

# "La réalité virtuelle se développera quand l'outil enfermera moins l'utilisateur"

*À l'occasion du salon Laval Virtual, qui se déroule du 12 au 14 avril 2022, son organisateur Laurent Chrétien esquisse les applications qu'il faut attendre du métavers ces prochaines années. Combiner les technologies numériques les plus récentes sera nécessaire pour ouvrir ce monde virtuel.*

Temps de lecture : minute

---

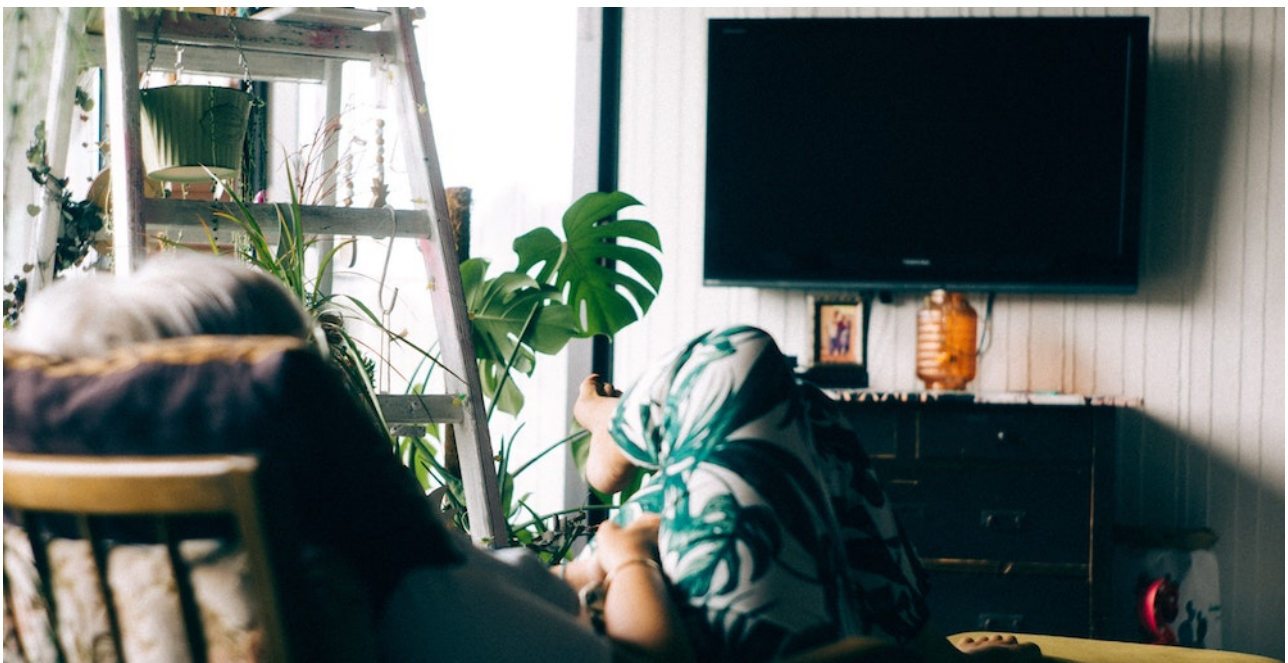
12 avril 2022

Le métavers a vocation à devenir une série de mondes virtuels interconnectés, "un ensemble de galaxies" où une version numérique de nous-même pourra se déplacer librement tout en gardant son bagage, explique Laurent Chrétien, le directeur général du salon Laval Virtual qui s'ouvre ce mardi 12 avril 2022. Le métavers est devenu le concept incontournable de la sphère numérique depuis que Mark Zuckerberg, le fondateur de Facebook, a décidé d'en faire le concept central de son empire, désormais rebaptisé Meta.

Mais ce que la notion recouvre exactement est encore en train de s'inventer, explique Laurent Chrétien, qui organise à Laval (Mayenne), ce salon figurant parmi les plus grandes manifestations européennes dans le domaine de la réalité virtuelle et augmentée. Les différents mondes virtuels sont encore embryonnaires, et sont surtout liés aux jeux vidéo, au monde de la formation ou à celui de l'évènementiel.

# Interconnecter les mondes virtuels

Pour Laurent Chrétien, ils sont appelés à se développer comme des "galaxies" portées par des éditeurs différents, avec des "planètes" différentes, selon les buts recherchés : jouer, se divertir, travailler, commercer... *"Évidemment, tout cela n'aura de sens que lorsque notre avatar pourra se déplacer librement d'une galaxie à l'autre"* , d'un éditeur à l'autre, sans être prisonnier de telle ou telle plateforme comme c'est le cas aujourd'hui pour les réseaux sociaux, explique-t-il.



À lire aussi

Pourquoi le métavers représente déjà une menace pour le petit écran

*"Cette interopérabilité"* , cette capacité à conserver d'un éditeur à l'autre *"des métadonnées"* , des *"caractéristiques esthétiques"* reste encore à construire. *"On n'y est pas encore"* , précise-t-il : *"Il y a des mondes virtuels, mais il n'y a pas"* de métavers capable de les fédérer tous, indique-t-il. Pour que ces galaxies fonctionnent et s'interconnectent, il faudra recourir à toutes les technologies numériques qui ont explosé

ces dernières années.

Il faudra des capteurs de toute sorte pour convertir notre environnement en données numériques, de la "blockchain" - la technologie de chaîne de blocs - pour fournir la possibilité d'échanges numériques authentifiés, du cloud, de l'intelligence artificielle et les supercalculateurs pour fournir les ressources de calcul nécessaires, de la 5G pour accéder partout aux mondes virtuels... Les mondes virtuels *"ne sont que la partie émergée de l'iceberg"* , résume ainsi Laurent Chrétien.

## Moins enfermer l'utilisateur

Le salon Laval Virtual et ses 220 exposants présentent jusqu'à jeudi une petite revue des matériels nécessaires pour ces mondes virtuels, et des exemples d'application. Le visiteur y trouvera ainsi des masques de réalité virtuelle, comme celui de Pico, propriété du groupe chinois ByteDance (TikTok), ou celui du Français Lynx. Il y verra aussi des exemples de gants ou vêtements haptiques, qui permettent de ressentir physiquement ce que vit l'avatar dans le monde virtuel (sensations tactiles, chocs ou pressions, chaleur, etc.).



À lire aussi

Métavers, NFT... L'industrie du luxe mise sur le virtuel pour créer de nouveaux revenus

*"En matière de matériel, c'est la plus belle exposition qu'on ait jamais eue"* , affirme Laurent Chrétien. Pourtant, le grand public ne s'est pas encore vraiment saisi des masques de réalité virtuelle, contrairement à ce que prévoient bon nombre d'experts après le rachat par Facebook en 2014 d'Oculus, le pionnier des masques de réalité virtuelle. Les ventes de casques ont presque doublé dans le monde en 2021, mais n'atteignaient encore que 11,2 millions d'exemplaires vendus, dont plus des trois quart par Oculus/Meta, selon le cabinet IDC. Le prix (350 d'euros pour l'Oculus Quest) et l'encombrement ont pu tempérer les envies d'achat.

De son côté, Laurent Chrétien se demande si ces masques ne vont pas trop loin dans l'immersion pour réellement séduire un public universel. *"Je crois que la réalité virtuelle se développera de façon plus brutale quand l'outil enfermera moins l'utilisateur, explique-t-il. Je crois qu'il va y avoir, dans les années à venir, une convergence entre les masques de réalité virtuelle et les lunettes de réalité augmentée"* , qui se contentent de superposer sur l'environnement réel des images numériques. *"Il faut que l'on puisse passer du monde virtuel au monde réel plus facilement"* , estime-t-il.