

Chapitre 1. Définitions du jeu

Master Imagina

Abdelkader Gouaïch, gouaich@lirmm.fr

2021



- Etudiants en master informatique Imagina: concevoir, programmer et distribuer un *jeu vidéo*
- Mais avant cela, nous devons étudier et comprendre le *jeu*
- Le sujet de ce chapitre: Qu'est-ce qu'un *jeu* ?

Objectifs du chapitre

A la fin du chapitre vous serez capables de:

- Identifier les travaux fondateurs sur le jeu venant des sciences humaines (Huizinga et Caillois)
- Connaitre la classification des jeux de Caillois
- Identifier les propriétés générales d'un jeu
- Identifier les 6 éléments constitutifs d'une structure de jeu

Qu'est-ce qu'un jeu ?

- Deux noms importants à connaître: Huizinga et R. Caillois
- Il publie des essais sur le jeu et son rôle social (Huizinga, 1951) et (Caillois, 1957)

Qu'est-ce qu'un jeu ?

- Deux noms importants à connaître: Huizinga et R. Caillois
- Il publie des essais sur le jeu et son rôle social (Huizinga, 1951) et (Caillois, 1957)

Nous trouvons les caractéristiques d'une activité de jeu:

- Le jeu est une activité libre
- Le jeu est séparé et isolé
- L'activité de jeu est improductive
- Le jeu est régulé
- Le jeu est un univers fictif

(Caillois, 1957) donne également une classification avec 4 catégories :

- Mimicry (simulacre)
- Ilinx (vertige)
- Agôn (competition)
- Aléa (hasard)

Classification de Caillois

(Caillois, 1957) donne également une classification avec 4 catégories :

- Mimicry (simulacre)
- Ilinx (vertige)
- Agôn (competition)
- Aléa (hasard)

A cela, il ajoute deux dimensions:

- Païda (maitrise et contrôle de compétences)
- Ludus (le jeu pour le jeu)

Les 6 points clés identifiés par une méta analyse qui reprend les définitions du jeu dans la littérature:

- les règles
- le résultat quantifiable variable
- valorisation du résultat
- l'effort du joueur
- l'attachement du joueur au résultat
- conséquences négociables

Structure d'un jeu

- Il faut distinguer entre 'le jeu' et l'activité de 'jouer à un jeu'

Distinction dans le jeu entre :

- le jeu comme une institution normative et régulée
- le dispositif du jeu (l'artefact)
- l'activité de jouer (la partie)

Structure d'un jeu

- Il faut distinguer entre 'le jeu' et l'activité de 'jouer à un jeu'

Distinction dans le jeu entre :

- le jeu comme une institution normative et régulée
- le dispositif du jeu (l'artefact)
- l'activité de jouer (la partie)

L'expérience finale est influencée par les trois niveaux

Structure d'un jeu: les actions

Le jeu est une structure d'actions L'action constitue l'interface entre l'univers du jeu et le joueur Le joueur agit et modifie l'état du jeu

Structure d'un jeu: les états

Un jeu possède nécessairement un état explicite, représenté dans un formalisme adéquat

Certaines configurations de l'espace des états sont particulières :

- des situations de départ du jeu
- des situations de fin de partie

Structure d'un jeu: les états

Un jeu possède nécessairement un état explicite, représenté dans un formalisme adéquat

Certaines configurations de l'espace des états sont particulières :

- des situations de départ du jeu
- des situations de fin de partie

Les actions permettent aux joueurs de naviguer à travers l'espace des états possibles

- Cette navigation sera soumise aux règles du jeu
- Un ensemble de règles va contraindre les états possibles à partir d'un état donné dans le jeu

Le jeu est structure d'actions *normée*

Structure d'un jeu: règles du jeu

Les règles dans un jeu sont des règles constitutives
constituer la pratique qu'elles régulent
permettent de l'identifier

Les règles sont formelles et normatives : le jeu est reproductible

Les règles permettent au jeu d'exister indépendamment de ses parties et des joueurs

Cette propriété distingue

- les jeux formels, qui sont le sujet de notre étude,
- les jeux informels qui n'existent que le temps d'une partie

Structure d'un jeu: Les joueurs (Les agents)

Les activités des joueurs qui incarnent et donnent « vie » au jeu

Les joueurs sont des agents qui vont adopter des comportements téléologiques guidés par les buts fixés dans le cadre du jeu

Le cadre du jeu fixe également les moyens mobilisables afin d'atteindre les buts

Structure d'un jeu: Les buts

Le but caractérise des états particuliers du jeu :

- le joueur sera récompensé (l'état de succès) ou puni (l'état d'échec)
- Le joueur se comporte comme un agent rationnel mobiliser tous les moyens permis pour atteindre les buts en évitant les situations d'échec.

Structure d'un jeu: propriétés des buts

Les buts dans un jeu peuvent être atteints ou manqués à tout instant de la partie

Si atteignables avec certitude alors la partie se termine

Durant la partie de jeu, les buts restent atteignables

Si inatteignables avec certitude alors la partie se termine

Structure d'un jeu: propriétés des actions

Les actions dans un jeu sont vivantes :

- Le joueur face à des choix et des alternatives
- L'absence de choix crée l'automatisation des comportements et la fin de la partie

Structure d'un jeu: facteurs d'échec

Le défi représente l'ensemble des facteurs qui vont retarder le joueur dans sa quête et vont contribuer à son échec

Exemples

- Le joueur et ses compétences (stratégie, aptitudes physiques)
- Les «autres» : les agents ont des buts contradictoires sont antagonistes et constituent des facteurs d'échec
- Le sort : tout processus stochastique qui va retarder où mettre en échec le joueur

Structure d'un jeu: synthèse

Structure d'un jeu :

- Etats
- Règles
- Actions
- Agents
- Buts
- Facteurs d'échec