

Interaction des émotions dans une vidéo ludique

Brève description

Ce projet est un projet de recherche qui a pour objectif de détecter les variations physiologiques provoquées par un jeu vidéo. Ceci se réalise à l'aide de capteurs mesurant le pouls et la sudation ainsi que d'une caméra analysant les expressions faciales permettant ainsi de "capter" les émotions du joueur.

Il faudra dans un premier temps réaliser une détection d'émotions en analysant la détection d'expressions faciales et de données physiologiques. Pour provoquer une émotion il faut un stimulus visuel et auditif pour faire ressentir quelque chose à un individu. Pour générer ce stimulus, il faudra par un jeu vidéo. Ainsi si le jeu vidéo comprend une scène stressante, le système sera en mesure de détecter ce pic de stress. On se concentra par exemple sur la détection de 3 émotions :

- la joie
- la peur
- l'état neutre

Contact

Pour plus d'informations, contacter gaussier@ensea.fr