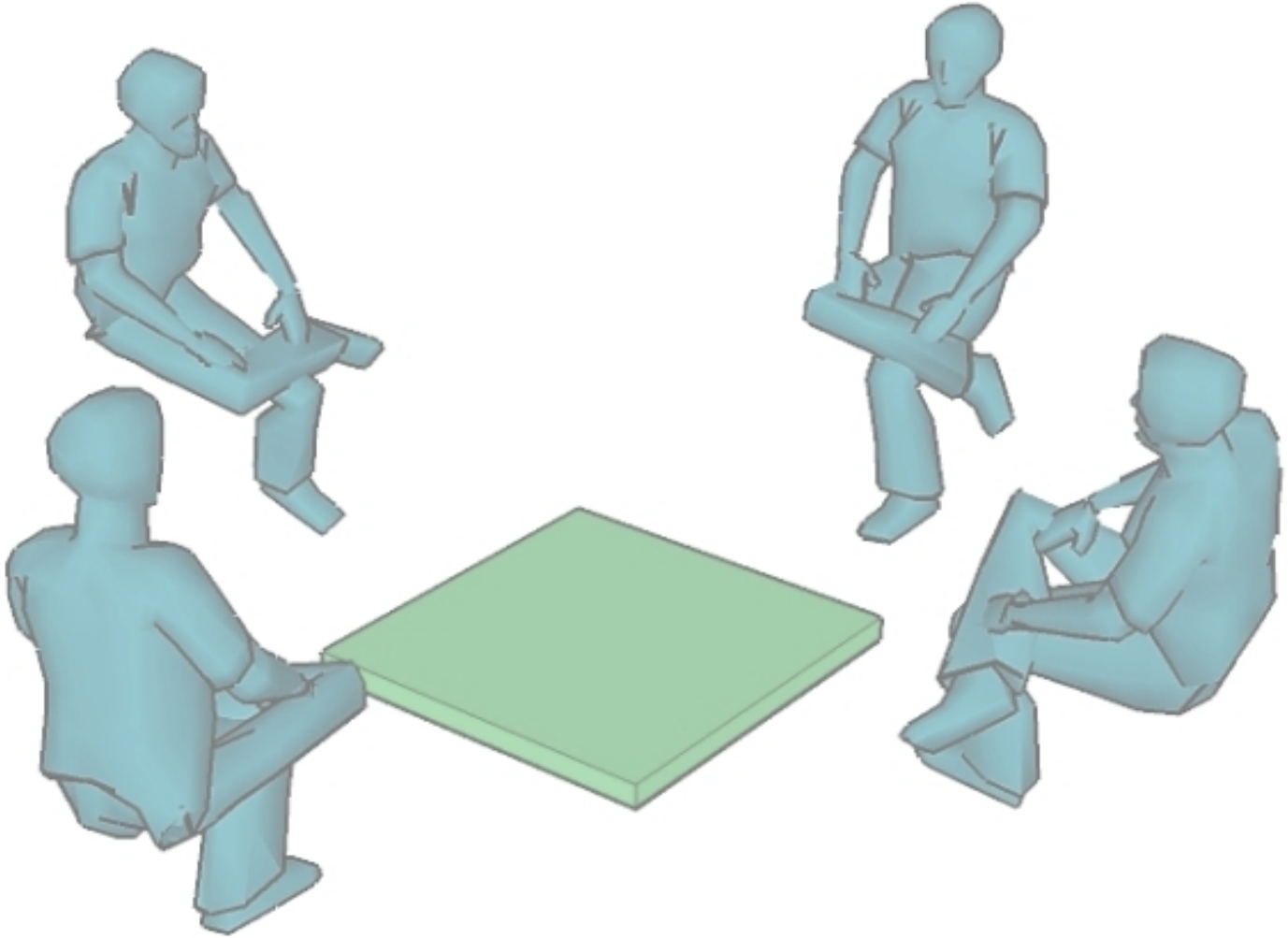
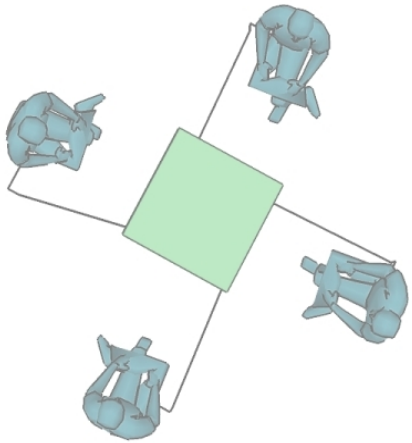
JEUX HYBRIDES – Olivier Perriquet

Center for Artificial Intelligence – New University of Lisbon
olivier@perriquet.net – http://cesium-133.net





1. situation : les jeux de plateau
2. un objet technologique
3. un objet technologique mais social
4. pouvoir heuristique de la modalité « jeu de plateau »
5. thèmes connexes
6. la métaphore biologique
7. horizon (au delà du simple aspect ludique)
8. startégies de recherche (motifs d'interaction)

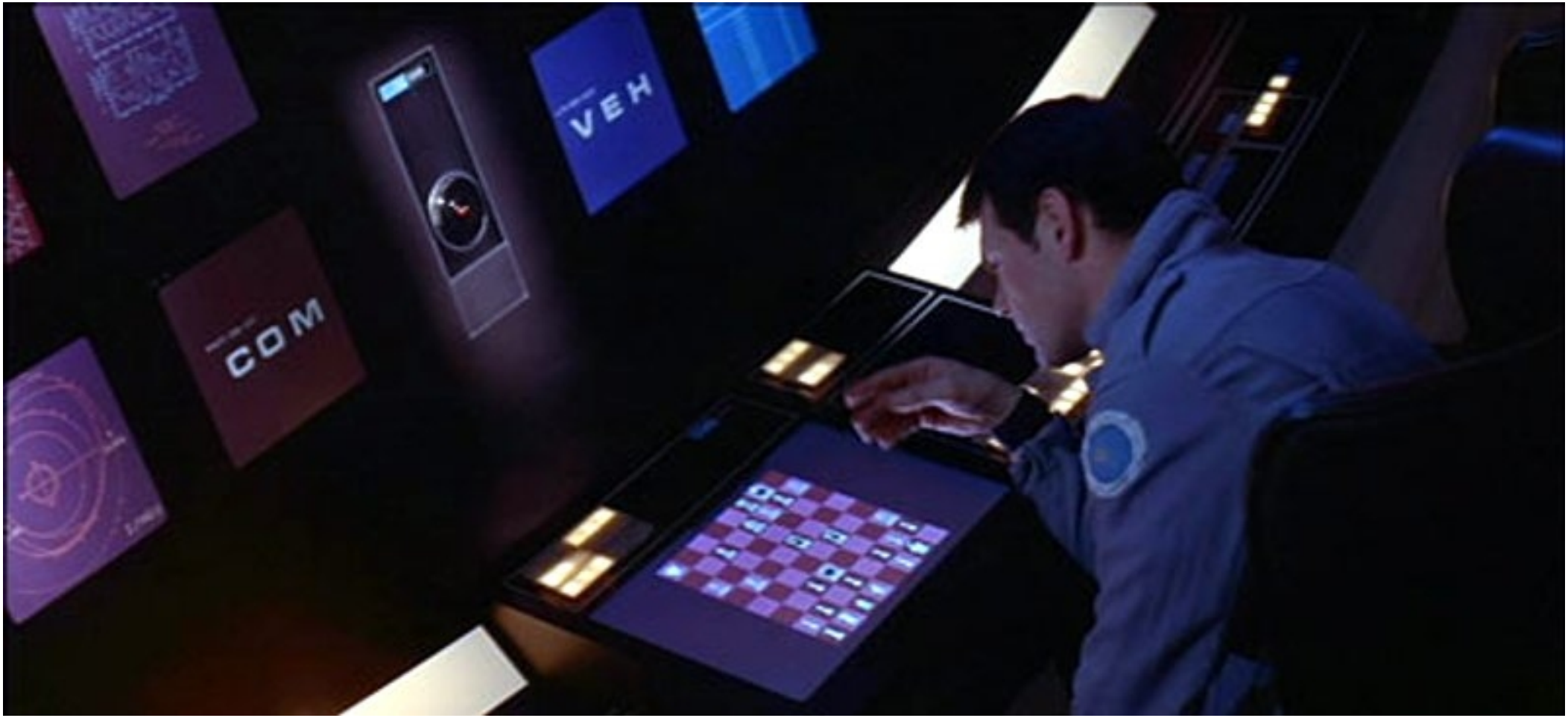
1.situation : les jeux de plateau

- caractéristiques des jeux de plateau
  - idéalisation d'une situation agônistique
    (échecs vs go, awele, ...)
  - incarnation réduite au minimum : bouger une pièce sur le plateau
    (exclusion du corps)
  - alternance stricte des coups
    (discrétisation du temps)
  - plateau statique et immuable
    (idéalisation du monde)
  - les règles sont fixées au départ et parfaitement connues des joueurs
    (idéalisation de l'inforation)
  - deux types de relation = coopération / opposition
    (idéalisation de la relation)

- contre-exemples : jeux sportifs, dialogue (jeux de langage)

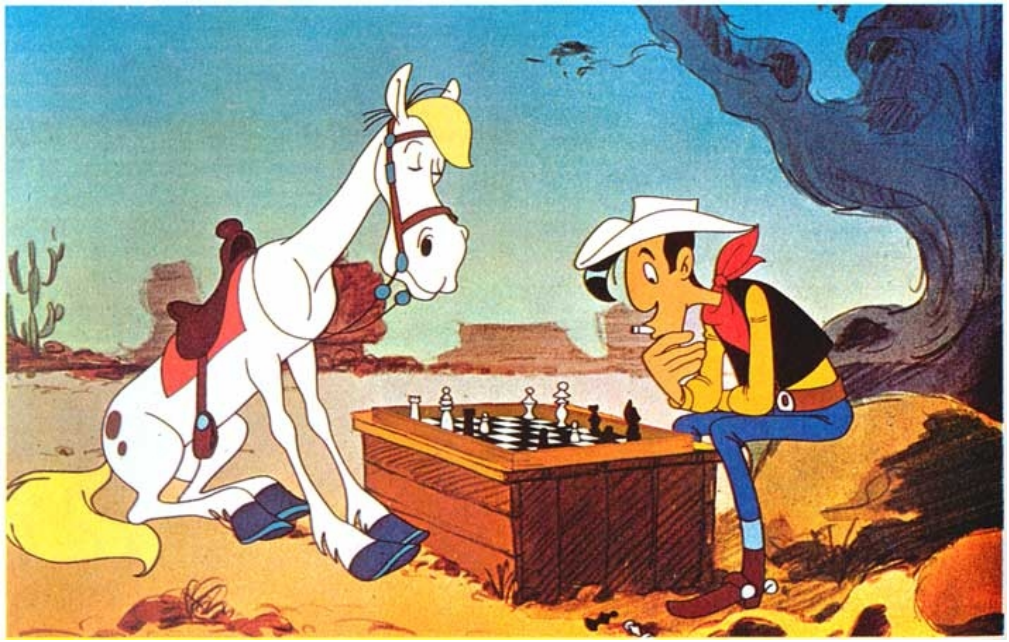
- la pièce bougée sur la plateau : résultat d'un processus cognitif complexe
  déterritorialisation de l'acte mental sur un paysage topologique abstrait

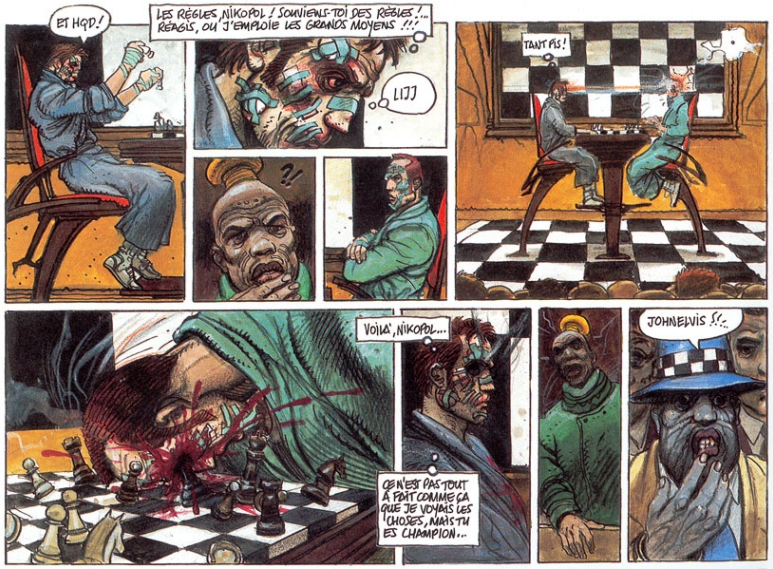
- les jeux de plateau dans l'imaginaire commun
  occident : le jeu d'échec (symbole + mise en scène)
  pourquoi cette puissance symbolique ?


VEH
COM

ISS017E011574

UNE DINGO CONFÉRENCE
DU PROFESSEUR BURP
le NOBLE JEU des ÉCHECS
PETIT COURS ILLUSTRÉ DE NOMBREUX EXEMPLES VIVANTS.
TEXTE ET DESSINS GOTLIB
UN ÉCHIQUIER SE COMPOSE DE 64 CASES. VOILÀ UN EXEMPLE FRAPPANT D'ÉCHIQUIER CLASSIQUE.




ET HOP!
LES RÈGLES, NIKOPOL! SOUVIENS-TOI DES RÈGLES!... RÉGLS, OU J'EMPLOIE LES GRANDS MOYENS !!!
LIII
?!
TANT PIS!
VOILÀ, NIKOPOL...
CE N'EST PAS TOUT À FAIT COMME ÇA QUE JE VOYAIS LES CHOSES, MAIS TU ES CHAMPION...
JOHNELVIS !!...

NOUS ALLONS JOUER AUX DAMES! A TOI PIERROT!
ÉVIDEMMENT, ÇA NOUS CHANGE, PATRON, MAIS ÇA NE NOUS AVANCE PAS BEAUCOUP...
AH, TAIS-TOI, OU JE VAIS TE DAMER LE PION, HEIN!
ALLONS, ALLONS MESDAMES, UN PEU DE TENUE!

ECHECS ET MUSIQUE
CHÂTEAU DE VILLANDRY
4 Grands Champions
internationaux d'échecs en compétition avec parties commentées
Alexandra Kosteniuk , Viktor Kortchnoï , Almira Skripchenko, Laurent Fressinet
Conférence et simultanée à Loches. Initiation aux échecs à Villandry
20 & 21 octobre 2007
le 20 octobre à 20h30
Concert
Rameau-Philidor
Alexandra Kosteniuk
Natacha Kudritskaya, pianiste
Villandry
ffe
BNP PARIBAS
37510 Villandry . Tél : 02 47 50 02 09 - www.chateauvillandry.com

2.un objet technologique

- ramener sur le devant de la scène une façon démodée de jouer
  on revisite des concepts anciens / composants habituels :
  pièces, dés, plateau, cartes, chronomètre, papier et crayon, tuiles, etc.

- entrées / sorties exogènes : des capteurs modifient la topologie du plateau
- jeux de plateau étendus (expanded tabletop games), jeux de plateau technologiques, jeux de plateau « ouverts » (JPO)

- entre jeux classiques et système complexe autonome (horizon = système vivant)

  - extension des jeux de plateau traditionnels

  - adjonction de joueurs à des jeux à zéro joueurs
    sur le plateau, les phénomènes d'émergence peuvent être conçus comme un jeu à zéro joueur / automates cellulaires (jeux à zéro joueur), compétition d'une population évolutive sur un graphe (dil. du prisonnier)

  - comment peut se faire la conjugaison des deux : temporalité discrète

3.un objet technologique mais social

- le jeu et en particulier le jeu de plateau est une modalité d'interaction
  la modalité « jeu de plateau » est une contrainte créative tout aussi fertile que la modalité « jeu vidéo » par exemple

- le jeu peut se jouer dans l'espace social et faciliter les interactions
  beaucoup plus ouvert à l'accident à l'inattendu dans le jeu / le méta-jeu
- clubs de jeux de plateau

- pièces solides : contact avec l'objet + matérialisation physique de l'interaction + la triche est permise

4.pouvoir heuristique de la modalité « jeu de plateau »

- jeu de plateau vs jeu vidéo
  - plus de place pour l'imagination (agônistique != guerrier)
    jeu vidéo = majoritairement du tir à la carabine
    jeu de plateau ouvert = majoritairement du yoga ou du tai chi chuan
  - posture du vidéo-joueur (du joystick à la wii) : face à un écran
    écran horizontal -> libère le regard + image plus encline à être
    symbolique que figurative
  - être connecté != être aux commandes de l'action (paradigm connexionniste)
  - rencontre du joueur et non de son avatar
- jeu de plateau vs installation artistique interactive
  - les règles de jeu sont connues à l'avance
  - le jeu n'est pas cantonné aux lieux dédiés à l'art,
    il peut se jouer dans l'espace social

5.thèmes connexes

- pervasive games

- l'internet des objets

Nabaztag @ http://violet.net
Internet of things = « In the coming years, computers, phones and game consoles will no longer be the only devices in our environment deemed worthy to be intelligent and connected. Gradually, imperceptibly, our environment will become populated with new types of objects, and our familiar objects will become increasingly open and communicant. »

6.la métaphore biologique

- système auto-organisant / auto-adaptatif en symbiose avec les joueurs
  question ouverte : où se referme le système ?

- interaction de pair à pair entre humains et agents artificiels
  via capteurs biométriques

- JPO peuvent faire partie d'un éco-système d'autres espèces de jeux
  (vidéo, pervasifs, audience, ...)
  philosophie open-source + aspect matériel du jeu -> plus facilement sujet à mutations et évolution

- JPO peut se croiser avec d'autres espèces et donner des jeux hybrides
  ex. avec jeu pervasif : agent artificiel piloté par un joueur distant + GPS

7.horizon (au delà du simple aspect ludique)

- donner une forme matérielle à la communication, aux émotions (?)
  les règles, l'issue et le sens émergent de la communication
  - Le jeu des perles de verre – Hesse
  - « imitation games » - test de Turing
  - « verification games » - Luis Von Hahn

- jeux limites, jeux « à effets de bord »
  penser les règles pour induire un comportement chez les joueurs

- le plateau : une surface sensible
  (altruiste, compatissante, pénible, chatouilleuse, susceptible,...)

8.startégies de recherche (motifs d'interaction)

- idée générale : transgresser les modalités de jeu classique dans les jeux de plateau traditionnels

- 1. relation corps-esprit
  le corps des joueurs perturbe le jeu du pur esprit

- 2. conscience de soi / conscience des autres
  biofeedback, combinaison de boucles de rétro-action alliées et adverses

- 3. topologies de la collaboration et de l'opposition
  jeu ambigü, traitrise, jeu paradoxal (Parlebas)

- 4. jeu à effet de bord
  amener les joueur à leurs limites cognitives et émotives (double bind)

- 5. idéalisation d'une compétition humain-artificiel
  self-organizing maps avec agents (pilotés par des) humains et non humains

- 6. [...]

Carlsberg

Carlsberg