



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité

Study of the affective and semiotic effects of game language based on ludemes, game mechanics and playability mechanisms

Homo Ludens



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4044>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Homo Ludens, « Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 17 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4044>

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Étude des effets affectifs et sémiotiques du langage ludique à partir des ludèmes, des mécaniques de jeu et des mécanismes de jouabilité

Study of the affective and semiotic effects of game language based on ludemes, game mechanics and playability mechanisms

Homo Ludens

- 1 La notion de « mécanique de jeu » est centrale à notre compréhension de l'expérience ludique, aux côtés des notions de règles et d'objectifs¹. Richard Rouse III (2004, p. 361) affirme que les mécaniques constituent la partie la plus importante du jeu, puisqu'elles renvoient à la notion de jouabilité et qu'elles déterminent ce que le joueur.se peut faire dans le jeu, mais aussi de quelle manière celui-ci se déroule. Ainsi, pour Fullerton, Hoffman et Swain (2004), les mécaniques agissent comme les « procédures du jeu » – des possibilités d'action et des méthodes encadrées par un ensemble de règles guidant le joueur.se en créant les interactions avec le système. De manière similaire, Cook (2006) considère les mécaniques comme les possibilités d'action offertes au joueur.se qu'il.elle devra tester pour en apprendre les propriétés et leurs effets sur le système du jeu. Elles se retrouvent, selon cette définition, au cœur de la procédure de rétroaction entre le joueur.se et le système du jeu.
- 2 Dans leur ouvrage phare *Rules of Play : Game Design Fundamentals*, Salen et Zimmerman (2004) utilisent la notion de « mécanique centrale » (*core mechanic*) pour faire état d'une action ou d'un ensemble d'actions que les joueur.se.s seront amené.e.s à performer et à répéter tout au long de leur expérience ludique (p. 316). Dans sa thèse doctorale, Järvinen (2008, p. 255) propose une définition similaire en décrivant les mécaniques centrales comme les principaux moyens auxquels le joueur.se peut recourir pour interagir avec le système afin d'atteindre un but. Ces mécaniques,

souvent répétées, peuvent aussi s'enchaîner selon une suite d'actions diverses qui définissent « l'essence » du jeu.

- 3 Devant les tentatives de définition où les auteur.rice.s semblent en grande majorité considérer les mécaniques comme des ensembles de règles (« *cluster of rules* »), Sicart (2008), dans son article « Defining Game Mechanics », discute de la notion de mécanique de jeu et ce qu'elle désigne précisément. En soulignant l'importance du système de jeu, l'auteur précise que les mécaniques seraient des « méthodes invoquées par des agents et seraient conçues pour interagir avec l'état du jeu² » (Sicart, 2008). Pour Sicart, les mécaniques sont circonscrites par des règles et permettent de paramétrer les interactions entre les éléments de jeu et les agents humains et non humains (comme les personnages non joueurs).
- 4 Cette définition des mécaniques est fréquemment reprise dans les études du jeu (entre autres Niedenthal, 2009 ; Arnab *et al.*, 2015 ; Dubbelman, 2016), en ne subissant que de légères modifications. Or, pour Fabricatore (2018, p. 87), ce type de définition renvoie, à un degré ou un autre, à une conception formelle et structuraliste des mécaniques de jeu. Par ailleurs, ce type d'approche s'adresserait davantage à des concepteur.trice.s ainsi qu'à des professionnel.le.s de l'industrie du jeu ou du marketing, plutôt qu'à des chercheur.se.s (Adams et Dormans, 2012). Il ne serait pas tant question de conceptualiser les mécaniques de jeu que de les adapter et de les définir selon leurs types d'application lors de la conception.
- 5 Après 2010, plusieurs travaux théoriques s'intéressent alors au caractère proprement signifiant des mécaniques de jeu (« *meaningful mechanics* ») (Arsenault, 2011 ; Adams et Dormans, 2012 ; Aarseth, 2014). Ces chercheur.se.s accordent non seulement un rôle premier au joueur.se dans l'activation du jeu, mais insistent sur l'importance du processus interprétatif et singulier de l'expérience ludique. En mettant en lumière la capacité de production de sens des mécaniques de jeu, ils et elles sont à même de théoriser le rapport des joueur.se.s au jeu et de mieux évaluer le sens du jeu tel que vécu par les différent.e.s joueur.se.s.
- 6 En continuité avec ces travaux sur les mécaniques signifiantes de jeu, nous proposons ici de rendre compte de la dimension expérientielle de la mécanique en développant une méthode de recherche à partir de l'interaction entre le jeu et les joueur.se.s. L'expérience ludique est alors considérée comme un acte de langage dialogique et immanent à un contexte d'émission et de réception entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s où la notion de mécanique est centrale à la communication. Avec ce type d'approche communicationnelle et pragmatiste, le jeu est conçu comme un processus sémiotique interprétatif où les mécaniques agissent comme grammaire (plan syntaxique) afin de produire du sens (plan sémantique) propre à une situation (plan pragmatique). En divisant l'étude de l'expérience ludique en trois plans du langage, il devient possible de faire état non seulement des actions et rétroactions du système ludique, mais également des effets affectifs et sémiotiques du jeu, dont l'articulation sera discutée plus bas, actualisés dans un contexte à chaque fois renouvelé par les joueur.se.s.
- 7 Afin de détailler cette façon d'étudier l'expérience ludique, nous débuterons par une brève revue de littérature sur la capacité de production de sens des mécaniques de jeu. Par la suite, nous expliciterons notre approche langagière de la mécanique de jeu : l'objectif est d'identifier les modes de production de sens des mécaniques lors de leur mise en relation avec le joueur.se. Il sera ensuite possible de formaliser une méthode de

recherche basée sur un découpage par étapes du langage ludique afin d'évaluer les mécanismes de jouabilité, en mettant l'accent sur la façon dont ils sont interprétés par les joueur.se.s.

Les mécaniques signifiantes de jeu

- 8 Tel que rapidement évoqué ci-dessus, Fabricatore (2018), dans son texte publié au sein de l'ouvrage collectif *Games and Rules : Game Mechanics For the Magic Circle*, montre que la majorité des ouvrages et des articles qui abordent la question des mécaniques de jeu s'inscrivent dans la continuité de l'approche formelle. Selon Fabricatore, si ce type d'approche permet de comprendre ce que le joueur.se peut faire (« *what* ») et comment il ou elle peut y arriver (« *how* »), elle ne prend pas en considération ce qui motive le joueur.se (« *why* ») à prendre une décision ou à agir de telle ou telle façon :

Dans les jeux, la construction de la signification est cruciale pour que le joueur.se puisse former les compréhensions rationnelles nécessaires à la prise de décision pratique, ainsi que pour saisir la signification des événements du jeu et, par conséquent, son rôle dans le monde ludique. La construction de la signification est donc le moteur de l'agentivité du joueur.se et la source principale de sa motivation. (Fabricatore, 2018, p. 108)

- 9 Fabricatore préconise ainsi une approche davantage axée sur le joueur.se que sur le seul système du jeu en s'appuyant sur la théorie de l'activité (« *activity theory* ») pour mieux comprendre la production de sens dans un contexte vidéoludique :

La théorie de l'activité (TA) est un cadre théorique qui conceptualise l'activité humaine en l'appréhendant comme une interaction réfléchie et intentionnelle entre les sujets et leur environnement, guidée par la construction de la signification qui intègre des processus cognitifs, comportementaux et affectifs pour motiver, orienter et conduire des actes humains conscients. (Fabricatore, 2018, p. 89)

- 10 Il s'agit, ni plus ni moins, de s'intéresser aux motifs (ou « raisons d'agir ») de l'interaction humain-machine et ses effets sur l'expérience du joueur.se.

- 11 Dans son chapitre de l'ouvrage collectif *The Routledge Companion to Video Game Studies*, Aarseth (2014, p. 482) s'intéresse quant à lui à l'ontologie du jeu – son mode d'être. Il remarque que, de manière générale, dans le champ des études du jeu, deux perspectives sur la nature du jeu prédominent : 1) une perspective où le jeu est appréhendé en tant qu'objet, un produit, une œuvre d'art (« *object-centered approach* ») et 2) une perspective où le jeu est conçu comme un système animé par une série de procédures et de processus (« *process-centered approach* ») (p. 485). Or, Aarseth soutient que, pour arriver à une ontologie satisfaisante et compréhensive du jeu, il faut tenir compte de ces deux approches et les concilier. En somme, arriver à une définition du jeu qui tient compte de sa nature formelle et systémique, mais également de sa dimension sémiotique :

L'amalgame entre surface/machine et signifiant/signifié est un malentendu courant chez les sémioticiens et autres esthéticiens qui ont l'habitude d'étudier uniquement le substrat matériel de la littérature et du cinéma. Avec la jouabilité, nous soutenons que la sémiotique et la mécanique constituent les éléments clés qui composent tout jeu en environnement virtuel. (Aarseth, 2014, p. 488)

- 12 Pour l'auteur, l'objet-jeu présente deux couches. Une première couche mécanique guide et anime concrètement l'action dans l'espace de jeu, ce qui permet au joueur.se d'interagir avec les éléments de cet espace et d'influencer l'état du jeu. Puis, une

seconde couche sémiotique réfère aux différentes rétroactions de nature audiovisuelle, textuelle et autres qui se produisent lors des interactions avec le système et informent le joueur.se sur les changements apportés à l'état du jeu (Aarseth, 2014). Pour résumer sa pensée : « la mécanique et la sémiotique constituent ensemble l'objet-jeu, qui est un type d'objet tourné vers l'information, et lorsqu'un joueur.se s'engage dans cet objet, la troisième composante, la jouabilité, se voit réalisée » (p. 488). Dans cette optique, deux jeux peuvent avoir exactement les mêmes mécaniques, mais avoir des sens complètement différents pour chaque joueur.se, car la jouabilité actualisée peut différer (p. 490).

- 13 Dans sa thèse doctorale, Arsenault (2011) affirmait déjà que les mécaniques de jeu ne déterminent pas à elles seules le genre vidéoludique d'un jeu et ne dictent pas entièrement non plus l'expérience du joueur.se. Tel qu'il le souligne, en revenant sur les propos de Bogost (2008), « [...] le design de jeux ne vise pas la production de systèmes mécaniques stables et optimisés dans une visée instrumentale (comme le design industriel peut le faire), mais plutôt la création d'objets susceptibles d'engendrer à leur tour des expériences d'ordre esthétique » (Arsenault, 2011, p. 128). L'esthétique peut ici être considérée dans son sens large d'expérience sensible. Concevoir un jeu et son design revient donc à concevoir une expérience – autrement dit, à « [...] considérer les systèmes de jeu comme des ensembles de règles visant à provoquer des types d'expériences particulières » (p. 229).
- 14 L'auteur propose d'étudier le design de jeu, plus particulièrement le genre et l'expérience esthétique produite par un jeu, selon une approche dite de la pragmatique des effets génériques – une perspective qui permet de « [...] cerner les rouages de son fonctionnement [au genre] et de se soustraire aux impossibles typologies fondées sur des mécaniques de jeu en faisant le pont avec l'expérience de jeu individuelle, qui peut être dans une certaine mesure universalisée » (Arsenault, 2011, p. 332). Un jeu (et ses mécaniques) ne génère pas qu'une séquence sémiotique, mais bien plusieurs – des séquences amenées à être actualisées par le joueur.se en fonction de ses choix et de ses motivations – formant ainsi une expérience signifiante (p. 226).
- 15 Dans *Game Mechanics : Advanced Game Design*, Adams et Dormans (2012) consacrent le dernier chapitre à ces mécaniques signifiantes. Ce chapitre, qui ne propose pas de réflexions théoriques approfondies sur le sujet ni de redéfinitions, vise surtout à rappeler aux concepteur.trice.s de jeux (à qui cet ouvrage est destiné) que les mécaniques de jeu sont tout aussi porteuses que productrices de sens. En revenant sur le modèle de la communication de Shannon et Weaver ainsi qu'en abordant quelques éléments issus de la sémiotique de Peirce, les auteurs évoquent comment, par le biais des mécaniques, les jeux vidéo peuvent être de puissants vecteurs de messages et de discours. En prenant pour exemple le jeu *September 12th* (Frasca, 2003)³, ils montrent comment le contraste entre l'apparence d'un jeu et ses mécaniques crée des effets de sens particuliers faisant alors émerger un discours critique. Ils expliquent également comment, en jouant avec les attentes du joueur.se et les conventions de genre, le design de jeu peut amener le joueur.se à prendre conscience de l'impact de ses choix et de ses actions (Adams et Dormans, 2012, pp. 296–297).
- 16 Finalement, à la toute fin de leur chapitre, les deux auteurs reconnaissent et encouragent même l'utilisation des théories de la communication et de la sémiotique pour créer des expériences de jeu riches et signifiantes pour les joueur.se.s :

La théorie de la communication et la sémiotique offrent toutes deux des modèles utiles pour réfléchir à la manière dont un jeu peut représenter des idées et les transmettre à ses joueur.se.s. Vous pouvez utiliser la simulation de type analogique et symbolique comme des outils pour communiquer efficacement une signification, sans essayer de représenter (ou d'imiter) exactement les idées du monde réel (ou extérieur). (Adams et Dormans, 2012, p. 299)

- 17 Plus récemment, Pérez-Latorre *et al.* (2017) proposent d'analyser le jeu vidéo à partir d'une approche sociosémiotique, c'est-à-dire en étudiant le système de jeu et ses processus d'actualisation comme des ressources sémiotiques au sein d'un complexe discursif et idéologique. De leur côté, Vargas-Iglesias et Navarrete-Cardero (2019) développent une approche sémiotique pour tenir compte du facteur humain dans le fonctionnement même des mécaniques de jeu. Pour eux, cette approche est « une tentative de s'éloigner d'une perspective cybernétique classique qui ne prend en compte que le système de jeu afin de s'orienter vers une approche cybersémiotique » (Vargas-Iglesias et Navarrete-Cardero, 2019, p. 16). Cette approche cybersémiotique, qui s'inspire des travaux de De Souza⁴, analyse les effets de l'interaction produite par la médiation entre les signaux de la machine et les mécanismes cognitifs des joueur.se.s.
- 18 Ces récents travaux invitent à considérer les mécaniques non pas seulement comme « forme » du jeu, mais également comme base d'une communication entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s qui dépasse largement le simple envoi d'informations. Pour Mabillot, l'interactivité des médias en ligne, dont les jeux vidéo, est même un synonyme de communication : elle renvoie à « la construction d'un dispositif où des acteurs co-construisent un énoncé [partagé] » (Mabillot, 2003, pp. 105-121). Genvo (2013, p. 10) précise que « concevoir un jeu comporte donc une dimension fondamentalement communicationnelle, il implique de comprendre les modalités de transmission d'une "signification partagée" de jeu ». Les mécaniques servent alors à structurer le langage ludique afin que soit communiquée une certaine expérience en produisant des effets sémiotiques sur les joueur.se.s.

Approche communicationnelle et pragmatiste du langage

- 19 En s'inscrivant en continuité avec les travaux présentés dans la section précédente, nous adoptons le modèle pragmatiste (ou pragmaticiste⁵) de la sémiotique issu de l'approche peircéenne. Selon ce pragmatisme peircéen, le sens d'un signe doit être évalué à partir de ses effets pratiques, c'est-à-dire selon les effets produits dans des contextes à chaque fois renouvelés. Le pragmatisme vise à « considérer quels sont les effets pratiques que nous pensons pouvoir être produits par l'objet de notre conception. La conception de tous ces effets est notre conception complète de l'objet » (Peirce, 1992, p. 13). L'idée est alors d'identifier l'ensemble des effets produits par l'expérience faite de l'objet-jeu afin de comprendre la manière dont les joueur.se.s se représentent et conçoivent le jeu.
- 20 Plus précisément, les effets affectifs et sémiotiques produits par le rapport entre un objet et un interprète définissent les propriétés de l'objet comprises par cet interprète et, donc, son sens. Selon cette perspective, un signe *S* désigne ou dénote une entité *E* aux yeux d'un ou de plusieurs interprètes *I* (Morris, 1938, p. 6). Dans un processus de signification, le signe tient compte d'une autre chose de façon médiate, puisqu'il résulte

d'une synergie entre ces trois éléments (*S, E, I*). Dans ce type de modèle, le chercheur.se ne tient plus seulement compte de l'envoi d'information et de la rétroaction entre le jeu et le joueur.se, mais également des effets contextuels produits lors de la communication. Visant à communiquer le message « ceci est un jeu », selon la célèbre expression de Bateson (1972), les mécaniques de jeu régulent ainsi les signes du langage ludique. De ce point de vue, il s'agit d'étudier les conditions qu'une mécanique doit remplir afin de conférer une certaine signification dans un contexte ludique.

- 21 Afin d'étudier des situations de communication, trois plans ont été distingués par Morris (1938, p. 6), inspirés par l'approche peircéenne du signe : le plan syntactique qui s'intéresse aux relations entre les signes, le plan sémantique qui définit le rapport entre le signe et le sens puis le plan pragmatique qui concerne la relation entre les signes et les interprètes. Conformément à cette approche, l'étude du langage se divise entre : 1) la syntactique (ou syntaxique), c'est-à-dire l'agencement des signes en vue de produire un message ; 2) la sémantique, soit les liens entre les signes et leurs significations ; et 3) la pragmatique, soit la prise en compte des effets et du contexte de la communication. Étudier le langage selon une approche pragmatiste de la sémiotique implique donc de s'intéresser à l'agencement des énoncés, au sens produit ainsi qu'à leur contexte d'énonciation.

La syntaxe du langage ludique : les ludèmes et les mécaniques

- 22 De manière sommaire, le langage se définit comme un système codifié de signes. Le système est un ensemble abstrait d'éléments coordonnés par des principes ou des règles. Le code est également un ensemble de règles plus ou moins rigides, mais ces règles s'étudient sur le plan syntaxique puisqu'elles organisent les signes du jeu en les encodant. Ces signes représentent les unités minimales de sens, par exemple les morphèmes des mots ou, ici, les ludèmes, soit les unités minimales fonctionnelles de jeu (Hansen, 2019).
- 23 D'autres auteurs ont hiérarchisé les éléments structurant le jeu à partir de leur plus petite unité (*choice molecule*) (Salen et Zimmerman, 2004, pp. 62-66) ou des éléments primaires (Cousins, 2004, p. 52). De la même manière, le ludème est défini comme « un élément [minimal] constitutif du jeu qui se trouve à la base de la construction du sens » (Bojin, 2010 in Hansen, 2019, p. 33). Les ludèmes sont ainsi les éléments premiers à partir desquels le langage ludique prend forme, leur agencement étant illimité. Ils sont la part perceptible des mécaniques et concernent le plan esthétique du langage ludique. Hansen (2019, p. 57 et dans ce numéro) propose de son côté de les étudier sur le plan de la représentation graphique et sonore.
- 24 Dans le contexte ludique, ce système codifié de signes vise à transmettre un message entre des concepteur.rice.s de jeu et des joueur.se.s par encodage à partir de ludèmes. Pour être signifiant, le code du langage doit être partagé, c'est-à-dire que l'émetteur.rice et le récepteur.rice doivent posséder les connaissances nécessaires pour encoder puis décoder le message ou, plus simplement, pour produire du sens à partir des signes – cette fois au plan sémantique. Dans cette perspective, le langage ludique est défini comme un ensemble de ludèmes organisés par des mécaniques plus ou moins rigides afin de communiquer une expérience signifiante du jeu. Considérée comme

syntaxe du langage ludique, l'articulation des ludèmes et des mécaniques est essentielle puisqu'elle communique « ceci est du jeu ».

- 25 En tant que « grammaire », les mécaniques sont donc définies comme les règles d'organisation des ludèmes dont les fonctions langagières peuvent donner lieu à des typologies. Néanmoins, les fonctions des typologies demeurent toujours abstraites, dynamiques et évolutives : conformément aux objectifs d'une typologie, seuls des ensembles de traits peuvent être énoncés sans jamais épuiser les traits actualisés propres à chaque type de mécanique. L'agencement des ludèmes et des mécaniques est infini. À l'état latent, c'est-à-dire sous forme de langage non actualisé, les mécaniques (plan syntaxique) représentent le fonctionnement interne du système de jeu, mais également les virtualités⁶ qu'elles proposent aux joueur.se.s selon le sens produit (plan sémantique) et le contexte d'interprétation (plan pragmatique).

La sémantique du langage ludique : des mécaniques de jeu aux mécanismes de jouabilité

- 26 Ce type de perspective communicationnelle et pragmatiste de l'expérience ludique est conforme aux définitions de mécaniques signifiantes où la signification renvoie en fait à la jouabilité. Un troisième terme doit être pris en compte dans la relation : les mécaniques de jeu, le joueur.se et la jouabilité – c'est-à-dire la relation elle-même entre le joueur.se et le jeu. En fait, l'étude de la communication prend en compte non seulement le contenu du message, mais également la mise en relation avec le joueur.se, relation qui devient première par rapport au contenu. Le postulat alors défendu est qu'il n'est pas possible de définir les propriétés du contenu du message tant qu'il n'est pas mis en rapport avec un interprète qui en détermine une partie du sens. Plus précisément, une partie du sens du message est plus ou moins contrainte par diverses techniques discursives (notamment, la rhétorique), des horizons d'attentes, des habitudes interprétatives, voire une fixation d'un sens sacré, mais une autre partie du sens est toujours sujette à interprétation.
- 27 La sémiotique postule, dans toute interprétation, une intervention active de l'interprète afin de combler les « trous » du texte (ici, du jeu) (Eco, 1985, p. 27). Le message émis ne correspond pas toujours au message reçu, encore moins aux actions attendues du joueur.se. L'interprétation du jeu grâce aux mécaniques qui organisent les ludèmes active alors les mécaniques *de jeu*, qui sont les règles langagières et la marge d'interprétation (ou appropriation). Aucun message, même organisé à partir d'une codification forte (c'est-à-dire très stabilisée) ne peut entièrement déterminer sa réception. Considérer l'interprétation dans l'exercice du jeu permet de rendre compte de l'évolution du langage ludique, ainsi que du possible écart entre les intentions des concepteur.rice.s et le jeu actualisé par les joueur.se.s, créant diverses expériences à partir du même objet-jeu.
- 28 Ainsi, les mécaniques de jeu sont le produit d'une relation et le résultat d'une sélection par le joueur.se au sein des possibles proposés par l'objet-jeu. Elles sont en partie une création du joueur.se et expriment les marques de sa subjectivité par l'interprétation qui est faite du jeu. L'interprétation dépend d'un ensemble de facteurs propres au joueur.se, dont son encyclopédie (Eco, 1985, pp. 95-106), soit l'ensemble des savoirs et expériences de jeu du joueur.se et de la communauté de joueur.se.s. En effet, le renvoi

du signe se fait en référence à des connaissances qui varient d'un interprète à un autre. Or, l'interprétation peut être stabilisée, entre autres, par des habitudes qui viennent fixer le sens des signes jusqu'à les rendre transparents – c'est-à-dire jusqu'à ce que les joueur.se.s n'aient plus d'efforts à faire pour comprendre ce qui est communiqué puis ce qui est attendu de leur part⁷. Par la mise en relation du joueur.se au jeu au travers de la régulation des ludèmes, les mécaniques de jeu permettent une production stabilisée de sens pour rendre possible l'expérience ludique. Ainsi, les conventions de genre associées aux jeux de tir à la première personne se sont fortement stabilisées depuis les années 1990 : le joueur.se, autant occasionnel.le qu'expérimenté.e, sait d'emblée à quoi s'attendre en matière de jouabilité, de dynamique de jeu ainsi que d'actions à accomplir. Ne pas se conformer à ces habitudes interprétatives exige un effort de détournement du sens.

- 29 Afin de rendre compte de cette dimension expérientielle de la mécanique de jeu, le terme de mécanisme est adopté en complémentarité. Dans son sens premier, le mécanisme est un agencement qui vise à accomplir une fonction, fonction qui remplit un rôle spécifique dans un ensemble. Le mécanisme de jouabilité est l'agencement ou la relation du joueur.se avec des mécaniques de jeu afin de permettre l'expérience du jeu. La fonction se définit alors par ses conditions de possibilité. Dans le cas présent, la fonction du mécanisme de jouabilité se définit par les conditions que les mécaniques doivent remplir afin de conférer une certaine signification à l'expérience du jeu. Conformément au pragmatisme, l'expérience ludique doit être ressentie et comprise comme du jeu pour être du jeu : le mécanisme de jouabilité est donc évalué à partir de sa capacité à produire une expérience ressentie comme ludique chez l'interprète. Ainsi *Cow Clicker* (2010)⁸, créé par Ian Bogost, se voulait une satire et une illustration par l'absurde des jeux présents sur Facebook : pourtant, de nombreux joueur.se.s se mirent à jouer au « jeu⁹ », activant ainsi le mécanisme de jouabilité, car les conditions minimales de possibilité de l'expérience ludique étaient présentes. Les mécanismes de jouabilité réfèrent donc aux modalités d'interprétation auxquelles les joueur.se.s ont recours pour donner un sens aux effets produits par leur mise en relation avec les mécaniques de jeu. Ils remplissent leur fonction selon les joueur.se.s qui les mettent en action par le jeu de l'interprétation : pour cette raison, les mêmes mécaniques de jeu peuvent donner lieu à divers mécanismes de jouabilité, du joueur.se néophyte à l'expert.e.

La pragmatique du langage ludique et les effets affectifs et sémiotiques du jeu

- 30 Si l'expérience est évaluée à partir du langage ludique et de ses effets sur les joueur.se.s, les effets renvoient aux événements apparaissant dans certaines conditions considérées comme causales. Le système codifié du jeu, actualisé sous forme de langage dans un acte communicationnel, ainsi que l'interprétation du message par un.e joueur.se, peuvent générer des effets ludiques. Ce sont par ces effets qu'est conçu le jeu et ce, aussi longtemps que l'interprète en fait l'expérience. La situation de jeu peut alors être évaluée à partir de sa jouabilité, c'est-à-dire à partir de son potentiel plus ou moins grand d'être jouable et d'être interprété comme du jeu (Genvo, 2011).
- 31 Un premier type d'effet est qualifié d'« affectif » : il réfère à une première étape où le joueur.se ressent les effets de manière corporelle et pré-rationnelle. Selon la théorie

des affects, dont le principal représentant contemporain est Brian Massumi (1995), l'affect est le résultat de la rencontre entre deux corps (ici le jeu et le.la joueur.se), lesquels sont modifiés par celle-ci. La scène initiale dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) offre une illustration possible de cette rencontre. Lorsque le joueur.se commence une nouvelle partie, après un bref tutoriel se déroulant dans une caverne, il ou elle en sort et se retrouve sur le bord d'une falaise – contemplant ainsi pour la première fois, sous forme d'une cinématique, l'immensité du monde proposé par le jeu. Lors de cette séquence, le joueur.se peut d'abord vivre un sentiment d'excitation ou d'émerveillement devant ce vaste espace à explorer, avant même d'en formaliser une compréhension, par exemple en termes de conséquences sur son expérience ludique. La rencontre affective précède toujours la compréhension formulée à l'aide de la langue. Ainsi, comme le dit William James (1911, p. 78), « des éléments essentiels du flux s'échapp[ent] chaque fois que nous essayons de le remplacer par des concepts ». Par conséquent, le joueur.se se trouve d'abord dans un rapport affectif avec le mécanisme de jouabilité puisqu'il produit chez lui ou elle des effets qui sont ressentis, sans nécessairement être capable ou même avoir besoin de mettre en mots son expérience.

- 32 Par la suite, les affections du corps sont formalisées à l'aide d'outils langagiers. Toujours selon James, l'étape de conceptualisation du flux de l'expérience ou des affects vise d'abord à faire la sélection des éléments pertinents issus du bombardement incessant de percepts pour les organiser de manière à construire des éléments rationalisables. De cette manière, des sensations corporelles peuvent être formulées pour être comprises, notamment sous forme d'émotions (James, 1911 ; 1912). À cette étape du processus de signification, les affections du corps sont mises en forme (mots, notions, concepts, etc.) et produisent ainsi des effets de signification, que nous qualifions d'effets sémiotiques qui combinent à la fois les effets affectifs et les effets de sens. Ces effets donnent un sens à l'expérience ludique. Ils construisent un rapport spécifique au monde au sein duquel les « informations brutes » du jeu deviennent signifiantes pour le joueur.se, affectivement et rationnellement : les affects sont inséparables de la production de sens puisqu'ils lui « affectent » une valeur. Dans le jeu *Papers, Please* (Pope, 2013), les informations fournies au joueur.se sur les personnages qui sont à la douane ne sont pas neutres : elles ont une charge affective liée au sentiment de responsabilité, de culpabilité ou d'indifférence qui influencera l'expérience du jeu.
- 33 L'étape ultime de cette expérience ludique consiste en l'évaluation du succès ou de l'échec de l'activation du mécanisme de jouabilité, à savoir le *jouer*. Pour Henriot (1989, p. 149), « le jouer, dans son essence (c'est-à-dire : selon l'idée que l'on s'en fait), tient à la marge de jeu, à la distance qui se crée et se maintient entre le joueur et son jeu, entre ce qu'il est et ce qu'il fait, entre le sujet et le verbe de l'énonciation : "je joue" ». Cette distance est ce qui rend possible le jouer et qui « permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (p. 256).
- 34 Le jouer est ce qui est visé dans l'acte de communication, soit sa fonction première. En tant que message, il renvoie à un dialogue entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s où le langage ludique a été utilisé pour communiquer une certaine expérience du jeu, activée grâce à l'interprétation des joueur.se.s. Grâce au mécanisme de jouabilité, conçu comme un agencement particulier de ludèmes et de mécaniques, les actes ludiques sont possibles, compris comme des actions posées par le joueur.se afin de rendre possible le

jouer en créant une distance entre lui et le jeu. À cette étape, l'expérience peut être résumée par « ceci est du jeu » ou « ceci n'est pas du jeu ». Les concepteur.rice.s ont alors réussi ou non à communiquer une certaine expérience ludique grâce à l'articulation entre mécaniques et ludèmes.

Une méthodologie pour l'analyse des expériences ludiques

- 35 Cette manière de décortiquer l'acte communicationnel du jouer s'inscrit dans une méthodologie inspirée des sciences du langage visant à étudier les effets sémiotiques du jeu à partir des étapes du processus interprétatif des joueur.se.s. Cette méthodologie vise donc à déterminer si l'interprète est en train de jouer et le sens produit par son expérience.
- 36 Malgré l'apparente simplicité de l'objectif, notre approche méthodologique présente certaines difficultés de formalisation et d'opérationnalisation au sein d'un protocole de recherche, entre autres parce que des facteurs singuliers de variation du sens doivent être pris en compte : chaque joueur.se peut interpréter différemment le jeu selon une diversité illimitée d'effets produits. Cette difficulté est partiellement surmontée en intégrant le plan pragmatique de la communication dans l'étude, c'est-à-dire en considérant les particularités du contexte expérientiel dès la première étape en fixant des critères quant aux conditions d'actualisation du jeu (type de joueur.se, lieu de pratique, type de support, etc.). Ainsi, pour un même jeu, des joueur.se.s en mode compétitif pourraient donner un sens très différent à leur expérience ludique comparativement à des joueur.se.s occasionnel.le.s – ce qui devra être pris en compte dès le début de la recherche. La pratique du *speedrun* (qui consiste à terminer un tableau le plus rapidement possible) illustre notamment cette dualité : dans le cas d'un jeu d'aventure, l'expérience ludique est alors entièrement centrée sur la vitesse d'exécution des actions, tandis qu'elle peut au contraire être centrée sur la narration et l'exploration pour un.e joueur.se occasionnel.le.
- 37 Déterminer le type de découpage du jeu qui sera opéré afin d'identifier la syntaxe utilisée par les concepteur.rice.s constitue l'étape subséquente. Plus précisément, grâce à une observation de l'objet-jeu dans un état précis (telle une scène), il s'agit de sélectionner les types de ludèmes à l'étude afin de pouvoir les lister dans une grille d'observation. L'analyse des ludèmes précède donc l'analyse des mécaniques, dans la mesure où ils peuvent en changer complètement le sens. Par exemple, avec la très connue mécanique de tir, si les projectiles sont très réalistes (*Counter Strike*, Valve, 1999), s'ils sont plutôt des jets de peinture (*The Unfinished Swan*, Giant Sparrow, 2012) ou des portails (*Portal*, Valve, 2007), le sens et les effets produits sont très différents.
- 38 Une fois les ludèmes identifiés, le chercheur.se doit distinguer les mécaniques qui les organisent afin d'inférer les mécaniques de jeu possiblement actualisées. Pour aider le chercheur.se à structurer ses observations et son analyse, diverses typologies de mécaniques peuvent être utilisées. Nous suggérons de débiter par trois types : les mécaniques esthétiques, les mécaniques d'action et les mécaniques systémiques.
- 39 Le premier type s'inscrit dans le plan représentationnel du langage ludique. Comme les ludèmes, les mécaniques esthétiques renvoient aux perceptions, c'est-à-dire aux qualités sensibles du langage ludique, mais elles agissent sur l'organisation des

ludèmes. Comme le sens d'un mot sur une affiche est codifié selon la grosseur de la typographie utilisée – s'il est écrit en petit, l'information est secondaire ; s'il est écrit en grand, l'information est importante – les mécaniques esthétiques donnent forme à la syntaxe du jeu en régulant la perception des ludèmes : selon leur vitesse, leur quantité, leur superposition, leur mode d'apparition à l'écran, etc.

- 40 Le deuxième type de mécanique a pour fonction syntaxique de réguler les possibilités d'action offertes par le jeu et énonce la manière pour les joueur.se.s d'interagir avec l'objet-jeu. Cette mécanique est habituellement exprimée sous forme de verbe (comme courir, attaquer, ramasser, etc.) (Crawford, 2004 ; Järvinen, 2008, p. 263 ; Alvarez, 2018, p. 28).
- 41 Le troisième type est la mécanique systémique qui spécifie le cadre régulé au sein duquel le langage du jeu évolue ainsi que l'interaction entre les différents ludèmes. Afin d'assurer une stabilité du langage, ce sont des mécaniques généralement fixes dont les modifications sont calculées d'avance par la structure du jeu. Elles sont aussi intégratives puisque leurs fonctions syntaxiques visent à lier entre elles toutes les mécaniques de manière cohérente pour l'interprète. Elles tendent vers une combinaison cohésive pour rendre l'agencement signifiant et renvoient communément à l'environnement du jeu, aux comportements des objets, aux statistiques des coups, etc.
- 42 Les trois mécaniques, d'ailleurs librement inspirées de la célèbre formule MDA (« *Mechanics - Dynamics - Aesthetics* ») (Hunicke, Zubeck et LeBlanc, 2004), s'articulent ainsi ensemble et agissent les unes sur les autres. Si les frontières d'un espace vidéoludique sont déterminées *a priori* sur le plan systémique, elles sont souvent représentées par des mécaniques esthétiques et d'action. Ainsi, dans *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), les frontières de l'espace de jeu navigable (mécanique systémique) peuvent être représentées par un cours d'eau (mécanique esthétique) et délimitées par l'incapacité du personnage-joueur de nager (mécanique d'action).
- 43 Combinées, les mécaniques font état des actions et rétroactions du jeu en représentant le fonctionnement du langage ludique et les virtualités qu'il propose aux joueur.se.s comme autant d'expériences de jeu actualisables. Sur cette base, le chercheur.se répertorie les différentes mécaniques de jeu qui peuvent être actualisées par les joueur.se.s – c'est-à-dire le sens produit selon ce qui est le plus susceptible d'être interprété en fonction des différentes particularités du contexte expérientiel étudié (défini dès le début de l'étude).
- 44 Vient ensuite l'identification de la combinatoire des mécaniques de jeu selon les agencements potentiellement actualisés : des mécaniques de jeu combinées peuvent changer le sens de chacune. Ainsi une mécanique basée sur l'accumulation et une basée sur l'aléatoire prennent un sens nouveau si elles sont agencées entre elles : collectionner des éléments grâce au hasard (comme ouvrir des coffres) ou grâce à son adresse (par exemple, tuer des ennemis) n'a pas le même sens.
- 45 Chaque articulation des mécaniques donne alors lieu à divers messages qui sont autant d'expériences ludiques possibles. Tel que précisé précédemment, les combinaisons des ludèmes et des mécaniques sont virtuellement infinies et ne peuvent pas épuiser ce que le « jeu » peut communiquer comme expérience du jouer. Néanmoins, rendu à cette étape, le chercheur.se est en mesure de distinguer le contenu du message sur la base de ses observations concrètes du jeu (en ayant toujours tenu compte de sa mise en relation

avec l'interprète). Le mécanisme de jouabilité et ses effets sur le joueur.se peuvent alors être étudiés.

- 46 À cette étape, il s'agit d'inférer les possibles effets affectifs et sémiotiques produits par le contenu du message et sa mise en relation avec le joueur.se. « Inférer », puisque les affects sont prélangagiers : il est alors impossible pour le chercheur.se de les lister. Toutefois, les émotions, qui ont été encodées dans la langue, permettent d'identifier un certain nombre d'affects qui peuvent aider à mieux comprendre l'expérience ludique¹⁰.
- 47 Cette étape consiste, plus globalement, en l'évaluation du succès ou de l'échec de l'activation du mécanisme de jouabilité, à savoir le jouer, en étudiant les effets du langage ludique. Il s'agit de déterminer quels sont les effets les plus probables du jouer à partir de la structure latente de l'objet-jeu et des habitudes interprétatives des joueur.se.s selon les critères contextuels sélectionnés pour l'étude. Certains agencements présentent un potentiel plus ou moins grand de produire tels ou tels effets – ce que le chercheur.se sera amené.e à étudier. Notamment, la mécanique de jeu « déplacement », comme la marche ou la course, n'a pas le même effet si elle est présente dans un simulateur de marche (*What Remains of Edith Finch*, Giant Sparrow, 2017), dans un jeu d'horreur (*Silent Hill*, Konami, 1999) ou dans un jeu de bataille royale (*Fortnite*, Epic Games, 2017).

Tableau 1 Grille de travail pour l'étude du langage ludique

Plan syntaxique		Mé c a n i q u e s d e j e u ↓	Plan s é m a n t i q u e	Mé c a n i s m e d e j o u a b i l i t é ↓	Plan pragmatique		Jouer ↓
Ludèmes	Mécaniques		« Message »		Effets affectifs	Effets sémiotiques	

- 48 Conformément aux méthodologies sémiotiques, ce genre de méthode par inférence ne prétend pas décrire le réel tel qu'il est vécu par les joueur.se.s, mais sert à déduire ce qui est le plus probable d'être actualisé comme expérience de jeu ainsi que les effets possibles sur le joueur.se et ce, en collectant un grand nombre d'observations. Comme le défend Eco (1990, pp.21-22.), si, théoriquement, les interprétations sont virtuellement illimitées, dans les faits, certaines sont « farfelues » et doivent être éliminées pour favoriser les « meilleures » – soit celles qui renvoient directement aux signes présents dans l'objet. En systématisant la collecte de données et en l'organisant méthodologiquement, le chercheur.se s'assure ainsi d'objectiver ses conclusions par l'accumulation de « preuves » que tous et toutes peuvent également observer au sein du jeu.
- 49 De plus, ces mêmes étapes de travail pourraient être utilisées avec une étude de réception où, à la dernière étape, seraient sondés les joueur.se.s quant aux effets ressentis et au sens donné à leur expérience du jeu. Une combinaison des deux méthodes, par inférence et empirique, pourrait d'ailleurs constituer un protocole de recherche en cohérence avec l'approche générale : une première étude sémiotique permettrait d'inférer les effets ludiques puis une seconde étude de terrain permettrait de faire état de l'expérience telle que vécue par les joueur.se.s. La première étude

pourrait alimenter la seconde (par exemple, pour l'élaboration du questionnaire) et vice-versa (les résultats de terrain bonifieraient l'analyse sémiotique).

Conclusion

- 50 Les récentes tendances observées parmi les théoricien.ne.s du jeu d'élaborer le concept de « mécanique signifiante » et de travailler à partir d'approches communicationnelle et sémiotique nous ont invités à problématiser l'importance du facteur humain dans le fonctionnement même des mécaniques de jeu. Nous les avons alors abordées à partir de leur pouvoir de signification en mettant en lumière un troisième terme au sein de la relation jeu-joueur.se : le mécanisme de jouabilité. Cette triade, qui fait écho à plusieurs autres travaux en études du jeu, constitue le cœur de l'expérience signifiante du jeu.
- 51 Forts de ces constats, nous avons insisté sur la nécessité de concevoir le dialogue entre le jeu et le joueur.se à partir du langage. Le rôle des mécaniques a alors été mis en lumière, soit celui d'articuler le langage ludique à partir des ludèmes afin de produire un message à interpréter qui, en fin de compte, se résume à « ceci est du jeu ». La distinction classique des trois plans du langage (syntaxique, sémantique et pragmatique) utilisée fréquemment en études sémiotiques nous a permis d'opérationnaliser les étapes clés de la communication dans le contexte du jeu. Distinguer ces trois plans du langage ludique a également facilité le découpage en étapes de travail pour une étude sur l'expérience signifiante du jeu basée sur les effets affectifs et sémiotiques produits par le rapport entre jeu et joueur.se.
- 52 Cadre conceptuel et méthodologique pour l'étude des expériences ludiques à partir d'une approche communicationnelle et pragmatiste, la méthode proposée ici demande néanmoins à être mise à l'épreuve par l'analyse de jeux et de contextes de pratiques. Notre groupe de recherche constitue à l'heure actuelle un corpus diversifié d'analyses, matière première indispensable pour éprouver notre approche afin de la valider, la bonifier, voire la corriger pour doter la recherche en jeu d'outils et de modèles à même de mieux décrire la complexité et la richesse de l'expérience ludique.

BIBLIOGRAPHIE

AARSETH E. (2014), « Ontology », in M. J. P. Wolf, et B. Perron (eds), *The Routledge companion to video game studies*, New York, Routledge, pp. 510-518.

ADAMS E. & DORMANS J. (2012), *Game mechanics: Advanced game design*, Berkeley, New Riders.

ALVAREZ J. (2018), *Approche atomique du jeu vidéo : Briques Gameplay 3.0*, France, LudoScience.

ARNAB S., LIM T., CARVALHO M.B., BELLOTTI F., DE FREITAS S., LOUCHART S., SUTTIE N., BERTA R. & DE GLORIA A. (2015), « Mapping learning and game mechanics for serious games analysis », *British Journal of Educational Technology*, 46(2), pp. 391-411.

- ARSENAULT D. (2011), *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- BATESON G. (1972), *Steps to an Ecology of Mind: Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chicago, University of Chicago Press.
- BOGOST I. (2008), « The Rhetoric of Video Games », in K. Salen (ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*, Cambridge, MIT Press, pp. 117-139.
- BRETON P. (1987), *Histoire de l'informatique*, Paris, La Découverte.
- CHOMSKY N. (1959), « Review of Verbal behavior », *Language*, 35(1), pp. 26-58.
- COOK D. (2006), « What are game mechanics? » *LOSTGARDEN*, <https://lostgarden.home.blog/2006/10/24/what-are-game-mechanics/>
- CRAWFORD C. (2004), *Chris Crawford on Interactive Storytelling*, Londres, Pearson Education.
- DE SOUZA C. S. (2005), *The semiotic engineering of human-computer interaction*, Cambridge, MIT Press.
- DELEUZE G. (1981), *Spinoza-philosophie pratique*, Paris, Les Éditions de minuit.
- DUBBELMAN T. (2016), « Narrative game mechanics », *International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Springer, pp. 39-50.
- ECO U. (1985), *Lector in fabula*, Paris, Le livre de poche.
- ECO U. (1990), *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Le livre de poche.
- FABRICATORE C. (2018), « Underneath and Beyond Mechanics. An Activity-theoretical Perspective on Meaning-making in Gameplay », in B. Suter, M. Kocher et R. Bauer (eds.), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, New York, Columbia University Press, pp. 87-111.
- FULLERTON T., SWAIN C. & HOFFMAN S. (2004), *Game design workshop: Designing, prototyping, & playtesting games*, Boca Raton, CRC Press.
- GENVO S. (2011), « Penser les phénomènes de "ludicisation" du numérique : Pour une théorie de la jouabilité », *Revue Des Sciences Sociales*, 45, pp. 68-77.
- GENVO S. (2013), *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine.
- HANSEN D. (2019), « Morphologie du jeu vidéo : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu », communication dans le cadre du colloque *Les langages du jeu vidéo : codes, discours et images en jeu*, Université de Lausanne, 24-26 octobre 2019.
- HENRIOT J. (1989), *Sous couleur de jouer*, Paris, José Corti.
- HOFMANN I. (2018), « Requirements for a general game mechanics framework », in B. Suter, M. Kocher & R. Bauer (eds.), *Games and Rules: Game Mechanics for the "Magic Circle"*, New York, Columbia University Press, pp. 67-86.
- HUNICKE R., LEBLANC M. & ZUBEK R. (2004), « MDA: A formal approach to game design and game research », *Proceedings of the AAAI Workshop on Challenges in Game AI*, 4(1).
- JAMES W. (2013 [1907]), *Pragmatism, A New Name for Some Old Ways of Thinking*, The Project Gutenberg EBook.
- JAMES W. (2006 [1911]), *Introduction à la philosophie*, Paris, Les Empêcheurs de Penser en Rond.
- JAMES W. (2010 [1912]), *Essays in Radical Empiricism*, The Project Gutenberg EBook.

- JÄRVINEN A. (2008), *Games without frontiers: Theories and methods for game studies and design*, thèse de doctorat, Tampere University.
- JUUL J. (2011), *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT press.
- KIM B. (2015), *Understanding gamification*, Chicago, ALA TechSource.
- KUHN T. S. (1957), *The Copernican revolution: Planetary astronomy in the development of western thought*, Cambridge, Harvard University Press.
- MABILLOT V. (2003), « Les proximités de l'interactivité », *Communication & langages*, 138(1), pp. 105-121.
- MANOVICH L. (2002), *The language of new media*, Cambridge, MIT Press.
- MARANHÃO D. M., JUNIOR G. M. M., DA ROCHA FRANCO A. O., & MAIA J. G. R. (2016), « Towards a Comprehensive Model for Analysis and Definition of Game Mechanics », *Proceedings of SBGames*, pp. 581-590.
- MASSUMI B. (1995), « The Autonomy of Affect », *Cultural Critique*, 31, pp. 83-109.
- MORRIS C. W. (1938), « Foundations of the Theory of Signs », *International Encyclopedia of Unified Science*, 1(1), pp. 1-59.
- NIEDENTHAL S. (2009), « What we talk about when we talk about game aesthetics », in *Digital Games Research Association (DiGRA)*, Londres, Royaume-Uni, pp. 1-9.
- PEIRCE C. S. (1903), « Syllabus of a course of Lectures at the Lowell Institute beginning 1903, Nov. 23. On Some Topics of Logic », (MS [R] 478), Robin Catalogue.
- PEIRCE C. S. (1905), « Issues of Pragmaticism », *The Monist*, 15(4), pp. 481-499.
- PEIRCE C. S. (1992), « Qu'est-ce que le pragmatisme ? » (*Collected Papers*) Rue Descartes, 5/6, pp. 13-21.
- PÉREZ-LATORRE Ó., OLIVA M., & BESALÚ R. (2017), « Videogame analysis: a social-semiotic approach », *Social Semiotics*, 27(5), pp. 586-603.
- ROUSE III R. (2004), *Game design: Theory and practice*, Burlington, Jones & Bartlett Learning.
- SALEN K. & ZIMMERMAN E. (2004), *Rules of play*, Cambridge, MIT Press.
- SICART M. (2008), « Defining Game Mechanics », *Game Studies*, 8(2).
- SKINNER B. F. (1957), *Verbal Behavior*, Upper Saddle River, Prentice-Hall.
- SPINOZA B. (2011 [1677]), *L'Éthique*, Paris, Folio.
- VARGAS-IGLESIAS J. J., & NAVARRETE-CARDERO L. (2019), « Beyond rules and mechanics: A different approach for ludology », *Games and Culture*, 15(6), pp. 587-608.
- ZICHERMANN G. & CUNNINGHAM C. (2011), *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*, Sebastopol, O'Reilly Media.
- ZIMMERMAN E. (2014), « Position Statement: Manifesto for a Ludic Century », in S. P. Walz et S. Deterding (eds.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications*, Cambridge, MIT Press, pp. 19-22.

NOTES

1. Ont collaboré à l'écriture de cet article Maude Bonenfant, Marc-André Boisvert-Bondu, Alexane Couturier, Laura Iseut Lafrance St-Martin, Alban Loosli, Mathilde Savoie et Coline Senac.
2. Toutes les citations en anglais sont traduites par nous.
3. Dans ce court jeu, le joueur.se contrôle une mire de fusil, l'invitant ainsi à tirer sur des « terroristes » dans un décor rappelant le Moyen-Orient. À chaque tir, des « dommages collatéraux » sont produits (c'est-à-dire que des civils sont également tués), ce qui entraîne l'apparition de nouveaux terroristes à l'écran. Ainsi, plus le joueur.se tire et plus il ou elle s'éloigne de l'atteinte du but, soit d'éliminer tous les terroristes. Par cette rhétorique de l'échec, Frasca démontre avec force l'absurdité de la guerre comme réponse au terrorisme.
4. L'approche de De Souza (2005) consiste à reconnaître que les signes sont produits au travers de fonctions et ensuite de signaux.
5. Le pragmatisme états-unien n'est pas un mouvement monolithique. Dès ses débuts, il se divise en deux écoles : le pragmatisme de James et le pragmatisme de Peirce. Bien que Peirce soit à l'origine du terme « pragmatisme », James le popularise par une série de conférences (1907) dans lesquelles il s'écarte de l'approche strictement méthodologique de Peirce afin de développer un deuxième axe pour sa philosophie : la définition génétique de la vérité. Suite à ces conférences, Peirce se dissocie du pragmatisme de James et renomme son approche le « pragmatisme » (1905). Malgré ces divergences, le pragmatisme états-unien présente une unité générale, ce qui justifie un usage conjoint de ces deux penseurs.
6. À la suite de Bergson, Deleuze (1968) conçoit le virtuel en opposition avec l'actuel. Il s'agit donc de ce qui n'a pas (encore) pris forme dans le monde, ce qui n'a jamais été actualisé, mais dont les conditions d'actualisation se trouvent dans le réel. Ainsi, le virtuel est ce qui permet à la nouveauté de se manifester. Par le virtuel, le monde s'ouvre sur les potentialités et sur son devenir. Dans le contexte des mécaniques de jeu, le virtuel représente l'indétermination de l'expérience de jeu et de son sens. Le jeu offre aux joueur.se.s un espace de liberté qui leur permet de produire une nouvelle interprétation de l'expérience ludique.
7. Or, même si le joueur.se a pris une décision d'action, cela ne signifie pas qu'il ou elle a les habiletés sensori-motrices pour exécuter adéquatement cette décision.
8. http://bogost.com/games/cow_clicker/ (dernière consultation le 15 janvier 2022).
9. <https://www.wired.com/2011/12/ff-cowclicker/> (dernière consultation le 15 janvier 2022).
10. La question des affects mériterait un plus long développement de par leur nature particulière. Nous sommes conscients qu'un raccourci est ici utilisé et que toute la panoplie infinie d'affects est limitée par l'usage de la langue, particulièrement dans un contexte de recherche.

RÉSUMÉS

En continuité avec les travaux sur les mécaniques signifiantes de jeu, nous proposons, dans le cadre de cet article, de rendre compte de la dimension expérientielle de la mécanique en développant une méthode de recherche à partir des effets affectifs et sémiotiques produits par l'interaction entre le jeu et les joueur.se.s. L'expérience ludique est alors considérée comme un acte de langage dialogique et immanent à un contexte d'émission et de réception entre les concepteur.rice.s et les joueur.se.s. Avec ce type d'approche communicationnelle et pragmatiste,

le jeu est conçu comme un processus sémiotique interprétatif où les mécaniques agissent comme grammaire (plan syntaxique) afin de produire du sens (plan sémantique) propre à une situation (plan pragmatique). En divisant l'étude de l'expérience ludique en trois plans du langage, il devient possible de faire état non seulement des actions et rétroactions du système ludique, mais également des effets affectifs et sémiotiques du jeu actualisé dans un contexte à chaque fois renouvelé par les joueur.se.s.

Following the work on meaningful mechanics, we propose, in this article, to account for the experiential dimension of game mechanics. We develop a research method from the affective and semiotic effects produced by the interaction between the game and the players. The playful experience is considered an act of dialogical language and immanent to a context of transmission and reception between the designers and the players. With this communicational and pragmatist approach, we conceived the game as a semiotic process where the mechanics act as grammar (syntactic level) to produce meaning (semantic level) specific to a situation (pragmatic level). By dividing the study of the playful experience into three levels of language, it becomes possible to report the actions and feedback of the game system and the emotional and semiotic effects in a context each time renewed by the players.

INDEX

Keywords : mechanics, game mechanics, gameplay mechanism, communication, language, pragmatism, playful experience

Mots-clés : mécanique, mécanique de jeu, mécanisme de jouabilité, communication, langage, pragmatisme, expérience ludique

AUTEUR

HOMO LUDENS

Groupe de recherche sur le jeu et la communication, Université du Québec à Montréal
<http://homoludens.ca/>