

La place des mondes virtuels dans l'Internet de demain

Pensez-vous que le futur de l'intégration des mondes virtuels avec Internet signifie parcourir des allées d'un magasin virtuel en 3D ou pousser les touches en 3D d'un distributeur de billets virtuel ? Nous pensons que non ! Internet propose déjà de nombreuses interfaces efficaces et ergonomiques pour effectuer ce type d'action. Il serait idiot de revenir en arrière en reproduisant ces actions dans des espaces virtuels qui suppriment complètement l'intérêt de telles interfaces.



Les mondes virtuels doivent être utilisés pour étendre et améliorer les possibilités d'Internet - dans des proportions et des approches qui restent encore à imaginer !



Les avantages d'Internet

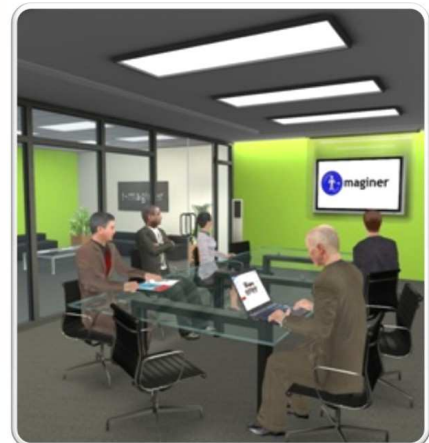
Jetons un coup d'œil aux types de tâches appropriées à chaque média. Avec son mélange de textes, graphiques, images et vidéos, Internet permet aux utilisateurs de parcourir rapidement un important volume d'information, ou de creuser dans des tonnes de données. Si l'on ajoute à cela les agrégateurs (RSS, portails, etc.), cela permet aux utilisateurs d'être informés en temps réel à propos des sujets qui les intéressent. Internet repose sur l'information et l'accessibilité.

Voici quelques caractéristiques des tâches adaptées à Internet :

- Impliquent un seul utilisateur en même temps
- Le contenu est adapté pour/a chaque utilisateur
- Le volume de diffusion et de consommation du contenu est différent pour chaque utilisateur
- Utilisation lourde de données visuelles denses (textes, interfaces graphiques complexes, graphes, statistiques, vidéos, etc.)
- Légère utilisation de données audio interactives (chat vocal, feedback audio, ambiances sonores)
- Questions / Réponses asynchrones
- **Attention Partielle**

Les avantages des Mondes Virtuels

De l'autre côté, les mondes virtuels reposent sur l'interactivité et la communication. Ils permettent à des personnes situées à différents endroits d'interagir de **manière à simuler des environnements réels**, et ils leur permettent de participer à des activités de groupe même si ils ne sont pas rassemblés physiquement.



Voici quelques caractéristiques des tâches adaptées à des Mondes Virtuels :

- Impliquent plusieurs utilisateurs en même temps
- Les utilisateurs expérimentent des contenus identiques mais avec des perspectives différentes
- Le volume de diffusion et de consommation du contenu est identique pour chaque utilisateur à un micro-niveau, mais différent à un macro-niveau

- Utilisation légère des données visuelles denses
- Utilisation lourde de données audio interactives
- Interactions synchrones en temps-réel
- **Attention Complète**

Exemples d'utilisation

Comme exemple d'utilisation d'Internet on peut prendre un site de vente en ligne de livres comme Amazon. Voici comment les tâches du site répondent aux caractéristiques d'Internet citées plus haut :

- Un seul utilisateur parcourt le site
- Les utilisateurs font des recherches personnalisées et reçoivent des réponses adaptées et personnalisées également
- Les utilisateurs lisent les pages retournées à leur propre rythme et choisissent quand cliquer ou effectuer de nouvelles recherches
- Les pages contiennent beaucoup de textes et quelques graphiques (statistiques)
- Pas de son
- Les utilisateurs peuvent arrêter la lecture du site, revenir en arrière, basculer sur d'autres sites, sauvegarder leurs requêtes, etc.

Quelles sont donc les tâches qui sont adaptées à un modèle type Monde Virtuel ?

- Business meetings
- Sports et Jeux
- Socialisation / Communautaire / Groupes
- Événements Live, Concerts
- Projets collaboratifs
- E-learning, Formation, Support, Apprentissage
- ...

Le futur des mondes virtuels n'est pas de parcourir les allées d'une librairie virtuelle. Il repose sur l'interaction et la communication avec les autres visiteurs et utilisateurs dans de nombreuses manières possibles.

--

Yohan Launay et Nicolas Mas

Téléchargez l'article sur Internet :

<http://www.conceptsl.com/papers/>

Auteurs : Yohan Launay et Nicolas Mas



Yohan Launay, Ingénieur Informatique et NTIC [EFREI–McGill], codirige le cabinet de conseil *ConceptSL* spécialisé dans le Web 3D et les Mondes Virtuels. Depuis 2006, avec son associé **Nicolas Mas**, Ingénieur Systèmes [EFREI], ils identifient, décortiquent et combinent les nouvelles technologies pour aider les entreprises dans leur démarche d'innovation.

Pour nous contacter :

- Yohan.Launay@ConceptSL.com
- Nicolas.Mas@ConceptSL.com
- <http://www.ConceptSL.com>