



- 07-COMMUNICATION
- NUMÉRIQUE
- IA
- 03-SOCIÉTÉ
- JEU
- 01-TEMPS
- TEMPS



- 07-COMMUNICATION
- NUMÉRIQUE
- IA
- 03-SOCIÉTÉ
- JEU
- 01-TEMPS
- TEMPS



- 07-COMMUNICATION
- NUMÉRIQUE
- IA
- 03-SOCIÉTÉ
- JEU
- 01-TEMPS
- TEMPS



- 07-COMMUNICATION
- NUMÉRIQUE
- IA
- 03-SOCIÉTÉ
- JEU
- 01-TEMPS
- TEMPS



## Jeu & IA

Le jeu, longtemps associé à l'improvisation, à la règle partagée et à l'incertitude du résultat, est profondément transformé par l'intelligence artificielle. Adversaires algorithmiques, mondes ludiques adaptatifs et systèmes capables d'anticiper les comportements modifient les conditions mêmes du jouer. Le jeu tend alors à devenir un espace finement calibré, où difficulté, récompense et engagement sont ajustés en temps réel pour maintenir l'attention. Si ces évolutions enrichissent certaines expériences et ouvrent de nouvelles formes de création ludique, elles peuvent aussi réduire la part de surprise, de transgression et de gratuité qui fonde le jeu comme espace de liberté. Lorsque le jeu anticipe trop bien le joueur, il perd sa capacité à déjouer, à désorienter et à ouvrir des possibles imprévus. Penser le jeu à l'ère de l'IA implique de distinguer défi et optimisation, engagement libre et captation de l'attention, et de préserver le jeu comme lieu d'expérimentation, de détournement et de partage. Le jeu ne se réduit pas à un mécanisme d'efficacité ou de performance : il demeure un espace où s'éprouvent le sens de la règle, le plaisir du risque et l'invention collective.



## Jeu & IA

Le jeu, longtemps associé à l'improvisation, à la règle partagée et à l'incertitude du résultat, est profondément transformé par l'intelligence artificielle. Adversaires algorithmiques, mondes ludiques adaptatifs et systèmes capables d'anticiper les comportements modifient les conditions mêmes du jouer. Le jeu tend alors à devenir un espace finement calibré, où difficulté, récompense et engagement sont ajustés en temps réel pour maintenir l'attention. Si ces évolutions enrichissent certaines expériences et ouvrent de nouvelles formes de création ludique, elles peuvent aussi réduire la part de surprise, de transgression et de gratuité qui fonde le jeu comme espace de liberté. Lorsque le jeu anticipe trop bien le joueur, il perd sa capacité à déjouer, à désorienter et à ouvrir des possibles imprévus. Penser le jeu à l'ère de l'IA implique de distinguer défi et optimisation, engagement libre et captation de l'attention, et de préserver le jeu comme lieu d'expérimentation, de détournement et de partage. Le jeu ne se réduit pas à un mécanisme d'efficacité ou de performance : il demeure un espace où s'éprouvent le sens de la règle, le plaisir du risque et l'invention collective.



## Jeu & IA

Le jeu, longtemps associé à l'improvisation, à la règle partagée et à l'incertitude du résultat, est profondément transformé par l'intelligence artificielle. Adversaires algorithmiques, mondes ludiques adaptatifs et systèmes capables d'anticiper les comportements modifient les conditions mêmes du jouer. Le jeu tend alors à devenir un espace finement calibré, où difficulté, récompense et engagement sont ajustés en temps réel pour maintenir l'attention. Si ces évolutions enrichissent certaines expériences et ouvrent de nouvelles formes de création ludique, elles peuvent aussi réduire la part de surprise, de transgression et de gratuité qui fonde le jeu comme espace de liberté. Lorsque le jeu anticipe trop bien le joueur, il perd sa capacité à déjouer, à désorienter et à ouvrir des possibles imprévus. Penser le jeu à l'ère de l'IA implique de distinguer défi et optimisation, engagement libre et captation de l'attention, et de préserver le jeu comme lieu d'expérimentation, de détournement et de partage. Le jeu ne se réduit pas à un mécanisme d'efficacité ou de performance : il demeure un espace où s'éprouvent le sens de la règle, le plaisir du risque et l'invention collective.



## Jeu & IA

Le jeu, longtemps associé à l'improvisation, à la règle partagée et à l'incertitude du résultat, est profondément transformé par l'intelligence artificielle. Adversaires algorithmiques, mondes ludiques adaptatifs et systèmes capables d'anticiper les comportements modifient les conditions mêmes du jouer. Le jeu tend alors à devenir un espace finement calibré, où difficulté, récompense et engagement sont ajustés en temps réel pour maintenir l'attention. Si ces évolutions enrichissent certaines expériences et ouvrent de nouvelles formes de création ludique, elles peuvent aussi réduire la part de surprise, de transgression et de gratuité qui fonde le jeu comme espace de liberté. Lorsque le jeu anticipe trop bien le joueur, il perd sa capacité à déjouer, à désorienter et à ouvrir des possibles imprévus. Penser le jeu à l'ère de l'IA implique de distinguer défi et optimisation, engagement libre et captation de l'attention, et de préserver le jeu comme lieu d'expérimentation, de détournement et de partage. Le jeu ne se réduit pas à un mécanisme d'efficacité ou de performance : il demeure un espace où s'éprouvent le sens de la règle, le plaisir du risque et l'invention collective.

