

L'ANNEXE



Brice Rebillard

Les jeux vidéo, de
nouveaux médias
diffuseurs de la
Mode ?

L'UNIVERSITE
DE LA
Mode



INDEX

Annexe – II. a. - page 1

Petit historique du jeu vidéoludique

Annexe – II. b. -page 6

La notion d'avatar: projection et customisation d'un soi « virtuel »

Annexe – II. c. - page 8

Jeux Vidéo; diffuseur de culture, et de mode?

Annexe – III. a. - page 11

L'évolution technologique des jeux vidéo avec analyse sémiologique de ses figures iconoclastes?

Annexe – III. b. - page 14

Internet, jeux vidéo et mode: de nouveaux concepts à tendances.

Annexe – III. c. - page 15

Les « Character Design » Stylistes du virtuel?

Annexe – IV. a. - page 17

Les Sims se mettent à la mode.

Annexe – IV. b. - page 18

Second Life: portes ouvertes aux flagships virtuels et aux créateurs de mode d'un nouveau monde?

Annexe – IV. c. - page 21

Quels rôles peuvent avoir les vêtements sur un homme dématérialisé et « addict » aux jeux vidéo?

Annexe – V. a. - page 22

Jeux vidéo, nouveau média de diffusion sujet aux polémiques?

Annexe – V. b. - page 25

le futur proche de la mode dans les jeux vidéo: limites technologiques ou communautaires?

Annexe – V. c. - page 26

Quant la mode virtuelle influence le réel?

Glossaire – page 28

Annexe – II. a.

Petit historique du jeu vidéoludique



Fig. 1 Tron, Steven Lisberger, 1982,
<http://images.tomshardware.com/>



Fig. 2 Le Cobaye, Brett Leonard, 1992
<http://gorkab.ifrance.com/>



Fig. 3 Existenz, David Cronenberg, 1999,
<http://www.bfi.org.uk/>



Fig. 4 Avalon, Mamoru Oshii,
<http://www.lequotidienducinema.com/>

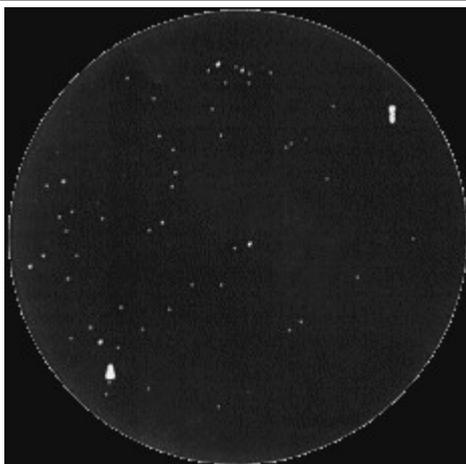


Fig. 5 Space War, inconnue, 1962, www.obsolete-tears.com

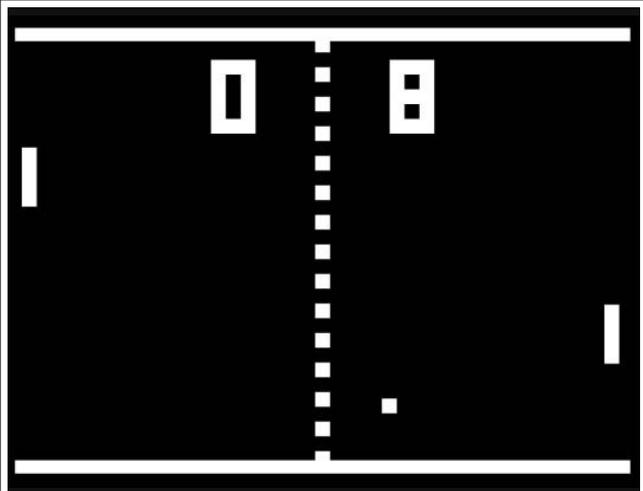


Fig. 6 Pong, inconnue, 1972, <http://pamelahute.com/>

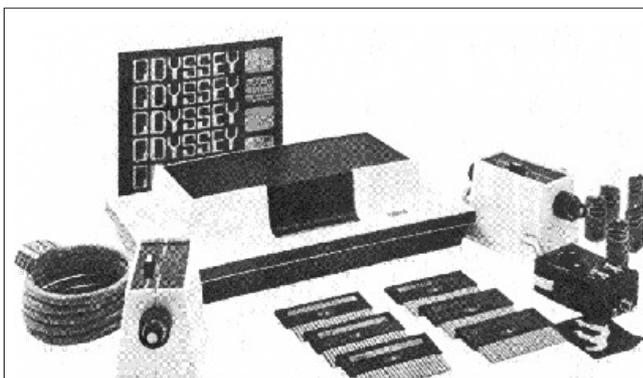


Fig.7 Odyssey, inconnue, 1972, <http://fusionanomaly.net/odyssey.html>



Fig.8, Channel F, inconnue, 1978, <http://old-computers.com/>

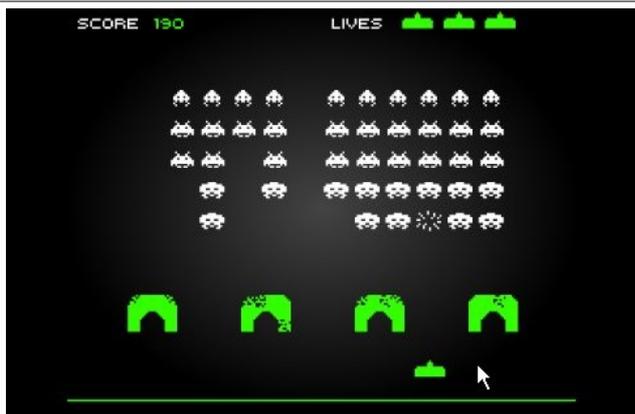


Fig.9 Space Invader, inconnue, 2007, <http://www.c-sharpcorner.com/>



Fig.10 ZX 80, inconnue, 2004, <http://www.classiccmp.org/>

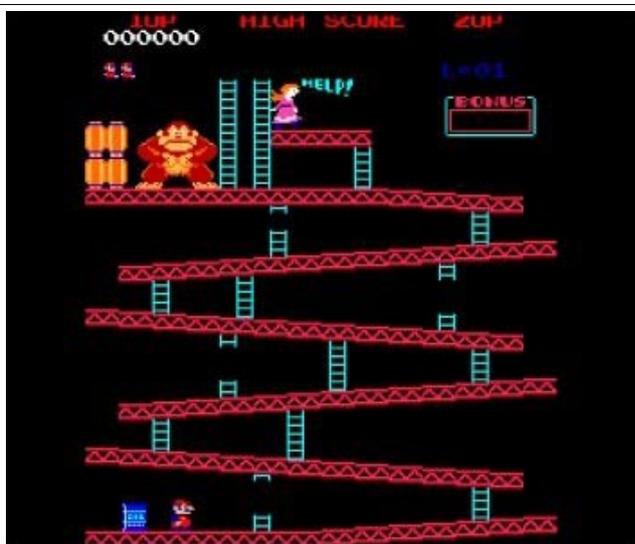


Fig.11 Donkey Kong, inconnue, 1979, <http://www.tendancehightech.com/>



Fig.12 TO7, inconnue, 1984, <http://www.starbase74.com/>



Fig.13 Magazine Joystick, Brice REBILLARD, 2007



Fig.14 CBS (publicité tv), inconnue, 2006, <http://www.abandonware-videos.org/>



Fig.15 Les chronique terriennes, Abandonware vidéo, 2007, <http://www.abandonware-videos.org/liste.php>



Fig.16 Vectrex, inconnue, 2001, <http://www.neoayato.com>



Fig.17 Le label Nintendo, inconnue, 2005, <http://darkwatcher.psxfanatics.com/console/>



Fig.18 Shigeru Miyamoto, Nintendo Press Event, 2006, <http://wikipedia.com>



Fig. 19 CPC464, Brice REBILLARD, 2007



Fig. 20, Atari ST, Brice REBILLARD, 2007



Fig. 21, Amiga, inconnue, 2006
<http://www.infothema.asso.fr/>



Fig. 22 Super Street Fighter 2, inconnue, 1993,
<http://image.jeuxvideo.com/images/p2/h/s/hsf2p2002.jpg>

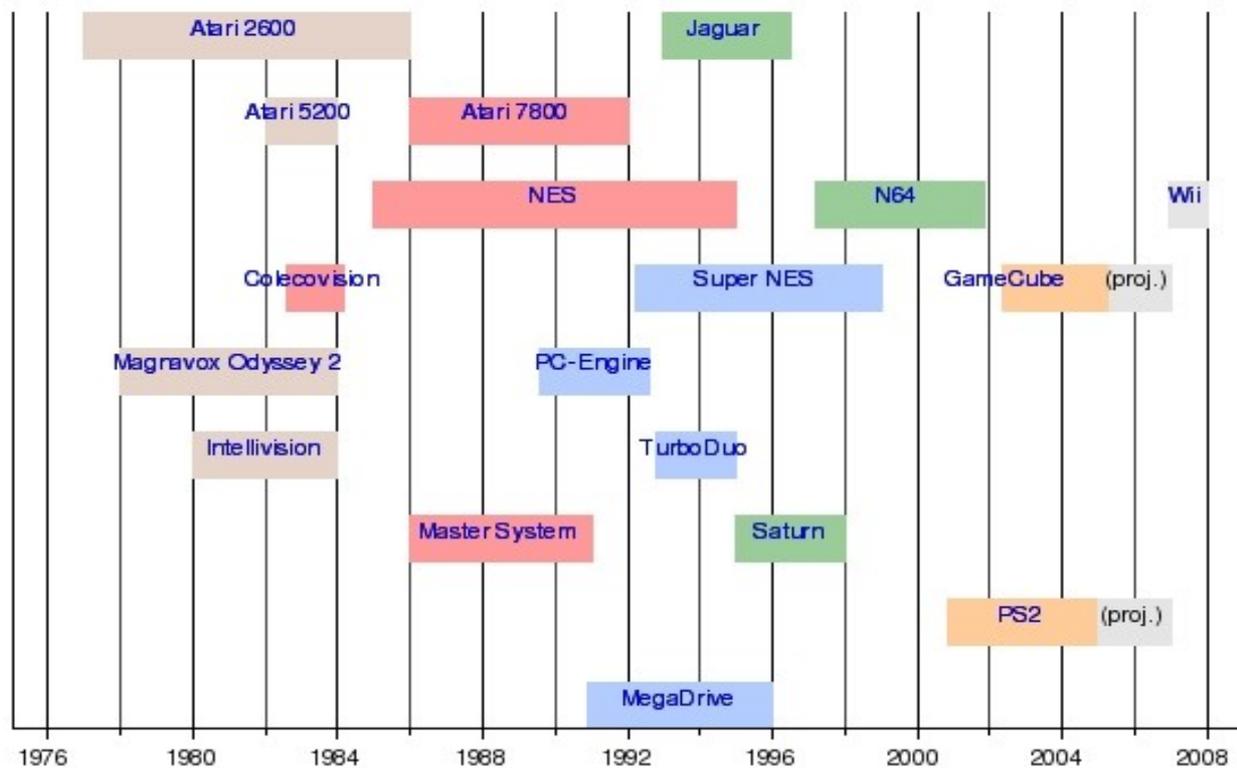


Fig.23 Sega Saturn, Brice REBILLARD, 2007



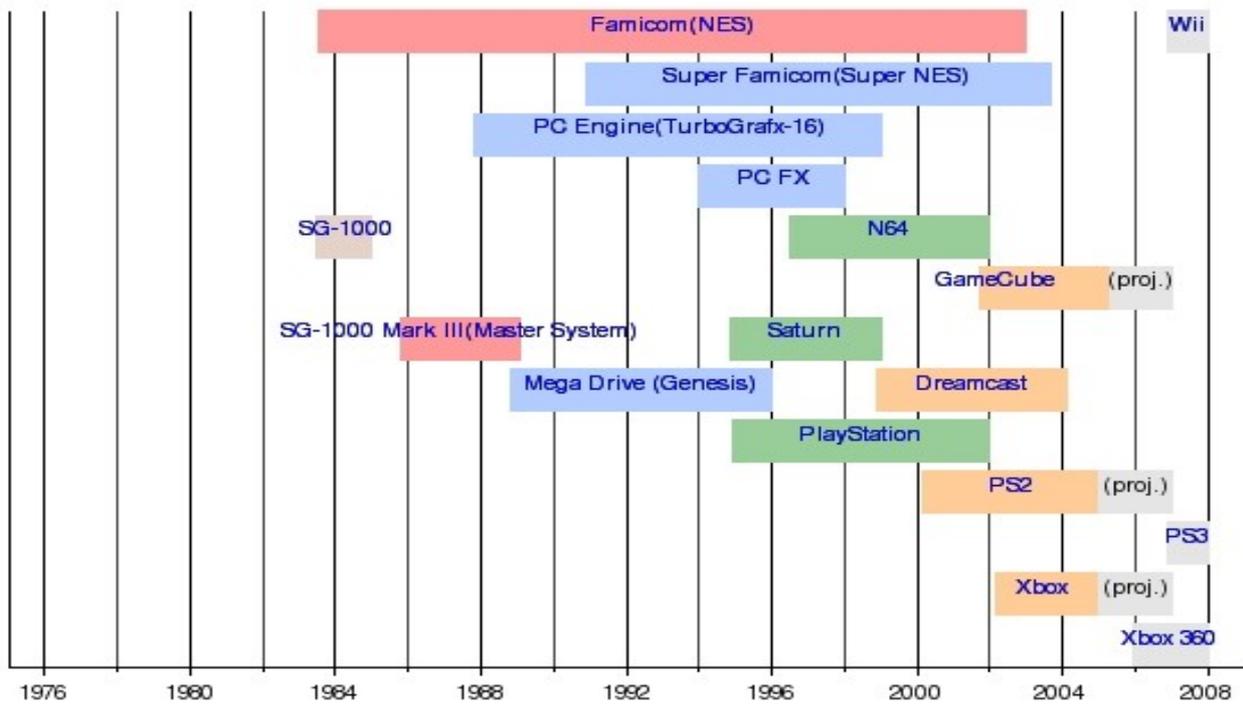
Fig. 24 Crash Bandicoot, inconnue, 2004,

En Europe



Espérance de vie des consoles en Europe depuis 1976

Au Japon



Espérance de vie des consoles au Japon depuis 1976

Annexe – II. b.

La notion d'avatar: projection et custumisation d'un soi « virtuel »



Fig. 1 Smiley: les avatars de nos humeurs, Hotmail, Microsoft Windows, 2006, <http://blog.joeyinbox.net/images/smiley.gif>



Fig. 2 Avatar sur Second Life, inconnue, non daté, http://graphics.boston.com/bonzai-fba/Third_Party_Photo/2006/07/21/1153481776_1083.jpg



Fig. 3, Avatar Second Life, inconnue, non daté, <http://www.uvm.edu/~reparent/107/images/sl-punk.jpg>



Fig.4 Evangelion, Yoshiyuki Sadamoto , 2005, <http://www.negenerv.com/>



Fig.5 Nintendo Wii, inconnue, 2007, <http://www.fr-wii.com>



Fig. 6 Mii, Brice REBILLARD, 2007



Fig. 7 T4C, Brice REBILLARD, 2007

Annexe – II. c.
Jeux Vidéo; diffuseur de culture, et de mode?



Fig.1 L'ère du numérique, inconnue, non daté,
http://www.linternaute.com/temoignage/image_temoignage/400/2822.jpg



Fig. 2 Onigiri, inconnue, non daté,
<http://www.myejournal.net/>



Fig. 3 Alex Kid Onigiri, Brice REBILLARD, 2007



Fig. 4 Alex Kid Hamburger, Brice REBILLARD,
2007



Fig. 5 Shenmue, SEGA, 2001, www.shenmue.com



Fig. 6 Montre Shenmue Timex, inconnue, 2007,
www.ebay.com



Fig. 7 Fashion Designer, inconnue, 2006,
www.jeuxvideo.com



Fig. 8 Digital Dance Mix, inconnue, 2004,
<http://www.cf-network.com/>



Fig. 9 Digital Dance Mix, inconnue, 2006,
<http://www.cf-network.com/>



Fig. 10 Zoé créatrice de mode, inconnue, non daté,
www.jeuxvideo.tv



Fig. 11 Dragonne pour téléphone portable Mario,



Fig. 12 Tatouage représentant les personnages de l'univers Nintendo, inconnue, non daté,

inconnue, 2007, www.playasia.com

http://cache.kotaku.com/assets/resources/2006/11/nintendo_sleeve.jpg



Fig. 13 Chaussures « tampons » Space Invader, inconnue, 2007, <http://www.culture-buzz.com/> (90€ sur le site officiel: <http://www.space-invaders.com/shop/>)



Fig. 14 Tshirt Atari, inconnue, non daté, google image



Fig. 15 Boxer Nintendo, Nintendo, 2004, www.ebay.com

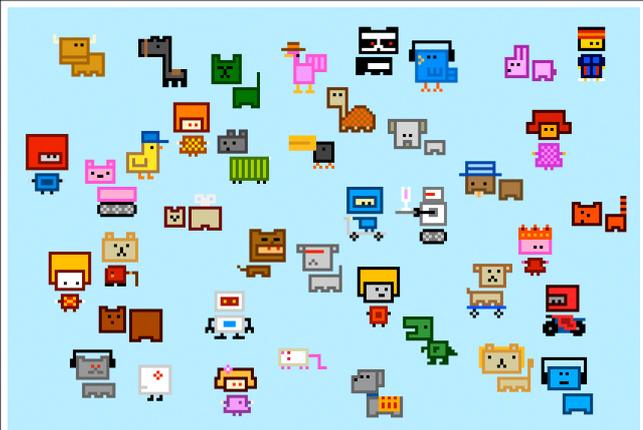


Fig. 16 Pixel Art, inconnue, non daté, <http://www.ilikedrawing.co.uk/>



Fig.17 PSP de Sony sur les podium d'Amsterdam, inconnue, 2 août 2007,
<http://fr.videogames.games.yahoo.com/02082007/369/la-ssp-defile-sur-les-podiums.html>

Nicole Kidman pour Nintendo, jouant à la Nintendo DS/ Publicité, août 2007.

Annexe – III. a.

L'évolution technologique des jeux vidéo avec analyse sémiologique de ses figures iconoclastes?



Fig. 1 Cosplay Mario et Luigi, inconnue, non daté,
<http://farm1.static.flickr.com/>

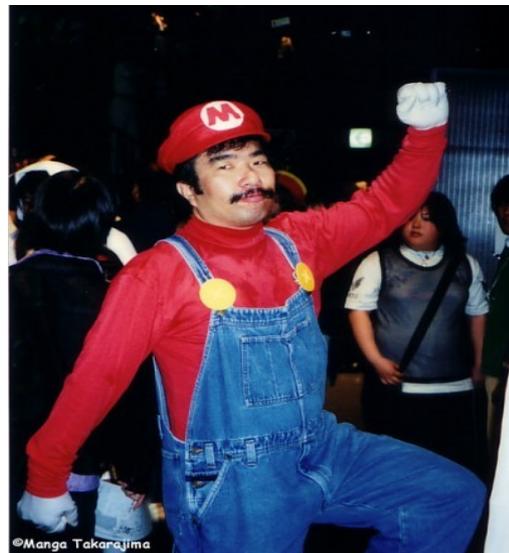


Fig.2 Cosplay de Mario, Manga Takarajima, non daté, www.makezine.com



Fig. 3 Cosplay de Mario adapté aux filles, inconnue, non daté, www.makezine.com



Fig. 4 Harajuku sur Google Earth, Brice REBILLARD, 2007



Fig. 5 Place d'Harajuku, inconnue, non daté, www.liveinjapan.com



Fig. 6 Publicité SEAT, inconnue, 2006, www.jeuxvideo.com



Fig.7 Publicité Lucozade, inconnue, non daté, www.jeuxvide.com



Fig.8 Publicité SCI-FI, inconnue, non daté, www.jeuxvideo.com

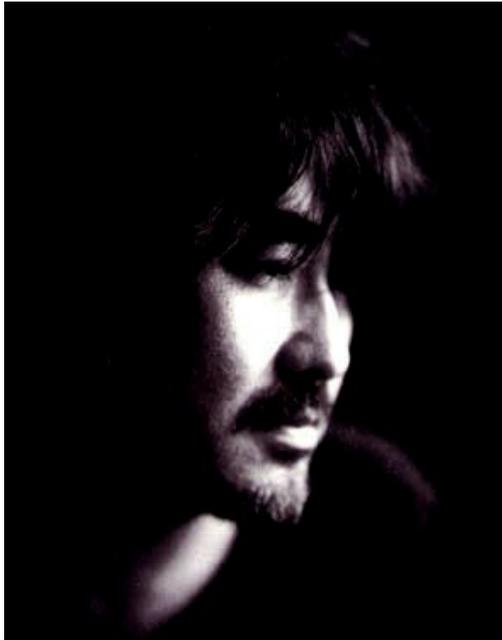


Fig.9 Yoshikata Amano, inconnue, non daté,
[yoshitaka-
amano.kouryu.info/biographie.html](http://yoshitaka-amano.kouryu.info/biographie.html).



Fig. 10 METAL GEAR SOLID 4, inconnue, 2007,
www.ultimavida.com/



Fig. 11 Resident Evil Rebirth, inconnue, 2004,
<http://www.armchairempire.com/>

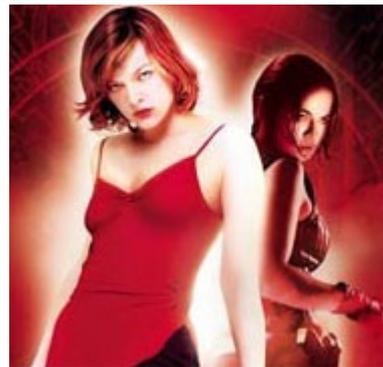


Fig. 12 Resident Evil: Le film, inconnue, 2003,
www.allocine.fr



Fig. 13 Blouson Officiel Resident Evil, inconnue, non daté, <http://nintendomaniak.free.fr/>



Fig. 14 Jessica Rabbit, inconnue, non daté, http://citizenzuko.blogs.sapo.pt/arquivo/jessica_rabbit.gif

Annexe – III. b.

Internet, jeux vidéo et mode: de nouveaux concepts à tendances.



Fig.1 Monde réel et virtuel, non connue, 2006, www.wikipedia.fr



Fig. 2 Counter Strike, inconnue, 2007, www.counterstrike.com



Fig. 3 RTS, inconnue, 2007, goty.gamespy.com



Fig. 4 World of Warcraft, inconnue, 2006,
http://www.joline.fr/images/wow_gigi.jpg

Annexe – III. c. *Les « Character Design » Stylistes du virtuel?*



Fig. 1 Peinture d 'Amano, Amano, 1997,
<http://www.amanosworld.com/>

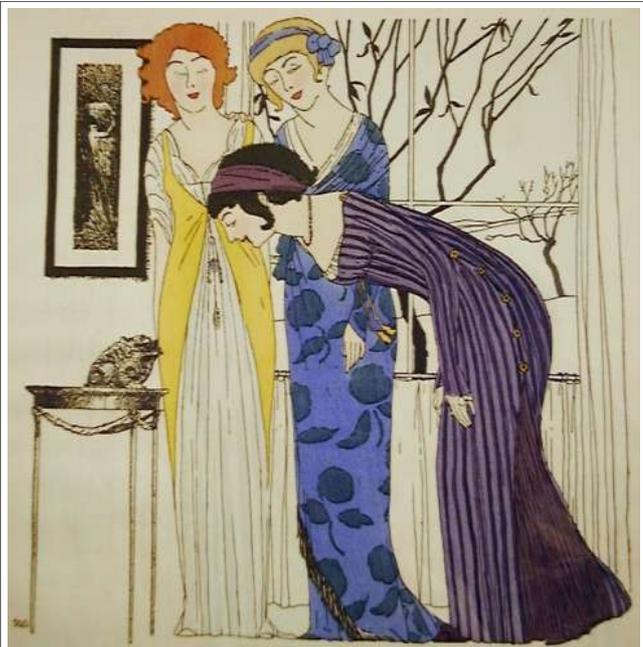


Fig. 2 Illustration de Paul Poiret, Paul poiret, 1908,
www.wikipedia.fr



Fig. 3 Illustration de A.E Marty, A.E Marty, 1912, <http://orange.mjp.brown.edu/>



Fig.4 Illustration de Nomura, Nomura, non daté, <http://www.jvrpg.com/>



Fig. 5, peinture de Yoji Shinkawa, Yoji Shinkawa, 1999, <http://foreignfilms.free.fr/autel-motel/img/shinkawa.jpg>

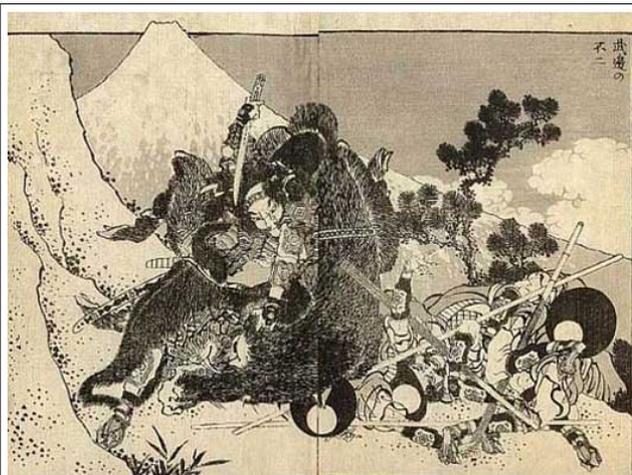


Fig. 6, Peinture de Hokusai, Katsushika Hokusai, circa 1800, http://www.onlinekunst.de/oktoberzwei/hokusai/398_hokusai_fuji.jpg



Fig. 7, exemple de pinceau à encre rechargeable, inconnue, non daté, http://www.insolite-worldwide.com/concept/sailor_pens/images/brush_g_en.jpg



Fig. 8, Illustration d'Another World, Eric Chahi, 1990, <http://www.anotherworld.fr/>

Annexe – IV. a.

Les Sims se mettent à la mode.



Fig. 1 Les ressemblances des tenues entre H&M virtuel et Réel sont frappante comme en témoigne cette image tirée du jeu, Brice REBILLARD, 2007, capture du jeu.



Fig. 2 Boutique virtuel H&M dans le jeu The Sims, Electronic Arts, 2007, <http://sims2.fr/products.view.asp?id=29>



Fig. 3 Gagnant d'Esmod pour le jeu les Sims, inconnue, 2006,

<http://www.simssuisse.com/?page=news&article=482>

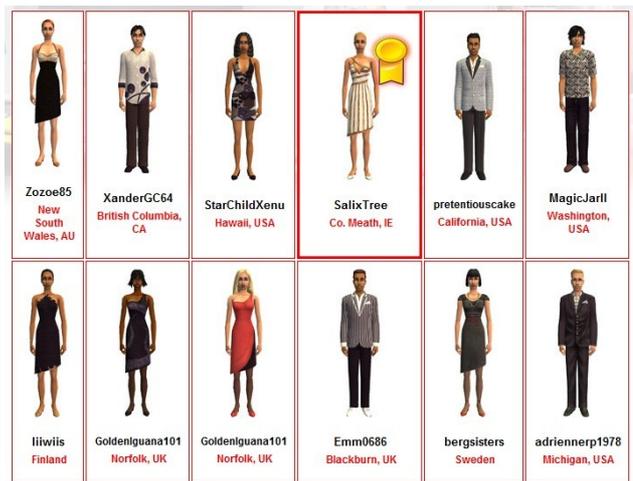


Fig. 4 Modèles créés par les joueurs, Brice REBILLARD, 2007, capture depuis le site officiel.

Annexe – IV. b.

Second Life: portes ouvertes aux flagships virtuels et aux créateurs de mode d'un nouveau monde?

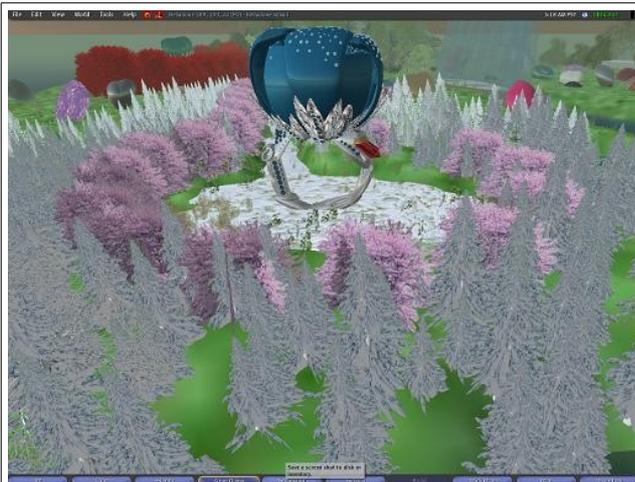


Fig. 1 Dior Joaillerie sur SL, inconnue, 2007,

http://www.michelleblanc.com/images/Dior_Second_life_001.JPG



Fig. 2 Le magasin virtuel d'American Apparel dans Second Life, inconnue, 2007,

http://mpop99.com/mypopospace/pages/blog_images/americanapparel.jpg



Fig. 3 Campagne de pub l'Oréal sur SL, inconnue, non daté, http://www.culture-buzz.com/actu_buzz/jean_paul_gaultier_lanca_me__embaument_second_life_article1048.html

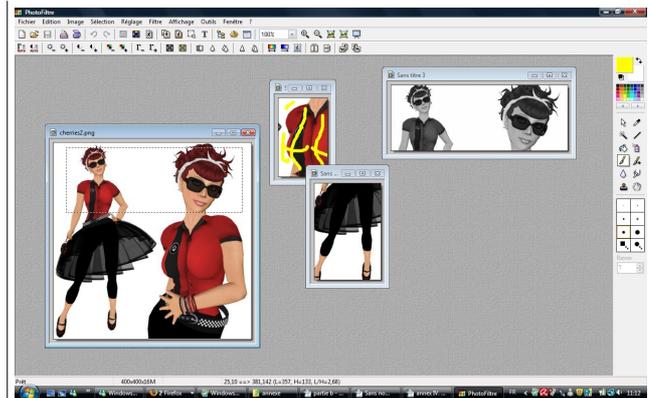


Fig. 4 Travail de retouche d'image sur PhotoFiltre, Brice REBILLARD, 2007, capture d'image.



Fig. 7 Costume traditionnel sur SL, inconnue, 2006, www.slobserver.com



Fig. 5 Exemple de vêtement sur SL, inconnue, 2007, www.SLobserver.com



Fig. 6 Mode ethnique (ici Gypsy), inconnue, 2007, <http://www.slmaster.com/category/mode/>

*Quelques exemples de créations sur Second Life
(<http://www.slmaster.com/category/mode/>):*



Annexe – IV. c.

Quels rôles peuvent avoir les vêtements sur un homme dématérialisé et « addict » aux jeux vidéo?



Fig.1 Lifting virtuel, inconnue, non daté,
http://cache.boston.com/bonzai-fba/Third_Party_Photo/2006/07/21/1153481776_1083.jpg



Fig. 2, Marilyn Monroe dans Second Life, inconnue, non daté,
http://www.fest21.com/image/marilyn_monroe



Fig. 3 Star dématérialisé, inconnue, non daté,



Fig. 4 Personnification de l'avatar, inconnue, non daté, <http://sean.gleeson.us>

Annexe – V. a.

Jeux vidéo, nouveau média de diffusion sujet aux polémiques?



Fig.1 Jean Pierre Raffarin au Futuroscope, TF1, 2003, <http://media.zslide.com/louis-choquel-raffarin-futuroscope-zslide.jpg>



Fig.2 Bandeau de Gamagora, Lyon 2, 2007, http://www.afjv.com/press0707/070720_gamagora.htm



Fig. 3, Exemple de fin de jeu vidéo, inconnue, non daté, <http://www.myfonts.com/images/family/device/game-over.jpg>



Fig. 4, Paris match sur second life lors d'un débat politique virtuel, inconnue, circa 2007, <http://www.lepoint.fr/content/system/media/ThomasHollande.jpg>



Fig. 5, Scène de combat, inconnue, non daté, http://www.sg.hu/kep/2002_10/conflict_desert_storm



[bemutato_01.jpg](#)

Fig. 6, l'E3, inconnue, 2007,
http://www.jeuxvideo.com/images/dossiers/00000648/00000648_00b.jpg



Fig. 7, GTA, inconnue, non daté,
http://freeprogs.kiev.ua/uploads/posts/1172519153_1172277960_3.jpg

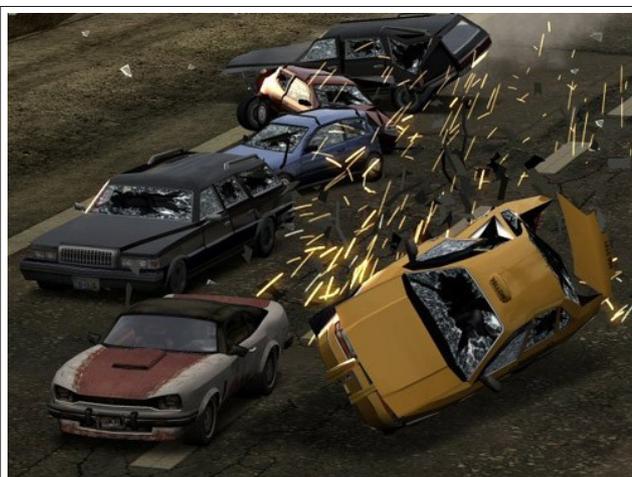


Fig. 8, Burnout, non daté, inconnue, <http://www.cfnetwork.com/cfan/IMG/jpg/burnout-revenge-1.jpg>



Fig. 9, State of Emergency, inconnue, non daté,
http://www.absolute-playstation.com/gp2a/state_of_emergency_lr_1.jpg



Fig. 10, Iron Storm, inconnue, non daté,
<http://www.armchairempire.com/images/Reviews/pc/iron-storm/iron-storm-2.jpg>



Fig. 11, Publicité dans les jeux, inconnue, non daté,



Fig. 12, Nicolas Longano, inconnue, non daté,



SubWay



Banderoles



Burger King



Mötley Crüe



Calvin Klein

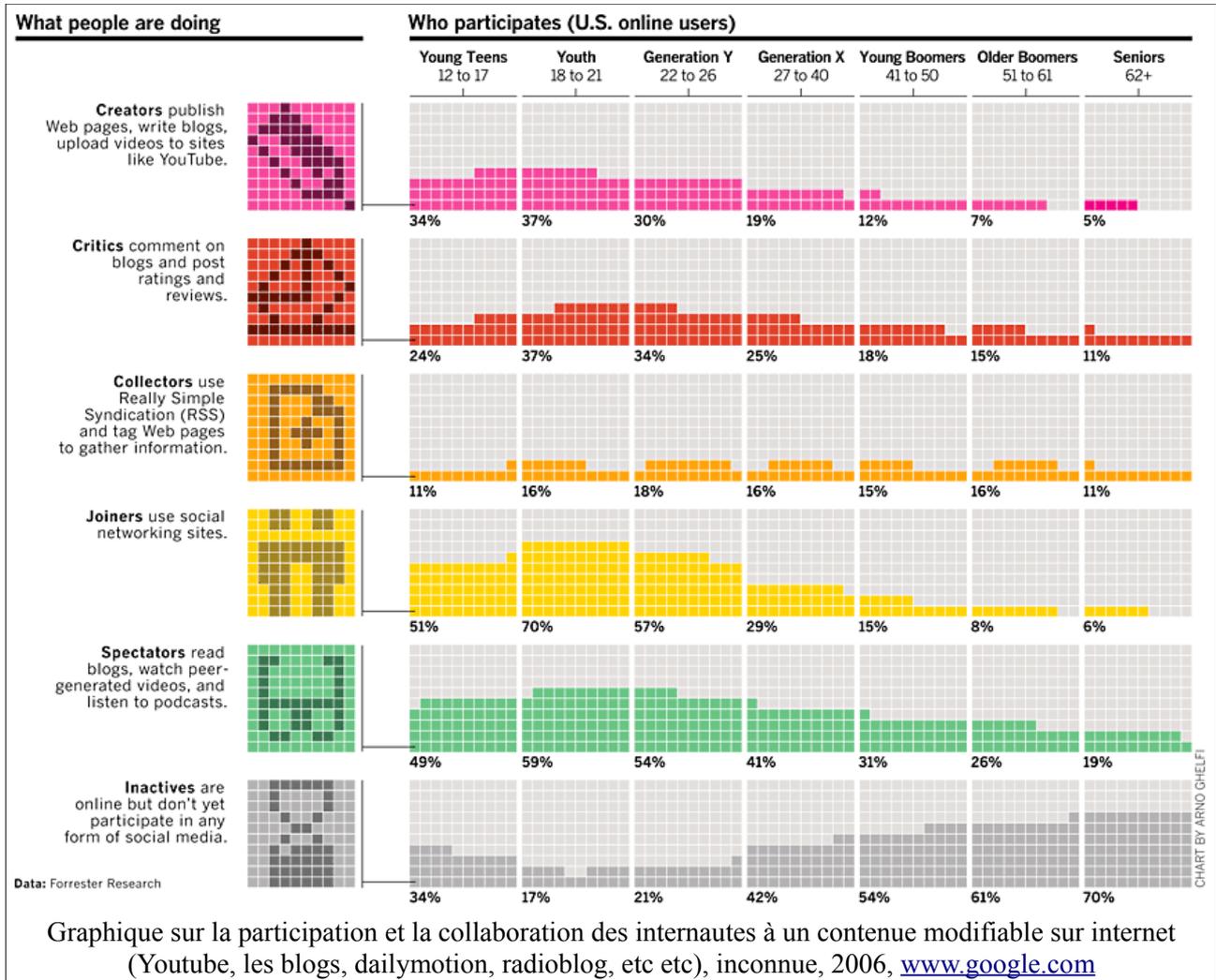


H&M

Fig. 13 Exemples de publicités dans les jeux vidéo, inconnue, 2007, <http://images.google.fr/>

Annexe – V. b.

le futur proche de la mode dans les jeux vidéo: limites technologiques ou communautaires?



Annexe – V. c.

Quant la mode virtuelle influence le réel?



Fig. 1 1er Prix du concours des sims 3dchips-fr, 2006, <http://www.3dchips-fr.com/>



Fig. 2 2ème Prix du concours Sims et ESMOD, 3dchips-fr, 2006, <http://www.3dchips-fr.com/>



Fig. 3 Photo de groupe d'ESMOD participant à la réalisation pour les Sims, 3dchips-fr, 2006, <http://www.3dchips-fr.com/>

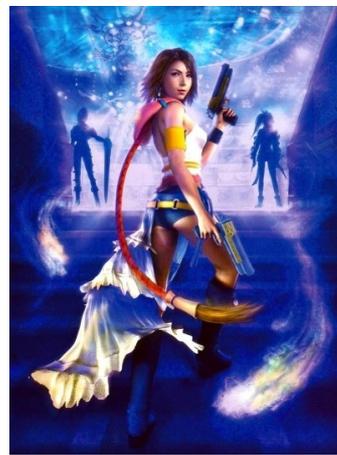


Fig 4, Final Fantasy 10, inconnue, 2004, <http://www.elfland.com.br/>



Fig 5. Final Fantasy 12, inconnue, 2006, <http://www.elfland.com.br/>



Fig. 6 Metal Gear Portable, inconnue, 2006, http://ben606.blog_jeuxvideo.com/images/gd/1168995034.jpg

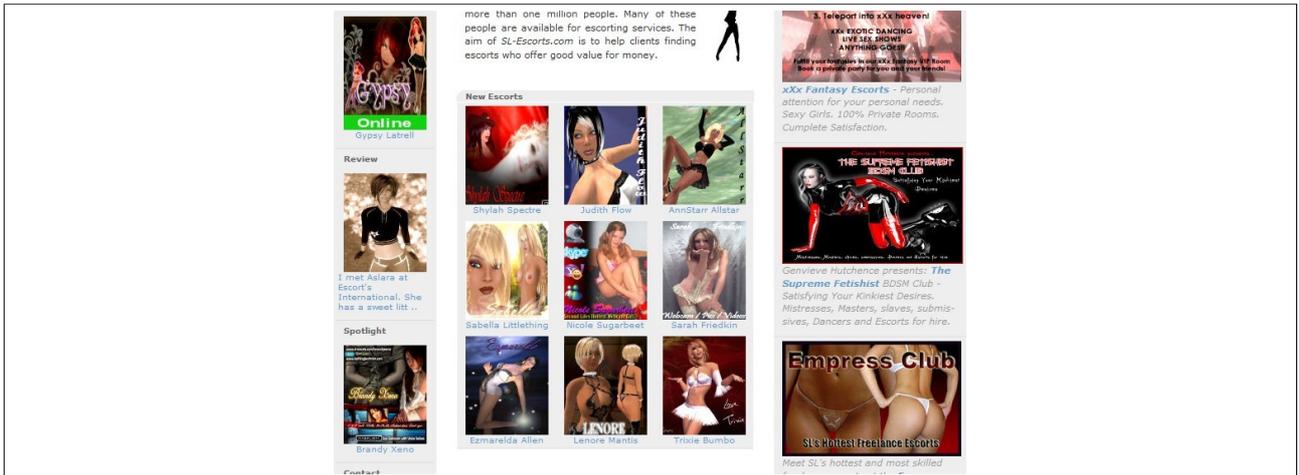


Fig. 7 Capture d'écran d'un site de prostitution virtuel, Brice REBILLARD, 2007, site: www.sl.escorts.com

Glossaire

1-9

2D: *nf.* Voir *3D*

3D: *nf.* abréviation pour trois dimensions, par opposition à un jeu en 2D ou deux dimensions (sur une seule surface, et sans profondeur de champs). La 3D, immerge le joueur dans un décor interactif sur trois axes (x,y et z).

A

add-on: *nm.* Anglicisme utilisé dans les jeux vidéo pour parler des « extentions de jeu ». Un jeu ancien peut bénéficier d'un logiciel à lui accoler pour lui ajouter des nouveautés. Le jeu le plus connu à bénéficier de ces add-on est « The Sims ».

addict/addiction: *nm.* Anglicisme couramment utilisé par les joueurs pour parler de dépendance à un jeu.

arcade: *nf.* Jeux vidéo d'arcade, ou dit de salle d'arcade, est un jeu vidéo qui se joue uniquement dans les salles de jeux vidéo ouverte au public que l'on rencontre dans les centres commerciaux, cinéma, certains cafés ou plus rarement aujourd'hui en France encore, dans des boutiques dédiées exclusivement aux jeux vidéo d'Arcade.

avatar: *nm.* . La définition originelle de l'avatar est celle de la matérialisation d'un dieu sous forme humaine. Mais dans le jeu vidéo, elle en est toute autre. L'avatar c'est le choix intentionnel d'une image qui nous représente sur internet.

B

bits: *nf.* Le bit est une unité de mesure en informatique désignant la quantité élémentaire d'information représentée par un chiffre du système binaire. On en doit l'invention à John W. Tukey et la popularisation à Claude Shannon. Les calculs effectués par les processeurs ne portent généralement pas sur des bits isolés, mais sur une à quelques dizaines de bits simultanément. Les processeurs modernes sont généralement capables de traiter des nombres de 8, 16, 32, 64 ou 128 bits. On retrouve aisément ainsi les générations de consoles 8 bit (les premières) jusqu'au 128 bits (les dernières générations) .

blog: *nm.* Le blog est un lieu d'expression visuel (texte, image,...) et auditif sur internet. C'est un site internet personnel qui appartient à une, ou plusieurs personnes (mais alors épilogueant sur un même thème). L'hébergement de ces nouveaux moyens d'expressions personnels est gratuit et public, à condition de respecter la charte de son utilisation. Chaque hébergeur à sa propre spécialité: journal textuel, blog-vidéo, sonore ou encore photographique.

C

cosplay: *nm.* Anglicisme pour Costume Player, il s'agit simplement de se déguiser, le plus fidèlement possible, en un héros de jeu vidéo ou de manga. On a franchisé ce terme en Cosplayeurs (ou cosplayeuse) pour les adeptes de ces pratiques.

cyberespace: *nm.* Le cyberespace était le terme générique de la fin des années 90 pour ce que nous désignons aujourd'hui par « mondes virtuels ». A l'image de notre espace, infinie et emplie de mystère, le cyberespace serait la représentation de l'immensité de notre Internet et de nos loisirs numériques.

cyber-punk: *nm.* Le Cyberpunk est initialement un genre littéraire issu de la science-fiction décrivant un monde anti-utopique et dont on peut situer l'origine au début des années 1980. Le genre littéraire s'est depuis transformé en un mouvement culturel dont l'influence est visible notamment dans la bande dessinée, le cinéma, la musique, les jeux vidéo et les jeux de rôle. « Le courant Cyberpunk provient d'un univers où le dingue d'informatique et le rocker se rejoignent, d'un bouillon de culture où les tortillements des chaînes génétiques s'imbriquent. » Bruce Sterling

D

démo, demo: *nf.* Anglicisme de « demonstration » francisé par la suite avec l'accent pour « démo ». Une démo est un jeu distribuer avant sa conception et sa sortie finale, un peu à l'image d'une bande annonce au cinéma. Jouable, ou non, la démo peut aussi désigner un petit programme de démonstration des capacités techniques d'une console de jeu.

Dreamcast: *nf.* Console troisième génération de SEGA aux capacités impressionnantes pour l'époque. Malheureusement les problème financiers de SEGA poussèrent la firme à arrêter la production de sa console, aujourd'hui recherchée par les fans.

E

émulateur: *nm.* voir retro-gaming.

extension: *nf.* voir Add-on.

F

Famicom: *np.* pour Family Computer, première console véritablement grand public du monde, construite par Nintendo.

FF: *abréviation.* pour Final Fantasy, il existe aujourd'hui 12 épisode de cette grande saga, le 13ème est en préparation.

G

gameplay: *nm.* façon de jouer au jeu. Anglicisme pour désigner la manière dont le jeu se joue: avec une manette, une souris, un stylet optique, des capteurs de mouvements, ou avec un accessoire.

gamer: *nm.* Un joueur passionné par les jeux vidéo (anglicisme). Le terme gamer connaît plusieurs degrés de compétences, tels que pro-gamer ou hardcore gamer (voir définitions).

geek: *nm.* Anglicisme courant et fréquemment utilisé depuis 2006 pour parler des no-life ou des nerd (voir définitions).

goodies: *nm.* Anglicisme utilisé pour parler de tout produits dérivés autour d'un jeu, d'un manga,

d'un film, ou de tout autre support pouvant être adulé.

H

hardcore gamer: *nm.* Anglicisme désignant les joueurs pur et dur à l'image du nerd ou du geek. Il passe plus de temps sur les jeux vidéo que les joueurs « normaux », et surtout, il s'amuse à finir les jeux à 100%.

hardware: *nm.* Anglicisme utilisé pour parler de tout ce qui touche à l'électronique physiquement, opposé au terme Software, pour tout ce qui est des logiciels.

hit: *nm.* Anglicisme passé dans le langage courant des joueurs pour parler des best-seller.

K

konami: *np.* Société japonaise pour la conception et le développement de jeu vidéo.

L

Log-in: *verbe anglais.* utilisé pour la connection personnalisé à un site. Aujourd'hui les internautes ont francisé le terme et utilisent volontiers le verbe « se logger » (ou loguer) pour se connecter à un jeu vidéo sous son propre avatar ou plus simplement à un site internet à connection par membre.

M

Microsoft: *np.* Société de produit informatique mondiale qui a envahi le marché du jeu vidéo en 2002 avec sa « Xbox » (console troisième génération).

MMORPG: *abréviation.* Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. En français: Jeu en ligne (sur internet) massivement multi-joueurs. On nomme ainsi tout les jeux jouable sur internet qui se jouent à plusieurs dans un monde persistant et virtuel.

monde persistant: *nm.* Terme purement français utilisé comme substantif au terme « monde

virtuel ».

motion-capture: *nf.* Technique utilisée par les graphistes de jeux vidéo en trois dimensions afin d'obtenir des mouvements naturels aux personnages de jeu. On utilise de vrais acteurs équipés de capteurs que l'on fait déplacer de la manière souhaitée pour enregistrer les mouvements retranscrits par la suite en données numériques.

multijoueur: *nm.* Désigne les jeux qui propose des parties ou plusieurs joueurs simultanément peuvent jouer ensemble.

N

nerd (ou neurde): *nm.* Anglicisme utilisé pour parler des jeunes qui consacrent tout leurs efforts et leurs temps à l'informatique et l'électronique. Il est souvent seul et n'aime pas s'intégrer à la société.

NES: *np.* Nintendo NES; la première console de Nintendo, sortie en 1983 au Japon puis 1984 en Europe et aux États-Unis (cette console est appelé Famicom au Japon)

Nintendo: *np.* Entreprise japonaise de jeu vidéo, console et jeu de société dirigée par Miyamoto. Célèbre dans le monde entier grâce à ses jeux fars: Mario, Zelda et Donkey Kong.

Nintendo DS: *nf.* DS pour Dual Screen, soit une console de jeu de la marque Nintendo disposant de deux écrans, dont l'inférieur est tactile. Cette console, sortie en 2005, touche toutes les tranches d'âge et les « non-joueurs » grâce à une ludothèque orientée aussi bien pour les enfants, les jeunes adultes ou encore des jeux de logiques, de sudoku, d'apprentissage à une langue et d'entraînement cérébral pour les adultes.

No-life: *nm.* Anglicisme utilisé aujourd'hui pour décrire le phénomène vieux de vingt ans et très tabou au Japon des hikikomori, ou Otaku. Sous ses termes se cache le confinement total d'un jeune dans sa chambre. Souvent passionné de mangas, de jeux vidéo ou de dessins animés japonais, il décide de fuir la réalité en s'évadant dans la magie de ses passions. Ce malaise, plus que cette maladie, frappe aujourd'hui de nombreux jeunes qui ne sentent pas nés « dans le moule » et baissent les bras face au système trop sélectif de l'enseignement scolaire japonais. Ce phénomène arrive aujourd'hui en occident, la nouvelle génération numérique prône la facilité de tout avoir, et ce, tout

de suite, grâce aux téléchargements; la vie idyllique de leurs avatars qu'ils contrôlent toutes la journée sur internet; la facilité d'avoir des contacts, même éphémères. Depuis Juin dernier, une chaîne de télévision (disponible pour le moment uniquement sur la FreeBox) porte le nom de No-Life, avec comme baseline: « Il n'y a pas que la vraie vie dans la vie »

non-joueur: *nm.* Composé utilisé par les firmes et les joueurs de jeux vidéo pour désigner les personnes qui d'habitude ne jouent pas aux jeux vidéo.

O

Online: *nm.* Anglicisme fréquemment utilisé pour parler du fait d'être « en ligne », ou connecté sur internet.

P

PC: *nm.* Anglicisme abrégé pour Personal Computer. Aujourd'hui utilisé pour désigner un ordinateur de bureau; contrairement au « portable » qui sera lui un Laptop.

pixel-art: *nm.* Le pixel art qui se traduit simplement par l'art du pixel, désigne la réalisation d'une composition numérique (ou image numérique) pixel par pixel, en utilisant un nombre limité de couleurs.

Playstation: *nf.* Voir *Sony*

pro-gamer: *nm.* Anglicisme utilisé pour parler des joueurs professionnels. Une profession assez récente qui glorifie des jeunes qui excellent dans un jeu. Des sponsors et un agent lui sont attribués, pour en contre partie, jouer dans le monde entier contre d'autres joueurs lors de salons spéciaux. L'un des joueurs les plus connus au monde est français, il s'appelle Bertrand Gropellier. Exilé en Corée du Sud (le statut de pro-gamer est plus courant dans ce pays) pour continuer sa carrière, il y a aujourd'hui même le terme pour devenir champion de poker.

Programme: *nm.* Application sur ordinateur ou console qui peut s'exécuter sur cette dernière pour lui donner une fonction. Par exemple un utilitaire de gestion et d'édition d'image.

PSP: *np.* Nouvelle console portable de Sony.

R

réalité virtuel: *nf.* Terme popularisé par le film « le cobaye » de Brett Leonard et surtout par l'équipement mis au point en 1986 par un chercheur américain Jaron Lanier.

retro-gaming: *nm.* Popularisé dans les années fin 90 grâce aux émulateurs (programmes permettant de jouer à de vieux jeux vidéo en recréant le hardware de la console en lignes de code software), le retro-gaming est un mouvement de nostalgique constant à faire revivre les vieilles consoles et les vieux jeux vidéo. Le mouvement français le plus important dans ce domaine est celui de l'association MO5 qui tente à créer le premier musée de l'informatique et organise déjà des « infotiquaire » (puce informatique vintage). [Www.mo5.com](http://www.mo5.com)

RPG: *abréviation.* De l'anglais « role playing game », catégorie de jeu vidéo qui sont des jeux principalement d'aventure et d'action. Le joueur suit un scénario plus ou moins linéaire ou il fait évoluer ses personnages à force de remplir les quêtes qui lui sont dressées.

rhythm'n game: *nm.* Anglicisme créé par les Japonais pour désigner les jeux vidéo de musique (appelée aussi « Bimani »)

S

SEGA: *np.* firme japonaise de jeux vidéo créant des consoles (Master System, Megadrive et Dreamcast, mais ne fabrique plus de console depuis 2003) et des jeux (dont la mascotte est Sonic). Au côté de Nintendo, Sony et Microsoft, SEGA demeure un pionné du jeu vidéo.

Sega Saturn: *nf.* Console deuxième génération de SEGA qui pouvait générer des graphismes en trois dimensions. Console au succès mitigé en Europe et Etat-Unis, mais à la forte notoriété dans toute l'Asie.

Software: *nm.* Voir *Hardware*.

Sony: *np.* Marque japonaise de produits électroniques. Débute dans le jeu vidéo à partir de 1995 avec la fameuse « Playstation ». Console au nom aujourd'hui passé branduit pour beaucoup de non-

joueurs. Aujourd'hui, Sony a sortie la troisième génération de sa console: la « Playstation 3 ».

W

Web: *np.* Le World Wide Web, littéralement la « toile (d'araignée) mondiale », est communément appelé le Web, parfois la Toile ou le WWW. C'est un système hypertexte public fonctionnant sur Internet et qui permet de consulter, avec un navigateur, des pages mises en ligne dans des sites. L'image de la toile vient des hyperliens qui lient les pages Web entre elles. On utilise aujourd'hui couramment cette expression pour parler plus simplement de l'internet.

Web Cam: *nf.* Petite caméra qui se branche à un ordinateur qui permet de filmer et de retranscrire aussitôt le signal en numérique pour le diffuser sur l'Internet. Son fonctionnement est surtout utilisé pour les conversations sur l'Internet, mais il est aussi possible de faire de la vidéo surveillance ou des petits films.

Wow: *abréviation.* De World of Warcraft le plus célèbre jeu communautaire sur internet qui plonge le joueur dans un monde très orienté Héroïc Fantasy.