|  |
| --- |
| **Validation de sujet de mémoire de recherche appliquée – à remettre à Caroline Platon (cplaton@esgi.fr)** |
| **Binôme étudiant (préciser les noms, prénoms et spécialisations)** :  Jonathan Loquet - 4A 3DIJV et Thomas Poncet - 4A 3DIJV |
| **Sujet proposé :**  « La Quete du realisme dans le monde du Jeu vidéo » ou « Les normes humaines dans le monde du Jeu vidéo ». Titre encore en débat. |
| **Commentaires (ébauche de la problématique, des questions traitées, du plan) :**  Proposition de Plan :  **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. |
| **Validation ESGI**  Valideur : Date validation : Signature : |