

SYNTHÈSE

LE DESIGN AU SERVICE DE L'EXPERIENCE IMMERSIVE.

AMANDINE ROSSIGNOL

DSAA Design mention Graphique

Lycée Saint-Exupéry, Marseille | Mars 2017

J'aimerais commencer les remerciements par ma famille pour leur soutien et leur patience ; mais surtout pour toute l'aide et leur compréhension. Merci à Camille et Virginie pour les précieux conseils, leur encouragement, et pour avoir toujours été là. Merci à mes tuteurs de stage, de m'avoir permis d'arriver là où je suis, et de m'avoir apporté une belle expérience professionnelle

Et je remercie aussi l'ensemble de l'équipe pédagogique du DSAA. Je remercie évidemment mes camarades de classes.

L'immersion dans les mondes existe donc sous plusieurs formes, sous plusieurs états, et sous plusieurs manières de d'être. Nous ne les distinguons pas toujours, et elles ne sont pas toujours profitables à celui qui l'exerce. C'est pour cela qu'il est important de noter que l'immersion nécessite une distance critique pour ne pas se perdre dans cette action, et ainsi pouvoir garder un contrôle de ce que nous faisons de nous mêmes dans ces mondes parfois fictifs.

Ce sujet de mémoire m'a permis de comprendre cette pratique, qui nous paraît connue et apprivoisée par tous, et de se rendre compte des multiples sortes d'immersions, ainsi que de toutes les nuances qu'elle implique à la fois psychiquement et physiquement. C'est un monde tout à fait nouveau qui est venu à moi, avec une grande immensité. C'est justement à ce moment là que je me suis rendue compte que j'étais sur un carrefour pouvant m'amener à différents points, tout reste encore à explorer. Entre frustration et enthousiasme, j'espère avoir contribué à ce vaste sujet, et apporter des clés pour en découvrir tout son étendu.

SOMMAIRE SYNTHÈSE

- p. 1 Introduction**
- p. 4 l'immersion comme adhésion naïve**
Introduction
- p. 5 L'adhésion naïve**
- p. 6 La vraisemblance entraîne une adhésion**
- ATC**
Le design fiction pour un monde alternatif
- p. 9 l'immersion comme prise de conscience**
Introduction
- p. 10 Variation des perceptions**
- p. 12 La pluralité des mondes**
- Entretien**
Daniel Mestre
- p. 17 l'immersion comme une expérience mobile**
introduction
- p. 18 interagir avec deux mondes**
- p. 20 immersion et émergence**
- p. 22 le virtuel impactant sur le réel**
- p. 25 Conclusion**

INTRODUCTION

Comprendre l'expérience immersive comme « *être* » et « *ne pas être* » au monde, de la manière dont l'individu perçoit le monde extérieur et se perçoit dans le monde extérieur. Heidegger à questionner la notion d'être au monde toute sa vie. Il met en avant que « *l'être* » est au « *monde* »¹; il n'y a plus d'existence sans monde, ni de monde sans existence. Il démontre cela comme le fait que l'on dise ordinairement :

« *l'homme vient au monde* » et non « *dans un monde* »¹.

Cela amène l'idée comme quoi le monde est un « phénomène » et non une totalité objective de choses. Il remet donc en question ce monde ordonné, légué par la tradition cartésienne. En replaçant l'Homme à l'origine du « sens », il nous montre que « *chaque individu se constituant en fonction de « mondes » variés dans lesquels il s'insère, tout en organisant de son point de vue son propre monde* ». Dans ce sens, la pluralité des mondes apparaît. Il nous présente cela comme un monde propre à chacun avec ses propres expressions et règles. En effet, le monde n'est pas une chimère qui n'a de réalité qu'imaginaire ou fantasmagique. Exister, au sens le plus premier du terme, signifie donc être-là, situé, localisé, mais aussi inséré à un temps donné dans une communauté, dans une culture, tandis que la venue au monde enveloppe le mouvement de l'être vers le monde, mouvement d'appropriation. C'est une double dimension du monde, à la fois spatiale et temporelle. Habiter le monde signifie donc ne pas vivre passivement, mais être actif, agir. Nous pouvons donc dire que cette pensée découle sur le « je suis dans le monde », en affirmant que l'être et le monde sont indissociables. Nous donnons le sens aux éléments qui nous entourent.

Le mot immersion vient du latin « *immersio* » qui est l'acte de plonger dans l'eau, mais cela vient également du grec « *baptein* » qui est l'acte de pénétrer dans un événement pour en sortir différent, comme un rituel par exemple. Nous pourrions décrire l'immersion comme une expérience intense et influente.

L'immersion peut être psychique, comme une bulle se formant autour de notre esprit. Néanmoins d'autres formes et états existent, et appellent à d'autres formes d'implication. La distance critique est de rigueur pour confronter les points de vue, susciter le débat mais surtout pour avoir une pensée autonome. Nous avons tous cette distance critique qui s'applique dans plus ou moins de cas. La perception nécessite cette approche et cette critique, dans le but d'une remise en question sur l'actuel. Nous avons besoin de reconnaître une forme d'altérité envers ce qui nous entoure, et envers les autres. Ainsi la pluralité des mondes apparaît et affirme que chaque culture, chaque personne à son monde s'organisant selon sa perception et ses règles. Notre capacité d'adaptation permet alors de vouloir et de désirer cette différence, la prise de conscience appelle à nous projeter ou à avoir envie de s'immerger dans cet espace, ce monde différent, et alternatif. Nous sommes plus cloisonnés dans le monde que nous connaissons, dans cette forme d'adhésion mais justement nous sommes déjà immergés dans cette conscience, cette distance, en vu de l'être dans ce que nous souhaitons. Cela met en avant la capacité d'adaptation que chacun possède, et de monter qu'il est tout à fait possible de sortir de ce que nous connaissons, pour découvrir un nouveau monde. En effet aujourd'hui, la pluralité des mondes nous est offert, nous sommes plus mobiles entre les monde, mais aussi entre les mondes du travail, public et , privé; et bien entendu entre tous les mondes fictifs que nous avons chez nous, dans notre lieu privé. L'immersion est totalement encouragée et pratiquée avec la distance critique et la conscience nécessaire . Nous savons que nous plongeons dans un jeu, ou un film, nous savons comment en sortir, pour aller au monde du travail par exemple. Nous le pratiquons au quotidien, en se rendant bien compte des différences d'univers. L'expérience devient alors un outil d'évasion, de découverte, d'amusement, de détente, ou bien de nécessité parfois pour justement bien distinguer le monde du travail et le monde familial. Nous naviguons entre nos différents mondes, toujours en s'adaptant à chacun selon ses règles.

1. *Être et le Temps* de Heidegger, écrit en 1927, édition Gallimard, 1964

CONCLUSION

L'immersion engage directement le mot, monde, car nous nous immergions automatiquement dans un espace un univers, fictif ou non. Ce terme rentre dans le vocabulaire courant, grâce aux jeux vidéos et aux films. Mais l'immersion ne se pratique pas seulement via ces deux médias, il existe d'autres types d'immersions, moins ludiques, plus naïves, et rêveuses. C'est pourquoi, j'ai souhaité explorer l'immersion dans ces mondes sous divers états, et organiser le plan sous la forme d'une prise de conscience, en passant de la plus naïve, à la plus absolue et évidente aujourd'hui. En choisissant cette orientation, il m'a semblé important de déterminer de manière assez large les états dans lequel se produisaient cette implication dans un monde. En affirmant que cette action peut se dérouler au quotidien et par n'importe qui. Nous nous apercevons que l'immersion n'est pas seulement une action physique engagée par des dispositifs; c'est avant tout une implication de nous -mêmes, de notre état de conscience ou pas, de la capacité à basculer ou bien à naviguer dans ces divers espaces. L'immersion n'engendre pas le même état selon son approche, ainsi elle peut être totalement inconsciente et invisible au moment de plonger. La propagande engendre une confusion entre le réel et le fictif, elle affirme et entraîne le spectateur dans son parti; ainsi de part le manque de distance critique, la personne ne peut se rendre compte de l'action qui est en train de se dérouler. L'immersion est ici, totalement inconsciente et naïve. On se retrouve alors d'un seul coup occulté du reste, nous adhérons à l'idée. Cet état peut être quelque chose de quotidien et d'involontaire, en raison de l'incivilité de l'action, car au delà de la propagande, celle-ci peut s'effectuer de manière plus passive, où nous sommes tellement fixés et impliquer dans une action en cours, que nous avons besoin parfois de prendre du recul, ou bien l'intervention d'une personne extérieure.

Tout d'abord intense car cela déstabilise les perceptions et les ressentis, puis influente car chaque expérience va créer des empreintes mentales, mémorielles, des lieux de mémoires; l'immersion devient alors une succession de prise de conscience. Le rôle du graphiste est de provoquer, d'engendrer ces immersions. Il crée les images permettant l'expérience, réveillant des désirs, attirant et happant le spectateur; tout d'abord par une affiche, ou une simple image. Mais aujourd'hui, le numérique et les nouvelles technologies permettent une immersion plus immédiate, facilitant l'accès à cette expérience. Le jeu vidéo est d'ailleurs un outil immersif concret, dans lequel nous sommes constamment immerger dans un univers, mais nous ne sommes pas dissolus, nous avons un noyau d'identité, nous rentrons dans la peau du personnage, nous expérimentons la vie, mais nous ne sommes pas ce personnage, nous avons notre propre nom, une identité propre.

L'immersion rend accessible cet univers totalement fictif et imaginaire, cet autre monde que nous créons de nous même, ou qui nous est présenté. D'autant plus que le terme d'immersion fait partie du vocabulaire standard d'aujourd'hui, notamment grâce aux jeux vidéos. L'immersion connaît plusieurs formes, nous n'avons pas seulement affaire à une immersion totale passant par le corps, mais également psychique. Il est nécessaire de noter que l'immersion est forcément faite dans un monde, dans un univers; effectivement cela fait appel à un espace ou à une dimension. Le mot immersion est complémentaire au mot monde.

C'est pour cela qu'à travers cette synthèse, nous allons constater trois états d'immersion, du moins perceptible et inconscient au plus évident et conscient. La notion d'immersion est comme une attitude où un utilisateur croit suffisamment à l'illusion virtuelle pour y focaliser son attention. Dans un premier temps, nous allons montrer que l'immersion dans un monde peut passer par une forme d'adhésion, celle où nous sommes dans un seul monde et où tout le reste nous est occulté. Puis, nous allons voir que l'immersion peut passer par cette envie d'être dans un autre monde que nous ne connaissons pas, le besoin de sortir du monde dans lequel nous sommes, où nous trouvons cet attrait pour être immerger dans quelque chose de différent, qu'elle passe par l'attention que nous portons à ce qui est autre, et différent. Enfin, nous allons voir que l'immersion d'aujourd'hui passe par des médias et est devenu aussi physique que psychique contrairement à ce que nous allons voir dans un premier temps. Cette forme d'immersion est plus direct et mobile, nous sommes plongés constamment dans de nouveaux espaces.

Il n'en sera pas pour autant plus violent, bien au contraire même, en ayant cette expérience, dans un cadre précis, il permet de constater et de prendre la distance pour comprendre que le monde de son sport et son monde de vie sociale ou personnelle ne bénéficie pas du même fonctionnement et des mêmes règles. Les jeux vidéo pourraient donc même permettre de traiter certaines pathologies. Aujourd'hui nous utilisons la réalité virtuelle pour traiter des phobies, ou bien des jeux de simulation ou d'avatar pour des vétérans par exemple ayant besoin de rendre compte de ce qu'ils ont vécu, ou d'en parler avec un avatar ; les règles du monde virtuel sont parfois plus simples à gérer. D'ailleurs Serge Tisseron, dans un article introduction pour le magazine *adolescence*¹, rendait compte du travail de Hélène Riazuelo, faisant une étude de cas sur un adolescent entre deux machines, un hémodialyseur et un ordinateur. La complexité de conduire simultanément un « **travail d'adolescence** » et un « **travail sur la maladie** » pour un adolescent atteint de maladie somatique grave depuis l'enfance et en hémodialyse. Sa vie et le jeu se mélangent, virtuel et réalité se confondent pour rendre plus supportable cette dernière, et plus supportable l'idée qu'il ne peut vivre que grâce à une machine. On remarque les bienfaits de cette mobilité et la faculté à pouvoir s'immerger dans des mondes alternatifs ou fictifs. Bien entendu l'immersion est contrôlée et rend l'expérience plus agréable et profitable à l'utilisateur, celui-ci peut alors se servir de ces mondes virtuels pour apprendre des techniques par exemple. Les entreprises industrielles utilisent de plus en plus des jeux vidéos ou encore la réalité virtuelle pour permettre une simulation de technique, d'apprentissage, cela devient facile et ludique d'apprendre.

L'utilisateur se rend compte des médias qu'il possède aujourd'hui et sait comment s'immerger dans une de celle-ci, il peut s'immerger et s'émerger aussi rapidement et facilement qu'il le souhaite. Il devient alors navigateur des immersions, mobile des expériences, et s'imprègne de tout ce qu'il vit au sein de ces mondes virtuels.

1. 2012/1 (n°79) p9-15

L'IMMERSION COMME ADHÉSION NAÏVE

INTRODUCTION

Quand nous pensons immersion, nous imaginons rapidement une personne totalement plongée dans l'eau, dans un environnement clos et isolé. C'est alors que nous pouvons dénommer l'immersion comme une forme d'adhésion. Effectivement dans ce cas là, nous nous trouvons totalement occultés de l'extérieur. Pour cela, il faut comprendre l'adhésion comme un attachement moral, étroit, poussé jusqu'à la coïncidence, à des réalités exerçant elles-mêmes une forte attirance. Adhérer vient du latin « *haerēo* » qui peut signifier être attaché à, rester contre, rester immobile, demeurer, s'arrêter. Si jusqu'alors, l'adhésion signifiait un jugement de goût, aujourd'hui en sociologie, ce terme désigne un phénomène d'accord immédiat à une opinion, une valeur, une idéologie, une vision. Nous pouvons nous demander si l'adhésion est un acte inconscient et immobile. Est-ce le fruit d'une réflexion, ou d'une décision inconsciente car cela peut être entraîné par un mouvement, une perception pour être immergé au point de ne plus « être ». Nous disons souvent « *je suis pris dans le livre* », comme si celui-ci nous capturerait. Ce sont des mots employés couramment pour signifier cette forme d'immersion totalement involontaire, où nous nous rendons compte de l'immersion seulement une fois que nous y sommes plongé et que la distance critique s'éloigne de là où nous sommes. Nous remarquons d'ailleurs aujourd'hui, que la communication passe de plus en plus souvent par une forme de vraisemblance, et appelle donc à l'adhésion, parce que cela répond justement à des désirs ou des valeurs que nous connaissons, qui nous est familiers.

L'ADHÉSION NAÏVE

C'est une forme d'attraction, s'appuyant sur les aspirations de chacun pour favoriser l'adhésion. Nous sommes happés, attirés, aspirés par ce qui nous parle, ce qui nous plait. On accepte en quelque sorte de s'immerger, car nous sommes en terrain connu, et que cela appelle nos valeurs et nos envies. Cela permet d'être totalement immerger par ce monde qui vient à nous, qui est déjà présent, et de ne pas avoir conscience de cette bascule, car on s'y plonge aveuglement, comme si l'infini de l'immersion nous était connu, alors qu'au final, cette manière amène à se couper et à ne plus avoir la distance critique nécessaire pour stopper l'immersion. Le storytelling¹ est d'ailleurs un outil permettant d'adhérer à l'histoire, de par le scénario, par des faits, des émotions éprouvées, des appels de souvenirs ou d'actes communs. L'aspect hyperréaliste et vraisemblable favorise cette immersion inconsciente, car nous jouons sur une forme de transparence, sans aucune conscience du dispositif derrière la représentation. L'immersion est vécue comme une absorption, un état où nous ne contrôlons pas le moment où nous plongeons, entraînant vers le fond. Il est nécessaire de savoir valoriser l'expérience immersive, mais surtout de la distancer, pour ne pas être engloutis par celle-ci. Or cela s'acquiert par un enseignement de l'immersion, par une forme d'apprentissage sûrement dû à la distance et à la multitude d'expérience acquise. Ici nous présentons justement le cas où l'immersion peut se trouver nocive et manipulatrice pour l'utilisateur. A l'inverse de l'état immersif que nous connaissons où l'utilisateur se retrouve acteur et interagit avec les mondes fictionnels, l'immersion par l'adhésion passe par une forme de passivité, grâce à l'information contenue dans les propriétés structurelles de ce que nous percevons

LE VIRTUEL IMPACTANT SUR LE RÉEL

L'immersion rend compte de l'impact qu'elle peut avoir sur nous. Il est vrai que ce que nous vivons virtuellement est susceptible d'apprentissages réels, grâce aux neurones miroir; cela étant facilité par la prise de corps d'un avatar. L'immersion est vécue comme une expérience, et c'est justement les expériences qui nous composent et nous modifient. Nous remarquons que bien des jeux souvent à caractère hyperréaliste, se basant sur du storytelling avec des éléments véridiques, rend compte de l'état d'émersion. La plupart du temps, notre mémoire garde des empreintes de l'expérience vécue, une mémoire motrice, visuelle ou sonore. Nous disons souvent que les joueurs ont des réflexes bien plus développés, car justement les jeux d'actions font souvent appel à cela, ou encore des régions du cerveau impliquées dans les fonctions de navigation spatiale, la formation de la mémoire, mise en place de stratégies, et l'amélioration des facultés motrices des mains. L'intensité de l'immersion provoque un apprentissage, une expérience vécue. L'armée utilise d'ailleurs la réalité virtuelle pour simuler des scénarios et ainsi servir d'expérience aux soldats. Le cerveau est donc bel et bien imprégné des mondes virtuels et tend à améliorer des facultés dans le monde réel. Nous pourrions alors nous demander si cela peut avoir un impact négatif sur l'être que nous sommes. Reprenons l'exemple des jeux d'actions, nous avons longtemps dit que cela rendait les gens violents, or il est démontré que malgré que le joueur soit immerger, celui-ci a conscience d'être dans un espace vidéo-ludique, encadré par des règles propres à ce monde, et régit selon celles-ci. Nous pourrions comparer cet exemple à des sports de combat, où la personne a conscience d'être dans le cadre d'un combat fictif et dans un cadre précis avec des règles propres à ce sport ; une fois le combat fini, il émerge de ce monde pour revenir à son monde actuel.

1. cf Atc, storytelling p. 5

Cette peur de l'enfermement dans un monde virtuel, que nous constatons également les patients traités pour des phobies au CRVM, où Daniel Mestre avait le sentiment d'être totalement enfermé dans un CAVE™ à 6 faces même une fois le casque enlevé, l'immersion se prolongeait¹. Ce constat repose sur le fait que nous définissons le virtuel comme un monde séparé mais parallèle au réel, et non comme un mode de représentation. C'est sûrement pour cela que l'immersion est plus directe dans ce cas, car nous avons la sensation physique d'être séparé du monde réel. L'émersion du virtuel se fait forcément à un moment ou à un autre. Le joueur ayant conscience et connaissance de cette émersion, s'immerge plus rapidement dans les univers qui lui sont représentés. Il finit par acquérir les règles d'immersion, et cet état mental particulier où l'esprit est focalisé sur des éléments imaginaires. Cependant cette mobilité d'immersion et d'émersion passe aussi par la maîtrise de l'outil technologique, cela va lui permettre de se focaliser sur l'écran, nous le constatons dans bien d'autres domaines comme la dactylographie, où la maîtrise de son clavier permet de rester concentré sur ce que nous écrivons. Les manettes dans le jeu vidéo sont d'ailleurs travaillées de manière ergonomique pour que l'utilisateur oublie son existence et se focalise sur l'expérience, comme la Kinect ou celle de la Wii. Mais pas seulement, comme constaté lors de mon entretien avec Daniel Mestre, la présence corporelle semble importante pour l'utilisateur que ce soit dans le jeu ou bien dans la réalité virtuelle. Pour être mieux immerger et émerger, la capacité à faire corps dans un avatar virtuel, nous retrouvons l'aspect de persona, où nous avons la faculté de prendre corps et de nous adapter au sein d'un autre environnement. Nous nous personnalisons dans un personnage et nous faisons corps avec l'avatar tant que nous croyons en l'illusion donnée. Or notre corps est toujours bien présent dans le monde réel, nous sommes comme dans deux mondes parallèles à la fois immerger et émerger.

1. cf Carnet entretien p. 4

L'information, le contenu prennent alors le dessus sur le visuel et son impact. L'utilisateur accroche alors à une idée. En prenant le dessus, elles persuadent le spectateur, car cela fonctionne comme une vérité, la persuasion est forte et l'immersion directe en raison de la naïveté du spectateur. Fort est de constater le besoin de distance critique et de remise en question face à ce qui est présent. Nous devenons alors un peu à la merci de l'immersion, nous n'interagissons pas tellement avec celle-ci, on se laisse guider par l'expérience sans se rendre compte de cela, comme un pantin. Ainsi, nous pouvons définir que l'adhésion est le premier niveau d'immersion, malgré le fait qu'il puisse être puissant, car il prend le dessus sur l'expérience, la naïveté, face à l'immersion ; est une forme d'inconscience, un plongeon imperceptible face au gouffre.

LA VRAISEMBLANCE ENTRAÎNE UNE ADHÉSION

Pour amener à une immersion adhérente, la vraisemblance est un point fort, car justement la distinction entre le réel et la fiction est très faible et rend l'étape d'immersion quasiment transparente. Ces oeuvres où souvent la distance avec la vraie vie ne sont pas affirmées, sont de l'ordre de l'adhésion, et cloisonne alors l'utilisateur dans ce monde vraisemblable. Nous n'allons pas trouver un chocolat avec un goût de poisson; cela appelle au storytelling utilisé en marketing pour justement accrocher et adhérer le consommateur. Le storytelling étant utilisé dans le but de séduire et d'amener un lien entre le produit et le consommateur facilite justement cette naïveté. Car il se base sur des faits concrets, réels, avec une histoire pouvant nous remémorer des moments. Le storytelling cherche à nous attirer vers son produit. Néanmoins, son but diffère dès qu'il ne concerne plus le domaine commercial.

Mais nous constatons alors une simple narration faisant écho à nous, ou amenant une empathie vers un personnage qui va plonger le lecteur directement dans l'histoire sans qu'il s'en rende compte. Dans cet état, il est plus à même de croire ce qu'il voit, ou ce qu'il lit. Le trouble réel/fiction s'effectue justement car il y a eu cette confusion dès le début avec un aspect vraisemblable. Nous faisons alors corps avec ces imaginations données par le livre, nous avançons avec, et parfois vivons avec. L'immersion psychologique est alors expérimentée quand la personne ne fait plus la différence avec la vie réelle. L'Homme trouve réconfort dans ce qu'il connaît, et ne va pas aller chercher l'inconnu ou une alternative à sa perception, il va préférer se fondre dans ce qu'il sait, dans ce qui se rapproche de lui. Les gens n'aiment pas aller hors des sentiers battus, nous manquons de curiosité, et d'expérience. Nous restons dans un monde familier s'enfonçant un peu plus dans celui-ci sans vraiment s'en rendre compte. Alors l'immersion devient une activité absorbante, naïve, intégratrice.

Après ce constat, nous remarquons les similitudes que nous avons avec la propagande, où le principe est le même, mais via un discours, une affiche, un texte ; comme quoi peu importe le média si le renvoi d'idées est aussi impactant, et enfermant. Dans la propagande, ils utilisent la persuasion pour propager une idée, une opinion et ainsi contrôler les perceptions et vision de chacun. Alors que l'immersion devrait permettre une pluralité de visions, la propagande tend à introduire et persuader leur vision, ainsi pour lui, une seule vision devient possible et évidente. De simple mots ou images le permettent, comme avec l'exemple de l'affiche de l'Oncle Sam, où le texte nous vise individuellement et personnellement, et le doigt nous pointant renforce le «You», de la phrase « **I want you** »¹. Celui-ci étant l'allégorie des Etats-Unis et tente de faire culpabiliser la personne pour qu'elle rejoigne l'armée.

1. affiche de 1917 «I want you for U.S. Army» signifiant «J'ai besoin de vous pour l'armée américaine» ; elle marque l'entrée en guerre des Américains dans le conflit européen aux côtés des Alliés. James Montgomery Flagg l'auteur à prêté son visage à « l'oncle Sam ».

IMMERSION ET EMERSION

On remarque que chez les enfants, l'immersion dans un jeu, ou une activité est rapide, un enfant qui joue dira « **c'est pour de faux** », pour marquer une prise de distance vis-à-vis de la réalité littérale. Le jeu se présente volontairement comme un dispositif fondé sur l'imaginaire avec le réel. Autre constat, quand nous sommes dans un jeu, nous sommes d'autant plus mobiles, nous pouvons facilement sortir du jeu pour rétablir une règle, pour de nouveau s'immerger dedans, tel que le jeu du Loup garou, impliquant une narration et une simulation de personnage de la part du joueur. Cette mobilité est du au fait que nous avons conscience que c'est un jeu, que nous simulons; nous sommes dans la virtualité du jeu tout en étant dans la réalité, et naviguons sur ces deux plans. C'est la décision consciente de s'engager dans une situation ludique qui permet de s'immerger et d'en sortir à sa guise, c'est donc de l'ordre d'une opération mentale. Étant donné que cette immersion mobile se fait à travers des médias, tel que le jeu vidéo, la réalité virtuelle, ou encore le livre, celle-ci est beaucoup plus évidente et perceptible au yeux de tous. Il est vrai qu'un support facilite l'action d'immersion dans un autre univers. Le jeu vidéo s'est toujours intéressé aux modes d'immersions du joueur, d'autant plus que celle-ci évolue, elle s'étend à d'autres sphères d'activités humaines, tel que le côté social comme le jeu en ligne, ou l'échange et l'entraide au sein d'une communauté en dehors de l'espace du jeu. Ici encore nous remarquons la faculté de pouvoir sortir d'un jeu, pour trouver de l'aide par exemple, et de s'y plonger à nouveau ensuite. Si l'utilisateur passe d'un état à un autre, notamment à travers des jeux vidéos, il est nécessaire d'expliquer la notion d'émersion, où un utilisateur en émersion arrête de croire à l'illusion des représentations virtuelles et retrouve ses repères réels. Cet état est nécessaire sinon nous serions prisonniers de toute représentation virtuelle.

Il arrive alors parfois que l'immersion soit tellement importante que le sujet subit ce qui se passe dans le monde virtuel, au monde réel; comme par exemple des montagnes russes, ou bien une chute dans l'immersion va entraîner la même chute dans le monde réel, le sujet n'arrive pas à conserver son équilibre, il subit alors des incohérences de perception et de comportements. Les deux univers sont parallèles et fonctionnent ensemble. Cela permet alors de mieux comprendre l'impact de ces incohérences sur notre capacité à percevoir un monde cohérent. On peut considérer comme également variable l'entité des mondes fictionnels, les mondes fictionnels sont incomplets et que c'est même un de leurs traits distinctifs. Par exemple nous ne saurons jamais combien d'enfants a Lady Macbeth, héroïne d'une tragédie de William Shakespeare. Nous ne connaissons pas tout l'univers d'une fiction, mais seulement ce qu'on nous donne à voir, en revanche l'immersion permet à son imagination de pouvoir compléter les informations manquantes, et de construire l'univers hors champs de l'oeuvre. Le principe est retrouvé dans la réalité virtuelle, où le sujet imprègne l'immersion de son expérience et attitude. L'univers fictif n'agira pas de la même manière en fonction du comportement immergé que nous aurons. Le joueur se projette dynamiquement par l'action dans un personnage en mouvement; et d'autre part, parce que le joueur doit se représenter ces actions comme siennes, même si elles sont impossibles à réaliser en réalité. Le personnage virtuel est à la fois double de soi et nécessairement différent de soi, selon Serge Tisseron¹. Cette projection dans un personnage, dans un monde fictif permet justement de produire des actions et donc de compléter ce monde par notre implication actuel et virtuel. Néanmoins nous sommes toujours dans deux mondes différents, chacun sur un plan, comme si l'utilisateur était entre ces deux mondes, un intermédiaire aux deux plans.

1. cf *Rêver, dantaser, virtualiser* - Serge Tisseron «*le vouloir voir absent*», chapitre 1, p. 9, édition Dunod 2012

Nous remarquons que lorsque la fiction se mêle au réel, une confusion des deux se crée alors rapidement et engendre ainsi un cloisonnement dans un seul monde. Lorsque cette confusion est volontaire comme dans la propagande, le but est d'adhérer l'utilisateur, car tout le reste est occulté, on se concentre sur la perception du monde que nous lui donnons à voir, comme une vérité, parfois, toujours mensongère. Ainsi, de part la naïveté du spectateur, celui-ci va plonger les deux pieds dedans, sans avoir la distance nécessaire, et la prise de conscience de la pluralité des mondes. Justement, nous allons voir par la suite, qu'une fois la distance critique acquise, la personne remet en question ce qu'il connaît, et tend à s'imaginer, à s'immerger dans un ailleurs.

L'IMMERSION COMME PRISE DE CONSCIENCE

INTRODUCTION

L'état d'immersion prend un tout autre sens, au moment où nous prenons conscience que nous avons la possibilité d'être ailleurs. Contrairement à l'immersion inconsciente évoquée précédemment, nous sommes dans ce cas dans une volonté d'être et de vivre dans un autre monde, parfois utopique, fictionnel ou simplement imaginaire. Nous rêvons tous d'un ailleurs, d'y être, de vivre ce "monde pensée". Nous cherchons autre chose, d'autres perceptions, car le monde dans lequel nous sommes, cet environnement peut être bien différent selon les personnes, selon le lieu, selon le désir et les envies de chacun, mais aussi selon ce qui nous intrigue et nous interroge. Quand nous rêvons d'un ailleurs, nous pensons souvent à une utopie, un monde où tout semble idyllique. Nous nous construisons des images, des formes, nous participons à bâtir visuellement cette utopie fictive dans laquelle nous voulons être et vivre. D'ailleurs, le simple fait de s'imaginer, de se voir dans ces images utopiques, est de l'immersion; dans ce cas nous avons une volonté forte d'y être et d'y aller, c'est une démarche. D'autant plus qu'une immersion dans une utopie peut provoquer multe sentiments et sensation, de l'envie, de l'espoir, du courage, tout cela ne peut être que positif; comme si cette prise de conscience d'un ailleurs était un échappatoire, comme si l'immersion n'était plus quelque chose de confinant et isolant mais était plutôt une forme de liberté, et de volonté.

Dans le cas de la littérature ou du cinéma, cette affectivité prend la forme d'une empathie envers les personnages. Cela se produit dans la mesure où les personnages entrent en résonance avec nos investissements affectifs réels. Mais, il faut remarquer que des représentations sans personnage, par exemple des descriptions, peuvent aussi être affectivement investies par le lecteur. C'est à partir de ce moment où le spectateur lui même s'investit dans ce qu'il perçoit, qu'il s'immerge au point de sentir son impact psychique sur lui. L'entretien avec le chercheur Daniel Mestre¹ rendait compte lors de ses expériences avec des personnes traitant des phobies grâce à la réalité virtuelle, que l'immersion avait un impact considérable et permettait alors de soigner leurs phobies dans le monde réel. Or celle-ci était traitée dans un monde virtuel. On remarque l'impact que l'autre monde peut engendré sur le moi-réel, et cette faculté que nous avons de naviguer entre les deux, tout en ayant conscience que nous sommes dans deux mondes, alors que le cerveau se sent trompé.

INTÉRAGIR AVEC DEUX MONDES

Le sujet en état d'immersion fictionnelle se met à vivre dans deux mondes simultanés, celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé, mondes qui semblent s'exclure mais en fait coexistent et sont même nécessaires l'un à l'autre. Effectivement, dans l'expérience et la mémoire il arrive que l'association des deux se fasse, que un en appelle l'autre; comme par exemple une oeuvre pouvant évoquer intimement le lieu ou l'ambiance qui l'entouraient. Par ailleurs, le monde de la fiction a besoin de nos expériences réelles, et de nos représentations mentales tirées de la réalité, pour prendre une consistance imaginaire et affective. Il ne pourrait se créer sans une vision du monde réel, puisque le cerveau se base sur ce qu'il connaît du monde et de son environnement, il cherche des repères spatio-temporel. Les deux mondes se complètent, comme par exemple le fait que lorsque l'on bouge dans le monde réel, le sens de l'équilibre vient compléter les informations visuelles.

1. Cf carnet entretien p. 7

L'IMMERSION COMME UNE EXPÉRIENCE MOBILE

INTRODUCTION

Après avoir constaté dans un premier temps que l'immersion était inconsciente et adhérente, puis qu'une fois l'état de conscience acquise, nous avons cette envie de se projeter dans un ailleurs, dans ses mondes. Enfin nous allons rendre compte que l'immersion est d'autant plus facile et présente aujourd'hui et que ces espaces d'immersion se multiplient et sont visibles, nous nous immergions consciemment et volontairement. Nous étudions cet état d'immersion principalement dans le domaine du jeu, et de la réalité virtuelle, plus propice à comprendre cela. L'immersion mobile est ce que nous connaissons de mieux aujourd'hui, car beaucoup de technologie et d'objet nous le permettent. Il est vrai que l'immersion dans le virtuel se fait de manière bien plus rapide et mobile. Nous passons de l'immersion dans le monde virtuel des réseaux sociaux, pour passer ensuite dans un rôle de guerrier sur un jeu vidéo, pour ensuite totalement plonger dans l'histoire et l'univers d'un film. Nous passons d'immersion en immersion, où nous nous donnons entièrement à cette expérience, en étant pleinement conscience des différents mondes face à nous.

Mais cela peut avoir un impact sur nous, sur notre moi réel, le moi non immergé, car chaque expérience, chaque rôle joué et chaque immersion peuvent laisser une trace, une mémoire, une empreinte. Cela peut éventuellement venir du fait que nous avons un comportement réaliste lorsque nous sommes dans le virtuel, sûrement comme dit précédemment. Chaque monde suit des règles précises avec lequel l'homme s'adapte et ajuste son attitude. Ce comportement est probablement la preuve de l'existence du phénomène d'immersion. Les représentations vécues en état d'immersion fictionnelle sont chargées d'affectivité, comme Alice¹, qui devient troublée et imprégnée de ces changements.

1. Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll

L'utopie est une alternative à notre monde, il peut être imaginé ou virtuel, notamment aujourd'hui où l'hybridation et la virtualisation des territoires physiques¹ permet de changer notre rapport au monde, car ce nouvel espace plus communément appelé le cyberspace est totalement infini, à l'inverse de notre espace physique et réel limité, enfermé, marqué par des frontières. Cette nouvelle sphère nous invite à réinventer, et à repenser notre rapport à l'être au monde. La forme visuelle de l'utopie se base souvent sur l'image de la ville ou d'un île comme constaté dans l'axe prospective du carnet : le design fiction au service de l'immersion.

VARIATION DES PERCEPTIONS

Les villes sont prédestinées à présenter des sociétés différentes. Platon montrait déjà la ville grecque comme un endroit bien identifiable et descriptible, elle affirme une certaine société, où l'Homme dans ses villes est alors immergé dans un moment socio-historique. Le besoin de voir autre chose ne passe pas forcément que par l'utopie, les films actuels montrent une tendance très dystopique. Ce besoin de voir ce qui pourrait se passer de plus mal, résulte sûrement du besoin de se préparer, du manque d'assurance, et de l'envie de se projeter pour être mieux disposer à vivre dans cette perception alternative. Par ailleurs, la notion de perception du monde, permet de se rendre compte justement des différentes visions que nous pouvons avoir de celui-ci, et qu'il existe donc d'autres mondes, des alternatives où la culture, le fonctionnement, le mode de vie est différent. Le terme *Weltanschauung*, provenant de l'allemand désigne une « **conception du monde** », composé de Welt, signifiant monde et de Anschauung, pour vision, intuition.

1. comme Facebook par exemple

« C'était avoir conscience du mystère insondable du monde invisible et, parallèlement, reconnaître d'une façon lucide la dureté, la cruauté et les exigences quotidiennes du monde tangible »¹

La Weltanschauung permet alors une prise de conscience sur la vision que nous avons de notre monde, d'avoir cette distance critique sur le monde actuel pour justement le penser autrement. Mais elle met en avant tout autre chose, c'est à dire ses perceptions qui varient selon le point de vue de chacun, selon son histoire, selon ce qu'il voit, l'image qu'il s'en fait. La vision du monde est-elle la même pour tout le monde, avons nous une vision collective et globale permettant de définir ce qu'est notre monde ? La Weltanschauung renvoie telle à une expérience vécue et visuelle des choses, une intériorisation immédiate de ce qui est face à nous et présente un sens. Heidegger montre que la vision, Anschauung, n'est pas connaissance ou contemplation ni intuition esthétique, mais une image liée à une conviction. Ainsi, la Vision du monde est la somme d'une expérience de vie et d'une image du monde produisant un idéal de vie. Cet idéal de vie est une utopie subjective et étant de l'ordre du désir, de l'envie, comme un but à atteindre. La vision alternative offre des possibles, un « autre » regard tout en remettant en question la vision que nous en avons; pour ainsi tenter de construire une nouvelle réalité sensible à ses visions du monde. A partir du moment où nous prenons conscience que plusieurs visions existent et fonctionnent différemment ou du moins ont une image différente; la volonté d'avoir d'accès à un environnement nouveau amène du fantasme, du rêve. Ainsi l'Homme rêve à autre chose , il n'est plus enfermé, il n'adhère plus.

1. de Robertson Davies dans, *Le Monde des merveilles*

Nous ne pouvons pas juste être immerger dans un seul monde, nous le sommes déjà dans plusieurs, ce qui démontre la capacité que nous avons à percevoir la différence de ceux-ci, et à s'y adapter. Un monde alternatif appelé à l'uchronie, l'utopie, la dystopie, mais elle appelle surtout à ce que nous souhaitons, et ce que nous voulons et aimerions percevoir du monde. L'immersion passe alors par cette projection que nous avons sur l'image que nous créons d'un autre monde, ou plus directement par une expérience vécue dans un monde alternatif. Dans cette pluralité des mondes, nous mettons en avant la facilité que nous avons d'aller de monde en monde. Ne sommes nous pas imprégnés de tous ces espaces régis par des règles différentes dans lesquelles nous nous adaptons, n'avons nous pas le persona travail imprégné par le persona privé ? Sommes nous faits de tous ces mondes, selon leur caractéristique. Cette faculté mobile que nous avons, se construit selon les passages, les entrées, et les sorties que nous exerçons. C'est pour cela que nous allons rendre compte de cette immersion mobile par la suite.

L'utopie est d'ailleurs de l'ordre du projet, nous agissons pour quelque chose qui n'est pas encore là, mais que nous souhaitons. Elle devient une fiction et un nouveau monde, l'utopie étant inexistante mais située dans un espace spatio-temporel et imaginaire, existe alors virtuellement, comme le souligne Serge Tisseron dans son livre : Rêver, fantasmer, virtualiser¹. La virtualisation se crée pour répondre à un manque et laisse ainsi place à la création d'objet virtuel. D'autant plus que l'Homme virtualise le regard porté sur les choses qui l'entoure de façon à pouvoir les transformer pour pouvoir les adapter à notre désir.

LA PLURALITÉ DES MONDES

On peut alors considérer comme fictions les mondes imaginaires qui sont mis en place dans des œuvres ou dans nos illusions tel que l'utopie où les propriétés particulières de ces mondes fictionnels, et leurs liens avec le monde réel, relevant une théorie des mondes possibles. C'est ainsi que nous pouvons dire que l'état d'immersion fictionnelle, dans ces mondes possibles entretient une relation entre perception et activité imaginative inversées. Alors que, dans la vie réelle, notre activité imaginaire accompagne nos perceptions et nos actions, dans la situation de fiction, l'imagination l'emporte nettement sur la perception sans pourtant l'effacer. Ces mondes possibles rendent compte du besoin d'altérité, de connaître quelque chose de totalement différent à nous, d'inconnu, cela devient alors une évasion, une découverte. Nous avons toujours eu une fascination pour un ailleurs, pour un monde étranger à nous, d'où la conquête de l'espace et l'envie de trouver une autre planète habitable ou déjà habitée. Il s'agissait avant tout de savoir si nous étions dans une unicité ou dans une pluralité des mondes, et cette deuxième réponse a suscité des débats, entre fantasme et peur. La découverte d'un autre monde, où ses propriétés peuvent être de l'ordre du fantasme, où le désir de l'expérience nouvelle est forte peut ainsi amener à vouloir s'immerger dans celui-ci, à vivre dans ce nouvel espace, où les règles changent.

1. édition Dunod Paris, 2012

La pluralité des mondes dans la vie réelle passent par la reconnaissance d'une diversité culturelle et les déterminations spécifiques à chaque société, nous parlons ainsi de « **la pluralité des mondes culturels** ». Mais cette pluralité est souvent utilisée pour définir des possibles mondes, fictifs imaginaires, mais pouvant exister, ou du moins existe virtuellement. Effectivement ce qui est propre à des mondes possibles, ce sont les propriétés propres à chacun; d'ailleurs dans le domaine du jeu vidéo, l'imagination est au service de la création d'un univers, nous pouvons alors trouver des mondes avec une gravité inversée, avec de la téléportation tel que le jeu Portal¹, ou encore des jeux où nous pouvons voler, comme dans Eagle flight². Ses propriétés sont d'ailleurs la définition des mondes fictionnels, nous pouvons prendre l'exemple d'Alice au pays des merveilles de Lewis Carroll, où en passant les portes de monde, sa taille change, elle grandit, à une perception différente, les animaux parlent. Les propriétés sont fortes pour affirmer la pluralité des mondes. Il est vrai que la question de la pluralité des mondes peut surprendre car nous sommes dans un monde, mais il faut savoir que ce que nous dénommons monde comme un ensemble constitué des êtres et des choses créées, mais aussi ensemble de personnes rapprochées par les relations, la profession, les habitudes. C'est dans ce deuxième cas où nous constatons que plusieurs mondes existent et régissent selon leur propres règles, comme le monde du travail, le monde de l'université, le monde familial, des espaces propres à chacun, où nous sommes différents. Nous comprenons alors que l'immersion dans ces mondes possibles est réellement de l'ordre de l'expérience, de l'évasion, mais cela met avant la facilité que l'Homme peut avoir pour changer de monde, et donc jouer un personnage, simuler un autre moi en fonction des règles de chaque monde. Effectivement nous ne serons pas le même dans le monde du travail et dans le monde privé, car les règles sont différentes, le cadre n'est pas le même, cela amène donc à remarquer la facilité que nous avons pour nous adapter. Nous le constatons dans un jeu vidéo, où les changements de monde sont bien plus prenants et affirmatifs.

1. Jeu sur la plateforme Oculus Rift, où on passe par des portails que nous créons

2. jeu sur la plateforme Oculus Rift, où nous sommes un aigle

Si nous nous trouvons dans un jeu où nous incarnons un élément volant, comme par exemple le jeu Spyro¹, nous rentrons rapidement dans la cohérence du monde qui est face à nous. Ce que nous voulons dire par là, c'est que la capacité de vol que nous n'avons pas, est rapidement acquise, et nous allons fonctionner avec cette nouvelle faculté, pour ainsi fonctionner sur les propriétés propres à ce monde. Ainsi nous allons aller à des endroits et agir de manière cohérente, naturelle en concordance avec la faculté de voler, chose que nous ne pouvons pas faire si nous marchons tout simplement, nous apprenons à agir et à s'adapter en fonction des mondes. Le jeu vidéo est un moyen de connaître et d'appréhender cette pluralité des mondes, et sûrement d'être plus à même de comprendre rapidement les simulations à avoir en fonction des propriétés de ses espaces. Elle met justement en avant le fait de croire en quelque chose, de jouer le jeu, de simuler justement. Jouer un personnage, venant du latin persona signifiant le masque que portait les acteurs de théâtre, il désigne aujourd'hui une personne fictive stéréotypée. Nous remarquons bien cette fascination pour la comédie, et c'est comme si nous prenons un masque différent, un rôle différent en fonction du lieu où nous sommes. Nous ne parlons pas d'hypocrisie, mais plutôt d'adaptation à ces mondes possibles, et multiples, de personnalité qui s'organise en fonction de la société, comme si nous avions besoin d'incarner un autre personnage en accord complet avec le nouvel espace pour être mieux immerger dans celui-ci. L'immersion par l'incarnation d'un personnage permet alors de plus facilement rendre compte de la pluralité des mondes, et de mettre en avant que nous avons besoin d'avoir cette altérité envers ce qui nous entoure, de reconnaître la différence et les perceptions propres à chaque monde.

1. Jeu sur la Playstation, où nous sommes un dragon, pouvant voler