





QU'EST QU'UN JEU (VIDÉO)

RÈGLES ET MÉCANIQUES



Miguel Sicart 4

[giphy.com](http://giphy.com)

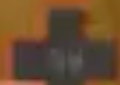


25



WTS FOX

Team Red's Oxygen 27 Acid (100%)



5

## RÈGLES ET MÉCANIQUES

- ▶ « Game mechanics are methods invoked by agents, designed for interaction with the game state. » [Miguel Sicart \[4\]](#)
  - ➔ « Les mécaniques de jeu sont des méthodes utilisées par les agents, pensées pour l'interaction avec l'état du jeu. »
- ▶ Les mécaniques sont des boîtes noires qui composent le « gameplay »
- ▶ Les règles sont des composants des mécaniques



Vidéo d'une mécanique d'un saut propulsé prise de [giphy.com](https://giphy.com)

# 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](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/>

UN JEU EST UN  
SYSTÈME INTERACTIF

