



ÉCOLOGIE — QUEL APPORT DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE ?

Farik H ⌚ 25 mai 2016 📁 Culture, Dossier, Santé

La réalité virtuelle va apporter au monde de demain de nombreuses choses, immobilier, médecine, justice, science, cinéma, jeu vidéo, militaire, tant de domaines seront impactés et transcendés par la réalité virtuelle qu'on imagine alors un tout autre monde dans 10 ou 20 ans, un monde où la réalité virtuelle serait presque au cœur de chaque geste, de chaque choix, de chaque regard. Mais notre monde d'aujourd'hui connaît des problèmes bien plus urgents et importants que tous les domaines où sont développés des innovation avec la VR, l'un d'eux, les problèmes liés à la dégradation de la nature et de la faune, l'écologie, problème majeur de notre ère, pourrait il être impacté par l'apparition de la réalité virtuelle ?

Ecologie, une bataille du quotidien



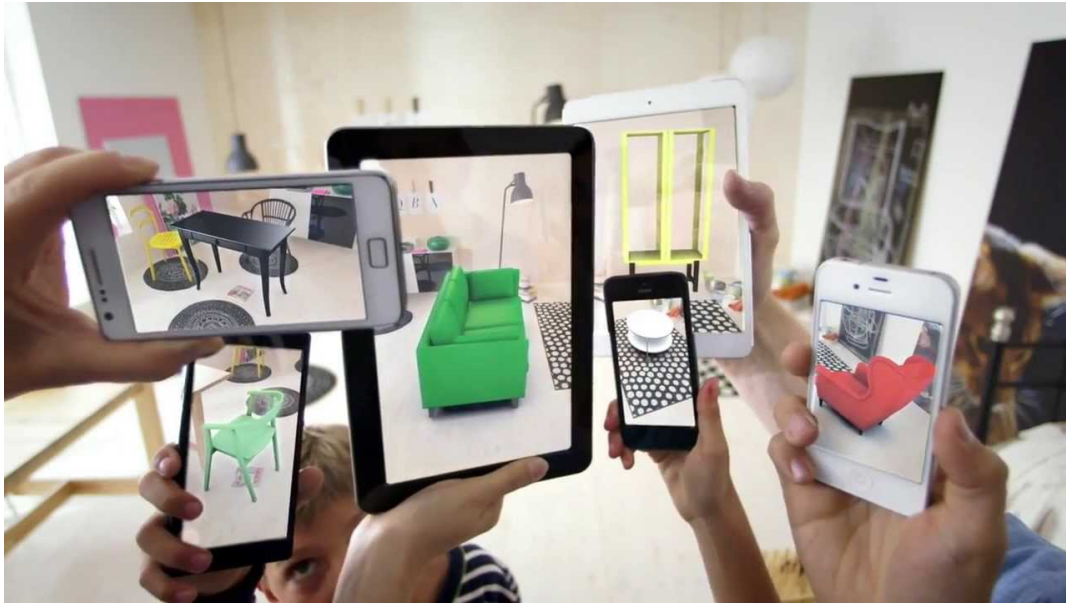
Penser à sa planète, faire en sorte de la protéger et de la sauver, agir pour l'écologie, la plupart des spécialistes et des associations sont d'accords pour dire que **ce travail ce fait dans les petits gestes**, éteindre la lumière dans une pièce où il n'y a personne, trier ses déchets, marcher 10 minutes au lieu de prendre sa voiture pour 2 minutes, tout se construit dans les petites gestes quotidiens. Ainsi, si tout le monde agissait avec cette idée en tête, un grand pas serait fait dans le combat de l'écologie, mais l'on sait très bien que **chaque personne ne pense pas à ce sauvetage** à chaque seconde de sa vie, en plus d'être habités par les habitudes d'avant, nous sommes aussi tourmentés par des problèmes plus personnels qui nous font oublier les combats plus majeurs. Mais si le monde connaissait un bouleversement technologique qui **le pousserait naturellement**, sans même y penser, sans sans rendre compte, vers une attitude plus écologique, il serait clair que l'écologie bénéficierait d'un apport considérable.

Cette technologie pourrait elle être la réalité virtuelle ? Est-ce qu'une technologie de pointe de demain pourrait être salvatrice à une entité millénaire ? Si l'on considère que la réalité virtuelle est dors et déjà pensée pour mettre en place un apport dans de nombreux domaines, dans un très large panel de métiers et services, il est naturel de se demander si cet apport sera bénéfique dans le domaine de l'écologie.

Baisse massive de la production superflue

Déjà, bon nombre d'entreprises ont mis en place **la création virtuelle de leurs produits**, ce geste, peu coûteux et rapide, est en train de logiquement changer le visage de l'essayage et du prototypage. Ainsi, l'entreprise peut créer plusieurs prototypes virtuels **sans jamais avoir à les créer réellement**, pour cette dernière le geste est financièrement naturel, plus besoin d'investir des sommes colossales en prototypages. Pour l'essayage, il suffit de créer un modèle de produit et de numériquement le partager avec sa clientèle, ensuite, ce produit peut devenir **facilement et simplement disponible en plusieurs tailles, plusieurs couleurs**. Le plus important ici est que la réalité virtuelle **enlève alors un processus, la création de**

produits superflus, ce faisant, les matières premières ne sont plus pompées jusqu'à plus soif, les clients et les entreprises peuvent profiter de nombreux modèles sans jamais devoir les créer, seul sera créé le modèle dont le client a vraiment besoin.



Ce processus **met aussi fin à l'utilisation massive de transports** dans les deux côtés, pour les entreprises, fini le transports en camion d'un nombre incalculable de modèles, pour les clients, fini le transport pour aller de magasin en magasin afin de trouver le bon modèle. Dans ce simple domaine, la réalité virtuelle, si elle est pensée en parallèle à l'écologie, peut devenir clairement bénéfique dans les gestes quotidiens. Imaginez seulement **la baisse de consommation de peinture parfois toxique** pour l'environnement dans les concession automobile par exemple, un seul modèle de voiture et la possibilité de changer la couleur en virtuel. Enfin, l'essayage à distance permettra de **mettre fin à l'indigeste utilisation d'espaces physiques servant à entreposer** les différents modèles d'une entreprise, permettant de laisser place à la nature. Déjà, des entreprises comme Ikea ont mis en place ce système d'essayage économique tant pour l'entreprise, que pour le consommateur mais surtout pour la nature et il est clair que l'essayage virtuel est en passe de devenir très très important et donc très bénéfique pour la nature.

Réduction de la consommation de papier



Un autre domaine d'application écologique de la réalité virtuelle et augmentée **est la mise en place de la publicité virtuelle**. Cette dernière est simple, au lieu des affiches que l'on peut voir partout dans les rues de nos villes, ou encore les prospectus que l'on prend si facilement et que l'on jette tout aussi facilement dans les rues, nous aurions des publicités virtuelles. Une entreprise devrait alors louer un espace virtuel pour ainsi produire sa publicité, mais celle-ci resterait virtuelle, **baissant ainsi la consommation de papier et réduisant drastiquement le nombre de publicités papiers que l'on jette dans les rues, ou la nature**. Ce genre de passage du papier réel au virtuel pourrait s'appliquer dans de nombreux domaines et petit à petit devenir une réduction majeure de la consommation de papier. Dans les musées, fini les petits livrets à mettre à jours tous les deux mois et offrant des informations sur telle ou telle peinture, il suffira de pointer son regard sur une oeuvre pour accéder rapidement à toutes les informations utiles.

Sensibilisation au cœur du sujet

Car oui, écologie rime aussi avec sensibilisation de la plèbe et cette dernière n'est pas toujours au fait du pourquoi de l'importance de tel ou tel geste, de telle ou telle faune ou flore, ainsi la réalité virtuelle et augmentée pourrait apporter une nouvelle dimension, moins chère, **plus ludique et plus directe dans la sensibilisation du public** aux problèmes écologiques. Par exemple, un utilisateur marche dans la rue, cette dernière est déjà un peu plus propre avec la baisse de consommation de papier et la verdure plus présente car les espaces physiques ont été libérés, il peut ainsi s'approcher d'un arbre et **chercher à s'informer sur ce dernier**. Pourquoi cet arbre est il si important dans les milieux urbains ? Combien d'arbre comme celui ci sont présents dans ma ville, quel est le rapport infrastructure/nature ? Depuis que cet arbre est là, le milieu urbain est il plus sain ? Combien d'arbres faudrait il encore pour que se soit le cas ?



Tant de questions qui pourrait trouver réponse dans un système ludique et immersif. La réalité virtuelle pourrait montrer à l'œil humain, aveugle dans ce domaine, **l'importance de l'écosystème et de la relation symbiotique que l'on pourrait avoir avec la nature** qui serait mutuellement bénéfique. Les citoyens de San Fransisco ont déjà passé le pas et ont créé toute une source d'informations sur l'importance de la flore dans leur ville et **les services municipaux des espaces vert de Paris** ont eux aussi recours à une application mettant en place une biographie des arbres (âge, système d'arrosage, nombre en ville...).

Un exploration respectueuse

L'étude de la nature est importante pour l'aider, **mais aussi difficile à produire sans impacter son processus quotidien**. Mais avec la VR, il suffit de simplement poser une caméra 360 pour avoir une complète vision de plusieurs jours autour d'un écosystème sans devoir imposer une présence qui pourrait la perturber. Les scientifiques peuvent alors prendre des photos très précises d'un moment clé, **ou encore analyser directement**, au plus près des situations, avec un casque VR, sans encore une fois perturber la nature. Cette exploration avec absence de perturbation peut aussi devenir le pivot d'un autre domaine, le tourisme.



Rien n'est plus destructeur pour un écosystème que **l'apparition massive de touristes** dans un lieu complètement naturel où vivent de nombreuses espèces, en plus de perturber leur cycle de vie, les touristes apportent malheureusement aussi **avec eux des déchets** qui entachent la nature. Mais si ces mêmes environnements sont reproduits en réalité virtuelle et si la curiosité de l'homme est nourrie via des lieux virtuels fidèles à l'original, alors ces lieux seront préservés et **l'homme pourra toujours les découvrir sans les abîmer.**

Conclusion

Il existe sûrement encore de nombreuses possibilités et domaines où la réalité virtuelle et augmentée pourrait être bénéfique à l'écologie, mais ce simple échantillon d'applications nous permet sans doute de répondre à notre principale question. La réalité virtuelle peut-elle être bénéfique pour l'écologie ? **Oui, clairement oui.** Si elle est pensée et appliquée dans un but écologique elle peut changer les choses durablement, **mais même sans cela**, il apparaît que la réalité virtuelle va naturellement changer les choses. Le simple gain d'argent et de temps que va apporter la superposition du virtuel au réel, ou même le remplacement du réel par le virtuel va entraîner une baisse massive de consommation de matières premières.

Mais bien sûr rien ne serait plus salvateur que de **penser la réalité virtuelle avec l'écologie**, pour la nature. Une telle action pourrait grandement aider ce combat sans priver l'homme de trop de chose.

[Facebook](#)[Twitter](#)[Google+](#)[LinkedIn](#)[Email](#)

0 Comments **RealiteVirtuelle****Login** ▾ **Recommend**  **Share****Sort by Best** ▾

Start the discussion...

Be the first to comment.

ALSO ON REALITEVIRTUELLE

Test Oculus Rift CV1 : un casque bien accueilli

2 comments • 2 months ago

**Vincent Nagel** — Rageux pro Vive.**Disney dévoile son application Disney Movies VR**

1 comment • 23 days ago

**Sch@dows** — En effet, testé hier, et c'était bel et bien naze. Tout d'abord, les vidéos sont de très basse qualité a moins de ...**Consommateur – La réalité augmentée va tout changer**

3 comments • a month ago

**Adrien Inglese** — Cool :)**Test HTC Vive : la Rolls-Royce des casques VR**

7 comments • a month ago

**Fabio Manuel Esteves Vaz** — Hello ! J'ai pu tester ce weekend pour la première fois ce casque VR chez quelqu'un, j'ai un ... **Subscribe** **Add Disqus to your site** Add Disqus Add **Privacy**