

BRUSSEAUX Julien

MULLER Deynis



crem centre
de recherche
sur les médiations
équipe d'accueil 3476
communication, culture, art, société

Fiche de Synthèse - projet tutoré

Analyse d'usage dans les jeux vidéos

Ce projet tutoré s'inscrit dans le cadre du PEPS (projet pluridisciplinaire) "Majestic" s'intéressant aux jeux expressifs ("Un jeu expressif est un jeu qui a pour objectif de questionner le joueur dans ses choix et de le faire réfléchir aux conséquences de ses actes", Sebastien Genvo 2012.). Il s'intéresse à l'intelligence artificielle (IA) dans ces jeux et afin d'essayer de comprendre comment celle-ci permet de proposer au joueur un monde cohérent. Il se décompose en trois parties :

- une analyse bibliographique sur la place de l'IA dans les jeux réputés (titrés par le site aigamedev.com par exemple) afin d'en faire ressortir des points tels que l'importance de la notion d'empathie, la construction et l'adaptation de l'univers de jeu aux choix du joueur de manière dynamique. Une partie de cette analyse bibliographique a été consacrée à l'analyse de 3 jeux expressifs proposés dans le cadre du projet ("Papo & Yo", "Papers pelase" et "Paranoiak") pour utiliser une partie d'un de ceux-ci dans la phase suivante.
- l'élaboration d'un protocole de test afin de mettre en avant certains points précédemment cités et questionner le joueur sur le monde dans lequel il a été immergé. 5 niveaux du jeu "Papo & Yo" (qui traite de l'alcoolisme) ont été utilisés dans la structure du test que nous avons scindé en deux parties : une phase de découverte où le joueur apprend à jouer et une phase de révélation où le thème réel du jeu est mis en avant. L'écran de jeu du joueur a été filmé ainsi que le joueur lui-même via une caméra. Une première version du protocole a été testé sur deux volontaires (sans prise d'images) avant d'arriver à une seconde version qui a été modifiée en conséquences. Puis davantage de personnes ont passé le test.
- une analyse succincte des données collectées dans laquelle certaines des hypothèses faites ont pu être infirmées ou confirmées comme l'importance de l'empathie qu'a pu générer l'univers et l'IA pour susciter de l'émotion chez le joueur et le pousser à réfléchir.