

Effet de la distance et de la nature de la scène visuelle dans une tâche d'évaluation des affordances en réalité virtuelle

Chiara Nicoletta Morotti

Master thesis in Sport Science

Introduction

La technologie de la réalité virtuelle fait de plus en plus partie de la vie humaine et, grâce aux grands progrès réalisés ces dernières années, elle est utilisée dans de nombreux domaines à des fins telles que la thérapie, la formation, etc. Il est toutefois apparu que la perception et la vision dans ce type de monde ne sont pas tout à fait les mêmes que dans le monde réel, et la question se pose de savoir comment cela affecte les performances. Plusieurs études ont tenté d'examiner précisément ces questions, mais il n'existe pas encore de réponses claires et précises à ce sujet.

Objectif

L'objectif de ce travail est d'étudier si la distance et la nature de l'indice visuel exercent une influence significative sur la performance d'une tâche d'évaluation d'affordance dans un environnement virtuel.

Méthode

Un groupe d'adultes en bonne santé a été testé dans deux environnements virtuels différents, à deux distances différentes. Des mesures ont été prises à l'aide d'un casque de réalité virtuelle pour observer la réalisation d'une tâche d'évaluation de l'affordance dans un environnement virtuel. Les sujets ont été testés sur leur capacité à déterminer s'ils pouvaient passer, ou non, à travers des ouvertures.

Résultats

Les résultats de cette recherche ont été partiellement significatifs. En général, une différence significative a pu être observée en ce qui concerne la distance, les participants donnant des réponses plus proches de leur largeur réelle à courte distance. Alors qu'en ce qui concerne la scène visuelle, les meilleures réponses ont été données dans l'environnement sans aucune indication de mesures.

Discussion

Cela montrerait que, même si la perception de l'espace dans le monde virtuel est quelque peu déformée, il existe des dynamiques très similaires et qui se chevauchent avec celles du monde réel.

Conclusion

Ce travail peut être considéré comme une prémisse pour les futurs travaux à développer sur la perception et la vision dans la réalité virtuelle.

Prof. Jean-Pierre Bresciani