

Séminaires
du
LAAS-CNRS



Laboratoire d'Analyse et d'Architecture des Systèmes du CNRS

L'UNIVERS DU JEU VIDÉO : DE LA PRATIQUE À LA RECHERCHE

par

Prof. Stéphane NATKIN

ENJMIN-CNAM

Jeudi 18 octobre 2007 à 10 h 30

LAAS-CNRS - Salle de Conférences



LAAS-CNRS

Unité propre de recherche du CNRS

7 avenue du Colonel Roche

31077 TOULOUSE Cedex 4 FRANCE

Tél. : +33 (0) 5 61 33 62 00

Fax. : +33 (0) 5 61 55 35 77

Courriel : laas-contact@laas.fr

www.laas.fr



**Pôle
SINC**

résumé de l'exposé

Cet exposé est structuré en trois parties :

Dans un premier temps, nous présentons ce qu'est le monde des jeux vidéo, sous ces aspects économiques, techniques et créatifs. Nous montrons que ce domaine donne lieu à d'innombrables expériences qui anticipent l'avenir des médias de demain en particulier dans leurs aspects ubiquitaires et pro-actifs.

Dans un second temps, nous analysons les technologies actuellement mises en œuvre dans les jeux et listons les domaines dans lesquels les jeux sont porteurs de recherche.

Dans une troisième partie, nous présentons deux travaux de recherche en cours ; l'un portant sur les mécanismes narratifs dans les jeux ubiquitaires et l'autre sur la génération de dialogues pour les personnages non joueurs.

l'orateur



Stéphane Natkin est Professeur titulaire de la chaire systèmes multimédia au département STIC du Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM) et membre élu du conseil de perfectionnement du CNAM. Il est le directeur de l'Ecole Nationale des Jeux et Media Interactifs Numériques (www.enjmin.fr). De 1998 à 2004, il a été le directeur du laboratoire de recherche en Informatique du CNAM, le CEDRIC (<http://cedric.cnam.fr>), il est aujourd'hui responsable de l'équipe Réseau Système et Multimédia et un des responsables de l'ERT «interactivité numérique». Il enseigne la conception des jeux vidéo et des applications multimédia, les réseaux et systèmes répartis, la sûreté et la sécurité des systèmes complexes. Il est le correspondant pour le CNAM du pôle de compétitivité «Cap Digital» de la région Ile-de-France et vice-président de la commission jeu du pôle.

Outre sa carrière d'enseignant-chercheur universitaire en informatique, il travaille comme consultant expert auprès de nombreux industriels dans ses domaines des jeux vidéo, du multimédia, de la sécurité et la sûreté de fonctionnement, des réseaux et systèmes répartis. Il dirige ou a dirigé de nombreux projets (RIAM, RNTL, IST) et est l'auteur de multiples publications scientifiques dans ses domaines de compétences.

Il a été le directeur de la Galerie Natkin-Berta, galerie d'art contemporain présentant des travaux d'art plastique d'art vidéo et des installations d'art numérique. Il a également été le fondateur de la société CESIR. CESIR a été intégrée dans le groupe Communication and Systems (CS) en charge du développement des logiciels de sécurité.

Stéphane Natkin est un des producteurs et co-auteur du livre «Sol LeWitt Black Gouaches» et l'auteur des livres «Les protocoles de sécurité de l'Internet» (DUNOD, 2002), «Jeux et Media au XXI siècle» (Vuibert 2004) et «Video Games : A Glimpse at New Digital Entertainment» (AK Peters Ed, 2006).