



HAL
open science

Le mythe de l'immersion

Mathieu Triclot

► **To cite this version:**

| Mathieu Triclot. Le mythe de l'immersion. Projections, 2014. halshs-02342816

HAL Id: halshs-02342816

<https://shs.hal.science/halshs-02342816>

Submitted on 1 Nov 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

LE MYTHE DE L'IMMERSION

Le terme d'« immersion » fait aujourd'hui partie du vocabulaire standard pour décrire l'effet des jeux vidéo. Est-il pour autant si approprié que cela ?

« Immersion » est d'abord une métaphore – celle de la plongée dans un liquide – qui nous renvoie à la saturation de l'environnement perceptif par un « bain de sensations ».

Le terme s'est imposé à la fin des années 1980 dans le sillage de la grande vogue médiatique des technologies de « réalité virtuelle »¹. Pour autant, les deux termes ont connu une évolution diamétralement opposée. Le terme d'immersion, loin de régresser avec la promesse de la réalité virtuelle, s'est au contraire généralisé par extension à toute une série de technologies proches. Il s'est notamment imposé dans les discussions autour des jeux vidéo, mais il a aussi été étendu au cinéma, au théâtre ou encore à la peinture². L'immersion désigne alors une situation de mobilisation totale du sujet dans le dispositif, érigée en idéal de l'expérience culturelle.

Critiquer « le mythe de l'immersion » ne signifie évidemment pas que les formes médiatiques soient incapables d'engendrer des modes d'engagement particulièrement intenses avec les images. Il s'agit bien plutôt de dire que la métaphore de l'immersion est mal appropriée pour penser ces modes d'engagement et qu'elle nous guide vers de fausses pistes. Elle emporte en effet avec elle une forme de « proto-théorie », plus ou moins explicitement articulée selon les contextes, du rapport aux images. Celle-ci peut se ramener à trois propositions : (1) plus il y a de mobilisation perceptive, plus il y a d'engagement dans le dispositif ; (2) l'immersion constitue la forme idéale de toutes les expériences perceptives ; (3) l'immersion réactive les conditions de la perception naturelle.

Le bain de sensations

La première proposition « plus il y a de mobilisation perceptive, plus il y a d'immersion » justifie à elle seule le choix du terme et sa métaphore aquatique. Que l'immersion ait supplanté le vocabulaire traditionnel du « réalisme », hérité des théories du cinéma et que l'on trouve encore dans les premières réalisations de réalité virtuelle des années 1970, obéit à une certaine logique. Les premières représentations proposées par les dispositifs de réalité virtuelle, tout comme celles des premiers jeux vidéo, sont en effet nettement moins réalistes, au sens de la fidélité dans la représentation, que les images produites par la caméra. L'adoption du vocabulaire de l'immersion permet de défaire la liaison entre effet de réel et fidélité des images au profit d'une nouvelle problématique de la quantité des mobilisations perceptives.

Il existe cependant de bonnes raisons de penser que cette équation « plus de mobilisation perceptive implique plus d'engagement dans les images » constitue une description défailante. Il est ici particulièrement éclairant de revenir en arrière pour examiner les explications antérieures de l'effet de réel que pouvaient nous fournir les théories du cinéma.

¹ Howard Rheingold, *Virtual Reality*, New York, Simon & Schuster, 1991

² À titre d'exemples : pour le théâtre « Un théâtre qu'on qualifierait aujourd'hui d'immersif », Michel Corvin, Franck Ancel, *Autour de Jacques Polieri : scénographie et technologie*, BNF, 2004 ; pour le cinéma « Ténébreux, mélancolique, [...] immersif et mis en images avec beaucoup de talent [...] », *El Aura* est de ces films... », *Le Figaro magazine*, 4 mars 2006 ; pour la peinture « La deuxième génération de peintres à Giverny, après 1900, continue à privilégier les premiers plans immersifs », Katherine M. Bourguignon, Nina Lübbren, Kathleen Pyne, *Giverny impressionniste : une colonie d'artistes*, 2007.

Dans *Le signifiant imaginaire*, Christian Metz rend compte de l'effet de réel qui caractérise l'expérience cinématographique par la relation entre une certaine position corporelle et psychique du spectateur, qui favorise le glissement vers la rêverie ou le demi-sommeil, et ce qu'il nomme « l'irréalité du signifiant »³. Le cinéma est un des modes de la représentation qui se caractérise par une forme d'absence radicale : non seulement les choses ne sont pas présentes, mais seulement représentées ; mais cette représentation elle-même est marquée d'un caractère d'irréalité, dans la mesure où elle se réduit à quelques tâches de lumière sur un écran. Or, le modèle de Metz fait de cette absence des choses la condition de la production de l'effet de réel si puissant au cinéma. La production d'un sentiment très fort de présence apparaît ainsi liée à l'absence même de la chose, à l'état de laisser-aller psychique qui l'accompagne et qui fait que le film peut venir se projeter comme une sorte de quasi-rêve sur le spectateur à demi-assoupi.

Le cas du théâtre fournit un contre-exemple parfait dans la mesure où la mobilisation perceptuelle est supérieure à celle du cinéma. Elle intègre en particulier, de manière naturelle, la vue en trois dimensions, sans que se produise pour autant un effet de réel à la manière du film. Dans le cas du théâtre, c'est précisément le réalisme de la représentation, le fait d'observer des conduites fictionnantes en chair et en os sur la scène, qui fait obstacle à la plongée dans la fiction.

Cette analyse de l'engagement filmique contredit de manière directe l'hypothèse de l'immersion. En particulier, elle montre qu'une moindre mobilisation perceptuelle peut être la condition d'un plus grand engagement dans les images.

Une histoire orientée des technologies perceptives

La théorie de l'immersion présente le défaut de masquer sous une équation univoque la complexité et la diversité de nos modes d'engagements dans les images. Il existe, selon les modes de représentation, des formules locales d'ajustement entre des positions corporelles, des investissements psychiques et des dispositifs techniques, qui ne sauraient se réduire à la relation linéaire portée par l'immersion. Autour de la métaphore de l'immersion se construit en effet une histoire orientée des dispositifs de perception artificielle, disposés en série selon leur degré de mobilisation perceptuelle et dont la réalité virtuelle serait le terme ultime.

Le cas des jeux vidéo est ici particulièrement éclairant. Ces derniers constituent en effet une forme dégradée de la réalité virtuelle, au sens où ils emploient des images engendrées par ordinateurs, mais se contentent la plupart du temps de dispositifs d'entrée et de visualisation relativement simples. De manière récurrente, la réalité virtuelle est présentée comme l'avenir, tout à la fois inéluctable et désiré, des jeux vidéo.

Or, l'histoire des jeux vidéo nous montre au contraire qu'il existe une très grande diversité des modes d'engagement dans les images, dont le concept d'immersion échoue à rendre compte et que l'on ne saurait ordonner aisément en une série continue. En lieu et place de l'immersion dans les jeux vidéo, il faut bien plutôt considérer une pluralité de « régimes d'expérience » qui sont autant de modes d'engagement dans les jeux⁴. Ces régimes d'expérience se caractérisent par des affects spécifiques qui sont le produit d'un ensemble de dispositifs techniques, de formes ludiques, d'espaces de jeux, de publics, de postures corporelles, de rythmes.

Les formes ludiques sont relatives à leur lieu d'exercice. Pour que l'arcade prenne corps, par exemple, il a fallu l'invention de formes ludiques inédites qui puissent faire sens en de nouveaux lieux, pour de nouveaux publics, et autour desquelles s'articulent d'autres engagements dans les images que ceux que véhiculaient les premiers jeux à l'Université. La

³ Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1977

⁴ Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011

production d'une forme d'expérience satisfaisante à travers le branchement à la machine n'est pas tant affaire de sollicitations perceptives que de milieux. Expériences et affects requièrent des milieux favorables à leur déploiement.

Au lieu d'une histoire linéaire, orientée par le progrès des capacités immersives, l'histoire des jeux vidéo exhibe au contraire une pluralité d'ajustements locaux qui conservent une certaine autonomie. Ce constat a valeur de pronostic en ce qui concerne les technologies de réalité virtuelle. Le sens commun de l'immersion invite ainsi à penser que les jeux vidéo constituent le contenu le plus naturel pour les technologies de réalité virtuelle. Or, une histoire pluraliste des technologies de vision invite à la conclusion opposée : si la réalité virtuelle devait advenir, il y a fort à parier qu'elle ne pourrait que produire de nouvelles formes médiatiques ; lesquelles entretiendraient sans doute autant de rapport avec les jeux vidéo que le cinéma avec le théâtre.

La technique et la nature

La réalité virtuelle elle-même n'échappera sans doute pas à la nécessité de construire de bons ajustements entre l'utilisateur, le dispositif et ses contenus. Or, c'est précisément ce travail de construction qui est occulté par la troisième proposition que nous associons à la proto-théorie de l'immersion et qui énonce que la réalité virtuelle reconduit les conditions de la perception ordinaire. Cette naturalisation du dispositif efface le travail d'ajustement que doit nécessairement fournir l'utilisateur.

Cette dernière proposition est susceptible d'une double critique. Elle conduit tout d'abord à penser les limitations antérieures des dispositifs de vision comme des obstacles à la pleine immersion. Or, comme nous l'avons vu, aussi bien avec le cas du cinéma que des jeux vidéo, l'engagement dans les images se fabrique en jouant sur les limitations du dispositif. Que le corps du joueur ne soit pas directement impliqué dans le jeu, mais que, par un resserrement de la mobilité vers les mains et les yeux, il contrôle un second corps, celui de l'avatar, hautement mobile et increvable, n'est sans doute pas tant une limite qu'une des données fondamentales autour de laquelle s'ordonnent les plaisirs du jeu.

La réalité virtuelle est une forme de la technique qui se rêve affranchie de ce travail d'ajustement du sujet humain. De ce point de vue, la déception est souvent au rendez-vous. Au-delà même du sentiment de désorientation qui accompagne le dispositif jusqu'à la nausée, « on sent surtout le dispositif » : « rien de plus pesant qu'un visiocasque, rien de moins intuitif qu'un gant de données, rien de moins résistant qu'un bras de force retour.⁵ » Pour que se produise cet engagement transparent que nous nommons « immersion », il faut que les sujets aient déjà construit, pour mieux les oublier, tous les ajustements nécessaires.

Plutôt que de parler d'immersion, de ramener le rapport aux images au seul facteur de la mobilisation perceptive, examinons plutôt comment se produisent localement et dans la plus grande diversité nos engagements avec les dispositifs producteurs d'images.

Mathieu TRICLOT

Maître de conférences en philosophie

⁵ Gregory Chatonsky, « Dans les flots : une déconstruction de l'immersion », Paris, Panthéon-Sorbonne, 27-28 avril 2011