

LE JEU (STRUCTURE)

Selon [Stéphane Chauvier](#) [2]

- ▶ **Actions** : navigation entre les états du jeu
- ▶ **Etats** : ensembles des possibilités
- ▶ **Règles** : chemins de navigation possibles
- ▶ **Objectifs** : ensembles des états à atteindre ou à éviter
- ▶ **Joueurs** : éléments qui font vivre le jeu
- ▶ **Facteur d'échec** : éléments qui ralentissent la progression

LE JEU ET LE DISPOSITIF ET L'EXPÉRIENCE

Analogie avec la musique

- ▶ Une partition, un orchestre, une représentation
- ▶ Un jeu, un dispositif, une partie
- ▶ Chaque élément est important pour créer une « bonne expérience »



Image d'une partition de Ludwig Van Beethoven provenant de [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Beethoven_Symphony_5_Score.jpg).



Photo de l'orchestre symphonique de Londres [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:London_Symphony_Orchestra.jpg).



Photo du National Concert Hall de Taïwan tirée de [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:NCH_Taipei.jpg). Photo prise par Alton Thompson.

RÉFÉRENCES

- ▶ [1] - Homo Ludens, A study of the play-element in culture, Johan Huizinga, http://art.yale.edu/file_columns/0000/1474/homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf
- ▶ [2] - Qu'est-ce qu'un jeu? Stéphane Chauvier, <http://www.vrin.fr/book.php?code=9782711619283>
- ▶ [3] - MDA : A Formal Approach to Game Design and Game Research, Robin Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, <https://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- ▶ [4] - Defining Game Mechanics, Miguel Sicart, <http://www.gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- ▶ [5] - The Art of Game Design, Jesse Schell, <https://www.jesseschell.com>
- ▶ [6] - The SSM Framework of Game Design - Frictional Games, <https://frictionalgames.blogspot.com/2017/05/the-ssm-framework-of-game-design.html>
- ▶ [39] - A Gameplay Definition through Videogame Classification, Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel et Pierre Molinier, <https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2008/470350/>