



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE JEU VIDÉO

DIVERS VERROUS À LEVER



PRÉSENTATION



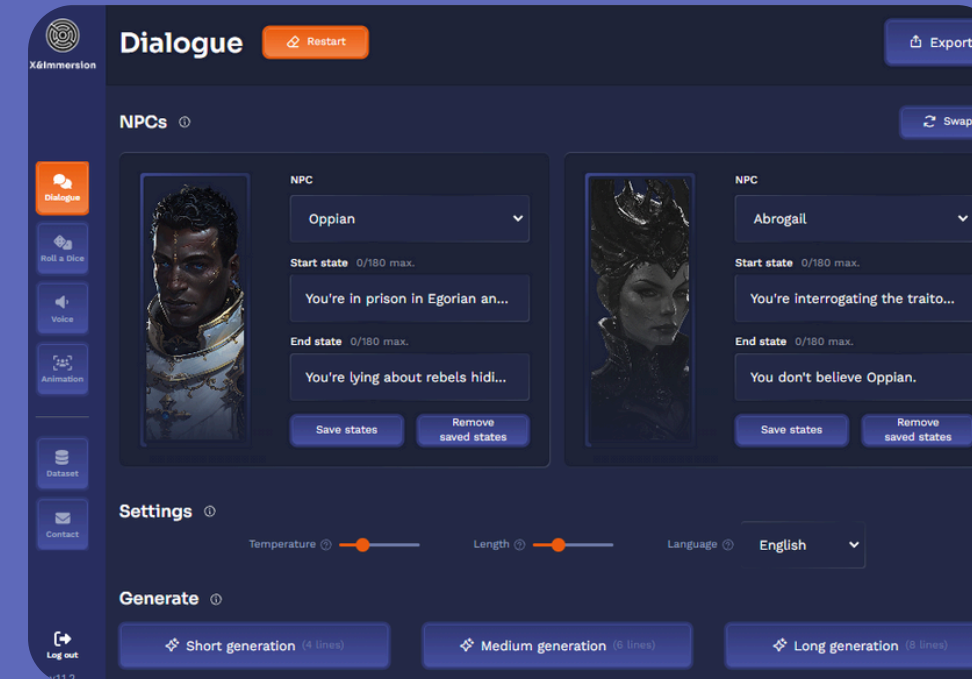
Côme Demarigny
Co-fondateur & CFO



X&IMMERSION

Depuis 2021, X&Immersion **crée et déploie** des outils basé sur l'**IA-Gen** aux studios de jeux vidéo afin d'**accélérer la production** des équipes créatives.

L'OUTIL



Une plateforme co-construite avec des studios **destinés aux experts métiers**.

3 chaînes de valeurs **augmentées**

Narration

Par la générations de dialogues et d'interactions depuis un **squelette narratif**

Doublage

En créant des clones vocaux, capables de **parler dans toutes les langues** instantanément

Animation

Par l'automatisation de la **synchronisation labiale** directement sur les modèles 3D



L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE GAMING

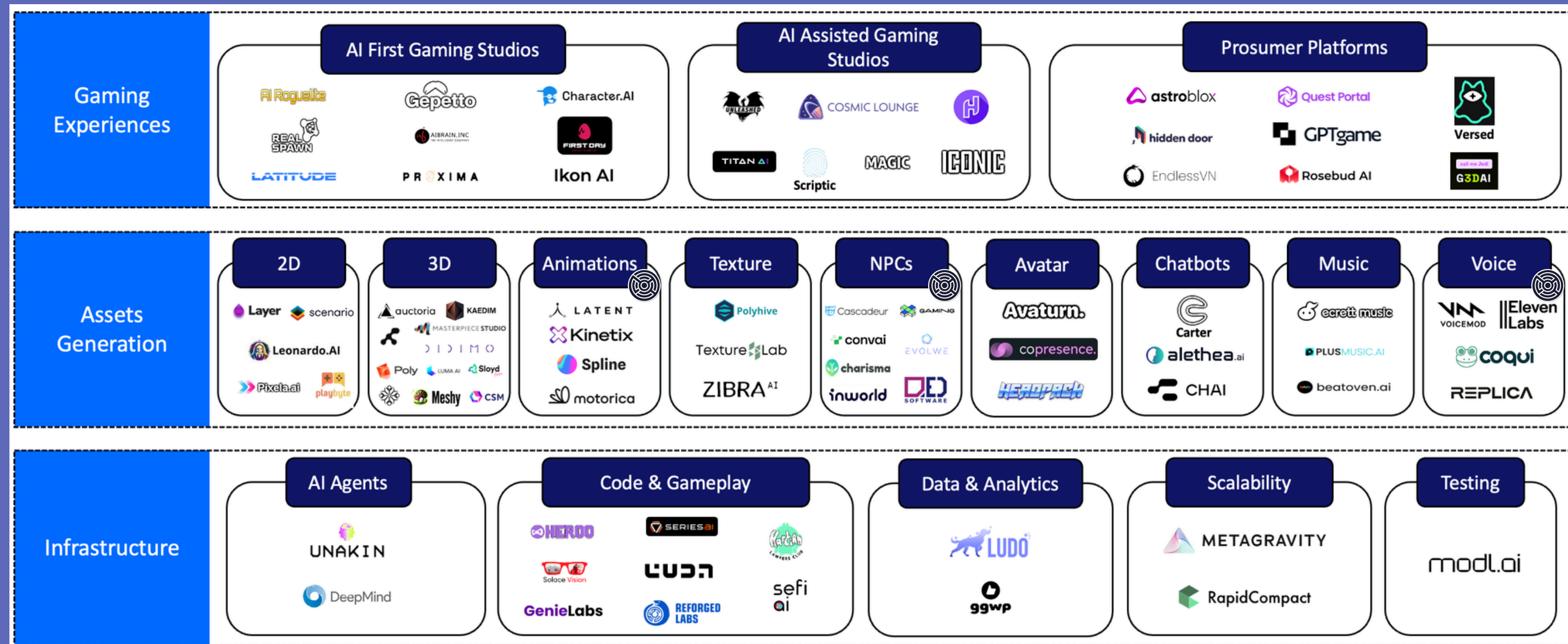
ETAT EN 2024

Impacts à toutes les étapes



Of all entertainment, **games will be most impacted** by generative AI

- Jack Soslow, Partner @A16Z Games



Source : Feb.24, Alexandre Dewez @Eurazeo

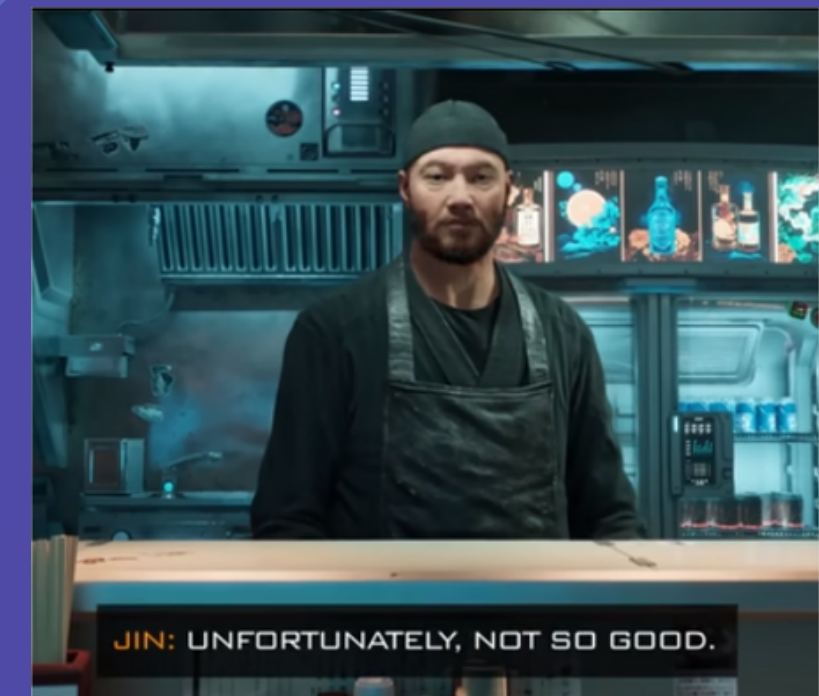
Des expériences, pas de jeux



@Ubisoft & InWorld



@Replica



@Nvidia & ConvAI



Attente d'une **preuve de marché** : un jeu **10 fois plus grand** que son budget grâce à l'**IA-Gen**

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE GAMING

LES VERROUS

Les verrous **techniques**

Infrastructure

70% US-Based | **Hardware propriétaire**

AWS
Azure
Google

Base de données

Pollution des données

Modèles

Biais | **Hallucinations**

Empreinte carbone

Entraînement & inférence

Jeux vidéo

Intégration aux outils standards



Les verrous financiers

Risques initiaux

Intégration nécessaire tôt dans une productions

Outils encore en élaboration, ROI inconnue

Pérennité des entreprises fournisseurs l'IA



Danger immédiat pour des studios de taille moyenne

Echelle des coûts

10 000
joueurs actifs

X

10
interactions/min

X

0,001
€/appel API

=

~5 M€/mois

Les verrous sociaux



AI won't take your job,
it's **somebody using AI** that will take your job.

- Richard Baldwin

**Propriété
Intellectuelle**

Images
Voix clonées
Style d'écriture

**Contrôle
créatif**

Génération en temps réel
Fidélité au dessein créatif
Expérience du joueur

**Réception par
les joueurs**

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE GAMING

LES PISTES DE SOLUTIONS

Les pistes **techniques & financières**

Hardware + fournisseurs européens



SIPEARL



Scaleway

arm

Edge computing

Inférence in-situ

Modèles variés

Spécialisés

Frugaux

Open-Source

Les pistes **sociales**

Ethical by design

- **Base de données**
- **Propriété Intellectuelle**
- **Usages**
- **Communication**
- **Formation**

“A comprehensive European industrial policy on artificial intelligence and robotics,” Feb. 15, 2019

Régulation



Policy paper

Frontier AI Safety Commitments, AI Seoul Summit 2024

Published 21 May 2024



X&IMMERSION

MERCI !

Côme Demarigny

come.d@xandimmersion.com | xandimmersion.com | 09 73 37 16 46

