

De l'écran à l'interface : représentation et configuration de l'activité de jeu

Thibault Philippette

5. Hors-Ecran –2016

« Si l'on interroge bien les hommes, en posant bien les questions, ils découvrent d'eux-mêmes la vérité sur chaque chose. »
Platon[1]

Introduction

La légende veut qu'en 1896, lorsque Louis Lumière présente pour la première fois à des spectateurs son film « l'Arrivée d'un Train en gare de La Ciotat », ceux-ci furent totalement terrifiés, croyant que le train qui arrivait à l'image allait leur rouler dessus. Cependant, si cette réaction des spectateurs avait été recherchée par le réalisateur, la ligne de fuite ou direction du plan n'aurait pas été latérale mais bien frontale. Cette anecdote de l'histoire du cinéma, dont la véracité est toujours discutée[2] , nous permet d'introduire une prémisse à notre propos : il n'y a pas de contrat perceptif établi une fois pour toutes entre nous et les écrans. Certes, on peut concevoir que le « décodage » d'une image sur écran, de par sa proximité avec l'appareil perceptif humain, soit généralement plus rapide que la lecture d'un roman, il n'en demeure pas moins que la compréhension des représentations véhiculées par les films hollywoodiens, par exemple, est autant affaire de diffusion géographique de cette culture que de lecture des images *ad litteram*[3]. Autrement dit, notre compréhension des codes et des contenus que ces écrans véhiculent sont également affaire de « culture », en tant que modèle de croyance et de connaissance distribué au sein d'une même

[1] Platon_Oeuvres complètes_Phédon_Paris_Edition Leon Robin_Belles Lettres (CUF)_1970.

[2] Voir par exemple la partie "commentaire" de l'article de l'*Encyclopédie Larousse en ligne* consacré au film. Disponible à: http://www.larousse.fr/encyclopedie/film/lArriv%C3%A9e_dun_train_en_gare_de_La_Ciotat/780.

[3] N-Carroll_The Power of Movies_Deadalus_114(4)_Fall 1985_pp.79-103.

société[4]. Dans notre contexte occidental moderne, on peut poser en hypothèse que la culture des écrans a été sensiblement influencée par l'émergence des jeux vidéo, où l'attitude de réception iconique des images se trouve couplée au contrôle possible par le joueur des représentations à l'écran[5]. Cette capacité à interagir avec les images induit potentiellement un glissement de rapport avec les écrans, qui ne sont plus de simples lieux de « figuration » mais également de configuration.

Le présent article aborde la question de savoir ce que les jeux vidéo ont transformé dans notre rapport aux écrans, et de manière réflexive comment les écrans permettent la configuration d'activités de jeu. Que se passe-t-il à l'écran lorsque le joueur se voit offert la possibilité d'en modifier l'affichage ? Comment ces ajustements sont révélateurs de l'activité de jeu du joueur ? Pour répondre à ces questions, nous aborderons tout d'abord les spécificités du rapport à l'écran attribuées aux jeux vidéo. Ensuite, de manière plus concrète, nous partirons de notre objet d'étude, la pratique des jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG), pour montrer comment l'écran s'est mué en « interface » entre le joueur et son univers de jeu. Les MMORPG ont en effet comme caractéristique intéressante d'offrir une grande liberté de configuration des écrans. Nous montrerons ainsi comment les joueurs ont investi ces écrans afin qu'ils représentent leur manière de penser et d'agir dans ces univers. Dans ce cas, l'écran ne doit pas être vu comme une simple « fenêtre sur le monde », mais bien comme un miroir de l'activité du joueur jouant.

Les (*computer*) *Game Studies* : interactivité et simulation

En 1951, Ralph Baer intègre la société *Loreal Electronics* qui lui demande de concevoir « le meilleur des écrans ». Il propose alors un concept, refusé (!), qui devait permettre de jouer à l'écran. Vingt ans plus tard, il parviendra à concrétiser son projet à travers la commercialisation de la première console de salon, l'Odyssey, pour le compte de la Société Magnavox (1972). La console constituée de circuits analogiques et de manettes basiques (mouvements horizontaux et verticaux) ne permettait qu'une interactivité limitée. La richesse relative des jeux consiste alors davantage en des autocollants à disposer sur les écrans de télévision (terrain de tennis, piste de ski, 'Simon Says'[6]), des accessoires (dés, billets de banque) et des règles associées[7].

---

[4] E-Hutchins_Distributed Cognition_International Encyclopedia of the Social and Behavioral Science_Amsterdam_Elsevier Press_2001_pp. 2068-2072.

[5] B-Campion_P-Fastrez_Attitude spectatorielle et action dans les jeux vidéo_Recherches en Communication_La Pensée Iconique_29_2008_pp.37-56.

[6] Le jeu électronique de mémoire « Simon » est également l'œuvre de Ralph Baer. « Simon says » est le pendant anglais du jeu « Jacques à dit ».

[7] Plus d'informations sur le site « Pong Story » créé par David Winter. Disponible à l'adresse: http://www.pong-story.com/odyssey.htm.

À la même période, la firme DEC offre au MIT[8] une machine informatique de pointe (*PDP-1*) caractérisée par un écran graphique de forme ronde et au cadre hexagonal. De jeunes programmeurs (Martin Graetz, Steve Russell et Wayne Wiitanen) prirent alors comme décision de tester les capacités représentationnelles de cette acquisition en créant le jeu *Spacewar!* (1962). Sébastien Genvo relève qu'il n'y avait pas dans ce choix qu'une volonté d'exemplification technologique mais une véritable intention de créer un jeu[9]. Mathieu Triclot complète ce constat en soulignant que cette réalisation a permis de « (…) *reproduire et simuler un univers physique relativement complexe, tout en permettant l'interaction en temps réel, à l'écran, avec les paramètres de base.* »[10]

Interactivité et simulation semblent être au cœur de l'ADN du rapport à l'écran des jeux vidéo. Dans son célèbre article *Ludology meets Narratology*[11], Gonzalo Frasca souligne par exemple que si de nombreux parallélismes peuvent être faits entre les récits (*narrative*) et les jeux (*ludus*), il n'en demeure pas moins qu'une séquence (de film) n'a rien à voir avec une session (de jeu), même si le résultat à l'écran peut être proche. Dans un jeu, le joueur est actif en ce sens que sans son intervention, la session n'existe pas. La session (à l'écran) est le produit du *ludus*, qui se traduit dans l'interactivité du joueur avec la machine. Au lancement éditorial du *International Journal of Computer Game Research*, plus connu sous le nom de *gamestudies*[12] et son « courant » éponyme[13], Espen Aarseth soutient que les jeux informatiques ont un rôle culturel plus important que les anciens *mass media*. Selon ses propos, les simulations que sont les jeux vidéo constituent des systèmes complexes basés sur des règles logiques créant de nouvelles façons de penser et de communiquer. Dans une simulation, rien de ce qui se donne à voir (à l'écran) n'est totalement prévisible car cela dépend de la chance, des capacités et de la créativité du joueur[14]. En un sens, il définit le jeu vidéo comme *virtuel* si on l'entend comme Pierre Lévy, c'est-à-dire comme « (…) un complexe problématique, le nœud de tendances ou de forces (…) qui appelle un processus de résolution : l'actualisation. »[15].

Agir à l'écran, agir sur l'écran

L'actualisation du *ludus* impose au joueur d'agir. Dans un certain nombre de jeux, le joueur agit avec sa représentation à l'écran, ce que plusieurs auteurs ont

---

[8] Massachusetts Institute of Technology.

[9] S-Genvo_Le jeu à son ère numérique : Comprendre et analyser les jeux vidéo_Paris_L'Harmattan_2009_p. 28.

[10] M-Triclot_Philosophie des jeux vidéo_Paris_Zones_2011_p.114.

[11] G-Frasca_Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative_Helsinki_Parnasso_#3_1999.

[12] Voir son site web http://gamestudies.org.

[13] Bien qu'il s'agit en réalité de *video* ou *computer game studies* plutôt que de *game studies* au sens large.

[14] E-Aarseth_Computer Game Studies, Year One_The international journal of computer game research_vol.1/1_2001. Disponible à l'adresse: http://gamestudies.org/0101/editorial.html.

[15] P-Levy_Qu'est-ce que le virtuel ?_Paris_La Découverte_1998_p.14

théorisé à travers les notions d'*identité* ou d'*avatar*[16]. La spécificité de cette identité avatarisée, comme le relève James Paul Gee, est qu'elle est triple. Elle mêle l'identité réelle (du joueur), l'identité « virtuelle »[17] (du personnage) et ce qui les lie, l'identité projective[18]. Cette « projection » doit être comprise à la fois comme l'apposition d'un ensemble de valeurs et de désirs du joueur sur l'avatar, mais également comme la représentation de ce que l'avatar *est* et *peut faire*, ainsi que la trajectoire de ce qu'il *peut être* ou *pourrait faire* dans l'univers du jeu.

La construction de cette « projection narrative » est rendue possible entre autres par l'interaction avec la machine, c'est-à-dire avec des éléments techniques d'action (ex.: la manette) et de rétroaction (principalement l'écran)[19]. En observant des pratiques de jeu de type MMORPG[20], nous avons pu constater à l'écran une forte hybridation entre l'action et la rétroaction, entre l'écran-commande et l'écran-afficheur. Les illustrations ci-dessous sont extraites d'une trentaine d'heures d'enregistrements de parties de jeu produites par quatre joueurs ne se connaissant pas préalablement : deux joueurs de *Dark Age of Camelot* (GOA, 2001) et deux de *EverQuest2* (SOE, 2004). Ces jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG) se déroulent habituellement dans des univers de type médiéval-fantastique, où les joueurs incarnés dans des personnages aux rôles complémentaires mènent des activités en coopération ou en opposition avec d'autres joueurs. Ces activités souvent complexes nécessitent de la part du joueur d'être attentif à une multitude d'éléments. Pour ce faire, ces jeux offrent des interfaces paramétrables, permettant au joueur de les adapter à son rôle spécifique dans le jeu et plus généralement à sa façon de jouer. Dès lors, l'espace diégétique[21] représenté à l'écran se mêle à des « fenêtres » servant d'afficheurs ou de commandes (voir figure 1 ci-dessous).

---

16 E-Pereny_E-A-Amato_L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias_Revue des Interactions Humaines Médiatisées_11(1)_pp.87-115.

17 Dans une acception beaucoup plus commune du terme que celle proposée plus haut par Pierre Levy.

18 J-P-Gee_What Videogames have to teach us about Learning and Literacy_New York_Palgrave Macmillan_2003_pp.48-69.

19 Nous convenons bien évidemment que cette projection n'est pas rendue possible *que* par l'interaction avec la machine, et des éléments scénaristiques, par exemple, participent évidemment de cette projection. Pour les besoins de la thématique de cet article, nous avons toutefois limité notre propos à l'interactivité du joueur avec l'écran.

20 T-Philippette_Bien jouer ensemble : une étude des activités de coordination des joueurs de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs (MMORPG)_Louvain-la-Neuve_Presses Universitaires de Louvain_2015.

21 La diégèse est un terme employé en narratologie et filmologie pour désigner l'espace-temps du récit ou du monde représenté.



Figure 1 - De nombreuses fenêtres et commandes que le joueur va afficher et disposer selon ses choix. (Illustration : activité de raid dans le jeu EverQuest 2).

Certaines de ces fenêtres permettent d'agir avec son personnage, d'autres de voir l'effet de ses actions sur celui-ci (ou sur d'autres personnages). L'écran muni de ces différentes fenêtres propose donc un ensemble de « traces » témoignant tantôt de l'identité réelle du joueur, tantôt de l'identité virtuelle du personnage, tantôt de l'identité projective qui se traduit par différents comportements à l'écran. Cette identité projective du joueur (jouant) n'est observable que lorsque l'écran est devenu une véritable « interface ». On parle d'interface quand il y a un rapport à double sens. En effet, de manière unilatérale, ces éléments « extra-diégétiques » ne constitueraient que des compléments informationnels comme par exemple des scores ou des niveaux. De manière bilatérale en revanche, lorsque le joueur contrôle (en partie) ce qui lui est donné à voir et agir, il traduit (toujours en partie) son *ludus* en éléments d'interfaces et en comportements avec ceux-ci. Pour employer le langage des sciences cognitives, l'écran-interface permet au joueur de traduire son jeu en un certain nombre d'*implémentations* et de jouer en faisant un travail de *computation* impliquant leur manipulation[22].

Le jeu comme activité cognitive du joueur

> "(...) le terme de jeu désigne non seulement l'activité spécifique qu'il nomme, mais encore la totalité des figures, des symboles ou des instruments nécessaires à cette activité ou au fonctionnement d'un ensemble complexe. Ainsi parle-t-on

[22] D.J.-Chalmer_A Computational Foundation for the Study of Cognition_1993_ http://consc.net/papers/computation.html

d'un jeu de cartes : l'ensemble des lames ; d'un jeu d'échecs : l'ensemble des pièces indispensables pour jouer à ces jeux."[23]

Une conception d'inspiration structuraliste considère le jeu comme forme d'objet et système de règles (le *game* anglais) ou sorte d'activité (le *play*). Le problème de ces approches, que nous qualifions de « *para* », c'est qu'elles tentent vainement de distinguer, sur base de critères plus ou moins stables, des formes d'objets (ex.: un dé d'un outil), de règles (ex.: un jeu d'un sport) ou de pratiques (ex.: un jeu d'un travail) de *ce qui ne relèverait pas du jeu*[24]. Cependant, comme le soulignent d'autres auteurs, le jeu est avant tout une activité « *méta* » (de « second degré »[25]), une façon particulière, décalée, de concevoir une activité autour d'objets jugés ludiques. Cette approche phénoménologique est bien plus dynamique car elle ne fige pas des activités ou des objets dans un « statut ludique » prédéfini, mais elle les envisage plutôt dans un mouvement de réciprocité. Comme le conçoit le philosophe Jacques Henriot, l'important n'est pas tellement de savoir si un objet ou une activité peut être qualifié(e) de jeu —ce qui est très variable historiquement et culturellement—, mais bien de comprendre comment l'idée de jeu « vient à l'esprit » d'un joueur jouant, autrement dit de comprendre sa phénoménalité[26].

Lorsque dans le jeu, l'écran se fait « interface », il devient par la même occasion un lieu d'expression —observable par le chercheur— de cette phénoménalité ludique. Prenons quelques exemples pour illustrer notre propos.

La figure 2 ci-dessous présente le cas d'un joueur qui vient de terminer une session de jeu avec un personnage et qui décide d'en commencer une nouvelle avec un autre personnage qu'il n'a plus choisi depuis longtemps[27]. L'étape qui suit est une phase de configuration des caractéristiques et des équipements du nouveau personnage. Ce qui se passe à l'écran témoigne de la « projection » que se fait le joueur de ce qu'il va pouvoir faire et de la façon dont il va jouer avec ses co-équipiers.

---

[23] R-Caillois_Les jeux et les hommes : le masque et le vertige_Paris_Gallimard_1992(1958).

[24] J-Henriot_Le Jeu_Paris_PUF_1969.

[25] G-Brougère_Joueur/Apprendre_Economica_Paris_2005_pp.42-49.

[26] J-Henriot_Sous Couleur de Jouer_Jose Corti_Paris_1989_p.125. Nous avons plus largement étayé l'analyse de cette phénoménalité autour du concept de « jouabilité ». Voir T-Philippette_La dimension socio-cognitive de la jouabilité. Etude des MMORPG en tant qu'artéfacts cognitifs socialement distribués_Interfaces Numériques_4/1_2015.

[27] Les joueurs de MMORPG parlent alors de *reroll*. Nous sommes capable de circonstancier les illustrations reprises grâce à une série d'entretiens d'explicitation faits avec les joueurs observés (voir note 20, p. 137 et suivantes).



Figure 2 - paramétrage des caractéristiques du personnage
Illustration : activité en petit groupe dans *Dark Age of Camelot* (GOA, 2001)

La figure 3 ci-dessous illustre quant à elle le cas d'une partie « en solitaire » où le joueur consulte les quêtes environnantes possibles. Il conçoit ainsi les activités de jeu proposées par le système et se projette dans celles qu'il convient de faire, suivant ses préférences ou les promesses d'une belle récompense. Ce ne sont ici que quelques exemples qui montrent comment l'activité à l'écran peut être révélatrice de l'activité de jeu hors écran, c'est-à-dire telle que la conçoit le joueur.



Figure 3 - consultation du journal de quêtes
Illustration : activité solo dans *EverQuest 2* (SOE, 2004)

L'écran : miroir de l'activité de jeu du joueur

Dans leur étude du jeu *Tetris* (Alekseï Pajitnov, 1984), David Kirsh et Paul Maglio ont observé une série de déplacements effectués par les joueurs consistant à rapprocher les pièces du jeu de l'objectif fixé, mais également d'autres déplacements (ex. : translation contre le bord, rotations multiples) qui sont pour eux davantage un moyen de révéler une information non directement visible ou de suppléer une opération difficile à effectuer mentalement. Ils ont appelé « actions épistémiques » ces dernières, les distinguant par là des actions purement pragmatiques[28]. En transposant leur modèle à notre étude des MMORPG, nous faisons le constat qu'il existe une série d'opérations (ex. : consultation, « déplacements de caméra ») dont l'objectif premier est de changer l'état de connaissance du joueur sur ce qui se passe dans le jeu « hors de ce qui est affiché directement à l'écran ». En ce sens, il s'agit d'actions épistémiques. Prenons à nouveau quelques exemples pour illustrer notre propos.



Figure 4 - Action d'examiner dans *Dark Age of Camelot* (GOA, 2001)

Sur la figure 4 ci-dessus, nous pouvons observer le curseur de la souris du joueur positionné au niveau d'une des tours du pont. Cette action a permis au log de combat[29] d'indiquer qu'un personnage ennemi vient d'être ciblé. Ce qui est intéressant, au-delà de l'interdépendance entre action « diégétique » et rétroaction « extra-diégétique »[30] (cf. supra), c'est que cette action du joueur est révélatrice de son activité de jeu. En examinant la scène avec lui, nous apprenons d'une part qu'il joue ici dans

---

[28] D-Kirsh_P-Maglio_On Distinguishing Epistemic from Pragmatic Actions_Cognitive Science_18_1994_513-549.

[29] La première fenêtre de texte au centre en bas de l'écran.

[30] Dans ce cas précis. L'inverse serait également possible : un action extra-diégétique du joueur (e.g. cliquer sur un bouton dans une fenêtre) avec une rétroaction diégétique (e.g. le personnage qui lance un sort).

un petit groupe (deux joueurs et un familier[31]) et d'autre part, que la zone est potentiellement occupée par des groupes plus nombreux et puissants. Les premières secondes sont bien souvent déterminantes dans l'issue d'un combat *PvP*[32]. L'activité de jeu consiste dès lors à surprendre des groupes potentiellement plus faibles tout en évitant les groupes plus forts. Nous comprenons donc que la fonction de ces actions épistémiques consiste à positionner le curseur de la souris sur des éléments de l'environnement permettant alors de les identifier rapidement.



Figure 5 - Reconfiguration de l'interface en activité de raid
Illustration EverQuest 2 (SOE, 2004)

[31] Le terme « familier » (ou *pet* en anglais) désigne dans ces jeux un personnage non-joueur contrôlé par le personnage du joueur.

[32] Acronyme de l'expression anglaise *Player versus Player* qualifiant les activités où des groupes de joueurs affrontent d'autres groupes de joueurs.

La figure 5 ci-dessus présente quant à elle une activité de raid PvE[33]. Le joueur en question a comme personnage un « subjugueur », qui a pour fonction principale en raid de régénérer la « mana » (énergie magique permettant de lancer des sorts) des autres membres de son groupe. Dans la situation illustrée, le raid se trouve confronté à un monstre qui fait énormément de dégâts magiques qu'il faut pouvoir « soigner », sans quoi tout le groupe meurt. Le monstre a la particularité de libérer des cristaux permettant de contrer les effets négatifs qu'il lance[34]. Le rôle du joueur va devenir ici celui d'un soigneur, ce qu'il va traduire en une reconfiguration partielle de son interface à l'écran. Il ouvre en effet la fenêtre d'inventaire, où vont apparaître les cristaux récoltés, et déplace la fenêtre de raid à gauche puisqu'il ne doit plus se focaliser sur la mana de son groupe[35] mais bien sur les sorts subis par le raid (voir figure 5). La séquence de jeu qui s'ensuit est une succession de différentes phases : récolte des cristaux, identification des partenaires touchés et application sur eux des cristaux appropriés via la fenêtre de raid.

Si des recherches font le constat que la pratique de jeux vidéo développe certaines formes d'attention visuelle chez les joueurs[36], l'action conjointe et coordonnée[37] a pour effet de distribuée cette attention sur des artéfacts traduisant la dépendance fonctionnelle entre individus[38]. Cette phase de reconfiguration est particulièrement intéressante à cet égard, puisqu'elle montre que le joueur comprend qu'il doit endosser un autre rôle dans l'activité partagée et se projette dans cette idée en la traduisant en modifications de son « écran-interface ». D'un point de vue opérationnel, cette reconfiguration répond en outre à un besoin de limiter la charge cognitive en « filtrant » visuellement à l'écran les éléments (devenus) importants dans sa nouvelle activité de jeu[39].

Pour finir, la figure 6 ci-dessous montre un joueur qui endosse le rôle de *leader* de groupe. Durant les périodes de déplacement, ce joueur, qui ouvre la marche, fait des mouvements réguliers que l'on pourrait qualifier, dans un jargon cinématographique, de « panoramiques » ou parfois de « champs – contre-champs ». Autrement dit, il « tourne » la caméra dans une direction opposée à celle du déplacement de son personnage, afin ici de s'assurer que ses co-équipiers suivent bien l'action, et par la même occasion, d'anticiper un éventuel danger venant de derrière.

---

[33] PvE est l'acronyme de *Player versus Environment* qui qualifie les activités où les joueurs se réunissent pour affronter des monstres contrôlés par l'intelligence artificielle du jeu. Un « raid » est un activité nécessitant plusieurs groupes de joueurs ensemble (dans l'illustration : quatre groupes de six joueurs).

[34] Les joueurs d'EverQuest 2 appellent les comportements du monstre à déjouer le « script ».

[35] Représentée dans le jeu par une barre bleue. Les barres vertes, quant à elles, correspondent aux barres de vie, qui deviennent oranges et puis rouges à mesure que le personnage subit des dégâts.

[36] S.C.-Green_D-Bavelier_Action video game modifies visual selective attention_Nature_423_2003_534-537.

[37] B-Conein_Cognition distribuée, groupe social et technologie cognitive_Réseaux_124_2004_53-79.

[38] E-Hutchins_Cognition in the wild_The MIT Press_Cambridge (MA)_1995.

[39] C.S.-Hang_P-Zaphiris_S-Mahmood_A model of cognitive loads in massively multiplayer online role playing games_Interacting with computers_19_2007_167-179.



Figure 6 - Déplacement de caméra pour observer où se trouvent les co-équipiers. Illustration : activité en petit groupe dans *Dark Age of Camelot* (GOA, 2001)

Ces quelques exemples, parmi tant d'autres étudiés,[40] nous invitent à envisager l'écran-interface comme un espace où le joueur va traduire son activité de jeu en différentes représentations (*implémentation*) qui vont dès lors modifier sa manière de voir et d'agir avec cet écran (*computation*). Autrement dit, l'écran ne doit pas être vu comme le simple afficheur d'un monde préconstruit et découvert par le joueur, sur lequel il peut éventuellement agir, mais aussi comme un espace investit par celui-ci pour figurer son activité de jeu. En couplant l'aspect figuratif de l'écran-afficheur avec l'aspect configuratif de l'écran-interface, les écrans de MMORPG sont devenus des espaces de *co-figuration* : à la fois figuration d'un univers virtuel et figuration d'une activité de jeu par le joueur.

Conclusion

L'interactivité proposée par l'informatique et les jeux vidéo nous a amené à apprendre à interagir avec les écrans. Ces interactions ne se limitent pourtant pas à un ensemble de clics de souris ou de doigts sur des boutons pour activer la réponse du média. Ces écrans informatiques se sont transformés en véritables interfaces, affichant (figurant) des contenus simulés mais permettant également aux joueurs de configurer (particulièrement) leur expérience vidéoludique. De ce fait, ils peuvent être considérés comme un artéfact cognitif au sens qu'en donne Donald Norman, c'est-à-dire *« (…) un outil artificiel conçu pour conserver, exposer et traiter l'information dans le but de satisfaire une fonction représentationnelle »*[41]. L'intérêt d'étudier cette fonction représentationnelle des écrans dans l'analyse de jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs est double. Tout d'abord, si comme on l'a vu dans les premiers propos des *game studies*, les images

[40] Voir note de bas de page n°20.

[41] D-Norman_Les artéfacts cognitifs_Raisons Pratiques_4_1993_p.18.

d'une séquence de jeu ne doivent pas être confondues avec celles d'une séquence de film ou d'images animées, l'observateur confronté aux résultats visuels sans autres données à analyser peut être amené à faire ce rapprochement. L'observation des écrans de MMORPG permet en revanche de voir à l'écran la spécificité des liens existants entre les éléments d'interface et leurs « effets diégétiques ». L'écran figure le résultat de l'activité aussi bien qu'une partie des moyens nécessaires à celle-ci. En ce sens, l'écran reflète l'actualisation du jeu tout comme le phénomène ludique « hors-écran » chez le joueur, c'est-à-dire l'idée qu'il se fait de son activité. Ceci nous amène ensuite vers cet autre « hors-écran » que sont les partenaires de jeu. La possibilité de personnaliser l'écran-interface et d'agir sur les vues diégétiques montre une individualisation de l'expérience de jeu à l'écran, néanmoins pensée dans un cadre collectif. Cette personnalisation des écrans témoigne en réalité, tout comme le choix de l'avatar, d'une recherche de complémentarité des rôles. Autrement dit, pour reprendre les termes employés précédemment, cela témoigne du caractère distribué de l'expérience de jeu. Dès lors, l'enjeu n'est pas d'appréhender chaque écran en ce qu'il a de singulier, mais bien de comprendre en quoi cette singularité renvoie à un engagement dans une expérience de jeu partagée.