

Sous la direction de
Gilles Brougère
Emmanuelle Savignac

DICTIONNAIRE DES SCIENCES DU JEU

Sommaire

INTRODUCTION, <i>Gilles Brougère et Emmanuelle Savignac</i>	9
ADDICTION [JEU COMPULSIF – JEU RESPONSABLE], <i>Thomas Amadieu</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 Tuaillon 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 JOEUSES, <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 Roucous</i>	263
LUDIFICATION, <i>Maude Bonenfant</i>	268
LUDIQUE, <i>Gilles Brougère</i>	273
MATHÉMATIQUES, <i>Lisa Rougetet</i>	276
MMORPG [JEU DE RÔLE EN LIGNE MASSIVEMENT MULTIJOUEURS], <i>Olivier Servais</i>	281
PAIDIA – LUDUS – IOGUM, <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