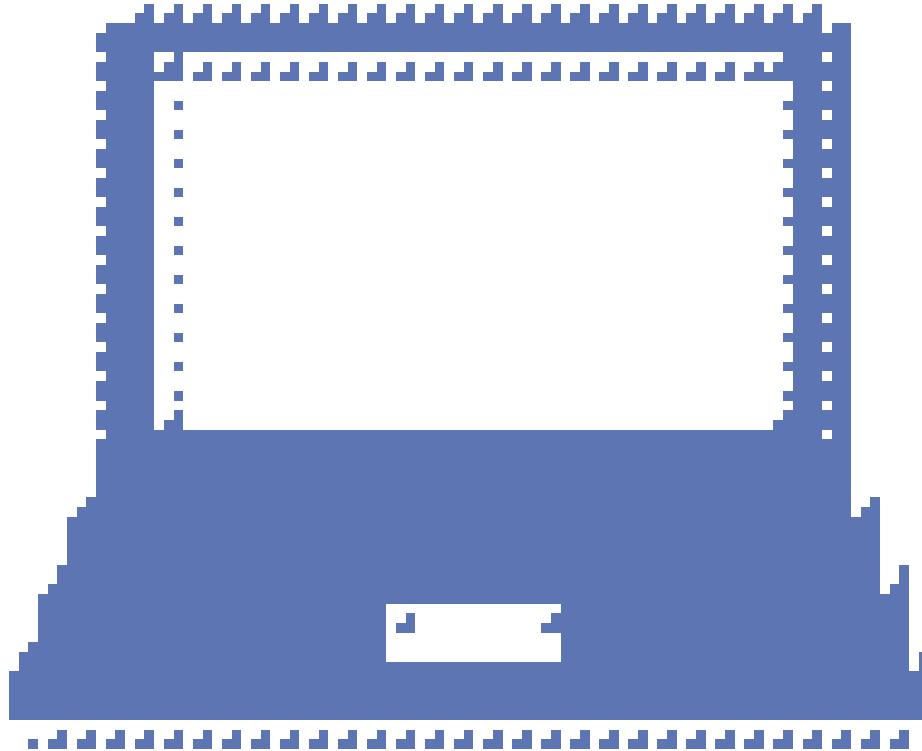


SOUTENANCE DE MÉMOIRE
Milan Cavelier

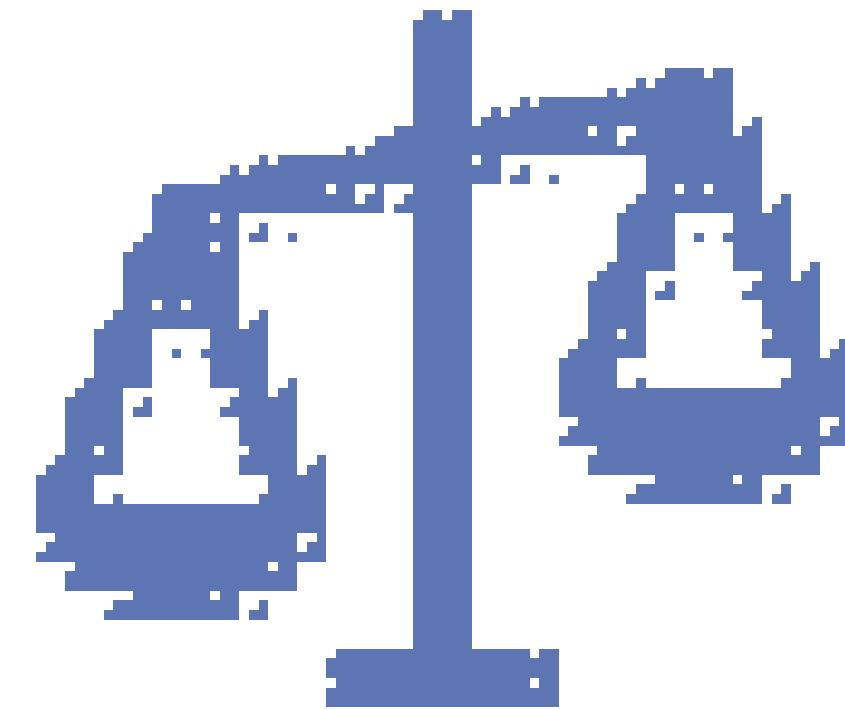
Plus de pixels,
moins de sens?
Le jeu vidéo profit
seulement de la
performance au
profit de la
société?

Cheminement

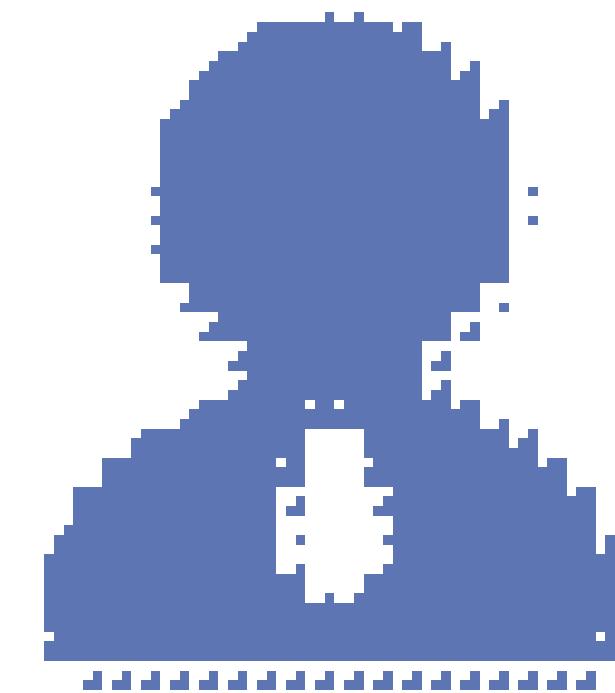
Passion pour le
numérique



Sensibilité aux causes
sociales et éthiques

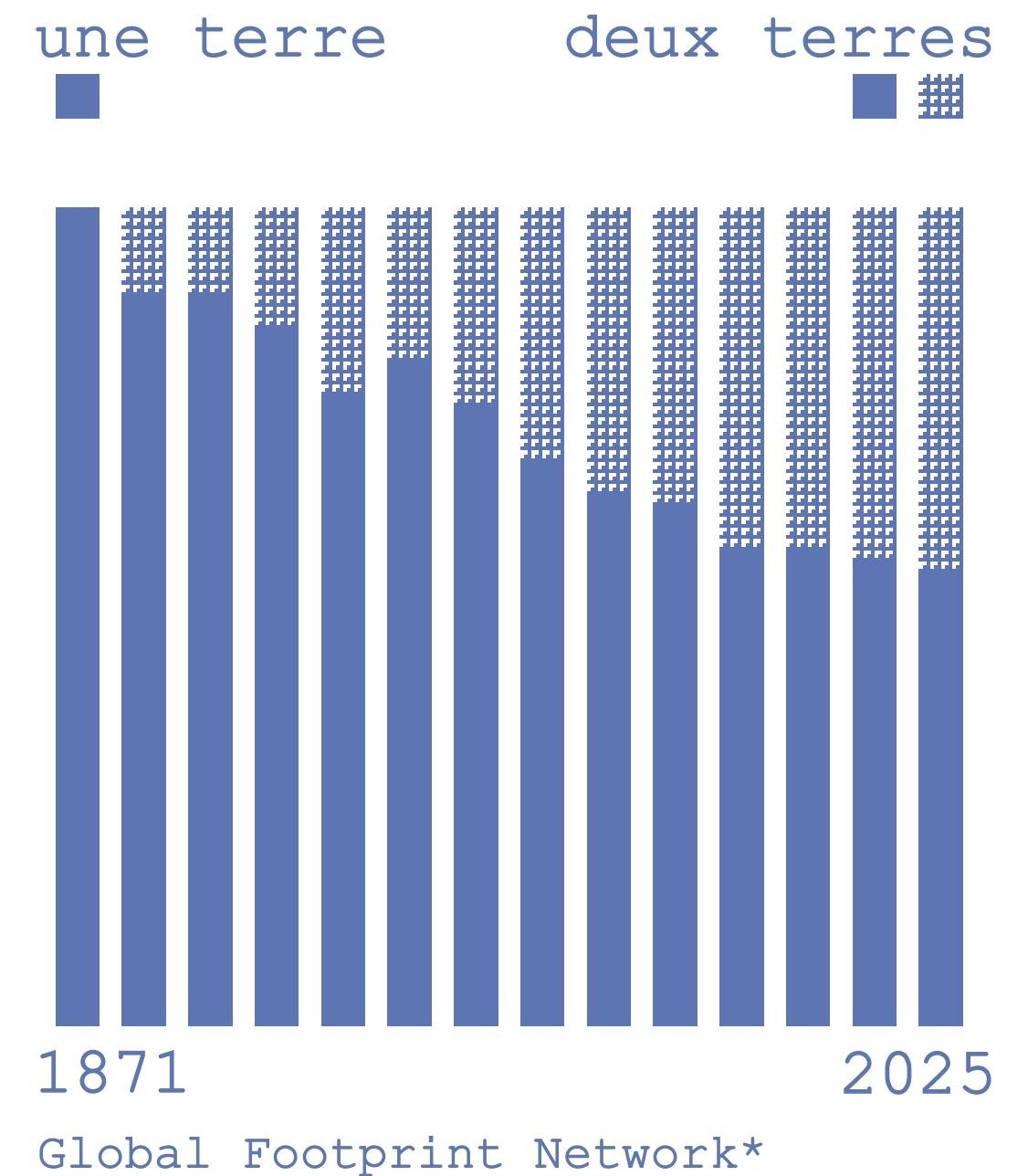


“Déception”
professionnelle



Postulat d'introduction

- L'humanité a consommé 170% des ressources que la Terre est capable de générer en une année (2024).



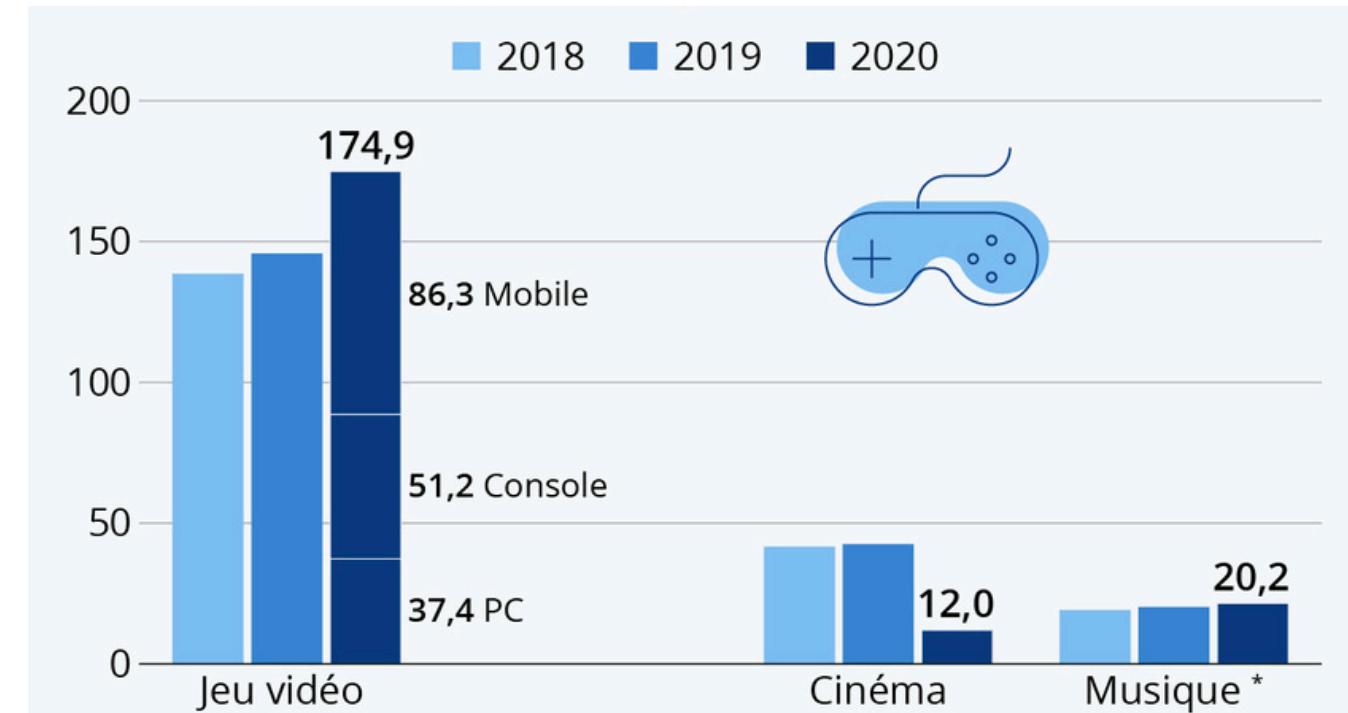
Postulat d'introduction



- Comme en témoigne l'article Reporterre et la polémique relayée par L'OBS sur Cyberpunk 2077, l'industrie du jeu vidéo est très majoritairement **performative**, et bien plus encline à **surenchérir** qu'à se remettre en question à ce sujet.

Postulat d'introduction

- Le jeu vidéo est actuellement la **première industrie** du divertissement au monde.



* Musique enregistrée.

Sources : Newzoo, Billboard, IFPI



Avec tout ces constat, le designer numérique a pour rôle de remettre en question le cycle de vie du jeu vidéo.

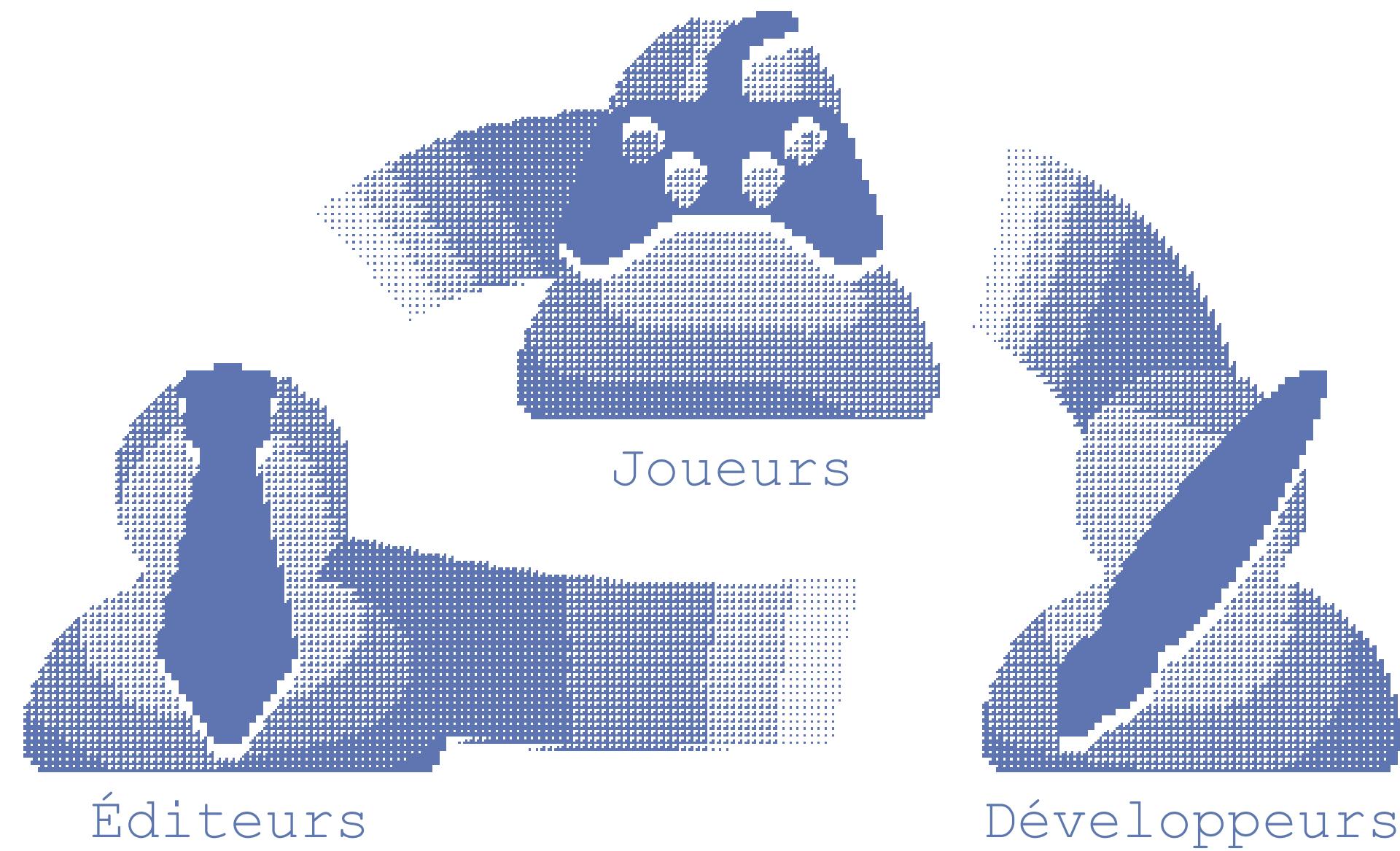
Constat d'un cercle vicieux

D'où vient l'empreinte carbone de cette industrie ?

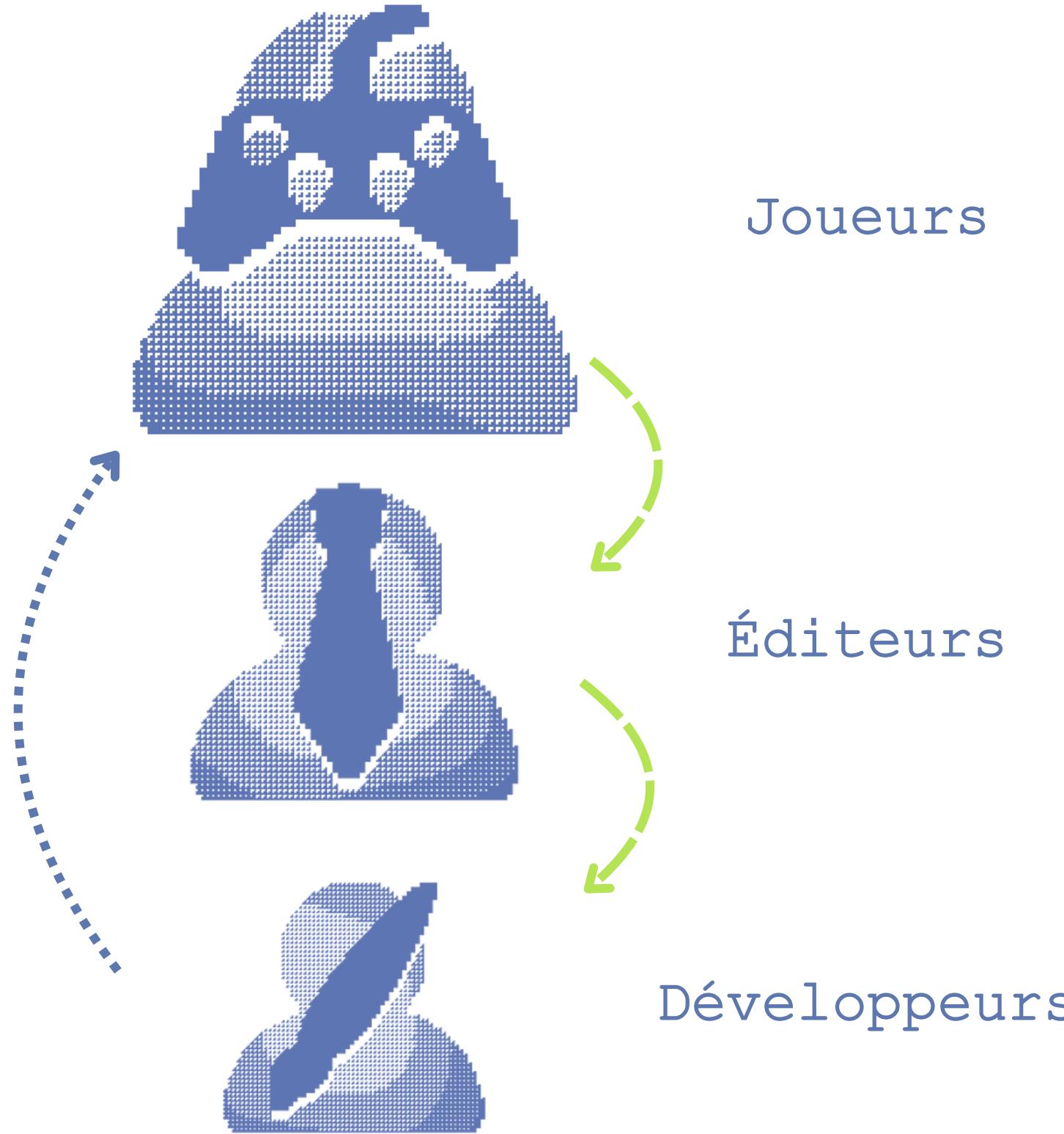


Constat d'un cercle vicieux

Tout cela nous conduit à mettre en évidence une **dynamique**, voire un **cercle vicieux** à grande échelle dans l'industrie vidéoludique...



Constat d'un cercle vicieux



Le joueur a des attentes qu'il projette sur les jeux.



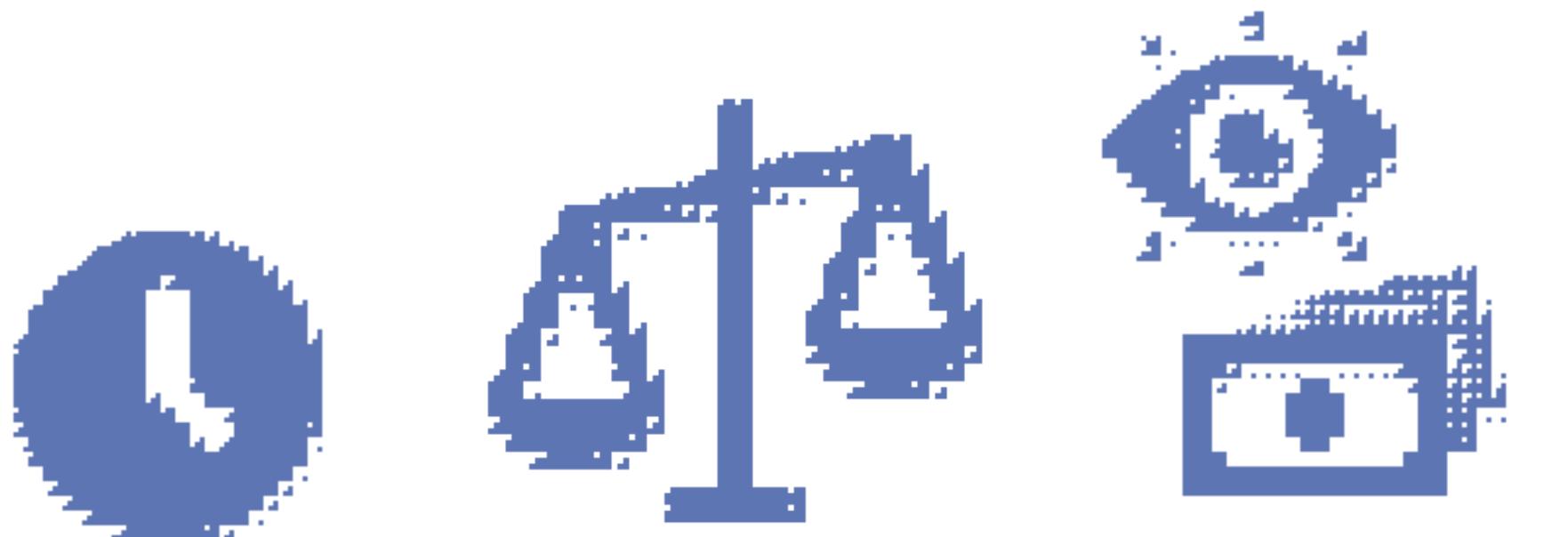
L'éditeur produit des développeurs en fonction des attentes.



Le développeur choisit de se plier plus ou moins à ces attentes afin de **subsister** dans l'industrie.

Constat d'un cercle vicieux

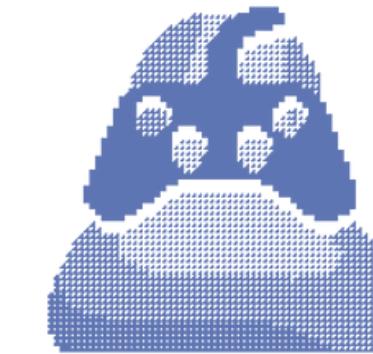
L'étau du développeur



Constat d'un cercle vicieux

Exemple de dilemme pour le développeur :

“Il se sert de la technologie RTX”



- “Facile” à intégrer, même si très dur à maîtriser
- Jeu avec des “meilleurs graphismes” en théorie
- Temps gagné au développement

- Instabilités du jeu
- Imperfections récurrentes dans les graphismes
- Obsolescence constante du matériel de l'usager

Constat d'un cercle vicieux



Dernier opus sorti en 2024
(avec RTX...)



Version moddée d'un précédent
opus sorti en 2009 (sans RTX...)

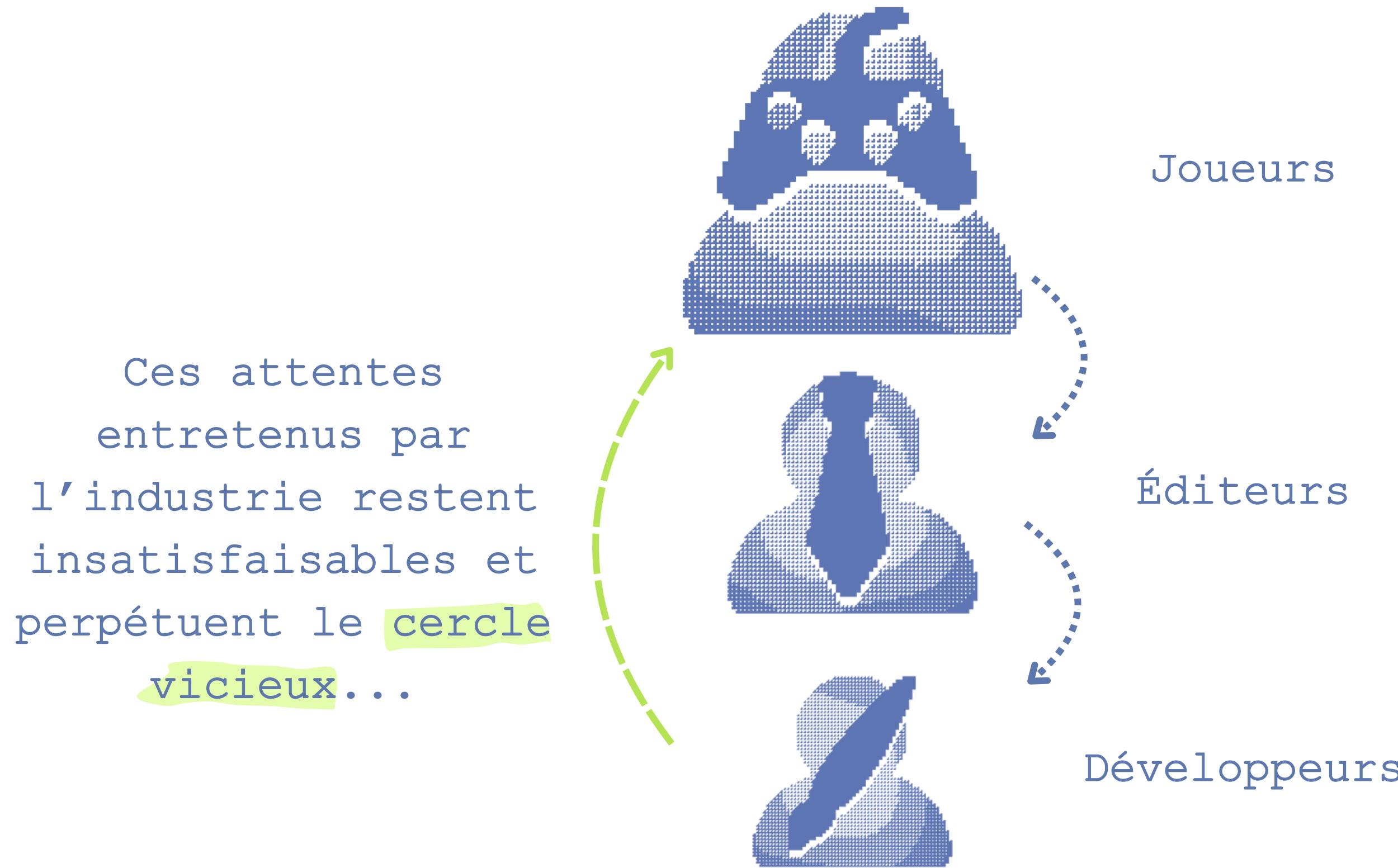
Constat d'un cercle vicieux



- 32go de RAM
- RTX 4070 (2022)

- 16go de RAM
- GTX 1060 (2016)

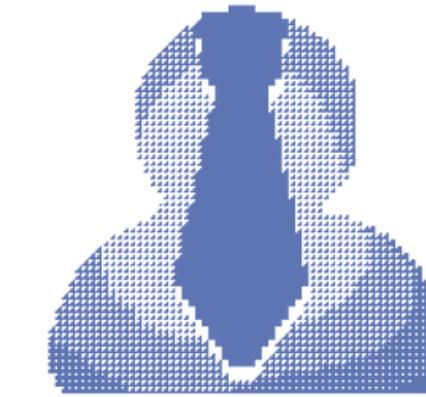
Constat d'un cercle vicieux



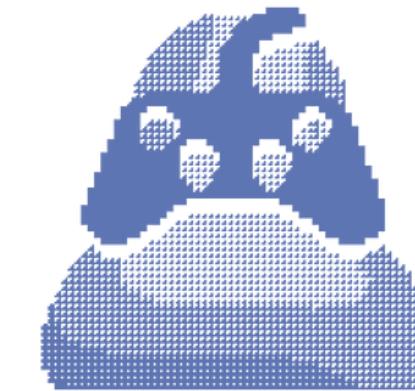
Les alternatives



Favoriser l'autonomie/l'indépendance et la robustesse dans les techniques et les outils que l'on emploie.



Favoriser la pertinence, l'éthique et la durabilité dans les équipes que l'on engage.

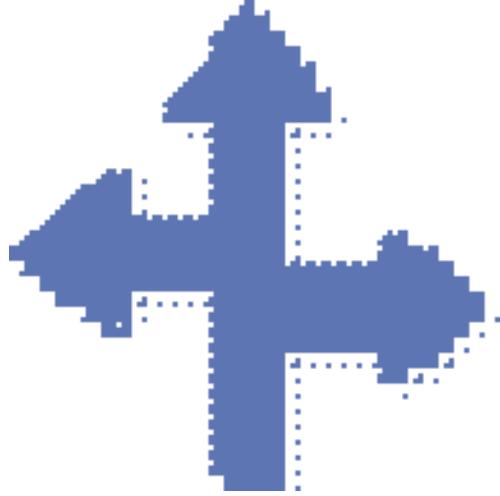


Favoriser la force de proposition et le sens dans les jeux qu'on propose/auxquels on joue.

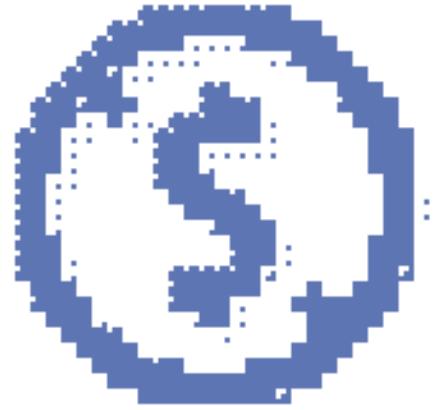
Les alternatives ne manquent pas !

Les alternatives

La création communautaire
regorge de **libertés créatives...**

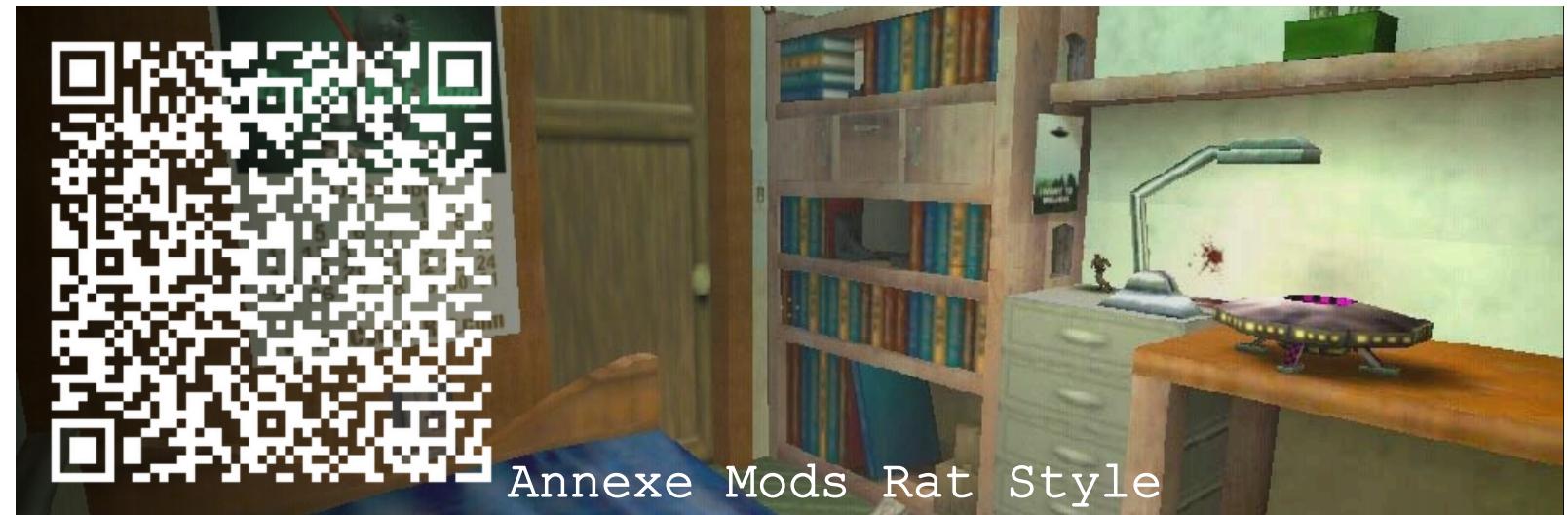


Indépendance, en
communication,
en
développement... quasi **nulles...**



Revenu
quasi **nul**,
contraintes
quasi **nulles...**

Et leur indépendance rime
souvent avec **sobriété**



Les alternatives

MyHouse.wad



Les alternatives

Pourquoi l'optimisation actuelle de l'industrie du jeu-vidéo a perdu de son **sens** ?

Avoir des "graphismes époustouflant" est très accessible, peut-être trop... Cette situation pousse à s'en servir à outrance, pour peu de raison.

Accessible financièrement =/ pas onéreux en ressources
Accessible financièrement =/ forcément pertinent

Cette tendance dilue progressivement le sens des créations vidéoludique, de **ce qu'on décide d'y intégrer ou pas.**

Les alternatives

314

La tendance croissante de l'industrie à proposer des remastered/remakes est un véritable symptôme de cette perte de sens.

Expérience du joueur < complexité graphique

moins rentable

=

second plan

plus rentable

=

premier plan

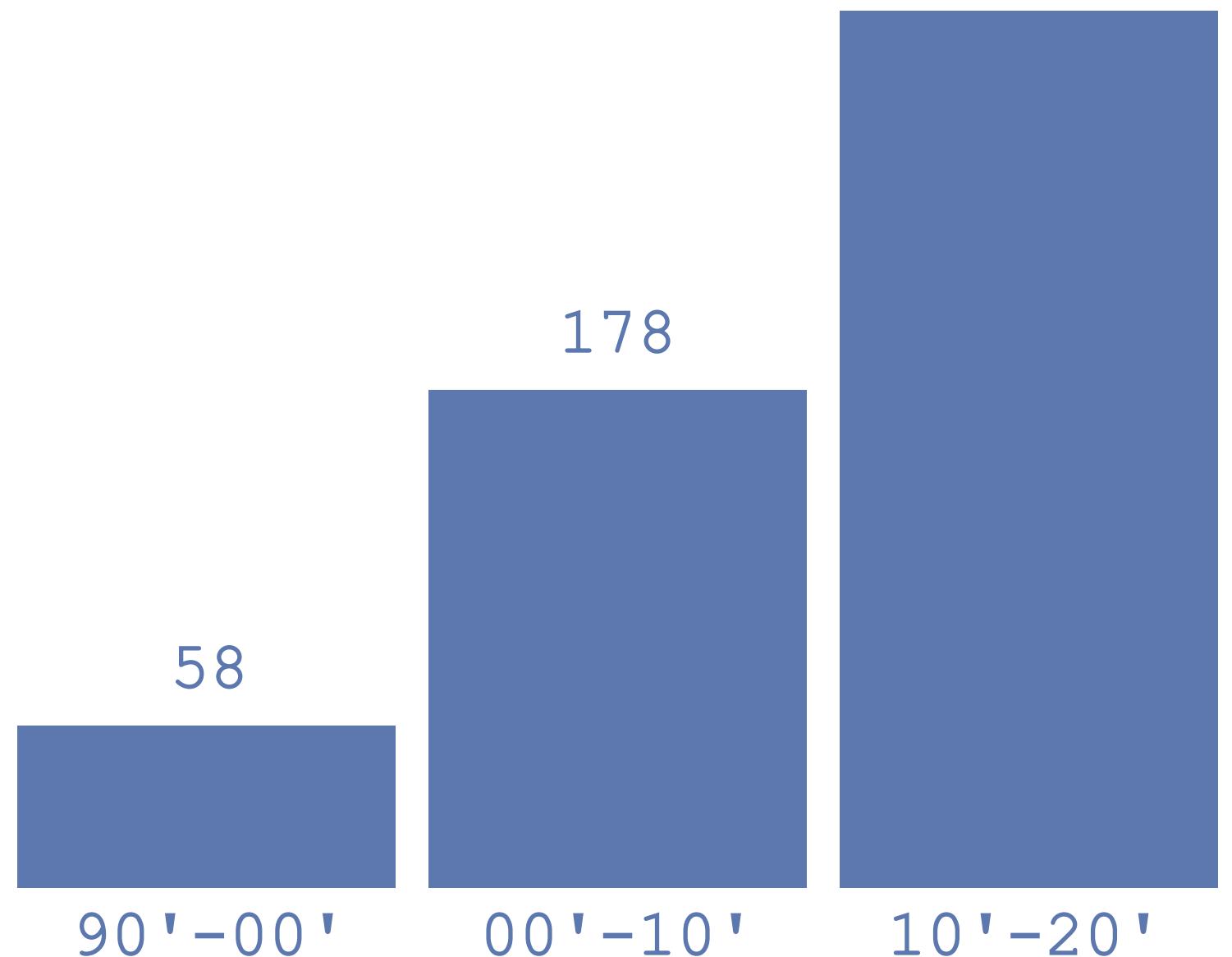
58

178

90'-00'

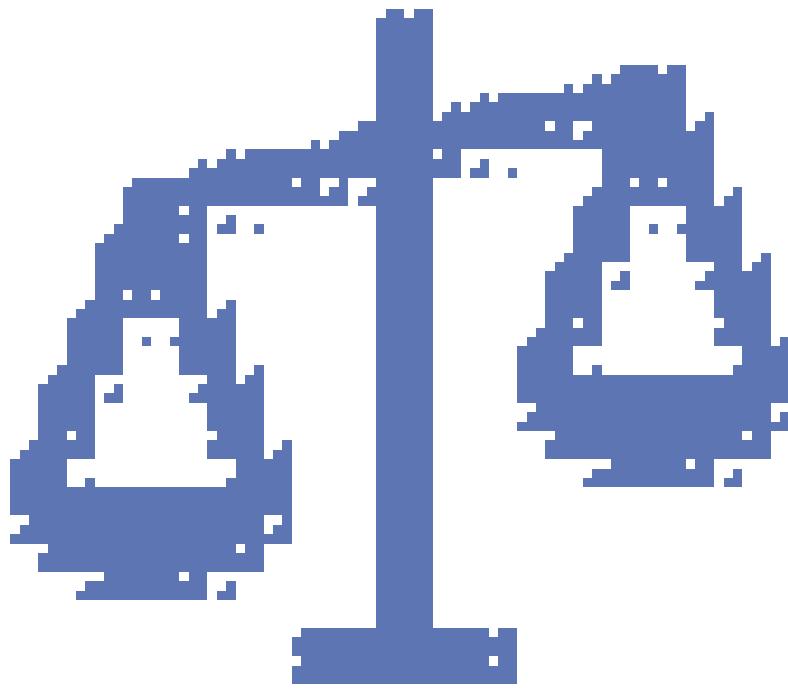
00'-10'

10'-20'



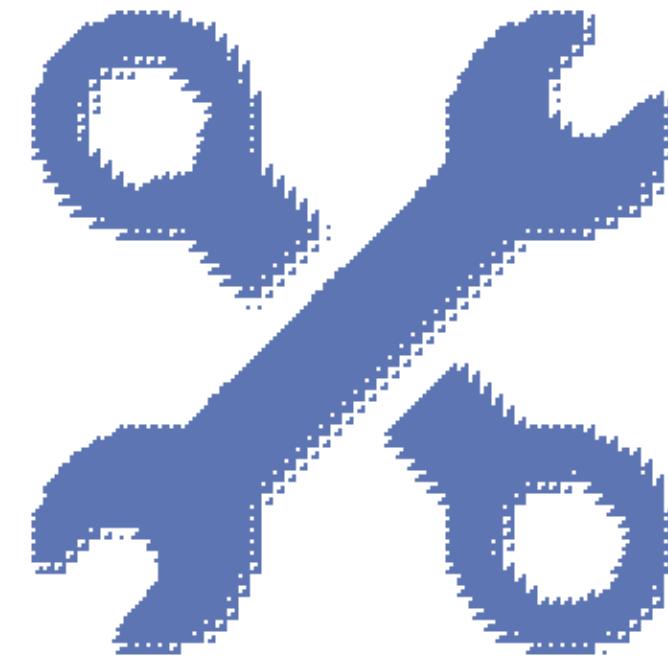
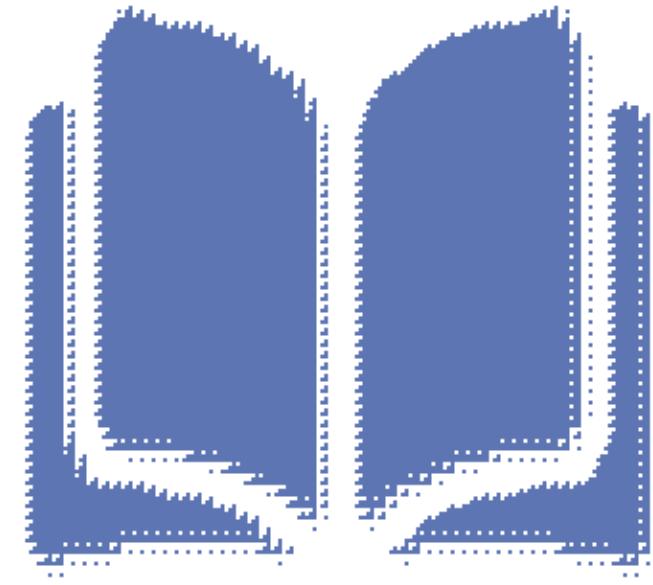
Les alternatives

Bien qu'il ne relève pas obligatoirement du joueur ou du développeur que de chercher à révolutionner cette industrie pour qu'elle soit plus sobre, seuls ses acteurs pourront l'orienter.



L'enjeu n'est ni de faire la morale, ni de dire qu'une direction est meilleure que l'autre, mais d'au moins sensibiliser à ces sujets et à leurs conséquences afin d'être tous conscients de notre impact.

Comment favoriser leur mise en pratique



Objet d'édition

pour sensibiliser à ces enjeux et
diffuser les alternatives

Projet

pour fluidifier les interactions entre
joueurs et créatifs

M E R C I P O U R
v o t r e é c o u t e

Comment favoriser leur mise en pratique

Ma démarche est orientée et invite à briser quelque chose qui est plus grand que nous. En quelque sorte, les convictions animant mon travail de recherche peuvent être perçues comme **révolutionnaires**.

Une révolution se compose d'actions et de réactions individuelles représentant un tout, une tendance globale. On ne crée donc pas cette nouvelle dynamique, on **la provoque**.

C'est pourquoi la révolution se conçoit d'abord par les idées mais se pratique surtout à travers nos comportements. Elle est souvent la résultante, la flamme naissante d'un contexte propice : de la diffusion d'un gaz/d'idées et de la multiplications d'étincelles dans nos tentatives, nos gestes du quotidien.

La révolution naît donc de l'**alchimie entre un climat de conscience et la maîtrise de nos capacités**.