

# L'Addiction dans les jeux vidéo

Analyse thématique dans le cadre du partiel de Sciences humaines



20 avril 2013

Créé par : DIANINGANA Jeryce

# SOMMAIRE

---

<b>I- Introduction</b>	<b>P.2</b>
a) Qu'est ce que l'addiction	P.2
b) Les effets des jeux vidéo	P.3
<b>II- Jeu Fin Semestre : Nexus</b>	<b>P.4</b>
<b>III- Comment rendre sont jeu addictif</b>	<b>P.4</b>
<b>IV- Conclusion</b>	<b>P.5</b>
<b>V- Index des Sources</b>	<b>P.6</b>

# I- Introduction

Mon choix pour ce dossier s'est fait naturellement, sur l'un des derniers brainstormings avec mon groupe sur notre jeu de cette fin de semestre. N'importe quel concepteur de jeu souhaite que le joueur prenne un grand plaisir sur sa création, et ne veux surtout pas qu'il s'en lasse au bout d'une dizaine de minute dès la première partie, avant de traiter ma problématique je vais d'abord trouver réponse a cette question qui est : « Qu'est ce que l'addiction », avant de traiter ma problématique qui est « Comment rendre sont jeu addictif ? » je vais aussi vous faire une brève description de mon jeu de fin de semestre.

## A) QU'EST CE QUE L'ADDICTION ?

Ma définition : L'addiction est un lien assez fort avec un produit ou une pratique qui prend une place assez importante dans le quotidien d'une personne pour qu'une fois l'activité arrêter un malaise s'installe

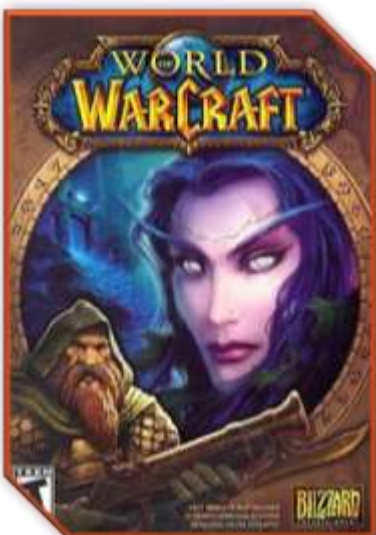
Définition trouvé sur le site Futura-Santé : « *L'addiction désigne l'asservissement d'un sujet à une substance ou une activité dont il a contracté l'habitude par un usage plus ou moins répété.* »

Définition trouvé sur le site Wikipedia : « *L'addiction, ou dépendance est, au sens phénoménologique, une conduite qui repose sur une envie répétée et irrépressible, en dépit de la motivation et des efforts du sujet pour s'y soustraire.* »

Après avoir lu ces définitions on peut voir que des mots comme « Irrépressible » ou « Contracté » des termes qui rentre dans le champ lexical de la Maladie. On pourrait

confondre l'addiction avec une dépendance mais se n'est pas la même chose, la différence avec celle-ci est que l'organisme est incapable de fonctionner correctement sans le produit qui est à l'origine de cette dépendance.

L'addiction est donc par définition une chose négative.



## B) LES EFFETS DES JEUX VIDEO

---

Lorsqu'il s'agit de jeux vidéo, les journalistes, la télévision parlent beaucoup plus des mauvais effets d'une addiction, pendant plusieurs années et encore aujourd'hui les jeux vidéo ont toujours cette image de « mauvaise drogue » pour beaucoup de personnes, peut-on les en vouloir ? Lorsque l'on voit aux infos que des jeunes joueurs sont morts à cause de leur longue session de jeu

(<http://www.spi0n.com/mort-apres-23-heures-de-world-of-warcraft/>) ou qu'un meurtre a été commis

(<http://www.pspgen.com/meurtre-jeu-halo-3-actualite-184076.html>) il est tout à fait normal que les gens ont peur et que dès que l'occasion se présente ils remettent le moindre problème dessus.

Mais les effets liés aux jeux vidéo peuvent être aussi positifs, d'après « Les effets positifs des jeux vidéo » sur le site Le Point.fr

Daphné Bavelier, qui étudie la plasticité cérébrale à l'université de Rochester, aux Etats-Unis :

"Nous cherchions à améliorer l'apprentissage, notamment en augmentant l'attention, raconte-t-elle. Nous mettions au point des tests quand nous avons remarqué qu'un des étudiants, adepte de jeux vidéo, possédait des capacités attentionnelles remarquables."

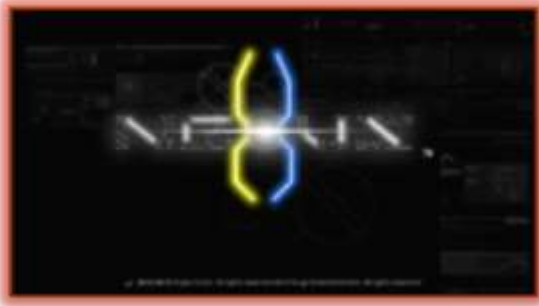
Toujours D.Bavelier dans son interview elle indique que des joueurs de jeu d'action ont amélioré leur vision, ils peuvent maintenant percevoir un plus grand nombre d'objets en un instant, elle précise bien que les tests effectués ne portaient pas sur des jeux éducatifs car ces jeux n'étaient pas assez complexes.

Le livre Video Game PLAY AND ADDICTION: A GUIDE FOR PARENTS de Kourosh DINI résume très bien ces effets positifs ou négatifs qu'un jeu vidéo peut avoir sur le comportement d'un joueur, suivant sont contenus

Les jeux favorisant les aspects sociaux comme les MMORPG peuvent renforcer l'empathie, la coopération, l'envie d'aider les autres et l'intelligence émotionnelle alors que les jeux violents peuvent affaiblir ces traits.

## II- JEU FIN SEMESTRE : NEXUS

---



Nexus (lien entre deux membres d'un groupe) est un jeu de type Runner/Action qui se joue à 2 sur des bases de Shoot Them Up développé sur Unity. Le but est de survivre le plus longtemps possible en esquivant les obstacles qui essaieront de stopper votre course, vous

avez la possibilité avec l'autre joueur de vous fusionnez. Certains obstacles que vous rencontrerez réagissent à votre état (Fusionné ou Séparer). votre temps et le meilleur temps est montré à la fin de la partie.

## III COMMENT RENDRE SON JEU ADDICTIF ?

---

Le but principal d'un jeu vidéo est de divertir le joueur avant tout, il faut donc pour cela que les règles soient simples et compréhensibles, des règles trop complexes peuvent faire perdre du temps au joueur et s'ennuiera par la suite, il ne faut pas aussi rendre le jeu trop facile sinon le joueur trouvera vite un moyen de terminer le jeu rapidement et s'en lasser.

La difficulté doit donc être bien choisie et maîtrisée afin de satisfaire le public choisi. Pour ma part j'ai choisi le public appelé « Killer » qui fait partie de l'un des quatre modèles de Bartle, le killer est le type de joueur qui aime la confrontation, se mesurer aux autres en comparant son score et toujours se trouver toujours en haut du classement.

Ajouter du challenge, et mettre plusieurs joueurs en compétition à l'aide du High score, peut motiver le joueur à se perfectionner au jeu il devra faire alors de longues sessions pour parvenir à maîtriser toute la mécanique.

Les récompenses sont aussi un bon moyen de tenir le joueur sur un jeu comme le font très bien Microsoft pour ces achievements ou Sony avec ses trophées.

C'est l'un des aspects le plus important, elle permet au joueur de se placer dans le future en pensant au nouvelle accessoire par exemple qu'il va débloquent, mais le score à lui tout seul peut servir aussi de récompense.

Super Hexagone par exemple maitrise parfaitement ses courbes d'apprentissage et de difficulté, en incluant plusieurs niveaux de difficulté que l'on débloquent au fur et a mesure du jeu, la règle est simple et ne permet aucune triche, vous déplacer un triangle de gauche à droite et vous devez esquiver les formes géométriques arrivant sur vous, le jeu inclut aussi un High score.

Un jeu peut aussi retenir l'attention du joueur grâce a son Ambiance, son background avec un scenario solid comme le fait la série Metal Gears ou Mass Effect, ce ne sont pas des jeux compétitifs mais l'histoire pousse le joueur à aller le plus possible pour découvrir ce que son personnage va vivre comme aventure.

## IV - CONCLUSION

---

Cette analyse ma permis de revoir et renforcer ce que je proposais au joueur dans mon jeu afin de le rendre plus ludique surtout en regardant des jeux comme Angry Bird, Temple Run ou Super Hexagon .

## V – INDEX DES SOURCES

---

Livre :

Video Game PLAY AND ADDICTION: A GUIDE FOR PARENTS

Article :

<http://www.spi0n.com/mort-apres-23-heures-de-world-of-warcraft/>

<http://www.pspgen.com/meurtre-jeu-halo-3-actualite-184076.html>

[http://www.lepoint.fr/jeux-video/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603\\_485.php](http://www.lepoint.fr/jeux-video/les-effets-positifs-des-jeux-video-05-12-2012-1539603_485.php)

Définitions :

[http://www.futura-sciences.com/fr/definition/t/medecine-2/d/addiction\\_2933/](http://www.futura-sciences.com/fr/definition/t/medecine-2/d/addiction_2933/)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Addiction>

Jeux video:

Angry Bird; Temple Run; Super Hexagon; Metal Gear Solid; Mass Effect .