

Morphologie du médium vidéoludique : Le ludème envisagé comme unité minimale fonctionnelle du jeu vidéo

Auteur : Hansen, Damien

Promoteur(s) : Provenzano, François

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en linguistique, à finalité approfondie

Année académique : 2018-2019

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/8274>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Errata

Page	Original	Correction
13	Un autre avantage est que ces jeux peuvent être mis en regard avec des logiciels de création comme <i>Super Mario Maker</i> ou encore <i>Solarus Engine</i> , [...]	Un autre avantage est que ces jeux peuvent être mis en regard avec des logiciels de création comme <i>Super Mario Maker</i> (<u>Nintendo 2015</u>) ou encore <i>Solarus Engine</i> (<u>Solarus Team 2018</u>), [...]
20	Les lentilles <i>règles, jeu et culture</i> à travers lesquels il est possible d'observer le jeu [...]	Les lentilles <i>règles, jeu et culture</i> à travers <u>lesquelles</u> il est possible d'observer le jeu [...]
33	Entre-temps, nous dressons ci-après un récapitulatif de ce deuxième chapitre, de même d'une proposition de modélisation des ludèmes de Cousins et Koster, [...]	Entre-temps, nous dressons ci-après un récapitulatif de ce deuxième chapitre, de même <u>qu'une</u> proposition de modélisation des ludèmes de Cousins et Koster, [...]
56	Pour la création du jeu que nous venons justement de citer et du moteur <i>Solarus Engine</i> (Solarus Team, 2018) qui lui est associé, [...]	Pour la création du jeu que nous venons justement de citer et du moteur <i>Solarus Engine</i> (<u>Solarus Team 2018</u>) qui lui est associé, [...]
85	L'action la plus simple que peut effectuer Mario [...] est un déplacement à gauche ou à droite, mais la présence d'un ennemi avançant dans sa direction va forcer le joueur son arme la plus redoutable dès le début de cette séquence : le saut.	<u>Dans ce jeu</u> , l'action la plus simple que peut effectuer Mario [...] est un déplacement à gauche ou à droite, mais la présence d'un ennemi avançant dans sa direction va forcer le joueur <u>à user de</u> son arme la plus redoutable, dès le début de cette séquence : le saut.
93	Cependant, le jeu vidéo entretient une longue culture de l' <i>easter egg</i> et l'intrusion de ludèmes caractéristiques d'un autre jeu n'y est pas chose rare.	Cependant, le jeu vidéo entretient une longue culture de l' <i>easter egg</i> et l'intrusion de ludèmes caractéristiques d'un autre jeu n'y est pas chose rare, <u>comme le soulignait déjà Parlett en référence aux jeux de table (cf. p. 28).</u>

94	Il en va de même pour de plusieurs titres, parmi lesquels se distinguent <i>Minecraft</i> (Mojang 2011) et plus encore <i>Garry's Mod</i> (Valve, 2006), [...]	Il en va de même pour de plusieurs titres, parmi lesquels se distinguent <i>Minecraft</i> (Mojang 2011) et plus encore <i>Garry's Mod</i> (Valve 2006), [...]
----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------