



**UNIVERSITÉ  
DE GENÈVE**

**FACULTÉ DE PSYCHOLOGIE  
ET DES SCIENCES DE L'ÉDUCATION**



## **Jeux expressifs :**

# **Le récit suffit-il à générer du sens ?**

*Étude du lien entre la richesse du gameplay d'un jeu expressif et la perception de sens chez le « joueur eudémonique ».*

Mémoire présenté pour l'obtention du Master MALTT  
Master of Science in Learning and Teaching Technologies

Hélène Parmentier  
Genève, le 6 juin 2023

### **DIRECTION**

**Nicolas SZILAS**, TECFA, FPSE, Université de Genève  
**Thi Kim Oanh Hélène LE**, TECFA, FPSE, Université de Genève

### **JURY**

**Nicolas SZILAS**, TECFA, FPSE, Université de Genève  
**Thi Kim Oanh Hélène LE**, TECFA, FPSE, Université de Genève  
**Eric SANCHEZ**, TECFA, FPSE, Université de Genève

## RESUME

Appelés *meaningful*, *purposeful*, voire *eudaimonic games* en anglais, les jeux expressifs proposent un gain de sens ou de perspective, parfois à travers leur structure narrative, parfois en utilisant le gameplay pour permettre au joueur d'interpréter le sens du jeu en interagissant avec lui. Cette étude explore le lien entre la richesse du gameplay et la perception de sens chez les joueurs, en distinguant le sens du contenu (signifiante) et le sens du jeu en tant que support (pertinence). Par ailleurs, les jeux expressifs sont un médium de choix pour le jeune domaine de recherche que représente l'expérience vidéoludique eudémonique. L'eudémonisme, chez les grecs, était une conception du bonheur dans laquelle les individus s'investissent dans des activités signifiantes dans un objectif de croissance personnelle. En utilisant deux jeux expressifs traitant du deuil, nous étudions le lien entre l'eudémonisme des joueurs et leur perception de sens des jeux expressifs. Cinquante participants ont rempli un questionnaire visant à mesurer un score d'eudémonisme avant d'être aléatoirement répartis en deux groupes, l'un proposant un jeu dont le récit est entièrement intégré au gameplay, l'autre dont le récit est plutôt transmis directement. Ils ont ensuite renseigné un questionnaire portant sur l'expérience de jeu et le sens perçu. Bien que les résultats indiquent effectivement que le niveau de gameplay détermine la pertinence du support, qui à son tour détermine l'appréciation du jeu, aucune différence n'a été trouvée entre les deux conditions. Des perspectives sont proposées pour la recherche en expériences vidéoludiques eudémoniques.

## MOTS-CLES

jeux vidéo ; jeux sérieux ; jeux expressifs ; récit ; gameplay ; sens ; expérience vidéoludique eudémonique ; eudémonisme ; psychologie positive

## REMERCIEMENTS

*Tout d'abord, je tiens à remercier Nicolas Szilas et Thi Kim Oanh Hélène Le, mes encadrants pour ce mémoire, pour leur bienveillance et leurs encouragements, mais aussi pour leur confiance, leur ouverture d'esprit et leur disponibilité. Je vous suis très reconnaissante de m'avoir permis de travailler sur une problématique qui me passionne et qui est encore peu étudiée. Surtout, merci d'avoir permis mon upgrade, j'aime beaucoup cette nouvelle version !*

*Je remercie également Eric Sanchez d'avoir eu la gentillesse d'accepter de faire partie de mon jury. C'est à la fois un plaisir et un grand honneur d'être jugée par des personnes qui partagent cet attrait pour le « jeu sérieux ». Un grand merci, d'ailleurs, à l'ensemble des enseignants et assistants du Master MALTT qui chacun à leur manière m'ont poussée plus loin et m'ont permis de débloquent des niveaux cachés. Je remercie également mes camarades de la volée Baldur qui m'ont fourni de la mana, me permettant de tenir le rythme malgré les obstacles grâce à notre dynamique collective. Un merci tout particulier à Larissa, ma player2 préférée, qui m'a ~~subie~~ supportée dans tous les projets de groupe depuis le début !*

*Merci à Twisted BrainZ de m'avoir permis de level up et de proposer les idées les plus farfelues qui soient, tout en me laissant le temps dont j'avais besoin pour étudier et pour achever ce travail de recherche. Achievement unlocked, back to writing stories !*

*Merci à tous les participants à cette étude, pour certains des amis, qui m'ont permis d'avoir quelque chose à dire dans ce manuscrit ! En parlant des amis, un immense merci aux miens qui ont subi tour à tour mes traversées du désert et mes légendaires speedruns sans céder à l'envie de me faire subir une Fatality, en particulier Julie, Elo, Olivia, Rémy et Marion, mais également à mon frère et à mes sœurs, mes parents et ma grand-mère qui, par amour et par courtoisie, ont gentiment fait semblant de s'intéresser à ce que je faisais à l'université.*

*Un grand merci également à Nico, Julie, Piera et Larissa d'avoir accepté de relire mon ouvrage à la recherche de bugs et autres glitches !*

*Je remercie du fond du cœur mes incroyables enfants, mes précieuses ancres, qui ont dû faire preuve de beaucoup de patience et de compréhension pendant ces années où j'ai jonglé entre le travail, les cours et les examens. C'est pour donner du sens à ce que ce projet leur a pris, à eux, que j'en ai atteint la fin, mais aussi pour leur donner l'exemple (ne faites pas comme moi, n'attendez pas !). Vous avez rendu le jeu à la fois plus difficile car j'ai dû me dédoubler continuellement, mais aussi plus facile, car à côté de votre bonheur, tout est très relatif.*

*Enfin et surtout, je remercie infiniment Nico, mon alter ego, mon ange gardien et mon pilier, celui qui est à la fois mon healer, mon DPS et mon tank, mon ammo et mon armor, mon inventaire et ma carte, pour son soutien inconditionnel, sa solidité infaillible et pour avoir rendu cette aventure possible, tout simplement. Sans toi, il n'y aurait pas de place pour moi dans ma propre vie, et aucun mot n'est assez signifiant pour exprimer tout l'amour, le respect et la gratitude que j'éprouve pour toi. J'ai parfois l'impression qu'on passe notre vie à tenter de finir Celeste en mode difficile, mais avec toi, c'est toujours plein de sens... et c'est tout ce qui compte. Ad augusta per angusta.*

## Table des matières

---

1. INTRODUCTION.....	6
1.1 Les jeux expressifs : des jeux qui ont du sens .....	6
1.2 Le joueur eudémonique et la quête de sens.....	8
1.3 Le sens dans le jeu & le sens du jeu.....	12
2. REVUE DE LITTÉRATURE .....	14
2.1 Eudémonisme et jeux vidéo .....	14
2.2 Narratologie vs. ludologie.....	16
2.3 Au-delà des divergences, le défi de l'intégration .....	17
3. QUESTION DE RECHERCHE & HYPOTHÈSES.....	20
4. MÉTHODE .....	23
4.1 Participants .....	23
4.2 Collecte des données.....	23
4.2.1 Procédure générale .....	23
4.2.2 Mesure des scores d'eudémonisme .....	24
4.2.3 Matériel .....	25
4.2.4 Mesures d'évaluation de l'expérience et du sens.....	28
4.3 Plan expérimental et variables .....	30
4.4 Analyses .....	31
5. RESULTATS.....	32
5.1 Niveau de gameplay perçu dans les conditions .....	32
5.2 Evaluation de l'expérience de jeu.....	32
5.3 Le poids de la pertinence du support .....	33
5.4 Perception de sens : contenu et support .....	34
5.5 Eudémonisme et habitudes de jeu .....	35
5.6 Eudémonisme et expérience de jeu .....	36
5.7 Eudémonisme et perception de sens .....	37
6. DISCUSSION .....	38
7. CONCLUSION .....	45
8. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES.....	47
9. ANNEXES.....	52

## Index des figures

---

Figure 1. Capture d'écran du jeu Forgotten (YourDie, 2018).....	7
Figure 2. Capture d'écran du jeu The Witcher 3 (CD Projekt, 2015).....	8
Figure 3. La pyramide des besoins, d'après la théorie de la motivation humaine de Maslow .	9
Figure 4. Echelle d'implication selon la perspective du loisir sérieux (Stebbins, 2008).....	11
Figure 5. The narrative quality of game mechanics (tiré de Larsen et Schoenau-Frog, 2016)	19
Figure 6. Définition des dimensions de l'échelle PWB (tiré de Ryff, 1989).....	25
Figure 7. Capture d'écran de la séquence de Lewis dans le jeu What Remains of Edith Finch	27
Figure 8. Capture d'écran de l'accueil du jeu Brothers, A Tale Of Two Sons .....	28
Figure 9. Perception du niveau de gameplay pour Brothers (n=13) et Edith Finch (n=18) .....	32
Figure 10. Corrélations entre le score d'autonomie au PWB et la fréquence de consommation de jeux narratifs (à gauche) et la fréquence de consommation de jeux hardcore (à droite) ..	35
Figure 11. Influence des dimensions <i>sens de la vie</i> (à gauche) et <i>autonomie</i> (à droite) du PWB sur le score total d'évaluation de l'expérience de jeu (PENS) .....	36
Figure 12. Influence des dimensions <i>sens de la vie</i> (à gauche) et <i>autonomie</i> (à droite) du PWB sur la dimension <i>relatedness</i> du PENS .....	37
Figure 13. Influence des dimensions <i>sens de la vie</i> (à gauche) et <i>autonomie</i> (à droite) du PWB sur la dimension <i>présence/immersion</i> du PENS.....	37

## Index des tableaux

---

Tableau 1. Habitudes de jeu des participants (N=31).....	23
Tableau 2. T tests (Welch) menés entre les conditions pour chaque variable dépendante ...	33
Tableau 3. Corrélations avec la valeur accordée au temps de jeu .....	34
Tableau 4. Corrélations : sens du jeu (support) vs. sens dans le jeu (contenu).....	35

## Liste des annexes

---

Annexe 1 : Information et consentement.....	52
Annexe 2 : Génération de l'identification unique par Qualtrics .....	53
Annexe 3 : Echelle de bien-être psychologique (Ryff, 89) .....	54
Annexe 4 : (post-jeu) Information et saisie de l'identifiant fourni par Qualtrics.....	57
Annexe 5 : Game Player Experience of Need Satisfaction (Ryan et al., 2006).....	58
Annexe 6 : Questions de contrôle .....	60
Annexe 7 : Questionnaire final (sens et expérience) .....	61

## 1. INTRODUCTION

---

### 1.1 Les jeux expressifs : des jeux qui ont du sens

*J'ouvre les yeux, puis je me lève. Il a l'air de faire beau, dehors. Au bout de mon lit, un bureau, au-dessus duquel est affichée une liste de choses à faire. Je m'exécute : je commence par préparer du café, puis je vais arroser ma plante. Alors que je reviens chercher mon café, ma tasse a disparu. Elle était pourtant là il y a quelques secondes, j'en suis certaine ! Je me retourne pour la chercher du regard et soudain, assises à ma table, plusieurs personnes semblent être au beau milieu d'un repas, attendant visiblement une réponse de ma part.*

Je suis Annie, le personnage atteint de démence sénile imaginé par un studio néerlandais pour le jeu « Forgotten » (YourDie, 2018). J'incarne ce personnage à la première personne, ce qui signifie que je vois à travers ses yeux ([Figure 1](#)). Forgotten est un bon exemple du potentiel expressif des jeux vidéo, car il manipule les règles auquel le joueur est habitué (tout comme Annie est habituée à retrouver sa tasse où elle l'a posée) afin de causer chez lui le désarroi qu'Annie doit ressentir au quotidien. Ce jeu n'enseigne pas ce qu'est cette maladie, il ne tente pas de nous convaincre de changer notre comportement, mais il offre une nouvelle perspective, une reconfiguration de notre représentation d'Alzheimer, cette maladie que tout le monde connaît.

C'est ici que le jeu expressif se distingue des autres *serious games*, ces jeux vidéo aux thématiques et aux enjeux très différents qui forment, ensemble, une vaste catégorie de jeux partageant la même volonté d'offrir au joueur davantage que du divertissement ou du plaisir (Susi et al., 2015).

Au sein de cette catégorie, les jeux vidéo expressifs occupent une place particulière, à mi-chemin entre les jeux persuasifs et les jeux pédagogiques ou éducatifs. A l'instar des jeux persuasifs, comme « Quit Smoking » (Deleon Games/Kongregate) qui tente de convaincre le joueur d'arrêter de fumer, ils invitent le joueur à remettre en question leur monde, mais s'en distinguent par une volonté de laisser le joueur trouver ses propres réponses et interpréter son expérience de jeu à sa guise. A défaut de vouloir convaincre le joueur, les jeux expressifs semblent pourtant bien vouloir lui enseigner *quelque chose*, et pourtant ils ne contiennent pas d'objectif d'apprentissage clair, ce qui les distingue également des jeux pédagogiques.



Figure 1. Capture d'écran du jeu *Forgotten* (YourDie, 2018)

Enfin, ils proposent une introspection, une réflexion sur soi-même et sur le monde, un changement de perspective et visent à inspirer, à suggérer plutôt qu'à convaincre ou enseigner ; cela fait du jeu expressif un objet à vocation sociale, philosophique et artistique. C'est ainsi que Sébastien Genvo (2021), résume le concept de jeu expressif :

*« La notion d'expressivité permet ainsi de penser ces types de jeux, qui parlent du réel, qui n'essaient pas de nous convaincre d'un message préétabli sur ce réel, mais qui visent plutôt à interroger le joueur pour lui laisser apporter ses propres réponses. Mais le concept de jeu expressif permet aussi d'esquisser une voie pour explorer ce que peut être l'art du jeu vidéo. Pour moi une des vocations de l'art est de nous toucher émotionnellement tout en nous faisant réfléchir sur nous-même, sur autrui, sur le monde qui nous entoure. En conclusion, à travers la présente réflexion et la restitution de la démarche de création entourant deux jeux, j'ai souhaité montrer qu'interroger l'expressivité des jeux vidéo permet également d'en interroger la potentialité artistique. »*

De nombreux jeux proposent des expériences « expressives ». Certains jeux destinés au divertissement incluent des dilemmes moraux par exemple, n'ayant pas pour objectif de persuader le joueur ou de lui enseigner quoi que ce soit, mais plutôt de lui offrir un moment d'introspection, de l'interroger sur ses valeurs. La série des jeux de rôle « *The Witcher* » (CD Projekt, depuis 2007) pour n'en citer qu'une, met régulièrement le joueur devant des choix

cornéliens. Dans cette série de jeux en particulier, le joueur est poussé à se positionner vis-à-vis de la philosophie « du moindre mal » que porte le protagoniste (Figure 2). D'une certaine manière, « The Witcher » permet au joueur de faire le point sur ses propres représentations du bien et du mal et éventuellement, de les actualiser.



Figure 2. Capture d'écran du jeu The Witcher 3 (CD Projekt, 2015)

Toutefois, bien que de nombreux jeux divertissants proposent des parenthèses pleines de sens à leurs joueurs, ce travail de recherche se concentrera sur les jeux dont la vocation première est cette expérience d'expressivité, ces jeux qui laissent le divertissement et le plaisir de côté pour se concentrer d'abord et surtout sur le sens qu'ils peuvent apporter au joueur.

Ces « expressive games » sont souvent appelés « meaningful games » dans la littérature anglophone (Daneels et al., 2020 ; 2021a ; 2021b) : ce sont des jeux inspirants, signifiants, des « jeux qui ont du sens ». Mais comment qualifier leur public ?

## 1.2 Le joueur eudémonique et la quête de sens

En philosophie, la recherche de sens est associée au concept d'eudémonisme : le bonheur suprême selon Aristote (Ryan et Deci, 2001). En effet, si l'hédonisme vise à maximiser le plaisir et à minimiser la souffrance, l'eudémonisme vise à la réalisation de son plein potentiel, à une vie accomplie. Ainsi, l'eudémonisme est une conception du bonheur dans laquelle les individus s'impliquent dans des activités ou des buts qui favorisent la croissance ou le développement personnel, et sont en perpétuelle quête de sens (LaGuardia et Ryan, 2000).

On remarque ici le lien assez direct entre le concept d'eudémonisme et celui de la motivation intrinsèque dans la théorie de l'autodétermination (Deci et Ryan, 1985). Pour cette dernière, la recherche de satisfaction de besoins psychologiques fondamentaux que sont la compétence, l'autonomie et le sentiment d'appartenance est un processus inné, et permet la croissance psychologique, l'intégrité et le bien-être (LaGuardia et Ryan, 2000). C'est le besoin de croissance, un besoin qu'on peut qualifier d'eudémonique, qui permet lorsqu'une personne se sent suffisamment autonome, compétente et socialement intégrée d'atteindre ses buts personnels en accord avec elle-même.

La poursuite volontaire de l'accomplissement, la volonté d'aligner ses actes et ses valeurs, l'autonomie dans cette quête sont également des facteurs repris par Caroll D. Ryff en 1989 pour définir le bien-être psychologique. Dans ses travaux, Ryff œuvre à extraire l'essence des composantes communes à des théories du bien-être ou du bonheur conceptuellement proches. Il est vrai qu'il serait difficile d'isoler le concept d'eudémonisme de la théorie de l'autodétermination ou de la pyramide des besoins de Maslow (1943) qui hiérarchisait les besoins fondamentaux humains, faisant figurer l'accomplissement de soi, ou l'actualisation de soi dans son plein potentiel (p.10), au niveau supérieur ([Figure 3](#)). Devenir la meilleure version possible de soi-même fait partie des besoins élémentaires de tout être humain selon Maslow.

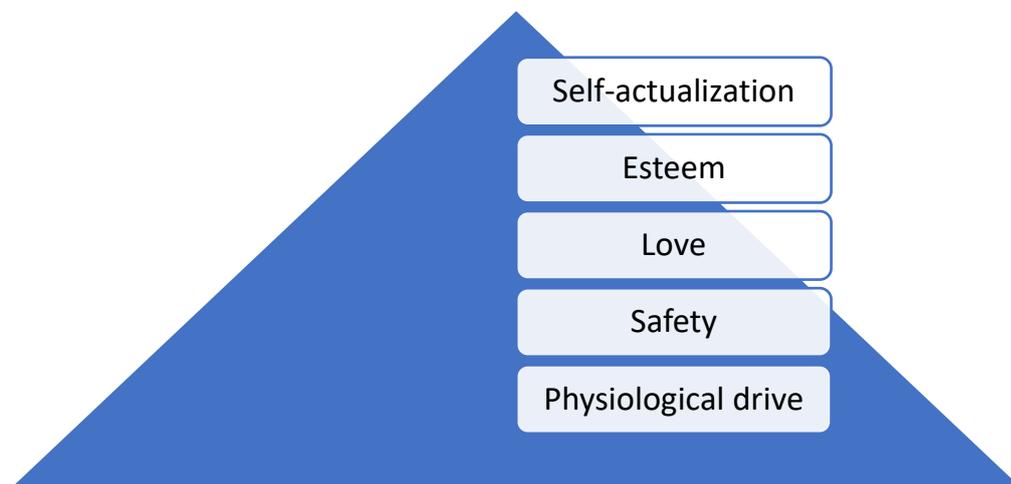


Figure 3. La pyramide des besoins, d'après la théorie de la motivation humaine de Maslow

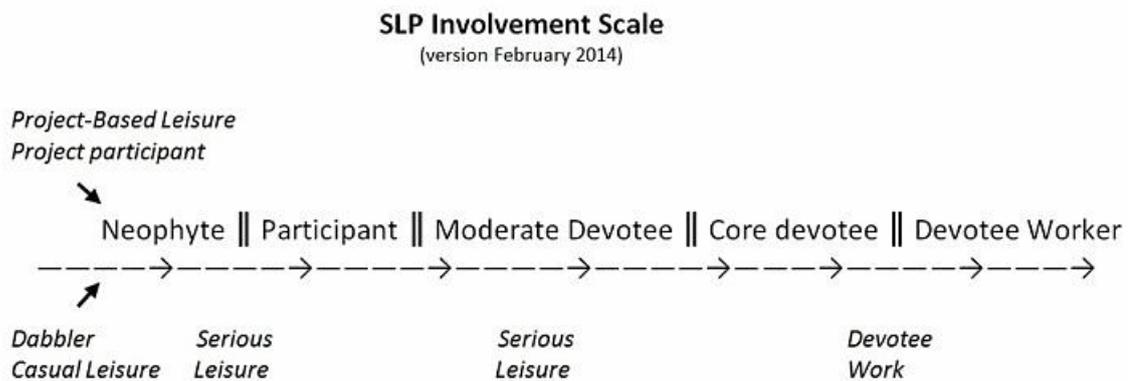
Ryff propose alors une échelle de mesure du bien-être psychologique, l'échelle *Psychological Well-Being* ou PWB (1989) qui repose sur les besoins psychologiques identifiés dans de nombreux travaux antérieurs issus de la psychologie positive, inspirée notamment par l'eudémonisme d'Aristote, la théorie de l'auto-détermination de Ryan et Deci, la réalisation

de soi de Maslow, la personne pleinement fonctionnelle de Rogers, l'individuation de Jung et la maturité d'Allport (Ryff, 1989). L'apport de Ryff est de mettre de côté les questions de bonheur ou de plaisir pour se concentrer plutôt sur la satisfaction de besoins psychologiques occupant le plus haut niveau de la pyramide de Maslow.

Le concept de « loisir sérieux » de Stebbins (2008) rejoint également les concepts d'eudémonisme et de motivation intrinsèque (dans Martineau et Roul, 2021) en postulant que par opposition au *casual leisure*, plus attaché à des motivations hédoniques de plaisir et de satisfaction immédiate, le *serious leisure* implique obligatoirement la motivation intrinsèque à s'engager dans l'activité, une persévérance et des efforts significatifs pour s'y impliquer afin d'en obtenir des bénéfices à long-terme (Martineau et Roul, 2021). La [Figure 4](#), basée sur les travaux de Stebbins (2008), décrit l'évolution de l'engagement d'un participant dans une activité : si le loisir est ponctuel, par exemple s'il on participe à une activité dans le cadre d'un projet, ou s'il est régulier parce que l'on pratique un loisir en tant qu'amateur, le modèle de Stebbins considère que l'on est alors un néophyte. On ne devient un participant à part entière que si l'on poursuit en fait un but sérieux. Selon Stebbins, cette poursuite sérieuse (*serious pursuit*) englobe le *serious leisure* ainsi que le *devotee work* et c'est parce qu'elle est sérieuse qu'elle permet l'implication nécessaire pour persévérer dans l'activité. Ainsi, on peut apprécier le jeu vidéo comme divertissement par exemple, puis rechercher des jeux vidéo à visée sociale, philosophique ou psychologique afin de gagner en sagesse ou en perspective sur soi-même ou sur le monde. Dans ce cas, la poursuite devient sérieuse et l'activité moins divertissante, mais plus signifiante, ce qui était le but poursuivi. La dernière étape du modèle concerne le *devotee work*, c'est-à-dire le travail et donc les revenus que la personne réussit à générer à travers son loisir sérieux. A ce stade, il ne s'agit plus seulement d'affiner la frontière entre le loisir et l'engagement, mais aussi celle qui sépare habituellement le travail du loisir. Pour reprendre notre exemple, la personne qui utilise le jeu vidéo pour se façonner une meilleure compréhension du monde pourrait en fin de compte développer ses propres jeux à vocation sociale, devenant ainsi un *devotee worker*.

On peut jouer à un jeu vidéo par pragmatisme, parce que l'on souhaite apprendre quelque chose de précis, ou par hédonisme, pour le divertissement pur, mais on peut aussi jouer, comme on irait au musée par exemple, dans l'espoir d'en ressortir grandi ou changé vers le mieux, ce qui correspond à une motivation eudémonique à jouer. Stebbins considère d'ailleurs

le tourisme culturel, dans lequel il inclut la fréquentation de musées, comme une forme de *serious leisure* (1996). Les jeux expressifs entrent dans cette dernière catégorie, leur propos reposant sur la motivation intrinsèque d'une personne à se développer, à ouvrir son esprit et par là, à explorer son propre potentiel de croissance.



Notes:

- Level of involvement may peak at any point on this scale.
- Some dabblers and project participants never become neophytes.
- Some neophytes before their involvement neither dabbled nor participated in a project.

Figure 4. Echelle d'implication selon la perspective du loisir sérieux (Stebbins, 2008)

[www.seriousleisure.net](http://www.seriousleisure.net)

De manière intéressante, en sciences de l'éducation, la ludicisation a déjà été définie comme un « processus centré sur l'expérience du joueur, consistant à implémenter des affordances motivationnelles basées sur les principes de conception de jeux pour favoriser une expérience ludique » chez l'apprenant (Sanchez et al., 2019). Dans cette perspective, la ludicisation « produit des effets psychologiques et comportementaux sur l'apprentissage » et a pour objectif de « changer le sens de la situation d'apprentissage ». On pourrait considérer que l'objectif est de la faire passer d'une activité purement pragmatique, du point de vue de l'apprenant, à une activité pragmatico-hédonique. Le processus est à la fois similaire et opposé dans le jeu expressif : on change le sens du jeu, mais pour le faire passer d'une activité hédonique à une activité eudémono-hédonique, en quelque sorte. Une différence importante, tout de même, réside dans le fait que pour favoriser l'apprentissage dans les jeux pédagogiques ou la ludicisation des situations d'apprentissage, on va utiliser le feedback (Widmer et Szilas, 2011) ou le debriefing (Sanchez et Plumettaz-Sieber, 2019) de manière à institutionnaliser les acquis et à faciliter le transfert, alors que c'est la dernière chose que l'on

voudrait faire dans un jeu expressif, l'expérience de jeu étant délibérément suggestive et reposant sur l'interprétation du sens du jeu par le joueur lui-même.

Si le jeu vidéo est généralement une activité considérée pour ses vertus hédoniques, choisie pour son potentiel divertissant, le jeu expressif offre un contenu orienté vers une meilleure compréhension du monde, ou du moins vers de nouvelles perspectives. On peut supposer que le « joueur en quête de sens » serait naturellement intéressé par le « jeu qui a du sens », ce qui ferait du jeu expressif une activité de choix pour le « joueur eudémonique ».

En jouant à ces jeux qui permettent de questionner le monde, d'interroger ses propres représentations, de changer de perspective, le « joueur eudémonique » trouverait dans ces expériences de jeu le sens qu'il recherche au sein des activités dans lesquelles il s'investit.

### 1.3 Le sens dans le jeu & le sens du jeu

Dans un jeu vidéo, le sens peut être transmis ou construit à différents niveaux : dans le contenu du jeu (le récit), dans sa jouabilité, c'est à dire son gameplay, dans ses mécaniques et également dans l'habillage du jeu, comme les graphismes ou le son (Oliver et al., 2015). Le gameplay est à comprendre ici comme le processus d'interaction entre les mécaniques du jeu pensées par le concepteur et les actions du joueur, selon la définition de Sicart (2008) : « *methods invoked by agents, designed for interaction with the game state* ». Nous utiliserons dans ce document les termes de gameplay et de jouabilité comme synonymes.

Bien entendu, ces dimensions ne sont pas exclusives et certains jeux, expressifs ou non, intègrent leur contenu dans tous les aspects de la conception. Pour reprendre l'exemple de *Forgotten*, toute la vocation « sensibilisante » de ce jeu passe à la fois dans le récit et dans les dialogues, dans le gameplay (utilisation des angles morts du champ visuel du joueur pour faire disparaître des objets pourtant déplacés par le joueur), ainsi que dans l'habillage (visages non reconnaissables, effets sonores « isolants », tel le grésillement du réfrigérateur).

Dans les jeux pédagogiques, le défi de l'intégration repose sur la capacité du jeu à intégrer son objectif d'apprentissage dans la mécanique principale du jeu plutôt qu'« à côté » d'elle, avec une approche plus intrinsèque qu'extrinsèque (Szilas et Widmer, 2009). Si l'objet du jeu expressif est le sens qu'il infuse chez le joueur, on peut s'interroger sur la nécessité d'une intégration de ce sens dans la mécanique principale du jeu, comme le fait *Forgotten* en utilisant le champ de vision limité du joueur pour générer chez lui la confusion ressentie par

les malades d'Alzheimer. Dans cette perspective, le gain d'apprentissage appliqué au jeu expressif serait assimilable à un « gain de sens » ou de perspective, posant ici la difficulté de mesurer le sens d'une expérience vidéoludique, a fortiori lorsque le jeu n'est pas persuasif et n'a donc pas vocation à dispenser un quelconque message.

Le jeu vidéo doit-il avoir du sens en lui-même, en tant qu'activité née d'une interaction ? Certains jeux expressifs offrent un gameplay et une agency, c'est-à-dire une liberté d'action, assez pauvres pour le joueur qui pourrait se demander pourquoi il doit appuyer sur un seul bouton pour dérouler une histoire -certes, pleine de sens- mais qui semble parfaite pour le cinéma, là où d'autres jeux expressifs offrent une jouabilité complexe, avec un gameplay et des mécaniques qui contiennent le récit et portent le sens du jeu, comme c'est le cas de *Forgotten*.

Si le public cible de ce type de jeu est particulièrement en quête de sens, il serait intéressant de savoir si la richesse du gameplay est nécessaire à la perception de sens dans les jeux expressifs, en particulier pour un public qui semble acquis à ce type d'activité : les « joueurs eudémoniques ».

## 2. REVUE DE LITTÉRATURE

---

### 2.1 Eudémonisme et jeux vidéo

De récents travaux qualifient des expériences de jeu comme *meaningful* ou *purposeful* (Cole et Gillies, 2022 ; Holl et Mezler, 2022 ; Daneels et al., 2020, 2021a, 2021b ; Oliver et al., 2011, 2015). *Meaningful games* pourrait justement être traduit en français par « jeux expressifs ». Toutefois, si en anglais, on interchange souvent *meaningful* et *purposeful*, c'est davantage pour exprimer le « sens » d'une expérience : à la fois son caractère signifiant (*meaning*) et son caractère pertinent (*purpose*). Ainsi, un *meaningful game* comme un *purposeful game* pourraient tous deux être traduits en français par « un jeu qui a du sens ».

Daneels et al. (2020) ont réalisé une recherche qualitative auprès d'adolescents pour tenter de comprendre ce qui, pour eux, représentait une expérience eudémonique ou « meaningful » (utilisés comme synonymes chez les auteurs). Leurs réponses correspondent au périmètre des jeux expressifs : ce sont des jeux qui leur permettent de réfléchir sur eux-mêmes et sur la société, en particulier lorsque ces jeux offrent quelque chose « à emporter avec soi » dans la vie réelle. En 2021(a), Daneels et al. ont effectué une revue systématique de la littérature traitant des expériences eudémoniques dans les « meaningful games ». Relevant que le concept est utilisé de manière vague et sans modèle spécifiquement adapté aux jeux vidéo, ils s'étonnent du peu de travaux en regard de la quantité d'études portant sur la motivation des joueurs en général. Ils admettent toutefois que le concept d'eudémonisme appliqué aux jeux vidéo n'a commencé à être étudié que récemment et qu'il mériterait d'être approfondi (2021a). Une troisième étude de Daneels et al. (2021b) indique que les expériences eudémoniques se produisent plus fréquemment lorsque les mécaniques du jeu soutiennent et s'intègrent bien avec le récit.

L'expérience de jeu peut être évaluée de nombreuses manières, que ce mémoire ne vise pas à détailler. Toutefois, dans leur revue systématique des études quantitatives portant sur l'évaluation de l'expérience de jeu, Mekler et al. (2014) distinguent le plaisir (*enjoyment*) des joueurs de leur *appréciation* du jeu, en prenant pour exemple un film : la Liste de Schindler. Ce film n'offre en effet que peu de « fun » et il n'en est pour autant pas moins apprécié pour le sens qu'il porte en lui-même. Oliver et al. (2015) se sont interrogés sur la capacité des jeux à proposer aux joueurs davantage qu'une expérience hédonique, se penchant sur le gain de

sens ou de perspective (*insight*) qu'un jeu vidéo peut apporter. En s'appuyant sur le questionnaire *Game Player Evaluation Of Need Satisfaction* (PENS) créé par Ryan et al. (2006), lui-même basé sur la théorie de l'autodétermination (Ryan et Deci, 2001), ils proposent d'ajouter une dimension « *insight* » spécifique à la satisfaction eudémonique, avec 3 items visant à mesurer ce gain de sens ou de perspective. Cette dimension « *insight* » mesure davantage que la satisfaction des besoins psychologiques explorés par la théorie de l'autodétermination, en évaluant la satisfaction du besoin de donner un sens (*making sense*) à des questions existentielles majeures concernant la mort, l'isolement, l'identité, la liberté et le sens. La satisfaction de ces besoins conduirait alors à des sentiments d'illumination, de prise de conscience ou d'*insight* (Oliver et al., 2015).

Il est difficile de traduire *insight* en français. Il peut à la fois signifier la compréhension intégrale qu'on a d'un sujet, la perspective qu'on a sur une situation, la perspicacité ou la lucidité dont on fait preuve pour atteindre cette perspective ou cette compréhension, ou encore l'effort d'introspection qui nous y mène. En psychologie cognitive, ce terme renvoie à une révélation, une prise de conscience soudaine et intuitive, un « moment Eurêka » durant lequel on accède au sens qui nous échappait jusqu'alors. Dans le bouddhisme, la « *insight meditation* » prétend offrir à ses adeptes la possibilité d'échapper à la souffrance en atteignant la perception de la « vraie nature de la réalité » (Braun, 2013). Dans la mesure où *l'insight*, pour Oliver et al. (2015) définit le besoin de sens sur des questions existentielles de la vie humaine, cet *insight* pourrait être considéré comme la dimension pédagogique d'un jeu expressif, puisque c'est à la fois l'expérience que le jeu tente de faire vivre au joueur, et à la fois ce que le joueur vient chercher dans un tel jeu. C'est ce qui distingue, en quelque sorte, un jeu vidéo expressif d'un jeu pédagogique : on n'y enseigne/apprend pas une connaissance ou une compétence précise, mais plutôt une forme de « leçon de vie », qu'on connaissait sans doute déjà d'une certaine manière, en offrant la possibilité de la vivre différemment pour obtenir l'« effet Eurêka », à l'image de *Forgotten* qui nous parle d'une maladie qu'on connaît tous : la maladie d'Alzheimer, mais qui nous la fait vivre d'une manière qui lui donne, soudain, un sens nouveau. S'il existe des travaux portant sur l'eudémonisme dans les jeux vidéo, ainsi que sur les *meaningful games*, nous n'avons pas identifié de travaux liant cet eudémonisme chez les joueurs avec la perception de sens dans les jeux expressifs, mais aussi avec la perception de sens des jeux eux-mêmes, en tant que moyens d'accès au sens. Toutefois, dans leurs travaux

portant sur les motivations de la consommation de divertissement, Oliver et Raney avaient déjà relevé en 2011 le caractère tout particulier de la sous-échelle « search-for-meaning » qui corrélait fortement avec l'eudémonisme seulement, là où la sous-échelle « presence-of-meaning » corrélait également (bien que faiblement) avec l'hédonisme, indiquant par-là que si le sens perçu était apprécié par chacun, il n'était recherché que par les participants présentant un score élevé d'eudémonisme. Il serait intéressant d'évaluer la relation entre recherche et perception de sens dans les jeux expressifs, dédiés à la création de sens par le joueur.

De nombreuses études se penchent plutôt sur la portée ou la motivation émotionnelles d'expériences de jeu significatives. Ainsi Bopp et al. (2016) se sont intéressés aux « moments émouvants » dans les jeux vidéo dont se souvenaient leurs participants, relevant que les expériences de jeu qui avaient provoqué de la tristesse par exemple étaient toutefois considérées comme positives par les joueurs, qui semblaient chercher les émotions fortes, quelles qu'elles soient. Ceci est soutenu par Daneels et collaborateurs qui ont établi en 2020 une analyse catégorielle à l'aide de focus groups auprès d'adolescents afin de déterminer les dimensions qui font d'un jeu une « expérience eudémonique ». Parmi les thèmes relevés, on retrouve les expériences de jeu « émouvantes », que les émotions en question soient positives ou négatives. Ce phénomène de *mixed-affect*, associé encore une fois à l'appréciation plutôt qu'au plaisir, c'est-à-dire l'exposition volontaire à des expériences difficiles offrant paradoxalement un bénéfice positif, a été décrit par Cole et Gillies (2022) qui, marchant dans les pas de Oliver et Bartsch (2010) et de leur « Eudaimonic Entertainment Experience », proposent de spécialiser l'objet d'étude en se concentrant plutôt sur une « Eudaimonic Gameplay Experience ».

## 2.2 Narratologie vs. ludologie

Cette volonté de spécialiser l'objet d'étude n'est pas sans rappeler l'origine du « débat qui n'a jamais eu lieu » (Frasca, 2003) entre ludologie et narratologie, opposant l'analyse des jeux vidéo à travers leur structure narrative ou bien à travers leur gameplay. Ce débat, alimenté notamment par la volonté des chercheurs en game studies de se constituer en discipline propre (Frasca, 2003 ; Zabban, 2012), a eu le mérite de poser la question du statut du jeu vidéo. Le jeu est-il plutôt un médium culturel, c'est-à-dire un vecteur de récit comme un autre, ou plutôt une activité née de l'interaction ? La question fondamentale derrière ce débat se

situé dans la singularité du jeu en tant qu'objet ludique, ou comme l'exprime Eskelinen sans y mettre les formes : « If I throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories » (2001). Il s'agit d'une formule peu constructive, toutefois cette question rejoint la question de l'intégration du sens dans le cœur du jeu d'une manière intéressante : si le principe du jeu repose sur son interactivité (ici, l'échange de balles), le récit qui l'accompagne ne devrait-il pas s'intégrer à cette interactivité (par exemple, la manière de lancer la balle pourrait *signifier* quelque chose), plutôt que de la remplacer comme Eskelinen le décrit caricaturalement ? Il est vrai que les films interactifs, par exemple, ne proposent souvent qu'une mécanique de choix de réponses pré-scriptées de type texte. Pourtant, dans le domaine du récit interactif, des efforts sont continuellement faits pour amener davantage de liberté au joueur, par exemple avec des moteurs narratifs comme IDtension. Conçu par Nicolas Szilas (2003, 2007), ce moteur permet de générer des actes narratifs en fonction des actions des utilisateurs, sans que ces actes aient été rédigés par un auteur quelconque. Ainsi, le joueur construit lui-même le récit à travers les choix qu'il effectue, non seulement dans les dialogues mais aussi en termes d'actions.

Du point de vue ludologique, le jeu n'est pas un film ni un roman mais une activité ludique née d'une interaction avec le jeu, dans un contexte, avec des règles et des moyens. Le sens du jeu vidéo se trouverait alors dans la réponse à cette question : « Why does this story need to be told as a video game? » (Bogost, 2017), ou encore « quelle est la valeur ajoutée du jeu dans cette expérience ? ». Un jeu « purposeful », un jeu qui a du sens, serait donc un jeu pertinent, non seulement au niveau du contenu qu'il propose, mais aussi en tant que support de l'activité.

Finalement, ne serait-il pas intéressant de déterminer si cette distinction n'a d'intérêt que pour alimenter un débat, ou si au contraire les joueurs y accordent de l'importance ? Il faudrait d'abord s'assurer qu'ils sont en mesure de discriminer le « sens du support » du « sens de l'expérience » en général. Or, nous n'avons pas pu trouver de travaux tentant de vérifier cela.

### 2.3 Au-delà des divergences, le défi de l'intégration

Plusieurs travaux se sont intéressés à la question de la création de sens dans les jeux à travers le gameplay lui-même, proposant ainsi d'exploiter les bases de la « rhétorique procédurale », initialement pensée pour les jeux persuasifs avant de devenir un outil au service du jeu

expressif -ou du jeu comme moyen d'expression (Pérez-Latorre et al., 2017). Pour Bogost (2010), la rhétorique procédurale est l'art de persuader à travers des processus en général, et des processus computationnels en particulier. En d'autres termes, il s'agit de formuler des arguments à travers les mécaniques et les règles du jeu.

Dubbelman (2016), May et al. (2016), Prouveur (2017), Aytemiz et al. (2019) et Sim et al. (2020) ont décrit ou étudié les mécaniques et règles qui racontent des histoires, en s'appuyant sur des jeux commerciaux dont le gameplay porte le récit.

Pour Dubbelman (2016) comme pour Larsen et Schoenau-Fog (2016), les mécaniques racontent elles-mêmes des histoires, c'est pourquoi il est important que le sens qu'elles portent soit cohérent avec le propos du jeu. Dubbelman (2016) propose le terme de « narrative game mechanics » et explique que les mécaniques sont un dispositif narratif à la disposition du concepteur, donnant comme exemple d'intégration réussie le jeu « Papers, Please » de Lucas Pope (2013), lui-même cité comme un exemple de jeu expressif par Sicart (2019).

En 2016, Larsen et Schoenau-Fog ont proposé le modèle « Narrative Quality of Game Mechanics » ([Figure 5](#)). Ce modèle se rapproche de notre problématique car il se concentre sur l'intégration du sens dans le jeu vidéo à travers ses mécaniques, ou plutôt à travers une dynamique entre le contenu, les mécaniques et le contexte, en tenant compte de l'interaction du jeu avec le joueur (« experience ») ainsi qu'avec le concepteur (« design »). Ce modèle est intéressant car il permet de définir un « idéal » de sens dans un jeu : du point de vue du concepteur, il s'agit de faire converger les éléments qui servent le propos dans une cohérence perçue, et non dite, au joueur. Du point de vue du joueur, il s'agit de faire l'expérience du sens sans forcément l'entendre ni le lire directement, simplement en jouant. Les auteurs prennent l'exemple du jeu « Brothers, A Tale Of Two Sons » (p.67) comme un exemple de réussite d'adéquation entre le contexte et les mécaniques pour générer le sens du contenu chez le joueur. Il s'agit d'un jeu expressif, sur lequel nous reviendrons dans la partie méthodologique : il s'agit de l'un des jeux utilisés pour cette étude.

Aytemiz (2019), s'appuyant lui aussi sur le jeu « Brothers, A Tale Of Two Sons », s'intéresse aux modifications des mécaniques de jeu et leur impact sur le joueur. Pour lui, lorsque le sens du jeu est intégré à un changement dans le gameplay, le joueur doit lui-même explorer et

interagir avec le jeu jusqu'à découvrir ce sens caché, faisant de la mécanique un pourvoyeur de sens, et du changement un levier d'interprétation dans la main du joueur.

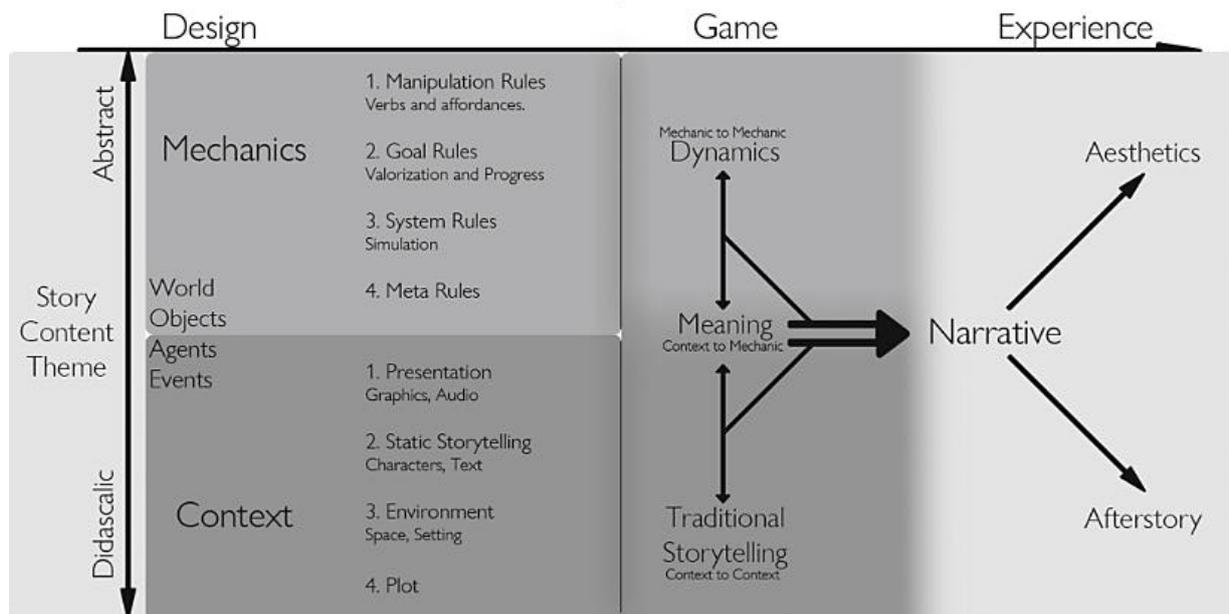


Figure 5. The narrative quality of game mechanics (tiré de Larsen et Schoenau-Frog, 2016)

Sim et al. (2020) explorent les « dispositifs littéraires » utilisés dans les mécaniques de différents jeux vidéo pour créer ce qu'ils nomment un « gameplay poétique ». A travers cinq catégories de défamiliarisation des attentes des joueurs, ils fournissent des exemples de jeux vidéo ayant fait de leurs mécaniques des outils au service de la suggestion. Pour les auteurs, à travers leur difficulté interprétative et affective, ces jeux encouragent la réflexion sur leur propre forme d'une manière similaire à la poésie, rejoignant ainsi le potentiel artistique des jeux expressifs cher à Sébastien Genvo (2021).

Ces travaux apportent une lumière différente sur la question des jeux expressifs, du sens et de l'évaluation de l'expérience du joueur. Toutefois, il ne nous a pas été possible de trouver des travaux tentant de mesurer la perception de sens d'un jeu expressif selon son niveau d'interactivité, a fortiori en relation avec le score eudémonique du joueur, et donc avec sa « quête de sens » initiale. Pourtant, il nous semble important d'aligner les intentions des concepteurs avec les attentes des utilisateurs-joueurs, en particulier dans les jeux expressifs où le sens, parfois la « sensibilisation » comme dans *Forgotten*, semble jouer le rôle d'un objectif d'apprentissage. Et si rendre un contenu « sensible » passait par l'intégration du propos dans le gameplay ?

### 3. QUESTION DE RECHERCHE & HYPOTHÈSES

---

Certains jeux expressifs intègrent peu le récit dans le gameplay qu'ils proposent. Pourtant, ces jeux appelés *meaningful games* ou *purposeful games* dans la littérature offrent au joueur une expérience particulièrement eudémonique, et devraient viser en priorité les personnes qui recherchent ce type d'expérience. Des auteurs comme Bogost (2007) ou Eskelinen (2001) défendent l'idée qu'un jeu privilégiant le récit sur le gameplay n'a pas de sens en tant que jeu. Si les joueurs eudémoniques sont sensibles au « sens » des activités dans lesquelles ils s'impliquent, cette question du « sens du support » est-elle particulièrement centrale pour eux ?

Ce mémoire s'intéresse à l'expérience de jeu du « joueur eudémonique », et en particulier à sa perception du sens (signifiante et pertinence) des et dans les jeux expressifs. Plus particulièrement, ce travail de recherche vise à interroger l'existence d'un lien entre l'eudémonisme des joueurs et leur expérience de jeu expressif, en fonction de son niveau de gameplay. En d'autres termes, nous souhaitons étudier les rôles du récit et du gameplay dans la perception de sens au sein des jeux expressifs, en particulier pour les joueurs à haut score eudémonique, peut-être plus attentifs au sens du support.

En nous appuyant sur deux jeux, l'un portant le récit dans son gameplay, et l'autre plutôt dans une narration directe, nous souhaitons mesurer l'influence du niveau de gameplay sur la relation entre la recherche de sens et la perception de sens dans les jeux expressifs.

Nous nous attendons à ce que l'appréciation du jeu dépende à la fois du niveau d'eudémonisme initial du joueur (plus le joueur présenterait un score élevé d'eudémonisme, plus il apprécierait le jeu et inversement), et de la pertinence du support : plus le jeu serait jugé pertinent en tant que jeu, plus il serait apprécié et inversement. La valeur accordée au temps de jeu devrait elle aussi dépendre de la pertinence du support. Cette hypothèse repose sur la supposition -que nous allons vérifier- que les joueurs sont capables de discriminer la signifiante du jeu de sa pertinence, et rejoint l'idée que les joueurs eudémoniques ont une motivation intrinsèque à rechercher le sens (Oliver et Raney, 2011) ; par conséquent, ils devraient être plus sensibles aux jeux expressifs, en particulier si ces expériences ont une valeur ajoutée en tant que jeu. Ceci est soutenu par les travaux de Daneels et al. (2021b)

indiquant que les expériences eudémoniques se produisent plus fréquemment lorsque les mécaniques sont bien intégrées avec le récit (p. 57).

Sur la base des travaux ludologiques discutés, nous nous attendons à ce que la pertinence du support, dont nous avons formulé l'hypothèse qu'elle prédirait l'appréciation du jeu, dépende du niveau de gameplay, et donc du jeu : plus le niveau de gameplay serait élevé dans le jeu, plus il serait jugé sensé *en tant que jeu*.

Le raisonnement derrière ces hypothèses repose sur l'idée que les joueurs eudémoniques pourraient constituer le public cible des jeux expressifs en raison de la valeur ajoutée que ces jeux peuvent apporter en termes de compréhension de soi-même et du monde ; mais aussi que ces joueurs prêtent une attention particulière à la pertinence des activités dans lesquelles ils s'impliquent ainsi qu'à la manière dont ils utilisent leur temps, ce qui pourrait expliquer les résultats obtenus par Daneels et al. (2021b). Si les mécaniques elles-mêmes racontent des histoires, comme le pensent par exemple Dubbelman (2016) et Larsen et Schoenau-Fog (2016), alors la délivrance d'un récit « à côté » du gameplay pourrait nuire à l'expérience eudémonique du joueur qui la recherche, comme la non-intégration d'un contenu d'apprentissage dans le cœur d'un jeu pédagogique peut nuire au joueur-apprenant, donnant au joueur eudémonique une sensation de « broccoli-covered chocolate » : une belle histoire, pleine de sens et qui aurait fait un excellent film ou un excellent livre, mais qui a voulu être un jeu sans mobiliser les moyens disponibles permettant au joueur de vivre une expérience pertinente.

Pour résumer, nous souhaitons étudier l'effet du gameplay et du récit sur la perception de sens dans les jeux expressifs, ainsi que les liens entre cette perception de sens et l'eudémonisme des joueurs.

Nos hypothèses sont donc les suivantes :

- H1 : Le sens du jeu *en tant que jeu* dépend de la richesse du gameplay et donc du jeu
- H2 : L'appréciation du jeu dépend de la pertinence du support et du niveau d'eudémonisme du joueur
- H3 : La valeur accordée au temps de jeu dépend de la pertinence du jeu *en tant que jeu*

Ce travail vise également à examiner, à titre exploratoire, les facteurs qui influencent la perception de signifiante et de pertinence des jeux expressifs, ainsi que l'interaction des dimensions liées à l'eudémonisme avec celles qui portent sur l'expérience de jeu.

## 4. MÉTHODE

### 4.1 Participants

50 participants ont été recrutés pour cette étude. Ce travail portant sur la perception de sens mais impliquant un nombre de participants trop élevé pour permettre l'organisation d'entretiens ou d'observations, la pratique du questionnaire auto-administré (en ligne) semblait ici la plus appropriée. Les participants étaient des joueurs adultes, recrutés sur la base de leur disponibilité pour l'étude. Sur les 50 participants recrutés, seuls 31 sont allés au bout du processus : ils représentent notre échantillon final.

L'âge des 31 participants variait de 23 à 44 ans ( $M=32.2$  ;  $SD=5.66$ ), majoritairement des joueurs réguliers : 90% d'entre eux ont déclaré jouer souvent ( $n=16$ ) ou régulièrement ( $n=12$ ) aux jeux vidéo, 38.7% d'entre eux jouent souvent ou régulièrement à des jeux dits « hardcore » : des jeux à la difficulté très élevée, et 74,2% d'entre eux ne jouent que rarement ou occasionnellement à des jeux dits « narratifs » : des jeux dont l'expérience repose principalement sur le récit ([Tableau 1](#)). Nous n'avons pas jugé utile de contrôler leur genre. Leur participation n'était pas rémunérée, toutefois le jeu auquel ils devaient jouer leur a été offert en échange de leur contribution à l'étude.

**Tableau 1. Habitudes de jeu des participants (N=31)**

Fréquence de jeu	Jeux vidéo	Jeux "hardcore"	Jeux "narratifs"
Souvent	16	6	2
Régulièrement	12	6	6
Occasionnellement	2	8	11
Rarement	1	11	12

### 4.2 Collecte des données

#### 4.2.1 Procédure générale

Après avoir reçu l'approbation de la commission éthique de l'université de Genève pour procéder à la recherche, nous avons entamé une phase de recrutement de participants à travers des affiches, des courriels et des publications sur les réseaux sociaux. Les participants rejoignaient volontairement l'étude à travers la plateforme Qualtrics. Pour pouvoir participer, ils devaient donner leur consentement après avoir consulté les informations relatives à l'étude. Une fois le consentement validé, ils étaient invités à conserver précieusement un

identifiant unique aléatoire généré par Qualtrics destiné à faire correspondre leurs réponses aux différents questionnaires. Ils devaient ensuite remplir le questionnaire PWB - *psychological well-being* (Ryff, 1989), après quoi ils devaient envoyer un courriel contenant leur identifiant unique afin de recevoir en retour la clé du jeu. Les participants avaient un mois pour terminer leur jeu, chez eux, via la plateforme Steam et en autant de sessions qu'ils le souhaitaient. A l'issue du délai, ils ont reçu le lien vers le questionnaire d'évaluation de l'expérience de jeu et de perception de sens, pour lequel il fallait fournir à nouveau son identifiant Qualtrics. Une fois ce questionnaire rempli, chacun était remercié pour sa participation et libéré de l'étude.

#### 4.2.2 Mesure des scores d'eudémonisme

Avant d'être répartis dans les conditions expérimentales, les participants ont rempli l'échelle de bien-être psychologique (PWB) de Ryff (1989) traduite pour l'occasion. Puisqu'elle mesure le bien-être psychologique selon des conceptions du bien-être orientées par les principes de l'eudémonisme, on peut considérer que cette échelle fournit un « score eudémonique » pour chaque participant. Composée de 42 items, elle mesure 6 dimensions ([Figure 6](#)) du bien-être psychologique :

- **Autonomie** : « je n'ai pas peur d'exprimer mes opinions, même quand elles sont en opposition avec celles de la plupart des gens. » ;
- **Maîtrise de l'environnement** : « en général, j'ai le sentiment d'être responsable de la situation dans laquelle je vis. » ;
- **Croissance/Développement personnel** : « je pense qu'il est important de vivre de nouvelles expériences qui remettent en question la façon dont on se représente soi-même et le monde. » ;
- **Relations positives avec autrui** : « les gens me décriraient comme une personne généreuse, prête à partager son temps avec les autres. » ;
- **Sens de la vie** : « certaines personnes errent sans but dans la vie, mais je ne suis pas de celles-là. » ;
- **Acceptation de soi** : « quand je regarde l'histoire de ma vie, je suis heureux-se de la façon dont les choses ont tourné. ».

Les questions sont cotées sur une échelle de Likert à 6 points (1= pas du tout d'accord ; 6 = tout à fait d'accord).

<i>Autonomy</i>	
High scorer	Is self-determining and independent; able to resist social pressures to think and act in certain ways; regulates behavior from within; evaluates self by personal standards
Low scorer	Is concerned about the expectations and evaluations of others; relies on judgments of others to make important decisions; conforms to social pressures to think and act in certain ways
<i>Environmental mastery</i>	
High scorer	Has a sense of mastery and competence in managing the environment; controls complex array of external activities; makes effective use of surrounding opportunities; able to choose or create contexts suitable to personal needs and values
Low scorer	Has difficulty managing everyday affairs; feels unable to change or improve surrounding context; is unaware of surrounding opportunities; lacks sense of control over external world
<i>Personal growth</i>	
High scorer	Has a feeling of continued development; sees self as growing and expanding; is open to new experiences; has sense of realizing his or her potential; sees improvement in self and behavior over time; is changing in ways that reflect more self-knowledge and effectiveness
Low scorer	Has a sense of personal stagnation; lacks sense of improvement or expansion over time; feels bored and uninterested with life; feels unable to develop new attitudes or behaviors
<i>Positive relations with others</i>	
High scorer	Has warm, satisfying, trusting relationships with others; is concerned about the welfare of others; capable of strong empathy, affection and intimacy; understands give and take of human relationships
Low scorer	Has few close, trusting relationships with others; finds it difficult to be warm, open, concerned about others; is isolated and frustrated in interpersonal relationships; not willing to make compromises to sustain important ties with others
<i>Purpose in life</i>	
High scorer	Has goals in life and a sense of directedness; feels there is meaning to present and past life; holds beliefs that give life purpose; has aims and objectives for living
Low scorer	Lacks a sense of meaning in life; has few goals or aims, lacks sense of direction; does not see purpose in past life; has no outlooks or beliefs that give life meaning
<i>Self-acceptance</i>	
High scorer	Possesses a positive attitude toward the self; acknowledges and accepts multiple aspects of self, including good and bad qualities; feels positive about past life
Low scorer	Feels dissatisfied with self; is disappointed with what has occurred in past life; is troubled about certain personal qualities; wishes to be different than what he or she is

Figure 6. Définition des dimensions de l'échelle PWB (tiré de Ryff, 1989)

#### 4.2.3 Matériel

Après avoir rempli le questionnaire PWB (Ryff, 1989), les participants ont été répartis aléatoirement en 2 groupes de 25 individus. L'un des groupes a joué à « Brothers, A Tale of 2 Sons » (Starbreeze Studios, 2013) tandis que l'autre a joué à « What Remains of Edith Finch » (Giant Sparrow, 2016). En raison des abandons en cours d'expérience, les groupes finaux sont composés de 13 (Brothers) et 18 (Edith Finch) participants.

Ces jeux ont été choisis car ils sont très similaires :

- Ils traitent tous deux des liens familiaux et du deuil ;
- Ils permettent d'incarner plusieurs personnages ;
- Ils proposent une mécanique principale d'aventure/exploration ;
- Ils sont classés « riches en récits » par leurs concepteurs et utilisateurs ;
- Ils ont à peu près la même durée de jeu ( $\pm$  3 heures).

Par ailleurs, ils sont tous les deux expressifs :

- Ils traitent de problématiques de la vie réelle, auxquelles on peut s'identifier ;
- Ils ne tentent pas de nous convaincre ou de nous faire passer un message ;
- Ils ne portent pas d'objectif pédagogique clair ;
- Ils invitent le joueur à se mettre à la place d'autrui ;
- Ils laissent au joueur la possibilité d'interpréter le jeu à sa manière ;
- Ils proposent une réflexion, une introspection, et visent à inspirer, à suggérer plutôt qu'à convaincre.

### What Remains of Edith Finch

What Remains of Edith Finch (Giant Sparrow, 2016) est un simulateur de marche, c'est-à-dire un jeu en vue subjective qui propose une balade virtuelle essentiellement narrative, dans lequel on incarne une femme qui retourne dans la demeure familiale et, pièce après pièce, se remémore les membres de sa famille aujourd'hui disparus. Dans ce jeu qui a été plusieurs fois primé à sa sortie, on incarne tour à tour chaque membre de la famille Finch au moment de sa disparition, ce qui nous permet de découvrir les causes de leur mort et d'actualiser l'arbre généalogique de la famille Finch. Pendant les phases d'exploration, on se déplace et on interagit avec des objets signalés. Pendant les phases d'incarnation des autres personnages, les mécaniques changent et nous permettent d'incarner tour à tour un chat, un monstre marin, un personnage de bande dessinée, etc. Ces phases de gameplay, différentes à chaque fois, sont courtes mais certaines sont très expressives, comme celle de Lewis Finch ([Figure 7](#)) : Lewis travaillait dans une usine où il coupait du poisson, toutefois il perdait peu à peu le sens des réalités, ce qui est matérialisé dans le gameplay de cette séquence d'une manière très intégrée : pendant que le joueur découpe le poisson, le monde imaginaire de Lewis se fait de plus en plus grand, et le joueur doit également contrôler simultanément le « Lewis imaginaire » dans son monde, matérialisant ainsi la difficulté de Lewis à vivre dans deux mondes à la fois. A l'écran sont représentées les deux réalités de Lewis que nous devons contrôler parallèlement, le monde imaginaire finissant par envahir l'écran, suggérant au joueur que Lewis a fini par perdre tout lien avec la vie réelle.

Toutefois, même si l'immersion est réussie et les séquences d'incarnation inspirantes, on passe la plus grande partie du temps de jeu à écouter ou à lire, ou à interagir avec des objets signalés, ce qui rend l'exploration superflue. On peut donc dire qu'Edith Finch est un jeu plutôt

pauvre en gameplay, même si les phases de gameplay proposées sont de grande qualité et intègrent parfois grandement le récit, comme c'est le cas pour la séquence de Lewis.



Figure 7. Capture d'écran de la séquence de Lewis dans le jeu *What Remains of Edith Finch*

### Brothers, A Tale Of 2 Sons

*Brothers, A Tale Of 2 Sons* (Starbreeze Studios, 2013) est un jeu d'aventure d'un genre unique, puisqu'il s'agit d'un jeu de « coopération locale » : il se joue seul, mais on y contrôle deux personnages simultanément avec la même manette (Figure 8). Dans ce jeu, on incarne deux frères contraints de partir à l'aventure pour trouver un remède à la maladie qui frappe leur père, veuf. Les frères ne sont pas interchangeables : l'un est plus grand et plus fort, l'autre est plus petit et plus agile. Ainsi, le premier peut soulever son frère ou pousser des charges lourdes, mais le second peut se faufiler dans des passages étroits. Ils vont traverser des mondes fantastiques, plus ou moins hostiles, plus ou moins oniriques, mais toujours en s'entraînant. Par les défis qu'il propose, le jeu pousse le joueur à les faire interagir en permanence. Après quelques heures passées à affronter de nombreux obstacles ensemble, le maniement simultané des frères devient familier, car on n'envisage plus de jouer autrement tant les personnages, à travers nos deux mains, sont interdépendants. C'est alors qu'au cours d'un affrontement avec un ennemi, le grand frère périt, matérialisant la perte dans la réalité car le joueur ne joue plus que de la main gauche : sa main droite est, elle aussi, morte dans le jeu. Le joueur incarne alors le petit frère, dévasté et lent, incapable de traverser le fleuve sans

l'aide qu'il a toujours reçue de son grand frère. C'est à cet instant que la manette se met à vibrer de manière progressive, comme si elle appelait une action de sa part. Ce n'est que lorsque le joueur appuie de nouveau sur la gâchette droite que le personnage ose enfin se lancer, porté par le souvenir de son grand frère disparu.

Brother, A Tale Of 2 Sons, est un excellent exemple d'intégration du récit, et du sens, dans le gameplay et les mécaniques de jeu. C'est peut-être pour cela qu'il est cité dans de nombreux travaux évoquant la capacité d'un jeu à raconter une histoire à travers ses mécaniques, par exemple dans ceux de Larsen et Schoenau-Fog (2016) ou de Cole et Gillies (2021).



Figure 8. Capture d'écran de l'accueil du jeu Brothers, A Tale Of Two Sons

Ces deux jeux offrent une histoire, une atmosphère et une bande originale très belles, traitent des mêmes problématiques (liens familiaux, deuil), mais le niveau de jouabilité de « Brothers » est supérieur, ne serait-ce qu'en raison de l'agency laissée au joueur. Autrement dit, ce sont deux jeux particulièrement expressifs, porteurs de sens (*meaning*) mais Brothers rend le « médium jeu vidéo » plus *pertinent* qu'Edith Finch.

#### 4.2.4 Mesures d'évaluation de l'expérience et du sens

A l'issue du délai d'un mois imparti pour terminer le jeu et après avoir renseigné leur identifiant unique pour Qualtrics, les participants ont rempli le questionnaire « Player Experience of Need Satisfaction » (PENS) créé par Ryan et al. (2006) et traduit pour l'occasion. Ce questionnaire de 21 items, basé sur la théorie de l'autodétermination de Deci et Ryan (1985), permet de mesurer l'expérience globale de jeu selon 5 dimensions :

- **Présence/immersion** : « *J'ai ressenti des sentiments dans le jeu aussi profondément que dans la vie réelle.* »

- **Contrôles intuitifs** : « Apprendre les commandes du jeu était facile. »
- **Compétence** : « *Je me suis senti très compétent et efficace quand je jouais.* »
- **Autonomie** : « *J'ai ressenti beaucoup de liberté dans le jeu.* »
- **Relatedness** : « *Je trouve que les relations tissées dans ce jeu sont enrichissantes.* »

Les 3 questions pour cette dernière dimension dont le nom est difficile à traduire en français sont normalement destinées aux jeux multi-joueurs et concernent le lien avec les autres joueurs. En accord avec Oliver et al. (2015), nous avons modifié ces items afin de mesurer la proximité avec les personnages, ce qui a du sens dans les jeux expressifs, plutôt qu'avec d'autres joueurs. En nous basant sur les travaux de Oliver et al. (2015), nous avons ajouté leurs 3 items formant la sixième dimension :

- **Insight** : « *Jouer à ce jeu m'a apporté de nouvelles perspectives sur la vie* » ; « *jouer à ce jeu m'a fait gagner en sagesse* » ; « *jouer à ce jeu a enrichi ma vie d'une certaine manière* »).

Les réponses suivent une échelle de Likert à 7 points (1= pas du tout d'accord ; 7 = tout à fait d'accord).

Nous avons ensuite contrôlé l'âge et les habitudes de jeu des participants, ainsi que le ratio récit/gameplay perçu par le joueur, avant de leur soumettre des questions liées au sens de l'expérience, de la pertinence du support, à leur appréciation du gameplay et de la dimension narrative du jeu. Nous leur avons proposé, sans les y contraindre, de s'exprimer dans un champ libre sur leur expérience de jeu.

Les joueurs étaient invités à s'exprimer sur la valeur qu'ils accordaient au temps qu'ils avaient accordé au temps de jeu. Cette question nous semblait fondamentale car au-delà de l'appréciation de l'expérience, elle symbolise la valeur ajoutée accordée au jeu : on pourrait ne pas avoir apprécié un jeu expressif et pourtant considérer avoir fait bon usage de son temps si l'on accorde une grande valeur à la pertinence des activités dans lesquelles on s'investit dans une dynamique de croissance personnelle. On pourrait aussi avoir apprécié un jeu expressif pour son gameplay par exemple, et considérer tout de même avoir perdu son temps parce qu'on visait initialement une satisfaction hédonique et qu'on n'est pas sensible à l'expérience par nature eudémonique de ce type de jeu. Ainsi, cette question exprime une relation de nature eudémonique entre les attentes du joueur et son bilan à l'issue du jeu.

### 4.3 Plan expérimental et variables

Nous utilisons un plan inter-sujets avec un facteur expérimental (niveau de gameplay) à deux modalités :

- Elevé : « Brothers, A Tale of Two Sons»
- Bas : « What Remains of Edith Finch».

La variable d'intérêt est le score au PWB (Ryff, 1989) : eudémonisme du joueur.

Les variables contrôles sont l'âge et la fréquence de jeu, et les variables dépendantes sont :

- **Le score au PENS** (Ryan et al., 2006) adapté de Oliver et al. (2015) avec 5 dimensions
- **Le ratio récit-gameplay** : « *Dans les jeux vidéo, le gameplay (parfois traduit en français par le terme de "jouabilité") représente la manière dont le joueur interagit avec le jeu, à travers des règles et des mécaniques spécifiques. Le gameplay, en quelque sorte, c'est l'ergonomie du jeu, ou l'interaction entre les règles de conception d'un jeu et l'expérience du joueur. La plupart des jeux vidéo offrent, en plus du gameplay ou à travers lui, une histoire, un récit. Certains jeux sont dits "narratifs" lorsque l'expérience du jeu repose principalement sur le récit qu'il raconte. Bien que ce soit discutable, prenons le temps d'imaginer que Tetris soit un jeu "pur gameplay" et qu'un film interactif soit un jeu "pur récit". Avec ce référentiel à l'esprit, comment jugeriez-vous le ratio récit / gameplay du jeu que vous venez de finir ?* » (échelle de Likert à 5 points allant de « pur récit » à « pur gameplay »)
- **L'appréciation de la dimension narrative du jeu** : « *Concentrons-nous maintenant uniquement sur la composante "récit" de ce jeu. Avez-vous apprécié sa dimension narrative ?* » (échelle de Likert à 5 points allant de « Absolument pas » à « Oui, absolument »)
- **L'appréciation du gameplay du jeu** : « *A présent, parlons de la composante "gameplay". Avez-vous apprécié le gameplay du jeu ?* » (échelle de Likert à 5 points allant de « Absolument pas » à « Oui, absolument »)
- **La valeur accordée au temps consacré à jouer** : « *Maintenant que vous avez terminé le jeu, que pensez-vous du temps que vous avez passé à y jouer ? J'ai la sensation d'avoir...* » (échelle de Likert à 4 points allant de « Perdu mon temps » à « Bien employé mon temps »)

- **L'évaluation du sens de l'expérience** : « *Dans quelle mesure diriez-vous que ce jeu a du sens... En tant qu'expérience (caractère enrichissant / inspirant de l'histoire) ?* » (échelle de Likert à 5 points allant de « Absolument pas » à « Oui, absolument »)
- **L'évaluation du sens du jeu** : « *Dans quelle mesure diriez-vous que ce jeu a du sens... En tant que jeu (pertinence du support / de l'activité) ?* » (échelle de Likert à 5 points allant de « Absolument pas » à « Oui, absolument »)

## 4.4 Analyses

### Rappel des hypothèses :

- H1 : Le sens du jeu *en tant que jeu* dépend de la richesse du gameplay et donc du jeu
- H2 : L'appréciation du jeu dépend de la pertinence du support et du niveau d'eudémonisme du joueur
- H3 : La valeur accordée au temps de jeu dépend de la pertinence du jeu *en tant que jeu*

Ce travail vise également à examiner, à titre exploratoire, les facteurs qui influencent la perception de signifiante et de pertinence des jeux expressifs, ainsi que l'interaction des dimensions liées à l'eudémonisme avec celles qui portent sur l'expérience de jeu.

### Analyses menées

- H1 : Un t test de Welch a été conduit avec les deux modalités de la variable indépendante *Gameplay (Riche Vs. Pauvre)* et chacune des variables dépendantes.
- H2/H3 : Des analyses de variance ont été réalisées pour déterminer l'impact du niveau de gameplay sur l'évaluation de la pertinence du support, et pour évaluer l'effet de la pertinence du support sur l'appréciation du jeu et la valeur accordée au temps de jeu.
- H2 : Une régression linéaire a été effectuée pour examiner les dimensions du PWB ayant un impact sur l'évaluation de l'expérience de jeu, ainsi que les dimensions du PENS impactées par les différentes dimensions du PWB.

Des analyses corrélationnelles ont été menées pour explorer les facteurs influençant la perception de sens (contenu et support) et l'appréciation des jeux.

## 5. RESULTATS

### 5.1 Niveau de gameplay perçu dans les conditions

Les participants ont bien jugé le niveau de gameplay différent entre les deux conditions/jeux ([Figure 9](#)) : en moyenne, sur l'échelle de Likert à 5 points, les participants ont jugé le ratio récit/gameplay à 1.83 dans la condition « What Remains of Edith Finch » (SD=7.86) contre 2.62 dans la condition « Brothers, a Tale of Two Sons » (SD = 8.70) :  $\Delta M = 7.82$ , 95% CI [2.74,  $\infty$ ],  $t(29) = 2.62$ ;  $p < .01$ .

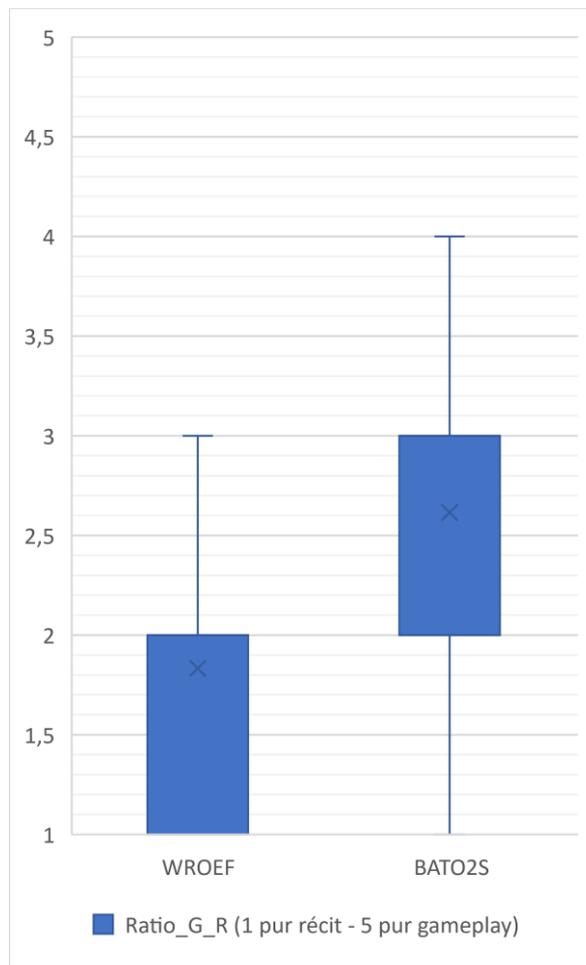


Figure 9. Perception du niveau de gameplay pour Brothers (n=13) et Edith Finch (n=18)

### 5.2 Evaluation de l'expérience de jeu

Les participants ont apprécié le jeu auquel ils ont été assignés sans différence significative entre les groupes : le score aux dimensions du PENS ainsi que les réponses fournies aux questions additionnelles ne dépendent pas de la condition expérimentale, ce qui ne va pas dans le sens de nos hypothèses. Le [Tableau 2](#) montre l'absence de *p value* inférieure à .05

pour chaque variable, ce qui ne permet pas de conclure que les participants ont répondu différemment aux questions qui leur ont été posées selon qu'ils ont joué à Brothers ou à Edith Finch.

**Tableau 2. T tests (Welch) menés entre les conditions pour chaque variable dépendante**

Test t pour échantillons indépendants

		Statistique	ddl	p	Différence moyenne	Différence d'erreur standard	Intervalle de confiance à 95%	
							Borne inf	Borne sup
Compétence_PENS	t de Welch	0.965	27.2	0.343	0.876	0.908	-0.987	2.739
Autonomie_PENS	t de Welch	0.479	29.0	0.635	0.637	1.329	-2.081	3.354
Relatedness_PENS	t de Welch	0.222	18.6	0.826	0.325	1.461	-2.737	3.387
Pres-Imm_PENS	t de Welch	-0.642	28.9	0.526	-2.184	3.401	-9.141	4.773
Controls_PENS	t de Welch	-0.955	27.0	0.348	-1.107	1.159	-3.486	1.272
Insight_PENS	t de Welch	0.277	27.4	0.784	0.406	1.467	-2.602	3.414
PENS_TOTAL	t de Welch	-0.136	25.3	0.893	-0.949	6.962	-15.279	13.381
Rate_narra	t de Welch	-0.400	24.4	0.693	-0.145	0.364	-0.895	0.604
Rate_gameplay	t de Welch	1.212	28.2	0.236	0.402	0.331	-0.277	1.080
Valeur_temps	t de Welch	-1.065	28.1	0.296	-0.256	0.241	-0.749	0.237
Sens_exp	t de Welch	-0.693	22.8	0.496	-0.244	0.352	-0.971	0.484
Sens_support	t de Welch	0.754	26.7	0.457	0.303	0.402	-0.523	1.130

Note.  $H_0: \mu_{BATO25} = \mu_{WROEF}$

### 5.3 Le poids de la pertinence du support

L'appréciation globale de l'expérience de jeu (score total au PENS) dépend de la pertinence du support, ce qui va dans le sens de nos hypothèses :  $F(4,26) = 6.76$  ;  $p = <.001$ .

Comme nous nous y attendions, la pertinence du support, elle, dépend bien du niveau de gameplay perçu :  $F(3,27) = 4.33$  ;  $p = .01$ , sans toutefois être directement liée au jeu/condition de manière surprenante :  $t(26.7) = 0.754$  ;  $p > .05$ .

Pour mieux comprendre la manière dont les participants ont jugé leur expérience de jeu, nous avons exploré les liens entre leur appréciation de la valeur qu'ils accordaient au temps passé à jouer et leurs réponses aux questionnaires ([Tableau 3](#)).

Sans surprise, mieux les participants ont évalué le jeu (score total au PENS), plus ils ont considéré avoir bien employé leur temps en jouant ( $\rho = .486$  ;  $p < .01$ ). Le score à la dimension *présence/immersion* du PENS est particulièrement associé à la valeur accordée au temps de jeu ( $\rho = .489$  ;  $p < .01$ ).

Cette sensation d'avoir fait bon usage de leur temps est liée en particulier à la pertinence du support ( $\rho = .482$  ;  $p < .01$ ), ce qui va dans le sens de nos hypothèses, et à l'appréciation de la dimension narrative :  $\rho = .514$  ;  $p < .01$ .

La valeur accordée au temps de jeu est également positivement associée à la signifiante du contenu (sens de l'expérience) :  $\rho = .375$  ;  $p < .05$ . En revanche, plus les participants présentaient un score élevé au PWB dans la dimension *autonomie* (« *J'ai confiance en mes opinions, même si elles sont contraires au consensus général.* »), moins ils ont considéré avoir utilisé leur temps à bon escient ( $\rho = -0.301$  ;  $p = .05$ ).

**Tableau 3. Corrélations avec la valeur accordée au temps de jeu**

Corrélations (Spearman)	Valeur accordée au temps de jeu	$\rho$
Appréciation du récit	<.01**	.514
PENS : présence / immersion	<.01**	.489
<b>PENS : score total</b>	<b>&lt;.01**</b>	<b>.486</b>
Sens du support	<.01**	.482
PENS : autonomie	<.01**	.427
Sens de l'expérience	<.05*	.375
PENS : Insight	<.05*	.310
<b>PWB autonomie</b>	<b>.05*</b>	<b>-.301</b>

Note : \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$ ,  
corrélations négatives en rouge

## 5.4 Perception de sens : contenu et support

A titre exploratoire, nous souhaitons examiner les facteurs influençant la perception de pertinence et de signifiante des jeux expressifs par les joueurs ([Tableau 4](#)).

De manière intéressante, le sens du support et le sens de l'expérience ne sont pas du tout corrélés entre eux ( $\rho = .093$  ;  $p = .619$ ). Il existe des liens forts entre le sens du support et l'appréciation du récit ( $\rho = .624$  ;  $p < .001$ ), du gameplay ( $\rho = .648$  ;  $p < .001$ ), et le score total au PENS pour l'évaluation de l'expérience du jeu :  $\rho = .614$  ;  $p < .001$ .

La manière dont les participants ont jugé le sens de l'expérience (contenu) et la pertinence du jeu (support) semble liée à des éléments différents. Notamment, l'appréciation du gameplay et son importance (ratio récit/gameplay) ne sont liés qu'au sens du jeu en tant que jeu, alors que le score eudémonique initial ne semble lié qu'à la perception de signifiante du jeu, à travers la dimension *sens de la vie* ( $\rho = .302$  ;  $p = .05$ ), comme on peut le voir en dernière ligne du [Tableau 4](#). En termes d'expérience de jeu, les participants ayant positivement jugé l'*autonomie* et l'*immersion* ont trouvé le jeu plus pertinent que signifiant, alors que les dimensions *relatedness* et *insight* du PENS sont davantage liées à la signifiante du jeu qu'à sa pertinence.

De manière surprenante, l'appréciation du récit semble davantage liée à la pertinence du jeu ( $\rho = .624$  ;  $p < .001$ ) qu'à sa signifiante ( $\rho = .457$  ;  $p < .01$ ).

Tableau 4. Corrélations : sens du jeu (support) vs. sens dans le jeu (contenu)

Corrélations (Spearman)	Sens du jeu :		Sens de l'expérience :	
	pertinence du support / de l'activité	$\rho$	caractère inspirant / enrichissant de l'histoire	$\rho$
Appréciation du gameplay	<.001***	.648		
Appréciation du récit	<.001***	.624	<.01**	.457
PENS : Autonomie	<.001***	.619		
<b>PENS : score total</b>	<b>&lt;.001***</b>	<b>.614</b>	<b>&lt;.05*</b>	<b>.409</b>
<b>Valeur accordée au temps de jeu</b>	<b>&lt;.01**</b>	<b>.482</b>	<b>&lt;.05*</b>	<b>.375</b>
Perception du ratio récit / gameplay	.01**	.414		
PENS : présence/immersion	<.05*	.412		
PENS : Insight	<.05*	.369	<.01**	.505
PENS : Relatedness	<.05*	.307	<.01**	.475
PENS : Compétence	<.05*	.304		
PWB : Sens de la vie			.05*	.302

Note : \*  $p < .05$ , \*\*  $p < .01$ , \*\*\*  $p < .001$

## 5.5 Eudémonisme et habitudes de jeu

Le score total à l'échelle PWB de Ryff (1989) ne diffère pas selon les habitudes de jeu des participants. Toutefois, la dimension *autonomie*, et elle seule, est associée positivement à la fréquence de consommation de jeux hardcore (Figure 10) :  $\rho = .460$  ;  $p = < .01$ . Cette dimension est aussi négativement, bien que faiblement, associée à la fréquence de consommation de jeux narratifs :  $\rho = -0.328$  ;  $p = < .05$ .

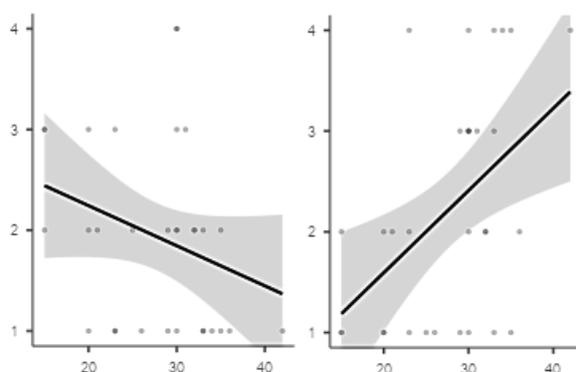
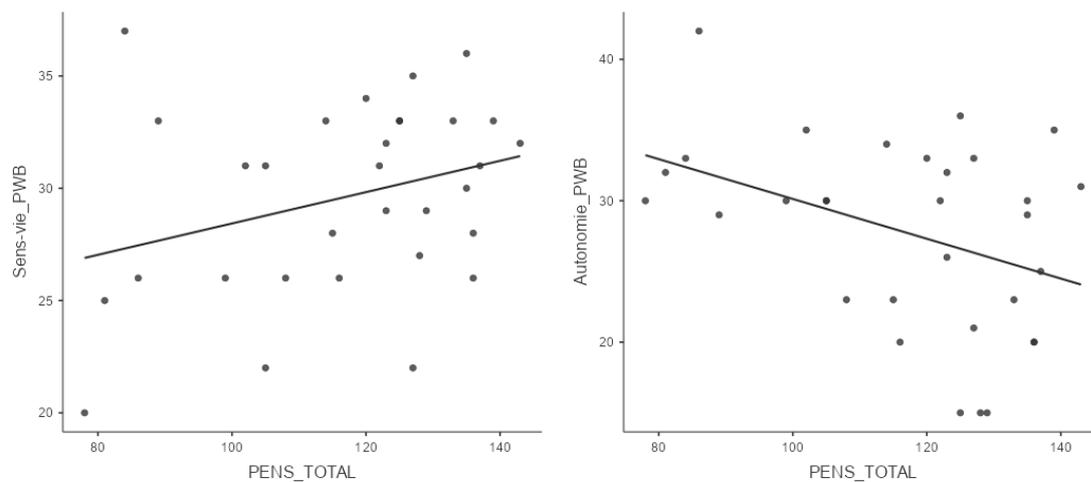


Figure 10. Corrélations entre le score d'autonomie au PWB et la fréquence de consommation de jeux narratifs (à gauche) et la fréquence de consommation de jeux hardcore (à droite)

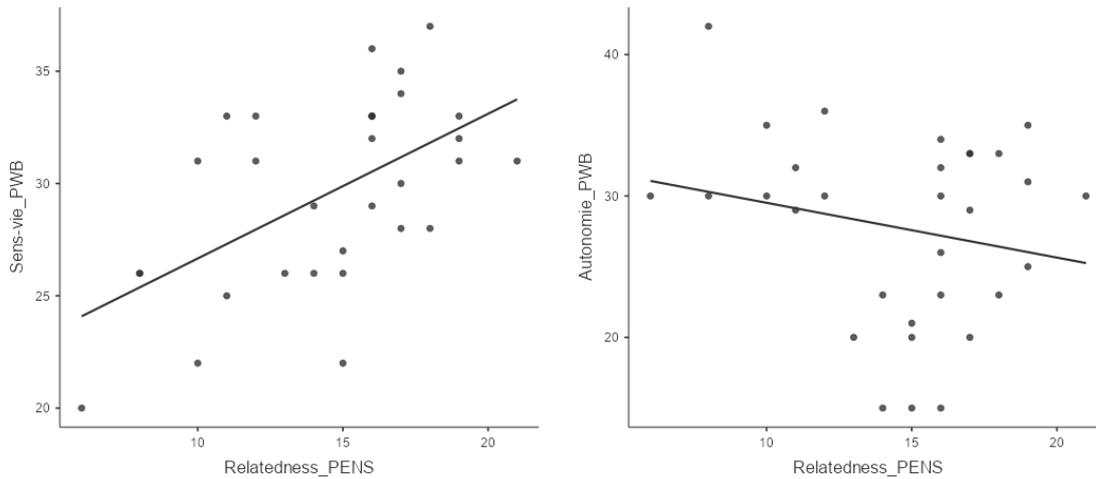
## 5.6 Eudémonisme et expérience de jeu

Nous avons effectué une régression multiple pour explorer quelles dimensions du PWB étaient prédictives de l'appréciation du jeu. Seules deux des six dimensions de l'eudémonisme influencent l'appréciation globale du jeu ([Figure 11](#)) : la dimension *autonomie* est associée négativement au score total au PENS ( $\beta = -.48$  ;  $t(6,24) = -2.38$  ;  $p < .05$ ) contrairement à la dimension *sens de la vie* qui lui est associée positivement :  $\beta = .40$  ;  $t(6,24) = 2.09$  ;  $p < .05$ .

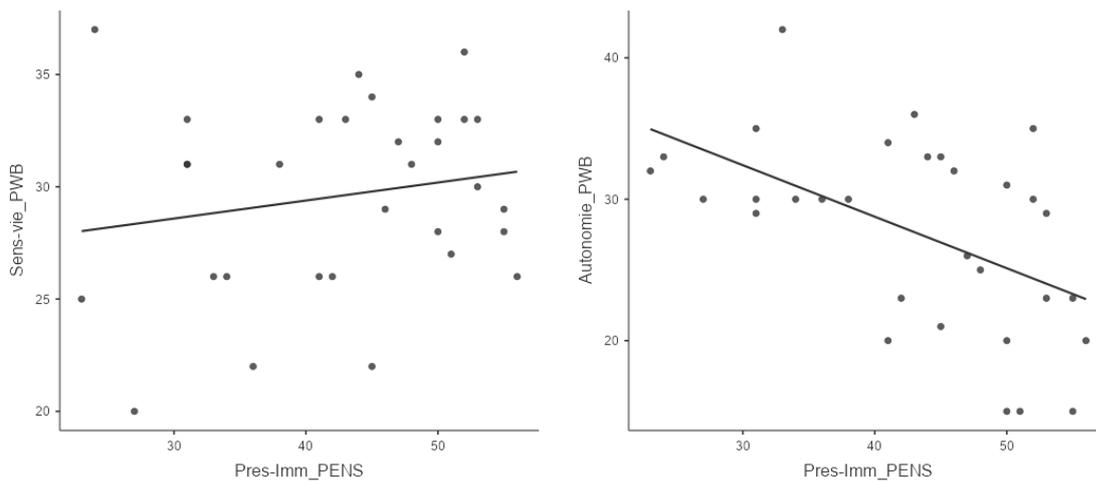


**Figure 11.** Influence des dimensions *sens de la vie* (à gauche) et *autonomie* (à droite) du PWB sur le score total d'évaluation de l'expérience de jeu (PENS)

Nous avons repris l'analyse pour tenir compte des dimensions du PENS. Les réponses aux dimensions *relatedness* ([Figure 12](#)) et *présence/immersion* ([Figure 13](#)) du PENS sont associées négativement au niveau d'*autonomie* des joueurs (respectivement  $\beta = -.55$ ,  $p < .01$  et  $\beta = -.52$ ,  $p < .05$ ) et positivement au *sens de la vie*, respectivement  $\beta = .49$ ,  $p < .01$  et  $\beta = .40$ ,  $p < .05$ , ce qui est intéressant dans la mesure où nous avons modifié les items de la dimension *relatedness* de manière à ce qu'elle mesure le lien entre le joueur et les personnages plutôt qu'entre les joueurs, le PENS prévoyant initialement de mesurer l'expérience des jeux multijoueurs.



**Figure 12.** Influence des dimensions *sens de la vie* (à gauche) et *autonomie* (à droite) du PWB sur la dimension *relatedness* du PENS



**Figure 13.** Influence des dimensions *sens de la vie* (à gauche) et *autonomie* (à droite) du PWB sur la dimension *présence/immersion* du PENS

Toutefois, le score au PWB pris dans sa globalité ne semble pas exercer d'influence sur l'évaluation de l'expérience de jeu.

## 5.7 Eudémonisme et perception de sens

Nous avons établi que le sens du support a été jugé selon le niveau de gameplay perçu par le joueur. Pour examiner l'influence du score initial au PWB sur cette relation, nous avons effectué une analyse de variance à deux facteurs. La combinaison du prédicteur *niveau de gameplay* et du modérateur *autonomie* semble influencer significativement l'évaluation de la pertinence du support :  $F(9) = 9.94$  ;  $p < .05$ . Néanmoins, le score total au PWB n'a pas d'influence sur la perception du sens du jeu.

## 6. DISCUSSION

---

Nous souhaitons étudier le lien potentiel entre le niveau de gameplay des jeux expressifs et l'eudémonisme, en particulier sur la relation entre quête de sens et perception de sens du jeu, en termes de pertinence du support et de signifiante du contenu, dans les jeux expressifs.

Nos résultats indiquent que les joueurs sont bien en mesure de discriminer la pertinence du jeu de la signifiante de son contenu, les réponses des participants n'étant même pas corrélées entre ces deux questions. Des éléments différents semblent avoir été considérés au moment de juger le sens du jeu et le sens véhiculé par le jeu, et conformément à nos hypothèses, c'est la pertinence du support, et non la signifiante du contenu, qui prédit l'appréciation de l'expérience de jeu. Par ailleurs, plus les participants ont jugé le jeu pertinent, plus ils ont considéré avoir bien employé leur temps en jouant.

De manière cohérente avec la posture ludologique, cette pertinence du support dépend bien de la richesse du gameplay perçu par les participants dans cette étude. Plus les participants ont perçu le jeu riche en gameplay, plus ils l'ont jugé sensé *en tant que jeu*. Toutefois, même si les joueurs ont bien identifié Brothers comme un jeu offrant un ratio récit/gameplay supérieur, l'appréciation des jeux comme l'évaluation du sens qu'ils offrent ne diffère pas selon le jeu, mais uniquement selon le niveau de gameplay perçu par les joueurs.

Ceci indique que les jeux sélectionnés pour l'étude n'offraient peut-être pas un contraste suffisamment élevé pour un plan inter-sujets. En effet, bien que le gameplay de What Remains of Edith Finch soit moins présent que celui de Brothers A Tale Of Two Sons, son récit est effectivement intégré à ses phases de gameplay, même si la mécanique principale est une mécanique de déplacement et se situe plutôt « à côté » du récit. Ainsi, sans avoir l'autre jeu en guise de point de référence, les participants ont pu apprécier Edith Finch en raison de la pertinence du jeu, et juger cette pertinence en fonction du niveau de gameplay du jeu, l'attribuant comme « plutôt gameplay » en raison de l'intégration du récit dans les différentes phases de gameplay. Certains commentaires vont dans ce sens, comme celui-ci évoquant Edith Finch :

*« C'était vraiment intéressant de découvrir l'histoire de chaque personnage petit à petit. J'ai aimé le fait que les jeux correspondaient tout à fait à l'histoire comme avec la découpe de poissons avec le monde imaginaire qui prenait de plus en plus de place (...) »*

De manière surprenante, la signifiante du jeu ne dépend pas davantage de l'appréciation du récit que la pertinence du support. Ceci pourrait être expliqué par la difficulté des joueurs à s'engager émotionnellement dans le jeu, et donc à le juger signifiant, lorsque le gameplay leur semble trop faible. Il est possible également que le niveau de gameplay ait déterminé à la fois la perception de sens du et dans le jeu, en raison de la bonne intégration du récit dans le gameplay, même si l'un des deux jeux ne l'intégrait que partiellement. Cela se ressent dans les commentaires de certains participants, comme dans celui-ci qui évoque Brothers :

*« Je trouve que au dernier moment du jeu, le fait qu'on doit quand même utiliser les commandes de frère aîné pour faire nager au frère cadet m'a énormément touché. Le design est génial! Si on reprend les concepts Gameplay et Récit. Je trouve que là, ces deux éléments sont vraiment bien fusionnés. »*

Ou dans celui-ci qui évoque Edith Finch :

*« (...) Le storytelling est vraiment excellent et engageant, et cela couplé à des phases de gameplay et style visuel varié pour ce genre de jeu (...) »*

Une autre explication possible réside dans les réponses des personnes qui n'ont pas apprécié le récit des jeux mais qui ont pu juger le jeu sensé en termes d'expérience. En effet, notre questionnaire demandait au joueur s'il avait apprécié la dimension narrative du jeu, puis il lui demandait comment il qualifierait le sens du jeu (en tant qu'expérience / en tant que jeu). Ainsi, la première question est adressée personnellement au joueur qui doit se prononcer sur ses goûts, alors qu'il a pu interpréter la seconde question comme une demande d'évaluation objective. Certains participants ont peut-être alors jugé que l'expérience était inspirante sans toutefois l'apprécier eux-mêmes. Ceci est soutenu par certains commentaires au sujet d'Edith Finch, notamment ceux-ci, qui proviennent de participants ayant jugé l'expérience porteuse de sens (caractère inspirant / enrichissant de l'histoire) mais n'ayant pas personnellement apprécié le récit :

*« Jeu essentiellement narratif. Pas d'embranchement dans l'histoire et gameplay assez pauvre. Peut être une bonne approche pour les personnes qui n'ont pas l'habitude de jouer. Mais si on ne rentre pas dans l'histoire proposé (et c'était mon cas), alors le jeu n'apporte pas grand chose vu le gameplay très réduit. ».*

« *Je n'ai pas l'habitude de jouer à ce genre de jeu. J'ai trouvé la diégèse très alambiqué, suivre l'histoire d'une famille ou tout le monde est décédé de façon plus ou moins tragique en 2h30 ne ma pas permis de me sentir investis dedans. Je pense que je n'ai pas saisi les diverses analogie de certaines histoires comme celle de Molly (se changeant en animal) ou de l'enfant sur la balançoire. (En écrivant et réfléchissant un peu à ces histoires, je me dis que le jeu à essayé de me parler de l'enfermement de diverses manières...je crois) ».*

Nous souhaitons également étudier les liens possibles entre l'eudémonisme des joueurs et leur perception de sens dans les jeux. Nos résultats indiquent que, s'il semble exister un lien entre l'appréciation du jeu et le niveau d'eudémonisme initial, il est plus complexe que ce que notre hypothèse suggérait. En effet, deux des six dimensions de l'échelle de bien-être psychologique de Ryff (1989), *autonomie* et *sens de la vie*, ont joué un rôle différent dans l'évaluation de l'expérience de jeu. Plus les joueurs présentaient un score d'autonomie élevé, plus ils jugeaient sévèrement l'expérience de jeu, en particulier les dimensions *relatedness* et *immersion* du PENS. Plus les joueurs présentaient un score élevé dans la dimension *sens de la vie*, plus ils jugeaient généreusement l'expérience de jeu, en particulier sur ces mêmes dimensions. D'autre part, si la pertinence du support est fonction du niveau de gameplay, cette relation est influencée par le score initial d'*autonomie* au PWB. Plusieurs explications peuvent expliquer ces relations.

Les « *high autonomy* » étaient sur-représentés parmi les joueurs « hardcore » (nous avons donné comme exemples de jeux hardcore *Dark Souls* ou *Super Meat Boy*, des jeux réputés pour leur difficulté) et sous-représentés parmi les joueurs consommant des jeux narratifs. Si ces participants sont plus enclins à jouer à des jeux défiant leurs capacités, on peut aisément imaginer qu'ils aient pu juger nos jeux expressifs comme purement narratifs, en comparaison de leurs propres habitudes de jeux. L'appréciation du jeu dépendant du sens du support dans notre étude et donc du niveau de gameplay perçu par le joueur, les *high autonomy* étaient alors voués à ne pas apprécier les jeux proposés. Les « *low autonomy* », eux, consommant plutôt des jeux narratifs, ont dû au contraire apprécier le gameplay proposé dans les jeux et trouver par conséquent le support pertinent, ce qui a conduit à une meilleure appréciation du jeu. Voici le commentaire d'un participant ayant obtenu un score haut sur la dimension *autonomie* du PWB, au sujet d'Edith Finch :

*« Par moment un sentiment de nostalgie ou en tout cas de réflexion sur l'enfance, la vie et le parcours qu'on peut avoir. Voyage court et méditatif, ce qui est bien car en terme de gameplay c'est très basique. »*

Ainsi qu'un commentaire d'un participant ayant obtenu, au contraire, un score inférieur à la moyenne sur cette même dimension d'*autonomie*, au sujet de *Brothers* :

*« J'ai beaucoup aimé jouer deux personnages avec une même manette (difficile au début mais tellement original) (...) j'ai ADORE la fin où il faut utiliser le bouton du frère mort pour que le frère survivant puisse passer les derniers obstacles, c'était si fort symboliquement ! »*

La dimension *sens de la vie (purpose in life)* est, parmi les 6 dimensions de l'échelle PWB de Ryff (1989), celle qui propose le plus de synonymes aux termes employés dans cette étude. D'après Ryff (1989), les personnes présentant un score élevé dans cette dimension sont attachées au sens (*meaning, purpose, directedness*) et avancent dans la vie avec des objectifs. Il semble naturel qu'une dimension particulièrement dédiée au sens réponde positivement à un jeu expressif, dont l'expérience est axée sur le sens. Voici deux commentaires de participants ayant obtenu un score inférieur à la moyenne dans la dimension *purpose in life* du PWB, au sujet d'*Edith Finch* :

*« C'était un très bon jeu narratif, mais ses propos ne me touchent pas personnellement car le thème de la famille n'est pas un thème qui a la possibilité de m'émouvoir. »*

*« pas vraiment fan du jeu, mais j'ai bien aimé la partie avec deux gameplay (avec le garçon schizophrène) »*

Voici un commentaire d'un participant ayant obtenu au contraire un score élevé dans cette même dimension *sens de la vie*, cette fois au sujet de *Brothers* :

*« Ce jeu était très intéressant surtout dans son intrication entre gameplay et histoire. Tous ceux ayant vécu un décès récent se souviendront du dernier chapitre avec les yeux humides. »*

Les dimensions *présence/immersion* et *relatedness* du PENS sont celles qui mesurent l'impact émotionnel du jeu, la première au niveau intrapersonnel, et la seconde entre le joueur et les personnages. Cole et Gillies (2022) expliquent d'ailleurs que la dimension *relatedness* est à rapprocher d'une « exploration émotionnelle » dans laquelle le joueur cherche également à s'explorer lui-même. Sans s'en être assuré, on peut s'interroger sur la capacité d'un joueur à

se sentir proche d'un personnage si l'immersion, notamment émotionnelle, n'est pas au rendez-vous. On pourrait imaginer que lorsque l'immersion est réussie et qu'on ressent les émotions dans le jeu comme dans la vie réelle, l'attachement aux personnages suit. Par conséquent, il est possible que l'immersion, lorsqu'elle n'a pas eu lieu, a empêché l'exploration émotionnelle et la formation du lien avec les personnages, et inversement lorsqu'elle a eu lieu. Ceci peut expliquer pourquoi le niveau de gameplay a prédit non seulement la pertinence du support mais aussi la signifiante du jeu : il faudrait s'assurer que la dimension *présence/immersion* du PENS est facteur du niveau de gameplay perçu par les joueurs. D'autre part, certains participants ont cité la langue fictive de Brothers comme un frein à la connexion avec les personnages :

*« Bien que les situations ainsi que les expressions nous permette facilement de comprendre se que pensent et ressentent les personnages, le fait d'avoir une langue fictif ne m'a pas permis d'être vraiment en lien avec eux. »*

Là où d'autres ont considéré ce choix de conception comme une invitation à interpréter soi-même le sens du récit :

*« J'ai beaucoup aimé que la langue utilisée soit fictive, forçant le joueur à interpréter et comprendre l'histoire sans comprendre les mots. »*

Par ailleurs, on peut suggérer que les joueurs consommant habituellement des jeux exigeants (les « *high autonomy* » dans cette étude) aient eu des difficultés à s'immerger dans le jeu en raison du manque de gameplay. Ceci se ressent dans les commentaires laissés par certains participants citant explicitement leur incapacité initiale à « rentrer » dans le jeu, et la frustration résultant du manque d'immersion, comme celui-ci écrit par un participant jouant souvent aux jeux hardcore, au sujet d'Edith Finch :

*« Le gameplay, dans un premier temps est "pauvre" mais est assez vite compensée par d'autres mécaniques. Ici le jeu se veut très narratif et je dois reconnaître que j'ai mis beaucoup de temps à me mettre dedans. Après environ 1 h de jeu (laquelle m'a paru une éternité) j'ai finalement COMPLETEMENT accroché et pas vu le temps passé sur les 2 suivantes. Je me suis même surpris à regarder les défis steam et à relancer le jeu pour essayer de cocher une ou deux cases supplémentaires. En revanche, je ne sais pas quoi tirer de cette expérience. J'ai été très ému à l'issue de la scène finale, mais ça s'arrête-là pour moi. Je pense que cela est dû au manque*

*d'immersion --&gt; Pas de saut, pas de sprint pas ou peu d'interaction  
secondaire avec l'environnement (Par exemple pouvoir ouvrir le frigo ?). »*

Enfin, bien que les questionnaires aient été auto-administrés en ligne et sans que des entretiens aient lieu avec les participants, il est possible qu'un biais de désirabilité sociale soit présent chez les participants, et que ce biais soit réduit chez les personnes ayant un score élevé dans la dimension autonomie puisque comme l'indique Ryff (1989), ces personnes ont tendance à résister aux pressions sociales et à s'évaluer selon leurs propres standards. Toutefois, ceci impliquerait que seules les réponses fournies par les *high autonomy* sont fiables, et dans la présente étude, ces participants sont également ceux qui consomment des jeux vidéo à la difficulté très élevée. Il faudrait donc en priorité vérifier, dans un échantillon plus important, si la consommation de tels jeux est un « symptôme d'autonomie » ou si notre échantillon est biaisé.

En revanche, comment expliquer que le score à la dimension *sens de la vie* ait influencé l'immersion et le lien avec les personnages ? Une explication serait que cette dimension du PWB soit proche de la dimension *search for meaning* qu'Oliver et Raney avaient identifiée dans les motivations eudémoniques à consommer du divertissement (2011), en d'autres termes que nous aurions là le « public cible » pour les jeux expressifs, qui auraient par conséquent trouvé dans le jeu exactement ce qu'ils recherchent : du sens. Il est plus facile de s'immerger et de s'attacher aux personnages lorsqu'on est acquis au sens même de l'activité.

Il est important de noter que ce travail de mémoire, bien qu'il puisse paraître ambitieux, ne repose que sur un faible échantillon (N=31), déséquilibré de surcroît en raison des abandons (13 ; 18), qu'il s'agit d'une étude par questionnaire -avec les biais de désirabilité sociale qu'une telle méthode peut impliquer- et qu'il porte sur un thème encore mal conceptualisé par la recherche : l'expérience vidéoludique eudémonique. Ainsi, si cette étude amorce des pistes de réflexion intéressantes pour l'avenir du jeu expressif, ses résultats ne sauraient être généralisés à la population générale ou à d'autres types de jeux vidéo, et devraient être considérés avec prudence.

Il serait intéressant de répliquer cette étude avec un échantillon plus important dans un plan intra-sujets, en veillant à la répartition des types de joueurs dans les conditions, et en portant une attention toute particulière à la dimension *sens de la vie* du PWB. Un meilleur contraste entre les conditions serait sans doute utile, toutefois il faut veiller à ce que le sens véhiculé

par les jeux, indépendamment du niveau de gameplay, soit en quelque sorte de même nature (ici, la gestion du deuil et des liens familiaux).

De manière générale, comme le constataient Daneels et al. (2021a), une meilleure conceptualisation de l'expérience eudémonique vidéoludique serait bénéfique, notamment pour concevoir ou de sélectionner des indicateurs pertinents pour mesurer l'expérience de tels jeux. La dimension *insight* du PENS proposée par Oliver et al. (2015), visant à mesurer la valence eudémonique, en termes d'enrichissement ou de gain de perspective de l'expérience de jeu, n'était pas liée dans notre étude aux dimensions du PWB. L'échelle de Ryff n'était peut-être pas le bon outil pour mesurer un score d'eudémonisme des joueurs ? Nous aurions pu contrôler ceci avec des items *ad hoc* supplémentaires de type « *de manière générale, j'accorde beaucoup d'importance à la manière dont j'utilise le temps à ma disposition* ».

D'autre part, il serait intéressant de conceptualiser, peut-être sous la forme d'un indice, la perception de sens « intégrale » : n'étant pas sûrs de trouver une différence dans les réponses des participants entre « sens de l'expérience » et « sens du jeu », nous les avons ici traitées comme deux variables distinctes. Or, il serait intéressant de mesurer le poids d'un indice combinant ces deux variables dans la valeur que les joueurs accordent au temps qu'ils ont passé à jouer. Dans une perspective eudémonique, le temps a une valeur particulière puisqu'il doit toujours être investi de manière sensée.

## 7. CONCLUSION

---

Cette étude visait à déterminer si le récit suffisait à générer du sens dans les jeux expressifs, en particulier chez les « joueurs eudémoniques ». Nos résultats montrent que plus le gameplay a été perçu comme important par les joueurs, plus ils ont jugé le jeu pertinent et signifiant. Le sens *du* jeu et le sens *dans* le jeu dépendaient tous deux de la richesse du gameplay.

Nos résultats indiquent également que l'appréciation générale de l'expérience de jeu dépend de la pertinence du support : du sens du jeu *en tant que jeu*. Ainsi, plus le jeu a été perçu comme ayant une valeur ajoutée dans l'expérience, plus il a été apprécié par les participants.

Par ailleurs, si nous avons identifié deux dimensions initiales sur l'échelle PWB de Ryff (89) qui influencent le jugement de sens et l'appréciation du récit par les joueurs, l'une d'entre elles, la dimension *autonomie*, est liée aux habitudes de jeu des joueurs qui semblent favoriser les jeux au gameplay exigeant lorsqu'ils présentent un score élevé d'autonomie. Par conséquent, ces joueurs ont moins apprécié les jeux expressifs proposés, ces jeux ne présentant pas de difficultés particulières. En particulier, plus les joueurs étaient *autonomes*, moins ils ont été touchés émotionnellement par le jeu et ses personnages. La dimension *sens de la vie*, au contraire, exerce une influence positive sur l'appréciation d'un jeu expressif, en particulier sur l'impact émotionnel du jeu, et nous pensons qu'il serait intéressant d'explorer davantage les liens entre cette dimension de l'eudémonisme et les expériences de jeu expressives.

Ces résultats suggèrent qu'une meilleure intégration du récit dans le gameplay permettrait aux concepteurs de jeux expressifs d'offrir une expérience plus eudémonique à leurs joueurs.

Qu'ils soient désignés comme expressifs, *meaningful* ou *purposeful*, ces jeux proposent des expériences eudémoniques qui ont davantage d'impact lorsque le joueur interprète le jeu à travers son gameplay, tout comme les jeux pédagogiques sont plus efficaces lorsque le contenu d'apprentissage est intégré dans le jeu. Cette étude permet ainsi de renforcer l'idée que lorsqu'un jeu est utilisé à des fins sérieuses, que son objectif soit d'enseigner une connaissance précise ou de favoriser l'introspection et l'*insight*, une intégration réfléchie du fond dans la forme est la clé d'une expérience de jeu pertinente et positive.

Des recherches ultérieures seraient nécessaires afin de parvenir à une meilleure conceptualisation des expériences vidéoludiques eudémoniques, ce qui permettrait

également de concevoir des outils de mesure adaptés et standardisés. En effet, si nos résultats permettent d'esquisser un modeste « profil eudémonique » de joueurs cibles pour les jeux expressifs, ce profil mériterait d'être affiné afin de guider les choix de conception, mais aussi de mieux comprendre ce que les joueurs viennent chercher dans ces expériences vidéoludiques particulières.

De meilleures connaissances dans ce domaine pourraient aussi permettre de concevoir dans l'optique d'attirer des joueurs plus aguerris qui seraient pourtant intéressés, moyennant un gameplay plus exigeant, par ce type de jeux.

Finalement, cette conception de l'expérience vidéoludique eudémonique pourrait aussi bénéficier de recherches exploratoires dans le domaine des jeux vidéo pédagogiques, où l'eudémonisme pourrait potentiellement constituer un pont intéressant entre l'aspect hédonique du jeu et l'aspect pragmatique de l'apprentissage. Si la gamification propose déjà de modifier la situation pragmatique d'apprentissage en la ludicisant, en lui apportant des caractéristiques hédoniques, peut-on envisager de la rendre plus signifiante en lui apportant les propriétés eudémoniques qu'on retrouve dans les jeux expressifs ?

La connaissance des joueurs comme celle des apprenants est importante lorsqu'on conçoit un jeu sérieux, afin de trouver les leviers de motivation les plus appropriés. L'enjeu de ce travail de mémoire était d'apprendre à mieux connaître ceux qui apprécient les jeux expressifs, et pourquoi. Nous espérons que ces modestes découvertes permettront d'offrir un éclairage nouveau sur le sens du jeu et son importance pour les joueurs dans les expériences vidéoludiques eudémoniques.

## 8. RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

---

Aytemiz, B., Junius, N., & Altice, N. (2019). Exploring How Changes in Game Systems Generate Meaning. In *DiGRA Conference*.

Bogost, I. (2017, april 25). *Video Games Are Better Without Stories*. The Atlantic.

Bogost, I. (2010). *Persuasive Games : The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.

Bopp, J. A., Mekler, E. D., & Opwis, K. (2016). Negative Emotion, Positive Experience? Emotionally Moving Moments in Digital Games. *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 2996-3006.

Braun, E. (2016). *The Birth of Insight : Meditation, Modern Buddhism, and the Burmese Monk Ledi Sayadaw*. University of Chicago Press.

Cole, T., & Gillies, M. (2022). Emotional Exploration and the Eudaimonic Gameplay Experience: A Grounded Theory. *Proceedings of the 2022 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1-16.

Daneels, R., Vandebosch, H., & Walrave, M. (2020). "Just for fun?": An exploration of digital games' potential for eudaimonic media experiences among Flemish adolescents. *Journal of Children and Media*, 14(3), 285-301.

<sup>(a)</sup>Daneels, R., Bowman, N. D., Possler, D., & Mekler, E. D. (2021). The 'Eudaimonic Experience' : A Scoping Review of the Concept in Digital Games Research. *Media and Communication*, 9(2), 178-190.

<sup>(b)</sup>Daneels, R., Malliet, S., Geerts, L., Denayer, N., Walrave, M., & Vandebosch, H. (2021). Assassins, Gods, and Androids : How Narratives and Game Mechanics Shape Eudaimonic Game Experiences. *Media and Communication*, 9, 49-61.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). Conceptualizations of Intrinsic Motivation and Self-Determination. In E. L. Deci & R. M. Ryan (Éds.), *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior* (p. 11-40). Springer US.

Dubbelman, T. (2016). *Narrative Game Mechanics*. 39-50.

Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*, 1(1).

Frasca, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *Digital Game Research Conference 2003 Proceedings*.

Genvo S. (2021), « Teorías y práctica de los juegos expresivos » in : A.C. Moreno, A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. AnaitGames, Madrid, pp. 9-47.  
« Théories et pratique des jeux expressifs », disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com>

Holl, E., & Melzer, A. (2022). Moral minds in gaming : A quantitative case study of moral decisions in Detroit: Become human. *Journal of Media Psychology: Theories, Methods, and Applications*, 34(5), 287.

Huta, V., & Ryan, R. M. (2010). Pursuing Pleasure or Virtue : The Differential and Overlapping Well-Being Benefits of Hedonic and Eudaimonic Motives. *Journal of Happiness Studies*, 11(6), 735-762.

LaGuardia, J. et Ryan, R. (2000). Buts personnels, besoins psychologiques fondamentaux et bien-être : théorie de l'autodétermination et applications. *Revue québécoise de psychologie*, 21(2), 281-304.

Larsen, B. A., & Schoenau-Fog, H. (2016). The Narrative Quality of Game Mechanics. In F. Nack & A. S. Gordon (Éds.), *Interactive Storytelling* (p. 61-72). Springer International Publishing.

Martineau, F., & Roullet, R. (2021). L'art du flow et le développement spirituel dans la société hypermoderne. *Leisure/Loisir*, 45(3), 423-457.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396.

May, A., Bizzocchi, J., Antle, A. N., & Choo, A. (2014). Fraternal feelings : How brothers: A tale of two sons affects players through gameplay. *2014 IEEE Games Media Entertainment*, 1-4.

Mekler, E. D., Bopp, J. A., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2014). A systematic review of quantitative studies on the enjoyment of digital entertainment games. *Proceedings of the SIGCHI conference on human factors in computing systems*, 927-936.

Oliver, M. B., & Bartsch, A. (2010). Appreciation as Audience Response : Exploring Entertainment Gratifications Beyond Hedonism. *Human Communication Research*, 36(1), 53-81.

Oliver, M. B., & Raney, A. A. (2011). Entertainment as Pleasurable and Meaningful : Identifying Hedonic and Eudaimonic Motivations for Entertainment Consumption. *Journal of Communication*, 61(5), 984-1004.

Oliver, M. B., Bowman, N., Woolley, J., Rogers, R., Sherrick, B., & Chung, M.-Y. (2015). Video Games as Meaningful Entertainment Experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5.

Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M., & Besalú, R. (2017). Videogame analysis : A social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603.

Prouveur, O. (2017). L'émotion dans les jeux vidéo narratifs : Pour une analyse du contrôle et de l'expérience vidéoludique.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2001). On Happiness and Human Potentials : A Review of Research on Hedonic and Eudaimonic Well-Being. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141-166.

Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The Motivational Pull of Video Games : A Self-Determination Theory Approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 344-360.

Ryff, C. D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*, 57, 1069-1081.

Ryff, C. D. (2013). Psychological Well-Being Revisited : Advances in the Science and Practice of Eudaimonia. *Psychotherapy and Psychosomatics*, 83(1), 10-28.

Sanchez, E., Van Oostendorp, H., Fijnheer, J. D., & Lavoué, E. (2019). Gamification. In A. Tatnall (Éd.), *Encyclopedia of Education and Information Technologies* (p. 1-11). Springer International Publishing.

Sanchez, E., & Plumettaz-Sieber, M. (2019). Teaching and Learning with Escape Games from Debriefing to Institutionalization of Knowledge. In M. Gentile, M. Allegra, & H. Söbke (Éds.), *Games and Learning Alliance* (p. 242-253). Springer International Publishing.

Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).

Sicart, M. (2019). 18. Papers, Please: Ethics. In M. Payne & N. Huntemann (Ed.), *How to Play Video Games* (pp. 149-156). New York, USA: New York University Press.

Sim, A. M., Liting Kway, Tiffany Neo, Yui Theng. (2020). A Preliminary Categorization of Techniques for Creating Poetic Gameplay. *Game Studies*, 20(2).

Stebbins, R. A. (1996). Cultural tourism as serious leisure. *Annals of Tourism Research*, 23(4), 948-950.

Stebbins, R. (2008). Right leisure : Serious, casual, or project-based? *NeuroRehabilitation*, 23, 335-341.

Susi, T., Johannesson, M., & Backlund, P. (2015). *Serious Games - An Overview*.

Szilas, N. (2003, Mars). IDtension: a narrative engine for Interactive Drama. Dans *Proceedings of the technologies for interactive digital storytelling and entertainment (TIDSE) conference* (Vol. 3, No. 2, pp. 1-11).

Szilas, N. (2007). A Computational Model of an Intelligent Narrator for Interactive Narratives. *Applied Artificial Intelligence*, 21, 753-801.

Szilas, N., & Sutter Widmer, D. (2009, Juin). Mieux comprendre la notion d'intégration entre l'apprentissage et le jeu. Dans *Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, EIAH, Workshop Serious Games* (pp. 27-40).

Denise Sutter Widmer, Nicolas Szilas. Un temps pour jouer, un temps pour écouter ? L'effet de la position des explications théoriques dans un jeu pédagogique sur l'immersion et les performances en algèbre élémentaire. *Environnements Informatiques pour l'Apprentissage Humain, Conférence EIAH'2011*, 2011, Belgique. pp.423-433.

Zabban, V. (2012). Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*, 173-174(3-4), 137-176.

## 9. ANNEXES

### Annexe 1 : Information et consentement

#### Jeux expressifs : le récit suffit-il à générer du sens ?

Effet de la richesse du gameplay d'un jeu expressif sur la perception de sens chez le « joueur eudémonique ».

Responsable(s) du projet de recherche : [Nicolas Szilas](#), Maître d'enseignement et de recherche

*(Dans ce texte, le masculin est utilisé au sens générique ; il comprend aussi bien les femmes que les hommes.)*

#### INFORMATION AUX PARTICIPANTS

Nous nous intéressons à l'effet que la richesse du gameplay peut avoir sur la perception de sens dans les jeux vidéo expressifs.

La recherche a pour but de comparer l'expérience de jeu auprès d'un public de joueurs adultes selon deux modalités de jeux vidéo traitant des liens familiaux et du deuil.

L'étude ne comporte aucun risque pour votre santé. Toutefois, le thème abordé étant le deuil de membres de la famille, des émotions fortes (tristesse, notamment) peuvent étre ressenties durant le jeu.

Il n'est pas nécessaire d'être un joueur aguerri pour participer à l'étude, toutefois il faut être familier avec l'utilisation d'une manette (la manette est indispensable), et disposer d'un ordinateur équipé d'une connexion internet et d'une carte graphique (au moins GeForce GTX 750/AMD Radeon 7790). Il faut également **n'avoir jamais joué à ces jeux** : "Brothers, A Tale of Two Sons" (Starbreeze Studios, 2013) et "What Remains of Edith Finch" (Giant Sparrow, 2017). Lorsque vous recevrez votre clé, celle-ci vous permettra d'installer gratuitement le jeu via la plateforme [Steam](#). Il vous faudra donc disposer d'un compte pour pouvoir activer la clé et jouer au jeu. Si vous n'avez pas encore de compte Steam, vous pourrez [en créer un gratuitement](#). Attention, seules 50 licences sont attribuées à cette étude, par conséquent, **seuls les 50 premiers répondants à l'enquête recevront une clé de jeu**. Le questionnaire sera ensuite désactivé.

Votre participation à la recherche consistera à répondre à un questionnaire en ligne d'environ 10 minutes, de jouer, dans votre environnement de jeu habituel, à un jeu vidéo d'une durée totale d'environ 3 heures, en autant de sessions de jeu que vous le souhaitez, puis de répondre à un nouveau questionnaire d'environ 10 minutes dont le lien vous sera envoyé à l'issue du délai imparti pour finir le jeu.

La seule donnée sociodémographique demandée sera l'âge. Le premier questionnaire portera sur le bien-être psychologique. Le second questionnaire portera sur l'expérience de jeu et sur la perception de sens. Les données (vos réponses aux questionnaires) seront récoltées de manière totalement anonyme. Nous n'avons aucun moyen de lier vos réponses à votre identité. En effet, les chercheurs n'enregistrent aucune donnée personnelle qui permettrait de vous identifier. Ceci a pour conséquence qu'une fois les réponses enregistrées nous ne serons plus en mesure de les détruire si vous en faites la demande. Les données seront conservées et archivées sous la responsabilité de Monsieur Nicolas Szilas, sans limite de temps. Les données pourront être réutilisées dans le cadre d'autres recherches menées par ce dernier. Les données pourront être déposées sur des plateformes « open science » (outil de travail de recherche collaboratif) afin de les partager avec d'autres chercheurs. Les données liées à votre session de jeu peuvent être collectées par la plateforme Steam, selon leur propre [politique de protection des données](#). Si vous n'avez pas de compte Steam personnel et que vous en créez un spécialement pour cette étude, Steam vous demandera votre autorisation pour collecter des données personnelles, c'est-à-dire en particulier les données de base du compte (adresse email, pays de résidence, identifiant Steam et mot de passe), les données de paiement et de transaction (non applicable ici, les licences des jeux concernés étant fournies), ainsi que les données que vous souhaiteriez fournir par vous-même sur les commentaires, forums ou chats.

En cas de besoin, vous pouvez contacter Madame Hélène Parmentier à l'adresse suivante : [helene.parmentier@etu.unige.ch](mailto:helene.parmentier@etu.unige.ch) ou le responsable du projet mentionné ci-dessus. Si vous souhaitez avoir accès aux résultats de la recherche, vous pouvez vous adresser par email à l'adresse suivante : [helene.parmentier@etu.unige.ch](mailto:helene.parmentier@etu.unige.ch), dès le 1er juillet 2023.

Sur la base des informations qui précèdent, **je confirme mon accord pour participer à la recherche** «Jeux expressifs : le récit suffit-il à générer du sens ? » et **j'autorise l'utilisation des données à des fins scientifiques et pédagogiques** (cours et séminaires de formation d'étudiants ou de professionnels soumis au secret professionnel) et **la publication des résultats** de la recherche dans des revues ou livres scientifiques, étant entendu que les données resteront anonymes et qu'aucune information ne sera donnée sur mon identité. **J'ai choisi volontairement de participer** à cette étude et je peux me retirer à tout moment sans fournir de justification :

Oui

Non

Page suivante >

## Annexe 2 : Génération de l'identification unique par Qualtrics

**!! IMPORTANT !!**

Afin de pouvoir lier vos réponses aux différents questionnaires tout en conservant votre anonymat, nous vous attribuons un **identifiant unique** pour cette enquête. **Veillez le conserver très soigneusement** car vous en aurez besoin pour recevoir votre clé de jeu, mais aussi à nouveau à l'issue de l'expérience pour le dernier questionnaire, soit jusque dans un mois selon le temps que vous prendrez pour terminer le jeu vidéo. **Si vous l'égariez, nous n'aurions aucun moyen de le retrouver** pour vous en raison de l'anonymisation des données. Nous vous recommandons de le copier/coller dans votre bloc-notes ou d'en faire une capture d'écran.

Voici votre identifiant unique pour cette expérience : **27208**

Après avoir copié votre identifiant, vous pouvez passer à la page suivante et remplir le questionnaire.

[Page suivante >](#)

**Annexe 3 : PWB - Echelle de bien-être psychologique (Ryff, 89)****Questionnaire #1**

Indiquez à quel point vous êtes en accord avec chacune des phrases proposées. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, nous vous demandons de répondre le plus sincèrement possible après avoir attentivement lu les propositions.

	Pas du tout d'accord	Pas d'accord	Plutôt en désaccord	Plutôt d'accord	D'accord	Tout à fait d'accord
1. "Je n'ai pas peur d'exprimer mes opinions, même quand elles sont en opposition avec celles de la plupart des gens."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. "Pour moi, la vie a été un processus continu d'apprentissage, de changement et de croissance."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. "En général, j'ai le sentiment d'être responsable de la situation dans laquelle je vis."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. "Les gens me décriraient comme une personne généreuse, prête à partager son temps avec les autres."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. "Je ne suis pas intéressé-e par les activités qui élargissent mes horizons."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. "J'aime faire des plans pour l'avenir et travailler pour qu'ils deviennent réalité."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. "La plupart des gens me voient comme quelqu'un d'aimant et d'affectueux."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. "A bien des égards, je me sens déçu-e de ce que j'ai accompli dans la vie."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. "Je vis la vie au jour le jour et ne pense pas vraiment à l'avenir."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. "J'ai tendance à m'inquiéter de ce que les autres pensent de moi."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. "Quand je regarde l'histoire de ma vie, je suis heureux-se de la façon dont les choses ont tourné."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. "J'ai des difficultés à organiser ma vie d'une manière qui soit satisfaisante pour moi."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. "Mes décisions ne sont généralement pas influencées par ce que font les autres."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. "J'ai renoncé à essayer de faire de grandes améliorations ou des changements dans ma vie il y a longtemps."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

15. "Les exigences de la vie quotidienne me dépriment souvent."	<input type="radio"/>					
16. "Je n'ai pas connu beaucoup de relations chaleureuses et empreintes de confiance avec les autres."	<input type="radio"/>					
17. "Je pense qu'il est important de vivre de nouvelles expériences qui remettent en question la façon dont on se représente soi-même et le monde."	<input type="radio"/>					
18. "Maintenir des relations proches a été difficile et frustrant pour moi."	<input type="radio"/>					
19. "Mon rapport à moi-même n'est probablement pas aussi positif que celui qu'entretiennent les autres avec eux-mêmes."	<input type="radio"/>					
20. "J'ai le sentiment que ma vie a une direction et un sens."	<input type="radio"/>					
21. "Je me juge en fonction de ce que je pense être important, et non en fonction des valeurs de ce que les autres pensent être important."	<input type="radio"/>					
22. "En général, je me sens confiant-e et positif-ve envers moi-même."	<input type="radio"/>					
23. "J'ai été capable de me construire un cadre de vie et un style de vie qui me plaisent beaucoup."	<input type="radio"/>					
24. "J'ai tendance à être influencé-e par les gens qui ont des opinions fortes."	<input type="radio"/>					
25. "Je n'aime pas me retrouver dans des situations nouvelles qui m'obligent à changer mes habitudes."	<input type="radio"/>					
26. "Je ne suis pas très en phase avec les gens et la communauté qui m'entourent."	<input type="radio"/>					
27. "Je sais que je peux faire confiance à mes amis, et ils savent qu'ils peuvent me faire confiance."	<input type="radio"/>					
28. "Quand j'y pense, je ne me suis pas vraiment amélioré-e en tant que personne au fil des ans."	<input type="radio"/>					
29. "Certaines personnes errent sans but dans la vie, mais je ne suis pas de celles-là."	<input type="radio"/>					

30. "Je me sens souvent seul-e car j'ai peu d'amis proches avec qui partager mes préoccupations."	<input type="radio"/>					
31. "Quand je me compare à mes amis et à mes connaissances, je me sens bien dans ma peau."	<input type="radio"/>					
32. "Je n'ai pas une idée claire de ce que j'essaie d'accomplir dans la vie."	<input type="radio"/>					
33. "J'ai parfois l'impression d'avoir fait tout ce qu'il y a à faire dans la vie."	<input type="radio"/>					
34. "J'ai l'impression que beaucoup de gens que je connais ont mieux profité de la vie que moi."	<input type="radio"/>					
35. "J'ai confiance en mes opinions, même si elles sont contraires au consensus général."	<input type="radio"/>					
36. "Je suis assez doué-e pour gérer les nombreuses responsabilités de ma vie quotidienne."	<input type="radio"/>					
37. "J'ai le sentiment d'avoir beaucoup évolué en tant que personne au fil du temps."	<input type="radio"/>					
38. "J'apprécie les conversations personnelles et mutuelles avec ma famille et mes amis."	<input type="radio"/>					
39. "Mes activités quotidiennes me semblent souvent triviales et sans importance."	<input type="radio"/>					
40. "J'aime la plupart des aspects de ma personnalité."	<input type="radio"/>					
41. "Il m'est difficile d'exprimer mes propres opinions sur des sujets controversés."	<input type="radio"/>					
42. "Je me sens souvent dépassé-e par mes responsabilités."	<input type="radio"/>					

## Annexe 4 : (post-jeu) Information et saisie de l'identifiant fourni par Qualtrics

## Informations

### INFORMATION AUX PARTICIPANTS

Merci pour votre participation à cette recherche. Les questions suivantes visent à mesurer votre expérience de jeu maintenant que vous l'avez terminé.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, nous vous demandons simplement de bien vouloir répondre le plus sincèrement possible aux questions après les avoir attentivement lues.

Afin de pouvoir lier vos réponses aux différents questionnaires tout en conservant votre anonymat, nous vous avons attribué un identifiant unique pour cette enquête. Nous allons à présent vous demander de le renseigner ici. **Il est crucial que votre identifiant soit valide**, aussi merci de ne pas passer à l'étape suivante avant de vous être assuré-e que l'identifiant est correct :

**Après avoir vérifié votre identifiant, vous pouvez passer à la page suivante et remplir le questionnaire.**

**Mon identifiant unique à 5 chiffres :**

## Annexe 5 : Game Player Experience of Need Satisfaction (Ryan et al., 2006)

**Questionnaire #2**

Indiquez à quel point vous êtes en accord avec chacune des phrases proposées. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, nous vous demandons de répondre le plus sincèrement possible après avoir attentivement lu les propositions.

	Tout à fait d'accord	D'accord	Plutôt d'accord	Ni en désaccord ni d'accord	Plutôt pas d'accord	Pas d'accord	Pas du tout d'accord
"J'ai ressenti beaucoup de liberté dans le jeu".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Je trouve que les relations tissées dans ce jeu sont importantes."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Jouer à ce jeu m'a apporté de nouvelles perspectives sur la vie".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Apprendre les commandes du jeu était facile."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Je me suis senti-e très compétent-e et efficace quand je jouais".	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Je ne me suis pas senti-e proche des personnages."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Lorsque j'ai accompli quelque chose dans le jeu, j'ai éprouvé une véritable fierté."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Le jeu était émotionnellement engageant."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
"Je me suis senti-e compétent-e dans ce jeu."	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
" En explorant l'univers du jeu, on a l'impression de faire un véritable voyage dans un nouvel endroit. "	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

"Lorsque je voulais faire quelque chose dans le jeu, il était facile de se souvenir de la commande correspondante."	<input type="radio"/>						
"Le jeu m'a proposé des options et des choix intéressants"	<input type="radio"/>						
"J'ai ressenti des sentiments dans le jeu aussi profondément que dans la vie réelle."	<input type="radio"/>						
"J'ai réagi aux événements et aux personnages du jeu comme s'ils étaient réels."	<input type="radio"/>						
"Le jeu permet de faire des choses intéressantes."	<input type="radio"/>						
"Les commandes du jeu sont intuitives."	<input type="radio"/>						
"Je n'ai pas été touché-e émotionnellement par les événements du jeu."	<input type="radio"/>						
"Jouer à ce jeu m'a fait gagner en sagesse".	<input type="radio"/>						
"Je trouve que les relations tissées dans ce jeu sont enrichissantes."	<input type="radio"/>						
"Jouer à ce jeu a enrichi ma vie d'une certaine manière".	<input type="radio"/>						
"Ma maîtrise du jeu était bien compatible avec les défis du jeu."	<input type="radio"/>						
"En jouant au jeu, j'avais l'impression de faire partie de l'histoire."	<input type="radio"/>						
"En jouant au jeu, je me suis senti-e transporté-e dans un autre temps / lieu."	<input type="radio"/>						
"Lorsque je me déplaçais au sein de l'univers du jeu, j'avais l'impression de me déplacer réellement."	<input type="radio"/>						

## Annexe 6 : Questions de contrôle

Quel est votre âge ?

Quel jeu venez-vous de terminer ?

Comment considérez-vous votre pratique du jeu vidéo (une réponse par ligne)

	Rarement	Occasionnellement	Régulièrement	Souvent
A quelle fréquence jouez-vous aux jeux vidéo ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A quelle fréquence jouez-vous à des jeux "hardcore" (à la difficulté élevée, ex : Dark Souls, Super Meat Boy, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
A quelle fréquence jouez-vous à des jeux "narratifs" (ex : Life is Strange, Heavy Rain, etc.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Annexe 7 : Questionnaire final (sens et expérience)**

Dans les jeux vidéo, le gameplay (parfois traduit en français par le terme de "jouabilité") représente la manière dont le joueur interagit avec le jeu, à travers des règles et des mécaniques spécifiques. Le gameplay, en quelque sorte, c'est l'ergonomie du jeu, ou l'interaction entre les règles de conception d'un jeu et l'expérience du joueur. La plupart des jeux vidéo offrent, en plus du gameplay ou à travers lui, une histoire, un récit. Certains jeux sont dits "narratifs" lorsque l'expérience du jeu repose principalement sur le récit qu'il raconte.

Bien que ce soit discutable, prenons le temps d'imaginer que Tetris soit un jeu "pur gameplay" et qu'un film interactif soit un jeu "pur récit".

Avec ce référentiel à l'esprit...

	Pur récit	Plutôt récit	Equilibre récit/gameplay	Plutôt gameplay	Pur gameplay
Comment jugeriez-vous le ratio récit / gameplay du jeu que vous venez de finir ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Concentrons-nous maintenant uniquement sur la composante "récit" de ce jeu.

	Absolument pas	Plutôt pas	Peut-être ou peut-être pas	Plutôt oui	Oui, absolument
Avez-vous apprécié sa dimension narrative ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

A présent, parlons de la composante "gameplay".

	Absolument pas	Plutôt pas	Peut-être ou peut-être pas	Plutôt oui	Oui, absolument
Avez-vous apprécié le gameplay du jeu ?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Maintenant que vous avez terminé le jeu, que pensez-vous du temps que vous avez passé à y jouer ?

	Perdu mon temps	Plutôt perdu du temps	Plutôt bien employé mon temps	Bien employé mon temps
J'ai la sensation d'avoir...	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Dans quelle mesure diriez-vous que ce jeu a du sens...

	Absolument pas	Plutôt pas	Peut-être ou peut-être pas	Oui, plutôt	Oui, absolument
En tant qu'expérience (caractère enrichissant / inspirant de l'histoire)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
En tant que jeu (pertinence du support / de l'activité)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Si vous le souhaitez, vous pouvez indiquer ici en quelques mots ce que vous avez pensé du jeu, s'il vous a apporté quelque chose, les émotions que vous avez ressenties...