

# L'ACTIVITÉ « JOUER »

Selon [Johan Huizinga](#) [1]

- ▶ Libre
- ▶ Séparé
- ▶ Incertaine
- ▶ Improductive
- ▶ Régulée



Photo de Johan Huizinga provenant de [wikipédia.fr](https://fr.wikipedia.org/wiki/Johan_Huizinga)

# LE JEU

Deux grandes catégories

- ▶ Informel (ou éphémère)
- ▶ Formel

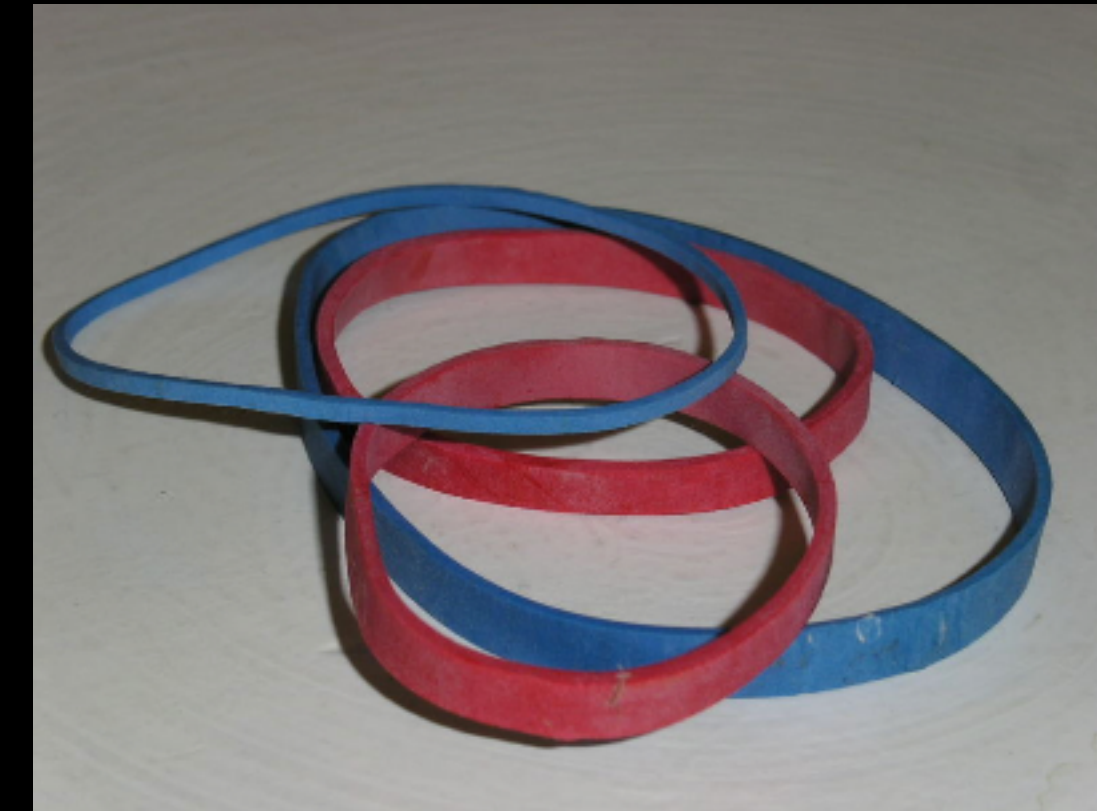


Photo d'un élastique provenant de [wikipedia.fr](http://wikipedia.fr)



Photo de pièce d'échecs provenant de [wikimedia.org](http://wikimedia.org).  
Créé par Alan Light [CC BY-SA 3.0 (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>)]

# 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/>