

PROGRAMME RECHERCHE CRÉATION

MCN7101 | Recherche en création numérique



pulsarium

Marwan Sekkat

Marie Guittard

Morgane Charrière

Romain Sepulchre

Rémi Duriez

Tom Clech

OBJECTIFS

Notre programme de recherche-cr ation propose une revisite du jeu-vid o classique   travers une double exp rience immersive. Notre approche, approfondie la relation entre interactivit , imaginaire et immersion afin de se questionner sur la virtualit . La confrontation technologique entre « l'ancien » et « le nouveau » reste l'exp rience novatrice au centre de notre recherche.

MISE EN CONTEXTE

Notre programme recherche-cr ation interroge la virtualit    l'heure du d veloppement et de la d mocratisation des nouvelles technologies num riques. Notre recherche s'installe dans une distinction entre imaginaire et dispositif immersif. De notre probl matique, nous questionnons les impacts de ces dispositifs, et de l'imaginaire du joueur dans la virtualit  au sein d'un m dium aujourd'hui r pandu et universel : le jeu vid o.

Pour nous, l'imaginaire est   l'origine m me de ce qu'on appelle le virtuel. Nous d finissons celui-ci comme un espace psychologique issu d'une stimulation, faisant appel   l'imaginaire cr ant une projection subjective : une interpr tation de la perception.

Plusieurs th oriciens tel que Deleuze, Huizinga, ou encore Fink discutent de l'imaginaire dans la cr ation de la virtualit  au travers, plus g n ralement, du jeu. Les avis se compl tent mais sont encore rarement plac s en lien avec les diff rents dispositifs immersifs disponibles aujourd'hui. L'immersion, pouss e par l' volution technologique de notre  re, provoque un questionnement grandissant sur le degr  de virtualit .

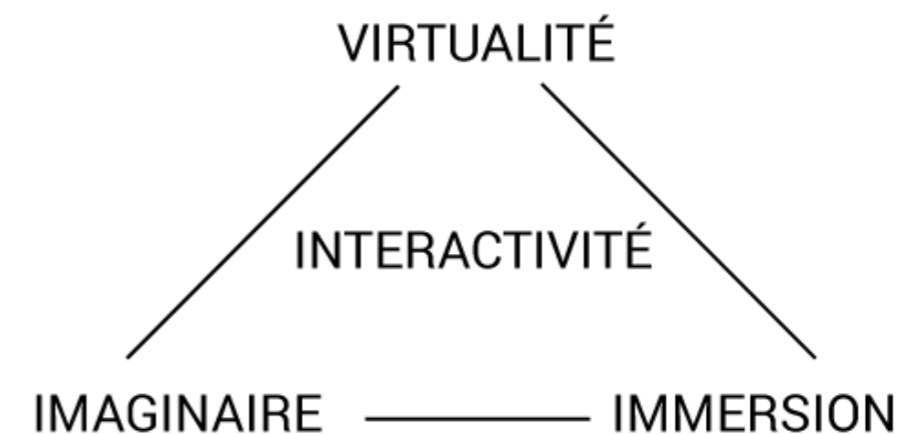
Plus immerg  s'accorde-t-il avec plus virtualis  ? Bardini ou encore St-Pierre s'interrogent sur la place des nouvelles technologies dans la virtualit . Pour eux, le casque de r alit  virtuelle est la porte vers la pleine virtualisation de l'individu, qui s'accepte comme autre que lui-m me dans un monde « ailleurs ».

Cependant l'imaginaire joue un r le bien plus important que le dispositif lui-m me dans la cr ation de la virtualit . Spinoza expose l'id e que nous nous formons des choses   partir des choses elles-m mes, mais les choses elles-m mes se forment d'apr s l'id e que nous en avons. Pour nous comme pour Henriot, l'imaginaire est l' l ment moteur de la virtualisation.

C'est   partir de cette hypoth se que nous nous sommes interrog s sur la place de l'interaction. Influence-t-elle la virtualisation ? Augmente-t-elle le degr  de virtualit  ? Ou au contraire le diminue-t-elle ?

Ainsi nous posons la question suivante :   travers des dispositifs immersifs diff rents, comment l'interaction multijoueur influence-t-elle le degr  de virtualit  ?

R cemment, Maud Bonenfant et V ronique Bussiere-Lavall e se positionnent sur la question en exposant l'influence des communications et actions des joueurs dans les jeux-vid os. Partageant leur avis, nous pensons que l'interactivit , en appuie de l'imagination, est le c ur m me de la virtualisation. Pour nous, les  volutions technologiques, donnant naissance   de nouveaux dispositifs immersifs num riques, ne sont pas n cessairement reli es   une  l vation de la virtualit .



C'est au c ur de ce contexte triangulaire que nous inscrivons notre cr ation.   travers un jeu vid o multijoueurs, nous voulons analyser et comparer l'immersion ainsi que le degr  de virtualit  de deux utilisateurs : l'un  tant directement immerg  dans un monde irr el, gr ce   l'Oculus Rift, et l'autre  tant dans un contexte plus rationnel, n cessitant une plus grande participation de son imaginaire.

D j  avec [Black Hat 2](#), Team Future LLC s'int resse   la double immersion Oculus/Ordinateur. En effet, bas  sur un gameplay coop ratif, le jeu associe interactions entre deux joueurs, pouvant communiquer par la parole et utilisant des dispositifs immersifs diff rents.

Se rapprochant de cette structure, notre jeu proposera un premier joueur immergé dans un monde low poly à travers l'Oculus. Le deuxième joueur aura une vision du même monde mais vu de haut sur un écran d'ordinateur. Équipé d'un clavier, il pourra interagir sur le monde et communiquer oralement avec l'autre joueur.

Notre gameplay place nos deux joueurs comme « héros ». Le premier joueur équipé de l'Oculus, prendra le rôle d'un terrien venu sur une autre planète afin de sauver la Terre de l'extinction en récoltant des essences. L'autre joueur, quant à lui, a été imaginé comme l'esprit de la planète, le protecteur, ayant pour mission de protéger ses éléments afin de préserver sa planète en fin de vie.

Dans *Homo Ludens*, Huizinga parle « d'espace d'appropriation », c'est-à-dire « un espace en puissance de reformulation et de reconstruction du sens où le joueur perçoit, interprète et médiatise le jeu pour ensuite y interagir ». Henriot parle de ce cadre interprétatif comme « d'une pensée sur le jeu », Malaby le nomme tel « un artefact construit socialement », c'est-à-dire une notion définie culturellement définie spatiotemporellement, de manière imminente. La prise de position héroïque par chacune des parties est donc primordiale pour une identification, une actualisation que les joueurs pourront faire dans le monde virtuel.

En ajoutant des objectifs opposés à cette identification « facilitée », les interactions des joueurs seront un appui majeur pour la création de la virtualité.

Enfin la mise en scène de notre projet est un élément essentiel dans notre recherche-crédation. Avec leur jeu *Taphobos*, les cinq étudiants de l'université de Nottingham University, propose une expérience inédite au joueur. Celui-ci porte un casque de réalité virtuelle est enfermé dans un cercueil aussi bien dans le monde virtuel que dans le monde réel. L'autre joueur quant à lui peut se déplacer dans le monde virtuel en jouant sur un ordinateur.

À travers cette création, on peut penser que la virtualité se crée à partir de cette nouvelle technologie numérique immersive puisqu'ils la priorisent en donnant cette interaction physique au joueur portant l'Oculus Rift. Nous pensons que pour un effet plus marquant, l'opposition entre le réel et le monde virtuel doit être présente.

Dans notre jeu, le joueur avec le casque de réalité virtuelle sera physiquement présent dans une salle vide, mais vivra virtuellement dans un monde complet.

À l'inverse le deuxième joueur sera physiquement présent dans un univers étoffé, scénarisé où la seule technologie numérique présente sera l'ordinateur et son interface.

CONTRIBUTIONS À L'AVANCEMENT DES SAVOIRS

Au travers de notre expérience, nous avons pour ambition de départ, de proposer un gameplay original et immersif, qui se différencie des autres créations et projets déjà existants dans le domaine de la réalité virtuelle.

Cette contextualisation virtuelle nous permet également de répondre à une partie de notre problématique.

En effet, c'est l'aspect multi-joueurs, opposant deux joueurs, qui est au cœur de notre gameplay. Cette base nous permet de proposer une expérience plus interactive et divertissante aux deux utilisateurs présents.

C'est en jouant sur cette dualité entre ces derniers, que nous espérons proposer une immersion facilitée et intensifiée. Cet aspect compétitif améliore l'engagement des deux joueurs, favorisant ainsi leur capacité et leur volonté à s'immerger tout au long de l'expérience.

Ainsi, le deuxième joueur qui s'inscrit dans un contexte plus réel et moins immersif que l'Oculus Rift, sera plus apte à s'ouvrir à l'environnement qui l'entoure, et il pourra donc laisser son imaginaire le guider, et profiter pleinement de son expérience.

De plus cet aspect compétitif assure notre différenciation et notre originalité auprès des autres projets, proposant dans le meilleur des cas un gameplay collaboratif. Cela nous permet d'en tirer un fort avantage, et de proposer une alternative créative et innovante dans le monde de la réalité virtuelle collaborative.

La problématique de notre allégorie conceptuelle nous permet également d'analyser et de prendre en compte la place qu'occupe l'interactivité entre le virtuel, contextuellement proposé et l'imaginaire, propre à la personne et à l'individualité.

Nous allons même jusqu'à nous interroger sur comment les communications et les interactions entre deux individus, isolés dans des contextes virtuels différents, peuvent être établies et entretenues. Nous pourrions ainsi prendre en note et comprendre comment deux individus, qui ne se connaissent pas, peuvent communiquer avec des codes jusqu'à ce jour non démocratisés.

Cette même problématique nous permettra de juger l'impact de l'évolution des nouvelles technologies dans le domaine de la virtualité. La pensée actuelle place les nouvelles technologies et autres dispositifs comme une amélioration et une favorisation de notre immersion et donc notre expérience virtuelle. Or, cela n'est pas une vérité absolue, puisque favoriser un dispositif immersif empiète sur l'imaginaire de la personne, et en somme réduit son immersion et son implication individuelle dans l'expérience.

C'est donc ce que nous souhaitons vérifier au travers de notre projet d'allégorie conceptuelle, puisque nous proposons deux contextes totalement différents, l'un étant basé sur l'intégration d'un dispositif immersif, qu'est l'Oculus Rift, l'autre favorisant une mise en scène physique nécessitant l'imaginaire et la capacité de l'utilisateur à se projeter.

Pour vérifier chacun de ces aspects précédemment cités, nous avons décidés de créer deux contextes totalement différents et distincts, afin de pouvoir analyser l'impact de ce dernier dans l'expérience de l'utilisateur.

Le joueur un, sera seul dans une pièce close et sobre, et équipé d'un Oculus. Au travers de ce dispositif nous le plongerons dans un monde immersif, au préalable introduit par une vidéo qui annonce le contexte et le rôle qu'il aura. Dans cet environnement, le joueur n'aura nullement besoin de faire appel à son imaginaire pour profiter de son expérience.

À l'inverse, le joueur deux sera placé dans un environnement scénarisé et entièrement décoré, sans aucun dispositif immersif technologique, hormis un clavier, une souris et un écran. Le reste de la pièce aura pour objectif de susciter son imaginaire et sa virtualité individuelle.

À l'inverse, le joueur deux sera placé dans un environnement scénarisé et entièrement décoré, sans aucun dispositif immersif technologique, hormis un clavier, une souris et un écran. Le reste de la pièce aura pour objectif de susciter son imaginaire et sa virtualité individuelle.

Ainsi, chaque joueur pourra vivre une expérience différente d'un autre, grâce à ce contexte que nous lui proposons, et grâce à sa capacité à se projeter dans un monde et un rôle virtuel afin de se rapprocher le plus près possible d'une virtualité maximale, du «Flow» exposé par Csikszentmihalyi.

Notre projet de recherche-crédation innove car il s'inscrit dans un contexte actuel, nouveau et évoluant rapidement. Aujourd'hui, on remarque qu'à la société du spectacle s'est substituée celle de la participation, des réseaux sociaux et de la désinhibition. En effet, avec la démocratisation des réseaux sans-fil, les personnes se sont isolées : des personnes seules communiquent avec d'autres personnes seules, délocalisées, ailleurs. Les nouvelles technologies, telle que l'oculus Rift, tendent à démocratiser cette nouvelle esthétique relationnelle.

Notre expérience s'installera dans une même pièce séparée en deux par un mur créant un espace clos et unique pour chacun des joueurs. Chaque joueur sera isolé de son côté de la pièce, sans savoir où se trouve l'autre. Ils communiqueront virtuellement, pourraient être à des milliers de kilomètres mais seront pourtant qu'à quelques mètres l'un de l'autres.

On interroge, à travers cette installation, l'apparition de la double présence à distance : celle du lieu physique et celle de l'ailleurs virtuel. On se retrouve près de celui qui est loin mais aussi loin de celui qui est près. On illustre et explore alors la réflexion de Louise Poissant qui nomme « Ensemble ailleurs » cette relation contemporaine au cœur de nombreuses discussions théoriques et artistiques.

○———— ÉTAPES DU CALENDRIER —————○

○———— Première année

La première année sera consacrée à l'élaboration et à l'idéation du projet. À travers l'allégorie conceptuelle, nous testerons nos premières expérimentations afin d'en identifier les points faibles, les erreurs, les tournants à prendre mais surtout les aspects à développer. Nous consacrerons également cette période à l'élaboration graphique des différents endroits de la map, du gameplay mais également aux choix et à la prise en main des différents logiciels utilisés.

Seconde année —————○

La deuxième année sera principalement consacrée à la production du projet, à sa présentation, à sa diffusion. À travers cette expérience de recherche-crédation, nous essayerons de pousser notre réflexion pour apporter une réponse à notre question de recherche, ou du moins évoluer notre point de vue sur cette interrogation.

⬡ ————— LISTE BIBLIOGRAPHIQUE ————— ⬡

⬡ — POISSANT, Louise (2012). « Ensemble ailleurs »

⬡ — DELEUZE, Gilles (1996). « L'actuel et le virtuel », *Dialogues*

⬡ — HUIZINGA, Johan (1938). « Homo Ludens »

⬡ — BONENFANT, Maude (2010). « Sens, fonction et appropriation du jeu »

⬡ — LEVY, Pierre (1998). « Qu'est-ce que le virtuel ? »

⬡ — FINK, Eugene (1965). « Le jeu comme symbole du monde »