

**DICTIONNAIRE
DES
SCIENCES DU JEU**

Sous la direction de
Gilles Brougère
Emmanuelle Savignac

**DICTIONNAIRE
DES
SCIENCES DU JEU**

Les citations issues d'articles ou d'ouvrages en langue étrangère ont été, sauf indication contraire, traduites et/ou adaptées en français par les auteurs ou autrices de chacune des entrées.

Cet ouvrage a bénéficié du soutien financier du GIS Jeu et Sociétés et de la commission recherche de l'université Sorbonne-Paris-Nord.

Conception de la couverture :
Anne Hébert

ISBN : 978-2-7492-8019-6
CF – 1500

© Éditions érès 2024
33, avenue Marcel-Dassault, 31500 Toulouse
www.editions-eres.com

Aux termes du Code de la propriété intellectuelle, toute reproduction ou représentation, intégrale ou partielle de la présente publication, faite par quelque procédé que ce soit (reprographie, microfilmage, scannérisation, numérisation...) sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite et constitue une contrefaçon sanctionnée par les articles L. 335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. L'autorisation d'effectuer des reproductions par reprographie doit être obtenue auprès du Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC), 20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris.
Tél. : 01 44 07 47 70 / Fax : 01 46 34 67 19.

Sommaire

INTRODUCTION, <i>Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac</i>	9
ADDICTION [JEU COMPULSIF – JEU RESPONSABLE], <i>Thomas Amadiou</i>	12
AFFORDANCES, <i>Raphaël Verchère</i>	18
ANIMAUX, <i>Vincent Duquenne</i>	22
APPRENTISSAGE, <i>Gilles Brougère</i>	28
ARG [JEU EN RÉALITÉ ALTERNÉE], <i>Mélanie Bourdaa</i>	33
ART, <i>Benoît Melançon</i>	38
ATTITUDE LUDIQUE, <i>Bernard Perron</i>	42
CADRES, <i>Emmanuelle Savignac</i>	48
CINÉMA, <i>Alexis Blanchet et Selim Krichane</i>	54
COGNITION, <i>Charles Tijus, Hamid Bessaa et François Jouen</i>	60
COMPÉTITION, <i>Stéphane Le Lay</i>	66
COOPÉRATION, <i>Olivier Servais et Béatrice Bosschaert</i>	70
CULTURE LUDIQUE, <i>Gilles Brougère</i>	74
DÉCISION, <i>Gilles Brougère</i>	79
DESTIN, <i>Stéphanie Homola</i>	83
DÉTOURNEMENT, <i>Fanny Barnabé</i>	89
DIDACTIQUE, <i>Éric Sanchez</i>	95
DONNÉES, <i>Maude Bonenfant</i>	100
ENFANT, <i>Sylvie Rayna</i>	104
ENGAGEMENT, <i>Olivier Caïra</i>	109
ÉNIGME, <i>Patrick Schmoll</i>	113
ÉROS, <i>Patrick Cingolani</i>	119
ESCAPE GAME [JEU D'ÉVASION], <i>Michaël Freudenthal</i>	124
ESCAPISME, <i>Emmanuelle Savignac</i>	128
ESPACE POTENTIEL, <i>Marie Lenormand</i>	131
ESPACES, <i>Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat, Manouk Borzakian</i>	135
ÉTHIQUE, <i>Johanna Järvinen-Tassopoulos</i>	140

FLOW, <i>Gilles Brougère</i>	145
FRIVOLITÉ, <i>Gilles Brougère</i>	150
GAMBLING [JEUX D'ARGENT], <i>Aymeric Brody</i>	154
GAME DESIGN, <i>Sébastien Genvo</i>	158
GAME ET PLAY, <i>Mathieu Triclot</i>	164
GAMIFICATION, <i>Emmanuelle Savignac</i>	169
GENRE ET JEUX VIDÉO, <i>Fanny Lignon</i>	176
HISTORIOGRAPHIE DU JEU, <i>Michel Manson</i>	179
IDENTITÉ, <i>Gabrielle Trépanier-Jobin</i>	185
IMAGINAIRE, <i>Audrey Tuillon Demésy</i>	190
IMMERSION, <i>Mathieu Triclot</i>	195
INCERTITUDE, <i>Gilles Brougère</i>	201
INDUSTRIES, <i>Vinciane Zabban</i>	205
JEU DE RÔLE, <i>Olivier Caïra</i>	211
JEU VIDÉO, <i>Vincent Berry et Vinciane Zabban</i>	215
JEUX DE SOCIÉTÉ, <i>Vincent Berry</i>	221
JEUX EXPRESSIFS, <i>Sébastien Genvo</i>	227
JOUABILITÉ [GAMEPLAY], <i>Thibault Philippette</i>	232
JOUET, <i>Gilles Brougère</i>	237
JOUEURS ET JOUEUSES, <i>Vincent Berry</i>	242
LANGAGE, <i>Stéphane Chauvier</i>	250
LIMINALITÉ, <i>Albert Piette</i>	255
LITTÉRATURE, <i>Gabriel Tremblay-Gaudette et Pierre-Louis Patoine</i>	257
LOISIR(S), <i>Baptiste Besse-Patin et Nathalie Roucoux</i>	263
LUDIFICATION, <i>Maude Bonenfant</i>	268
LUDIQUE, <i>Gilles Brougère</i>	273
MATHÉMATIQUES, <i>Lisa Rougetet</i>	276
MMORPG [JEUX DE RÔLE EN LIGNE MASSIVEMENT MULTIJOUEURS], <i>Olivier Servais</i>	281
PAIDIA – LUDUS – IOUCUM, <i>Véronique Dasen et Marco Vespa</i>	284
POUVOIR, <i>Christiane Vollaire</i>	289
QUANTIFICATION DE SOI, <i>Éric Dagiral</i>	294
RÉCITS, <i>Rémi Cayatte</i>	298
RÈGLES, <i>Jean-Emmanuel Barbier</i>	304
RELIGIONS, <i>Laurent Di Filippo</i>	309
RÔLE, <i>Emmanuelle Savignac</i>	315
SECOND DEGRÉ, <i>Gilles Brougère</i>	318
SERIOUS GAME [JEU SÉRIEUX], <i>Julian Alvarez</i>	322
SIMULATION, <i>Olivier Caïra</i>	328

SPORT ET E-SPORT, <i>Nicolas Besombes</i>	333
TEMPS, <i>Patrick Schmoll</i>	340
THÉÂTRE, <i>Olivia Levet</i>	346
THÉORIE DES JEUX, <i>Jérôme Renault</i>	350
THÉRAPIE, <i>Anne Brun</i>	358
TRAVAIL, <i>Marie-Anne Dujarier</i>	363
VIOLENCE, <i>Laurent Sébastien Fournier</i>	369
VIRTUEL, <i>Vincent Berry</i>	374
INDEX DES AUTEURS ET AUTRICES CITÉS.....	379
LISTE DES CONTRIBUTEURS ET CONTRIBUTRICES.....	383