

Extract of Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie

<https://www.ihest.fr/la-mediathèque/collections/rapports-d-etonnement/les-masques-immersifs-entre-anciennes-promesses-et-nouveaux-usages>

Promotion Germaine Tillion 2016

Les masques immersifs : entre anciennes promesses et nouveaux usages

- La Médiathèque - Collections - Rapports d'étonnement -



Publication date: jeudi 3 novembre 2016

Description:

Le masque immersif de réalité virtuelle, objet « star » de l'actualité technologique du début de l'année 2016, concentre sur lui l'interrogation fondamentale de notre rapport au réel.

Copyright © Institut des Hautes Etudes pour la Science et la Technologie -

de formation
2015 - 2018

Tous droits réservés

Espaces de la
science, territoires
et sociétés

ihest
INSTITUT DES
HAUTES ETUDES
POUR LA SCIENCE
ET LA TECHNOLOGIE

Le masque immersif de réalité virtuelle, objet « star » de l'actualité technologique du début de l'année 2016, concentre sur lui cette interrogation fondamentale de notre rapport au réel, avec l'intensité particulière que lui donnent les possibilités nouvelles qu'il est le seul à offrir. S'il s'inscrit dans la progression continue de ce que permettent les sciences de l'image (cinéma et ses fameux « effets spéciaux », jeux vidéos, représentation 3D, salles de réalités virtuelles), son caractère « immersif » est en effet véritablement nouveau et immanquablement fascinant pour celui qui en fait l'expérience pour la première fois. Si différente est cette expérience que sa description semble trop fade. Le masque, fixé à la tête, situe un écran à quelques centimètres de distance des yeux. L'image affichée, de nature stéréoscopique, est diffusée à travers des lentilles optiques dont le plan focal, situé au niveau de l'écran, projette ainsi l'image virtuelle à l'infini. Ce dispositif de projection est couplé à des écouteurs et à des capteurs de mouvement afin de permettre une adaptation de l'image en temps réel. Cette conception permet de créer l'illusion pour l'utilisateur d'une immersion totale au sein d'un univers virtuel : celui-ci n'a pas d'autres repères visuels ou auditifs que ceux que lui confèrent le masque (à la différence d'un jeu vidéo, de salles 3D, ou des googles glasses, qui laissent à ces deux sens visuels et auditifs des repères sur l'environnement réel). Les versions les plus évoluées ont l'ambition d'ajouter des jeux de force ou de toucher qui accentueront encore l'immersion proposée.

Extraits du rapport

.... Au-delà de l'engouement médiatique (couverture de nombreux magazines¹, articles et apparitions télévisuelles innombrables) suscité par de pareilles potentialités, l'émergence dans la société de ces objets appelle à un questionnement complexe qui en appelle à des enjeux scientifiques, politiques, économiques et sociaux entremêlés et pour lesquels un travail de discernement est nécessaire...

- Au final, la fonction de ces masques sera-t-elle, tel un microscope ou un télescope, de permettre à nos regards d'accéder à une nouvelle dimension de l'univers sensible ?

Connaît-on le réel tel qu'il est indépendamment de ce que nos sens en perçoivent et/ou de ce que nos facultés intellectuelles en appréhendent ? Ou est-il toujours déjà déformé, reconstruit, par l'acte même d'appréhension de l'objet, auquel cas le monde réel est toujours déjà une quasi-production humaine ?

- Ainsi, au motif d'améliorer nos compétences socio-émotionnelles, les masques immersifs n'ouvriraient-ils pas de nouvelles pistes d'études de notre cerveau en permettant justement d'analyser ses modes de fonctionnements émotionnels par le biais de l'immersion de l'individu ?

si les joueurs font aujourd'hui la part entre violences réelles et violences virtuelles des jeux vidéo « classiques », en sera-t-il de même avec les jeux en version immersive ?

- sa position aux confins de plusieurs disciplines fait par contre du masque immersif un cas d'étude avéré de recherches pluridisciplinaires

Extraits de la discussion du 9 juin 2016

« " Il ne faut pas oublier le business. Si l'on parle autant aujourd'hui de la réalité virtuelle c'est bien parce qu'il y a d'importants drivers qui lancent leur masque sur le marché et qui espèrent en faire la nouvelle TV ou le nouveau smartphone.

" Les contenus et le champ des possibles sont infinis. Je pense même que nous n'avons pas encore tout imaginé.

" Les limites à se poser, notamment l'éthique à déployer dans cette nouvelle ruée vers l'or. »

Laurent CHRETIEN, directeur, Laval Virtual, directeur de programme Réalité virtuelle, Laval Agglomération

« J'ai donc dans l'ensemble trouvé votre rapport intéressant. J'ai tout de même été étonnée de sentir malgré tout un peu de scepticisme vis-à-vis de ces casques. Pour ma part, je travaille dans un milieu où il y a surtout de l'excitation de la part des réalisateurs et des créateurs de contenus. Et pour cause, il suffit de mettre un casque et on redevient un enfant de 5 ans tant sont fascinantes les potentialités désormais offertes. Si je trouve très sain d'avoir de la précaution, je trouve également qu'il est bon d'accompagner le mouvement avec enthousiasme. »

Chloé JARRY, productrice, nouveaux médias, Caméra Lucida Productions

« La réalité virtuelle n'est pas de la communication, ce n'est pas non plus un nouveau média, c'est un monde que l'on crée et dans lequel on peut agir - même si actuellement, les actions sont encore très limitées dans la plupart des cas. La rupture est donc importante. Je me bats sur ce sujet avec des chercheurs du domaine des STIC, moi qui suis issu de la robotique, donc de l'action. Faire de la réalité virtuelle c'est rendre possible l'action dans un environnement artificiel que l'on a créé. Cela pose bien sûr nombre de questions que vous avez soulevées, notamment celle de savoir ce que l'on va proposer aux utilisateurs et à la société. »

Philippe FUCHS, professeur, centre de robotique, Mines ParisTech

« Vous écouter m'a angoissé et stimulé en même temps. Je vais donc essayer de vous faire part de mes réactions. Face aux innovations, ma démarche consiste toujours à rechercher quelles sont les constantes lorsque quelque chose de nouveau apparaît et quelles sont les choses nouvelles qui apparaissent. Ce qui est flagrant dans le sujet qui nous intéresse, c'est la quantité énorme de technologies et la diversité de métiers qui sont ici en filigrane. On trouve en effet aussi bien les automates, les contenus, la cognition, etc. »

Dominique DESJEUX, professeur d'anthropologie sociale et culturelle à l'université Paris Descartes

Télécharger le rapport complet

Les masques immersifs Rapport d'étonnement pdf

[Lire l'article "Voyage au coeur du progrès scientifique et technique"](#)