

Le virtuel

Il ne s'agit pas ici de définir philosophiquement le terme mais de rendre compte de son utilisation dans le domaine informatique. Depuis 1985, le mot virtuel, dans ce contexte, renvoie à une utilisation de nouvelles technologies visant à placer l'utilisateur dans une réalité simulée grâce à un medium électronique.



Réalité virtuelle et réalité augmentée font partie d'un domaine plus large, continu, aux extrémités duquel on trouve la réalité d'une part et la virtualité d'autre part. Il y a des applications tout le long, certaines connues (la réalité augmentée), d'autres un peu moins (la virtualité augmentée, où la proportion est inversée : ce sont des éléments réels insérés dans un environnement virtuel). On parle alors de réalité mixte et les différentes appellations correspondent à un curseur qui se déplace du réel au virtuel. Cette échelle est appelée le continuum de Milgram car elle a été développée par Milgram, Takemura, Utsumi et Kishino en 1994.

Immerger l'utilisateur dans un monde irréel, le plus souvent par l'intermédiaire de casques, c'est ce qu'on appelle la réalité virtuelle (VR). Le terme est utilisé pour la première fois par Jaron Lanier, chercheur en informatique.

La réalité virtuelle plonge l'utilisateur dans un univers artificiel avec lequel il interagit. L'expérience peut être quasiment totale : visuelle, auditive et kinesthésique (le plus souvent grâce à des manettes).

La réalité augmentée (RA) permet, elle, d'amener dans le réel de l'information et de rajouter une couche de virtuel à notre perception. Par l'intermédiaire d'un écran (smartphone, tablette) l'utilisateur peut accéder à des informations qui se superposent à sa réalité.



Sans obligatoirement rentrer dans une réalité virtuelle, un utilisateur peut explorer des mondes virtuels au sein desquels il est représenté sous forme d'avatar. L'avatar, alter ego de l'utilisateur permet à celui-ci de se construire une identité virtuelle selon ses souhaits ou pour les besoins d'un jeu. Dans les RPG (*role playing game*) le joueur incarne un personnage mais les caractéristiques de ce dernier lui sont imposées ainsi que ses possibilités d'évolution.



La première expérimentation virtuelle remonte à 1956 avec Sensorama, une machine inventée par Morton Hellig qui faisait intervenir le toucher, l'odorat et l'ouïe. Grâce à un jeton on pouvait conduire une moto dans Brooklyn, faire du buggy dans le désert ou danser avec une danseuse orientale.

