

Google plongerait Android dans la réalité virtuelle

La réalité virtuelle a le vent en poupe et Google n'a pas l'intention de passer à côté. L'entreprise travaillerait à une version Android dédiée à la réalité virtuelle qui, rappelons-le, vise à créer un environnement immersif en 3D sur lequel l'utilisateur interagit de manière dynamique. Des dizaines d'ingénieurs de Mountain View travailleraient au développement d'une plate-forme visant à tirer parti des applications de réalité virtuelle (VR), croit savoir le *Wall Street Journal*.

La VR, une promesse de longue date

La VR est une promesse de longue date qui, malgré des projets médiatisés comme Second Life en 2003 ou Le Deuxième monde (dès 1997) de Canal+ (qui d'ailleurs se relancerait dans le secteur avec la création d'une coentreprise dédiée avec FatCat Films label du groupe Première Heure) n'a jamais vraiment trouvé son marché de masse (si l'on excepte l'univers du jeu avec World of Warcraft, pour ne citer que le plus emblématique).

Mais justement, la VR constituerait la nouvelle promesse de l'industrie du jeu. Notamment du côté d'**Oculus VR**. Le fabricant de l'Oculus Rift, son casque de réalité virtuelle, attire toutes les attentions, notamment depuis que Facebook a mis la main dessus pour 2 milliards de dollars il y a bientôt un an. Mark Zuckerberg présentait ainsi la VR comme la prochaine génération de plate-forme informatique. S'il va peut-être un peu vite en besogne, les queues pour tester ce types de périphériques fleurissent, que ce soit au CES de Las Vegas comme au Game Developers conference de San Francisco ou comme nous avons pu le constater dans le Village de l'Innovation du Mobile World Congress (MWC) de Barcelone. Preuve qu'il y a un véritable attrait pour le public.

L'intérêt des constructeurs pour la VR

Les constructeurs se jettent donc dans l'arène. Samsung s'est notamment rapproché d'Oculus pour mettre au point son propre casque Gear VR. Sony y travaille de son côté sur le projet Morpheus dédié à la PS4, ou encore HTC qui présente le Vive avec son partenaire Valve. Microsoft est aussi entré dans la danse avec [sa solution HoloLens](#), un casque présenté comme la première plate-forme holographique du marché mais, dans les faits, plus proche d'un mélange de réalité virtuelle et réalité augmentée (où des informations virtuelles viennent compléter une vue réelle de l'environnement).

Car le potentiel de la VR dépasse largement l'univers du jeu et des loisirs pour servir les domaines de l'éducation (enseignement, apprentissage), de la collaboration (travail, socialisation), de l'architecture, du médical, du militaire... Et de l'industrie à travers la réalité augmentée. C'est notamment dans [la maintenance et la logistique que les Google Glass ont trouvé leurs applications les plus prometteuses](#). Mais, on le sait, Google a mis fin à son projet sans toutefois annoncer qu'il y renonçait. L'ambition de Google dans le domaine pourrait resurgir non pas sous forme de *wearable* (équipement connecté que l'on porte sur soi) mais d'une plate-forme d'exploitation logicielle. Car,

d'Oculus à Sony en passant par Samsung, chacun s'appuie sur son propre OS pour le moment.

Unifier les plates-formes de VR

Autant de fractures qui poussent les développeurs à choisir son camp. Une problématique que Google pourrait résoudre avec un Android VR ouvert aux constructeurs à l'instar [du milliard de smartphones accompagnés du petit robot vert vendus en 2014](#). Une version VR d'Android viendrait ainsi s'ajouter à celles dédiées aux *wearable*, automobiles, télévisions et, bien sûr, smartphones et tablettes.

Google a déjà mis un pied dans l'univers de la VR. L'été dernier, Mountain View a lancé le Google Cardboard, sorte de grosses lunettes en carton à monter soit même pour quelques euros/dollars quand l'Oculus Rift est annoncé pour plusieurs centaines (du moins ses versions SDK). Présentées dans une boîte à pizza, Cardboard est équipé de lentilles, aimants et velcro devant lesquelles on vient glisser un smartphone doté d'une application dédiée (celle éponyme de Google ou une autre développée à partir du SDK fourni). Ce qu'on prenait pour une blague sous forme de pied de nez à Oculus pourrait finalement marquer les premiers pas de Google dans la réalité virtuelle.

Lire également

[La SNCF chausse les Google Glass pour contrôler les billets](#)

[Après les Google Glass, Google s'intéresserait aux verres de contact à réalité augmentée](#)

[CES 2015 : HP invite la réalité virtuelle dans les écrans LCD](#)

crédit photo © Horoscope- shutterstock