

# Journée d'étude PraTIC : Jouabilité, interactivité et cognition

Le lundi 20 février 2012, à **Gobelins, l'école de l'image**, salle de conférence 318  
Inscription gratuite obligatoire sur : <http://www.amiando.com/QOZAVAN.html> (150 places disponibles)

## PROGRAMME :

### Matinée

9h00-9h15 : Accueil

9H15-9H30 Problématisation de la journée PraTIC

9h30-10h10 : >> **Immersion versus perspective : quelle dynamique d'attention dans le jeu vidéo ?** par **Dominique BOULLIER**, Professeur des Universités en sociologie à Sciences Po, coordonnateur scientifique du Médialab, ancien créateur et directeur de Lutin User Lab. .

Nous testerons l'hypothèse selon laquelle l'immersion constitue l'appareil de notre époque, qui nous sort de la perspective et du modernisme en même temps, en inventant des "modes d'être à l'intérieur". Cela repose sur la mobilisation de différentes dimensions de l'attention, qui atteignent par excellence leurs effets dans certains jeux vidéo. Loin d'être fermée, cette immersion ludique partage des propriétés communes avec d'autres systèmes comme les datascares en sciences et les cosmopolitiques.

10h10-11h00 >> **L'étude de la cognition dans l'activité ludique : cas et méthodes** par **Hamid BESSAA**, chercheur et doctorant en psychologie cognitive et **Charles TIJUS**, directeur du LUTIN USERLAB, Professeur des Universités en psychologie cognitive à l'Université Paris 8.

Depuis sa fondation, le Laboratoire des Usages en Technologies d'Information Numérique (LUTIN) se consacre à l'étude expérimentale des pratiques interactives, avec un axe fort concernant les jeux vidéo. Sera exposée la diversité des techniques employées (suivi oculaire, EEG, enregistrement d'activités, etc.) qui visent à comprendre les formes de cognition que les joueurs mobilisent. Les résultats obtenus permettent de saisir la spécificité des engagements vidéoludiques, avec des retombées appliquées dans le domaine des "jeux vidéo sérieux", dont les bénéfices demandent à être mieux identifiés.

11h00-11h15 : **Pause**

11h15-12h00 >> **La modélisation des comportements du joueur : un défi pour l'informatique ?** par **Stéphane NATKIN**, Professeur des Universités en informatique au CNAM, laboratoire CEDRIC, et directeur de l'ENJMIN.

Comment parvenir à implémenter dans un programme les paramètres humains pour que le jeu vidéo s'adapte au profil de son utilisateur ? Cette ambition impose de mesurer la difficulté d'un jeu vidéo, ainsi que de préciser la nature du plaisir qu'on en retire. Modéliser la jouabilité des systèmes vidéoludiques comme les comportements de leurs utilisateurs constitue aujourd'hui un défi pour l'informatique, nécessitant un dialogue constant avec les différentes sciences de l'Homme et de la Cognition.

12h00- 14h00 : **Pause-déjeuner**

### Après-midi

*Carte blanche aux Editions Volumiques*

14h00-14h40 >> **La recherche créative et appliquée en jouabilité interactive : un moteur de l'innovation** par **Bertrand DUPLAT**, co-fondateur des Editions Volumiques, créateur de systèmes interactifs.

L'invention de nouvelles formes de jouabilité est une source majeure d'innovation dans le champ du numérique. Acteur reconnu de ce mouvement, les Editions Volumiques sont nées d'une volonté de s'émanciper des catégories isolant jeu vidéo, livres, supports, pour mêler les propriétés ludiques de ces différentes traditions. Plusieurs exemples de créations jouables permettront d'illustrer la façon dont la pratique du design interactif sait tirer profit des connaissances en cognition, autant qu'elle renouvelle nos façons de réfléchir et d'agir.

14h40-15h20 >> **La cognition comme source de jeu : le branchement neuronal et ses potentiels** par **Sam@neurohack**, du TMP/LAB, spécialiste des interfaces cerveau-machine.

A l'inverse de la logique qui veut que les appareils d'électroencéphalogrammes servent uniquement à étudier le fonctionnement du cerveau, il est devenu possible de les utiliser pour contrôler des interactivités plus ou moins complexes. Un vaste champ d'expérience s'ouvre ainsi qui transforme nos processus cognitifs en impulsions servant à commander ou simplement à influencer des processus banals, étranges ou créatifs.

15h20-15h35 : **Pause**

15h40-16h20 >> **Interactivités et cognition : quels croisements pour quels prototypes ?** par **Vincent HAYWARD**, Professeur à l'Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique (ISIR), Université Pierre et Marie Curie.

Directeur de 2001 à 2004 du Centre McGill de Recherche sur les Machines Intelligentes, Vincent Hayward devint en 2008 le titulaire de la chaire internationale haptique de l'Université Pierre et Marie Curie où il est maintenant professeur. Il s'intéresse aux interfaces haptiques et à leurs applications, à la perception et à la robotique. Sa contribution assurera une prise de recul scientifique sur les nouvelles configurations jouables qui se préparent en laboratoire.

16h20-17h00 >> **Des relations interactives troublantes : engagement cognitif et plaisirs du joueur** par **Sébastien KOCHMAN**, game designer et directeur créatif, UBISOFT (sous réserve)

Réalisateur en outre du jeu vidéo OZEN, l'intervenant apportera son regard de designer pour évoquer sa vision du joueur et de ses capacités d'adaptation à des contraintes toujours plus subtiles et déstabilisantes. En choisissant d'explorer l'autorégulation du joueur, OZEN exploite de nouveaux interfaçages qui forcent l'utilisateur à se questionner sur lui-même, ses réactions et ses propres habitudes cognitives.

17h : **Discussion-bilan de la journée d'étude**

# 5ème cycle annuel des Journées d'étude PraTIC : Jouabilité, interactivité et cognition

Le lundi 20 février 2012 à **Gobelins, l'école de l'Image**, salle de conférence 318

Accès gratuit sur inscription obligatoire en ligne :

<http://www.amiendo.com/QOZAVAN.html> (150 places disponibles)

Initiative conçue et organisée par **Etienne PERENY** et **Etienne-Armand AMATO**

- Programme de recherche-cadre : « De l'image interactive au jeu vidéo »

du **Laboratoire Paragraphe de l'Université Paris 8** (Equipe d'Accueil 349)

- Conventonné par **Gobelins, l'école de l'image**, et son département Multimédia

- Partenaire associatif : **OMNSH** (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines)

## Thématique :

Après avoir mis en regard lors de la précédente journée PraTIC du 23 janvier 2012 l'image, l'interfaçage et le corps, cette journée poursuit la réflexion en posant le triptyque « Jouabilité, Interactivité et Cognition ». L'ambition consiste donc à articuler les couples de notions suivants : « image et jouabilité », « interfaçage et interactivité », « corps et cognition » afin d'esquisser une approche globale et systémique de notre rapport aux Technologies de l'Information et de la Communication.

Depuis que l'image s'est faite interactive, l'une de ses propriétés remarquables est de se prêter au jeu exploratoire, de susciter une attitude ludique qui aide à en découvrir ses potentialités et fonctionnalités. De même, l'interactivité comme forme de relation humaine avec un programme informatique ouvre aisément à une jouabilité faite d'essais et d'erreurs, de détournements et postures variées. Quant à l'utilisateur, en termes de cognition, de nombreuses aptitudes sont sollicitées : attention et intention se conjuguent pour comprendre et agir, mémorisation et spatialisation aident à situer les objets et sa propre activité, alors que l'induction et la déduction sont largement utilisées pour inférer les règles de fonctionnement. Pour approfondir ces trois notions, nous avons choisi de convoquer un terrain de prédilection, le jeu vidéo, qui mobilise fortement les ressources cognitives de ses pratiquants et qui constitue l'un des versants les plus complexes des œuvres interactives contemporaines.

## Positionnement :

Les journées d'étude PraTIC (**Pratiques des Technologies de l'Information et de la Communication**) questionnent les dispositifs numériques et interactifs, tout en suivant leurs évolutions de fond.

Leur originalité est de croiser les regards des acteurs de la recherche et de la profession, ainsi que leurs retours d'expériences, analyses et visions, afin de stimuler le débat et dresser des perspectives autour d'une thématique de pointe.

Elles sont organisées par le Laboratoire *Paragraphe* (UP8), en partenariat avec *Gobelins, école de l'image* (CCIP), et avec le soutien de l'OMNSH et de [www.canali-medias.net](http://www.canali-medias.net).

## Accès à Gobelins :

73, boulevard Saint-Marcel 75013 Paris

Téléphone : 01 40 79 92 79

Fax : 01 40 79 92 71

### • **SNCF**

Gare de Lyon ou d'Austerlitz

-Prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins.

### • **Métro**

Ligne 7, direction Ivry/Villejuif.

-Station Les Gobelins

### • **RER Ligne A**

-Station Gare de Lyon (queue de train).

-Sortie rue VanGogh.

-À la sortie du RER, prendre le bus RATP 91.

-Arrêt : Saint-Marcel/Jeanne-d'Arc ou Les Gobelins

## Organisateurs et partenaires :

