**1 / Etat de l'art :**

On présente deux des pôles du jeu vidéo : Graphique / Gameplay (au sens large)

**A - Graphisme et technologie tendant vers le réalisme**

(Occulus rift - motion capture - réalité augmenté)

**B - Ergonomie, gamplay, histoire**

(Toujours plus proche de ce que les humain connaissent, ne pas les brusquer)

**a - Exemple de jeu qui tendant vers le réalisme**

(GTA, Simulations ...)

**b - Contre-exemple.**

(Minecraft, jeu indépendant ...)

**C - Conclusion**

(Les jeux indépendants essai d'innover, les autres reste dans le "Humainement accessible" / la facilité / ne pas brusquer le joueur / raison économique ?)

**2 / Démonstration**

On présente un type de jeu bien implanté, qui a ses codes bien définie (jeu de plateforme, jeu de puzzle ... encore à définir). On liste ses caractéristiques, et on présente une démo (un "vrai" jeu) en respectant LE MOINS POSSIBLE ses mécaniques dites "non-obligatoire" et ses clichés).

**A - Présentation des méthaniques du type de jeu (ou DES jeux) "à définir"**

(Le type de jeu **"à définir**" est ceci, cela.. les clichés sont ceci, cela ...)

**B - Démo ...**

**3 / Conclusion**

L’idée est de laisser ouvert le débat, en ne mettant en avant que deux points contradictoires :

- "Oui, le réalisme c'est formidable, sinon l'humain se perd, on se reconnaît de plus en plus dans le jeu vidéo. Emotions ..."

- "Non, le réalisme ne fait du jeu vidéo qu'une bête extension du l'humain (ex : satyre), alors qu'il pourrait ouvrir d'autre porte. Devenir un Art (tel que le cinéma, littérature, etc..) à part entière"

Encore une fois, mis à part la forme dialectique Oui / Non, l'idée et de faire réfléchir sur le sujet, non pas proposer une solution, ou dire que le réalisme et bien ou mauvais.