



# L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE DANS LE JEU VIDÉO

## DIVERS VERROUS À LEVER



# PRÉSENTATION



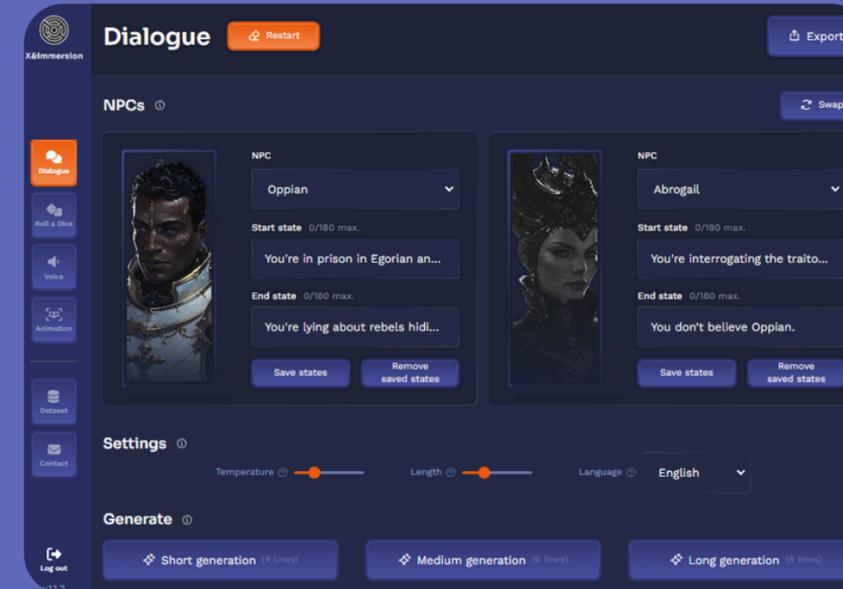
**Côme Demarigny**  
Co-fondateur & CFO



**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

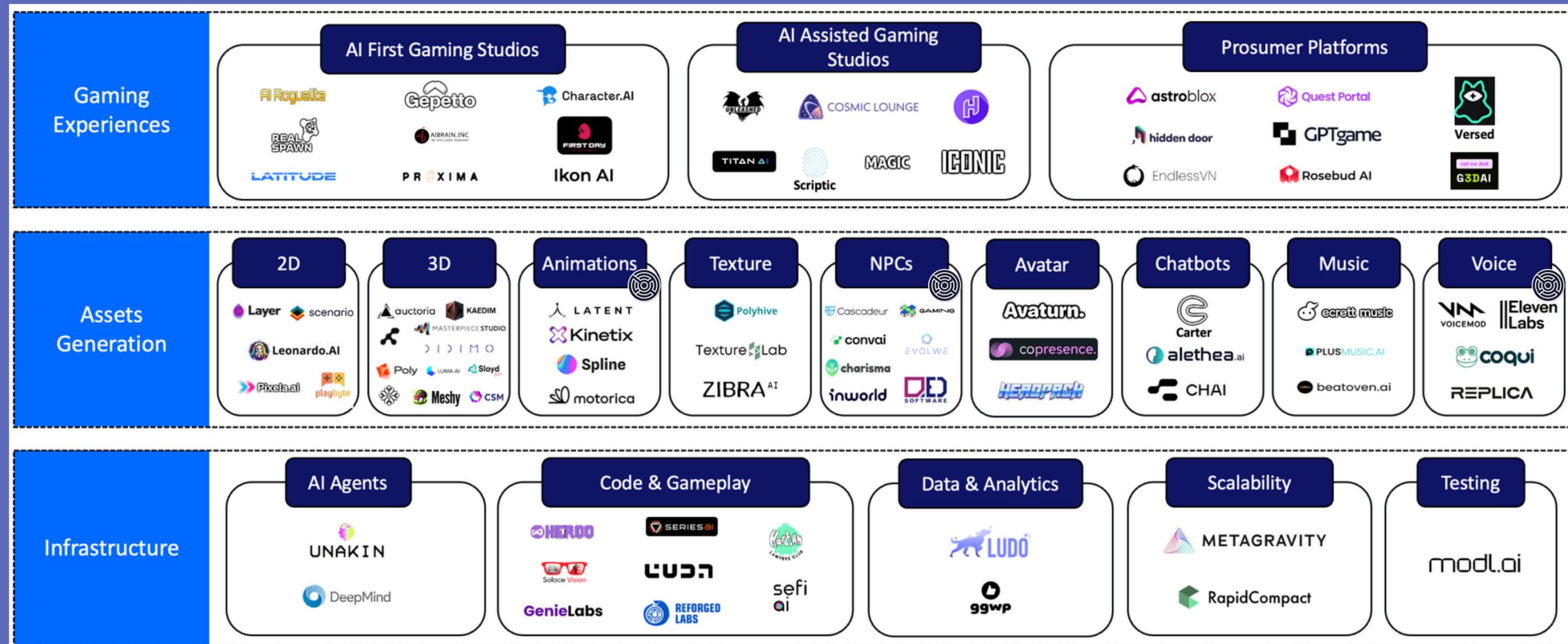
**ETAT EN 2024**

# 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

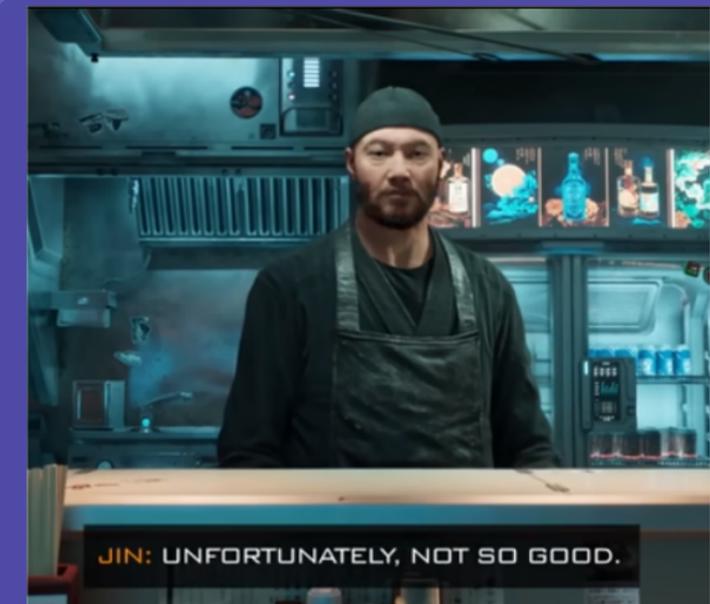
# Des expériences, pas de jeux



@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

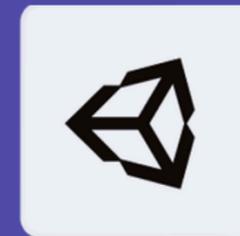
**Biais** | **Hallucinations**

## 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

