Historique de la réalité virtuelle

Cependant, les premières références à l'idée de réalité virtuelle telle que nous l'entendons aujourd'hui proviennent pour la plupart de la [science-fiction](https://fr.wikipedia.org/wiki/Science-fiction). En 1935, [Stanley G. Weinbaum](https://fr.wikipedia.org/wiki/Stanley_G._Weinbaum) publie une nouvelle intitulée *Pygmalion's Spectacles* (1935)[8](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-gutenberg.org3-8), dans laquelle il fait essentiellement la description de lunettes permettant à celui qui les portent d'accéder à un univers virtuel dans lequel il peut interagir, toucher et sentir.

[View-Master](https://fr.wikipedia.org/wiki/View-Master), un simulateur visuel stéréoscopique, a été introduit en 1939.

En 1962, il construit un [prototype](https://fr.wikipedia.org/wiki/Prototype) de son appareil surnommé le [Sensorama](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Sensorama&action=edit&redlink=1" \o "Sensorama (page inexistante)) et tourne cinq courts métrages qu'il compte présenter au spectateur de manière à engager plusieurs de ses sens : la vue, l'ouïe, l'odorat et le toucher. Il permet au spectateur de vivre une expérience d'immersion visuelle et auditive dans une scène réelle filmée au préalable. Cependant, puisqu'il précède le calcul numérique, il demeure un simple [dispositif mécanique](https://fr.wikipedia.org/wiki/Machine).

Dans la même période, [Douglas Engelbart](https://fr.wikipedia.org/wiki/Douglas_Engelbart) utilise des écrans d'ordinateurs comme périphériques d'entrée et de sortie. En 1966, [Thomas A. Furness III](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Thomas_A._Furness_III&action=edit&redlink=1)introduit la technologie de la réalité virtuelle au sein de l'[Armée de l'Air](https://fr.wikipedia.org/wiki/Arm%C3%A9e_de_l%27Air), qui se voit désormais dotée d'un [simulateur de vol](https://fr.wikipedia.org/wiki/Simulateur_de_vol).

Il convient également de souligner l'apport de la micro-informatique aux technologies de la réalité virtuelle. La création de la souris, par exemple, marque l'avènement de la première interface homme-machine qui exploite le mouvement de la main.

Le premier [casque de réalité virtuelle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Visiocasque) est créé à l'Université de l'Utah dans les années 1970 par [Daniel Vickers](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Daniel_Vickers&action=edit&redlink=1). Formé de deux écrans, le casque donne à l'utilisateur la possibilité d'observer la scène virtuelle qui lui est présentée en tournant la tête[9](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-:2-9). Quelques années plus tard, une nouvelle interface est mise au point : le gant de données (*[DataGlove](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=DataGlove&action=edit&redlink=1" \o "DataGlove (page inexistante))*)[9](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-:2-9). Ce dispositif, créé en 1982, mesure le déplacement de la main et des doigts et le communique à l'ordinateur.

Créé au [MIT](https://fr.wikipedia.org/wiki/Massachusetts_Institute_of_Technology) en 1978, le programme se veut une simulation virtuelle brute de la ville [Aspen](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Aspen,_Colorado&action=edit&redlink=1) au [Colorado](https://fr.wikipedia.org/wiki/Colorado) et permet aux utilisateurs d'errer dans les rues dans l'un des trois modes : *été*, *hiver*, et [*polygones*](https://fr.wikipedia.org/wiki/Polygone_r%C3%A9gulier). Les deux premiers modes sont basés sur des photographies — les chercheurs avaient photographié chaque mouvement possible à chacune des saisons — et le troisième est un modèle basique en [3D](https://fr.wikipedia.org/wiki/3D) de la ville.

En 1985, Lanier fonde la société [VPL Research](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=VPL_Research&action=edit&redlink=1), société à l'origine de la création de plusieurs appareils VR comme le [Data Glove](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Data_Glove&action=edit&redlink=1), l'[Eye Phone](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Eye_Phone&action=edit&redlink=1), et le [Audio Sphere](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Audio_Sphere&action=edit&redlink=1). VPL Research autorise l'utilisation du [Data Glove](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Data_Glove&action=edit&redlink=1) par l'entreprise de [jeu de société](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_soci%C3%A9t%C3%A9) [Mattel](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mattel). Mattel a utilisé cette technologie et créé un accessoire connu sous le nom [Power Glove](https://fr.wikipedia.org/wiki/Power_Glove). Difficile à utiliser, le [Power Glove](https://fr.wikipedia.org/wiki/Power_Glove), vendu 100 $, est peu populaire auprès des consommateurs.

La popularisation du concept de réalité virtuelle est alors à cette époque essentiellement due à des œuvres cinématographiques comme [Brainstorm](https://fr.wikipedia.org/wiki/Brainstorm_(film))(1983) et [The Lawnmower Man](https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Lawnmower_Man) et à la publication de livres comme *Virtual Reality* d'Howard Rheingold, livres qui permettent aux non-initiés de mieux comprendre l'intérêt et les enjeux des technologies liées à la réalité virtuelle.

En 1990, Jonathan Waldern, un doctorant recherchant sur la réalité virtuelle, montre " [Virtuality](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Virtuality_(jeu)&action=edit&redlink=1)" au *Computer Graphics 90* qui est une exposition organisée au Alexandra Palace de Londres. Ce nouveau système est une machine d'arcade qui utilisait ou pas un [casque de réalité virtuelle](https://fr.wikipedia.org/wiki/Casque_de_r%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle) pour immerger les joueurs.

Le coût extrêmement élevé de la technologie a rendu impossible l'adoption de cette technologie par un grand nombre de consommateurs. Le public s'est plutôt tourné vers l'adoption d'Internet lors des années 1990-2000. L'industrie VR est resté silencieuse aux [États-Unis](https://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89tats-Unis) et a fourni essentiellement des dispositifs de réalité virtuelle pour la simulation médicale de vol, la conception de l'industrie automobile, et à des fins d'entraînement militaire.

Dans les années 1990, la réalité virtuelle s'est installée dans le secteur du jeu vidéo sur une initiative de Sega, avec le [Sega VR](https://fr.wikipedia.org/wiki/Sega_VR) — un casque qui réagissait aux mouvement de la tête de l'utilisateur, destinée à la [Mega Drive](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mega_Drive" \o "Mega Drive)[10](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-Horowitz-10) — puis avec *Virtuality* qui est devenu le premier système en réalité virtuelle proposant un divertissement multijoueur en réseau produit en masse. Il se matérialisait sous la forme d'une arcade VR avec un casques et des gants exosquelette — coûtant jusqu'à 73 000 $ par système multi-pod Virtuality[11](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-11).

En 1995, le [Virtual Boy](https://fr.wikipedia.org/wiki/Virtual_Boy) est créé par [Nintendo](https://fr.wikipedia.org/wiki/Nintendo) et commercialisé au [Japon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Japon) le 21 juillet 1995 ainsi qu'en Amérique du Nord le 15 août de la même année[18](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-18).

Le visiocasque [Oculus Rift](https://fr.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift)

En 1995, un groupe à Seattle produit par les entrepreneurs Chet Dagit et Bob Jacobson fit une démonstration public de la *CAVE-like* — une salle de projection à 270° appelé le *Virtual Environment Theater* [21](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle#cite_note-21). Puis, en 1996, le même système a été montré dans expositions de salons professionnels parrainés par Netscape Communications, et défendu par Jim Barksdale, pour la première fois montrant VR connecté à Internet avec le [World Wide Web](https://fr.wikipedia.org/wiki/World_Wide_Web) intégré dans les modèles de monde virtuelle VRML 3D.

En 2007, [Google](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google) lance [Google Street View](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View), une technologie disponible dans [Google Maps](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Maps) et [Google Earth](https://fr.wikipedia.org/wiki/Google_Earth), permettant le parcours virtuel de routes dans le monde, photographiées au préalable.

En septembre 2014, Samsung annonce à leur tour leur propre casque de réalité virtuel, initialement nommé ‘’Gear VR’’ et plus tard rebaptisé [Samsung Gear VR](https://fr.wikipedia.org/wiki/Samsung_Gear_VR).

En 2016, plusieurs casques de réalité virtuels seront commercialisés. Parmi eux, l’[Oculus Rift](https://fr.wikipedia.org/wiki/Oculus_Rift) sortira en mars, le [HTC Vive](https://fr.wikipedia.org/wiki/HTC_Vive) en avril et le [Playstation VR](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Playstation_VR&action=edit&redlink=1)dès octobre.