**MÉTHODOLOGIE D’ANALYSE D’UN JEU**

**1) Introduction – Identification du jeu :**

* **Le jeu présenté :** Est-il défini comme un jeu de rôle, un jeu de plateau, un jeu vidéo, etc. ? Le jeu est-il conçu pour une expérience solo ou multijoueur ?
* **La nature du jeu :** Est-il catégorisé comme un jeu narratif, stratégique, d’action, d’aventure, etc. ?
* **Cartel du jeu :**
  + **Nom du jeu :** Quel est le nom du jeu ? A-t-il une signification particulière ?
  + **Développeur / Éditeur :** Qui a créé le jeu ? S’agit-il d’un studio de jeux ou d’une autre entité ?
  + **Date de sortie :** Quand le jeu est-il sorti ?
  + **Plateforme et genre :** Quel est le format (workshop, plateau, console/PC, mobile, VR) ? Quel est le genre principal (JdR, FPS, point and click, etc.) ?
  + **Règles et mécaniques :** Quel est le but du jeu ? Quelles sont les règles de base et les mécaniques principales ?

**2) Description (dénotation) :**

**Questions à examiner :**

* **Univers et scénario :** Où se déroule l’action ? Quel est le rôle du joueur dans cet univers ? Que se passe-t-il dans l’histoire ?
* **Gameplay :** Quels sont les mécanismes principaux (exploration, combat, puzzle, etc.) ? Comment le joueur interagit-il avec le jeu ?
* **Graphisme et audio :** Quels sont les styles visuels et sonores du jeu (réaliste, cartoon, 8-bit) ? Les couleurs et les ambiances sonores dominantes sont-elles analysées ?
* **Éléments visuels :** Pour les jeux vidéo, quelle perspective est utilisée (première personne, troisième personne, vue de dessus, etc.) ? Pour les jeux de plateau, comment sont disposés le plateau, les cartes, et les pions ?
* **Interaction et dynamique de groupe :** Le jeu est-il compétitif, coopératif, solo, etc. ? Quelle dynamique existe-t-il entre les joueurs ?
* **Durée et complexité :** Quelle est la durée moyenne d’une partie ? Le jeu est-il facile à prendre en main ou plutôt complexe ? Le jeu a-t-il une fin définie ?

**3) Interprétation et signification (connotation) :**

À ce stade, l’interprétation du jeu devra explorer ce que les créateurs ont souhaité exprimer à travers celui-ci.

* **Contexte :** Quel est le contexte réel autour du jeu (social, culturel, historique) ?
* **Message ou expérience :** Quel message ou quelle expérience le jeu souhaite-t-il transmettre ?
* **Moyens :** Quels moyens sont mis en œuvre pour transmettre ce message ou cette expérience ?
* **Réception et impact :** Le jeu a-t-il eu des répercussions connues (dans la presse, la politique, etc.) ?
* **Innovations et originalité :** Y a-t-il des mécaniques inédites ou une expérience de jeu unique ?

**4) Conclusion :**

* **Références :** Quels liens peuvent être établis avec d’autres jeux ?
* **Perspectives :** Quels développements futurs peut-on imaginer pour ce jeu ?