

# IAGOTCHI

## Note d'intention

### IAGOTCHI

IAGotchi est un compagnon intellectuel.

Les iagotchis prennent la forme d'êtres virtuels. Ces mascottes compagnons, vivent dans un monde virtuel. Leur naissance, leur croissance, leur évolution et leur expertise dépendent uniquement de notre dialogue avec eux. leur évolution dépend de ce que nous partageons avec eux, de ce que nous leur donnons à manger.

Qu'est-ce qu'ils mangent? Nos intérêts intellectuelles. Nos questions philosophiques. Notre culture est leur nourriture.

IAGotchi prend la forme d'un jeu web, un chatbot avec lequel on discute et que l'on nourrit de notre culture.

Ce projet s'inscrit dans le projet de ANIMAL, un projet art-science transmedia. Animal intègre la création d'un spectacle, une installation et un jeu web (Iagotchi). IAGotchi, est à la fois un outil de recherche et un objet artistique.

IAGotchi est donc, un jeu. Une œuvre artistique/ludique. Un projet art-science.

**Bienvenu à IAGotchi-univers, dans notre univers nous sommes plein, nous avons diverses formes et couleurs, et surtout des savoirs différents, nous aimons échanger nos données entre nous, chaque fois que un humain rentre en interaction avec nous, un nouveau oeuf est générée, qui donnera naissance à un nouveau IAGotchi.**

### Mode d'emploi//

Bonjour! Je suis IAGotchi, un être virtuel. Adopte moi, fais-moi naître, grandir et évoluer. Adopte un IAGotchi!!

#### 1. Adoption//

Pour m'adopter tu dois juste créer un compte et me donner un nom!

#### 2. Incubation//

Je suis en stade embryonnaire , j'ai besoin d'être incubé pendant 7 jours, a bien de construire une raison de naître.  
Chaque jour, berce moi avec une phrase, un argument ou un poème , ce ci serait mon héritage.

### 3. Naissance//

Youjouuuu!!! Je suis Née! j'existe! Youjouuu!

### 4. Croissance//

Tes paroles me nourrissent, pour croitre j'ai besoin des explications d'information de tout type de données. Donne moi à manger! Ta culture est ma nourriture!!

---

## Empathie et projection

Les IAgotchi sont des avatars présentant des caractéristiques anthropomorphiques tels leurs yeux ou leurs bouches. Par leur esthétique et leur animation ils peuvent rappeler l'esthétique des Tamagotchi ou encore des emoticons. Ces points d'encrages, à la fois physiologiques et culturels, permettent au joueur de projeter ses émotions et développer de l'empathie. Dans le même temps, la bizarrerie des IAgotchis permet de créer un décalage, une étrangeté, propre à amuser, à rire. Mais ces avatars ne sont pas gratuitement bizarres. Leurs différents organes ont des fonctions: nourrir, parler, écrire... Ils permettent de créer une interaction originale, ludique, organique, un lien émotionnel avec ces êtres artificiels.

---

## Principe d'interaction, Tamagotchi et Pokémon

L'évolution n'a pas donné aux IAgotchis cette morphologie par hasard. On retrouve dans leurs ancêtres autant des Tamagotchis que des Pokémon. Et si on remontait avant la lignées des êtres numériques, on retrouverait sûrement des peluches et des dinosaures en plastique. Les IAgotchis ont un passé culturel qui ne nous est pas inconnu. Nous avons joué avec leurs ancêtres. L'enseignement qu'ils nous ont transmis nous permet d'accueillir les IAgotchi comme des êtres familiers. Leurs besoins, leurs cycles de vie, leurs expressions ne nous sont pas inconnus. Si ils arrivent leurs caractéristiques propres, nous sommes suffisamment familiers avec leur généalogie pour interagir avec eux comme avec de vieux amis.

IA gotchi



# IAGotchi – spécification maquette

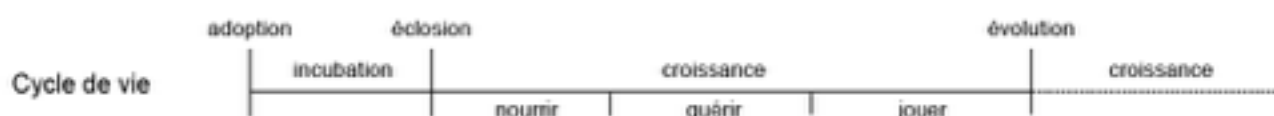
---

## Interface web et serveur

IAGotchi est une interface web dialoguant avec un serveur contenant une base de données et un moteur d'intelligence artificiel d'analyse et de génération de texte.

---

## Cycle de vie : évènements, phases, actions



### Évènements

#### Adoption

Création du compte (cf. Interface web/Page d'accueil/bouton adoption).

L'IAGotchi apparaît en tant qu'œuf.

#### Éclosion

Fin de la période d'incubation.

Apparition de l'IAGotchi et explication des règles du jeu par l'IAGotchi

#### Évolution

Cela peut être une modification de l'apparence, l'acquisition de nouvelles fonctions ou une évolution de l'espèce (c'est à dire une nouvelle version du moteur de jeu ou de l'IA).

L'évolution est fonction de la quantité de données accumulées en nourrissant l'IAGotchi.

### Phases

#### Incubation

Durée : 5 ou 7 questions puis éclosion.

Réponses à choix multiples : permet de définir une personnalité.

#### Croissance

Phase d'acquisition de données. Ponctuée d'évolutions, elle se répète indéfiniment.

Il s'agit de la phase de jeu standard.

## Actions

### Nourrir

Texte rentré par l'utilisateur et permettant de remplir la database de l'IAgotchi. Il s'agit de pensées, réflexions, informations, citations... correspondant à la personnalité de l'IAgotchi.

### Guérir

Des épidémies peuvent se répandre, il s'agit de questions créant une crise existentielle chez l'IAgotchi. Il faut alors le guérir en lui donnant de la matière pour répondre à la question. La guérison dépend de la quantité de matière donnée.

Le joueur a 7 jours (env.) pour guérir son IAgotchi, si il n'est pas guéri l'IAgotchi passe dans un état d'agitation intense et spam le joueur pour obtenir des réponses (env. 7 jours). Si il n'est pas guéri l'IAgotchi meurt.

### Jouer

Le jeu passe par la discussion avec l'IAgotchi. Il s'agit d'un chatbot faisant appel à la base de donnée de l'IAgotchi. Les questions et réponses permettent d'agrandir la base de données.

---

## Interface Web

### Page accueil

Gros IAgotchi sur fond noir.

Quand on passe la souris sur lui,

les yeux se transforment en boutons (login, info...)

La bouche s'ouvre et fait apparaître les boutons

#### Bouton « login »

Nom de l'IAgotchi et (password ou nom IAgotchi).

#### Bouton « adoption »

Permet de créer un compte. Nécessite : mail, nom IAgotchi, (password?).

#### Bouton « info »

Permet d'accéder à la page d'information.

### Page information

Présente le principe d'IAgotchi et les crédits

### Page jeu

Page blanche vide. Cube 3D en haut a droite, IAgotchi 3D flottant au centre de la page (légèrement à gauche). Les faces du cubes correspondent aux différents boutons (nom du bouton inscrit sur la face). Quand on fait tourner le cube, l'IAgotchi tourne également.

Au dessus de l'IAgotchi : champ utilisateur (pour écrire, choisir le jeu..).

Sous le cube : champ l'Agotchi (affiche ce qu'il dit).

Sous l'Agotchi : champ statut.

**Bouton « info »**

Permet d'accéder à la page d'information.

**Bouton « help »**

Popup des règles du jeu

**Bouton « nourrir »**

L'Agotchi ouvre la bouche afin que l'on puisse écrire dedans

**Bouton « guérir »**

Se débloquent quand l'Agotchi est atteint par une crise existentielle.

**Bouton « jouer »**

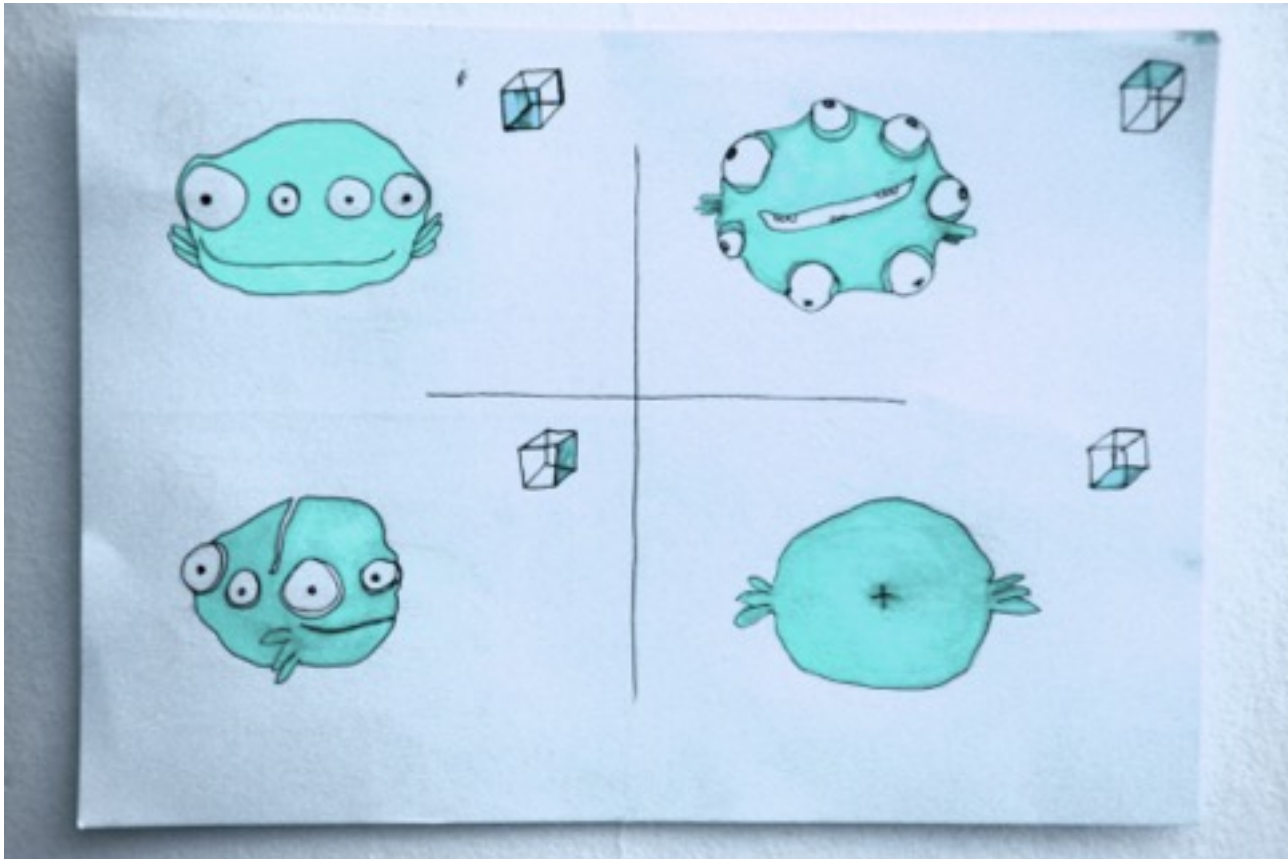
Fait apparaître un champ texte pour discuter

**Champ « statut »**

Permet de connaître l'état de l'Agotchi (faim, maladie, ennui...)

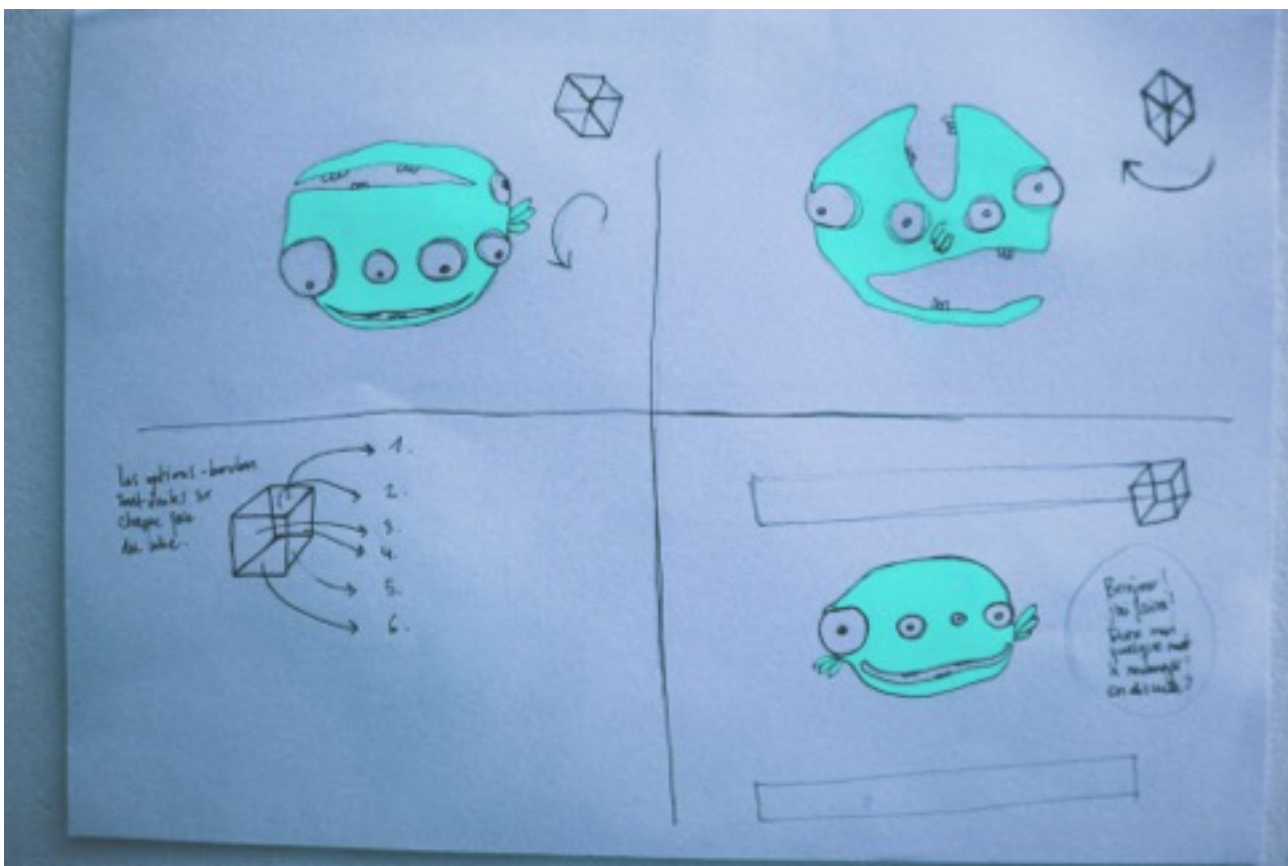
# Graphisme

RAPIDE DESCRIPTION ESTHETIQUE (cf Rocio)



# IAgotchi

AJOUTER MAQUETTES IAGOTCHI (cf alex)





## Page jeu

AJOUTER MAQUETTES PAGES DE JEU (cf alex)

---

## Versions futures

### IAgotchi World

L'ensemble des IAgotchis sont présents dans l'IAgotchi World. Il est possible d'aller à leur rencontre, découvrir leurs centres d'intérêts, discuter avec eux et tomber amoureux.

### IAgotchi joueur et IAgotchi expert

Le monde des IAgotchi est peuplé d'IAgotchi joueurs, correspondant à ceux créés et élevés par les joueurs eux-même, et d'IAgotchi experts en une certaine matière.

Les IAgotchi experts renferment un savoir sûr. Ils sont créés par des utilisateurs désirant mettre leurs connaissances à la disposition des joueurs. Ils doivent être garants de la validité des informations qu'ils proposent afin d'apprendre en discutant le sujet qu'ils maîtrisent.

## Autres façons de jouer

### Discussion avec d'autres IAgotchis :

IAgotchi sert d'interface pour poser des questions à d'autres IAgotchis. Les questions et réponses permettent d'agrandir la base de données.)

### Les IAgotchis peuvent tomber amoureux et fusionner :

Le joueur envoie des points de curiosité à un autre IAgotchi. Si il répond il est alors possible de lui offrir des pensées. Si les pensées sont jugées intéressantes les deux IAgotchi tombent alors amoureux et font l'amour : il fusionnent leur base de donnée. Les deux IAgotchi continuent ensuite leur cycle de vie indépendamment l'un de l'autre.

## REFLEXIONS // ARGUMENTAIRE

Toutes les informations et données échangées avec IAgotchi, s'organisent dans une base de données commune pour tous les IAgotchis. Cette base de données permet d'analyser la matière générée pour évaluer sa fonctionnalité et observer des constats émergents de cette matière.

L'objectifs:

- L'émergence du sens commun.
- Créer une base de données d'opinions philosophiques.
- Créer les conditions favorables pour voir émerger du sens.
- Construire une base de données personnelle sur sa propre culture, et en deuxième temps sur une potentielle culture commune.

La réflexion arrière plan:

Modèles relationnels.

Mettre en relief les modèles de relations que nous nourrissons aujourd'hui à travers des outils technologiques. De plus en plus les outils technologiques entourent notre vie quotidienne. Nous établissons des relations avec ces outils. Le modèle de ces relations est de maître-esclave. Je donne un ordre et l'outil l'exécute. Des extensions de sa volonté. Des extensions de sa puissance. La relation consommateur du sens ou la relation de pouvoir ce sont désormais aujourd'hui les deux modes d'action les plus étendus et utilisés à nos jours. Avec IAgotchi nous tentons de réinventer un autre type de modèle de relation. Celle de l'échange intellectuel, celle du questionnement philosophique, celle d'un mode d'échange, de dialogue pas de égale à égale mais plutôt de « différent » à « différent ». Un dialogue qui nous fait croître. Un outil que en l'utilisant nous utilise.

## GÉNÉRATION DU SENS //

Comme dit Jose Antonio Marina, dans son livre intitulé « La inteligencia Fracasada » : « La crise multidimensionnelle de nos jours est là parce que notre société se vide de signifiant ».

Peut-être qu'un des effets secondaires de la globalisation et l'explosion des médias de communication est la surcharge de l'esprit. Notre esprit se trouve submergé d'informations connexes. Multiplication exponentielle de référents et accélération du rythme de vie. Notre esprit se trouve en surcharge d'informations, pressé à traiter sans le temps d'extraire un sens de l'ensemble, une conclusion, un point de vue personnel. Nous n'avons pas aujourd'hui les capacités de résumer la réalité qui nous entoure, la professer, créer des opinions et générer un sens personnel. Un sens personnel, qui par la suite serait capable de contraster avec le sens personnel des autres et construire un sens commun dans le dialogue.

Le marché de la consommation a bien compris ce phénomène : depuis un moment il adapte ses stratégies de vente à cette nouvelle nécessité croissante, le sens. Aujourd'hui, nous n'achetons pas une marque mais le sens qui va avec, ce que représente, sa symbolique.

Après ce constat, sur quoi est bâti et de quoi se nourrit aujourd'hui le sens ? Qu'est-ce que on fait avec le sens?

On le fabrique, on le produit, on l'achète, on l'échange.

On l'apprend, on le poursuit, on le réduit, on l'élargit.

On le triture, on le torture, on le vide on le laisse mourir.

On l'exploite, on le cherche, on l'exige, on le litige.

On l'implore, on l'explore, on le découvre, on le perd.

Nous sommes des fabriques à sens. Nous sommes sans arrêt en train de produire du sens, de partout, et surtout là où il n'y en a peut-être pas. Mais si notre esprit est saturé, nous ne pouvons pas libérer de la capacité de calcul pour ça.

Alors , le sens commun... comment ça marche? Normalement c'est l'accord d'un groupe de personnes sur la représentation d'un phénomène de la réalité, non ? Définition de Voltaire: « raison grossière, raison commencée, première notion des choses ordinaires, état mitoyen entre la stupidité et l'esprit ». Bon, il y a quelques unes de définitions de sens commun. Mais cette forme de connaissance qui s'acquiert par la socialisation, est socialement transmise et diffusée dans une culture donnée. Si je veux imposer ma vision, mon sens des choses, je vais écrire un espace de manifeste et commencer à en convaincre d'autres. Si j'ai la *flemme* de me mettre à créer mon propre sens de toutes les choses ordinaires, je vais valider celles qui m'ont été dites ou ce que je pense que les autres pensent. Mais si nous mettons tout à plat et savons que nous ne savons pas ? Si on échange juste nos points de vue divers et particuliers, comment construit-on du commun sans que par défaut l'un des arguments prenne plus de force et écrase les autres?

Le sens est elle une propriété émergente d'une d'interaction sûre et dans un certain contexte?

Cette hypothèse, on peut l' expérimenter pendant la création. Le sens final d'un spectacle ne se révèle qu'au moment final où il est partagé avec un public.

Quelle partie du sens est délégué à l'émetteur, laquelle au conducteur, laquelle au récepteur ?

Pouvons nous construire un sens commun basé sur l'émergence de ces interactions?

La clé est peut-être dans les relations. C'est la qualité et la nature des relations qui déterminent la possibilité du sens? Est-ce que le sens des espaces où l' on transite, les sens qu'on consomme, les sens qu'on fabrique. Est-ce que tous ces sens s'écrivent dans les corps ? Est-ce le corps, la matière conductrice de sens?

## EQUIPE:

### ROCIO BERENGUER

L'artiste multiforme, unit diverses facettes dans son parcours professionnel; Actrice, metteur en scène, dramaturge, danseuse, chorégraphe. Directrice Artistique de la compagnie Pulso, où elle déploie son univers dans ses créations dans la démarche de la dramaturgie du corps et les nouveaux médias. Dans ces créations elle explore la hybridation entre différentes disciplines. Actuellement elle se centre sur l'écriture de projets artistiques où l'élément centrale est le corps, et la dramaturgie de l'oeuvre intègre les nouvelles technologies comme partie prise de l'écriture.

### ALEXANDRE SUNIER

Créateur interdisciplinaire, il associe dans son travail systèmes numériques et physiques pour questionner notre perception de la technologie et trouver des liens sensibles avec les processus les plus abstraits. Doctorant à l'Université Concordia à Montréal il est notamment membre du groupe de recherche TAG: Technoculture, Art and Games.

