

|     |                               |                   |  |
|-----|-------------------------------|-------------------|--|
| 377 | UTBM<br>service communication | L'Est Républicain | 9 décembre 2013  |
|     |                               | Besançon          | Jeux vidéos - Mathieu Triclot - philosophie - Fabrikà sciences |

**Sciences** Enfants et adolescents ont pu voir les étapes de création d'un jeu hier à la Fabrikà sciences du pôle universitaire

# Les jeux vidéo à la loupe

MATHIEU TRICLOT, Maître de conférences à l'Université de technologie de Belfort-Montbéliard (UTBM), dans son livre intitulé « La philosophie des jeux », explique : « Le cinéma nous plonge dans un état passif, de demi-sommeil, alors que l'état vidéo ludique est fait d'action et de mouvement permanent. »

De plus en plus élaborés, les jeux vidéos en ligne, ou non, sont très proches des techniques cinématographiques. Il y a d'abord l'histoire et le script, imaginés par le réalisateur du jeu, le game designer. À la technique, ce sont les informaticiens qui œuvrent. Et les acteurs sont binaires : 0 et 1.

Les films utilisent de plus en plus d'effets spéciaux et de modélisation 3D.

## « Tout le monde pourra créer son jeu vidéo »

De même, les « vrais » acteurs prêtent leurs expressions à leur double virtuel.

Sylvain Grosdemouge, patron de Shine Research à Besançon, crée des jeux vidéos pour consoles et tablettes. Ses clients sont internationaux. Dimanche, il restait attentif aux interrogations du public.

« Des étudiants, concepteurs de jeux vidéos, expliquent aux gens qui viennent les voir tous les processus qui mènent aux produits finis qu'ils utiliseront pour



■ Sylvain Grosdemouge, avec d'autres intervenants, explique au jeune public les différentes phases de création d'un jeu.

Ph. A. CASTAGNE

s'évader. Ce qui me surprend, c'est qu'ils veulent savoir comment le personnage est défini en 3D et ce qu'il faut réaliser pour le faire évoluer dans l'espace. Ils

ont envie de concevoir une histoire qui leur ressemble, mais avec des solutions qu'ils savent ne pas pouvoir atteindre dans le réel. »

Beaucoup veulent en faire

leur métier plus tard. Il leur faudra alors intégrer des écoles d'ingénieurs et obtenir un bac + 5. « Mais je développe des logiciels interactifs pour que les joueurs

puissent créer ou développer leurs jeux vidéos », poursuit Sylvain. « Dans trois ans, ils seront à la portée de tous. »

**Paul-Henri PIOTROWSKY**