

Un article de recherche du CNAM/CÉDRIC/Enjmin plébiscité au CHI 2014 !

L'article :

« Designing Tangible Video Cubes: Lessons Learned from the Sifteo Cubes » est un article court (4 pages) qui sera présenté à la conférence CHI, fin avril.

L'article a été écrit par trois membres de l'équipe ILJ (interaction pour lire et jouer) du laboratoire CEDRIC du CNAM : Clément Pillias (doctorant au CNAM/Cédric sous la direction de Pierre Cubaud), Raphaël Robert-Bouchard (alors élève de première année du master JMIN) et Guillaume Levieux (maître de conférences du CNAM, responsable de la spécialité programmation du master JMIN).

L'article présente et analyse le jeu *Fat and Furious*, conçu par des élèves de première année du master JMIN (Matthieu Bonneau, Emmanuel Corno, Marc Gilleron, Raphaël Robert-Bouchard, Philippe Salib, Léa Saugé et Romain Vivier).

Ce jeu a la propriété d'être conçu pour les cubes Sifteo, une nouvelle console vidéo qui utilise entre 3 et 12 petits cubes dotés d'un écran tactile et avec lesquels le joueur peut interagir en les touchant, en les secouant, en les inclinant ou en les mettant en contact par la tranche (voir la vidéo).

Cette plate-forme, dite *tangible*, est considérée par beaucoup comme un précurseur d'une nouvelle génération de consoles et de jeux.

À travers l'exemple de *Fat and Furious*, c'est l'intérêt de ce type de plate-formes qui est évalué dans l'article. On y montre comment le design de *Fat and Furious* permet de déplacer certains mécanismes du jeu vers le monde réel et la manipulation des cubes, au lieu de dépendre d'une programmation explicite.

L'article présente le riche ensemble de stratégies développées par les play-testeurs du jeu pour progresser dans le jeu, et conclue en présentant les avantages et les inconvénients de ce type de jeux au niveau de la liberté ressentie par le joueur, de la facilité de prise en main, du sentiment d'appartenance à un groupe et des possibilités de customization.

La vidéo qui accompagne l'article :

<http://vimeo.com/user25250312/designing-tangible-video-games>

La distinction :

L'article a reçu la distinction « Best of CHI: Honorable Mention Award », qui récompense les articles jugés les meilleurs par le comité de programme de la conférence (seuls 5% des articles soumis reçoivent cette distinction, soit environ 15% des articles acceptés, souvent moins pour les articles courts).

La conférence :

CHI (prononcé « caille », de son vrai nom « ACM Conference on Human Factors in Computing Systems ») est la plus importante conférence internationale sur l'Interaction Homme-Machine (IHM), et l'une des plus prestigieuses.

L'année dernière, la conférence a regroupé près de 3500 chercheurs, industriels, designers et artistes à Paris, et devrait en recevoir encore plus cette année à Toronto (Canada). Cette fréquentation s'explique par l'excellence des travaux qui y sont présentés ainsi que par leur diversité.

En effet, tous les aspects de l'interaction homme-machine y sont abordés : création de nouvelles techniques ou dispositifs d'interaction ; études des usages en situation professionnelle ou de loisir ; aspects sociaux, culturels et économiques ; créations artistiques ; psychologie de l'interaction ; design ; etc.

Depuis quatre ans, la conférence met en avant les recherches sur le jeu vidéo et contribue ainsi à rapprocher les deux communautés de l'IHM et du jeu.

Le site de la conférence :

<http://chi2014.acm.org/>