

VOCABULAIRE ADDICTO

L'addictologie est la science qui étudie les phénomènes de dépendance envers un produit ou un comportement. Elle porte sur les addictions physiologiques, comme l'alcoolisme, la toxicomanie ou le tabagisme, ou psychologiques, comme les troubles du comportement alimentaire ou la dépendance aux jeux. L'addictologie met en lumière des comportements compulsifs présents dans tous les états de dépendance, tels que des facteurs génétiques, des troubles psychologiques ou des traumatismes.

C'est quoi l'addiction ?

L'**addiction** est une relation de dépendance plus ou moins aliénante pour l'individu, et plus ou moins acceptée voire parfois totalement rejetée par l'environnement social de ce dernier, à l'égard :

- d'un produit: drogue, tabac, alcool, médicaments...
- d'une pratique: jeu, achat, sexe, Internet...

Plus récemment on a mentionné la possibilité d'une addiction à tout ou presque: le travail (workaholisme), le sport etc.

La dépendance

On peut être **dépendant** à une substance ou à plusieurs substances à la fois.

On peut également être dépendant à un comportement, ce sont les addictions sans substances (telles la dépendance aux jeux d'argent, la dépendance aux consoles de jeux...).

Les substances auxquelles on peut être dépendant sont des substances psychoactives.

(voir http://www.drogues-dependance.fr/s_informer-substance_psychoactive.html).

Les substances psychoactives peuvent être licites (c'est-à-dire autorisées par la loi): le tabac, l'alcool, certains médicaments.

La dépendance désigne un état psychologique et/ou physique qui se manifeste par un besoin irrépressible et répété, jamais réellement assouvi. Celui-ci peut être

lié à une consommation de produits (d'alcool, de tabac, de psychotropes) ou à un comportement (addiction au jeu, au sexe, à Internet...). La situation de dépendance d'un individu peut avoir de lourdes conséquences sur un plan familial, social, professionnel, car elle entraîne des conduites à risque et des mécanismes de repli sur soi. L'addictologie est le domaine médical qui traite ces questions.

La **prévention** désigne l'ensemble des actes et des mesures qui sont mis en place afin de réduire l'apparition des risques liés aux maladies ou à certains comportements qui s'avèrent néfastes sur la santé. On parle de prévention dans le domaine de la sécurité routière pour diminuer les risques d'accident, dans le domaine de la santé avec toutes les mesures prises pour éviter la survenue ou la propagation d'une maladie... La prévention a une visée de protection et d'alerte devant un comportement dangereux (fumer, manger trop gras, la sédentarité...).

La **réduction des risques** est une stratégie de santé publique qui vise à prévenir les dommages liés à l'utilisation de « drogues ». La réduction des risques concerne tous les usages, qu'ils soient expérimentaux, récréatifs, ponctuels, abusifs ou inscrits dans une dépendance. Les risques principalement associés aux drogues sont les risques de dépendance, de lésions somatiques et les risques psychosociaux. Ils peuvent avoir pour conséquences une morbidité, une mortalité et une exclusion sociale que les stratégies de réduction des risques se proposent de réduire.

Cette approche s'inscrit dans une démarche de promotion de santé physique, mentale et sociale. La réduction des risques se distingue de la prévention de l'usage et des traitements, dont elle se veut complémentaire. En effet si les traitements ont pour objectif un changement d'ordre sanitaire et/ou psychosocial, si la prévention a pour objectif de diminuer l'incidence de l'usage de drogues dans la population, la réduction des risques, quant à elle, a pour objet de réduire les risques et de prévenir les dommages que l'usage de drogues peut occasionner chez les personnes qui ne peuvent ou ne veulent pas s'abstenir d'en consommer.

ADSL

Technique de communication numérique. Elle permet d'utiliser une ligne téléphonique, une ligne spécialisée, pour transmettre et recevoir des données numériques de manière indépendante du service téléphonique conventionnel via un filtre ADSL branché à la prise. La technologie ADSL est massivement mise en œuvre par les fournisseurs d'accès à Internet pour le support des accès dits « haut-débit ».

Avatar

Personnage représentant un utilisateur sur Internet et dans les jeux vidéo. À l'origine, il s'agit de l'incarnation numérique d'un individu dans le monde virtuel d'un jeu en ligne.

Blog

Type de site web – ou une partie d'un site web – utilisé pour la publication périodique et régulière d'articles, généralement succincts, et rendant compte d'une actualité autour d'un sujet donné ou d'une profession. À la manière d'un journal de bord, ces articles ou « billets » sont typiquement datés, signés et se succèdent du plus récent au plus ancien.

CNIL

(Commission nationale de l'informatique et des libertés)

Chargée de veiller à ce que l'informatique soit au service du citoyen et qu'elle ne porte atteinte ni à l'identité humaine, ni aux droits de l'homme, ni à la vie privée, ni aux libertés individuelles ou publiques.

Code QR



Type de code-barres en deux dimensions constitué de modules noirs disposés dans un carré à fond blanc. L'agencement de ces points définit l'information que contient le code. QR (abréviation de Quick Response) signifie que le contenu du code peut être décodé rapidement après avoir été lu par un lecteur de code-barres, un téléphone mobile, un smartphone, ou encore une webcam. Son avantage est de pouvoir stocker plus d'informations qu'un code à barres, et surtout des données directement reconnues par des applications, permettant ainsi de déclencher facilement des actions comme :

- naviguer vers un site internet, visiter un site web ou mettre l'adresse d'un site en marque-page ;

- regarder une vidéo en ligne ou un contenu multimédia,
- déclencher un appel vers un numéro de téléphone ou envoyer un SMS ;
- envoyer un courriel ;
- faire un paiement direct via son téléphone portable.

EPN

Un Espace public numérique (EPN) permet d'accéder, de découvrir, de s'informer, d'échanger, de créer et de s'initier aux outils, aux services et aux innovations liés au numérique dans le cadre d'actions diversifiées : rencontres, débats, ateliers collectifs d'initiation ou de production, médiations individuelles, libre consultation, etc. Les EPN proposent des accès à Internet, ainsi qu'un accompagnement qualifié pour favoriser l'appropriation des technologies et des usages de l'Internet fixe et mobile. C'est ouvert à tous

E-book

Support électronique en forme de tablette comportant une mémoire vive et permettant la lecture d'un texte sur écran.

Facebook

Service en ligne de réseautage social, qui permet à ses utilisateurs de publier du contenu et d'échanger des messages.

Flashcode



Marque désignant un format de données propriétaire de code à pixels (datamatrix), développé par l'Association française du multimédia mobile. Ces pictogrammes composés de carrés peuvent notamment être décodés par des téléphones mobiles disposant du lecteur flashcode. Certains téléphones mobiles sont déjà équipés de ce lecteur, pour d'autres, il est nécessaire de l'installer. La photographie d'un flashcode, comme celle d'autres types de code-image, avec un portable peut déclencher différentes actions, telles que :

- se connecter à un site Web pour consulter un article ;
- envoyer un SMS, un MMS ou un courrier électronique ;
- faire un appel téléphonique ;
- enregistrer une carte de visite dans ses contacts.

Geek

Personne ayant une passion à laquelle elle consacre beaucoup de temps (informatique, figurines, consoles anciennes, etc.).

Hacker

Personne qui aime explorer les détails d'un système (souvent informatique) ou d'un programme pour en étendre les capacités, par opposition à la plupart des utilisateurs.

Hashtag (signe typographique : #)

Utilisé sur internet où il permet de marquer un contenu avec un mot-clé plus ou moins partagé. Il est particulièrement utilisé sur les réseaux sociaux.

In real life

Sur l'Internet, l'expression « vraie vie » renvoie à la vie menée dans le vrai monde.

Multimédia

Au départ, il désigne une création recourant à une multiplicité de médias : l'image, le son et le film ou la vidéo. Depuis, son sens a dérivé pour englober les logiciels, matériels et contenus éditoriaux interactifs mettant en œuvre l'image fixe ou animée, le son, le texte.

Nfc

La communication en champ proche est une technologie de communication sans-fil à courte portée et haute fréquence, permettant l'échange d'informations entre des périphériques jusqu'à une distance d'environ 10 cm. Par exemple :

- le paiement en utilisant une carte bancaire sans contact, ou un appareil mobile (téléphone portable, smartphone, ordinateur portable, tablette numérique...) sur un terminal de paiement sans contact;
- paiement du parking à une borne acceptant le paiement sans contact à l'aide de son terminal mobile NFC;
- gestion de coupons de réduction dans un magasin, gestion de points de fidélité chez les commerçants...

Nolife

Littéralement : « pas de vie », se dit d'une personne qui investit trop de temps dans une activité au détriment des autres aspects de sa vie.

Selfie

Autoportrait photographique réalisé avec un appareil photographique numérique, un téléphone mobile (téléphone intelligent ou photophone) voire une webcam puis téléversé sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr, et autres Flickr) pour renseigner son profil ou son avatar, pour documenter sa présence dans un lieu ou auprès de quelqu'un (notamment une photo volée ou consentante à côté d'une célébrité), partager son état du jour, publier certaines scènes particulières. Généralement prise sur le vif, ce type de photographie est réalisé avec un appareil à bras portant ou à l'aide d'un miroir lorsqu'il ne comporte pas de caméra frontale.



Snapchat

Application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles de type iOS et Android. Cette application permet d'envoyer des messages avec des images ou vidéos qui s'autodétruisent au bout de 1 à 10 secondes (la durée est choisie par l'utilisateur). L'application permet également aux utilisateurs de créer une Story (« histoire »), chaque Story ayant une durée de vie de 24 heures.

Troll

Nom donné aux perturbateurs ou provocateurs sur les forums. Désigne aussi parfois la discussion ainsi perturbée.

Tweet (gazouillis)

Message court de 140 caractères. Dans ces tweets, il est possible de publier un lien, une image, et d'assortir votre message de hashtags et de mentions.

Twitter

Appeler communément une plateforme de microblogging, c'est-à-dire un dérivé du blog qui permet de publier des messages courts.

WiFi

Un réseau WiFi permet de relier sans fil plusieurs appareils informatiques (ordinateur, routeur, décodeur Internet, etc.) au sein d'un réseau informatique afin de permettre la transmission de données entre eux.



Le jeu en général

Bêta

Phase de test externe d'un jeu avant la sortie de celui-ci. Les testeurs ont pour mission de trouver les bugs (anomalies) à corriger par les programmeurs.

Bootleg

Copie piratée d'un jeu, ou jeu illégal.

Déco

Déconnexion. Départ volontaire ou perte de connexion accidentelle d'un joueur.

F2P (free to play)

Modèle économique de jeu incluant la gratuité de l'accès au jeu généralement, compensé souvent par des micro-achats dans le jeu sur des contenus inédits (équipements, monture, etc.).

Freeze

Blocage ou interruption d'un jeu sur une image. Synonyme de « plantage ». De l'anglais « gel ».

Gameplay

Désigne le scénario de jeu ou la façon de jouer.

Hack

Programme, la plupart du temps interdit, qui vise à manipuler le système pour donner un avantage déloyal.

Level

Niveau de jeu.

Offline

Mode de jeu qui ne nécessite pas d'utiliser Internet ou un joueur qui n'est pas connecté. De l'anglais « hors ligne ».

Online

Mode de jeu qui utilise Internet ou un joueur qui est connecté. De l'anglais « en ligne ».

Pad

Abréviation de l'anglais gamepad, « manette de jeu ».

Retrogaming

Activité consistant à jouer à des jeux vidéo anciens.

Trailer

Terme anglais, « bande-annonce ». Vidéo publicitaire d'un jeu encore en développement.

Quelques grands types de jeux :

Jeu d'action

Jeu faisant appel de la part du joueur à une mise à l'épreuve de ses réflexes et de son habileté à diriger l'avancement de la partie à travers le temps et l'espace du jeu.

Jeu de plate-forme

Type de jeu d'action dans lequel le joueur contrôle un personnage évoluant dans des niveaux par la maîtrise de sauts d'une plate-forme suspendue à une autre, mais aussi pour franchir des obstacles, des fosses, ainsi que divers « pièges » tendus et d'éventuels ennemis.

Jeu de combat

Le joueur incarne un combattant disposant de multiples prises et coups.

Shoot them up

D'après l'expression anglaise, « mitraillez-les ». Caractérise un type de jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un personnage ou un engin devant détruire des hordes d'ennemis arrivant par vague. Ce type de jeu met l'accent sur le tir effréné.

MMOG

Massively Multiplayer Online Game, « jeu en ligne massivement multijoueur ». Ce type de jeu est caractérisé par la présence d'un univers accueillant un très grand nombre de joueurs simultanément.

Open world

Jeu où le joueur peut évoluer librement dans un espace défini, non découpé en niveaux.

Jeu de rôle ou RPG

Ce type de jeu s'inspire des jeux de rôle sur table tel que Donjons & Dragons. La majorité d'entre eux invite le joueur à incarner un ou plusieurs « aventuriers » qui se spécialisent dans un domaine spécifique (combat, magie, etc.) et à les faire progresser à l'intérieur d'une intrigue linéaire. Les RPG peuvent être massivement multijoueurs en ligne (MMORPG).

Survival Horror

Le survival Horror place le joueur dans un univers menaçant et dans lequel il doit survivre. Ces jeux utilisent des éléments traditionnels du film d'horreur pour créer un climat de danger permanent, tels que des monstres (vampires, zombies, dinosaures...), des perturbations atmosphériques et autres éléments morbides. Un des principaux éléments de Gameplay est le nombre limité de munitions.

Jeu de stratégie

Tous les jeux de stratégie font appel à la réflexion du joueur pour résoudre des casse-tête, des énigmes, trouver son chemin dans des dédales, etc. Il emprunte souvent des éléments provenant du jeu d'aventure. Certains jeux de stratégie donnent au joueur le contrôle d'une région spécifique ou d'une armée. Le commerce, la construction et la gestion des affaires diplomatiques sont divers facteurs parmi tant d'autres que le joueur peut influencer. Certains jeux, tel ceux de la série Civilization simulent plusieurs périodes historiques.

Il existe différents sous-genres :

- le jeu de stratégie tour par tour, inspiré de jeu d'échecs et des jeux de carte ;
- le jeu de stratégie en temps réel, ou RTS ;
- le jeu de grande stratégie, qui place un joueur à la tête d'une nation ;
- 4X jeu qui est particulièrement complexe, qui met l'accent sur le développement technologique et économique d'un empire virtuel ;
- le wargame, jeu de stratégie axé sur la guerre.

Jeu de labyrinthe

Le joueur y incarne un héros prisonnier d'un labyrinthe. Suivant le jeu, le but du joueur peut être d'échapper

à des ennemis, eux aussi prisonniers du labyrinthe, tout en essayant de parcourir tout le labyrinthe ou de collecter des objets disséminés dans le labyrinthe.

Jeu de puzzle

C'est un jeu de réflexion dans lequel le joueur doit assembler des pièces ou explorer des lieux complexes tel qu'un dédale. Ce genre flirte fréquemment avec le jeu d'aventure et le jeu éducationnel.

Jeu de simulation de transport

Jeu visant à reproduire de manière réaliste les sensations ressenties aux commandes d'une voiture, d'un avion, d'un tank, d'un train, etc. Ils tiennent compte des lois de la physique, des limites de la réalité et d'un certain nombre de paramètres du comportement propre aux engins pilotés.

Jeu de sport

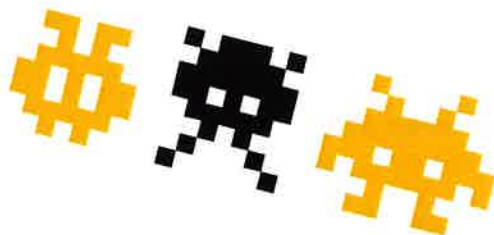
Simulation de nombreuses disciplines sportives, telles que le golf, le tennis, le hockey sur glace, etc.

Jeu de courses

Le joueur est aux commandes d'un véhicule et doit effectuer un nombre déterminé de tours de piste et lutter contre d'autres pilotes, en vue d'obtenir une place sur un podium.

Jeu de rythme

Le but est de suivre une séquence de mouvements ou maintenir un rythme particulier. Les jeux se jouent à l'aide du clavier ou d'une manette de jeu. D'autres requièrent un tapis de danse ou une réplique d'un instrument de musique.



Les joueurs

Casual gamer ou Casu

Joueur qui joue de temps en temps, sans prendre le temps de finir ses jeux « à fond » et sans particulièrement chercher à approfondir sa connaissance de la culture vidéoludique. Parfois utilisé dans un sens péjoratif. De l'anglais « joueur occasionnel ».

Cheat

Ensemble des moyens permettant de modifier les règles du jeu de manière à le rendre plus facile. De l'anglais « tricher ».

Gamer

Joueur régulier.

Geek

Personne passionnée par les nouvelles technologies en général. Terme anglais, « allumé (de l'informatique) ».

GG (good game)

« Bon jeu » ou « bonne partie » ou encore « bien joué » Se dit avant ou après la partie, pour souhaiter de prendre du plaisir ou pour remercier ses coéquipiers et adversaires.

Hardcore gamer

Joueur qui s'implique énormément dans le jeu vidéo, joue beaucoup et/ou explore les jeux entièrement afin d'en dénicher les subtilités. Expression anglaise, « joueur passionné », « joueur accro ».

HF (Have fun): (« Amusez-vous bien »)

Adressé à l'équipe adverse, il peut être accompagné d'un GL (Good luck) en début de partie.

Kicker

Fait d'expulser un joueur d'un groupe ou d'une partie parce qu'il joue contre les règles. Francisation du verbe anglais to kick, « donner un coup de pied à ».

MJ

Sigle de « Maître du Jeu ». Groupe de joueurs fondateurs du serveur de jeux.

Newbie ou Noob

Débutant dans un jeu vidéo. Les dérivations nobster, noobsta, naab, ou encore noobzor accentuent la connotation négative.

No-life

Le fait de jouer sans s'arrêter, au détriment de la vie quotidienne, sociale, professionnelle, affective... Ce terme anglais signifie « pas de vie ».

Pro GaMer (PGM)

Joueur professionnel de jeu vidéo.

Roxor

Quelqu'un de remarquable. Très utilisé dans les jeux vidéo pour qualifier un joueur très puissant.

Sport électronique

Pratique professionnelle du jeu vidéo.

Team

Groupe de joueurs jouant ensemble pour accomplir une tâche. Ce terme est couramment utilisé dans les jeux vidéo multijoueurs en réseau. Parfois les membres d'un team se réunissent régulièrement et se connaissent bien ou connaissent bien leurs méthodes de jeu. De l'anglais « équipe ».

Whiner

Qualificatif généralement destiné aux mauvais perdants. De l'anglais « pleurnichard ».

Personnages et techniques de jeu

Agilité

Caractéristique d'un personnage regroupant ses techniques de saut, d'arc, de discrétion, d'infiltration ou de crochetage dans certains jeux.

Combo

Abréviation de l'anglais combination, « combinaison ». Enchaînement d'actions réalisées par le joueur, et qui font exécuter au personnage un mouvement particulier, comme le lancement d'une boule de feu, des enchaînements de coups, etc.

Deathmatch

Terme anglais, « combat à mort / sans merci », « duel à mort / sans merci » ou « match à mort ». Mode de jeu multijoueur où il faut éliminer le plus de monde possible, chacun pour soi. Autre terme : FFA (free for all), « mêlée générale », « chacun pour soi ».

