



Les Cahiers du Numérique

ISSN-L (papier) : 1622-1494 · ISSN (électronique) : 2111-434X

Évolutions et influences des vocables « gameplay », « ludic » et « fun » dans les écrits produits par les communautés de journalistes anglophones et francophones liées au jeu vidéo entre 1977 et 2019

Article pp.213-248 du Vol.17 n°1-2 (2021)

Acheter cet article € 15,00 · Abonné ? Connectez-vous

Langue : Français · [doi:10.3166/lcn.2021.007](https://doi.org/10.3166/lcn.2021.007)



Auteurs

Julian ALVAREZ · Thierry LAFOUGE

Titre

Évolutions et influences des vocables « gameplay », « ludic » et « fun » dans les écrits produits par les communautés de journalistes anglophones et francophones liées au jeu vidéo entre 1977 et 2019

Résumé

Cette étude vise à étudier si la communauté de journalistes anglophones en lien avec le jeu vidéo influence sur le plan du vocabulaire les communautés francophones du même domaine. Les mots-clés francophones analysés sont « jouabilité », « ludique » et « amusant » pour mesurer s'ils sont délaissés au profit des vocables anglophones « gameplay », « ludic » et « fun » au cours du temps. Pour le vérifier une analyse lexicométrique basée sur un corpus de 1 520 revues anglophones et 1 075 revues francophones abordant la thématique du jeu vidéo et publiées entre 1976 et 2019 est mise en place. Des traitements statistiques sont opérés pour vérifier la validité des données et mettre en lumière des mises en correspondances entre les taux d'occurrences associés aux différents mots-clés. Les résultats en main, nous tâcherons de les comprendre en formulant des hypothèses en lien avec les enjeux et contextes liés aux communautés de journalistes anglophones et francophones.

Title

Evolution and influences of the key-words “gameplay”, “ludic” and “fun” in the writings produced by English-speaking and French-speaking journalist’s communities related to video games between 1977 and 2019

Abstract

This paper aims to study whether the community of English-speaking journalists related to video games influences French-speaking community in the same field in terms of vocabulary. The French-speaking keywords analyzed are “jouabilité”, “ludique” and “amusant” in order to measure whether they are neglected in favor of the English words “gameplay”, “ludic” and “fun” over time. To verify this, a lexicometric analysis based on a corpus of 1520 English-speaking journals and 1075 French-speaking journals dealing with the theme of video

games and published between 1976 and 2019 have been built. Statistical processing is carried out to check the validity of the data and to highlight the matches between the occurrence rates associated with the different keywords. With the results in hand, we will try to understand them by formulating hypotheses in relation to the issues and contexts linked to English-speaking and French-speaking journalist's communities.