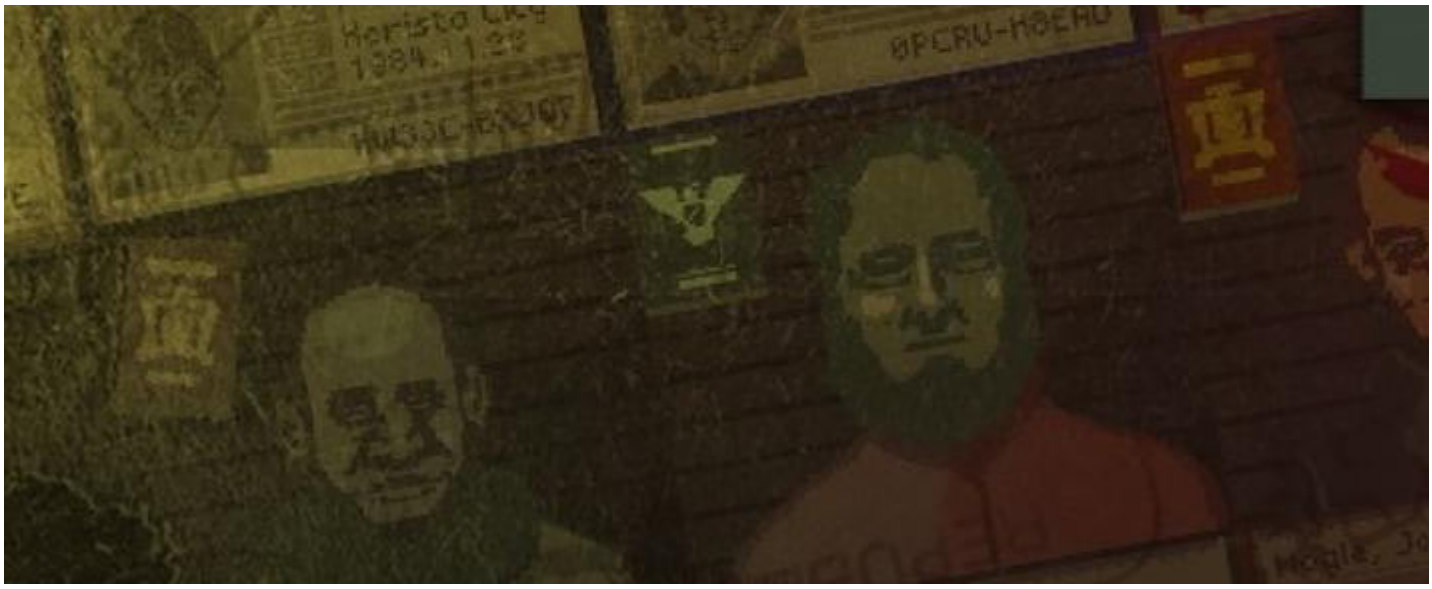
Comment la charge mentale mesurée chez le joueur dans Papers, Please impacte l’empathie ressentie envers les personnages fictifs - Par Minna Clair

Publié le 28 mars 2022 – Mis à jour le 16 août 2022

~ Travail d'Étude et de Recherche sur le jeu Papers, Please



Copyright ~ Lucas Pope. All Rights Reserved.

Ce travail de recherche offrira une compréhension des mécanismes de l'empathie dans le jeu vidéo, et son lien avec les processus cognitifs humains. Il visera donc à comprendre et à apprendre aux professionnels du jeu vidéo les liens entre le jeu et l'empathie, et de quelle manière celle-ci peut être intégrée au gameplay sans franchir les limites de la cognition humaine.

Au cours des dernières années, les jeux vidéo, média grandissant des années 80, s'est développé comme symbole culturel, mais également comme outil de socialisation et pratique artistique. Son évolution s'est faite mondialement et la dimension ludique n'est maintenant plus la seule dimension recherchée par ses utilisateurs.

Le jeu vidéo est considéré comme un art, une nouvelle manière de s'exprimer, par lequel, comme un film, un roman ou une musique, on fait passer des émotions. À l'instar des autres médias, on crée des histoires, des personnages, qui viendront toucher, émouvoir, et faire passer un message aux joueurs.

Cet engouement autour de la narration et des émotions dans les jeux vidéo ont donné lieu à l'organisation de nombreux concours, ou festivals, par exemple, les « Emotional Game Awards », qui est une cérémonie créée pour récompenser les jeux vidéo ayant suscité le plus d'émotions chez les joueurs.

Quelle est la place de ces émotions dans les jeux-vidéo et comment les développer davantage ?

TER à retrouver en liens

| Recherche | Numérique | Jeux | Innovation

Contact

minna.clair@gmail.com
Minna Clair | LinkedIn

Liens

Portfolio ~ Yelaw

TER par Minna Clair

https://blog.cnam.fr/culture/jeux-video/comment-la-charge-mentale-mesuree-chez-le-joueur-dans-papers-please-impac