

LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

_Marine Espinasse

Mémoire de recherche en design

DSAA Design mention Graphisme

Denis Diderot, Marseille 2018

A rectangular frame with a rainbow gradient border, transitioning from red on the left to blue on the right, with green at the top and purple at the bottom.

LEXIQUE

LEXIQUE

__ **Addiction** : ou dépendance, ou assuétude, est une conduite qui repose sur une envie répétée et irrésistible de faire ou de consommer quelque chose en dépit de la motivation et des efforts du sujet pour s'y soustraire.

__ **Artwork** : (de l'anglais signifiant littéralement « travail artistique ») est l'ensemble des travaux de création artistique destinés à mettre en valeur un produit de type culturel, tel qu'un album de musique, un jeu vidéo ou encore un film sur support vidéo.

__ **Asset** : ressources type fichiers son, image, texte et vidéo propre au jeu.

__ **Communauté** : ensemble de personnes vivant en collectivité ou formant une association d'ordre politique, économique ou culturel.

__ **Console** : (informatique) terminal dédié à l'envoi et au retour de commande, dispositif de communication homme-machine.

__ **Crowdfunding** : ou financement participatif, expression décrivant tous les outils et méthodes de transactions financières qui font appel à un grand nombre de personnes afin de financer un projet.

__ **Dématérialisation** : action ou fait de rendre immatériel, d'ôter la matière concrète, les éléments matériels de.

__ **DLC** : de l'anglais *downloadable content* signifiant littéralement contenu téléchargeable additionnel.

__ **Doxa** : ensemble des opinions reçues sans discussion, comme évidentes, dans une civilisation donnée.

__ **Farm** : actions répétitives destinées à collecter des ressources dans un jeu.

__ **FPS** : de l'anglais *first person shooter* signifiant littéralement jeu de tir à la première personne.

__ **Gameplay** : ensemble des règles qui régissent le monde du jeu et qui définissent l'expérience du joueur.

__ **Gamification** : l'utilisation des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux.

__ **Glitch** : faille dans la programmation du jeu, non prévue par les développeurs, qui vient altérer le jeu au profit du joueur, comme le fait de pouvoir traverser certains murs ou de se téléporter.

__ **Hacker** : informaticien qui crée, analyse et modifie des programmes informatiques pour améliorer ou apporter de nouvelles fonctionnalités à l'utilisateur.

Hétérotopie : (du grec topos, « lieu », et hétéro, « autre »: « lieu autre ») est un concept forgé par Michel Foucault dans une conférence de 1967 intitulée « Des espaces autres ». Il y définit les hétérotopies comme une localisation physique de l'utopie.

Identification : processus psychologique par lequel un individu A transporte sur un autre B, d'une manière continue plus ou moins durable, les sentiments qu'on éprouve ordinairement pour soi, au point de confondre ce qui arrive à B avec ce qui lui arrive à lui-même.

Idéologie : ensemble plus ou moins cohérent des idées, des croyances et des doctrines philosophiques, religieuses, politiques, économiques, sociales, propre à une époque, une société, une classe et qui oriente l'action.

Indépendant : qui jouit d'une entière autonomie vis-à-vis de quelqu'un ou de quelque chose.

Industrie : ensemble des activités socio-économiques tournées vers la production en série de biens.

Inter : préfixe, du latin inter, entre, exprimant la réciprocité ou l'action mutuelle.

Interactif : se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres, ou d'un support de communication favorisant un échange avec le public.

__ **Interactivité** : (inter = entre ; activité = évoquant un état d'excitation) Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine. Faculté d'échange entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine par l'intermédiaire d'un terminal doté d'un écran de visualisation.

__ **Jeu** : activité de loisir soumise à des règles conventionnelles, comportant gagnant(s) et perdant(s) et où interviennent, de façon variable, les qualités physiques ou intellectuelles, l'adresse, l'habileté et le hasard. Ensemble des règles qui régissent un divertissement organisé.

__ **Level design** : processus dans la création de jeu vidéo qui s'occupe de la réalisation des niveaux, ou « cartes », de jeu. C'est une phase importante qui a son influence sur le gameplay final du jeu.

__ **Ludique** : qui concerne le jeu en tant que secteur d'activité dont la motivation n'est pas l'action efficace sur la réalité mais la libre expression des tendances instinctives, sans aucun contrôle d'efficacité pragmatique.

__ **Matchmaking** : algorithme d'équilibrage qui permet aux joueurs de jouer avec des personnes qu'ils ne connaissent pas, de même niveau et/ou d'ancienneté.

__ **Média** : désigne tout moyen de diffusion : ou direct ; ou par un dispositif technique, permettant la communication, soit de façon unilatérale, soit de façon multi-latérale par un échange d'informations.

__ **Médium** : ce qui sert de support et de véhicule à un élément de connaissance; ce qui sert d'intermédiaire, ce qui produit une médiation entre émetteur et récepteur.

__ **Message** : pensée, leçon originale d'un écrivain; vision personnelle du monde transmise à travers ses oeuvres ou ses hauts faits par un artiste, un personnage historique.

__ **Mod** : (abréviation de modification) jeu vidéo créé à partir d'un autre, ou plus souvent une modification du jeu original, sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, le transformant parfois complètement.

__ **Monde** : ensemble de choses, de concepts ou d'êtres formant un univers particulier, une société à part.

__ **Moteur de jeu** : ensemble de composants logiciels qui effectuent des calculs de géométrie et de physique.

__ **Narration** : est emprunté du latin *narratio* « action de raconter un récit ».

__ **Open source** : programme informatique dont le code source est distribué sous une licence permettant à quiconque de lire, modifier ou redistribuer ce logiciel.

__ **Open world** : litt. mondes ouverts, concept de *level design* dans lequel le joueur a la possibilité de parcourir librement un monde virtuel en ayant les moyens d'agir sur plusieurs facteurs (tels des objets ou autres éléments du décor).

Politique (la) : art de conduire les affaires de l'État, science et pratique du gouvernement de l'État. Conduite effective des affaires publiques, menée, suivant certains principes, par les gouvernants d'un État. Il s'agit donc d'une activité sociale dans laquelle les membres d'une société ou ses dirigeants établissent, modifient les normes de leur société et décident ensemble de leur avenir.

Politique (le) : tout ce qui a trait à la conduite des affaires de l'État. Le pouvoir explicite institué dans une société, se rapporte au fonctionnement et à l'organisation de cette société. Il existe dans une société dès qu'il s'y trouve une instance capable de contraindre ses membres et de les sanctionner. Il n'est pas à confondre avec l'État car le politique se manifeste dans des sociétés sans État.

Pouvoir : autorité, puissance que détient une personne, moyens d'action de quelqu'un sur quelqu'un ou sur quelque chose.

Réel : qui existe, qui se produit effectivement, qui n'est pas un produit de l'imagination. Qui appartient à la nature, qui a lieu en tant que processus physique.

Règle : prescription d'ordre moral ou pratique, plus ou moins impérative, relative au domaine social, juridique, administratif, idéologique ou religieux.

Représentation : fait de rendre sensible (un objet, une chose abstraite) au moyen d'une image, d'un signe, etc. ; image, signe qui représente.

__ **Sanction** : peine édictée par une loi pour réprimer certains actes. Toute punition infligée pour réprimer une faute, un manquement, une transgression.

__ **Sérendipité** : réaliser une découverte scientifique de façon inattendue à la suite d'un concours de circonstances fortuit.

__ **Sérialité** : état de ce qui est sériel, succession, séquence.

__ **Simulation** : reproduction artificielle du fonctionnement d'un appareil, d'une machine, d'un système, d'un phénomène, à l'aide d'une maquette ou d'un programme informatique, à des fins d'étude, de démonstration ou d'explication.

__ **Utopie** : (mot forgé par l'écrivain anglais Thomas More, du grec οὐ-τόπος « en aucun lieu ») est une représentation d'une réalité idéale et sans défaut.

__ **Virtuel** : qui concerne la simulation de la réalité par des moyens informatiques, et qui a sur les sens un effet analogue.

__ **Vraisemblable** : qui semble vrai, possible, envisageable au regard de ce qui est communément admis.

Sources : *fr.wikipedia.org*
cnrtl.fr
www.larousse.fr

