

MONDE VIRTUEL par Jenny BIHOUISE

Qu'est-ce que la 3D immersive ?

- La 3D immersive n'est pas une page web ou un site ou une vidéo offrant des images en 3D qui en ce cas sont alors visionnées en 2D.

- La notion d'immersivité ne se résume pas à se trouver physiquement dans un lieu donné entourés d'images 3D, ou encore à regarder une vidéo en 360°. Dans tous ces formats, vous ne pourrez pas voir par vous-même le dos de la face montrée des objets en passant derrière ceux-ci. Ou quand bien même il vous serait possible d'y promener une caméra connectée (cf. Casques type Oculus), il manquerait votre corps pour attester de la réalité de votre ressenti...

La technologie que nous utilisons nous fait accéder à un environnement numérique qui se situe en dehors du web, et qui consiste à simuler un environnement modélisé dans lequel nous pouvons projeter la présence d'un avatar que nous contrôlons nous-mêmes : nous pouvons le faire marcher, voler, se téléporter, l'animer de gestes, le faire parler en chat ou par la voix, faire évoluer sa silhouette et son style à notre gré, et rapidement sentir qu'il nous prolonge en tant que présence dans cet environnement.

Jusqu'à-là le sentiment d'immersion est juste amorcé.

Ce qui va le créer réellement est la mise en présence d'autres que vous selon le même principe, qui depuis leur domicile ou lieu de travail et leur machine vont venir partager cet espace, alors que vous vous voyez vous-même en leur présence. Vous pourrez vous promener avec eux, partager la même expérience de déambulation, et du coup, comme dans le monde physique, vous n'aurez pas besoin de vous pincer pour être sûrs que vous n'avez pas rêvé.

Qu'apporte au public un tel format ?

- Un accès gratuit à ces espaces 24H/24H 7J/7J 365J/365J par des «homologues» du monde entier ;

- La pratique de toutes les activités réputées ne pas pouvoir se dérouler correctement sans une présence

physique, c'est-à-dire s'appuyant sur la coopération en temps réel, sur l'«effet-groupe» comme pour l'enseignement et la formation, les actions de médiation et de remédiation (accès aux livres, aux arts et à la culture en général)... En un mot sur le partage d'émotions tel qu'il se passe dans la vie physique... ;

- L'accroissement des possibilités d'activités à distance, de solutions à la mobilité réduite, de réduction des coûts de déplacement (financiers et énergétiques) et de la fatigue, sans perte de qualité pour les prestations de leurs protagonistes, avec au contraire une augmentation de certaines facultés de nos sens et de nos organes fonctionnels, comme en apportent déjà les lunettes pour voir de plus près ou de plus loin, les voitures pour avancer plus vite, à l'instar de nos "prothèses" dans la vie physique...

Ici nous pouvons en plus nous affranchir de l'apesanteur, propulser notre corps dans un autre monde en un clic, ajouter des illustrations audio, retrouver les avantages de la 2D en intégrant des écrans avec navigation de pages du web et de vidéos ou en affichant tout document-texte/image bureautique, communiquer directement sur internet : streaming, réseaux sociaux, documents actifs etc... Soit un seul écran pour l'accès à tous nos outils familiers ou encore un exceptionnel outil de création multimédia véritable.

- Comme toute innovation, cette modalité d'accès ne vient pas remplacer les autres mais les compléter. Tout comme la vidéo n'a pas tué le cinéma, ce sont les mêmes, curieux et férus de communication et de connaissances qui viennent utiliser «aussi» ce moyen d'élargir les outils à disposition pour mieux travailler s'ils sont enseignants, créer s'ils sont artistes, etc.

Question de vocabulaire

Notre description concerne ce qu'il est convenu d'appeler mondes virtuels avec avatars. A ne pas confondre avec l'AR ou la RA (réalité augmentée) qui concerne avant tout l'environnement. Ici seul l'homme est augmenté, et reste réel.

Rédigé pour le site ADRET WEB ART en septembre 2019