

---

# Plaisir et présence : L'Eden numérique

**Martine Sigal**

Université d'Aix-Marseille

CNU 61 [martine.sigal@univ-amu.fr](mailto:martine.sigal@univ-amu.fr)

**Guy Guistini**

Eden des Lumières

[guy@guistini.fr](mailto:guy@guistini.fr)

## MOTS-CLES :

*Situation de plaisir, perception, interaction, outils numériques, effet de présence, réalité virtuelle, interactivité, immédiateté, Eden Numérique, cinéma virtuel.*

## RESUME :

*Cet article questionne l'apport des outils numériques dans les liens entre sujets et objets dans une **situation de plaisir**. La pensée de plusieurs philosophes permet de préciser les notions de **perception**, d'**interaction** intervenant dans le plaisir vécu au **présent**. Un **effet de présence** est apporté dans les **outils numériques** par la **réalité virtuelle**, l'**interactivité**, et **immédiateté** comme en témoignent de nombreuses recherches. Ces caractéristiques s'enrichissent mutuellement et favorisent une extension du plaisir pour l'usager seul et dans les échanges collectifs sur des plateformes numériques. Comme en témoignent les acteurs du projet, l'**Eden Numérique** en est une parfaite illustration. Il propose une **visite virtuelle** pour découvrir différents lieux de la ville de La Ciotat dont l'histoire relie Cinéma, Culture et Patrimoine et un **cinéma virtuel**, extension numérique du plus ancien cinéma du monde : l'Eden Théâtre.*

« LE PLAISIR, L'INTELLIGENCE OU TOUTE VERTU QUELCONQUE, SONT DES BIENS QUE NOUS CHOISSONS ASSUREMENT POUR EUX-MEMES PUISQUE, MEME SI AUCUN AVANTAGE N'EN DECOULAIT POUR NOUS, NOUS LES CHOISIRIONS ENCORE » ARISTOTE

## INTRODUCTION

Lorsque l'appel à contribution du colloque Ludovia 2012 parut avec pour thème : « Plaisir et Numérique », nous participions au lancement d'un projet d'activités numériques autour de l'histoire du cinéma à La Ciotat, un petit port des Bouches du Rhône à l'est de Marseille. Nous ne l'avions pas jusque là regardé sous l'angle du plaisir, mais comment ne pas se pencher sur ce sujet quand le projet se nomme **l'Eden Numérique**. Ce colloque nous en a donné l'occasion.

L'objectif de cette communication est de s'interroger sur l'apport des outils numériques (interfaces, sites web, espaces virtuels, activités ludiques ou d'apprentissage en ligne...) dans l'accès au plaisir. Notre participation à l'équipe projet de l'Eden Numérique nous a permis de mettre en perspective une analyse théorique avec la réalité d'un dispositif grâce aux points de vue des autres membres de l'équipe sur la rencontre entre plaisir et numérique.

De quel plaisir parle-t-on ? La littérature est abondante tant sur les différents types ou objets de plaisirs que sur les sujets dans leurs expériences et leurs évaluations qualitatives ou quantitatives du plaisir. Nombreux sont aussi les philosophes qui ont essayé de situer le plaisir entre affectivité et moralité, ont cherché sa source entre instinct et intelligence, ont étudié sa dimension de pureté ou d'impureté, ont jugé le sentiment de plaisir ou sa recherche. La découverte de tous ces écrits nous a questionné sur la place des outils numériques dans la facilitation du plaisir, il nous a semblé intéressant de voir leur rôle comme un « *entre-deux* », « *le dispositif apparaît comme le concept par excellence de l'entre-deux. Or, l'entre-deux n'est pas fusion indifférenciée de deux pôles (liberté et contrainte, réalité et imaginaire, sujet et objet), mais attestation d'un espace de médiation irréductible entre ces deux-ci. L'entre-deux ne dissout pas les pôles, il les met en relation* » (PEETERS & CHARLIER 1999 : 25). La figure 1 présente quatre exemples parmi tant d'autres qui montrent comment les outils numériques mettent en relation : des personnes à travers un jeu numérique ; un guitariste avec les morceaux de son idole ; une personne à mobilité réduite avec le reste du monde ; ou encore des milliers de jeunes japonais avec la chanteuse virtuelle Hatsune Miku. Les expressions de ces personnes révèlent diverses émotions, peut-on parler de plaisir ?



Figure 1 : Plaisir et Entre-deux

Cette vision des outils numériques comme des dispositifs au service du plaisir entre sujet et objet, n'est pas facile à appréhender par tous. Lorsque nous avons commencé à interroger les membres de l'équipe de l'Eden Numérique sur leur vision de ce dispositif comme facilitateur de plaisir, nous avons constaté que les professionnels du cinéma et du numérique ne voyaient pas du tout les choses de la même façon et avaient du mal à faire le lien. Après quelques échanges, nous avons décidé de commencer par préciser le concept de plaisir indépendamment du numérique, puis d'identifier les qualités spécifiques des outils numériques, afin de réfléchir à ce sujet sur des bases communes.

Le plan de notre article suit celui de cette démarche, nous présenterons d'abord le **dispositif de l'Eden Numérique** puis nous préciserons le plaisir en tant que lien entre sujet(s) et objet(s) ou entre plusieurs sujets dans une situation de plaisir, et dans la conscience pour le(s) sujet(s) de ce lien. Nous nous focaliserons sur une **situation de plaisir** pour en relever des aspects plus particuliers qui permettent de concrétiser le plaisir. Dans une troisième partie, nous définirons la **notion de présence** et nous identifierons certaines qualités des outils numériques qui permettent de favoriser l'accès au plaisir en renforçant l'effet de présence. Enfin dans une dernière partie, nous croiserons **plaisir et présence dans le numérique** et nous en présenterons la vision de l'équipe projet de l'Eden Numérique à la fois dans ce projet mais aussi de façon plus générale.

## L'EDEN NUMERIQUE

### 1.1 Le projet

Bien avant le numérique, les premiers spectateurs du cinéma, notamment ceux de l'*Entrée du train en gare de La Ciotat* des frères Lumière, bénéficièrent des premiers pas de la coopération entre scientifiques et artistes. Ils vécurent l'effet de présence de la réalité virtuelle avec beaucoup d'intensité mais peut-être aussi plus de peur que de plaisir. Le défi relevé par le projet d'Eden Numérique est de renouer avec le plaisir de façon pluridimensionnelle à travers le temps, le territoire, le monde, le réel, le virtuel, l'individuel, le collectif.

L'Eden Numérique a pour but d'accompagner, dans la ville de La Ciotat, la restauration de l'Eden Théâtre, doyenne des salles de cinéma au monde. Ce projet souhaite mettre à disposition du plus grand nombre, à partir du patrimoine des frères Lumière et avec l'appui des nouvelles technologies, des activités organisées autour du cinéma de ses origines jusqu'à sa révolution numérique. Ce projet a été labellisé par Marseille-Provence 2013, Capitale Européenne de la Culture.



Figure 2 : En attendant l'Eden

**L'Eden Numérique s'articule principalement autour de deux axes, une visite virtuelle et un cinéma virtuel**, et s'appuie techniquement sur un dispositif Web 2.0, un site Internet <http://www.edentheatre.org>, des pages relais sur les réseaux sociaux et une application mobile (réalisation prévue en partenariat avec Orange).

**La visite virtuelle** permettra aux internautes de découvrir différents lieux de la ville dont l'histoire relie Cinéma, Culture et Patrimoine et en particulier l'Eden Théâtre avec sa nouvelle architecture et ses aménagements. Une personnalisation est prévue en fonction du profil des visiteurs (scolaires, experts, touristes ...) avec une dimension didactique adaptée à chacun des publics. La visite virtuelle s'appuie sur un film en 3D, agrémentée de points d'intérêts illustrés par l'intégration d'éléments d'information sous forme d'articles, de photos, d'interviews, de vidéos. La visite virtuelle pourra se faire aussi sur le terrain dans les différents endroits stratégiques de la ville ainsi que dans l'Eden Théâtre rénové (inauguration en octobre 2013) grâce à l'application mobile de visite en réalité augmentée. Celle-ci permettra de superposer en temps réel à la réalité photos et vidéos d'époque sur l'écran du mobile à partir d'un processus de géolocalisation. Des bornes de chargement de l'application seront disponibles dans la ville et l'office du tourisme mettra à disposition des mobiles-guides.

**Le cinéma virtuel** sera l'extension numérique de la salle physique de l'Eden Théâtre sur le site, il sera possible d'y visionner des films et des documentaires. Une personnalisation est aussi prévue principalement en fonction de deux types de public : professionnels et amateurs. Aujourd'hui, sur les 40 000 films réalisés chaque année dans le monde, 35 000 restent inexploités. Une plateforme Youmovie - équivalente pour le cinéma à Youtube - est en cours de création, elle sera reliée à l'Eden Numérique et permettra à des réalisateurs de poster (en streaming) des films non distribués. Les internautes spectateurs seront sollicités pour proposer une sélection qui sera présentée en compétition chaque année à L'Eden Théâtre.



**Figure 3 : Auguste et Louis Lumière, vers 1935 - plaques autochromes.**

L'Eden numérique a pour objectif de prolonger une des initiatives des frères Lumière qui fut de rendre les spectateurs acteurs, en effet ils envoyaient des

reporters aux quatre coins du monde pour y tourner des films.

En transposant cette idée, il s'agira d'encourager les internautes à devenir les nouveaux reporters de l'Eden numérique en proposant des films tournés à l'aide de téléphones portables. Une sélection, plébiscitée par les internautes, fera l'objet de concours thématiques à la fois sur le site et à l'Eden Théâtre. De la même façon dans la visite virtuelle, les touristes et cinéphiles plus ou moins avertis auront la possibilité de transmettre leur vision personnelle de cette visite en partageant leurs photos, vidéos et commentaires sur les réseaux sociaux.

## 1.2 Les acteurs et les partenaires

Depuis les années 80 plusieurs associations ont œuvré pour préserver et valoriser ce patrimoine en écho aux frères Lumière qui ont tourné leurs premiers films dans leur résidence d'été à La Ciotat. C'est ce monde associatif qui a attiré l'attention des municipalités successives qui ont peu à peu intégré et utilisé ce patrimoine culturel et cinématographique.

L'Eden Numérique a été initié par l'association l'Eden des Lumières, le choix de Marseille-Provence 2013 de labelliser ce projet a donné un grand coup d'accélérateur et mobilisé de nombreux partenaires institutionnels ainsi que des entreprises, en particulier des nouvelles technologies. Les partenaires principaux, Europe, État, Région, Département, Communauté

urbaine, Ville de La Ciotat, sont accompagnés par d'autres institutions dans le domaine de la culture et du patrimoine (Ministère de la culture, Direction Régionale des Affaires Culturelles, Bâtiments de France ...) ainsi que dans le domaine du cinéma (Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) ...). De nombreuses associations œuvrant pour le cinéma et plusieurs entreprises, apportent aussi leur appui au projet.



Figure 4 : Domaines et partenaires de l'Eden

Les horizons si différents et parfois si lointains de cette multiplicité de partenaires font qu'ils connaissent peu ou même pas du tout les domaines d'activité des uns et des autres. De même, les publics entre patrimoine, cinéma et innovation technologique ont rarement l'occasion de se côtoyer. **C'est un des grands défis du projet de non seulement les mettre en relation à travers l'Eden Numérique, mais aussi de leur permettre de se rencontrer dans la ville de La Ciotat.**

Pour mener à bien l'Eden Numérique, une équipe de quinze personnes représentatives des différents aspects du projet a été constituée. Celle-ci a l'avantage d'être très représentative des différents secteurs sur lesquels l'Eden Numérique doit s'appuyer : cinéma, culture, patrimoine, territoire, institution, économie, communication, marketing, finance, multimédia, technologies du Web. Bien évidemment cela veut dire que les membres de l'équipe ont des profils très disparates. Pour certains l'intérêt du numérique est évident pour valoriser tous les secteurs d'activité, pour d'autres il n'apparaît pour l'instant que dans une dimension économique car un cinéma virtuel a un coût très inférieur à celui d'un complexe cinématographique ou d'un centre culturel ; pour d'autres encore c'est la puissance communicationnelle liée à Internet qui est mise en avant. Dans ce contexte, le lien avec le plaisir n'est pas simple à cerner. C'est ce qui nous a amenés à préciser, dans un premier temps, certains aspects du plaisir en dehors du contexte numérique.

## SITUATIONS DE PLAISIR

Dans une situation de plaisir, les liens entre sujet(s) et objet(s) ou entre plusieurs sujets s'expérimentent tant au plan physique qu'aux plans émotionnel, mental, voire spirituel, car pour beaucoup le plaisir se vit dans un ou plusieurs de ces plans. Les philosophes moralistes hiérarchisent les plaisirs issus de la sensibilité, de l'affectivité ou de l'intelligence, ce n'est pas le cas d'Aristippe de Cyrène, disciple de Socrate et fondateur de la doctrine cyrénaïque qui considère que les plaisirs de l'esprit sont sensuels : « *Aristippe prétendait effectivement que les plaisirs des sens peuvent s'appeler un bien, ainsi que tout autre plaisir (...) il allait même jusqu'à prétendre que les plaisirs de l'esprit sont, au fond, sensuels* » (WIELAND & DE VERFEU, 1892 : 275). Pour certains il semble que dans le plaisir tous les sens soient conviés, William Blake parle de « *sensual enjoyment* », Aristote propose l'existence d'un sixième sens, le « *sens commun* » qui permet l'unification des données sensibles : « *tous les sens aboutissent à un centre, à un point unique, qui leur sert à tous de limite commune, qui les compare et les mesure en un instant indivisible comme l'est ce point lui même* » (ARISTOTE cité par BARTHELEMY SAINT-HILAIRE, 1860 : 22). Pour les phénoménologues, les diverses sensations ou idées imprimées sur les sens ne peuvent pas exister ailleurs que dans un esprit qui les perçoit, qui identifie ses sensations, ce qui conforte

notre présupposé que le sujet est dans la conscience du plaisir. Toutes ces réflexions nous conduisent à nommer ce premier aspect des liens qui concrétisent le plaisir : **la perception du plaisir.**



**Figure 5 : Gilles Deleuze, Autrui comme structure du champ perceptif**

[http://bibliotextes.blogspot.fr/2012\\_04\\_01\\_archive.html](http://bibliotextes.blogspot.fr/2012_04_01_archive.html)

Pour Edmund Husserl une perception n'est jamais isolée, nous avons un champ perceptif dans lequel s'ordonnent des séries de perceptions, ce qu'il appelle des « *esquisses* » perceptives, qui se complètent les unes les autres dans une activité de constitution du sens des choses. Dans la perception du plaisir, la convergence des sens vers leur complétude donne du sens au plaisir et en même temps une valeur à l'objet : « *la signification de l'expérience affective s'inscrit dans une transcendance maintenue de l'objet de plaisir* » (LE QUITTE, 2011 : 89)

Dans cette conception du plaisir, il y a peu de frontière entre l'objet de plaisir et le sujet qui vit le plaisir, nous sommes dans la perception telle que la conçoit Aristote : « *dans la perception, l'être qui perçoit devient en quelque sorte conforme à l'être perçu* » (ARISTOTE cité par BARTHELEMY SAINT-HILAIRE, 1860 : 23), la réalité extérieure et intérieure se confondent dans le plaisir. Emmanuel Kant voit même une dimension réflexive produite par l'objet, « *le principe de plaisir est simplement placé dans l'objet* », « *plaisir comme nécessairement lié à la représentation de cet objet, non seulement pour le sujet qui saisit cette forme, mais aussi en général pour tout sujet qui juge* » (KANT, 1993 : 52).

Qui élabore la perception du plaisir, l'objet ou le sujet ? Nous n'entrerons pas dans ce débat mais en retiendrons leur interdépendance dans une situation de plaisir, c'est le deuxième aspect du lien que nous souhaitons souligner : **le plaisir dans l'interaction.**

Nous entendons par interaction « *l'influence réciproque* » (GOFFMAN, 1973) qui s'établit entre sujet et objet ou entre plusieurs sujets : « *il existe des flux successifs de plaisir comme il existe des flux de vécus perceptifs, qui s'enchaînent, s'enchaînent et fusionnent* » (LE QUITTE, 2011 : 91). Ces flux de plaisir qui circulent à travers le lien donnent une dimension dynamique au plaisir. Épicure parle du « *plaisir en mouvement* ».



**Figure 6 : Danse interactive**

<http://creadanse.tarare.com/>

Le plaisir n'est pas seulement intime, personnel, mais peut aussi se partager ; Lucrèce a défini le concept de « *locus amoenus* » (lieu aimable) où l'on se retrouve entre amis pour partager

des échanges de tendresse, des plaisirs émotionnels par des témoignages d'amitié mais aussi des plaisirs intellectuels par la conversation. Edmund Husserl parle lui de « *communauté d'aspiration* » : « *Si j'entre avec lui dans une communauté d'aspirations, je vis en lui et lui en moi* » (HUSSERL, 2001 : 272), l'interaction atteint son paroxysme, c'est le plaisir dans la communion.

Le dernier aspect que nous souhaitons évoquer est la relation du plaisir au temps. L'anticipation des potentialités du moment de plaisir a pour beaucoup de philosophes peu de valeur, seule l'expérience du plaisir vaut ; Aristippe nie la supériorité d'un plaisir d'attente ou de quête et ne voit pas d'intérêt à différer les moments de plaisir. Lucrèce et Épicure envisagent les rapports du plaisir et du temps de façons très opposées : Épicure valorise « *le plaisir en repos* », un état de conscience qui caractérise le sage, un calme serein atteint lorsque qu'aucun désir ne trouble l'âme, pour Lucrèce au contraire une éternité de plaisir n'apporte pas plus qu'un instant.



Figure 7 : La désintégration de la persistance de la mémoire, 1952. Salvador Dali.

Nombreux sont ceux qui considèrent que l'intensité du plaisir n'est pas liée à sa durée, celle-ci n'est pas même souhaitable : « *Toute persistance d'une situation désirée par le principe de plaisir ne donne qu'un sentiment d'aise assez tiède* » (FREUD 1929 : 18-19) ; « *Chercher la différence dans la persistance du plaisir, dans l'effet ultérieur à plus long terme dans le souvenir, dans l'absence de tout mélange de déplaisir et autres choses de cet ordre, à coup sûr c'est ne pas toucher juste* » (HUSSERL cité par LE QUITTE, 2011 : 87).

Aristote va encore plus loin, pour lui le plaisir marque l'accomplissement d'un acte, il élève l'acte lui-même mais son prolongement n'a pas de sens pour les humains : « *la vie et la durée continues et éternelles appartiennent au dieu, il est ontologiquement absurde de le dire d'un homme. Il est tout aussi absurde de croire qu'un sage puisse continûment éprouver le plaisir* » (RODRIGO, 1995 : 46). Au regard de ces points de vue nous retiendrons que la perception du plaisir et le plaisir dans l'interaction sont renforcés par un ancrage du plaisir dans un temps limité, c'est le troisième aspect qu'il nous paraît important de retenir : **Le plaisir au présent.**

Même si d'autres aspects du lien de plaisir sont intéressants et mériteraient d'être développés, nous nous sommes limités pour identifier dans les outils numériques des caractéristiques permettant de valoriser la perception, l'interaction et le moment présent.

## PRÉSENCE ET NUMÉRIQUE

Le numérique et le cyberspace donnent aux usagers l'impression de vivre des expériences « vraies », la qualité de ces expériences est proportionnelle aux qualités des outils numériques permettant leur mise en œuvre. La notion de présence est définie comme « *le sentiment authentique d'exister dans un monde autre que le monde physique où notre corps se trouve* »

(BOUVIER, 2009 : 49), « un monde dont le degré de cohérence, de complexité et de sensibilité est suffisant pour que l'on puisse s'y croire presque aussi présent que dans le monde dit réel » (BOUCHER, 2008). Nous pensons que cette présence est non seulement possible mais peut être élargie grâce à trois autres qualités fondamentales des outils numériques.

Lorsqu'on s'interroge sur la spécificité du numérique qui facilite le prolongement des perceptions d'un usager avec un degré de cohérence satisfaisant, c'est le terme de **réalité virtuelle** qui semble le plus pertinent à partir du moment où l'on choisit d'entendre virtuel au sens de « *virtus* » : le courage, la force, ce terme dérivant de « *vir* » : l'homme. Le virtuel des latins indiquait la puissance de l'homme ; l'invention d'Internet en est une preuve. L'utilisation d'Internet comme outil de mobilisation sur différentes problématiques mondiales confirme l'intérêt à définir la réalité virtuelle non pas comme une réalité potentielle mais comme une réalité plus puissante. Le numérique favorise non seulement l'élargissement des sens des usagers par les systèmes de réalité augmentée et mais aussi l'expansion de ses perceptions à travers le temps et l'espace grâce aux outils du Web. La puissance du numérique est aussi confirmée par la quantité de néologismes liés à ce domaine avec le préfixe « *hyper* » qui marque la valeur multidimensionnelle et positive de nouveaux concepts : « *chaque corps individuel devient partie prenante d'un immense hypercorps hybride et mondialisé. Faisant écho à l'hypercortex qui pousse aujourd'hui ses axones par les réseaux numériques de la planète* » ; « *Les systèmes dits de réalité virtuelle nous permettent d'expérimenter de plus une intégration dynamique de différentes modalités perceptives (...)* Les systèmes de réalité virtuelle transmettent plus que des images : une quasi présence » (LÉVY, 2007).

On peut même parler d'**hyperutilisateur**, en effet, Patrice Bouvier précise que l'utilisateur accepte de se prendre au jeu, de focaliser son attention et son énergie dans une expérience de réalité virtuelle lorsque quatre composantes de la présence sont satisfaites :

La présence environnementale (ou spatiale), la présence de soi, la présence sociale et la présence d'action ; elles constituent ce qu'il appelle la présence globale (BOUVIER, 2009 : 93). La réalité virtuelle plonge l'utilisateur au cœur d'un environnement et dans une expérience médiatisée dans laquelle il peut agir aujourd'hui en temps réel.



**Figure 8 : Siège de Poitiers par l'amiral de Coligny, 1569. François Nautré**

<http://www.lanouvellerepublique.fr/Vienne/Tribu-NR/n/Contenus/Articles/2012/07/26/La-realite-augmentee-sort-du-tableau-de-Nautre>

La présence dans le numérique, plutôt statique et déclarative dans le web 1.0 est devenue interactive dans le web 2.0. **L'interactivité** est la deuxième caractéristique du numérique que nous retiendrons car elle permet à l'utilisateur d'être présent et d'agir en s'appropriant les fonctionnalités des outils. Nous différencions les concepts d'interaction et d'interactivité par le fait que le second ne concerne que les relations entre humains et systèmes informatiques. L'interactivité permet aux usagers d'être plus que de simples spectateurs face aux interfaces numériques, ils peuvent être aussi des acteurs, seuls ou dans une relation effective avec d'autres usagers. Jean-Louis Weissberg a défini les notions de « *spectaCte* » et de « *spectaCteur* » pour mettre en avant la dimension d'interactivité apportées aux usagers par les interfaces, le « *spectaCte* » est le : « *lieu où s'expérimentent une esthétique et une pensée*



*du geste que je nomme “geste interfacé”, parce qu’il s’exécute nécessairement par le truchement d’un “interface” (souris, boutons graphiques) » ; « cette dernière, précisément parce qu’elle articule réception et intervention, constitue le milieu et le moyen privilégié d’une scène où se déploie le jeu du spectaCteur » (AMATO, WEISSBERG, 2003).*

Le concept de « spectaCteur » avait déjà été proposé dans le cas d’œuvres de théâtre interactives où « le spectateur quitte la salle et monte sur la scène. Il réclame le droit à la participation, l’opportunité de vivre dans le spectacle plutôt que de le regarder sans pouvoir d’intervention. Il réclame un nouveau statut : de spectateur, il devient acteur, finalement spectaCteur » (DUMOUCHEL, 1991). La figure 9 présente l’œuvre interactive immersive SphèrAléas. C’est un espace de création collective onirique où le public crée et manipule des formes lumineuses audibles, instables et réactives pour composer des microcosmes visuels et sonores.



**Figure 9 : SphèrAléas, 2005. Grégory Lasserre & Anaïs met den Ancxt**

<http://www.scenocosme.com/>

L’interactivité des outils numériques fonctionne grâce au renouvellement continu de l’instant présent. Ce fonctionnement « en temps réel » indépendant de toute notion absolue de vitesse, se fonde sur la capacité des outils à réagir suffisamment rapidement pour que les délais soient invisibles pour l’utilisateur, l’autre (objet ou sujet) semble là sans aucune médiation technique. C’est la troisième caractéristique du numérique que nous retiendrons : **l’immédiateté**, liée au fonctionnement « en temps réel » des outils qui, grâce à leur rapidité, recentrent tout sur le moment présent : « *L’immédiateté implique la transparence, l’équilibre entre les attentes du spectateur et les possibilités du dispositif* » (GERVAIS, 2007).



**Figure 10 : Kissenger**

Lancé en juin 2012 lors d’une conférence au Royaume Uni, le Kissenger est le dernier né de l’imagination de Hooman Samani professeur de robotique au Social Robotics Laboratory de Singapour. Ce petit robot permet de se transmettre des bisous à distance. Une interrogation éthique demeure et retarde la commercialisation du Kissenger !

En revanche, les messageries, les sites, les blogs, les magazines en lignes, démultiplient l’immédiateté en triant les informations par ordre antéchronologique, ils ancrent ainsi les activités dans l’instant présent : « *Les usages liés à la quête d’informations continuellement mises à jour de même que les possibilités d’interaction offertes à tout instant contribuent à ce type de représentation de la temporalité* » (BONNEVILLE, 2001). L’immédiateté dissout non seulement l’expérience du temps mais aussi celle de l’espace : « *Les deux espaces-temps convergent ainsi pour créer un territoire mixte où le proche et le lointain cohabitent, le virtuel et le véritable, l’avant et l’après* » (GERVAIS, 2007), nous pourrions rajouter l’ici et l’ailleurs car l’espace est sans distance, le territoire n’a plus de limite. Cette ubiquité

numérique est facilitée à la fois par l'évolution de l'ergonomie des interfaces mais aussi par la puissance des réseaux qui renforcent les impressions non seulement de présence mais d'omniprésence.

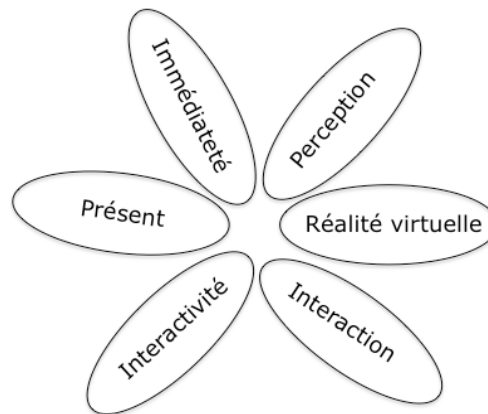
Les frontières entre ces trois qualités fluctuent : réalité virtuelle, interactivité, immédiateté se complètent et s'enrichissent mutuellement aux services des usagers du numérique.

## PLAISIR ET PRESENCE

### 1.3 Première rencontre

Lorsqu'on met côte à côte (figure 11) les différents aspects du lien entre sujet et objet dans une situation de plaisir et certaines qualités des outils numériques, la rencontre va de soi. Nous pourrions jouer à Monsieur Jourdain : *l'immédiateté du présent offerte par l'interactivité facilite la perception de la réalité virtuelle et l'interaction* ou encore *l'interactivité facilite la perception de l'immédiateté dans le présent des interactions dans la réalité virtuelle* etc.

**Figure 11 :**  
**Situation de plaisir et**  
**Présence numérique**



L'effet de présence dans la réalité virtuelle (on l'entend ici encore comme une réalité plus puissante) permet de vivre le plaisir grâce aux perceptions augmentées par l'immédiateté et l'interaction. Le lien entre présence et plaisir a été confirmé dans des expérimentations avec comme supports des jeux vidéo en trois dimensions : « *une personne ressentant un sentiment de présence élevé, ressentira au cours de l'expérience un plaisir à jouer plus intense* » (BOUVIER, 2009 : 181). Les interfaces interactives qui rendent l'utilisateur acteur de manière analogue au monde réel permettent de prolonger le temps et l'intensité du plaisir. En revanche, l'expérience du plaisir par l'immersion dans des mondes virtuels, imaginaires ou fantaisistes reste temporaire car les interfaces numériques ne peuvent capter que de façon limitée la présence physique des usagers qui alternent entre monde réel et monde virtuel.

Grâce à Internet la présence à soi est élargie à une présence aux autres, « *présence en tant que richesse sociale, le médium utilisé pour interagir avec des personnes est perçu comme chaleureux, sensible, personnel ou intime* » (BOUCHER, 2008). On pourrait assimiler les réseaux sociaux numériques au « *locus amoenus* » de Lucrèce déjà cité, car on peut y naviguer de l'espace personnel à l'espace social, dans un espace qui offre différents plaisirs, dans l'interaction, le partage de données privées et l'échange sur des données publiques.

Comme nous le voyons à travers les figures 8 et 9, la réalité virtuelle est un domaine où la relation entre les scientifiques et les artistes est fondamentale pour favoriser aussi un plaisir émotionnel grâce à d'autres qualités des outils numériques comme l'esthétisme ou le réalisme. Les artistes, de par leur longue expérience dans l'élargissement des perceptions

(jeux d'ombres et de lumières, perspectives, trompe-l'oeil, etc.), sont en effet capables de concevoir des mondes virtuels plus esthétiques, plus réalistes, donc plus « vrais ».

#### 1.4 Rencontre dans l'Eden Numérique

Notre situation privilégiée dans l'équipe de l'Eden Numérique, comme premier responsable de l'Eden des Lumières et évaluateur de l'expérimentation, nous a permis de confronter avec les autres membres nos analyses sur les croisements entre plaisir et numérique. Nous avons choisi dans un premier temps de leur proposer de hiérarchiser tant les différents aspects du plaisir : perception, interaction et présent que les caractéristiques de la présence numérique : réalité virtuelle, interactivité, immédiateté. Nous leur avons demandé ensuite comment ils pourraient les préciser ou les compléter. Enfin nous avons recueilli leurs visions de la facilitation de l'accès au plaisir pour les futurs usagers de l'Eden Numérique. Nous leur sommes reconnaissants de la sincérité avec laquelle ils nous ont livré leurs réflexions à travers nos entretiens ou nos échanges par mail.

Il est intéressant de noter que, finalement, après avoir précisé certains aspects du plaisir et du numérique, les réponses de chacun ont été plus distanciées de leurs domaines professionnels que prévu. De ce fait, nous avons préféré les regrouper autour de trois thèmes : le plaisir dans l'interaction et l'interactivité, le plaisir virtuel comme une expansion du réel, le plaisir virtuel réincarné dans l'expérience physique du réel.

**Le plaisir dans l'interaction et l'interactivité** fait l'unanimité, les propos confirment certains des éléments que nous avons évoqués dans les premières parties de cet article. Pour tous le plaisir fait sens dans l'échange : « le plaisir c'est le partage et l'émotion »<sup>1</sup>, il est favorisé par l'interactivité qui « permet d'être acteur, sujet agissant et volontaire de l'expérience ». Certains voient dans ces échanges en réseau « l'illusion d'une relation », d'autres souhaiteraient que les outils numériques favorisent encore plus cette illusion. Le plaisir dans l'interaction « dépend aussi des qualités des outils : fluidité, intuition, rapidité, richesse des liens ». « L'Eden Numérique va permettre de fédérer les énergies d'entités créatrices de plaisir (réalisateurs, associations,...) pour diffuser un contenu riche et adapté aux attentes de chacun des usagers. La facilité d'accès au plaisir va reposer en grande partie sur l'architecture du site Internet de l'Eden Théâtre qui sera conçue comme une plateforme multi-connectée de diffusion, d'échange et de partage de contenus ». « L'ouverture sur les réseaux sociaux et l'existence physique du lieu facilitent l'échange et le partage de l'information et du plaisir vécu. Cela permet l'interaction entre les sujets. C'est créateur de sociabilité, de lien, créateur et stimulateur du plaisir irréel ». Pour tous le plaisir partagé entre les personnes grâce aux échanges en réseau est supérieur au plaisir individuel.

**Le plaisir virtuel comme une expansion du réel** est « celui de l'instant vécu dans une réalité démultipliée à l'infini ». « Il s'agit de faire naître le même émerveillement que celui qui saisit les premiers spectateurs du "train entrant en gare de La Ciotat", alors même que les spectateurs d'aujourd'hui sont également acteurs de leurs découvertes grâce aux outils numériques ». L'expansion offerte par la réalité virtuelle se développe dans plusieurs dimensions : « L'Eden Numérique est un projet global et transversal, c'est pourquoi, par essence, il peut faciliter l'accès au plaisir. Il propose une pluralité d'approches, permettant ainsi plusieurs types de plaisirs, pouvant s'éprouver conjointement : plaisir émotionnel compte tenu du sujet (découvrir ou redécouvrir l'Eden et son histoire) ; plaisir intellectuel, pour apprendre et collecter des informations relatives au cinéma ; plaisir physique, avec la projection de soi dans la réalité augmentée... ». Certains propos font aussi référence à une

---

<sup>1</sup> Les citations de cette partie sont mentionnées uniquement entre guillemets car elles émanent des membres de l'équipe projet de l'Eden Numérique.

expansion du territoire à la fois dans l'espace et dans le temps, l'Eden Numérique est « un projet qui mobilise toute une ville et qui est suffisamment porteur pour rayonner au-delà », « en associant le patrimoine, l'histoire du cinéma et en valorisant le travail de préservation réalisé avec volonté et enthousiasme par toutes les associations et les municipalités, nous souhaitons relier le passé et le futur à travers les nouvelles technologies et la puissance des nouveaux outils ». Cette expansion offerte par le numérique permet à la fois l'omniprésence mais aussi l'omnipotence « c'est un peu le côté vertigineux de cet outil qui pourrait constituer un plaisir lié à la puissance » d'où le risque « de s'abstraire du monde réel ».

Pour tous le **plaisir virtuel réincarné dans l'expérience physique du réel** est une nécessité. « L'Eden Numérique permet de prolonger l'expérience réelle et vécue, ou de la préparer », celle-ci peut ainsi être pleinement vécue « dans le temps, dans l'instant, sur tous les plans qui mobilisent chaque sens, découverte du plaisir émotionnel, intellectuel ». Les fonctionnalités des outils numériques mobilisés pour ce projet doivent « permettre à l'utilisateur numérique d'éprouver des sensations au plus près de la réalité » et « mobiliser les différents sens de l'être humain », « les conditions de confort, d'installation et d'utilisation des outils (environnements, ambiances, accueils ...) participent également au plaisir général ». Il est à noter l'importance dans ce projet des allers retours entre le virtuel et la réalité physique. Nous retrouvons ainsi la puissance de l'immédiateté mais associée au réel : « le présent de l'expérience numérique coïncide par ailleurs avec la réalité physique de l'Eden. Sa rénovation est retransmise en quasi immédiateté sur la plateforme numérique, le contenu de la salle est démultiplié, le plaisir est ainsi d'autant plus grand que les objets d'actions sont démultipliés, physiques et virtuels, agissant l'un avec l'autre simultanément ». Ces allers retours recentrent les perceptions sur le présent, la boucle est bouclée, boucle du numérique et du plaisir devenus inséparables dans l'Eden Numérique.

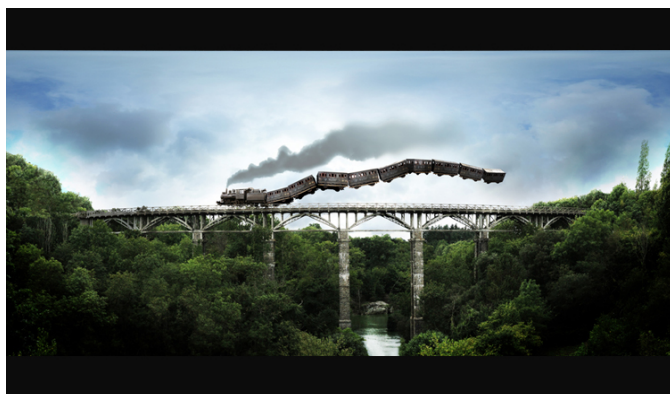
## **RESISTER A LA TENTATION POUR ALLER PLUS LOIN**

Conclure cet article alors que nous sommes loin d'avoir fait le tour de la question, nous demande de résister à plusieurs tentations.

La première tentation est celle d'en dire plus, celle de citer d'autres aspects du plaisir, d'autres qualités du numérique qui ont émergé au cours de cette recherche, à la fois à travers nos lectures, mais aussi dans nos échanges. Nous laissons ce travail ouvert pour d'autres recherches.

La deuxième tentation est celle de commenter ou d'élargir les témoignages des personnes que nous avons questionnées. Tous leurs propos amorcent de nombreux débats sur les liens entre plaisir et numérique, nous laissons les lecteurs les engager.

La troisième tentation est celle de révéler si nous avons pris du plaisir au cours de ce travail de recherche. Nous citerons Pierre Joliot pour suggérer une réponse possible : « La recherche doit avant tout être un jeu et un plaisir ».



**Figure 12 : Les ponts neufs, 2011. Nicolas B.**

<http://www.zphoto.fr/nboutruche>

## BIBLIOGRAPHIE

AMATO Etienne Armand, WEISSBERG Jean-Louis.

2003, *Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité*, in Interfaces, Anomalie digital\_arts, n°3, 2003, sous la direction de Aktypi Madeleine, Lotz Susanna et Quinz Emanuele, p.41-51., édition HYX.

BARTHELEMY SAINT-HILAIRE Jules

1860, *Psychologie d'Aristote : Traité de l'âme*, livre numérique Google

BONNEVILLE Luc

2001, *Temporalité et Internet : réflexion sur la psychologie du temps à la lumière des pratiques domiciliaires* Université du Québec à Montréal  
<http://composit.uqam.ca/2001.1/articles/bonnev2.html>

BOUCHER MARC

2008, *Nouvelles technologies et illusion d'immédiateté*  
UQAM - Université du Québec à Montréal, En ligne : [zorved2.uqam.ca/presence.pdf](http://zorved2.uqam.ca/presence.pdf)

BOUVIER Patrice

2009, *La présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur*,  
Thèse en informatique, Université Paris-Est.

DUMOUCHEL Réjean

1991, *Le Spectateur et le tactile*, Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas : Journal of Film Studies, vol. 1, n° 3, p. 38-60.

FREUD Sigmund

1929, *Le Malaise dans la culture*, II, p. 18-19 Presses Universitaires de France - PUF 2004

GERVAIS Bertrand

2007, *L'effet de présence*, Archée n° 4 Avril 2007.  
En ligne : <http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=280&mot=gervais%202007>

GOFFMAN Erwin

1973, *Les rites d'interaction*, Paris : Les Éditions de Minuit

HUSSERL Edmund

2001, *Sur l'intersubjectivité*, édition française Vrin Épiméthée, t. 2

KANT Emmanuel

1993, Critique de la faculté de juger, librairie philosophique J.VRIN, livre numérique Google

LE QUITTE Samuel

2011, *Le plaisir dans la phénoménologie de Husserl*, Philosophie, 2011/3 n° 111, p. 77-93.

LÉVY Pierre

2007, *Sur les chemins du virtuel*, en ligne : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm>

PEETERS Hugues & CHARLIER Philippe

1999, *Contributions à une théorie du dispositif*,  
HERMES n°25 - Le dispositif entre usage et concept p.15-23

RODRIGO Pierre

1995, *Aristote, l'eidétique et la phénoménologie*, Édition Jérôme Millon

WIELAND Christoph Martin, COIFFIER DE VERFEU Henri-Louis

1892, *Aristippe et quelques-uns de ses contemporains*, livre numérique Google