



Retrouvez toutes les vidéos LCI 360 sur l'application LCI disponible sur Android et sur iOS

Laval Virtual est le salon de référence mondiale consacré à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée. Quelque 20.000 visiteurs, friands de nouvelles technologies, étaient attendus pour la 20e édition. Car au-delà des casques et autres accessoires, il y a de plus en plus de contenus qui émergent dans tous les domaines. Visite en 360°.

06 avr. 2018 19:17 - Fabrice Collaro

Nager au milieu des dauphins n'est pas donné à tout le monde ! Pourtant à Laval Virtual, une association venue des Pays-Bas proposait aux visiteurs de vivre l'expérience virtuellement. Il fallait au préalable s'équiper d'un masque de plongée un peu particulier, car doté de lentilles et d'un téléphone portable, de quoi le transformer en casque VR. Résultat : on évoluait dans un bassin totalement vide, mais on voyait dans le masque des dauphins nager tout autour !

De plus en plus d'usages

De nombreux contenus étaient ainsi présentés sur ce salon. Dans le domaine de la santé, une start-up présentait une application dédiée à l'hypnose médicale. En plaçant le casque sur la tête, le patient se retrouve dans un monde imaginaire paisible et relaxant. L'hypnose est renforcée par l'image et les sons diffusés, et les médecins peuvent par exemple diminuer les doses d'anesthésiants lors d'une opération chirurgicale.

Autre usage de la réalité virtuelle, le travail collaboratif. Le studio XXII présentait par exemple une application où l'on se retrouve à plusieurs dans le même monde virtuel, pour réparer un moteur de sous-marin. Non seulement les utilisateurs se voient sous forme d'avatars, mais ils peuvent aussi utiliser des accessoires. Avec un gant connecté par exemple, on peut saisir de vrais objets dans la main, pour effectuer une action dans le monde virtuel.

Des accessoires étonnants

En plus du casque de réalité virtuelle qui immerge l'utilisateur dans un autre monde, on peut aussi ajouter des sensations bien réelles. Il y a bien sûr les simulateurs dynamiques qui donnent des sensations physiques de mouvement. Mais une plateforme était aussi présentée, pour permettre de se déplacer dans un jeu vidéo sans utiliser de manette. Des capteurs placés sur les pieds et une sorte de "tapis roulant" permettent au joueur de marcher sur-place pour évoluer au sein du jeu.

Enfin, des étudiants taiwanais ont présenté un prototype étonnant. On porte toujours un casque VR pour l'immersion dans un monde imaginaire, mais cette fois une machine située au-dessus de la tête vous projette de la vapeur d'eau, de l'air froid ou vous donne au contraire la sensation de chaleur avec une lampe. De quoi renforcer encore les sensations, et réduire toujours plus la frontière entre monde virtuel et monde réel !

