

PROJET DESIGN, NARRATIONS ET CRÉATIONS ARTIFICIELLES (DENCA)

Introduction

Bonjour et merci de me donner l'opportunité de vous présenter notre projet intitulé "Design, narrations et créations artificielles", ou DENCA. Les notions de « *deep learning* », de « *machine learning* » définissent aujourd'hui l'intelligence artificielle comme un nouveau paradigme établi aussi bien dans le domaine industriel, économique ou sociopolitique, que dans nos vies quotidiennes au travers d'innombrables applications. Notre ambition est de développer avec nos partenaires un programme de recherche-crédation à travers le prisme du jeu vidéo et de la figure des personnages non-joueurs. Nous cherchons à développer un agent conversationnel de type Chatbot pour définir des protocoles de co-crédation en collaboration avec des chercheurs en sciences cognitives et en robotique afin de nous rapprocher, à travers cette figure, de la cognition humaine. Nous avons développé jusqu'ici des modélisations de co-crédation au sein de différents projets qui nous ont mis sur la piste d'un outil-assistant, « doué de parole », qui nous paraît en effet pouvoir s'incarner dans ce personnage qui joue un rôle dans la prise de décision. Ainsi, pour un créateur, comment partager la prise de décision, en termes de gameplay, de construction narrative et d'apprentissage à la construction d'univers conceptuels et opératoires au sein du jeu ?

Objectifs scientifiques

- Développement de l'Interaction Humain-Machine (IHM) dans le design et l'édition numérique transmedia : étudier comment les mutations récentes en matière d'intelligence artificielle peuvent déterminer de nouvelles configurations d'interactions et de modélisations dans ces environnements en se concentrant sur l'interface homme-machine.

- Création d'un modèle d'intelligence artificielle générative open source pour l'édition transmedia : rechercher comment l'IA peut être utilisée pour générer des éléments visuels tels que personnages, environnements, textures, etc., en explorant la définition de ces images numériques et la manière dont les processus de Machine Learning sont en train de

transformer progressivement les manières dont les images sont produites, élaborées, mises en circulation et vues.

- Narration assistée par l'IA : étudier comment l'IA peut être utilisée pour créer des histoires interactives et adaptatives et d'autres formes de médias interactifs, en tenant compte des choix des lecteurs, joueurs et utilisateurs et questionner les nouveaux modèles computationnels d'écriture dans une démarche qui questionne la modélisation/simulation des récits.

- Conception éthique et co-relation : aborder les questions éthiques liées à l'utilisation de l'IA dans la création graphique, en particulier dans l'édition, les jeux vidéo et les environnements de réalité augmentée, développer des lignes directrices pour une conception auctoriale mutualisée et open source. Il s'agit de repenser les habituelles frontières et modalités de coopération mettant en valeur des biens communs et de développer un système de valeurs qui prône l'inclusion, l'égalité d'accès, le partage, la participation, la collaboration de pair à pair dans une co-relation avec l'IA.

Conclusion

En résumé, ces quatre axes de recherche forment le cœur de notre projet DENCA, visant à redéfinir la création à l'ère de l'intelligence artificielle et des interactions entre art et science. Notre ambition est de créer un écosystème de corrélations inspirées des recherches en sciences cognitives. Nous sommes aujourd'hui impatients de collaborer avec des partenaires partageant notre vision pour explorer ensemble les possibilités qu'offrent, à l'intersection du design, de la narration et de l'intelligence artificielle, les variations, et les mutations, portées par ces systèmes artificiels « intelligents » au sein de nouveaux modes de collaboration et de contribution et l'avènement de nouvelles socialités open-source. Merci de votre attention.