Se réinventer par l'expérience sensorielle : le défi des créateurs de jeux vidéo en réalité virtuelle

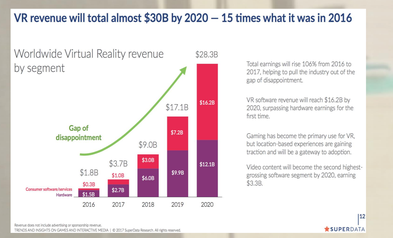
Reinventing sensory experiences: the challenge of creating virtual realities

Véronique Leclerc, Université Laval

Mise en contexte

Au cours de l'année 2016, le marché de la RV s'est vu être grandement démocratisé grâce à la participation d'investisseurs majeurs tels que Facebook, Google, Vive et Sony. Ces derniers ont créé des casques de RV pour le public général. L'accessibilité grandement améliorée a permis au marché ludique de s'intéresser et d'investir en temps et en argent dans cette nouvelle technologie.

La technologie de la réalité virtuelle (RV) soulève actuellement de nombreuses questions par rapport aux compréhensions des créateurs d'univers virtuels et de leurs utilisateurs, mais également entre l'expérience sensorielle créée et celle vécue.



Question de recherche

Comment les créateurs de jeux virtuels tentent-ils de manipuler les expériences sensorielles des joueurs pour créer une expérience sensorielle immersive au sein de leur univers ?

Théories

- **La phénoménologie des sens :** l'étude de l'expérience quotidienne au travers des sens et du corps (Desjarlais et Throop 2011, Valinnini et al. 2011)
- **Le corps cyborg/technologique :** l'examen des interactions entre la technologie et le corps humain et sur nos compréhensions actuelles de ce dernier (Haraway 1994, Shilling 2005).
- **Anthropologie digitale :** l'analyse des enjeux sociaux directement liés aux nouvelles technologies telles que la réalité virtuelle et l'intelligence artificielle (Boelstroff, Nardi, Pearce, 2012).

Méthodologie

- 24 entrevues (12 avec créateurs de contenu de RV, 12 avec des utilisateurs de RV).
- Essai du jeu PRISON BOSS VR par les utilisateurs.
- 10 jours d'observation au sein des locaux des compagnies montréalaises TREBUCHET et APERIUM.
- Approche de l'anthropologie du travail, qui cherche à étudier toutes les dimensions liées au travail humain (Forsythe 1999), et de l'anthropologie digitale.

Prison Boss VR

Jeu produit par la compagnie TREBUCHET:

- L'objectif est de s'échapper de sa cellule en fabriquant du matériel illicite.
- Les gardes font la tournée des cellules pour surveiller les prisonniers.

Résultats

- L'audition et la proprioception étaient les sens le plus grandement utilisés afin de vivre l'expérience immersive selon les utilisateurs.
- 50% des utilisateurs ont vécu l'expérience sensorielle immersive comme prévu par les créateurs.
- 30% des utilisateurs ne comprennent pas les objectifs ciblés au sein du jeu, ainsi de ce qu'ils étaient supposé « ressentir » au niveau sensoriel par les créateurs de l'univers de PRISON BOSS VR.

Discussion

La compréhension du corps et des sens évoluent avec la technologie. Bien que les créateurs de contenu virtuel commencent à saisir le fonctionnement des sens et du corps humain, un grand nombre des facteurs individuels et externes influencent la compréhension qu'en ont les utilisateurs (Barfield et William 2017). Le processus de transmission de l'expérience sensorielle est limité par la technologie et par les facteurs qui affectent les expériences sensorielles et de ce fait, les créateurs d'univers virtuels ne réussissent pas à offrir l'expérience ultime qu'ils aimeraient pouvoir transmettre. La stimulation sensorielle créée par ceux-ci est souvent incomprise, ou même ignorée par l'utilisateur. Chaque expérience immersive est subjective et l'utilisation des sens n'est pas facilement normalisée.

Références

Barfield, Woodrow, Williams, Alexander. 2017. Cyborgs and enhancement technology. *Philosophies*, *2*(1) : 4.

BOELLSTORFF, Tom, NARDI, Bonnie, PEARCE, Celia, *et al. Ethnography and virtual worlds: A handbook of method*. Princeton University Press, 2012.

FORSYTHE, Diana E., 1999. "It's just a matter of common sense": Ethnography as invisible work. *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, vol. 8, no 1-2, p. 127-145.

DESJARLAIS, Robert et JASON THROOP, C. Phenomenological approaches in anthropology. *Annual review of anthropology*, 2011, vol. 40, p. 87-102.

HARAWAY, Donna, 1984. "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist - Feminism in the Late Twentieth Century," in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (New York; Routledge, 1991), pp.149 - 181.

VANNINI, Philip, WASKUL, Dennis, GOTTSCHALK, Simon, 2011. *The Senses in Self, Society, and Culture: A Sociology of the Senses*. Routledge, 200 pages. .