



## J'ouabilité' caractéristique que doit posséder un jeu vidéo pour avoir du succès

Publication Date: 2011-03-10

[José Luis González Sánchez](#)  
[Universidad de Granada](#)

Spain  
[joseluisgs@ugr.es](mailto:joseluisgs@ugr.es)  
Tel: 34 626 578988  
<http://www.ugr.es/>

Des scientifiques de l'UGR créent un modèle de jeu vidéo qui servira à étudier n'importe quel aspect en rapport avec ceux-ci et à définir un cadre conceptuel qui permette de caractériser l'expérience du joueur en jeux vidéo. Pour mener à bien cette recherche, ses auteurs se sont basés sur leur propre expérience en projets préalables dans lesquels ils ont développé des instruments éducatifs et des jeux vidéo pour la classe

Quelles caractéristiques doit posséder un jeu vidéo pour qu'il soit amusant ? Pourquoi certains jeux vidéo triomphent et d'autres laissent le joueur insatisfait au point d'être vite abandonnés ? Quelle différence existe-t-il entre un jeu et une unité didactique multimédia ? Une recherche réalisée au Département de Langages et de Systèmes Informatiques de l'Université de Grenade par M. José Luis González Sánchez, et dirigée par le professeur M. Francisco Luis Gutiérrez Vela, a répondu à toutes ces questions.

M. González Sánchez explique que la jouabilité est un concept abstrait et difficile à définir, « dû à ce qu'il possède des caractéristiques aussi bien fonctionnelles, inhérentes à tout système interactif, que non fonctionnelles, en rapport avec les expériences qu'obtient le joueur en jouant ». Ainsi donc, nous définissons la jouabilité comme « l'ensemble de propriétés qui décrivent l'expérience du joueur face à un système de jeu déterminé, dont l'objectif principal est d'amuser de façon satisfaisante et crédible, seul ou en compagnie. »

### Instruments éducatifs

Afin de mener à bien cette recherche, ses auteurs se sont basés sur leur propre expérience dans des projets préalables où ils ont développé des instruments éducatifs et des jeux vidéo pour la classe. « Ceci nous a aidés à savoir ce que cherchent les enfants dans les jeux et ce qu'ils entendent par diversion », a souligné le principal auteur.

Car, si les tendances sont dans le vrai, « les jeux vidéo seront utilisés dès l'enfance jusqu'à la vieillesse. C'est la raison pour laquelle nous devons savoir quels standards ils doivent remplir pour nous en assurer. »

D'après les résultats de cette recherche, les scientifiques concluent que « les jeux vidéo ont aussi leurs propres règles afin de se formaliser et de s'évaluer. Nous croyons qu'avec cette étude nous aidons à ce que ce qui auparavant était inconnu de tous soit maintenant plus connu et standardisé en fonction de sa demande dans l'actualité des systèmes interactifs orientés aux loisirs électroniques. »

Le travail réalisé à l'UGR a démarré à partir du plus simple : Qu'est-ce qu'un jeu vidéo, de combien de parties se compose-t-il, comment s'établit un rapport entre ces parties pour commencer à tout construire dessus. En définitive, « nous sommes arrivés à modéliser les jeux vidéo, c'est-à-dire à créer un modèle de jeu vidéo théorique qui nous servira à étudier n'importe quel aspect se rapportant à lui. »

Les jeux vidéo représentent l'industrie des loisirs qui facture le plus d'argent au monde ; en 2009, il a supposé quelque 1200 millions d'euros, et 1500 en 2008, ce qui représente 500 millions de plus que la musique et le cinéma, par exemple (voir le dossier complet sur <http://www.adese.es/>)

### Références bibliographiques :

#### Revue :

Padilla Zea, N; González Sánchez, J.L.; Gutiérrez, F.L.; Cabrera, M.; Paderewski, P: "Design of Educational Multiplayer Videogames. A Vision of Collaborative Learning", in Journal: "Advantages in Engineering Software". Ed. A.K. Noor, R.A. Adey, B.H.V. Topping. Elsevier. ISSN: 0965-9978, 2009. Doi:10.1016/j.advensoft, 2009.01.023

#### Chapitres de livres:

González Sánchez, J.L.; Padilla Zea, N; Gutiérrez, F.L.: "Playability: How to Identify the Player Experience in a Video Game". T.

Gross et al. (Eds.): Human Computer Interaction (INTERACT-2009). Lecture Notes in Computer Science, LNCS 5726. Springer-Verlag. ISBN: 978-3-642-03654-5, pp. 356-359, 2009. (Indexé dans Scopus, qualifié A par Core, qualification de répercussion maximale).

González Sánchez, J.L.; Padilla Zea, N; Gutiérrez, F.L.: "From Usability to Playability: Introduction to the Player-Centred Video Games Development Process", M. Kuroso (Ed.): Human Centred design (HCII-2009). Lecture Notes in Computer Science, LNCS 4739. Springer Verlag. ISBN: 978-3-64202805-2. pp. 65-74, 2009.

Contact: José Luis González Sánchez. Département de Langages et de Systèmes Informatiques de l'Université de Grenade. Tél. : +34 626 578988 ; courriel : [joseluisgs@ugr.es](mailto:joseluisgs@ugr.es)

---

**Subject:** 56;

**Country:** Spain;

**Institution:** Educational Body (School, University);

**Category:** Result;

**Programme Acronyms:** FP6-NEST;

**RCN:** 26011

**Quality Validation Date:** 2011-03-10

[Top](#) | [Print](#)

---

[CORDIS Services](#) [Help Desk](#) ©

