



# Rêveries

LE BULLETIN ELECTRONIQUE DE L'AFRV

---

13 mai 2019

Abonnements, remarques, envoi de  
textes : [secretaire@af-rv.com](mailto:secretaire@af-rv.com)

Numéro 614

---

CONF

[GT IA des jeux] Rappel : prochaine réunion le 27 mai après-midi à Orléans

---

CfP

APPEL A PARTICIPATION: DEADLINE 31 MAI 2019  
"Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing"

---

PUB

[sif-associations] Ouverture de l'enquête des sociétés savantes sur l'organisation de la recherche publique

---

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



**AFRV**

ASSOCIATION FRANÇAISE  
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,  
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

---

## CONF [GT IA des jeux] Rappel : prochaine réunion le 27 mai après-midi à Orléans

Chères collègues, chers collègues,

nous vous rappelons que la prochaine réunion du GT IA des jeux se tiendra le 27 mai après-midi à partir de 13h30 sur le campus universitaire d'Orléans La Source, et plus précisément au Laboratoire d'Informatique Fondamentale d'Orléans (LIFO). (Voir le plan au lien suivant : <https://gdria2019.sciencesconf.org/resource/page/id/3>)

NEWS : contrairement à notre précédent mail, il serait mieux que vous vous inscriviez (c'est gratuit) via le site web des journées plénières du GDR IA : <https://gdria2019.sciencesconf.org/>. ATTENTION : la date limite est demain le 10 mai.

Dernière mise à jour du programme : Laurent Perrussel, de l'IRIT (Université de Toulouse 1) viendra nous parler du GDL (Game Description Language). Nous aurons donc 4 invités et une petite table ronde en fin d'après-midi. Par ailleurs, à partir de 18h aura lieu une session doctorants où les doctorants travaillant en IA (toutes les problématiques de l'IA, pas seulement l'IA des jeux) sont invités à venir présenter leur travaux sous la forme de posters (contacter Christel Vrain, [christel.vrain@univ-orleans.fr](mailto:christel.vrain@univ-orleans.fr)).

Bien cordialement

Tristan Cazenave - Université Paris Dauphine - LAMSADE

Christophe Rey - Université Clermont Auvergne - LIMOS

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



**Programme du 27 mai 2019 après-midi du GT IA des jeux :**

13h30 Accueil

14h-14h45 Philippe Mathieu - Université de Lille, CRISAL

**Titre :** Que valent les stratégies probabilistes au dilemme itéré du prisonnier ?

**Résumé :** Le dilemme du prisonnier, énoncé en 1950 par Albert W. Tucker à Princeton, est un modèle de théorie des jeux à deux joueurs, pour lesquels l'intérêt individuel diffère de l'intérêt collectif. En 1984, Robert Axelrod introduit une variante consistant à répéter le jeu en permettant à chaque joueur de décider en fonction du passé. Les situations réelles correspondant à un tel jeu itéré sont légion en économie, en écologie ou en science politique. En 2012, William H Press and Freeman J Dyson ont identifié un ensemble de stratégie probabilistes à mémoire de 1 coup semblant obtenir selon eux de très bons résultats : les ZD strategies. Après avoir rappelé les propriétés importantes de ce jeu, nous présenterons dans cet exposé un bilan des résultats actuels du domaine, ainsi que de nouveaux résultats issus d'une étude expérimentale que nous avons réalisé sur les stratégies probabilistes à mémoire de 1 coup.

14h45-15h30 Véronique Ventos - Université Paris Sud, LRI et NukkAI

**Titre :** The Game of Bridge: a killer application for AI

**Résumé :** Le jeu de bridge est un jeu extrêmement complexe et ce aussi bien pour les humains que pour les programmes de bridge. Contrairement au jeu de Go où l'IA AlphaGo a battu le champion du monde Ke Jie, les IA de bridge sont encore loin des meilleurs joueurs humains. La différence essentielle entre les deux jeux porte sur l'aspect information incomplète omniprésent dans le bridge. Un programme expert de ce jeu

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



pourrait donc réaliser des tâches différentes et complémentaires de celles traitées par AlphaGo. La première partie de cet exposé est consacrée à la présentation des différents aspects du bridge et de pistes de réflexion sur les différents challenges qui lui sont inhérents. Ces challenges sont adressés dans le projet VBridge dédié à la conception d'une IA de bridge utilisant une architecture hybride mixant des approches issues de différents paradigmes (Reinforcement Learning, Deep Learning, Probabilistic Planning, Inductive Logic Programming ...). La deuxième partie donne un aperçu du projet VBridge et du laboratoire de recherche privé NukkAI ([www.nukk.ai](http://www.nukk.ai)) dans lequel il est développé. Enfin dans la troisième partie nous présentons de manière détaillée des travaux réalisés dans un cadre ILP sur un problème de décision au bridge.

15h30-16h Pause

16h-16h45 Emerick Lecomte - Eugen Systems

Titre : Véracité historique et challenge stratégique dans Steel Division 2

Résumé : Steel division 2 est un jeu de stratégie en temps réel mais aussi au tour par tour. Il dispose de deux modes de jeu, la campagne stratégique et l'escarmouche tactique. La campagne stratégique de Steel Division 2, se passe durant l'opération Barbarossa sur le front Russe en 1944. Quels sont les enjeux d'une IA se voulant réaliste, tout en étant intéressante ? Comment intégrer les contraintes historiques et faire cohabiter plusieurs types d'IA pour les différents modes jeux, ainsi que leurs déclinaisons ? Nous parlerons des différentes contraintes de gameplay et techniques ainsi que les solutions apportées.

16h45-17h30 Laurent Perrussel - Université Toulouse 1 Capitole, IRIT - Exposé autour du GDL (Game Description Language)

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



17h30-18h10 Discussion ouverte / table ronde sur le thème "IA des jeux, quels liens entre travaux universitaires et implémentations industrielles?"

---

## CfP APPEL A PARTICIPATION: DEADLINE 31 MAI 2019 "Workshop Visualization & HCI for Crowd-Sourcing"

25th June Clermont Ferrand

<https://sites.google.com/site/sandrobimonte/viscrowd>

With the support of :

[GDR CNRS IG-RV \(Informatique Géométrique et Graphique, Réalité Virtuelle et Visualisation\)](#)

with

[GT Visualisation](#)

AND

GDR CNRS MAGIS (Méthodes et Applications pour la Géomatique et l'Information Spatiale)

with [Action Prospective VGI et Crowdsourcing](#)

This day aims to bring together the actors, academics and industrialists of the French community in visualization and HCI, to discuss

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



**AFRV**

ASSOCIATION FRANÇAISE  
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,  
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

and with the support of the ANR project VGI4bio

VENUE : IRSTEA, Clermont - Ferrand

INSCRIPTION GRATUITE MAIS OBLIGATOIRE: DEADLINE 31 MAI 2019 envoyer un mail à [sandro.bimonte@irstea.fr](mailto:sandro.bimonte@irstea.fr)

### *Description*

The term crowdsourcing was first introduced in 2006 to describe a new marketplace whereby anyone having Internet access (also known as the crowd) could contribute to the completion of a task for free or in exchange for a monetary reward.

Over the years, crowdsourcing became a well-accepted marketplace for recruiting large groups of participants for empirical research in diverse disciplines.

This led to the era of crowd science and the definition of passive versus active crowdsourcing. Crowdsourcing data is most common task: data can be provided via several different sources such as social networks, open data, volunteers' activities, etc. However, volunteers also participate in completion of other tasks, such as testing applications, comments on products, etc. Crowdsourcing activities can be handled in individual processes but also using collaborative systems (ex: group decision systems, Web 2.0 systems, etc.). Visualization in crowdsourcing systems raises several issues since it must take into account taking into account the particularities of (i) data (such as data quality, privacy, ...) (ii) users (credibility, unskilled IT users, ...), (iii) tasks (collaboration, complexity, etc.).

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



This workshop will be a cross-disciplinary event allowing researchers to discuss about any issues concerning Visualization/HCI and Crowdsourcing. The main goal is to create collaborations among researchers about research topics (with oral presentations), developed systems and tools (with demo presentations), on-going and/or future projects to define some possible research topics and consortium, and finally creation/participation to academic courses.

*Topics are (not exhaustive list):*

- Recommendation and visualization of crowdsourced data
- Collaborative visualisation
- Visualization/HCI and Business Intelligence integration in crowdsourcing systems
- Visualization/HCI and group decision system integration in crowdsourcing systems
- Social Web Oriented HCI/Visualization
- Human centered systems
- Human-machine interface for crowdsourcing
- Privacy, confidentiality and privacy by design issues in crowdsourcing systems
- Design, Evaluation and Testing of crowdsourcing systems
- ...

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



## **Chairs**

Sandro Bimonte, IRSTEA, TSCF, Clermont Ferrand

Cyril de Runz, CReSTIC, Université de Reims Champagne-Ardenne

Ali HASSAN, UMANIS, Paris

Julien Tierny, Univ Sorbonne, Paris

Guillaume Touya, LASTIG, IGN

## **Program**

9h-9h30 ACCUEIL

9h30-10h30 KEYNOTE Using Crowdsourcing to Study How the Brain Perceives and Remembers Visual Quantities, Steve Haroz, INRIA (résumé)

10h30-11h00 PAUSE CAFE

11h00-11h20 Decoding the soundscape using deep learning models: a system to support long-term acoustic monitoring of wildlife occupancy with citizen science input, Yliess Hati, Responsive Environments, MIT Media Lab, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge

11h20-11h40 Interface de recueil de réponses à des questions équivoques pour le crowdsourcing, Constance Thierry, DRUID - Univ Rennes, CNRS, IRISA - Université de Rennes 1

11h40-12h00 Crowd-sourcing visualization for the OPGC hydrometeoritic crystals collection, Emmanuel Delage (OPGC) and Christophe Duroure (LaMP-OPGC)

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>





12h00-13h30 PAUSE REPAS

13h30-13h50 Zoome encore un peu... Une interface de saisie de données géographiques qui permet d'être au bon niveau détail, Guillaume Touya, LASTIG, équipe GEOVIS, IGN

13h50-14h10 SEMIO WIKI, une plateforme collaborative pour la définition de la semiologies de cartes, Sandro Bimonte, IRSTEA, Clermont Ferrand

14h10-14h30 Le projet PORTIC: PORts et Technologies de l'Information et la Communication. Questionner et visualiser les dynamiques de la navigation et du commerce du XVIIIe siècle à l'ère de la révolution numérique, Christine Plumejeaud, Littoral Environnement et Sociétés (LIENSs), UMR 7266

14h30-15h00 PAUSE CAFE

15h00-16h00 TABLE RONDE

Cordialement

Regards

Sandro Bimonte

---

## **PUB [sif-associations] Ouverture de l'enquête des sociétés savantes sur l'organisation de la recherche publique**

Bonjour,

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



**AFRV**

ASSOCIATION FRANÇAISE  
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,  
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

La troisième enquête thématique en préparation de la loi de programmation pluriannuelle pour la recherche est ouverte!

Après les enquêtes sur financement de la recherche publique (synthèse des réponses disponible ici) , et sur l'emploi scientifique (enquête en cours prolongée jusqu'au 17 mai : participez ici si ce n'est pas déjà fait), c'est maintenant au tour de l'organisation de la recherche (ne perdez pas votre motivation : c'est presque fini, il ne reste ensuite plus que les relations entre recherche publique et société, à partir de la semaine prochaine).

Vous pensez que l'organisation administrative actuelle peut être améliorée ? C'est le moment de le dire.

Pour cette nouvelle enquête nous sommes passé de Google Forms vers un serveur dédié LimeSurvey (vos réponses n'iront pas chez Google...). La présentation du sondage est donc un peu différente. Vous trouverez le questionnaire ici: <http://societes-savantes.fr/limesurvey/index.php/483491?newtest=Y&lang=fr>

L'enquête comporte 6 sections :

- Qui êtes-vous?
- Votre situation professionnelle dans l'Enseignement Supérieur et la Recherche
- Organisation globale de la recherche publique
- Gouvernance des organismes de recherche et des universités
- Organisation et gestion financière et RH des laboratoires (unités de recherche)
- Logiciels de gestion dans la recherche publique

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



A ces sections s'ajoute un champs pour des commentaires libres sur des points non traités.

Le questionnaire est ouvert à toutes et tous, sans oublier les gestionnaires, qui sont les mieux placé.e.s pour commenter sur les logiciels de gestion financière...

Le temps que vous accepterez de consacrer à la réponse aux enquêtes financement (2000 réponses, enquête close), emploi (1200 réponses, enquête toujours ouverte), organisation (ce sondage) et liens avec la société (à venir) est essentiel pour que nous puissions présenter une image fidèle des attentes de la communauté académique aux groupes de travail ministériels de préparation de la future loi de programmation pluriannuelle pour la recherche.

Bonne journée et merci pour votre participation, n'oubliez pas de diffuser ce message autour de vous et d'encourager vos collègues à participer.

Cordialement,

Patrick Lemaire

Président,

Société Française de Biologie du Développement

Au nom des sociétés organisatrices: Société Française de Biologie du Développement, Société Mathématique de France, Société Française d'Ecologie et d'Evolution, Société Française d'Astronomie et d'Astrophysique, Association Française de Science Politique, Société des Neurosciences, Société Informatique de France, Association Française de Mécanique, Société des Professeurs d'Histoire Ancienne de l'Université, Société de

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>



**AFRV** ASSOCIATION FRANÇAISE  
DE RÉALITÉ VIRTUELLE AUGMENTÉE,  
MIXTE ET D'INTERACTION 3D

Mathématiques Appliquées et Industrielles, Société des Historiens Médiévistes de l'Enseignement Supérieur Public, Société Française d'Optique, Association Française pour l'Intelligence Artificielle, Société Française de la Neutronique, Société Française des Microscopies, Comité National Français de Géographie, Société Française d'Acoustique, Association des Historiens Contemporanéistes de l'ESR, Société Française d'Exobiologie, Société Française de Statistique, Société Française de Virologie, Société Française de Biophysique, Société Française des Sciences de l'Information et de la Communication

---

L'Association française de Réalité Virtuelle, Augmentée, Mixte et d'Interaction 3D (AFRV) a vu le jour en novembre 2005. Fondée par une douzaine de chercheurs et de cadres de l'industrie, cette association loi 1901 entend fédérer la communauté française, académique et industrielle, autour de ces thèmes.

Plus d'informations sur le site Web : <http://www.af-rv.fr>.

Retrouvez les anciens numéros de rêverie : <http://www.af-rv.fr/index.php/ressources/reveries/>

Adhérez à l'AFRV : <http://www.af-rv.fr/index.php/adhesion/>