



L'INTERFACE UTILITAIRE ET NARRATIVE

Camille Even

DN MADe Graphisme - supports connectés

2023-2024



SOMMAIRE

01 ABSTRACT
page 3

02 INTRODUCTION
page 4

03 DANS QUELLES MESURE LES
INTERFACES SERVENT LA
NARRATION VIDÉO-LUDIQUE?
page 5

INTERFACE NARRATIVE **04**
page 10

05
CONCLUSION
page 15

06
BIBLIOGRAPHIE
page 16

ANNEXE
page 17



ABSTRACT

01



In the world of vidéo games, **user interface** are at the **center of these concerns**. So we can wonder if interfaces are such a **useful thing** or a **storytelling/narrative tool**. We want to prove that with the **emergence of vidéo games**, the demands of players are increasingly higher and a **good interface** can be a tool which will **best immerse** the player in to the game, it is therefore a **commercial tool**. So we searched various articles from vidéo games purist and vidéos from amateur players in order to find our ansewrs. I understood through my research that **players** tend to be **bothered by interfaces that are too present** in the game, so it hilights that **well-designed** interfaces can **increase playtime** and players immersions and this is often when interfaces are **narrative**. The results show that the interface shoul be adapted to the style of vidéo games and that it's better for it to be a storytelling tool for commercial reasons and for a better gaming experience because it makes it more interesting.

On this basis , we concluded that **the interfaces were both utilitarian and narrative**. But a narrative interface is sometimes better. The world of interface design is **evolving very quickly** and we now can ask ourselves if this evolution has reached its limits because «the best interface is: no interface » says Donal Norman





INTRODUCTION

02

Dans le monde des jeux vidéo, **l'UI design** (acronyme d'User Interface anglais, soit interface utilisateur) permet aux utilisateurs **d'interagir avec le jeu**, de **comprendre son état**, de **contrôler** un personnage ou environnement numérique, mais surtout d'accéder **informations pertinentes** travers divers éléments visuels **interactifs**. Dans les jeux vidéo de rôle, dits **RPG***, elles constituent l'élément relationnel central entre le joueur et l'univers virtuel, alternant entre des **fonctions utilitaires** et développant parfois, de manière autonome, **un potentiel narratif**. Dans cet article, nous allons **explorer** cette **dualité** en examinant la manière dont ces interfaces, **au-delà** de leur aspect **purement fonctionnel**, influent sur l'expérience du joueur.

Nous verrons dans un premier temps comment l'interface peut être un outil narratif au service du joueur. Puis, nous verrons dans quelle mesure les interfaces servent, au-delà des fonctions utilitaires, la narration vidéoludique. Nous nous appuierons sur divers exemples pour étayer notre réflexion

clique sur le texte suivi d'un astérisque pour voir la définition





DANS QUELLES MESURES LES INTERFACES SERVENT LA NARRATION VIDÉO-LUDIQUE?

03

1.1 L'interface utilitaire (Carte, inventaire, arbre de compétences...)

Une expérience de **jeu fluide** et immersive est offerte aux joueurs grâce à **l'interface utilitaire** dans les **jeux de rôle**. Généralement, cette **interface** rassemble plusieurs **éléments clés** tels que la carte, l'inventaire, l'arbre de compétences...

Nous allons voir comment **ces composants** contribuent à rendre le **gameplay** plus **accessible** et à **guider** les joueurs à travers le jeu.

Pour cela, nous pouvons prendre comme exemple **SKYRIM***, un jeu sorti en 2011, développé par Bethesda Game Studios, qui s'est vendu à plus de 60 millions d'exemplaires et qui constitue une référence en la matière.

Le menu de jeu Skyrim est **très intuitif** et conçu de manière efficace. Grâce à l'utilisation **d'icônes** et de **symboles reconnaissables**, le joueur peut naviguer facilement entre les catégories « Magie », « Objets », « Carte » et « Compétences ». De plus, en **survolant** certains objets, on peut avoir accès à des **informations importantes** pour le jeu, telles que les statistiques, le poids et la valeur d'un objet. Cette action de survol pour avoir accès à d'autres informations est souvent utilisée dans les jeux vidéo car elle permet **d'épurer l'interface** tout en ayant les informations clés. Ces éléments sont capitaux pour le joueur car ils vont l'aider à **prendre des décisions**. De plus, l'organisation de l'inventaire est construite de manière logique avec des sections distinctes pour chaque arme, permettant ainsi au joueur de **naviguer** dans l'inventaire de façon **intuitive** grâce à une **interface efficace**.





Ce jeu met également en avant **les arbres de compétences** de manière visuelle, en utilisant des **diagrammes arborescents**. Cette fonctionnalité permet aux joueurs de visualiser de manière claire les compétences disponibles, les prérequis et les améliorations possibles. Ainsi, l'utilisation de symboles et de couleurs **facilite la compréhension** des relations entre les compétences.



À travers le jeu Skyrim, on peut facilement déduire que **l'interface est un outil utilitaire** qui offre aux joueurs une expérience de jeu plus **fluide** et **accessible** grâce à une ergonomie minutieusement réfléchi. Les interfaces ont été créées dans le but **d'offrir une expérience** de navigation fluide. Les joueurs peuvent passer d'un menu à l'autre de manière rapide et intuitive, ce qui est décisif pour un RPG où la gestion des objets, des compétences et des quêtes est constante. Si cette interface a été critiquée pour la place qu'elle pouvait prendre dans le cas d'items trop nombreux dans l'inventaire, elle est optimisée pour une utilisation sur console.

On voit qu'elle est là pour **servir le joueur** .



1.2 La temporalité des interfaces

La **gestion du temps** dans les jeux vidéo est une partie importante de celui-ci puisqu'elle peut **agir sur l'expérience** et la narration d'un jeu vidéo. On se demande alors comment la gestion du temps **impacte** l'expérience de jeu. Je pense qu'il est intéressant de comprendre comment les choix liés à la gestion de la temporalité des interfaces peuvent **influencer l'expérience** du joueur. Pour étayer mes propos, je vais m'appuyer sur l'exemple de *The Last of Us**.

Dans le jeu *The Last of Us*, l'utilisation **d'écrans de pause** est principalement associée à **l'accès à l'inventaire**. Grâce à cette interface, il est possible de gérer les ressources, de fabriquer des objets et d'anticiper les prochaines étapes stratégiques. En arrêtant le jeu tout en accédant à l'interface, les joueurs peuvent prendre le temps de **réfléchir à leur approche tactique** pour affronter les défis qui les attendent. Dans les moments en temps réel, comme les combats, le joueur est **immergé** dans une expérience où chaque action a des conséquences immédiates.

La **gestion du temps devient critique**, car il est indispensable **d'agir rapidement** et de manière réactive pour assurer. Cela crée une tension, renforçant l'engagement émotionnel du joueur.



Sur le plan narratif, cette gestion du temps en temps réel permet une **fluidité dans le récit**, car cela évite les interruptions abruptes qui auraient pu être causées par une pause. Neil Druckmann, le directeur créatif de *The Last of Us*, souligne dans diverses interviews *« l'importance de maintenir une continuité narrative fluide, en particulier grâce à la gestion du temps réel. »* Selon lui, cela permet de créer une **connexion** avec le **personnage** et **l'histoire**.

Les game-designers utilisent la stratégie des pauses sur les écrans utilitaires, car cela permet aux joueurs un **temps de réflexion** supplémentaire, pour planifier des actions. Ça renforce donc le côté **stratégique** du jeu. Cela met en lumière l'importance cruciale du design graphique et de l'interface pour **guider le regard du joueur** et simplifier la compréhension de l'environnement, même lorsque le temps s'écoule de manière ininterrompue.



interface de *The last of Us*



1.3 l'interface intrusive, envahissante, les QTE

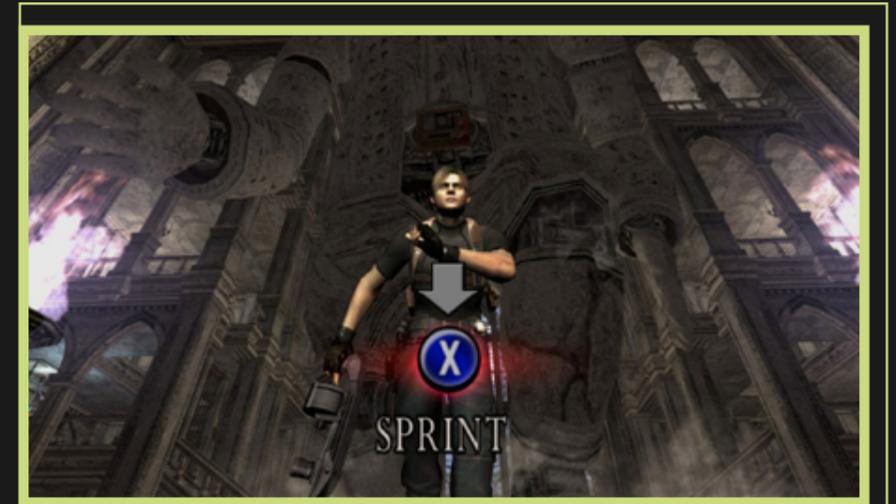
En cherchant à rendre les **interfaces** de plus en plus attrayantes et en mettant en avant le graphisme des éléments, elles peuvent cependant devenir une **distraction visuelle**.

Une interface mal conçue peut être **envahissante**, trop présente, et **rompre l'immersion**. L'interface peut alors facilement être intrusive, complexe, et créer un obstacle entre

Les Quick Time Events (QTE) sont devenus un élément interactif important dans l'univers des jeux vidéo, la question de savoir dans quelle mesure ces mécanismes peuvent avoir une **incidence négative ou positive** sur **l'immersion** et **la fluidité narrative** dans les jeux reste controversée. En se penchant sur l'exemple emblématique de *Resident Evil 4**, nous verrons comment l'utilisation intensive des QTE, peut perturber l'expérience du joueur.

Les QTE sont souvent utilisés pour **intensifier les moments cruciaux** d'un jeu. Cependant, leur **usage excessif** peut perturber le joueur, l'obligeant à réagir rapidement dans des séquences de touches qui le font se concentrer sur le maniement de sa manette plus que sur le jeu lui-même. Les QTE peuvent dans un premier temps **renforcer l'immersion** d'un joueur,

mais dans *Resident Evil 4*, la mise en place de ces QTE a été critiquée pour son utilisation excessive. Dans *Resident Evil 4*, ils sont fréquemment utilisés et peuvent transformer des moments décisifs en séquences prévisibles de commandes à exécuter. Les joueurs peuvent alors trouver l'interface **intrusive** et ressentir une **perte de connexion**.



On comprend toute la **complexité de trouver l'équilibre entre interactivité et immersion** dans les jeux vidéo. Les concepteurs de jeux doivent être **conscients de l'impact** des QTE sur l'interface et chercher à les intégrer de manière à renforcer, plutôt qu'à compromettre, l'expérience narrative globale



L'INTERFACE NARRATIVE

04

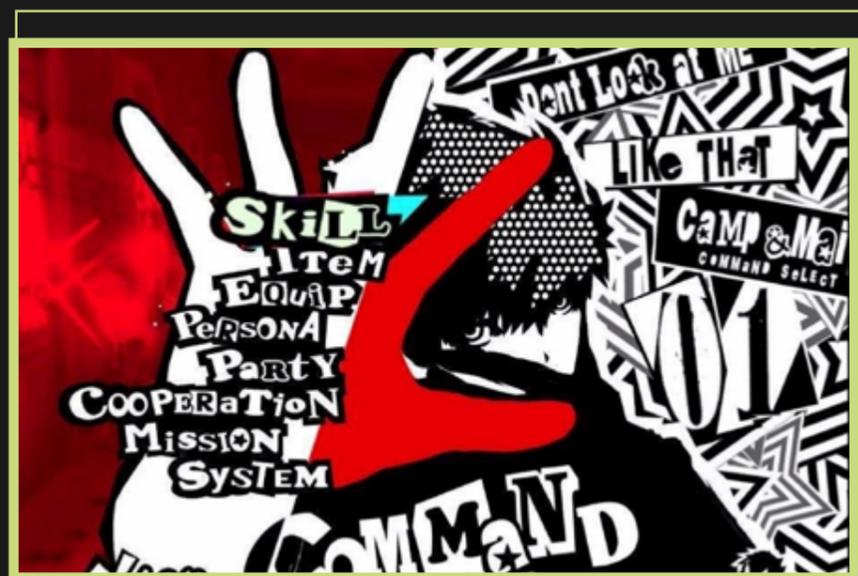
2.1 L'Expérience utilisateur au centre des préoccupations des studios

Aujourd'hui, l'**émergence** de nouveaux métiers tels que le UI designer témoigne de l'**importance croissante** de la **notion d'expérience utilisateur**.

Les UI designers jouent un rôle crucial dans la création d'interfaces en plaçant l'**expérience graphique** de l'utilisateur au cœur des préoccupations des studios de développement. Plus qu'un simple moyen de mieux comprendre le jeu ou ses fonctions avec des informations visuelles, le design UI est devenu un **outil permettant de faciliter l'engagement des joueurs** en leur procurant des **émotions**. Ces professionnels contribuent de manière significative à la **création d'interfaces plus émotionnelles**, façonnant ainsi notre interaction avec les jeux vidéo et **transformant une simple interface utilitaire en interface narrative**.

Les UX designers doivent aussi faire face à l'**amélioration des interfaces** en essayant de jouer avec les émotions du joueur. Pour cela, ils doivent relever plusieurs défis tels que maintenir une **interface efficace** tout en essayant

de comprendre le comportement du joueur. Leur rôle est de **structurer** et **hiérarchiser** l'information **au sein de l'interface**, ce qui inclut la catégorisation des informations et du flux de données. Pour susciter des émotions chez les joueurs, les UX designers doivent s'assurer que le joueur soit en **immersion totale** dans le jeu. Le graphisme de l'interface y contribue pour beaucoup, comme dans le jeu *Persona 5* où l'**interface très visible** mais **intégrée** dans une **direction artistique cohérente** et animée peu intrusive.



Dans *Persona 5*, on a une interface **diégétique** incorporée dans le jeu. Elle est fréquemment utilisée pour favoriser l'immersion du joueur et renforcer l'univers du jeu.

L'apparition des concepteurs d'interfaces représente une étape majeure vers une **conception centrée sur l'humain**. Leur rôle dans la création d'interfaces **plus intuitives** va **au-delà du simple aspect visuel**, plongeant profondément dans la psychologie et les comportements des utilisateurs. À mesure que ces professionnels continuent de repousser les limites de la conception d'interface, **l'expérience utilisateur devient un terrain pour l'innovation et l'amélioration**. Les UX designers n'hésitent alors plus à **engager un côté émotionnel** et à demander la création d'interfaces narratives dans les jeux grâce à certains mécanismes vidéo-ludiques plus inclusifs pour le joueur.



2.2 L'engagement émotionnel à travers des processus interactifs

Les UI designers ont donc mis en place certains **mécanismes** permettant de rendre une **interface narrative** puisque **l'engagement émotionnel peut être profondément influencé par l'interface**. Comme dans le jeu *Destiny**. Grâce à lui, nous allons voir comment une interface peut devenir un **outil narratif**.

Les jeux comme *Destiny* utilisent **judicieusement** le visuel des **pleins et des vides** qui peut **créer** une **tension** chez le joueur et l'amener à jouer et à **s'immerger davantage** pour remplir ces vides. Un **inventaire vide** après une bataille intense peut **accroître les sentiments de perte**.

À l'inverse, un inventaire complet peut évoquer des sentiments de richesse et de réussite. **Des mécaniques de frustration** et de **récompenses** utiles dans un jeu free-to-play comme *Destiny* où l'engagement du joueur est primordial pour assurer sa rentabilité.





De plus un **fort contraste visuel** entre les éléments de l'inventaire peut **attirer** l'attention du joueur sur des objets spécifiques. Utiliser des couleurs vives pour des **objets importants** et des formes distinctes pour des objets inhabituels peut susciter des interrogations. Cela permet également de rendre le **gameplay plus fluide**, car le joueur n'a pas à balayer l'écran longtemps avant de trouver ce qu'il cherche, ce qui est donc **ergonomique**. D'autre part, les couleurs sont utilisées pour refléter **l'état émotionnel du personnage**, comme plus de luminosité symbolise la découverte d'un nouvel objet ou des saccades sombres lorsque la santé du personnage est altérée. Dans *Destiny*, tout est réfléchi pour que **l'interface soit narrative** et puisse immerger et accompagner le joueur. Les changements dans l'interface au fil du temps peuvent **refléter la progression narrative du joueur**. Un inventaire de plus en plus rempli peut symboliser la puissance du personnage, tandis qu'un inventaire déclinant peut représenter des défis ou des sacrifices.

Grâce à tous ces mécanismes, *Destiny* montre que l'interface d'un jeu peut prendre une place importante au sein de celui-ci, puisqu'elle devient un **outil narratif**. Plus qu'une simple interface, le jeu *Destiny* a mis en place **une interface qui évolue et accompagne le joueur, c'est une interface interactive et narrative**.





2.3 L'expérience ludique enrichie par l'interface

L'interface peut enrichir l'expérience ludique en s'intégrant de manière fluide à l'univers du jeu. L'exemple le plus probant selon moi est le jeu *Persona 5**, qui a été développé par P Studio en 2016.

Dans *Persona 5*, **l'interface graphique** du jeu **s'aligne avec le style visuel** global de **l'univers**, rendant ainsi l'esthétique de l'interface **cohérente** avec le jeu. La palette de couleurs se concentre essentiellement sur le rouge, le blanc et le noir. Le jeu et l'interface présentent des éléments artistiques **inspirés du style de l'animation japonaise** et du genre anime, mais surtout d'un style « **punk** » hérité des années 1980. Les éléments visuels tels que les masques, les chaînes et les couleurs vives sont utilisés de manière cohérente dans l'interface, **reflétant** ainsi les thèmes de la **dualité**, de la **rébellion** et de la **liberté** présents dans l'histoire.

Selon l'un des auteurs du magazine Medium, l'interface de *Persona 5* est « **une interface audacieuse et élégante** qui encourage simultanément **l'engagement** des joueurs et **renforce ses thèmes**. »

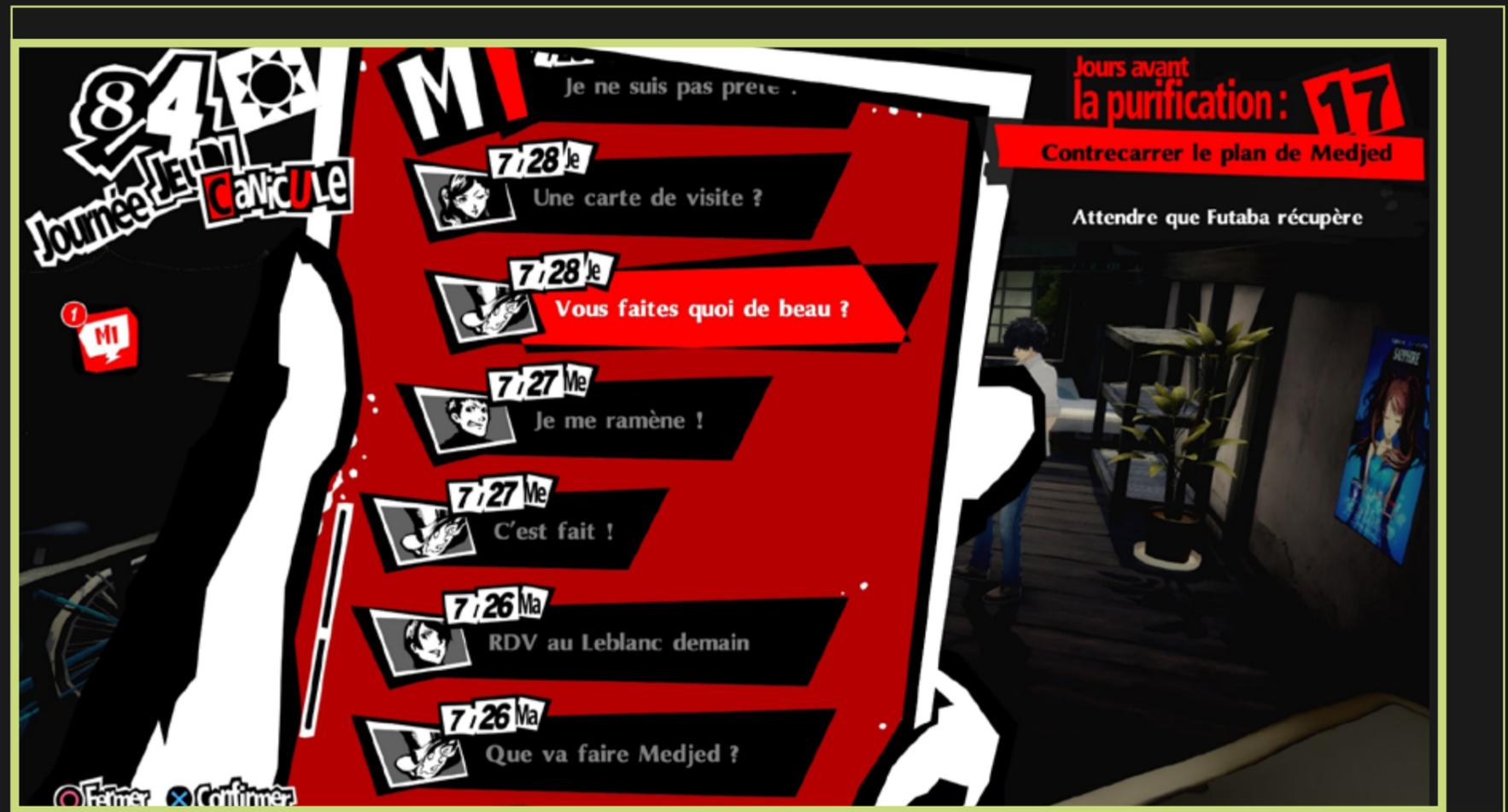
Le jeu **intègre** donc **son interface** dans son **univers** en utilisant des **menus stylisés** qui correspondent à l'esthétique globale. Cela facilite la transition entre les différentes sections du jeu **sans briser l'immersion**, car le jeu est fortement basé sur le menu. Lors des **batailles** par exemple, **l'interface joue un rôle crucial**

car elle est menée via des **choix présentés** dans le menu. Elle est graphiquement **très impactante** et joue avec la « *typographie, mise en page, couleur, animation pour améliorer l'expérience utilisateur et prendre en charge les thèmes du jeu.* »





De manière générale, **le menu principal du jeu** est un **smartphone** comportant différentes applications. Il **représente les activités que les joueurs peuvent effectuer**, telles que la gestion des relations sociales, la planification d'activités quotidiennes ou l'accès à des fonctionnalités spécifiques. **Cette approche crée une immersion narrative** en reliant les actions des joueurs à des aspects spécifiques de la vie quotidienne. Les **icônes** utilisées dans les interfaces ont souvent des **significations symboliques** et représentent des concepts narratifs clés. Par exemple, l'icône « confident » représente les liens sociaux que les joueurs peuvent établir avec d'autres personnages du jeu, renforçant ainsi le thème des relations. **Les symboles narratifs** inclus dans l'interface ajoutent une couche de **profondeur** et de **sens** aux éléments interactifs du jeu.



Dans l'ensemble, l'interface de Persona 5 a été **soigneusement conçue** pour être plus qu'un simple moyen de navigation ; il s'agit d'un **élément narratif intégré qui renforce les thèmes**, transitions et symboles clés de l'histoire du jeu, apportant une **contribution riche et significative** à l'expérience narrative globale du joueur.





CONCLUSION

05

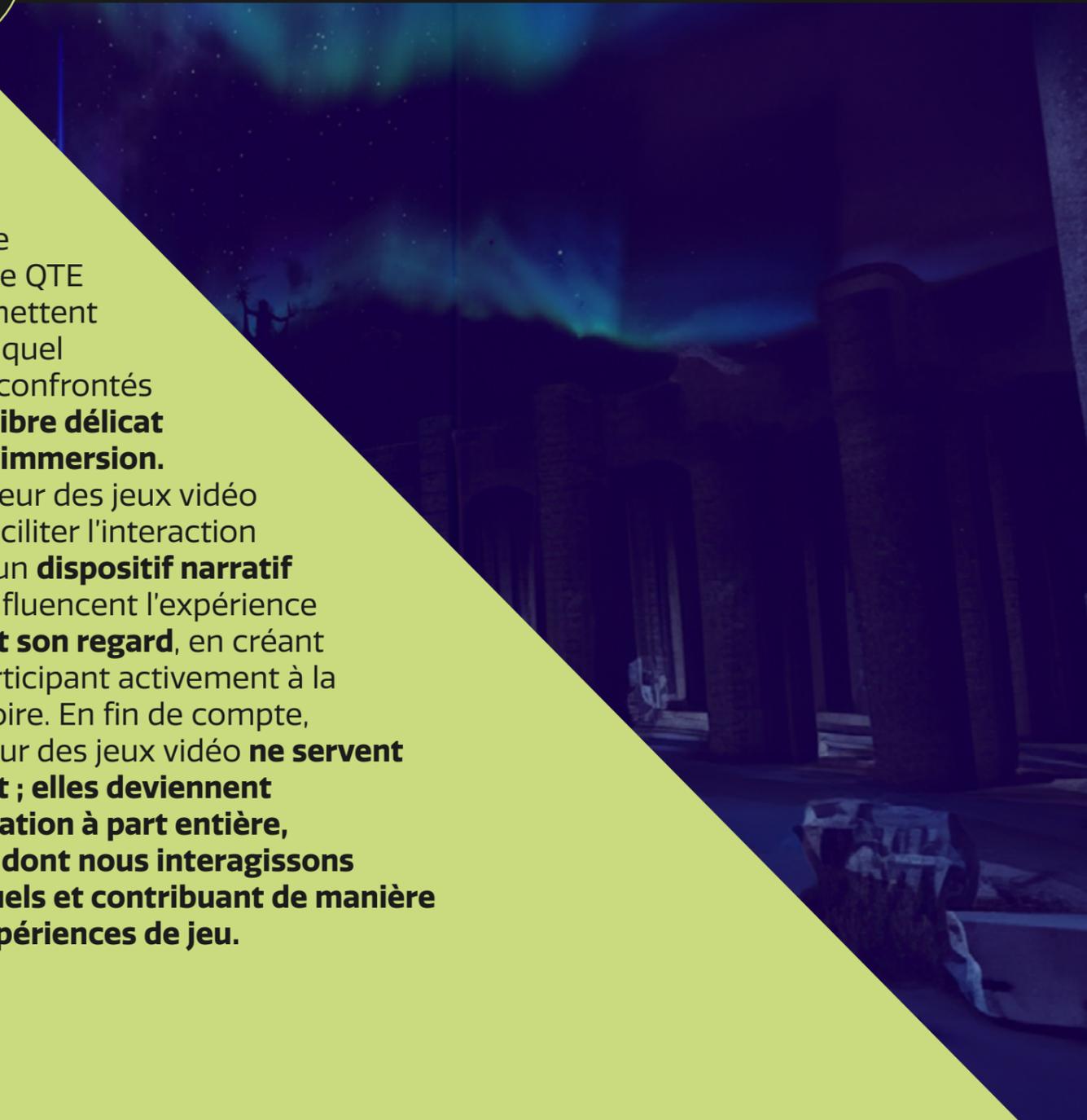
En résumé, les interfaces utilisateur dans le domaine du jeu vidéo jouent **un rôle complexe, alternant entre son service à la narration et son statut d'élément narratif.**

D'une part, l'interface utilitaire offre aux joueurs une expérience de **jeu fluide** et facilite la **gestion des objets** et des **compétences**, contribuant ainsi à la **construction de récits**. Des jeux comme Skyrim illustrent à quel point une conception d'interface réfléchie et fonctionnelle, même si elle n'est pas exempte de défauts, peut **améliorer l'ergonomie** et **l'immersion** du joueur.

Les interfaces narratives, quant à elles, se présentent comme une **partie intégrante de l'expérience de jeu**, visant à évoquer des **émotions** et à renforcer **les thèmes narratifs** du jeu. Les designers UX contribuent à créer des **interfaces interactives et émotionnelles** en plaçant l'expérience utilisateur au centre de l'attention. Des jeux comme **Persona 5** démontrent comment les interfaces peuvent servir **d'outils narratifs en étant intégrées visuellement et thématiquement dans le monde du jeu**, enrichissant ainsi l'expérience narrative globale du joueur. La distinction entre servir la narration et devenir une narration peut être floue.

Des exemples tels que l'utilisation intrusive de QTE dans Resident Evil 4 mettent en évidence le **défi** auquel les concepteurs sont confrontés pour **maintenir l'équilibre délicat entre interactivité et immersion.**

Les interfaces utilisateur des jeux vidéo ne se limitent pas à faciliter l'interaction mais ont évolué vers un **dispositif narratif à part entière**. Elles influencent l'expérience du joueur en **dirigeant son regard**, en créant de l'émotion et en participant activement à la construction de l'histoire. En fin de compte, les interfaces utilisateur des jeux vidéo **ne servent pas seulement le récit ; elles deviennent un élément de la narration à part entière, déterminant la façon dont nous interagissons avec les mondes virtuels et contribuant de manière significative à nos expériences de jeu.**





BIBLIOGRAPHIE

06

Articles :

- **ITW du créateur de Journey**, il évoque un peu l'interface
<https://www.gamekult.com/actualite/itw-jenova-chen-journey-est-un-jeu-assez-utopique-103992.html>
- **ITW the Witcher 2** où il évoque une interface "non intrusive"
<https://www.gamekult.com/actualite/itw-tomek-gop-the-witcher-2-87515.html>
- **Biig. Immersion dans l'UI des jeux vidéo**. Medium, 2019. Disponible sur : <https://medium.com/@BiigDigital/immersion-dans-lui-des-jeux-vidéo-9a3ccfda2aab#:~:text=Dans%20les%20jeux%20vidéo%2C%20on,que%20le.>
(Consulté le 18 septembre 2023).
- **Juego Studios. The Evolution and the Future of Video Game User Interface**. Juegoadmin, 2021. Disponible sur : <https://www.juegostudio.com/blog/the-evolution-and-the-future-of-video-game-user-interface>. (Consulté le 25 septembre 2023).
- **La grande Ourse. L'influence de l'UI Design sur l'UX Design**. La grande Ourse, 2022. Disponible sur : <https://lagrandeourse.design/blog/ui-design-et-da/linfluence-de-l-ui-design-sur-lux-design/>. (Consulté le 11 septembre 2023).
- **Ridwan. The UI and UX of Persona 5**. Medium, 2017. Disponible sur : <https://ridwankhan.com/the-ui-and-ux-of-persona-5-183180eb7cce>. (Consulté le 25 septembre 2023).
- **ITW Jenova Chen** : «Journey est un jeu assez utopique »
Disponible sur : <https://www.gamekult.com/actualite/itw-jenova-chen-journey-est-un-jeu-assez-utopique-103992.html>



Vidéos :

- **Goukigod. Cyberpunk 2077: An interactive game map UI analysis** [en ligne]. Goukigod, 20 mars 2022, 11 min 10. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=loDh9J5o92g&list=PLtRmk1XMIZPo36V7PrEZWrk-9muvizXkl&index=4>. (Consulté le 9 octobre 2023).

- **Skyrim: le rôle de l'interface** [en ligne]
Disponible sur : https://youtu.be/_hr5yXHFMVI?si=dofCLLiflg3sEJpa (Consulté le 13 octobre 2023).

- **Destiny 2 In-Game UI** [en ligne]
Disponible sur : c (Consulté le 13 octobre 2023).

Livres :

- **UX Design & Interfaces** : étapes n237. (P 112-165) 2017

- **L'ux design vu par orange** : Intramuros n200. (P 152-155) 2018

- **UX Design & ergonomie des interfaces** – jean Francois Nogier 2020



***RPG** : Jeux de rôle dans le monde des jeux vidéos

***Skyrim** : « Skyrim est un RPG épique en monde ouvert où les joueurs incarnent le Dovahkiin, un héros destiné à combattre les dragons menaçant la province de Skyrim. Le jeu offre une liberté totale d'exploration, de quêtes et de développement de compétences. Acclamé pour son récit immersif, ses combats épiques et son vaste monde, Skyrim reste une référence dans le genre du jeu de rôle. »

***Resident Evil 4** : « Resident Evil 4 est un jeu d'horreur et de survie. Leon Kennedy, agent spécial, doit secourir la fille du président des griffes d'une secte. Le jeu se déroule dans un village isolé en Europe, avec des créatures infectées. L'action intense, les énigmes, et l'atmosphère terrifiante font de RE4 un classique encensé pour son gameplay innovant et ses graphismes remarquables. »

***The Last of Us** : « The Last of Us est un jeu d'action-aventure post-apocalyptique. Joel, un contrebandier endurci, escorte Ellie, une adolescente immunisée contre une infection fongique ravageuse. Ensemble, ils traversent des paysages dévastés, affrontant des humains hostiles et des infectés. Le jeu mêle narration puissante, gameplay furtif, et combats intenses, offrant une expérience émotionnelle et immersive acclamée pour sa profondeur narrative et son réalisme »

***Destiny** : « Destiny est un jeu de tir en ligne massivement multijoueur (MMO) mêlant science-fiction et fantasy. Les Gardiens, des guerriers immortels, défendent la Terre contre des forces extraterrestres et des entités mystiques. Le jeu propose des raids, des missions coopératives et des affrontements compétitifs, mettant l'accent sur l'évolution des personnages et l'obtention d'équipements. Avec un univers expansif, Destiny offre un mélange captivant d'action, de stratégie, et d'exploration intergalactique dans un monde persistant en constante évolution. »

* **Persona 5** : « Persona 5 est un jeu de rôle japonais se déroulant à Tokyo. Les joueurs incarnent un lycéen aux pouvoirs surnaturels, membre d'un groupe de voleurs masqués appelé les Phantom Thieves. En journée, ils vivent une vie lycéenne normale, tandis que la nuit, ils explorent des palais mentaux pour voler les désirs corrompus des adultes. Le jeu mêle des éléments de simulation sociale, de combat au tour par tour et de narration captivante, offrant une expérience unique centrée sur le développement des relations et la lutte contre l'injustice. »



és
• aa •
• t • École Supérieure
Arts Appliqués
Roubaix • Textile

Camille Even
DN MADe Graphisme – supports connectés
2023-2024