



# Morphologie du jeu vidéo

LUDOVIA 6 Juillet 2006

J. Alvarez & D. Djaouti & R. Ghassempouri  
& Pr. JP. Jessel & Pr. G. Methel



# Plan de la présentation

- 1) Objectif de la démarche
- 2) L'approche méthodologique
- 3) Présentation de l'outil développé
- 4) Prochaines étapes et conclusion



# 1 - Objectif de la démarche

- Disposer d'un outil pour :
  - Étudier la nature du jeu vidéo (JV)
  - Classer les JV de manière pragmatique
  - Vérifier de manière pragmatique des hypothèses



## 2 - L'approche méthodologique

- 2.1 - Utiliser la méthodologie de V. Propp
- 2.2 - “Les principes fondamentaux”  
de K. Salen et E. Zimmerman
- 2.3 - Expérimenter les JV
- 2.4 - Approche itérative



## 2 - L'approche méthodologique

- 2.1 - Utiliser la méthodologie de V. Propp
  - Etudier les JV pour en “déduire” une classification
  - Repérer les “fonctions” qui composent les JV
  - Rester dans un premier temps dans le “dehors”



## 2 - L'approche méthodologique

- 2.2 - “Les principes fondamentaux”  
de K. Salen et E. Zimmerman
  - Design
  - Systems
  - Interactivity
  - Player choice
  - Action
  - Outcome



## 2 - L'approche méthodologique

« As fundamental principles, these ideas form a system of **building blocks** that game designers arrange and rearrange in every game they create. »

Salen & Zimmerman 2004

Dans notre cas, quels sont les “**building blocks**” ou “**briques**” qui concernent le “dehors” ?



## 2 - L'approche méthodologique

- Design = Titre + Auteur + Catégories + Modes graphiques + Pays + Date + Éditeur + Plateformes (systems)
- Interactivity = Briques d'interactivité
- Action + Player choice (règles)+ Outcome = Briques d'objectifs (fonctions de V. Propp)



## 2 - L'approche méthodologique

### ■ 2.3 - Expérimenter les jeux vidéo

« A game design education cannot consist of a purely theoretical approach to games. This is true of any design field... »

Salen & Zimmerman 2004



## 2 - L'approche méthodologique

- 2.4 - Approche itérative

Notre expérimentation est à l'image du développement d'un jeu : une approche itérative



## 3 - Présentation de l'outil développé

### ■ 3.1 - Première expérimentation

- Classer les JV selon leur principe interactif
- Les résultats
  - Plus de combinaisons non utilisées qu'utilisées.
  - Majorité de "flèches directionnelles" et de "clic sur éléments".
  - Plus la combinaison interactive se complexifie, plus le nombre de jeux correspondants diminuent.
  - L'interactivité seule ne suffit pas à constituer un jeu vidéo.
- Limite de cette démarche : Le jeu des jauges



## 3 - Présentation de l'outil développé

- 3.2 - Deuxième expérimentation (V.E.Ga.S)
  - Classer les JV en ajoutant les briques “Game”
  - Les résultats
    - Le système semble efficace.
    - Grande variété, surtout par rapport aux interfaces.
    - Jeux de même catégorie dans des familles différentes.
    - Familles surprenantes.
  - Limite de la démarche : La hiérarchie des briques



## 4 - Prochaines étapes

- Formaliser d'avantage les briques "Game" (but)
- Etablir un échantillon représentatif des JV (Années/Catégories)
- Définir le nombre significatif de JV pour prendre en compte l'analyse des données
- Améliorer V.E.Ga.S (Visual Entertainments & Games Studies)



## 4 - Conclusion

- La base de données présentée a pour objectif :
  - d'étudier la nature du JV
  - de classer les JV de manière pragmatique
  - de vérifier de manière pragmatique des hypothèses

Maintenant il faut répertorier un nombre significatif et représentatif des jeux pour obtenir des résultats exploitables. **Appel à contribution !**



# Morphologie du jeu vidéo

<http://www.bigarobas.com/ludovia/vegas/>

J. Alvarez & D. Djaouti & R. Ghassempouri  
& Pr. JP. Jessel & Pr. G. Methel