

La réalité virtuelle et la réalité augmentée en bibliothèque

Définition et contexte

Des technologies anciennes

- La réalité virtuelle: 1962

Introducing . . .

sensorama

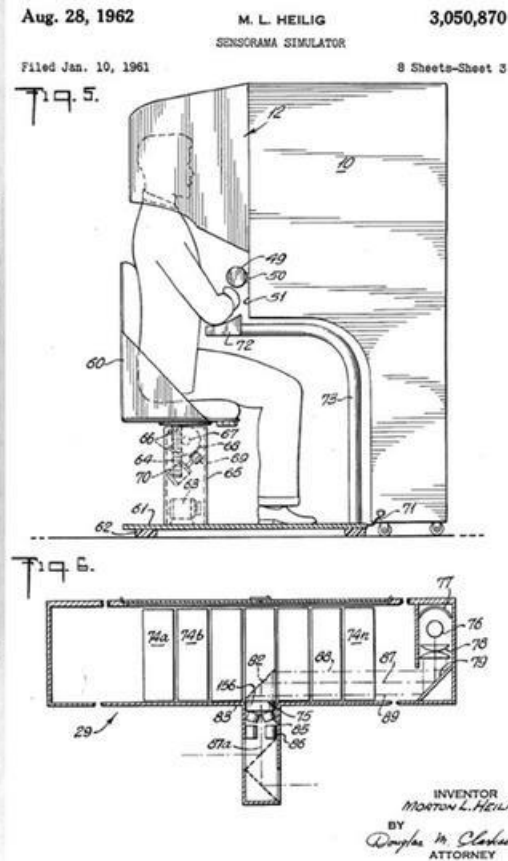
The Revolutionary Motion Picture System that takes you into another world with

- 3-D
- WIDE VISION
- MOTION
- COLOR
- STEREO-SOUND
- AROMAS
- WIND
- VIBRATIONS



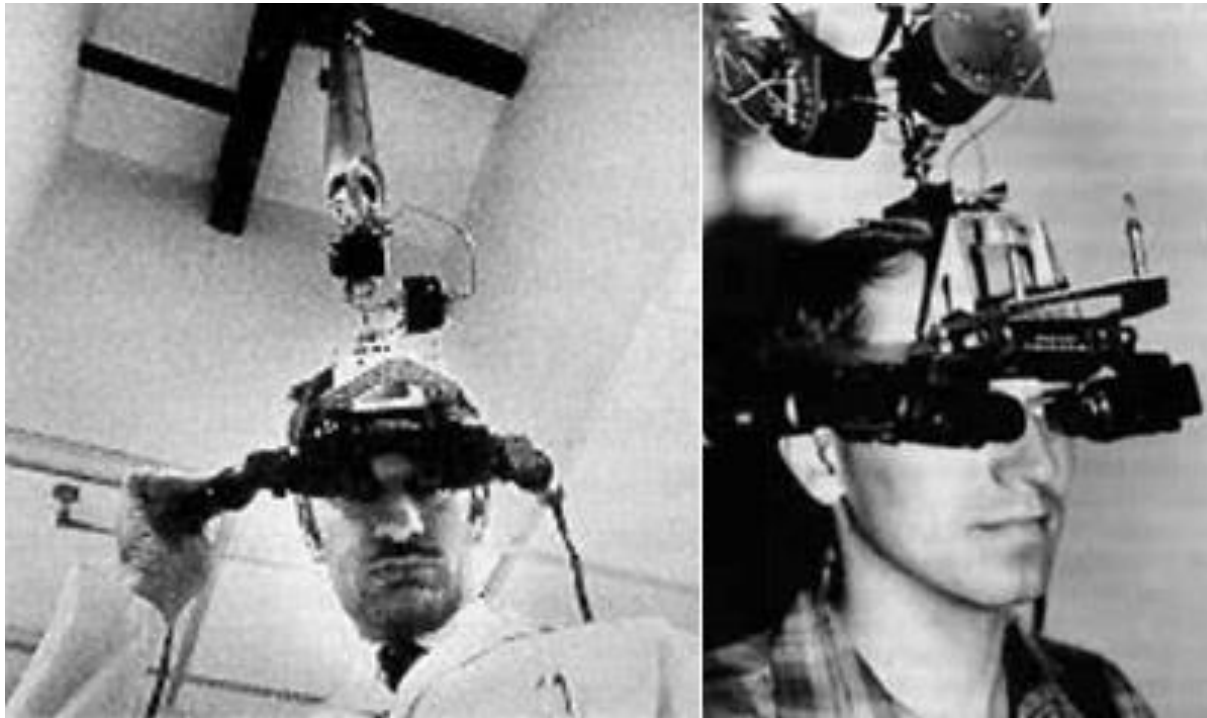
Patented

SENSORAMA, INC., 855 GALLOWAY ST., PACIFIC PALISADES, CALIF. 90272
TEL. (213) 459-2162

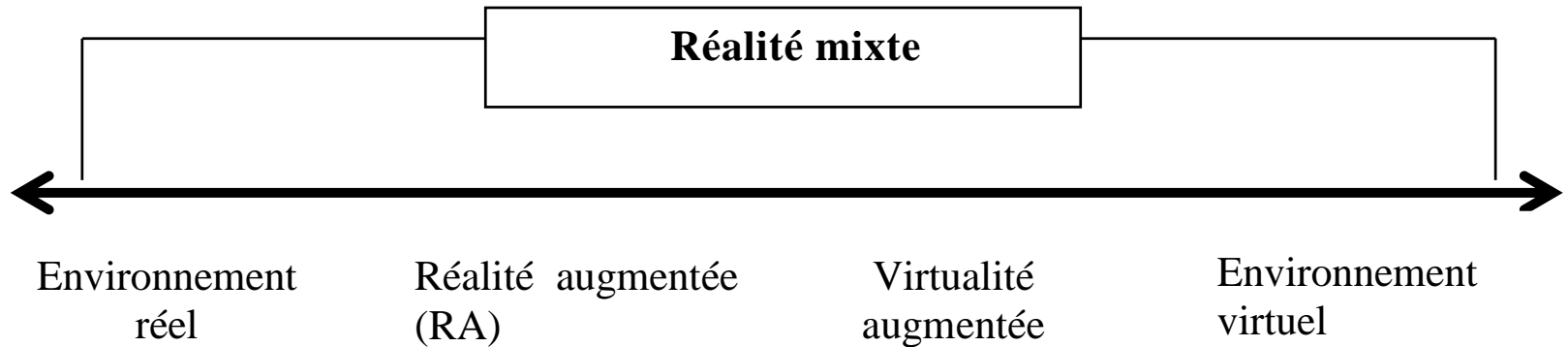


Des technologies anciennes

- La réalité augmentée: 1965



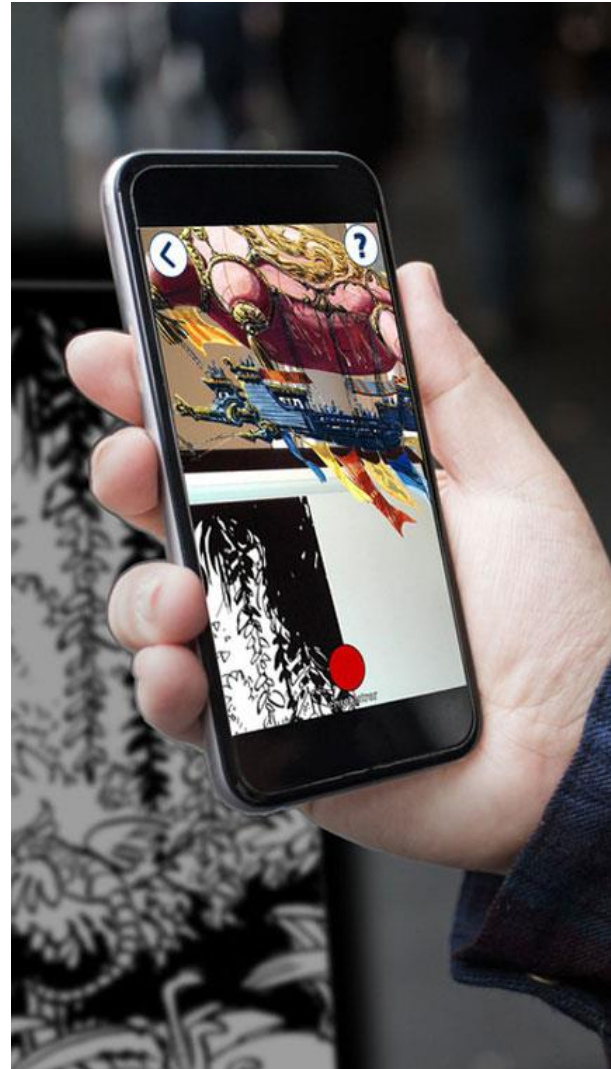
Technologies immersives: kezako?



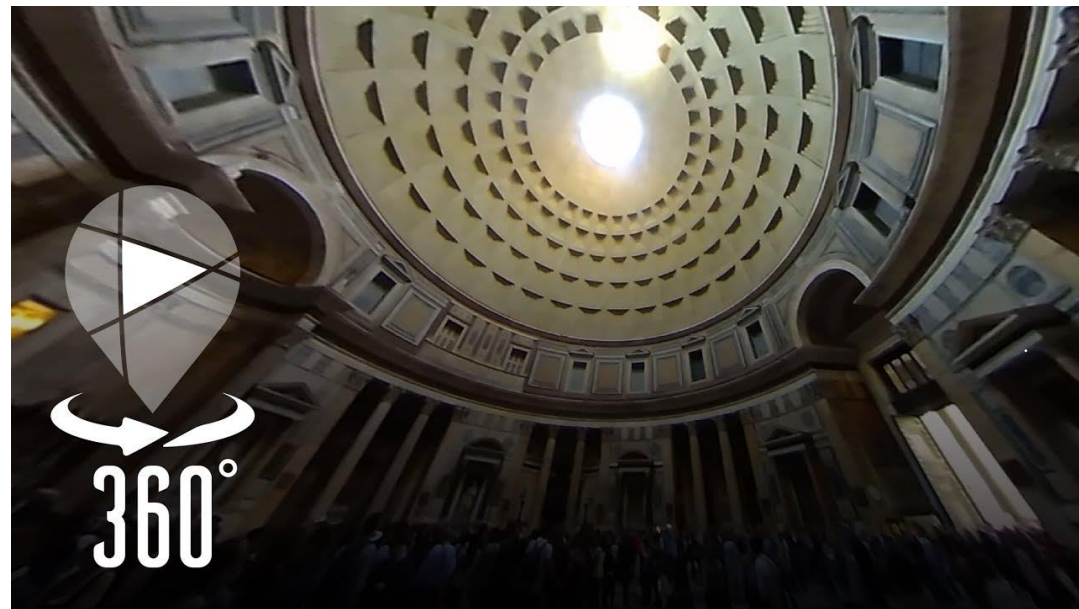
Le continuum réel-virtuel de Paul Milgram et Fumio Kishino (1994)

Des dispositifs variés dans le domaine de la culture

- Médiation culturelle



Visites patrimoniales

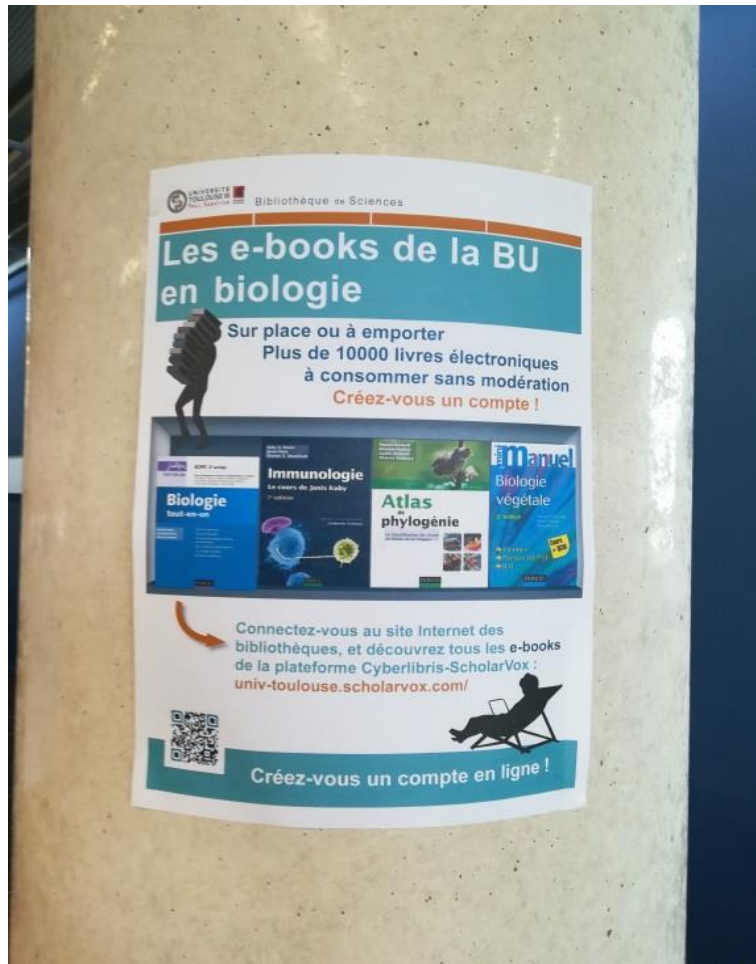


Lecture augmentée



La RA et la RV en bibliothèque

- La RA: une utilisation plus précoce



BU de Sciences, Université
Toulouse 2



Niche
numérique,
BM de Lille

- La RV: une intégration plus lente aux dispositifs de médiation numérique



Exposition « La Bibliothèque la nuit »



Salle de réalité virtuelle, médiathèque Marguerite Yourcenar (Paris)