



Projet tutoré

De la présence à l'immersion dans les environnements virtuels

Justinien Ghorra - Paul Renoult - Charles Ris
2017 - 2018

Introduction

Aujourd'hui la réalité virtuelle est de plus en plus présente et deviendra bientôt une technologie du quotidien. L'un de ses grands défis est de réussir à immerger l'utilisateur en lui faisant vivre une expérience dans un environnement virtuel, tout en ne faisant plus attention au monde réel dans lequel il se trouve physiquement.

Objectif

A partir d'une étude approfondie de la littérature existante et de témoignages récoltés, l'objectif de ce projet était de construire un outil capable d'évaluer le degré d'immersion d'un environnement virtuel.

Résultats

En recoupant les différentes informations que nous avons pu recueillir, nous sommes parvenus à extraire sept principaux critères permettant l'évaluation d'une expérience de réalité virtuelle. Ils comprennent : Crédibilité de l'univers, Synesthésie, Présence, Interaction avec l'environnement, Interactions sociales, Émotions et Confort du matériel & cybermalaise.

Nous les avons regroupés dans une grille d'évaluation, forme finale de l'outil à concevoir. Chaque critère comprend plusieurs points que l'environnement virtuel doit respecter, et que l'utilisateur doit mesurer.

Conclusion

La grille d'évaluation construite ne demande plus qu'à être testée. Elle aura la possibilité d'évoluer dans un futur proche, compte tenu des nombreuses recherches actuellement menées dans ce domaine.

Une autre utilisation possible de ces travaux est de comparer l'immersion en réalité virtuelle avec l'immersion sur d'autres supports tels que les films ou bien les livres, afin de déterminer quels sont les critères communs entre eux.