

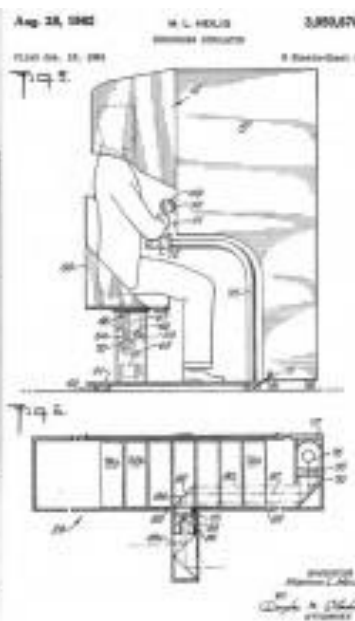
Réalité virtuelle

si l'on exige un casque avec un écran et un suivi de la tête, il faut attendre les années **1970** et les travaux de **Daniel Vickers** à l'Université de l'Utah. Son casque, composé de deux écrans, offrait une expérience immersive en changeant la perspective en fonction des mouvements de la tête de l'utilisateur.



Yvan Sutherland

La réalité virtuelle débute dans les années 50, plus précisément en 1956 lorsque Morton Heilig, producteur de film, développe Sensorama. Un cinéma individuel, en forme de boîte, permettant pour la première fois de regarder un film en immersion. Ceci est possible grâce à la stimulation de certains sens de l'homme, à l'aide de ventilateur et d'un siège vibrant, permettant ainsi au spectateur d'être dans la capacité de ressentir toutes les scènes du film comme s'il y était. Son premier prototype a été réalisé en 1962.



Les casques de réalité virtuelle peinent encore à démontrer leur utilité. On pourrait penser que les adolescents sont les premiers à adopter des appareils tels que l'Apple Vision Pro et le Meta's Quest. Pourtant, une nouvelle enquête de Piper Sandler montre que 56 % des adolescents qui possèdent un appareil de réalité virtuelle, comme le Vision Pro d'Apple ou le Quest de Meta, admettent qu'ils les utilisent rarement. Cette tendance est d'autant plus surprenante que ces groupes d'âges sont généralement considérés comme des adeptes précoces de nouvelles technologies.

Digital Days : Une invitation à l'exploratio

