

Mardi 15 Mars 2011

[Accueil](#) [News](#) [Dossiers](#) [Archives](#) [Boutique](#) [Librairie](#) [Glossaire](#) [A propos](#) [Forum](#)

Découvrez toute l'actualité scientifique et technologique, des dossiers, des événements et sorties scientifiques...



Catégories

- Techniques**
  - [Aéronautique](#)
  - [Transports](#)
  - [Espace](#)
  - [Energie](#)
  - [Multimédia](#)
  - [Architecture](#)
- Sciences**
  - [Mathématiques](#)
  - [Physique](#)
  - [Astrophysique](#)
  - [Astronomie](#)
  - [Vie et Terre](#)
- Encore plus...**
  - [Autres sujets](#)
  - [Rétro](#)

**Multimédia**

Posté par [Adrien](#) le Mardi 15 Mars 2011 à 00:00:27

**Modéliser le concept de jouabilité des jeux vidéos**

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 Langues et de Systèmes Informatiques de l'Université de Grenade, en Espagne, par M. José Luis González Sánchez, et dirigée par le professeur M. Francisco Luis Gutiérrez Vela, a répondu à toutes ces questions.



Extrait du jeu World of Warcraft

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 divertissement", 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."

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 rendre plus connu et standardisé ce qui auparavant était inconnu de tous."

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 génère le plus d'argent au monde, plus que la musique et le cinéma, par exemple.

Commentez cette news: [1 commentaire](#)

Source: Université de Grenade

**Dernières news relatives**

- 04/03/11 - L'iPad 2 sera commercialisé le 25 mars
- 16/02/11 - Gemalto installe un accès à Facebook directement sur les...
- 13/02/11 - Cyberdyne présente son exosquelette HAL
- 12/02/11 - Alcatel-Lucent présente LightRadio, une mini...
- 09/02/11 - Europe: intensifier la protection des enfants en ligne
- 09/02/11 - La fin de l'IPv4 approche à grands pas
- 08/02/11 - 31% des internautes de l'UE27 victimes d'un virus...

**Ouvrages "Jeux"**



- Gran Turismo 4, guide du jeu
- DirectX 9 : Programmation de jeux 3D (+ CD-Rom) - 660p
- La saga des jeux vidéo : De Pong à Lara Croft - 392p
- Warpstone : Croyances et Révélation sur... - 84p
- Animal Crossing : Wild World, guide du jeu [Plus d'ouvrages](#)

**Dernières news**

Mardi 15 Mars 2011 à 00:00:27 - Multimédia - [1 commentaire](#)  
 » [Modéliser le concept de jouabilité des jeux vidéos](#)

**Ces titres sur votre site**

Archives des News  
 Mars 2011  
 Février 2011

**Top Dossiers**



[Airbus A380](#)



[Furtivité B-2 Spirit](#)



**Top News**

[Le calendrier maya finira son cycle... en 2116 et non 2012](#)

[Tremblement de Terre au Japon: les causes géologiques](#)

[Un désert irrigué vu de l'espace](#)

[Identification des auteurs de courriels "anonymes"](#)

[Modéliser le concept de jouabilité des jeux vidéos](#)

**Top Livres**



[Les réseaux de Petri: Un outils de modélisation Cours et exercices corrigés](#)



**MATHEMATIQUES 4EME LIVRE DU PROFESSEUR**

**Il y a 1 an**

[Titan: un coeur froid et tendre](#)

[Une batterie lithium-polymère imprimée](#)

[l'ESA présente les participants européens à une étude simulant une mission martienne de 520 jours](#)

[Avatar: une nouvelle version au cinéma numérique 3D pour cet été ?](#)