

Petite théorie sur les jeux video - 1/1

S'il fallait définir le jeu video...

Depuis les années 80, les jeux videos permettent à nous autres pauvres adolescents et/ou jeunes adultes d'"oublier" un court instant nos soucis divers en aidant Sonic à retrouver les émeraudes, en accompagnant Mario dans sa lutte contre l'infâme Bowser ou bien encore en donnant un coup de main à Link qui essaie de sauver la princesse Zelda.

Cependant, force est de constater que depuis ces 10 dernières années le jeu video a subi une métarmorphose. En premier lieu cette métamorphose s'est faite notamment sur un plan technique : en effet la fréquence des processeurs a évolué considérablement, (le dernier en date étant cadencé autour de 700Mhz pour la X-Box). Des chips graphiques sont apparus pour la gestion de la 3D avec les procédés que l'on connaît pour lisser l'image est la rendre plus réaliste. (anti-aliasing, cell-shading...)

Cette métamorphose s'est faite également dans un optique socio-culturelle si l'on peut dire. En effet : en 1995 un géant du matériel audio, video, hi-fi et multimédia fait son entrée dans le marché des jeux video et c'est une entrée par la grande porte il s'agit du groupe SONY qui a compris plus rapidement que ses concurrents SEGA et NINTENDO (à l'époque) que le jeu video n'est pas uniquement destiné à la tranche des 15-25 ans. En lançant la playstation, SONY fracasse tout et va même enterrer une console de SEGA qui sort à la même époque et qui est doté d'une puissance comparable : la saturn, cette dernière, délaissée par les éditeurs, sera vite oubliée...

Et depuis peu, cette métamorphose se fait dans une optique de communication virtuelle : L'ère du multimédia qui règne amène le jeu video à être bien plus qu'un objet ludique : on le voit notamment avec tout récemment l'arrivée du premier téléphone portable qui fait console de poche : il s'agit bien entendu du N-Gage : surfer sur le wap, écouter des MP3, jouer à des jeux... Autant de choses que la petite console de chez NOKIA est capable de faire (en tous les cas, sur la papier).

Tout cela est bien beau, mais il ne faut pas oublier non plus que le jeu video doit être senti comme un divertissement hors de la réalité. Si, sur les consoles les plus récentes on peut techniquement parlant avoir une qualité d'image identique à la réalité, il ne faut pas non plus en abuser. Quel intérêt y aurait-il alors en rentrant chez soi, après une dure journée de lycée, de FAC ou de boulot à appuyer sur le bouton de la console et de voir sur la télé des rues aussi grises et aussi tristes que dans la réalité ?

N'est-il pas plus sympathique de voir le bleu azur du ciel dans sonic ou le vert pétant du costume de link ? Car les jeux videos ne sont rien d'autres qu'une douce tombée dans un monde imaginaire et magique...

Autrement dit, un goût certes un peu naïf mais très chaud d'une âme d'enfant.

J'espère que cet article vous aura plu