

## Mon thésaurus – liste contrôlée de marqueurs uniques pour bibliothèque de références Zotero

	Marqueur unique <sup>v</sup>	Description, synonymes, note d'intention
Marqueurs de méthode	<b>_nettoyé</b>	La référence a été vérifiée et corrigée. Elle est prête à être citée.
	<b>_lu</b>	Parcouru, survolé ou lu dans le détail. Aussi : écouté ou vu pour les podcasts, les conférences, les vidéos, etc.
	<b>_bibliographie analysée</b>	J'ai parcouru la bibliographie et récupéré dans ma bibliothèque toutes les références intéressantes qui n'y étaient pas encore.
	<b>_urgent à lire</b>	Dans le prochain mois. Promis.
	<b>_[nom du projet]</b>	_conférence2021, _TP2, _Thèsechapitre4, _Timeline2020
Marqueurs de description et d'évaluation	<b>_publication majeure</b>	Pour moins de 5% de vos références.
	<b>_pas intéressant</b>	Pour ne pas le réévaluer dans 6 mois ou 1 an.
	<b>_révisé par les pairs</b>	Peer-reviewed, relu par comité de lecture scientifique
Marqueurs thématiques	<b>_jeu</b>	Game, play, ludique, playfulness, attitude ludique
	<b>_enfant</b>	Kids, children, 3-17 ans, élève
	<b>_adulte</b>	Étudiants, 18+
	<b>_ainé</b>	65+. Retraité, personne âgée, elderly, [avec _thérapie : démence, Alzheimer]
	<b>_éducation</b>	Apprentissage, formation, pédagogie : utiliser _ludification si jeu+éducation
	<b>_ludification</b>	Gamification. Techniques du jeu pour l'éducation. Badge. Pointification.
	<b>_thérapie</b>	Soin, hypnose, désordre mental, psychodrama, sociodrama, cbt, art therapy
	<b>_mémoire</b>	Rétention
	<b>_simulation</b>	Modélisation, réalisme
	<b>_copyright</b>	Creative Commons, droit d'auteur, plagiat, contrefaçon, domaine public, authorship, licence, trademark, patent, contrat, piratage
	<b>_jouet</b>	Toy, objet, poupée, pion
	<b>_fair play</b>	Attitude ludique, règles sociales, unfairness, dynamique de groupe, contrat social, hospitalité
	<b>_mécanique</b>	Règles du jeu, système de jeu, balance
	<b>_émotion</b>	En général (ou autres que les 5 ci-dessous) :
	<b>_motivation</b>	Actif : Engagement, grit, perseverance, investissement, concentration, focus
	<b>_immersion</b>	Passif : Absorption, transportation, fascination, cercle magique, ooc comments, metagame, attention, distraction, flow, interruption
	<b>_auto-efficacité</b>	Self-efficacy, empowerment, fierté, compétence
	<b>_bleed</b>	Émotions du personnage débordent sur le joueur et vice versa
	<b>_sécurité</b>	Safe space, sécurité émotionnelle, care, emotion control
	<b>_arbitrage</b>	Maître de jeu, adjudication, referee, organisateur, ruling, autorité.
	<b>_communication</b>	Description, clarté, échange verbaux et non verbaux, flux,
	<b>_incertitude</b>	Informations cachées, incomplètes, hasard.
	<b>_collaboration</b>	Jeu partagé, négociation, coopération, sélection collective des règles, shared worldbuilding.
	30..50 marqueurs uniques	Si possible, ne dépassez pas 100 marqueurs uniques pour 5000 références.

Pour en savoir plus, lire le billet sur Zotero Francophone à <https://zotero.hypotheses.org/???>