

- [Accueil](#)
- [Immersive Lab](#)
- [Rédaction](#)

« [MadPea, un "petit-pois fou" dans le métaverse...](#)

L'intelligence artificielle selon Fairyverse

Categories: [Actualités](#), [People](#), [Technos](#)

Etienne Boyer, 20 octobre 2008, [2 comments](#)

Tags: [bots](#), [Fairyverse](#), [Fairyverse Magic](#), [Jeux de rôles](#), [MadPea Productions](#), [Second Life](#), [Territoire Digital](#)



Grâce à Kiana Writer, de [MadPea Productions](#), Montparnasse Belgar a pu rencontrer les pros de l'intelligence artificielle de Fairyverse, qui lui ont montré l'envers du décor... Entretien avec [Fairyverse Magic](#), alias Henri Morlaye :

Montparnasse Belgar : Qu'est-ce que Fairyverse ?

Fairyverse Magic : C'est une équipe au sein de MASA Group qui porte des technologies d'intelligence artificielle militaires sur les mondes virtuels. Ceci afin de peupler ces derniers, et permettre plein de types d'applications utiles dans les domaines de l'entertainment, la formation, etc.

MASA Group est spécialisé dans les logiciels d'entraînement militaire et sécurité civile. Nous avons tous commencé par ça dans l'équipe. La Fairyverse-team est composée de trois personnes basées en France, et une sur Washington, aux States.

MB : Donc vous fabriquez des « bots » pour différents usages... Lesquels?

FM : Par exemple, pour Territoire Digital, nous programmons des réceptionnistes, qui prennent en main les gens quand ils arrivent sur Second Life, leur montrent les attractions, leur parlent de l'île, leur apprend à utiliser SL, courir, voler, etc. Ils répondent même aux questions selon un système simple similaire à celui des moteurs de recherche (pour être faciles à utiliser), basé sur les « mots clés » utilisés par les avatars !



MB : D'accord, mais ce sont des robots... Donc parfois, ça doit faire des « erreurs fatales », non?

FM : Oui, nous sommes très pragmatiques à ce sujet : on rend apparent le fait que ce sont des robots, afin que les gens ne se fassent pas d'illusions et les traitent comme tel. Ils peuvent aider, mais ne remplaceront pas l'être humain... Si tu lui poses des questions qu'elle ne comprend pas, elle te recadre. Par exemple : Par exemple : « où est Dieu, comment sont morts les dinosaures ? »

Fairybelle Magic : To talk to me, use keywords (words between brackets). I can talk about [TOUR], [KING], [FAIRYVERSE], [CHARACTERS], [POLICY], [MASAGROUP] [3:47] Fairybelle Magic: Did you know that [FAIRYVERSE] is a new venture of [MASA GROUP] ?

FM : Elle est là pour aider, pas pour remplacer un être humain ou devenir une copine. Là, c'est un exemplaire assez simple par choix pour faire des démonstrations. Mais on peut mettre autant de mots clés que l'on veut, et brancher un moteur de recherche (bientôt disponible) !



MB : Mais il existe d'autre genre de bots...

FM : Oui, bien sûr : pour peupler dans un scenario, comme ceux que nous programmons pour Madpea, pour la suite de leur jeu de rôle « Within ». Mais pour te donner un exemple concret, nous avons une démo simple, ici ([Fairyverse 40/65/23](#), c'est notre bac à sable), autour de la reconstruction historique d'un village médiéval. Les personnages que tu vois vivent leur vie, mangent, dorment, travaillent... Ils parlent aussi et peuvent raconter des histoires ! Il y a plusieurs animations dans ce village. Il suffit de cliquer sur un bouton, ou de taper certains mots, et ça les déclenche. La plus drôle c'est celle avec le dragon ! Trouve un bot et dis lui « dragon », puis regarde la mer !

(NDLR : il y a tout un attroupement de « bots » sur la place du village. Ils marchent, parlent entre eux... Soudain, un dragon -lui aussi un « bot »- sort de la mer et se précipite sur la foule qui s'éparpille et se réfugie à toute vitesse dans les habitations. Au bout d'une minute, le dragon fait demi-tour, et retourne se cacher sous l'eau...)

Firefighter training in Second Life

envoyé par [MASAGroup](#)

MB : Excellent ! C'est drôlement bien ficelé ! Je crois que je n'avais jamais vu autant de « bots » animés d'un seul coup ! Quelles autres fonctionnalités peut-on leur associer ?

FM : En gros ils savent faire ce que sait faire un avatar normal : bouger, s'asseoir, envoyer un IM... Comme dans n'importe quel jeu vidéo, on peut même les tuer, et ils peuvent utiliser les systèmes de combat et de vie SL. Ce qui laisse libre cours à l'imagination.

Par exemple, dans la vidéo que je t'ai envoyé (NDLR : ci-dessus), les bots jouent le rôle des habitants d'une ville et des subordonnés d'un pompier entraîné. Ils se programment avec une interface web qu'on est en train de faire, dont on a caché les aspects compliqués, et qui sera donc accessible à des non spécialistes.

MB : Par exemple je pourrai programmer des bots tout seul?

FM : Oui absolument, d'ici un mois. Tu pourras même le louer et en faire ce que tu veux. On héberge sur nos serveurs, et tu n'auras rien à faire de ton côté, juste à le programmer avec notre interface graphique web based. Ça se programme sous la forme de séquence d'actions et de réaction à des événements du type « si on me dit BLA », je vais à un point donné puis je m'assois sur le banc. Et il n'y a même pas besoin de dire « faire trois pas à gauche, puis quatre sur la droite, passer par ici... » : il évite les gens et calcule son chemin tout seul en passant par les portes... En gros le code ressemble à : « MoveToZone inn ; SitOnBench », et ça fait aller le bot au restaurant, puis s'asseoir sur un banc.



MB : Mais c'est quand même un langage spécial !

FM : C'est une interface très graphique en fait, sous forme d'icônes, avec des composants en glisser/déposer. Le composant MoveToZone est disponible, juste à cliquer. Actuellement, on travaille encore sur le design.

MB : Bon, et l'avenir de ces robots, c'est quoi?

FM : envahir l'univers et renverser la race humaine 😊

Plus sérieusement, il existe deux gros potentiels: transmettre des informations et guider les gens dans les mondes virtuels sans rompre le paradigme des interactions incarnées (en d'autres termes : exit les panneaux envahissants qui n'apportent rien) ; et permettre d'implémenter de nouvelles fonctions tranquillement, sans nécessiter 1000 000 indiens derrière des ordi... Ah, et je vois un troisième point en bonus : créer des jeux, et histoires engageantes avec des acteurs !

MB: Mais j'ai lu des articles qui prétendent que les bots ralentissent SL...

FM : Ce sont des avatars comme les autres. Ils ne consomment pas plus !

MB : Quelle est exactement la relation de Fairyverse avec MadPea ?

FM : C'est une sorte de partenariat, ils font des trucs sympas avec des bots, et c'est -de plus- un bon showroom pour nous. Alors on prête les bots, la R&D pour le développement, ainsi que le terrain. On est sur la même longueur d'onde avec eux !

Share

[Karim, gardien de la coopération française](#) »

Catégories

- [Actualités](#)
- [Facebook](#)
- [Google](#)
- [People](#)
- [Second Life](#)
 - [Events](#)
 - [Concerts](#)
 - [Expositions](#)
 - [Littérature](#)
 - [Musique](#)
 - [Lieux](#)
 - [RP sims](#)
- [Technos](#)
- [Twitter](#)

Communauté



Bienvenue sur Territoire digital!

[Etienne Boyer](#)

[Edit profile](#)

[Logout](#)

Invitez vos amis !

DERNIER VISITEURS



[voir plus...](#)

Sur un nuage

[Aire](#) [Arcachon](#) [Artean](#) [Baudelaire Kalinakov](#) [bibliothèque francophone](#) [Bobby Ritt](#) [Bonne et heureuse année!](#) [bots](#) [Builder](#) [concours](#) [Coulaut Menges](#) [Cours de build](#) [Crédit Agricole](#) [E-commerce](#) [E-learning](#) [education](#) [exposition](#) [Expositions](#) [Frao Ra](#) [Google](#) [hugobiwan zolnir](#) [Jeux de rôles](#) [Linden Lab](#) [MadPea Productions](#) [Mallory Destiny](#) [Mariaka Nishi](#) [Naastik Rau](#) [Natura peintures](#) [Photographie](#) [Rafale Kamachi](#) [RIL Shopping](#) [RP sims](#) [Sacremeustache Beerbaum](#) [Sail Away](#) [Second Life](#) [secondlife](#) [Stonfield Inworld](#) [Taikogo Akina](#) [Territoire Digital](#) [texturing](#) [Tournicoton](#) [Tournicoton Art Gallery](#) [Twitter](#) [Willow Ahn](#)

Commentaires récents

- [LUDIVINE](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- [Timothe POIZAT](#) dans [Un architecte d'intérieur sur RIL Shopping!](#)
- [abela](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- [Wendy](#) dans [Styliste virtuelle, une vraie passion plus qu'un métier](#)
- [cynthia](#) dans [Chirurgien esthétique sur Second Life!](#)

Articles récents

- [Kamachinima Production recrute !](#)
- [Nouveau client pour Second Life et nouvelle offre Premium](#)
- [Radio France a fait son entrée sur Facebook !](#)
- [Informer et s'informer sur la situation en Haïti](#)
- [Google entame un bras de fer avec Pékin!](#)

●● Cartes postales



Archives

Choisir un mois



Commentaires

2 commentaires, [Laisser un commentaire](#)



grannomort

18 novembre 2008, 20 h 37 min [edit this](#)

Bonjours je vous écrit afin que vous me fournissiez quelques informations. Enffet je voudrais savoir généralement a quoi sert l'Intelligence Artificielle ? merci pour votre compréhension et j'espere que vous me réponderez.



[EHB](#)

19 novembre 2008, 10 h 18 min [edit this](#)

Bonjour grannomort,

Je suppose que cela dépend des usages qu'on cherche à en faire.

Personnellement, je ne puis rien vous dire de plus que ce qui figure dans cet article sur le sujet. Je ne peux que vous renvoyer vers les techniciens de Fairyverse (<http://www.fairyverse.com/>), qui pourront certainement répondre à vos interrogations.

Laisser un commentaire:

Hello [Etienne Boyer](#). [Logout](#) »

Poster le commentaire



Publier ce commentaire sur Facebook

Copyright © 2010 [Immersive Lab](#)

Propulsé par [WordPress](#)

[Référencement Internet à Pau](#)

[Mentions Légales](#)

Rechercher

Entrer votre recherche et appuyer sur Entrer.

Immersive Lab

- [Internet et médias sociaux](#)
- [Mondes virtuels](#)
- [E-marketing](#)
- [Solutions E-commerce](#)
- [Solutions E-learning](#)

Statistiques

- 113 Articles.
- 176 Commentaires.
- 15 Catégories.
- 518 Étiquettes.