



SI28

DoomScroller

HUYNH Mathis
PANICO Matthieu

Printemps 2026

Table des matières

1	Note d'intention	2
1.1	Concept	2
1.2	Public cible	2
1.3	Objectifs	2
2	Cahier des charges	3
2.1	Ressources médias	3
2.2	Structure et navigation	3
2.3	Formes et degrés d'interactivité	4
2.4	Choix graphiques et interfaces	5
2.5	Choix techniques	5
3	Scénario	6
3.1	Exposition	6
3.2	Phase I : The Hook	6
3.3	Phase II : The Addiction Effect	7
3.4	Phase III : The Fall	7
4	Conclusion	9
4.1	Matthieu	9
4.2	Mathis	9

1 Note d'intention

1.1 Concept

Notre projet est un site interactif détournant les codes du jeu *Cookie Clicker* pour simuler l'addiction aux réseaux sociaux, et plus particulièrement aux formats de vidéos courtes (type TikTok).

L'interface place l'utilisateur face à un flux de contenus et, au lieu de cliquer sur un élément central comme dans *Cookie Clicker*, l'interactivité repose sur le fait de scroller, mimant le geste réflexe de la consommation de contenu court. L'expérience est évolutive : au fil de la partie, l'utilisateur peut acquérir des améliorations qui, paradoxalement, facilitent encore plus le scroll et automatisent la consommation, illustrant la manière dont l'usage numérique se transforme en habitude mécanique.

Le jeu bascule progressivement d'une phase addictive vers une phase de saturation sensorielle. L'expérience devient volontairement oppressive : les audios des vidéos se cumulent sans s'éteindre, créant un bourdonnement cacophonique permanent, et les éléments visuels saturent l'écran, traduisant le malaise lié au trop-plein d'informations.

1.2 Public cible

Ce projet s'adresse prioritairement à un public de jeunes adultes et d'étudiants (notamment ceux de l'UTC), catégorie la plus exposée à l'usage intensif de ces plateformes. Plus largement, il vise toute personne possédant un smartphone et familière du *DoomScroll*, qu'elle soit consciente ou non de sa propre dépendance au contenu instantané.

1.3 Objectifs

L'objectif principal est de provoquer une prise de conscience réflexive sur le temps d'écran et la perte de contrôle de l'attention à travers cette expérience immersive de 15 à 30 minutes.

2 Cahier des charges

2.1 Ressources médias

La quasi-totalité des éléments visuels du projet ont été réalisés à la main sur le site <https://www.pixilart.com/draw>, en s'inspirant de références pixel art trouvées en ligne. Cela inclut l'interface du téléphone, les éléments du HUD, les icônes d'améliorations et l'ensemble des composants graphiques du jeu.

Le curseur de souris, quant à lui, a été trouvé en ligne. Nous avons utilisé GIMP afin de le détourner proprement et de l'intégrer au projet.

L'image d'arrière-plan représentant la chambre de l'utilisateur constitue un cas particulier : en raison de sa complexité et de son caractère évolutif, elle a été générée par *Gemini* afin d'obtenir un rendu cohérent et de qualité. Il s'agit du seul élément du projet ayant recours à une génération par intelligence artificielle.

Pour les contenus courts, les GIFs ont été utilisés tels quels depuis <https://giphy.com/>, sans modification.

Concernant la partie sonore, les effets sonores ont été sourcés depuis des vidéos YouTube sous licence libre. La musique du jeu a été composée directement dans le navigateur via l'outil en ligne *BeepBox* (<https://www.beepbox.co/>).

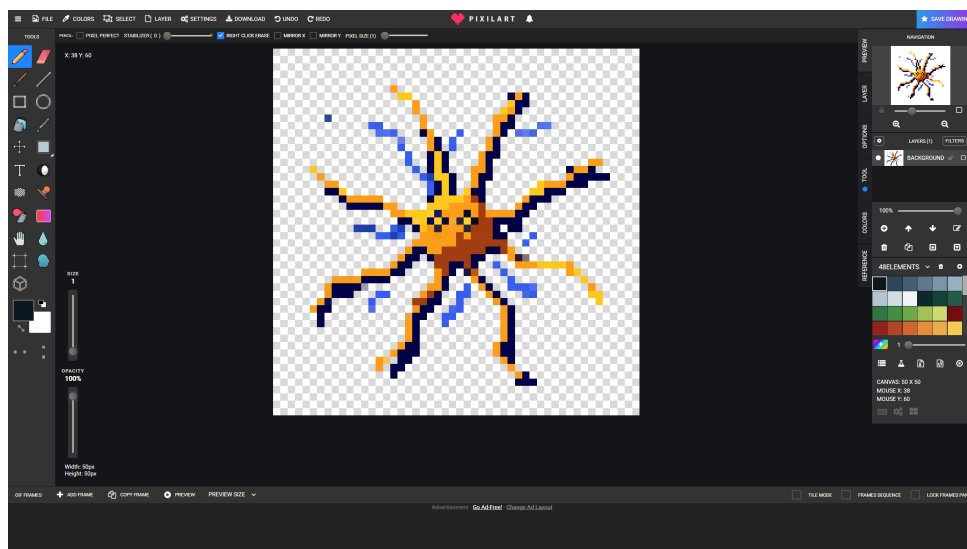


FIGURE 1 – Aperçu de l'interface de <https://www.pixilart.com/draw>.

2.2 Structure et navigation

L'expérience sera mise en place sur une page web fixe. À gauche, l'écran du téléphone affichera le contenu vidéo à faire défiler, avec en arrière-plan la chambre de l'utilisateur

qui évoluera progressivement. À droite se trouvera l'onglet dédié aux améliorations.



FIGURE 2 – Aperçu de l'interface principale de DoomScroller.

2.3 Formes et degrés d'interactivité

Avant de lancer la partie, l'utilisateur pourra cliquer sur un bouton *Commencer*. Une fois le jeu lancé, un didacticiel s'affichera au fur et à mesure de la progression : l'utilisateur apprendra d'abord à gagner des points, puis sera guidé vers l'achat d'améliorations. L'intérêt du bouton imposant situé en bas à droite de l'écran sera également explicité.

L'utilisateur pourra, à l'aide de sa souris, scroller du bas vers le haut de l'écran du téléphone pour passer d'un contenu à un autre, chaque scroll incrémentant son score d'un point. Après avoir accumulé assez de points, il pourra acquérir des améliorations pour gagner en efficacité :

- D'abord en incrémentant le score de deux en deux ;
- Puis en remplaçant le scroll par un simple clic ;
- Pour enfin automatiser complètement le défilement.

L'utilisateur aura la possibilité d'appuyer à tout moment sur le bouton de sortie en bas à droite pour interrompre l'expérience. Un résultat différent s'affichera en fonction du temps passé sur le jeu avant l'arrêt.

L'interface donnera également accès à des écrans secondaires :

- Un onglet **Paramètres** (WorkInProgress) ;
- Un onglet **Trophées**, permettant de consulter les succès accomplis ou restant à débloquent, ainsi que la liste des vidéos (GIFs) déjà visionnées (WorkInProgress).

Enfin, un bouton permettra de couper la musique à tout moment.

2.4 Choix graphiques et interfaces

En termes d'interface, nous nous inspirerons initialement de la clarté et de la lisibilité de *Cookie Clicker*. Concernant la direction artistique, l'esthétique sera d'abord attrayante pour l'utilisateur avant de basculer progressivement vers un design volontairement désagréable à regarder, afin de susciter un malaise et de l'inciter à mettre fin à l'expérience.

2.5 Choix techniques

Nous avons choisi les langages HTML / JavaScript / CSS car il s'agit de la solution la plus accessible techniquement, bénéficiant de nombreux tutoriels en ligne permettant de reproduire les mécaniques d'un clicker.

Ce choix garantit un contenu interactif disponible sur tous les appareils, capable de gérer de manière fluide les GIFs et le déclenchement des ressources sonores.

3 Scénario

3.1 Exposition

Au début, un texte accompagné d'une voix nous accompagnera pour nous familiariser avec l'expérience. Cette voix sera de type *Animal Crossing*.

On nous présentera comment le jeu se joue et nous initiera au scroll de contenus courts. La voix nous indiquera que l'on peut acheter des améliorations afin de pouvoir consommer plus de contenus, et qui sait, peut-être un jour voir tous les contenus possibles et imaginables, et accomplir tous les trophées.

Une fois le fonctionnement du jeu expliqué, cette petite voix nous laissera et ne reviendra pas avant la fin.

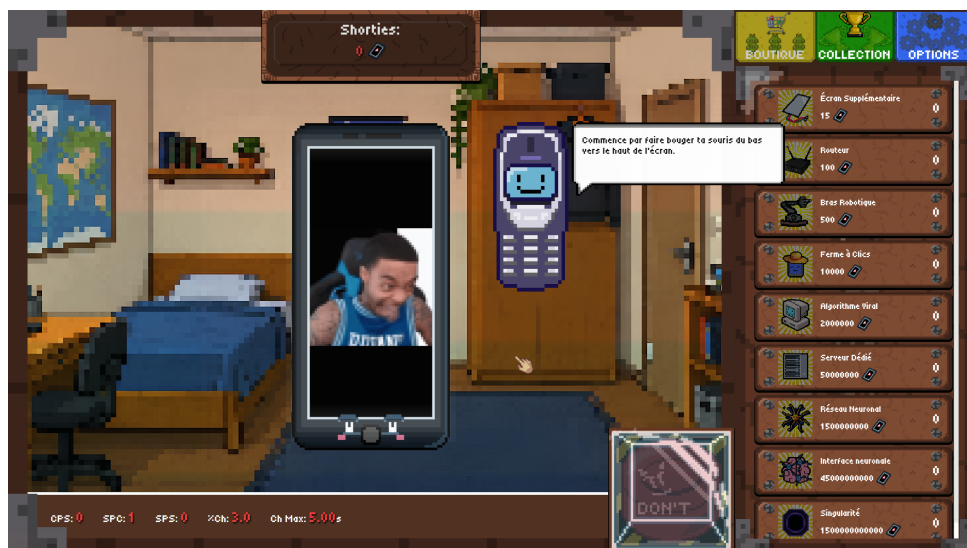


FIGURE 3 – Écran d'introduction et didacticiel de DoomScroller.

3.2 Phase I : The Hook

Le but de cette phase est que, durant les premières minutes de l'expérience, l'utilisateur ait envie de continuer à scroller, d'amasser des points afin d'acheter toujours plus d'améliorations, et ainsi amasser toujours plus de points.

L'utilisateur devra prendre du plaisir à voir son score augmenter. Il pourra même commencer à s'intéresser aux succès en commençant par en débloquer des très simples, comme acheter sa première amélioration.

3.3 Phase II : The Addiction Effect

Dans cette phase, le but est de rendre l'expérience doucement de plus en plus désagréable. L'enjeu est de faire en sorte que l'utilisateur, au fur et à mesure des modifications, perde envie de jouer au jeu, chose à laquelle il devrait avoir du mal à se résoudre car il reste encore tant de si belles vidéos à découvrir.

Les éléments de dégradation progressive comprennent :

- L'arrière-plan évolue pour montrer que la chambre de l'utilisateur devient de plus en plus sale ;
- Le son devient progressivement inaudible : les audios s'entremêlent et ne disparaissent plus, créant un capharnaüm impossible à supporter.

Il faudra faire en sorte que le bouton rouge en bas à droite de l'écran soit de plus en plus tentant à appuyer, afin de mettre fin à l'expérience.



(a) Chambre initiale.



(b) Chambre dégradée.

FIGURE 4 – Évolution de l'arrière-plan au cours de la Phase II.

3.4 Phase III : The Fall

En fonction du temps mis par l'utilisateur à appuyer sur le bouton, ainsi qu'en fonction de son score et de ses succès, l'appui sur le bouton générera une fin plus ou moins alarmante.

Fin 1 – Sortie précoce. Si l'utilisateur appuie dès le début sur le bouton, on lui dira que c'est dommage de ne pas avoir continué l'expérience plus longtemps, mais que c'est très probablement pour le mieux. On lui parlera alors d'autres utilisateurs qui ont passé leur vie entière à scroller, et qu'à cause d'eux, plein de bébés dauphins n'ont plus d'endroit où nager.

Fin 2 – Utilisation modérée. Si l'utilisateur est considéré comme modéré, n'ayant pas joué trop longtemps, on lui présentera une fin dite standard : on lui montrera le temps passé à scroller et tout ce qu'il aurait pu faire à la place (langues apprises, instruments

pratiqués, sports réalisés). On abordera aussi l'impact énergétique des serveurs ainsi que la quantité d'arbres et de litres d'eau perdus.

Fin 3 – Trop loin. Dans la dernière fin, celle où l'utilisateur sera allé trop loin, le bouton ne pourra plus fonctionner. La petite voix sera obligée d'intervenir pour arrêter l'expérience. Elle expliquera l'état actuel du cerveau de l'utilisateur : une sorte de pâte informe, équivalente, voire pire, à celle d'un toxicomane. Elle montrera également l'énergie et le temps perdus.

Quoi qu'il en soit, chaque fin sera présentée par le narrateur avec un arrêt brutal de tous les audios joués en fond.

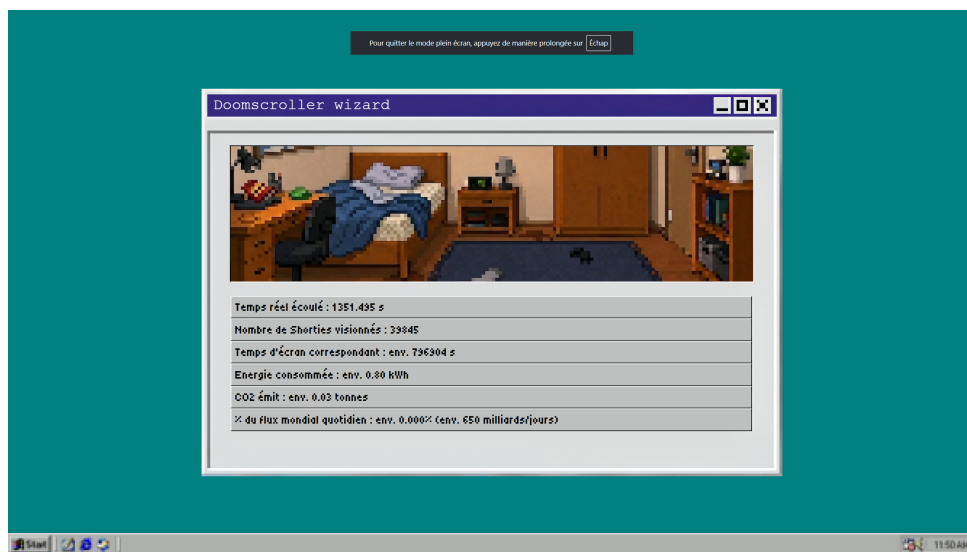


FIGURE 5 – Exemple d'écran de fin.

4 Conclusion

4.1 Matthieu

Je suis content d’avoir pu participer au projet SI28. J’avoue ne pas avoir été spécialement emballé au départ, et ce malgré le fait que c’est moi qui avais proposé l’idée. Mais une fois que je me suis sérieusement mis à créer les assets, j’ai trouvé l’exercice plutôt agréable : il y a quelque chose de plaisant à concevoir des designs volontairement simplistes qui rendent finalement très bien grâce à l’esthétique pixel art.

Je suis un peu navré de ne pas avoir pu m’impliquer davantage dans la partie code, mais c’était sans doute pour le mieux. Mathis s’est grandement investi sur cet aspect du projet et est bien meilleur que moi en développement, ce qui se ressent clairement dans le résultat final, que je trouve plus que correct.

Je suis également content d’avoir pu mettre en pratique des éléments abordés lors des présentations de nos collègues de TD, notamment les techniques de montage vidéo, que j’ai pu mobiliser pour la réalisation du trailer du jeu.

4.2 Mathis

Je suis très heureux d’avoir pu travailler sur ce projet. Je ne pensais pas passer autant de temps à peaufiner l’expérience mais j’ai rapidement été entraîné dans le développement de Doomscroller. Le projet est rapidement devenu un de mes projets favoris.

C’est une des réalisations pour lesquelles je suis le plus fier. Je suis maintenant vraiment intéressé par le développement web et je souhaite m’investir plus dans cet aspect technique.

J’ai pu apprendre le Javascript et me former à la création d’assets (graphiques, sound design, etc.) et je suis plus que satisfait du rendu final.

Bien que le développement ne soit pas totalement terminé, j’aimerais m’investir un peu plus afin de terminer ce premier site avant de lancer la conception de mon site web portfolio (un dépôt Github publique existe déjà).