrä, l'immersion par absorption de Calleja, ainsi que les concepts de flow de Csíkszentmihályi (1975) et de cercle magique de Salen et Zimmerman (2003).

Tandis que les deux premières catégories d'immersion, à savoir l'immersion sensorielle et l'immersion fictionnelle, reposent principalement sur les capacités représentationnelles du jeu pour se manifester, l'immersion systémique, quant à elle, dépend de la compréhension et du respect des règles qui régissent l'expérience ludique. Ainsi, lorsque le genre action-aventure parvient à ne pas dissocier l'expression des mécanismes systémiques de la représentation du monde qui sous-

---

<sup>139</sup> Selon Arsenault et Picard, ce groupe d'immersion rassemble également les immersions de type viscérale et kinésique.

tend les immersions sensorielle et fictionnelle, il devient envisageable de penser que ce genre propose un cadre de jeu permettant le déploiement harmonieux de ces trois catégories d'immersion.

Par conséquent, il apparaît essentiel d'examiner plus en profondeur cette hypothèse selon laquelle le genre action-aventure pourrait offrir un cadre propice à l'articulation harmonieuse des trois catégories d'immersion sensorielle, fictionnelle et systémique. De notre point de vue, le genre d'action-aventure semble proposer une capacité unique à fusionner les aspects représentationnels et systémiques du jeu, créant une expérience globale où les règles du système n'entrent pas en collision visuelle avec les qualités iconiques du monde représenté. Par conséquent, afin de valider cette hypothèse, nous suggérons d'approfondir cette réflexion dans le cadre d'une étude future, qui permettrait d'analyser plus rigoureusement la manière dont ces trois types d'immersion cohabitent et interagissent dans le contexte vidéoludique. Une telle recherche offrirait non seulement une meilleure compréhension des mécanismes immersifs propres à ce genre, mais aussi un éclairage plus large sur les relations entre immersion et représentation des systèmes de jeu dans les jeux vidéo en général.

# LISTE DES CRÉATRICES ET CRÉATEURS DE CONTENU

Par ordre chronologique d'édition des franchises de notre corpus

## Franchise Prince of Persia

1. AlphaYellow (2021, septembre 5). Prince of Persia 3D - Full Game Walkthrough (1080P 60FPS) [vidéo]. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_cal4mQnw6o](https://www.youtube.com/watch?v=_cal4mQnw6o)
2. SourceSpy91 (2017, décembre 6). Prince Of Persia: The Sands of Time - FULL GAME Walkthrough - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=dYVJCfrowqs>
3. KEGWYN (2018, mai 1). Prince Of Persia: Warrior Within FULL GAMEPLAY 100% Walkthrough Longplay No Commentary [1080p 60fps] [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=9wqkw423YWE>
4. SourceSpy91 (2017, décembre 22). Prince Of Persia: The Two Thrones - FULL GAME Walkthrough - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=R3WVki\\_fo\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=R3WVki_fo_8)
5. SourceSpy91 (2017, février 23). Prince of Persia 2008 - FULL GAME Walkthrough - (1440p) - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=y4J8YsCTVJ8>
6. Santosx07 (2018, août 21). Prince of Persia The Forgotten Sands Walkthrough Part 1 Full Game - Longplay No Commentary (PS3) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=nc1uX3lfdy8>

### Franchise Tom Clancy's Splinter Cell

1. AlphaYellow (2019, juin 17). Tom Clancy's Splinter Cell 1 - Full Game Walkthrough (1080P 60FPS) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=MFIrseKcrT4>
2. SourceSpy91 (2019, septembre 19). Splinter Cell: Pandora Tomorrow - FULL GAME - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
[https://www.youtube.com/watch?v=suO\\_O\\_gU5ig](https://www.youtube.com/watch?v=suO_O_gU5ig)
3. Levan (2017, août 26). PC - Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory - LongPlay [4K:60FPS] [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=AXRO6Mt5trg>
4. AlphaYellow (2019, août 20). Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent - Full Game Walkthrough [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=WQJ3OdCLWk>
5. GameArmy (2018, juillet 29). Splinter Cell Conviction - Full Game Walkthrough (No Commentary Longplay) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=kgwqKMEQtsA>
6. 【XCV//】 (2013, août 27). SPLINTER CELL: BLACKLIST - FULL MOVIE [HD] - Complete Walkthrough (Realistic Difficulty) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=EaN3VJzEdxc>

### Franchise Tomb Raider :

1. Kawaii Games (2017, avril 1). Tomb Raider (1996) [PC] 100% ALL SECRETS Longplay Walkthrough Playthrough Full Game NO COMMENTARY [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=LtkMeyRpwCQ>
2. Heavy Game Section (2020, avril 13). Tomb Raider 2 • Full Gameplay <sup>1080p60</sup> Complete Walkthrough NO COMMENTARY [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=iF6CWg4mYPA>

3. Look Back Gaming (2020, mai 20). Tomb Raider III (1998) Playthrough (No Commentary) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=S2ghs2PA-Cg>
4. Dfactor Longplays (2020, février 21). Tomb Raider: The Last Revelation Walkthrough [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=gQEbuBKQ08w>
5. Dfactor Longplays (2020, mars 16). Tomb Raider Chronicles Walkthrough [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=4VqY3nawyDg>
6. Global Gaming (2018, juillet 10). Tomb Raider: Angel of Darkness - FULL GAME walkthrough | Longplay [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=nqS3irnKArI>
7. Steven3517 (2021, juin 14). Tomb Raider Legend [Full] Walkthrough (No Commentary) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=X30hPrKscLg>
8. Steven3517 (2022, mars 24). Tomb Raider Anniversary [Full Game] Walkthrough (No Commentary) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QJsw-IQjtzQ>
9. Levan (2020, janvier 11). PC - Tomb Raider: Underworld - LongPlay [4K:60FPS] [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=AKgjEHDw9lc&t=1s>
10. SourceSpy91 (2017, novembre 10). Tomb Raider - FULL GAME WALKTHROUGH - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=8gHea-oMh6k&t=11109s>
11. SourceSpy91 (2018, mai 20). Rise of the Tomb Raider - FULL GAME - Walkthrough - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DPnEiqezZg4>

12. FA GAMEZ (2021, août 3). Shadow of the Tomb Raider (PS5) 4K 60FPS HDR Gameplay - (Full Game) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hXbmyJVdnJI>

### **Franchise Uncharted**

1. SourceSpy91 (2018, mai 20). Rise of the Tomb Raider - FULL GAME - Walkthrough - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DPnEiqezZg4>
2. MKIceAndFire (2020, mai 13). UNCHARTED 2 AMONG THIEVES Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [4K 60FPS PS4 PRO] - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=zWo2Z3n4Ij8>
3. MKIceAndFire (2020, mai 17). UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [4K 60FPS PS4 PRO] No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=hp0iPaNBDNI>
4. MKIceAndFire (2021, février 5). UNCHARTED 4 PS5 Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [4K ULTRA HD] - No Commentary [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=DqoXBjbdx0>
5. NRMwalkthroughHD (2021, décembre 25). Uncharted The Lost Legacy Full Game Walkthrough - No Commentary (PS4 PRO 4K 60FPS) [vidéo]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Du0cyq2Dz6g>

## LUDOGRAPHIE

1. *Asteroids* (Atari Inc., 1979)
2. *Colossal Cave Adventure* (CRL, 1976-1977)
3. *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020)
4. *Half-Life* (Valve, 1998)
5. *Kena: Bridge of spirit* (Ember Lab, 2021) F
6. *Konami's Ping Pong* (Konami, 1985)
7. *Minecraft* (Mojang Studios, 2011-2024)
8. *Pacman* (Namco, 1980)
9. *Pong* (Atari, 1972)
10. *Prince of Persia* (Brøderbund, 1989)
11. *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame* (Brøderbund, 1993)
12. *Prince of Persia 3D* (Red Orb Entertainment, 1999)
13. *Prince of Persia: The Sands of Time* (Ubisoft, 2003)
14. *Prince of Persia: Warrior Within* (Ubisoft, 2004)
15. *Prince of Persia: The Two Thrones* (Ubisoft, 2005)
16. *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008)
17. *Prince of Persia: The Forgotten Sands* (Ubisoft, 2010)
18. *Rise of the Tomb Raider* (Square Enix, 2015)

19. *Rockstar Games Presents Table Tennis* (Rockstar Games, 2006)
20. *Sea Of Stars* (Sabotage Studio, 2023)
21. *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019)
22. *Shadow of the Tomb Raider* (Square Enix, 2018)
23. *Space Invaders* (Taito, 1978)
24. *Star Wars Battlefront II* (Electronic Arts, 2017)
25. *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985)
26. *Tom Clancy's Splinter Cell* (Ubisoft, 2002)
27. *Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow* (Ubisoft, 2004)
28. *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory* (Ubisoft, 2005)
29. *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* (Ubisoft, 2006)
30. *Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft, 2010)
31. *Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist* (Ubisoft, 2013)
32. *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996)
33. *Tomb Raider 2* (Eidos Interactive, 1997)
34. *Tomb Raider 3* (Eidos Interactive, 1998)
35. *Tomb Raider: The Last Revelation* (Eidos Interactive, 1999)
36. *Tomb Raider: Chronicles* (Eidos Interactive, 2000)
37. *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (Eidos Interactive, 2003)
38. *Tomb Raider: Legends* (Eidos Interactive, 2006)
39. *Tomb Raider: Anniversary* (Eidos Interactive, 2007)
40. *Tomb Raider: Underworld* (Eidos Interactive, 2008)
41. *Tomb Raider* (Square Enix, 2013)
42. *Uncharted: Drake's Fortune* (Sony Computer Entertainment, 2007)

43. *Uncharted: Among Thieves* (Sony Computer Entertainment, 2009)
44. *Uncharted: Drake's Deception* (Sony Computer Entertainment, 2011)
45. *Uncharted: A Thief's End* (Sony Computer Entertainment, 2016)
46. *Uncharted: The Lost Legacy* (Sony Computer Entertainment, 2017)
47. *Wing Commander* (Origin Systems, Gaia Industries, 1990-2007)
48. *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004-2024)
49. *Zork* (Infocom, 1980)

## BIBLIOGRAPHIE

1. Adams, E. (2009). *Fundamentals of Game Design*, Edition 2, New Riders Pub
2. Adreus, M. (2010), *Game UI Discoveries: What Players Want*, Game Developer, [en ligne], <https://www.gamedeveloper.com/design/game-ui-discoveries-what-players-want> (page consultée le 19 août 2024)
3. Angué, K. (2009). *Rôle et place de l'abduction dans la création de connaissances et dans la méthode scientifique peircienne*. *Recherches qualitatives*, 28(2), 65-94.
4. Aarseth, E. (2007). *Doors and Perception: Fiction vs Simulation in Games*, *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 9, p. 35-44.
5. Arsenault, D. et Picard, M. (2008). *Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique* dans *Proceedings of HomoLudens: Proceedings of HomoLudens: Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*, page 1 à 16.
6. Bailey, E. (2020). *Video Game Business Management Economics: Employing Industry-Level Data to Improve the Decision-Making Process*, Thesis
7. Bazin, A. (1967), *What is cinema?*, University of California Press
8. Bazzoli, L. (2000). *L'économie politique de John R. Commons*. Essai sur l'institutionnalisme en sciences sociales. Paris : L'Harmattan.
9. Bolter, D. et Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*, The MIT Press.
10. Brooks, P. (1992 [1984]). *Reading for the Plot*. Cambridge, Mass.: Harvard University,
11. Bruz, C. ; Burzlaff, W. ; Marty, R. ; Réthoré, J., *La sémiotique phanéroscopique de Charles S. Peirce*. In: *Langages*, 14<sup>e</sup> année, n°58, 1980. *La sémiotique de C.S Peirce*, sous la direction de François Peraldi. pp. 29-59.
12. Calleja, G. (2011). *In-Game. From Immersion to Incorporation*. Cambridge: MIT Press.
13. Carson, D. (2000). *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry*, Game Developer, [en ligne], <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive->

[3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry](#) (page consultée le 19 août 2024)

14. Champagne, M. (2020). *What is different between immediate and dynamical object in Peirce semiotics? what is different between knowledge and immediate object?*, [en ligne] [https://www.researchgate.net/post/what\\_is\\_different\\_between\\_immediate\\_and\\_dynamical\\_object\\_in\\_peirce\\_semiotics\\_what\\_is\\_different\\_between\\_knowledge\\_and\\_immediate\\_object/5e92094df29bff7576722ab1/citation/download](https://www.researchgate.net/post/what_is_different_between_immediate_and_dynamical_object_in_peirce_semiotics_what_is_different_between_knowledge_and_immediate_object/5e92094df29bff7576722ab1/citation/download) (page consultée le 19 août 2024)
15. Csikszentmihalyi, M. (1975). *Beyond boredom and anxiety*, San Francisco, Jossey-bass.
16. Cooper, A; Reimann, R.; Dubberly, H. (2003). *About face 2.0, The Essentials of Interaction Design*. John Wiley & Sons, Inc.
17. De Souza, C. (2005). *The Semiotic Engineering of Human Computer Interaction*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
18. Dewey, J. (1910). *How We Think*. Lexington, MA: D.C. Heath and Company.
19. Dewey, J. (2005). *L'art comme expérience* (Trad. J.-P. Cometti). Paris : Gallimard.
20. Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Collier Books.
21. Deledalle, G. (1967). *L'idée d'expérience dans la philosophie de John Dewey*, Paris, P.U.F.
22. Deledalle, G. et Réthoré, J. (1979). *Théorie et pratique du signe : introduction à la sémiotique de Charles S. Peirce*, Payot.
23. Deledalle, G. (2017). *Écrits sur le signe* (textes de Peirce assemblés, traduits et commentés par G. Deledalle), Paris, Seuil.
24. Eco, U. (1976). *La production des signes*, Paris, Livre de Poche.
25. Eco, U. (1989). *Lector in fabula : Le rôle du lecteur*, Éditions Grasset et Fasquelle.
26. Eco, U., (2002). *Le signe*, Bruxelles, Labor.
27. Ermi, L.; Mäyrä, F. (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*, DiGRA conference Changing views: worlds in play, Vancouver, Canada.
28. Eskelinen, Markku (2001). *The gaming situation*, Game Studies Vol. 2 Issue 1, July 2001. <http://www.gamestudies.org>.

29. Eskelinen, M. (2004). *Towards computer game studies*. First person: new media as story, performance, and game. Ed. Noah Wardrip-Fruin & Pat Harrigan. Cambridge, Ma.: The MIT Press.
30. Everaert-Desmedt, N. (1990). *Le processus interprétatif : introduction à la sémiotique de Ch. S. Peirce*, Liège : Mardaga
31. Fagerholt, E ; Lorentzon, M. (2009). *Beyond the HUD: User Interfaces for increased Player Immersion in FPS Games*. Master's thesis, Chalmers University of Technology.
32. Finley, A. (2008). *Postmortem: 2K Boston/2K Australia's BioShock*, Game Developer, [en ligne], <https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-2k-boston-2k-australia-s-bioshock> (page consultée le 19 août 2024)
33. Frasca, G. (2003). *Simulation versus narrative. Introduction to Ludology*. Dans M. J. P. Wolf & B. Perron (Éd.), *The video game theory reader*, New York/London: Routledge, p. 221-235.
34. Gaver, W. (1991). *Technology Affordances* dans Robertson, Scott P., Olson, Gary M., Olson, Judith S. (ed.): *Proceedings of the ACM CHI 91 Human Factors in Computing Systems Conference*.
35. Gibson, J. (1979). *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston: Houghton Mifflin.
36. Grau, O. (2003). *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press.
37. Greimas A. J. (1966). *Sémantique structurale*, Paris, Larousse.
38. Grodal, T. (1997). *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Clarendon/Oxford University Press.
39. Groupe  $\mu$  (1970). *Rhétorique générale*. Paris : Larousse.
40. Groupe  $\mu$  (1992). *Traité du signe visuel. Pour une rhétorique de l'image*. Paris : Seuil.
41. Hodent, C. (2018). *The gamer's brain: how neuroscience and UX can impact video game design*. Boca Raton, FL: CRC Press.
42. Hunicke, R. (2005). *The case for dynamic difficulty adjustment in games*. In *Advances in Computer Entertainment Technology*, P. 429-433.
43. Johansen, J. D. (2002). *Signs in Use: An Introduction to Semiotics*, New York: Routledge.
44. Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*, in Wardrip-Fruin, p.118-130.

45. Juul, J. (2005), *Half-real. Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
46. Jørgensen, K. (2013), *Gameworld Interfaces*, Cambridge: MIT Press.
47. Kolb, David A. (1984), *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall.
48. King, G.; Krzywinska, T. (2002). *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*, edited by Geoff King & Tanya Krzywinska, London: Wallflower.
49. Légaré, S. (1999). *Iconisation, indexicalisation et symbolisation dans la peinture de Magritte*, dans Nicole Everaert-Desmedt (dir.), *Magritte au risque de la sémiotique*, Presses de l'Université Saint-Louis, <https://books.openedition.org/pusl/19639?lang=fr>
50. Lewin, K. (1926). *Vorsatz, Wille und Befürdnis mit Vorbemerkungen über die psychischen Kräfte und Energien und die Struktur der Seele*, Berlin, Verlag von Julius Springer. Paru initialement dans *Psychologische Forschung*, 7, pp. 330-353 et 294-329.
51. Lewin, K. (1932). *Vectors, Cognitive Processes and Mr Tolman's Criticism*, *The Journal of General Psychology*, 8(2), pp. 318-344.
52. Lewin, K. (1936). *Principles of Topological Psychology*, New York, McGraw-Hill Book Company.
53. Lindeman, E. (1926). *The meaning of adult education*. New York (NY): New Republic.
54. McLuhan, M. (1964). *Understanding media: the extensions of man*, New York, McGraw-Hill.
55. Marty, R, Marty, C. (1992). *99 réponses sur la sémiotique*, Montpellier : CRDP.
56. Moles, A. A. (1981). *L'image fonctionnelle*, Paris, Casterman.
57. Murray, J. (1997). *From Additive to Expressive, Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in Cyberspace*, literature, Cambridge, MA: The MIT Press, p.65-94.
58. Neitzel, B. (2005). « Narrativity in Computer Games », in Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MA: The MIT Press, p.227-245
59. Niveleau, C-É. (2006). *Le concept gibsonien d'affordance : entre filiation, rupture et reconstruction conceptuelle*, *Intellectica. Revue de l'Association pour la Recherche Cognitive*, n°43, 2006/1. Internalisme / externalisme. pp. 159-199.
60. Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday Things*, New York: Basic Books.

61. Norman, D. (1990). *Why Interfaces Don't Work*, dans *The Art of Human-Computer Interface Design*, ed. Brenda Laurel, 209-219. Reading, MA: Addison-Wesley.
62. Norman, D. (2008). *Signifiers, not affordances*, dans *Interactions*, 15 (6) pp. 18-19
63. Norman, D. (2013). *The Psychology of Everyday Things*, New York: Basic Books.
64. Orland, K. (2013). *Does the power of today's consoles keep up with historical trends?*, Arstechnica.com, 11 novembre 2013, [en ligne], <https://arstechnica.com/gaming/2013/11/does-the-power-of-todays-consoles-keep-up-with-historical-trends/> (page consultée le 19 août 2024)
65. Peirce, C. S. (1982-2010). *Writings of Charles S. Peirce: A Chronological Edition*. Bloomington: Indiana University Press. 7 volumes déjà parus en 2010: vol. 2 (1867-1871), 1984, par E. C. Moore et al.
66. Peirce, C. S. (1878). *Comment se fixe la croyance?* La revue philosophique de la France et de l'étranger, troisième année, tome VI, novembre 1878, pages 553-569.
67. Peirce, C. S. (1879). *Comment rendre nos idées claires?* La revue philosophique de la France et de l'étranger, quatrième année, Tome VII, janvier 1879, pages 39-57.
68. Peirce, C. S. (1931-1958). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press, Cambridge, Vol. 1-8.
69. Peirce, C. S. (1903). *Harvard Lectures on Pragmatism: Lecture III*, MS [R] 308.
70. Peirce, C. S. (1903 [c.]). *Logical Tracts*, No 1, On Existential Graphs, MS [R] 491
71. Peirce, C.S. (2017). *Écrits sur le signe* (textes assemblés, traduits et commentés par G. Deledalle), Paris, Seuil.
72. Picard, M. (2014). Dans Wolf, M. J. P.; Perron, B. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Chapitre Levels, P.99-106, First Edition, New York, Routledge.
73. Pinchbeck, D. (2007). *Counting barrels in Quake 4: affordances and homodiegetic structures in FPS worlds*, DiGRA 2007 conference proceedings, p. 8-14. Tokyo: University of Tokyo, [en ligne] <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/344/344> (page consultée le 19 août 2024)
74. Preece, J.; Rogers, Y.; Sharp H. (2002). *Interaction design: beyond human-computer interaction*. New York, NY: J. Wiley & Sons.
75. Prince, G. (1987). *Dictionary of Narratology*. Lincoln, Neb.: University of Nebraska Press.

76. Prince, G. (2012). *Récit minimal et narrativité*, Le Récit minimal, S. Bedrane, F. Revaz & M. Viegnes (dir.), Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, p. 23-32. [en ligne] <https://books.openedition.org/psn/190?lang=fr> (page consultée le 19 août 2024)
77. Queiroz, J. (2012). *Peirce's ten classes of signs: Modeling biosemiotic processes and systems*, Timo Maran, Kati Lindström, Riin Magnus and Morten T nnessen. (Org.). *Semiotics in the Wild — Essays in Honour of Kalevi Kull on the Occasion of His 60th Birthday*. 1ed. Tartu: Tartu University Press, 2012, v. 1, p. 55-62.
78. Raudaskoski, S. (2003). “The Affordances of Mobile Application”, Tampere.
79. Ryan, M. L. (1980). *Fiction, non-factuals, and the principle of minimal departure*. *Poetics*, 9,403–422
80. Ryan, M.-L. (2006). *Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy*. *Dichtung Digital. Journal für Kunst und Kultur digitaler Medien*. Nr. 36, Jg. 8, Nr. 1, S. 1– 1/276-297. [en ligne] <https://doi.org/10.25969/mediarep/17696> (page consultée le 19 août 2024)
81. Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, Cambridge: The MIT Press.
82. Savan D. (1980). *La sémiotique de Charles S. Peirce*. *Langages*, 14<sup>e</sup> année, n°58, 1980. La sémiotique de C.S Peirce. pp. 9-23; [https://www.persee.fr/doc/lgge\\_0458-726x\\_1980\\_num\\_14\\_58\\_1844](https://www.persee.fr/doc/lgge_0458-726x_1980_num_14_58_1844)
83. Schank, R. C.; Abelson, R. P., (1997). *Scripts, Plans, Goals and Understanding*, Hillsdale, N.J, Lawrence Erlbaum.
84. Schütz, A. (1998), *Éléments de sociologie phénoménologique*, trad. par Blin T., Paris, L’Harmattan.
85. Schell, J. (2015). *The art of game design: a book of lenses*, Second Edition, CRC Press, Taylor & Francis Group
86. Seraphine, F. (2014). *The Intrinsic Semiotics of Video-Games*, Kindle book. KDP
87. Seraphine, F. (2014). “Ludophrases: Ludics Before Mechanics”, [en ligne], <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/08/19/ludophrases/> (page consultée le 19 août 2024)
88. Spector, W. (2000). *Postmortem: Ion Storm's Deus Ex*, Game Developer, [en ligne], [http://www. https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-ion-storm-s-i-deus-ex-i-](http://www.https://www.gamedeveloper.com/design/postmortem-ion-storm-s-i-deus-ex-i-) (page consultée le 19 août 2024)

89. Tiercelin, C. (1993). *C.S. Peirce et le pragmatisme*, Presses Universitaires de France, Collection Philosophies, No. 45
90. Todorov, T. (1978). *Les genres du discours*, Seuil, Paris, p. 68.
91. West, E. D. (2012). *The semiosis of the degenerate index*, Semiotics 2011, Karen Haworth, Jason Hogue, and Leonard Sbrocchi, eds. Toronto: Legas Press: 240-246.
92. Werner H. (1926). *Einführung in die Entwicklungspsychologie*, Verlag von Johann Ambrosius Barth, Leipzig. Trad. Comparative Psychology of Mental Development, New York, International Universities Press, 1948 (1957).
93. Wolf, M. J. P.; Perron, B. (2014). *The Routledge Companion to Video Game Studies*, First Edition, New York, Routledge.
94. Wolf M.J.P. (2021). *Encyclopedia of Video Games* [3 volumes]: The Culture, Technology, and Art of Gaming [3 volumes], Bloomsbury Publishing USA
95. Xiao, J. (2020). *A Study of Navigation Aids in Video Games*. Master's thesis, University of Dublin.