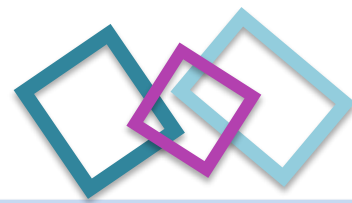


Analyse d'usage dans les jeux vidéos

Julien Brusseau
Deynis Muller



Contexte

Le projet PEPS « Majestic » proposé conjointement par le LORIA et le CREM s'intéresse aux jeux qualifiés « d'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 (GENVO Sébastien, *Comprendre et développer le potentiel expressif des jeux numériques*, 2012, Vol. 1, n° 62, p. 127-133).

Objectif du projet

Le projet vise à effectuer une analyse des mécanismes de l'intelligence artificielle dans les jeux vidéos afin d'identifier ce qui pourrait les rendre immersifs et cohérents. Les éléments traités sont en partie tirés du jeu *Façade* (2005) dans lequel on arrive chez un couple qui se dispute et dont le but est de ne pas se faire mettre à la porte. Notre travail est basé sur les trois jeux suivants:

Paranoiak (1984)

jeu d'aventure humoristique, en saisie console, dans lequel il faut réussir à se soigner de diverses maladies.



Papo & Yo (2012)

jeu d'aventure dont le but est de résoudre des énigmes pour soigner son ami, "Monstre", de son étrange mal.



Papers Please (2013)

jeu de gestion se déroulant dans une dictature communiste fictive. Le joueur incarne un douanier et doit contrôler les papiers d'immigrants potentiels.



Présentation de notre travail

Nous avons réalisé une analyse bibliographique sur la place de l'IA dans les jeux récompensés qui nous amène à nous demander, par exemple, de quelle manière elle peut inciter le joueur à faire des actions et lui faire prendre conscience des conséquences de ces actions. Ou encore si elle permet d'amener le joueur à éprouver de l'empathie pour un personnage.

La suite de ce projet a été de:

- Élaborer un protocole de test pour une analyse sur la dimension ludique et sur la capacité d'incitation et de prise de conscience que l'IA offre.
- Faire passer ce test (courant mai).
- Débuter l'analyse des données recueillies.