

Fiche de Projet tutoré / Project Form

Commanditaire / Author – LORIA/CREM – Vincent Thomas

Interlocuteur UFR (*pas forcément le tuteur*) / **UFR interlocutor**
Vincent Thomas

Analyse d'usage dans les jeux vidéos

Description / description

Le projet PEPS « Majestic » proposé conjointement entre le LORIA et le CREM s'intéresse aux jeux qualifiés de « jeux expressifs ». Cette notion proposée par Sébastien Genvo désigne les jeux qui ont pour objectif de questionner le joueur dans ses choix et de le faire réfléchir aux conséquences de ses actes.

Pour qu'une telle réflexion soit possible, il faut que le jeu proposé soit crédible et prenne correctement en compte les actions du joueur. L'objectif de ce projet tutoré est de mener une analyse sur la manière dont l'IA permet de proposer un monde cohérent au joueur.

Pour cela, le projet consistera (1) à effectuer une analyse bibliographique (à partir de sites de références comme Gamasutra ou AiGameDev) sur la place de l'IA dans les jeux à travers les jeux réputés ; (2) à élaborer un questionnaire permettant de questionner le joueur sur le monde dans lequel il a été immergé, l'influence qu'il peut exercer sur ce monde (l'IA est-elle crédible, quel est le ressenti du joueur, le joueur a-t-il l'impression d'influencer le monde, ...) et son ressenti ludique ; (3) à effectuer des analyses d'usage à partir de ce questionnaire pour mieux comprendre la place de l'IA dans ce type de jeux et fournir des pistes sur la manière de proposer un monde engageant pour le joueur.

Le jeu sera à choisir parmi un des jeux proposés dans le projet PEPS : « Papo and yo », « Papers please » ou « Paranoiak ». Un séminaire de recherche « expressive games » sera organisé à Metz le 24 et 25 novembre et abordera de manière plus générale la thématique (<http://exgames.event.univ-lorraine.fr/>).

Informations diverses : matériel nécessaire, contexte de réalisation / Various information: material, context of realization

Le projet tutoré se fait dans le cadre du projet PEPS « Majestic » impliquant le LORIA et le CREM. Les participants au projet pourront utiliser la salle d'analyse d'usage financée par le PEPS. Cette salle se situe à ARTEM et est en cours d'installation. Elle propose un matériel de captation vidéo, des consoles et un ordinateur permettant de mener des analyses d'usage.

Le projet tutoré pourra aussi s'appuyer sur les analyses faites par Guillaume Hocquet lors de son stage de M1 sur le jeu "keys of a gamespace".

Les résultats obtenus seront publiés sur le site du projet PEPS.

Livrable et échéancier / Deliverable and schedule

Il sera attendu du projet

- (1) une bibliographie sur l'intérêt de l'IA dans les jeux vidéos (en terme d'immersion du joueur et de questionnement sur ses choix)
- (2) une grille permettant de mener des analyses d'usage autour de la réception du jeu par le joueur (dimension ludique et influence de l'IA)
- (3) une analyse d'usage sur un jeu (avec un échantillon de plusieurs joueurs)
- (4) des préconisations issues de cette analyse en termes de construction de jeux expressifs.