****

Mémoire ESGI :

La quête du réalisme dans le Jeu Vidéo

**Etudiants** : Jonathan LOQUET - Thomas PONCET

**Maître de mémoire** : Alain LIORET

**Sujet** : La quête du réalisme dans le Jeu Vidéo

**2015 - 2016**

Remerciement

Blabla …

Sommaire

1 , 2 , 3 …

Introduction

Le jeu vidéo est considéré aujourd'hui comme le dixième art. Il est maintenant . Il existe depuis le commencement de l'ère informatique, et n'a pas cessé d'évoluer. D'abord réservé à un public averti, il s’est ouvert au public au fil des années, de l'arcade à la console, maintenant dans nos téléphones. Son public à évoluer, son approche aussi. Il est passé de l'abstrait, imposé par les contraintes technologiques d’antan, au quasi monde alternatif tant controversé aujourd'hui. Chaque évolution dans le domaine de l'informatique; l'amélioration des machines, les techniques de conception, l'infographie, le rendu temps réel, a fait naitre de nouvelles générations de jeu vidéo, toujours plus poussé, plus réaliste, avec un souci constant d'être en adéquation avec son temps. Nous avons parlez de média, du dixième art, qu'en est-il aujourd'hui ?  
  
La vocation du jeu vidéo peut-être perçu comme étant un simple divertissement, bien entendu il y en a d'autre. Le rôle d'un média est de passer un message, communiquer une idée, la critiquer, l'appuyer. Il est naturellement réducteur de qualifier un art tel que le cinéma, la littérature,  la peinture, de n'être voué qu'au divertissement. Disons que ceux-là ont fait leur preuves, ils sont reconnue et respecté car ancré depuis des siècles, voire des millénaires pour certain, dans l'imagination collective. Le jeu vidéo quant à lui, n'est que très ressent, pas toujours considéré comme un art à part entière, comme a pu l'être le cinéma à une certaine époque.   
  
Un point majeur à éclaircir, le thème de notre mémoire : le réalisme. Entendons-nous sur la définition de ce terme, du moins celle que nous voulons lui donnez. Quand nous parlons de réalisme, on parle naturellement de graphisme, de rendu visuelle, mais pas que. Le réalisme s’étend à la volonté de correspondre aux codes de l'Homme, ne pas le brusquer, lui proposer des mécaniques de jeu (\*) logique et facilement assimilable, un rocher ne va pas flotter sur l'eau. Une ergonomie intuitive, de plus en plus normalisé, adapté à son support, qu'il soit pc, console ou mobile. Une histoire cohérente, acceptable par l’imagination des joueurs. Des comportements PNJ (\*) compréhensible, avec la possibilité d’interagir avec. Pour bien cerner le réalisme, il faut le définir, ce que nous allons faire. L’industrie du jeu vidéo, celle qui rapporte, à tendance à pousser encore plus loin chaque année le jeu vidéo dans le réalisme, certaines features (\*) deviennent quasiment obligatoire pour qu’un jeu attire l’attention des joueurs. Le niveau graphique doit être au minimum poussé, excluant d’une certaine manière d’autres acteurs du jeu vidéo plus modeste. Si le réalisme devient la norme, le jeu vidéo ne risque-t-il pas d’être cantonner au rôle réducteur de simple divertissement ?

Cependant le réalisme n’est pas à mettre à la poubelle, bien au contraire, le jeu vidéo est humain, il doit être à notre image. De réel prouesses techniques dans le domaine de la 3D, de l’IA (\*) permette aujourd’hui de donner naissance à des jeux proposent une expérience de jeu unique. C’est un domaine à part entière, réunissant une multitude de domaines distincts ; tel que l’infographie, les mathématiques, les sciences humaines etc... Peu de domaine peuvent se vanter de réunir autant d’acteur.

L’avènement du jeu vidéo de ces dernière années à vue aussi un autre de ces mouvement se développer : le jeu indépendant. Contrairement à l’industrie dite classique du jeu vidéo, le jeu indépendant ne cherche pas forcément la norme. Le budget est plus modeste, les équipes plus réduite, parfois à une seule personne, mais les contraintes aussi sont réduite. Proposant une alternative d’expérience de jeu, plus osé, prenant plus de risques. Certains passant un message politique à travers l’histoire du jeu ou de son environnement, une idée, une crique, redonnant au jeu vidéo son titre de dixième art, de média.

Nous avons découpé notre mémoire en trois parties distinctes, chacune détaillant plusieurs points d’un thème :

1 - **Historique** : définir le jeu vidéo dans le temps, son évolution jusqu’à aujourd’hui, présenter ses codes, l’avancé du réalisme en accord avec les nouvelles technologies.

2 - **Evolution** : parler du jeu vidéo aujourd’hui, ce qu’il pourrait être dans le futur, à quoi il semble être voué, la tendance du réalisme, illustrer certains points du réalisme.

3 - **Contre-pied** : présenter le jeu indépendant, voire expérimental, montrer qu’il existe une scène alternative, innovante.