

LA REALITE AUGMENTEE AU DOIGT ET A L'ŒIL

PAR CLAUDE VINCENT

Source : Enjeux les echos 19/3/2010

Avec les nouvelles applications pour mobile, le quotidien s'enrichit de multiples informations en temps réel. Préfigurant le Web 3.0. Ce sont les nouvelles vedettes, très « waouh », des iPhones, Nexus One et autres Smartphones dernier cri : les applications de « réalité augmentée » qui donnent à voir en temps réel, à travers l'objectif du mobile, un monde « enrichi » d'informations variées. Positionnez la caméra face à une rue et vous verrez s'afficher en surimpression, selon les cas, le prix du mètre carré des immeubles du coin, les stations de métro les plus proches ou si le café-bar pointé dans le viseur sert bien votre bière préférée.

Le Web est un animal qui mute en permanence. Après la rudimentaire version 1.0 des débuts, lorsque le réseau servait avant tout à échanger des documents, est venu il y a moins de cinq ans l'âge du 2.0, signant l'irruption de l'intelligence collective et des médias sociaux, terreau, entre autres, du succès d'un Facebook et d'un Twitter. Et voici maintenant que se profile déjà le Web 3.0, dit « sémantique », capable de donner du sens au formidable gisement d'informations disparates qui irrigue le réseau. Il transformera des objets et des données de toute nature en véritables écosystèmes fonctionnels, à géométrie instantanément variable, capables de communiquer et d'interagir sans que l'homme n'ait à intervenir ou ne soit même au courant de ces échanges. La réalité augmentée sur mobile n'est rien d'autre que l'avant-garde concrète de ce Web, le premier croisement réel/virtuel à espérer pouvoir gagner les faveurs d'un large public (1).

Tous les Smartphones de dernière génération sont en effet truffés d'équipements en tout genre, « La fusion de ces capteurs donne accès à d'innombrables informations », explique Baptiste Benezet, de Faberovel. Le GPS, l'accéléromètre, la boussole, l'appareil photo ou la caméra vidéo numérique peuvent être associés au-delà de leur fonction d'origine. Les informations extraites de la caméra (reconnaissance d'images), du GPS (localisation) et de la boussole (orientation dans l'espace) peuvent ainsi être croisées afin d'identifier automatiquement un monument, capté dans le viseur, et superposer instantanément à son image un « calque » virtuel informationnel : lien Internet vers l'histoire du lieu, les horaires d'ouverture, catalogue des œuvres majeures, séquence vidéo ... Ou signaler la présence dans les environs d'un membre de votre réseau social et lui « Twitter » une invitation à vous rejoindre pour la visite ...

Les idées des développeurs ne manquent pas, qu'il s'agisse de recherche d'informations, de jeux et de loisirs, de marketing ... NearestTube, développée par Acrossair, permet en balayant le paysage à 360° d'accéder à la liste des stations proches à Tokyo, New York, Londres ... Métro Paris, l'une des applications de l'iPhone les plus téléchargées en France, a ajouté récemment une fonctionnalité de réalité augmentée qui localise sur l'écran les stations à moins d'un kilomètre. Un moteur de recherche mis au point par Thundre, un réseau anglais de publicité, affiche ce que propose - produits, promos - le magasin ciblé, sans avoir besoin d'y pénétrer...

Et l'intérêt manifesté depuis un certain temps par les opérateurs de télécoms témoigne également de la vitalité de la réalité augmentée no-made. Bouygues Telecom propose ainsi une application - Ici Info - gratuite pour ses abonnés possesseurs de mobiles sous Android, le système de Google. Grâce à des accords avec Mappy, Pages jaunes et d'autres partenaires, l'opérateur offre l'interaction avec près de 900000 points d'intérêts dans toute la France: bars, restaurants, banques, etc. Démonstrations vidéo à l'appui, les blogs des « geeks », les sites spécialisés et les magazines on-line signalent et décrivent chaque jour de plus en plus

Démonstrations vidéo à l'appui, blogs de « geeks », sites spécialisés et magazines on-line signalent et décrivent chaque jour de plus en plus d'applications de toute nature, Et ce n'est qu'un début !

d'applications de toute nature (pour en savoir plus, taper: réalité augmentée mobile). Et ce n'est, apparemment, qu'un début. Le lauréat 2010 du forum Netexplorateur, distingué début février à Paris parmi

plusieurs centaines de dossiers high-tech venus du monde entier, est une startup des Pays-Bas, SPRX mobile, récompensée pour une application, Layar, très commentée sur les blogs ces derniers temps. C'est un véritable navigateur qui propose de faire son choix, selon le besoin du moment, dans un vaste menu d'applications en réalité augmentée: immobilier, restos, musées, mais aussi profil Facebook... Surtout, son interface de programmation en open source stimule visiblement la créativité des développeurs : plus de 1800 travailleraient déjà sur cette plate-forme, révèle l'Atelier, la structure de veille technologique de BNP Paribas! D'autres acteurs, comme le français Nomao, proposent aussi des moteurs de recherche en réalité augmentée.

«Nous n'en sommes qu'aux balbutiements, mais cela ira très vite », affirme Olivier Audouze, le directeur marketing de Total immersion, une start-up française leader sur le créneau de la réalité augmentée, qui vient de signer un accord avec la société Inrj, spécialiste des applications pour smartphones. Car si aujourd'hui le marché n'est encore qu'une niche - 2 millions de dollars en 2010 selon Juniper Research -, il devrait vite s'élargir pour atteindre 732 millions de dollars annuels dès 2014, estime ce cabinet, générés par le téléchargement d'applications payantes, les abonnements à des services et la publicité. Le Web 3.0 sera alors véritablement lancé. _

(1) Avant le plein développement de ce Web 3.0, d'ici peut-être une décennie,

Tim O'Reilly et John Battelle, déjà initiateurs de l'expression à succès Web 2.0, proposent une étape intermédiaire, le Web' (Web Squared), dont la réalité augmentée nomade est l'une des premières phases (pour plus d'informations, taper: Tim O'Reilly Webz).

MARS 2010 1 ENJEUX LES ECHOS 121