

# MOTION SICKNESS OU CINÉTOSE

Peut-être avez-vous déjà fait l'expérience du mal des transports ou du mal de mer. Leurs symptômes se produisent lorsque les différents sens du corps humain fournissent au cerveau des informations contradictoires.

Si le mouvement visible ou entendu ne correspond pas au mouvement ressenti par l'oreille interne, le cerveau « part en live ». Il ressent un mouvement auquel il ne s'attend pas et interprète ce conflit interne comme s'il était dû à l'ingestion d'une toxine provoquant des hallucinations, et réagit de telle sorte à se défendre contre elle : fatigue, nausées, etc.

Nous appelons cela la « cinétose », plus connue sous son nom anglais : « Motion sickness ».

Tandis qu'à l'intérieur d'un bateau, nous ressentons un mouvement que nous ne voyons pas, il arrive que nous puissions voir un mouvement que notre oreille interne ne ressent pas, par exemple en regardant un film, ou en jouant aux jeux vidéo.

Nous avons pu remarquer que les points de vue subjectifs favorisent l'apparition de ce trouble. Alors que de nombreux joueurs avaient du mal à se remettre de la caméra du jeu Half-Life, on leur a proposé de jouer en réalité virtuelle, avec un casque qui immerge vue et ouïe dans un monde indépendant de la réalité, tranquillement assis dans son canapé, les yeux littéralement à quelques centimètres de l'écran.

Oh oui, certains d'entre vous en ont souffert, et d'autres en souffriront encore par la suite, et même plus intensément. En effet les technologies pour restituer une image ou un son en trois dimensions se perfectionnent au fil du temps grâce aux casques VR et au son spatialisé, en revanche restituer la sensation de mouvement, ce n'est pas encore ça.

Aussi, peut-être avez-vous remarqué qu'on se sent plutôt bien lorsque votre personnage virtuel mime exactement les mouvements du joueur, car tous les mouvements de caméras correspondant à ceux des yeux, et ça colle.

De plus, l'angle de vue de la caméra a une importance considérable. En réalité virtuelle, la caméra doit se comporter comme l'œil humain, alors que sur un téléviseur, il faut tenir compte de la distance qui sépare le joueur de l'écran.

D'ailleurs, il est recommandé de jouer à une distance d'au moins trois fois la diagonale de l'écran pour éviter la cinétose, et afin de pouvoir faire la différence entre le monde virtuel et le monde réel. Or, il semble que nous voulons petit à petit effacer cette différence...

