



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle

Emergence of the “gameplay” term in the English-speaking and French-speaking video game culture sphere in the 20th century

Julian Alvarez



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4293>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Julian Alvarez, « L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 24 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4293>

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

L'émergence du vocable « gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone et francophone au 20^e siècle

Emergence of the “gameplay” term in the English-speaking and French-speaking video game culture sphere in the 20th century

Julian Alvarez

Remerciements

Merci à Gilles Brougère, Damien Djaouti, Thierry Lafouge et Bernard Perron pour leurs relectures attentives et les conseils dispensés.

- 1 D'après la version francophone de l'encyclopédie collaborative *Wikipédia*, le vocable « gameplay » trouverait son origine dans la mention “*How the game plays ?*” (Comment le jeu se joue ?) que des bornes d'arcade anglo-saxonnes auraient arboré. La page dédiée¹ associe une telle source à Patrick Felicia, un chercheur Irlandais. Cependant, la référence citée est issue de des écrits de Djaouti, Alvarez et Jessel : « Historiquement, il est admis que le vocable provient de l'expression “*How the game plays ?*”, qui étaient les titres des instructions mentionnés sur les premières bornes d'arcades » (Djaouti, Alvarez, Jessel, 2011). Citation, elle-même reprise de l'ouvrage paru en 2010 (Alvarez, Djaouti, 2010, p. 19). Cependant les auteurs ne mentionnent pas de sources. Quelles sont-elles ?
- 2 En 2009, les écrits de Julien Croain relie également « *How the game play ?* », « *Gameplay* » et « bornes d'arcade » (Croain, 2009, p. 8) mais sans proposer de source. En 2008, Thomas Gaudy 2008, pp. 20-21) relate une source liée à Sébastien Genvo. Cependant l'ouvrage mentionné (Genvo, 2003) n'évoque pas de tels liens entre « *gameplay* » et des notices de bornes d'arcade. En explorant l'historique de la page *Wikipédia* en français consacrée au *gameplay*, c'est en date du 17 décembre 2005 qu'apparaît pour la première fois un lien entre « *gameplay* » et notice de borne

d'arcade : « Au sens premier, il désigne la manière dont le jeu se joue ("*how the game plays*", intitulé des fiches d'emploi qu'on peut trouver sur les bornes d'arcade anglosaxonnes, et dont "*gameplay*" est l'abréviation). » L'auteur est « Sopalin », un pseudonyme dont nous ne pouvons retrouver l'identité. Avant cette date du 17 décembre 2005, nous ne sommes pas en mesure d'identifier la source qui aurait pu inspirer de tels écrits. Or, cette hypothèse sur l'origine du vocable « *gameplay* » associé à des notices de bornes d'arcade anglosaxonnes continue à se diffuser dans la littérature scientifique (Besombe, 2016 ; Méndez, 2017 ; Martin, 2018), dans des journaux² ou institutions³ francophones. En outre, la communauté anglophone ne semble pas vraiment confirmer le propos de « Sopalin » d'après les recherches effectuées par nos soins : ni dans la version anglophone de *Wikipédia*⁴ consacré à « *gameplay* », ni dans d'autres écrits. Ce constat sème le doute et nous appelle donc à vérifier l'origine de « *gameplay* ».

- 3 Pour ce faire, une démarche pragmatique consiste à identifier des documents authentiques reliant l'expression « *How the game plays ?* » et les premières bornes d'arcade, soit « un meuble avec lequel on joue aux jeux vidéo » (Saucy, 2019, p. 2). En parallèle, nous devons vérifier si la période d'émergence du vocable « *gameplay* » est bien postérieure à l'avènement des premières bornes d'arcade affichant la mention recherchée. Faute de quoi, il ne serait pas possible d'établir une telle mise en correspondance. En outre, rechercher le seul vocable « *gameplay* » écrit en un mot nous semble restrictif : il existe aussi « *game play* » en deux mots. Peut-être allons-nous identifier la chronologie suivante : bornes d'arcade mentionnant « *How the game plays ?* » suivie de l'émergence de « *game play* » (en deux mots) avant de trouver « *gameplay* » (en un mot) ?
- 4 Pour mener cette investigation, nous devons préciser ce que représente la notion de « premières bornes d'arcades ». Dans le cadre des écrits d'Alvarez et Djaouti, cela fait référence aux premières bornes d'arcade vidéoludiques qui sont apparues dès 1971 aux É.-U. (Djaouti, 2019, pp. 47-49 ; Lendino, 2020, pp. 27-31). A cela s'ajoute la précision « bornes d'arcade anglosaxonnes » de « Sopalin ». Cela nous invite à privilégier les appareils de fabricants américains dans un premier temps et si nécessaire étendre nos recherches aux appareils vidéoludiques japonais arrivés sur le marché dans les années 70 également (Lendino, 2020, p. 49). Car, il se pourrait que la mention « *How the game plays ?* » provienne de traductions liées à l'importation de machines japonaises sur le territoire étasunien. C'est à vérifier le cas échéant.
- 5 Notre approche consiste d'abord à recenser l'expression « *How the game plays ?* » dans des documents en lien avec les premières bornes d'arcade, notices, manuels, photographies et autres documents publicitaires. Puis, dans un second temps, l'idée est d'étudier l'émergence de « *game play* » et de « *gameplay* » dans des documents en lien avec la culture vidéoludique. Précisons que selon nous, la culture vidéoludique concerne les joueurs, mais aussi les personnes passionnées par le sujet (amateurs) ainsi que les acteurs qui vivent de cette culture (professionnels). Ces derniers sont les personnes œuvrant dans l'industrie vidéoludique, mais pas uniquement. Cela concerne aussi toutes personnes qui convoquent le jeu vidéo dans leur sphère professionnelle de manière plus ou moins directe. Tout ceci va nous amener à étudier des documents de type revues, magazines et fanzines dédiés à la thématique du jeu vidéo. Nous détaillerons ce choix de manière plus détaillée dans la partie « méthodologie ».

- 6 Si les documents sont majoritairement anglophones, nous notons qu'en date du 8 septembre 2021, seule la version francophone de *Wikipédia* évoque un lien entre l'origine du vocable « gameplay » et les bornes d'arcade⁵. Cela implique de prendre aussi en compte des documents francophones pour rechercher quelles ont été les sources d'influence et préciser l'époque.

Méthodologie

- 7 La méthodologie s'inspire des trois étapes définies par Pierre Falia (1994, p. 115) pour une approche lexicométrique :
- Définition des critères
 - Sélection des sources pour établir le corpus
 - Analyse lexicométrique

Préambule : définir les objets étudiés

- 8 Précisons en préambule le choix des critères et la nature des documents qui vont composer notre corpus. Pour cela, définissons les objets auxquels ils se réfèrent, à savoir les « jeux vidéo » et les « artefacts connexes aux jeux vidéo ».
- 9 Nous entendons par « jeu vidéo », un artefact matériel ou immatériel au sens entendu par Rabardel (1995), qui est nommé « jeu » par son concepteur et nécessitant pour fonctionner, outre une interactivité humaine, de faire appel simultanément à une source électrique ainsi qu'à une interface sortante de type écran (Alvarez *et al.*, 2014) ou vidéoprojection quelle que soit sa technologie : CRT, LED, LCD, etc. On regroupe sous la nomination « jeux vidéo » notamment, de manière non exhaustive, les artefacts suivants : « les bornes d'arcade vidéoludiques », les « jeux sur console », « les jeux micro-informatiques », « les ludiciels », « les applications (vidéo)ludiques », « les programmes de jeux », « les jeux portables », « les jeux sur mobile », « les jeux en réalité virtuelle (VR) », « les jeux en réalité augmentée (RA) », « les jeux en réalité mixte (RM) », « les jeux électroniques », « les jeux à cristaux liquides », « les cloud gaming », « les jeux DVD ou TV interactifs », « les jeux associés à des réseaux sociaux », « les jeux vidéo mapping », etc.
- 10 Les « artefacts connexes du jeu vidéo » se distinguent pour nous des « jeux vidéo » sur un seul plan : ils ne présentent ni écran ni vidéoprojection en guise d'interface sortante. Il s'agit notamment d'artefacts comme « les jeux d'arcade électromécaniques », « les jeux électroniques sonores et/ou lumineux », les jeux de types objets numériques, objets connectés, robots ou encore drones, « les jeux hybrides » (Alvarez, 2019), « les jeux audios par téléphone », etc.

Étape 1 : Définition des objets et des critères

- 11 Les critères que nous proposons concernent deux aspects distincts. Tout d'abord ceux visant à identifier la mention « *How the Game Plays ?* » d'une part, et d'autre part ceux axés sur l'étude de l'émergence des mots-clés recherchés, « *game play* » (en deux mots) et « *gameplay* » (en un mot) dans la sphère de la culture vidéoludique.

Critères pour identifier la mention « *How the Game plays ?* »

- 12 - Documents en lien avec les bornes d'arcade vidéoludiques
- 13 Ce périmètre se base sur l'idée que l'émergence de « *gameplay* » serait liée à des inscriptions figurant sur des bornes d'arcade de la première heure. Nous ciblons de ce fait des documents en lien avec ces appareils : manuels, notices, publicités et photographies de telles machines.
- 14 - Documents édités entre 1971 et 1984
- 15 Nous proposons de commencer par la période 1971 à 1984 pour mener nos investigations. Il s'agit selon Eddy (2011) de « l'âge d'or des jeux vidéo classiques » où les bornes d'arcade vidéoludiques font leur apparition sur le marché pour atteindre leur apogée. Logiquement, il s'agirait là de leur période d'influence la plus forte pour transmettre la mention recherchée.
- 16 - Documents anglophones
- 17 La mention « *How the game plays ?* » est anglophone. Cela implique de la rechercher dans des documents anglophones pour commencer et notamment dans des documents provenant des É.- U.
- 18 - Documents de type texte et image
- 19 Pour conduire nos recherches sur l'identification de la mention « *How the game plays ?* » entre 1971 et 1984, nous partons sur l'idée de rechercher aussi bien sur des fichiers textes que des numérisations d'images ou bien des photographies. L'idée est de pouvoir maximiser les chances d'identifier la mention recherchée.

Critères pour chercher l'émergence de « *game play* » et « *gameplay* » dans la sphère de la culture vidéoludique

- 20 - Document traitant de la thématique des jeux vidéo ou éléments connexes
- 21 Pour nous inscrire dans le domaine concerné par l'étude et maximiser les chances d'identifier les mots-clés ciblés « *game play* » et « *gameplay* ».
- 22 - Document édité entre 1972 et 1994
- 23 Cette période couvre exactement quatre cycles économiques et générationnels d'appareils vidéoludiques tels que définis par Alain Le Diberder (2002), à savoir : 1^{er} cycle (1972-1977), 2^e cycle (1977-1983), 3^e cycle (1983-1989) et 4^e cycle (1989-1995).
- 24 - Document anglophone ou francophone
- 25 Pour étudier les influences et les appropriations entre les sphères anglophones et francophones, notre corpus de documents doit rassembler des textes authentiques rédigés dans l'une ou l'autre de ces deux langues.
- 26 - Document connaissant une périodicité
- 27 Pour étudier des évolutions éventuelles associées aux mots-clés ciblés en termes de quantité à recenser notamment, il est nécessaire de disposer de documents rédigés et formatés de manière homogène. C'est pourquoi nous nous sommes focalisés sur des documents présentant une périodicité.
- 28 - Documents de type texte⁶

29 Pour conduire une analyse lexicométrique, nous avons opté pour des documents au format txt ou pdf. En effet, pour un ensemble important de textes (plusieurs centaines de milliers de pages), il est nécessaire d'automatiser la recherche des mots-clés ciblés par une approche informatisée. Cela réduit le temps nécessaire et sans doute les erreurs de recensement par rapport à une opération manuelle. Disposer ainsi de documents scannés ayant préalablement bénéficié d'un traitement OCR (reconnaissance optique de caractères) a constitué un critère déterminant pour la présente étude.

Étape 2 : Sélectionner les sources

30 Nous avons défini deux groupes de critères. Le premier dédié à l'identification de la mention « *How the game plays ?* ». Le second est associé à l'émergence des mots-clés « *game play* » et « *gameplay* ».

Ressources en lien avec l'identification de la mention « *How the game plays ?* »

31 Pour identifier la mention « *How the game plays ?* », les sources choisies pour constituer notre corpus en lien avec les premières bornes d'arcade sont issues d'un ensemble de bases de données accessibles gratuitement. Pour nos investigations, sont retenues les deux suivantes :

32 - Internet Archive⁷

33 - International Arcade Museum / Killer List of Videogames - Museum of the Game⁸

Sources en lien avec l'étude de l'émergence de « *game play* » et « *gameplay* »

34 Concernant notre corpus de documents en lien avec la culture vidéoludique nous nous sommes appuyés sur les trois bases de données suivantes :

35 - Amstrad CPC Mémoire Écrite⁹

36 - Internet Archive¹⁰

37 - The Oric Site¹¹

38 Bien entendu, il en existe d'autres. Nous avons choisi de les écarter, car payantes ou ne répondant pas à l'intégralité de nos critères.

Étape 3 : Méthode déployée pour l'analyse lexicométrique

39 Dans la présente étude, le traitement lexicométrique a été opéré de manière hybride en associant comptage de mots automatique et vérification manuelle. Concrètement, chaque document a été importé dans un traitement de texte (*Microsoft Word*) pour compter le nombre d'occurrences lié à chaque mot-clé. La grande majorité des occurrences a été vérifiée manuellement en balayant un à un les items identifiés par la machine. Pour comprendre, prenons le cas du mot-clé « *game play* » en deux mots. Il est possible pour la machine d'identifier indifféremment les réponses suivantes :

40 - « *game player(s)* »,

41 - « *game playing* »,

42 - « *game playfield* »,

- 43 - « game playoff »,
 44 - « game plays »,
 45 - « game played »,
 46 - « game-play » (avec un tiret),
 47 - « game play » (sans tiret),
 48 - « game. Play » (séparation par un point),
 49 - « game, play » (séparation par une virgule).
- 50 Au regard de ces possibilités, nous opérons un tri manuel pour déterminer le mot-clé mis en présence et le nombre d'occurrences à conserver. Cette valeur est enfin reportée manuellement dans un tableur en ligne (*Google Sheet*)¹². Précisons enfin que pour certains documents historiquement intéressants (premiers documents traitant du jeu vidéo dans les années 70), nous avons dû opérer une recherche entièrement manuelle des mots-clés lorsque le fichier n'avait pas fait l'objet d'une analyse OCR. Bien entendu, la vérification entièrement manuelle introduit aussi son lot d'erreurs potentielles comme la non-identification de mots-clés recherchés.

Corpus

- 51 La méthodologie expliquée, décrivons à présent le corpus.

Documents anglophones en lien avec les bornes d'arcade vidéoludiques

- 52 Pour rechercher la mention « *How the game plays ?* », nous avons cherché à rassembler des notices techniques associées aux bornes d'arcade vidéoludiques parues entre 1971 et 1982, période de l'âge d'or de ces appareils selon Eddy (2011). Ces notices ont notamment été collectées auprès du site *Internet Archive* comprenant aussi bien des notices issues d'appareils étasuniens que japonais. Cependant cette entreprise s'est rapidement arrêtée, car comme nous le verrons plus loin les tout premiers résultats obtenus en les analysant nous ont invités à stopper leur recensement.

Documents anglophones en lien avec la culture vidéoludique du corpus

- 53 Les documents anglophones sont au nombre de 1052 et ont été publiés entre 1976 et 1994. Précisons que nous n'avons pu identifier qu'une seule revue anglophone s'inscrivant dans le premier cycle économique en lien avec l'industrie vidéoludique tel que défini par Alain Le Diberder et qui court de 1972 à 1977 (Le Diberder, 2002). Il s'agit du premier numéro de la revue *Atari Coin Connection*, datant de décembre 1976.

Documents francophones en lien avec la culture vidéoludique du corpus

- 54 Les documents francophones sont au nombre de 714 contre 1052 documents anglophones. Cette différence s'explique notamment par le fait que les documents

francophones recensés ont été publiés à partir de 1980 (*Jeux & Stratégie*). Il faut attendre 1982 et la revue *Tilt-Microloisirs* pour identifier une revue dédiée plus spécifiquement aux jeux vidéo comme nous le confirment Yves Breem et Boris Krywicki (2020, pp. 16-17). Cela représente ainsi un écart compris de quatre à six années avec les premières publications anglophones qui ont émergées en fin d'année 1976.

Émergences des mots-clés « *game play* » et « *gameplay* »

Émergences de « Game Play » (en 2 mots) dans la partie anglophone du corpus

Émergences de « game play » en lien avec la culture vidéoludique anglophone

- 55 Les documents anglophones de notre corpus font état de premières occurrences de « *game play* » en deux mots dès l'année 1977 avec la revue *Atari Coin Connection* (cf. Tableau 1).

Tableau 1 : recensement du mot-clé « game play », en un seul mot, dans *Atari Coin* de 1977

| Références | Citations et nature des écrits |
|--|--|
| 1977 - janvier, <i>Atari Coin Connection</i> , vol. 1 n° 2, É.-U. | #1 Article « Operators also discussed many of the aspects of game play which are important for the overall appeal of flipper games. », p. 4, Carol Kantor, « Atari Listens to Operators » |
| 1977 - juin, <i>Atari Coin Connection</i> , vol. 1 n° 7, USA | #1 Article « Free tokens are given with food orders and other specials such as birthdays or anniversaries to encourage game play . » p. 3, Carol Kantor, « Chuck E.Cheese™ Joins Atari » |
| 1977 - octobre, <i>Atari Coin Connection</i> , vol. 1 n° 11, É.-U. | #1 Article « Players are involved in the action and challenge of the game play . », p. 2, Carol Kantor, « Sea Action with Destoryer™ » |

- 56 Cette revue de quatre pages, de périodicité mensuelle, traite de l'actualité de la société Atari et présente les nouveaux modèles de machines de jeux produits par la firme. Le mot-clé « *game play* » (deux mots) est recensé trois fois au total sur l'ensemble de l'année 1977 dans les numéros de janvier, juin et octobre. Est-ce un néologisme issu de la société Atari ? Le vérifier est important pour savoir si le lien entre fabricant de machines d'arcade et le vocable « *game play* » est effectifs comme nous l'affirme « Sopalín ».

Vérification des notices de bornes d'arcade vidéoludiques

- 57 Pour ce faire, nous menons nos investigations avant 1977. Si l'émergence de « *game play* » est liée à des inscriptions sur bornes d'arcade, ce mot-clé doit exister avant qu'il ne paraisse dans la revue *Atari Coin Connection* de 1977. Cela explique pourquoi nous avons rapidement arrêté d'alimenter notre corpus avec des notices de bornes d'arcade

vidéoludiques industrialisées entre 1971 et 1984 pour nous centrer sur les toutes premières machines. Nous commençons par *Galaxy Game* (Computer Recreations Inc., 1971) et *Computer Space* (Nutting Associates Inc., 1971) parues respectivement en septembre et novembre 1971 (Djaouti, 2019, pp. 47-49 ; Lendino, 2020, pp. 27-31) pour chercher des occurrences de « *game play* », « *game plays* » voire « *gameplay* » associés à ces appareils. L'idée est ensuite de poursuivre d'année en année jusqu'en 1977 pour espérer identifier leurs périodes d'émergence. Ce travail de fourmi nous est épargné, car le mot-clé « *game play* » est trouvé dès la première page du manuel de *Computer Space* : « *Sound (beeps, missile scream, rocket thrust, and explosions) is on only during **game play**.* » (Bushnell, 1971, p. 1).

- 58 Ce constat remet en question l'affirmation de l'origine de « *gameplay* » telle que décrite par « Sopalín » : si « *gameplay* » découlait de la mention « *How the game plays ?* » écrite sur les bornes d'arcade, comment expliquer que le manuel technique de *Computer Space*, sans doute la première borne d'arcade vidéoludique industrialisée aux É.-U., présente déjà ce mot-clé ? Précisons que la notice de *Galaxy Game* n'a pas été trouvée. Mais cette machine n'a jamais été industrialisée, ce qui l'écarte de notre champ d'investigation.

Une autre interprétation possible de la notion d'arcade

- 59 Si nous avons postulé que les bornes d'arcades renvoyaient aux appareils vidéoludiques parus dans les années 70, il est possible de remonter plus loin dans le passé avec les appareils électromécaniques et mécaniques. Comme nous l'expose Lendino, la notion de jeu d'arcade trouverait son émergence dès le 19^e siècle (Lendino, 2020, p. 15). En outre, pour certains auteurs, la mention « *How the game plays ?* » aurait été recensée sur des notices de flippers (Speranza, Lebreton, 2018). Nous décidons de vérifier cette possibilité. Pour cela, une méthode pourrait consister à partir à la recherche des machines arborant l'instruction « *How the game plays ?* » sur des bases de données dédiées. Mais, une méthode plus simple consiste à vérifier si le vocable « *game play* » existait déjà avant l'avènement des toutes premières machines d'arcade mécaniques. Le vérifier, c'est déduire que l'affirmation de « Sopalín » s'inscrit définitivement dans l'erreur.

Vérifications opérées entre les premières machines d'arcade et les ouvrages anciens

- 60 La base de données *Museum of the Game* propose une liste exhaustive de machines d'arcade. Dans cette catégorie, le plus ancien modèle recensé se nomme « Automatic Electric Battery » et daterait de 1888. Mais qu'est-ce qui définit la notion de machine d'arcade ? Serait-ce la présence d'un monnayeur ? Le site ne le précise pas. Aussi, afin d'écartier toutes ambiguïtés, nous recherchons la plus ancienne machine présente sur cette même base. Elle date de 1871 et se nomme « *1871 Redgrave Parlor Bagatelle* ». Elle s'inscrit dans la lignée du jeu de Bagatelle, un ancêtre du flipper¹³. Également recensée par Lendino, elle serait la toute première version d'un jeu payant ayant fait l'objet d'un brevet par l'inventeur anglais Montague Redgrave (Lendino, 2020, p. 15). Les instructions à l'attention du joueur sont à rechercher sur le site connexe *Pinball History*. Elle arbore la mention « *Rules of game* » (règles du jeu)¹⁴. Cela ne correspond pas à la mention « *How the game plays ?* ». Mais peu importe, il s'agit de rechercher à présent si a

minima un document antérieur à 1871 présenterait le mot-clé « *game play* » (en deux mots).

- 61 Pour identifier un tel document, notre requête est opérée sur le moteur de recherche *Google Book* sur la période du 19^e siècle. Une occurrence de « *game play* » est trouvée à la page 236 du magazine anglais *The Chess Player's Magazine*, Volume 2 datant de 1864: « *There is nothing better for Black, yet this is not so good as it looks, White having a won game play as Black may.* ». Il ne s'agit pas de la seule occurrence identifiée avec cette requête, ni peut-être de la plus ancienne. Mais, nous pouvons arrêter là nos investigations, car 1864 est déjà une date antérieure à 1871. Cela prouve que l'émergence de « *gameplay* » n'est pas liée aux premières machines d'arcade qui auraient fait mention de la question « *How the game plays ?* », et ce qu'elles soient de type mécaniques, électromécaniques ou vidéoludiques.

Repositionnement au regard du périmètre des machines d'arcade vidéoludiques

- 62 À défaut de pouvoir identifier la période historique qui a vu l'émergence du vocable « *game play* », nous pouvons avancer les faits suivants au regard des machines d'arcade vidéoludiques industrialisées : si la première machine à rentrer dans cette catégorie est bien *Computer Space*, au vu de sa notice technique, nous pouvons en déduire qu'elle a également été associée à la première introduction du mot-clé « *game play* » dans le cadre de la sphère vidéoludique. Elle est signée par Nolan Bushnell (1971, p. 2). En 1971, il est employé comme ingénieur en chef dans la société *Nutting Associates, Inc.* avant de devenir le fondateur d'*Atari* qui commercialisera la borne d'arcade vidéoludique *Pong* dès 1972 (Cohen, 1987). C'est dans le cadre de cette société que paraît la revue *Atari Coin Connection* qui fait usage du vocable « *game play* » dès 1977. Nous pouvons donc considérer Nolan Bushnell comme étant à l'origine de l'introduction du vocable « *game play* » (en deux mots) dans la sphère de l'industrie vidéoludique anglophone, et ce dans le cadre d'un manuel écrit et associé à une machine d'arcade vidéoludique industrialisée. Bien entendu, Bushnell ne peut être désigné comme l'inventeur de ce vocable puisque nous l'identifions dès 1864 dans une revue anglaise dédiée aux jeux d'échecs.

Émergences de « Game Play » (en 2 mots) dans la partie francophone du corpus

Émergences de « Game Play » dans la sphère de la culture vidéoludique francophone

Tableau 2 : recensement du mot-clé « *game play* », en deux mots, dans les revues francophones entre 1988 et 1990.

| Références | Citations et nature des écrits |
|---|--|
| 1988 - sept., <i>TILT - Microloisirs</i> , n° 57b, France | <p>#1 Article « <i>Proposant les versions instrumentales de musiques connues des amateurs de jeux, le CD Game Play arrive.</i> », p. 19,</p> <p>#2 Article « <i>Toutes ces musiques sont désormais réunies sur un disque compact nommé Game Play et disponible en France à moins de 200 F.</i> », p. 19, Mathieu Brisou, « <i>Sons en v.o.</i> »</p> |

| | |
|--|---|
| 1988 - oct., <i>TILT - Microloisirs</i> n° 58 France | #1 Publicité « GAME PLAY » (sur jaquette de CD), p. 15, CD Game Play |
| 1988 - nov., <i>TILT - Microloisirs</i> n° 59 France | #1 Publicité « GAME PLAY » (sur jaquette de CD), p. 72, CD Game Play |
| 1990 - janv., <i>Micro Mag</i> n° 9, France | #1 Article « Outre ses qualités ludique (le game play), une des particularités de Bob Winner tient au simple fait que le mélange des décors de fond digitalisés et des sprites animés atteint la perfection », p. 38, anonyme, « Bob Winner » |
| 1990 - oct., <i>Micro News</i> n° 40 France | #1 Publicité « GAME PLAY UNIQUE » , p. 50, The light corridor – Infogrames |
| 1990 - nov., <i>Amstrad cent pour cent</i> n° 31, France | #1 Article « Une époque où régnait en maître une seule obsession : le Game Play , c'est-à-dire, la jouabilité. », p. 95, Matt Murdock, « New York Warriors » |
| 1990 - déc., <i>Amstrad cent pour cent</i> n° 32, France | #1 Article « Mais ce qui donne cette ergonomie et ce Game Play à Kick Boxing, c'est l'animation des personnages. réalisée d'après les propres mouvements de Panza. », p. 39, Matt Murdock, « Panza Kick Boxing » |
| 1990 - déc., <i>Joystick</i> n° 11, France | #1 Publicité « GAME PLAY UNIQUE » , p. 69, The light corridor – Infogrames |
| 1990 - déc., <i>Micro News</i> n° 42, France | #1 Publicité « GAME PLAY UNIQUE », p. 118, The light corridor – Infogrames |
| 1990 - déc., <i>Player One</i> n° 4, France | #1 Article « La difficulté de Robocop n'enlève rien à son Game Play . », p. 26, #2 Article « GAME PLAY ET ORIGINALITE » , p. 27, Matt Murdock, « Robocop » |

63 Dans le cadre des documents francophones de notre corpus, les premières occurrences de « game play » (en deux mots) sont identifiées à partir de septembre 1988 dans la revue *TILT-Microloisirs* (cf. Tableau 2). Il s'agit d'une publicité pour le CD audio « Game Play » regroupant des musiques de jeux vidéo interprétées par le saxophoniste étasunien Jim Cuomo. Il s'agit là d'une importation directe du vocable « game play » depuis les États-Unis. C'est à partir de janvier 1990 avec la revue *Micro Mag* que « game play » est utilisé dans un article critique du jeu vidéo *Bob Winner* (Loriciel, 1986). Cette même année, d'autres revues emboîtent le pas : *Amstrad cent pour cent* et *Player One*. Notons qu'un même journaliste peut rédiger pour différentes revues en parallèle à l'instar de Matt Murdock. Il a rédigé les articles comportant le mot-clé « game play » pour ces deux magazines (cf. Tableau 2). Cela peut expliquer en partie pourquoi différentes revues ont proposé ce même mot-clé dans une même période. Soulignons enfin les cas des revues *Joystick* et *Micro News* où le mot-clé est associé à des pages publicitaires pour promouvoir des jeux vidéo du studio français Infogrames, un acteur important de l'industrie vidéoludique francophone à cette époque. Cela témoigne ainsi

du fait que quelques acteurs issus de l'industrie et de la presse francophones se sont appropriés le vocable « game play » en 1990.

Vérifier la période d'appropriation du vocable « game play » dans la culture vidéoludique francophone

- 64 Si les données présentées dans le Tableau 2 font état d'une émergence de « game play » (en deux mots) dans la sphère de la culture vidéoludique francophone entre 1988 et 1990, peut-on pour autant le confirmer ? Nous pensons au Canada, qui par sa proximité géographique avec les É.-U. et le fait d'avoir pour langues officielles l'anglais et le français, pourrait très bien avoir accueilli le vocable « game play » bien plus tôt. Pour le vérifier, nous opérons plusieurs requêtes sur des moteurs de recherche de bibliothèque ainsi que sur *Google Scholar*, *Google Book*, *Google* et *Exalead* pour des dates comprises entre 1900 et 1987. Les différents moteurs n'ont pas recensé d'occurrences de « game play » associées à des textes francophones pour cette période. Il est fort probable que la période 1988 à 1990 corresponde ainsi à l'émergence du vocable « game play » dans la sphère de la culture vidéoludique francophone via l'intermédiaire de revues dédiées aux jeux vidéo. Si l'on considère 1977 comme l'émergence de « game play » dans les documents anglophones et 1988 comme celle liée aux documents francophones, cela représente 11 années de différence, soit quasiment deux cycles économiques tels que définis par Le Diberder (2002). Ceci confirme en parallèle que la migration du vocable « game play » s'est bien opérée de la sphère anglophone vers la sphère francophone.

Émergences de « Gameplay » (en un mot) dans la partie anglophone du corpus

- 65 Si nous avons pu établir que l'émergence de « game play » en deux mots n'est pas lié à des inscriptions associées aux premières bornes d'arcade mécaniques ou vidéoludiques, qu'en est-il pour « gameplay » en un mot ? Ce vocable est-il apparu après 1971, soit après l'industrialisation de la première borne d'arcade vidéoludique étasunienne *Computer Space* ? C'est une vérification importante à mener, car cela pourrait redonner du crédit aux écrits de « Sopalin ».

Premières émergences de « Gameplay » dans la sphère de la culture vidéoludique anglophone

- 66 Comme l'illustre le Tableau 3, c'est durant l'été 1982 aux É.-U. que l'analyse des documents anglophones collectés par nos soins nous permet de recenser les premières occurrences du mot-clé « gameplay » en un seul mot ainsi que le gérondif associé « *gameplaying* ».

Tableau 3 : recensement du mot-clé « *gameplay* » et « *gameplaying* », en un seul mot, dans les revues anglophones datant de 1982.

| Références | Citations et nature des écrits |
|------------|--------------------------------|
| | |

| | |
|--|---|
| 1982 - juil., <i>Electronic Games</i> , vol. 1 n° 5, USA | #1 Article « <i>A gameplaying computer, after all, isn't much good without games, so Alan set about creating a new 4-player version on Basketball for the 400/800.</i> » p. 14, Bill Kunkel, « <i>Inside Gaming - Activision's Allan Miller : Games in Perspective</i> » |
| 1982 - août, <i>Video Games</i> , vol. 1 n° 1, É.-U. | #2 Article « <i>Trick Shot-featured high-resolution graphics and challenging gameplay.</i> », p. 31, Randi Hacker, « <i>They've got their act-ivision together (and are taking it to the bank)</i> » |
| | #3 Article « <i>In fact, Bally's Professional Arcade, which is now owned by Astrovision, matches up with Intellivision more consistently than does the VCS -both price-wise and in terms of graphics, gameplay and available software.</i> », p. 58, Randi Hacker, « <i>Atari's VCS vs. Odyssey2 - pick 'em</i> » |

- 67 Le Tableau 3 se limite volontairement à 3 occurrences avec des auteurs identifiés pour des raisons d'espace. Mais précisons que les mois de juillet et août 1982 comptent 16 occurrences, avec une répartition du vocable sur trois revues différentes. En comparaison, rappelons que pour « *game play* » en deux mots, dans le cadre des documents anglophones, cela s'était opéré de manière plus confidentielle : trois occurrences réparties sur trois numéros différents d'une même revue (*Atari Coin Connection*) réparties sur 10 mois de l'année 1977 (janvier à octobre). Il s'agit pour « *gameplay* » d'une émergence assez soudaine et dans une certaine mesure assez massive qui écarte d'emblée la piste de coquilles rédactionnelles. Comment expliquer ce phénomène ?
- 68 L'hypothèse la plus simple est que le vocable « *gameplay* » a sans doute déjà fait son apparition avant l'été 1982, mais que notre corpus ne recense pas les documents idoines. Nos critères imposent de prendre en compte les documents traités par OCR. Plusieurs documents sont passés sous nos radars. Pour les identifier, notre démarche consiste à rechercher du côté des journalistes identifiés dans le Tableau 3, à savoir Bill Kunkel et Randi Hacker. Peut-être ont-ils déjà rédigé avant 1982 des articles convoquant les mots-clés « *gameplay* » ou « *gameplaying* » ?

Recherches en lien avec Bill Kunkel

- 69 Bill Kunkel (1950-2011) est considéré comme l'un des pionniers du journalisme dédié à la thématique du jeu vidéo. Ses premiers écrits réguliers sur le sujet correspondent aux chroniques « *Arcade Alley* » (Kohler, 2011). Co-rédigées avec Franck T. Laney ou encore Arnie Katz, ces chroniques vidéoludiques sont parues dans la revue étasunienne *Video*.
- 70 La base de données *Atari Compendium* propose un archivage des dites chroniques¹⁵ pour la période courant de l'été 1979 au mois d'août 1984. Ces documents n'ayant pas fait l'objet d'un traitement OCR, nous ne les avons pas inclus dans notre corpus de prime abord. Cependant, pour les besoins de notre vérification, nous les avons analysés manuellement dans le but de rechercher le mot-clé « *gameplay* ». Cela représente une analyse opérée sur un ensemble de 29 documents constitués d'une à trois pages et publiés entre l'été 1979 et le mois d'août 1982. Notons que le numéro de décembre 1979 est absent de la base.
- 71 Cette vérification n'a pas permis d'identifier d'occurrence du mot-clé « *gameplay* » en un seul mot. Cependant, la chronique *Arcade Alley* de novembre 1979 fait état du

gérondif « game-playing » en un seul mot avec un trait d'union : « *In effect, the professional Arcade bridges the gap between **game-playing** machines and true home computers.* » (p.32). Au regard de la date, il s'agit peut-être de la toute première émergence du chaînon intermédiaire entre les gérondifs « *game playing* » en deux mots et « *gameplaying* » en un seul mot dans le cadre de la presse vidéoludique anglophone.

Recherches en lien avec Randi Hacker

- 72 Journaliste née en 1951, elle explique dans une interview accordée à Scott Stilphen pour le compte du site *Atari Compendium* qu'elle a participé à la revue *Electronic Games* au début des années 80. Elle précise aussi que juste avant, elle contribuait en tant que rédactrice indépendante à *Video Review*. Cette revue étasunienne présente également une chronique dédiée aux jeux vidéo à l'instar d'*Arcade Alley*. Elle est intitulée « *Phil Wiswell Games* » portant le nom du journaliste qui en assure la rédaction. Comme nous pouvons le vérifier dans notre corpus anglophone, Phil Wiswell rédigera aussi des articles pour la revue *Electronic Games* par la suite.
- 73 Cette investigation nous amène à opérer une analyse de la revue *Video Review* dont 25 numéros sont archivés sur le site *Atari Compendium*¹⁶. Nous avons analysé manuellement les 14 numéros disponibles entre septembre 1980 et août 1982 pour lesquels seules les pages consacrées à la thématique aux jeux vidéo et électroniques ont été scannées. Cela représente un volume moyen de 1 à 3 pages par numéro. Cette vérification a permis d'identifier une occurrence du mot-clé « *gameplay* » en un seul mot dans le numéro d'avril 1981 : « *Several years ago, I would have said it won't affect the **game play** but that's no longer true. Games have become very sophisticated - not only do you need to differentiate teams or objects on the screen through color, but color has actually become part of the **gameplay** in some cartridges.* » (p.110). A noter dans le même paragraphe la coexistence du vocable « *game play* » en deux mots. Cette juxtaposition des deux écritures nous interroge : soit à cette date le journaliste Phil Wiswell n'a pas opéré de choix quant à la manière d'écrire ce vocable, soit il peut s'agir d'une coquille dans l'impression du texte. Quoiqu'il en soit, cette occurrence est plus ancienne que celles consignées dans le Tableau 3.

Bilan des recherches en lien avec Bill Kunkel et Randi Hacker

- 74 Au regard de ces vérifications, on peut supposer qu'avril 1981 marque dans les revues étasuniennes l'émergence du vocable « *gameplay* » en un seul mot sous la plume de Phil Wiswell et que novembre 1979 voit émerger le gérondif « *game-playing* » avec trait d'union via les écrits de Bill Kunkel et Franck T. Laney avant d'apparaître sans trait d'union « *gameplaying* » en juillet 1982 dans un article rédigé par Bill Kunkell. Bien entendu, il conviendrait d'accéder aux numéros de revues non disponibles sur les bases consultées et de les analyser pour être en mesure de valider ces différentes dates.

Vérifier les dates de premières occurrences hors de notre corpus

- 75 Le cas de « *game play* » (en deux mots) dont les premières occurrences sont détectées dès 1864, nous pousse à opérer une recherche similaire avec « *gameplay* » (en un mot) pour voir s'il est recensé avant 1981. En effet, si l'on se réfère à la citation de « *Sopalin* », il nous reste à savoir si l'émergence de « *gameplay* » en un seul mot est bien reliée à la sphère vidéoludique. Si tel est le cas, ce vocable doit nécessairement être apparu entre 1971 et 1981. En effectuant des requêtes sur différents moteurs de

recherches avec le mot-clé « *gameplay* » en un mot, nous identifions différentes occurrences consignées dans le Tableau 4.

- 76 Le gérondif « *game-playing* » apparaît dès 1916 dans un brevet étasunien. Le mot-clé « *gameplay* » (en un mot) est quant à lui identifié dès 1922 dans la revue étasunienne *Radio*. Nous avons aussi recensé d'autres occurrences dans le domaine de la politique, de la religion, du management et de l'économie et ce, toujours en lien avec les É.-U. Mais ces occurrences ont été écartées, car nous n'étions pas certains des dates de parution qui pouvaient être postérieures à 1981. Précisons dans ce même registre que pour les références de 1951 et 1968, nous ne pouvons pas déterminer s'il s'agit de « *game-play* » (en un mot avec trait d'union) ou de « *gameplay* » (en un mot) : dans les deux cas, le mot est tronqué par un retour à la ligne, sans aucune autre occurrence pour trancher. Quoi qu'il en soit, cela met en lumière que l'industrie vidéoludique étasunienne n'est pas à l'origine de l'avènement du vocable « *gameplay* » en un mot à l'horizon 1981. Il existait déjà bien avant 1971, année de l'avènement de la borne d'arcade vidéoludique *Computer Space*.

Tableau 4 : recensement des mot-clés « *game-play* », « *gameplay* » et « *game-playing* », en un seul mot, dans les documents anglophones datant de 1916 à 1970.

| Références | Citations avec mots-clés |
|---|--|
| 1916 - déc. 26, Design For A Game-Playing Piece, John Lloyd Weigh, n° 50, USA | « [...] and ornamental Design for Game-Playing Pieces, of which the following is a specification, reference being had to the accompanying drawing, forming part thereof. » p. 116 |
| 1922 - avril, Scratchi Starts Business Careering, David P. Gibbons, Radio, n° 4, Radio Pacific Publishing Company, USA | « [...] not matter when, and he then explode to me how he propound to become great plute in radio gameplay . », p. 22 |
| 1951 - American Lawn Tennis, vol. 45, USA | « Also in all U.S. Davis Cup and Wightman Cup Matches in the U.S.A. For a better game-play (ou gameplay ?) the Twins of Championship Tennis. », page inconnue |
| 1968 - déc., Ceramica de Cultura Maya Et Al, n° 5, Department of Antrhopology, Temple University, É.-U. | « [...] they were stone replicas of the actual gear used in the game which, in game-play (ou gameplay ?) [...] », p. 37 |
| 1970 - The Writings of John Greenwood and Henry Barrow, 1591-93 (Elizabethan Nonconformist Texts), vol. 6, Leland H. Carlson, USA | « But my purpose is not to follow your gameplay either to justify the Donatistes, or those learned pastors [...] », p. 20 |

Rechercher la mention « How the game plays ? » entre 1871 et 1922

- 77 Nous savons à présent que l'émergence de « *gameplay* » en un seul mot n'est pas reliée aux bornes d'arcade vidéoludiques. Il est en revanche possible qu'il puisse s'agir de bornes d'arcade mécaniques ou électro-mécaniques parues entre 1871 et 1922 ; période

comprise entre l'avènement de l'ancêtre du flipper « *1871 Redgrave Parlor Bagatelle* » et l'identification du mot-clé « *gameplay* » (en un mot) dans la revue *Radio*.

- 78 En prenant soin de sélectionner l'ensemble des appareils en lien avec du jeu, « *Arcade* », « *Pinball* » (flipper) et « *Slot Machine* » (machines à sous), la base de données *Museum of the Game* propose 875 occurrences pour la période 1871 à 1922. Seuls 229 documents disposent d'une description détaillée et de visuels. Leur balayage est complexe, car la résolution des photographies n'est pas toujours assez élevée pour lire distinctement certaines notices. Néanmoins, nous avons pu parfois opérer des recoupements. Ceci en nous appuyant sur la longueur des textes mis en présence qui étaient trop courts pour contenir la mention « *How the game plays ?* » ou en identifiant quelques mots permettant d'en déduire que ladite mention n'était pas présente ou par la consultation de photographies issues d'autres sites Internet présentant une meilleure résolution des appareils évoqués ou encore par la consultation de photographies de notices liées à des appareils très similaires issus du même fabricant. Au final, le passage en revue des 229 visuels et documents connexes, ne nous a pas permis d'identifier la mention recherchée.
- 79 Ces recherches nous amènent à l'hypothèse suivante : le vocable « *gameplay* » en un seul mot a probablement connu une émergence sans aucun lien avec les bornes d'arcade et autres appareils mécaniques ou électro-mécaniques produits entre 1871 et 1922. Cette hypothèse est renforcée par la variété des secteurs et domaines qui font usage du vocable « *gameplay* » en un seul mot durant le 20^e siècle : le jeu, mais aussi la radio, la religion, l'économie, etc. Au regard des documents consultés, il est possible que l'émergence de « *gameplay* » en un mot soit associée à des documents étasuniens publiée dans une période comprise entre 1916 et 1922, mais cela demanderait à être confirmé. En revanche, nous pouvons affirmer que par la suite, la sphère de la culture vidéoludique anglophone et notamment étasunienne s'est approprié le vocable « *gameplay* » en un mot ou bien a peut-être opéré de nouveau une contraction de « *game play* » en deux mots entre 1981 et 1982, période qui correspond au 2^e cycle économique de l'industrie vidéoludique tel que défini par Le Diberder (2002).

Émergences de « *Gameplay* » (en un mot) dans la partie francophone du corpus

Premières émergences dans la sphère de la culture vidéoludique francophone

- 80 C'est en 1988 en France que l'analyse des documents francophones collectés par nos soins nous permet de recenser les premières occurrences du mot-clé « *gameplay* » en un seul mot (cf. Tableau 5). Ces dates correspondent à la même période que celle consignée dans le Tableau 2 en lien avec le mot-clé « *game play* » (deux mots) dans le cadre des documents francophones. Ici, les vocables « *game play* » et « *gameplay* » sont parus simultanément entre 1988 et 1990. On retrouve dans les deux cas la page publicitaire du CD musical « *Game Play* » comme élément importateur et convoquant ces deux mots-clés (cf. Tableaux 2 et 5).

Tableau 5 : recensement du mot-clé « *gameplay* », en un seul mot, dans les revues francophones datant de 1982.

| Références | Citations et nature des écrits |
|--|--|
| 1988 - oct., <i>TILT - Microloisirs</i> , n° 58, France | #1 Publicité « <i>GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear</i> », p. 15, CD Game Play |
| 1988 - nov., <i>TILT - Microloisirs</i> , n° 59, France | #1 Publicité « <i>GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear</i> », p. 72, CD Game Play |
| 1989 - juin, <i>Génération 4</i> , n° 12, France | #1 Article « <i>Les graphismes sont aussi sympas que ceux du jeu d'arcade, le scrolling est excellent et le « gameplay » reste le même.</i> », p. 126, anonyme, « <i>New-Zealand Story (TAITO)</i> » |
| 1989 - juil., <i>TILT - Microloisirs</i> n° 68, France | #1 Publicité « <i>Un gameplay superbe</i> », p. 71, Dark Side - MicroStatus #2 Publicité « <i>Un gameplay captivant</i> », p. 71, Total Eclipse - MicroStatus |
| 1990 - nov., <i>Amstrad cent pour cent</i> n° 31, France | #1 Article « <i>L'IMPORTANT DU GAMEPLAY</i> », p. 24, #2 Article « <i>Cependant. à l'instar de l'excellent Tennis Cup II de Loricel, Switchblade possède véritablement le « gameplay » (le fait d'allier jouabilité et intérêt du jeu) primordial du jeu pour console.</i> », p. 24, Robby |
| 1990 - déc., <i>Génération 4</i> , n° 28, France | #1 Article « <i>En bref, un bon jeu où le gameplay prime sur la technique !</i> », p. 36, anonyme, « <i>Test aventure : Crime does not pay</i> » |
| 1990 - déc., <i>Micro News</i> n° 42, France | #1 Article « <i>Pour cette deuxième mouture, l'accent est mis sur le « gameplay » - littéralement : jeu du jeu, ou plus simplement jouabilité.</i> », p. 9, anonyme, « <i>Strider II le retour</i> » |
| | #2 Article « <i>L'originalité de la chose tenait plus à la technique du « gameplay » (comme disent nos amis d'outre-Manche) qu'à ses qualités de simulation - au demeurant très correctes.</i> », p. 71, G.B., « <i>Sharkey's 3D Pool</i> » |
| | #3 Article « <i>Et pourtant, Micro Style y parvient avec un jeu qui, non content d'égaliser son fameux prédécesseur au niveau du « gameplay », l'écrase libéralement de ses qualités graphiques.</i> », p. 87, G.B., « <i>International Soccer Challenge</i> » |

« *Gameplay* » convoqué avant « *game play* »

- 81 Le premier article convoquant « *gameplay* » en un mot date de juin 1989 et paraît dans le n° 28 de la revue *Génération 4*. Alors qu'il faut attendre janvier 1990 pour trouver un article employant le vocable « *game play* » en deux mots dans la revue *Micro Mag* (cf. Tableau 2). Sur le plan de la publicité, si l'on fait exception du cas du CD musical « *Game Play* », la première page commerciale francophone à employer « *gameplay* » en un seul mot pour promouvoir un jeu vidéo paraît dans le n° 68 de la revue *Tilt-Microloisirs* en juillet 1989 (cf. Tableau 5). Alors que pour trouver un même type de publicité avec

l'emploi de « *game play* » en deux mots, il faut attendre la revue *Micro News* d'octobre 1990 (cf. Tableau 2). Ainsi, nous constatons une situation inverse au regard des revues vidéoludiques anglophones où l'emploi de « *game play* » en deux mots (1977) a précédé celui de « *gameplay* » en un seul mot (1981) (cf. Tableaux 1 & 3).

- 82 Notons enfin, la citation #2 extraite de la revue *Micro News* de décembre 1990 : « “*gameplay*” (comme disent nos amis d'outre-Manche) » indiquant que l'importation du vocable serait liée à une influence britannique et non étasunienne.

Recherches de « *Gameplay* » antérieures à 1988

- 83 Tout comme nous l'avons fait avec « *game play* » en deux mots, nous avons vérifié si nous trouvions des occurrences de « *gameplay* » en un mot, antérieures à 1988. Les requêtes sur différents types de moteurs de recherche avec le mot-clé « *gameplay* » sur des documents francophones uniquement, n'ont pas recensé d'occurrence. On peut donc supposer qu'à l'instar de « *game play* » en deux mots, « *gameplay* » en un mot a aussi été introduit dans la sphère francophone via la presse vidéoludique française entre 1988 à 1990. Nous soulignerons néanmoins que « *gameplay* » en un seul mot a été convoqué avant « *game play* » en deux mots, et ce, dès 1989 dans le cadre d'un article et d'une publicité consacrés à du jeu vidéo.

Conclusion

- 84 Dans le cadre de cette étude, nous avons souhaité vérifier l'affirmation de « *Sopalin* », contributeur francophone sur le site Wikipédia et qui a proposé en 2005 un lien entre « *gameplay* » et la mention « *How the game plays ?* » qui aurait figuré sur les bornes d'arcade anglosaxonnes. En étudiant l'émergence des vocables « *game play* » et « *gameplay* » dans différents documents anglophones et francophones, nous avons pu démontrer que la page Wikipedia créée par « *Solapin* » s'inscrivait dans l'erreur. Cette démarche a également permis de proposer d'autres versions quant à leurs émergences.
- 85 Cette affaire a notamment mis en lumière que seule la sphère vidéoludique francophone a véhiculé l'hypothèse de « *Sopalin* » alors que la sphère anglophone a semblé relativement imperméable à cette idée. Nous souhaitons continuer cette exploration pour mieux comprendre les événements et les origines de cette légende urbaine.
- 86 En parallèle, nous avons pu voir comment les vocables « *game play* » et « *gameplay* » ont été importés de la sphère anglophone vers la sphère francophone. Ce constat semble nous indiquer que dans le domaine du jeu vidéo, il pourrait exister une influence unilatérale allant de la sphère anglophone vers la sphère francophone. Mais, il conviendrait de le vérifier. Nous nous y emploierons dans le cadre de nos futurs travaux.

BIBLIOGRAPHIE

- ALVAREZ, J. & DJAOUTI, D. (2010), *Introduction au Serious Game*, Limoges, Questions Théoriques.
- ALVAREZ, J., HAUDEGOND, S., HAVREZ, C., KOLSKI, C., LEBRUN, Y., LEPREUX, S. & LIBESSART, A. (2014), « From screens to devices and tangible objects: a framework applied to serious games characterization », *Proceedings of 16th International Conference on Human-Computer Interaction*, Springer, pp. 559–570.
- BESOMBE, N. (2016), « Les jeux vidéo compétitifs au prisme des jeux sportifs : du sport au sport électronique », *Sciences du jeu*, 5, <http://journals.openedition.org/sdj/612>
- BORDIM, A. S. (2019), *Les dimensions de l'expérience utilisateur dans les patrons de conception de jeux vidéo*, Mémoire de maîtrise, Polytechnique Montréal, <https://publications.polymtl.ca/4179/>
- BREMM, Y. & KRYWICKI, B. (2020), *Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Montreuil, Omaké books
- BUSHNELL, N. (1971), « Computer Space Instructions », *Nutting Associates*, <https://www.arcade-museum.com/manuals-videogames/C/ComputerSpace.pdf>.
- COHEN, S. (1987), *Zap : The Rise and Fall of Atari*, New York, McGraw-Hill
- CROAIN, J. (2009), *Les jeux en réalité alternées : pistes pour parfaire l'union d'énigmes, d'intrigues et de contrôles atypiques*, ITIN, Université Paris Seine, http://www.omnsh.org/sites/default/files/pdf_2009_memoire_julien_croain_-_les_jeux_en_realite_alternee.pdf
- DJAOUTI, D. (2019), *Préhistoire des jeux vidéo*, Paris, Pix'n Love
- DJAOUTI, D., ALVAREZ, J., JESSEL, JP. (2011), « Classifying Serious Games: The G/P/S Model », *IGI Global*, Hershey, p. 126.
- DONOVAN, T. (2009), « The Replay Interviews : David Crane », *Gamasutra (en ligne)*, https://www.gamasutra.com/view/feature/6247/the_replay_interviews_david_crane.php?print=1
- EDDY, B. R. (2012), *Classic Video Games: The Golden Age 1971-1984*, Londres, Shire Publication
- FIALA, P. (1994), « L'interprétation en lexicométrie : Une approche quantitative des données lexicales », *In : Langue française, Le lexique : construire l'interprétation., Persée*, n° 103, pp. 113-122
- GAUDY, T. (2008), *Etude et développements de jeux vidéo sonores accessibles aux personnes aveugles*, Mémoire de doctorat, CNAM Paris, <https://cedric.cnam.fr/fichiers/RC1584.pdf>
- GENVO, S. (2003), *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, coll. Champs visuels
- LALLICH-BOIDIN, G., MARET, D. (2005), *Recherche d'information et traitement de la langue*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib
- LE DIBERDER, A. (2002), « Histoire des jeux vidéo », *Conférence CNAM DESS Paris*, <http://deptinfo.cnam.fr/Enseignement/DESSJEUX/infoeleves/Histoirejeux.pdf>
- LENDINO, J. (2020), *Attract Mode: The Rise and Fall of Coin-opp arcade Games*, Audubon , Steel Gear Press
- MARTIN, L. (2018), *L'usage des serious games en entreprise*, Paris, Erès : la clinique du travail

- MENDEZ, C. R. (2017), *Typeman : un Serious Game sur mesure destiné à un enfant handicapé, pour l'entraînement de la frappe au clavier*, Unige, Université de Genève, <https://tecfa.unige.ch/tecfa/maltr/memoire/Romero2017.pdf>
- PELEGRI KRISTIC, A.P. (2012), *Approche fonctionnaliste de la langue au théâtre : Pour une version chilienne du Chant du Dire-Dire de Daniel Danis*, Thèse de doctorat, Université d'Ottawa, <https://ruor.uottawa.ca/handle/10393/20487>
- RABARDEL, P. (1995), *Les hommes et les technologies, approche cognitive des instruments contemporains*, Paris, Armand Colin
- SAUCY, F. (2019), *Construction d'une borne d'arcade*, Doctoral dissertation, Lycée cantonal, <https://www.apprendre-en-ligne.net/TM/console.pdf>
- SPERANZA, R., LEBRETON, J-L. (2018), *Manettes & pixels : Histoire du jeu vidéo et Retrogaming*, Toulouse, Éditions La Vallée Heureuse

NOTES

1. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay> (consulté le 7 septembre 2021).
2. <http://pratique.leparisien.fr/glossaire/jeux-video/console-pc-gaming/gameplay-game-design-1330003103> (consulté le 8 septembre 2021)
3. https://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_video.pdf (consulté le 8 septembre 2021)
4. <https://en.wikipedia.org/wiki/Gameplay> (consulté le 16 décembre 2021).
5. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameplay>
6. A de rares occasions, pour certains documents scannés au format image, lorsqu'ils sont historiquement intéressants et qu'ils présentent très peu de pages, nous avons opéré une lecture et analyse manuelle.
7. <https://archive.org>
8. <https://www.arcade-museum.com/>
9. <https://acpc.me/>
10. <https://archive.org>
11. <https://www.oric.org/>
12. Base de données consultable à l'adresse suivante : https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uxJ7LXHf4X5q9pdfeFDafz6wdgCGeKwf_MEsWMTCMJs/edit#gid=632168803
13. <https://www.ipdb.org/machine.cgi?id=4542>
14. <http://pinballhistory.com/redinst.jpg>
15. http://www.ataricompendium.com/archives/articles/arcade_alley/arcade_alley.html
16. http://www.ataricompendium.com/archives/magazines/video_review/video_review.html

RÉSUMÉS

La présente étude vise à vérifier l'émergence des vocables « game play » (en deux mots) et « gameplay » (en un mot) dans le cadre de la sphère culturelle vidéoludique anglophone et francophone. En partant de l'affirmation de Wikipédia qui voit l'origine de ces vocables associés à la mention « *How the game plays ?* » qui aurait figuré sur des « bornes d'arcade anglo-saxonnes », nous conduisons une investigation sur un corpus de plus de 1800 documents anglophones et francophones issus notamment de la presse du jeu vidéo entre 1976 et 1994, en nous appuyant sur une approche lexicométrique. En parallèle, sont consultés des documents hétérogènes datant de 1864 à 1982. Cela comprend des manuels techniques, des notices et photographies associées à des appareils mécaniques et électromécaniques ainsi que des bornes d'arcade vidéoludiques étasuniennes et japonaises. Ce travail de recherche nous amène à proposer une autre histoire liée à l'émergence des termes « game play » et « gameplay ».

The present study aims to verify the emergence of the terms « game play » (in one word) and « gameplay » (in two words) within the framework of the Anglophone and Francophone video game cultural sphere. Starting from the writings of Wikipedia who sees the origin of these words associated with the mention « *How the game plays ?* » which would have appeared on the first coin-op arcade games, we are conducting an investigation of a corpus of more than 1,800 English and French-speaking documents, notably from the video game press between 1976 and 1994, by associating a lexicometric approach. In parallel are consulted heterogeneous documents dating from 1864 to 1982. That includes technical manuals, photographs associated with mechanical and electromechanical devices as well as US and Japanese video game arcade games. This research work will lead us to propose another history linked to the emergence of the terms « game play » and « gameplay ».

INDEX

Keywords : gameplay, game play, video game, lexicometry, emergence, coin-op arcade Games

Mots-clés : gameplay, game play, jeu vidéo, lexicométrie, émergence, bornes d'arcade

AUTEUR

JULIAN ALVAREZ

Devisu, Université Polytechnique Hauts-de-France,
INSPE de l'academie de Lille, Université de Lille