

MATCH

Financier : ANR

Partenaires :

- ISIR (Sorbonne Université)
- Heudiasyc (Université de Technologie de Compiègne)

Responsable : Ouriel Grynszpan

Equipe : AMI

Durée : 2022-2027

Resumé

Le toucher social est central dans les interactions interpersonnelles de la vie quotidienne. Il manque cependant cruellement dans les interactions avec les agents virtuels. Aucune technologie actuelle n'est capable de générer de manière satisfaisante l'impression d'être touché par un agent virtuel au cours d'une interaction sociale en réalité virtuelle (RV). Notre objectif consiste à relever ce défi en palliant, autant que faire se peut, au besoin de stimulation tactile. Nous chercherons à déterminer les conditions minimales permettant l'émergence de l'impression d'être touché, en étudiant l'impact de l'intégration multisensorielle, de l'agentivité et du contexte social. Nous optimiserons l'effet des paramètres gestuels et contextuels sur la perception du toucher social. Nous utiliserons des stratégies intermodales pour induire l'illusion du toucher en RV, grâce à la suppléance d'autres modalités sensorielles, telles que l'audio. Nous manipulerons également le comportement multimodal de l'agent virtuel (expressions faciales, regard, geste) pour maximiser l'impression du toucher et les réactions affectives associées.

From:

<https://match.lisn.upsaclay.fr/> - **Projet MATCH**

Permanent link:

<https://match.lisn.upsaclay.fr/doku.php?id=start&rev=1686665784>

Last update: **2023/06/13 16:16**

