

Edito : VR, Bonjour nausée



Fallout 4 en VR offrira une immersion certes plus intense mais à quel prix ? (crédit D.R.)

Attendus depuis plusieurs années, les casques de réalité virtuelle sont commercialisés depuis quelques mois (Oculus Rift, HTC Vive ou Playstation VR) et les premières impressions sont loin d'être positives. Comme la 3D sur les téléviseurs et les moniteurs informatiques, une fois passé l'effet whoua!, les retours d'expérience pointent la superficialité de la plate-forme et surtout des effets particulièrement indésirables. Passons sur la chaleur dégagée sur le crâne, le poids des casques et le fil à la patte pour nous intéresser aux risques signalés depuis trois ans par les experts du secteur : nausée, sueurs froides ou encore respiration lourde qui sont les signes de la cinétose également connue sous l'appellation mal des transports.

Pour avoir essayé en 1999 un casque de réalité virtuelle (développé par Silicon Graphics) à l'Université de Rennes pour une immersion dans un projet urbain, force est de constater que les modèles commercialisés cette année proposent une expérience beaucoup plus intense. Et c'est peut-être ce qui entraîne ces effets indésirables. Si des vidéos et des jeux sont disponibles depuis quelques mois pour ces casques – Bethesda Softworks a même annoncé une refonte de Fallout 4 pour HTC Vive d'ici l'été prochain – j'ai aussi pu essayer au dernier Salon de l'Auto un casque HTC pour évoluer dans un environnement urbain exploitant les dernières innovations de la plate-forme de navigation Here. Et au bout de 20 minutes, j'étais une fois de plus bien content de retirer ce satané casque pour revenir sur le plancher des vaches.

Un flop annoncé par les experts

Même Brendan Iribe, le CEO d'Oculus, a avoué en 2013 que son casque le rendait malade. Ce mal de la réalité virtuelle est en fait connu depuis très longtemps. L'Armée

américaine l'avait signalé [dans un document publié en 1957](#) lors de l'entraînement de pilotes d'hélicoptère dans un simulateur. Et plus récemment, en 1995, [un autre document](#) rapportait les désagréments évoqués plus haut. En France, [une étude publiée par le cabinet de conseil LudoTIC](#) confirme que le mal des transports, le mal du simulateur et le mal de la réalité virtuelle partagent les mêmes symptômes. La conclusion du cabinet est sans appel : « L'utilisation prolongée d'un casque de réalité virtuelle provoque souvent une sensation de nausée. Celle-ci se rapproche du mal des transports. Les symptômes incluent notamment étourdissements, fatigue et envie de vomir ».

Et si les fournisseurs travaillent d'arrache-pied pour limiter les effets secondaires de leurs produits (réduction de la latence, meilleure synchronisation son/image, ajouter un nez sur l'écran...), cette technologie risque bien de tomber dans les oubliettes de l'histoire. On évitera peut-être ainsi des visions cauchemardesques comme [lors de la keynote de Samsung au MWC 2016](#) avec une salle équipée de casque Gear VR et totalement déconnectée de la réalité.

Le 24 Novembre 2016