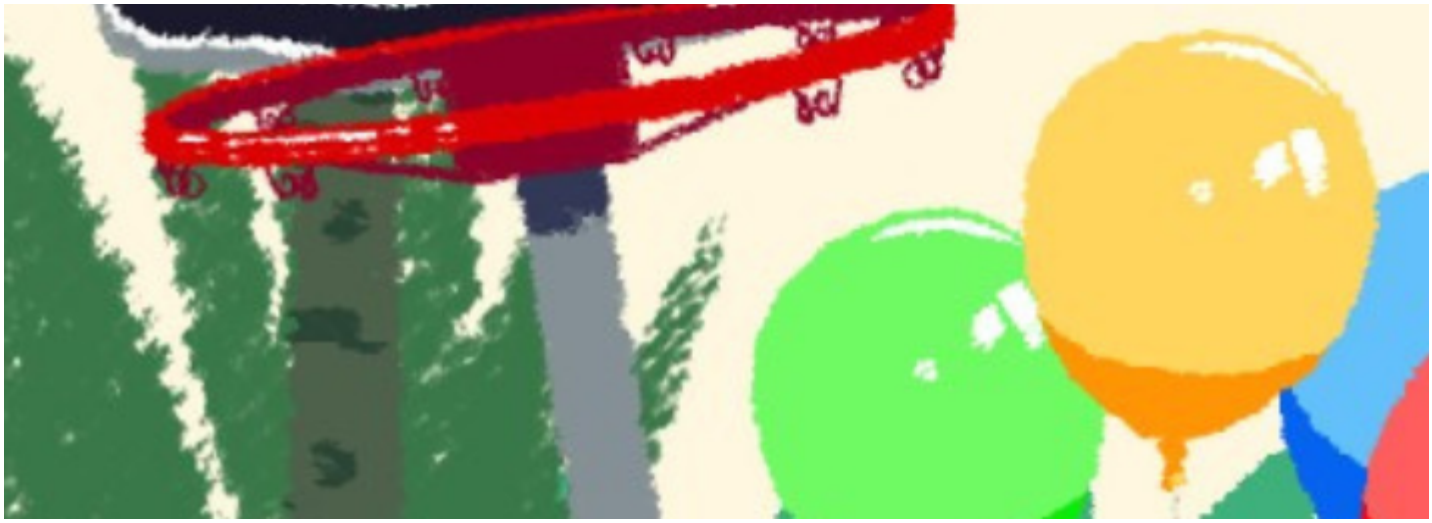
L’effet de la perception du niveau d’interdépendance positive sur le Team Flow - Par Léa Vitalone

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

~ Travail d'Étude et de Recherche sur le jeu Heave Ho





Copyright ~ Le Cartel. All Rights Reserved.

L’interdépendance positive est intimement liée aux critères conceptuels du**Team Flow**, concept théorique récent dans le cadre de l’étude des jeux vidéo.

Nous nous intéressons à la perception de celle-ci et à l’effet d’une perception d’une forte interdépendance ou d’une faible interdépendance sur l’apparition d’épisodes de Team Flow durant des sessions de jeu de Heave Ho, jeu multijoueur de plateforme, aux allures simples mais nécessitant la coopération pour sa réussite.

Ce travail de recherche porte sur le sujet du Team Flow et d’un des facteurs facilitant son apparition : **l’interdépendance positive**. Il est composé d’une revue de littérature sur ces sujets pour approfondir le sujet et mieux comprendre les enjeux théoriques.

Le Team Flow, ayant été peu étudié dans le cadre du jeu vidéo, a pour majeure référence le travail de Joceran Borderie nommé, La quête du Team Flow (2015). Cette revue de littérature représente la majorité de ce travail puisque la suite contient une proposition de méthode pour mesurer l’effet de la perception de l’interdépendance positive sur les épisodes de Team Flow.

TER à retrouver en liens

| Recherche | Numérique | Jeux | Innovation

Contact

Léa Vitalone | LinkedIn

Liens

TER par Léa Vitalone

https://blog.cnam.fr/culture/jeux-video/l-effet-de-la-perception-du-niveau-d-interdependance-positive-sur-le-team-flow-p