

# MARCO JANMAAT

Fondateur et directeur de VR Owl, Pays-Bas

## Patrick NICOLET

Nous allons maintenant nous intéresser à l'impact de trois technologies. Nous commencerons par la réalité virtuelle et augmentée (RV et RA) avec Marco, de la société néerlandaise VR Owl. Nous poursuivrons ensuite avec Natasha, de l'entreprise américaine EON Group, et Tarek, le co-fondateur de la start-up allemande ProGlove, deux sociétés qui ont choisi d'exploiter la puissance de l'Internet des objets.

## Marco JANMAAT

Je suis le fondateur de la société VR Owl, dont le cœur de métier s'articule autour de deux axes. Le premier est le développement et la mise en œuvre d'applications de RV et RA professionnelles ; le second est un outil d'aménagement urbain développé en interne, qui nous permet de générer, à partir de données géographiques, des cartes 3D que nous traduisons ensuite en réalité virtuelle. Nous pouvons ainsi montrer à nos clients leur environnement futur, leur expliquer en images les conséquences de l'installation d'une éolienne sur le trafic, par exemple. Dans ma vie personnelle, je constate que la technologie a un fort impact, comme le montrent notamment les modèles économiques d'Airbnb et Uber, ainsi que l'utilisation croissante des smartphones, dont personne ne pourrait plus se passer aujourd'hui.

De par mon expérience professionnelle, en travaillant avec des instances gouvernementales et des municipalités sur des projets d'urbanisme, je me suis rendu compte que la réglementation de la technologie était toujours au cœur des préoccupations. Nous réfléchissons constamment à la manière de réglementer ou de traiter les domaines d'application de la technologie ou les règles du jeu associées. Dès que nous essayons d'engager la discussion ou d'ouvrir le dialogue avec ces interlocuteurs sur des prévisions à cinq ou dix ans, il y a toujours un fossé entre le monde de la technologie, d'un côté, et le monde des décideurs, de l'autre.

Je vais vous donner un exemple. Parmi vous, qui s'imagine utiliser un smartphone dans 15 ans ? La moitié de l'assemblée. Pour l'autre moitié, avez-vous déjà réfléchi à ce qui pourrait remplacer votre smartphone ? À quoi ressemblera cette technologie et quel impact aura-t-elle sur votre vie ? Je travaille dans le domaine de la réalité augmentée, et cette technologie a le pouvoir de remplacer tous les appareils numériques que nous utilisons aujourd'hui. Notre monde actuel a développé un système numérique où les écrans sont omniprésents. À la maison, nous avons un iPad, un ordinateur, deux télévisions, un écran de projection, mais demain, avec la réalité augmentée, nous pourrions diffuser toutes ces informations numériques via un verre, et nous n'aurons plus besoin de tous ces appareils. Car il faut bien reconnaître que lorsqu'ils n'affichent aucune information numérique, ces appareils ne servent pas à grand chose mais prennent de la place et consomment de l'énergie. C'est bien là l'erreur fatale de notre système numérique.

Pour faire simple, avec la réalité augmentée, au lieu de visualiser les informations numériques sur votre smartphone ou un autre écran, il vous suffirait de porter des lunettes de RA et d'ouvrir la main pour voir littéralement ces informations s'afficher sur votre paume. Vous pourriez alors choisir d'avoir une TV de telle ou telle taille pour la soirée et la positionner là où vous le souhaitez. Bien entendu, ces nouveaux concepts soulèvent leur lot de questions : à qui appartient cet espace numérique ? Et si, en marchant dans la rue, nous recevions tout un flot de publicités en plein visage ?

D'un côté, ces questions appartiennent au monde de la technologie. Quelle forme donnerons-nous à ce monde ? À quoi ressemblera le monde de la réalité augmentée ? Du côté des instances décisionnaires, la question sera de savoir comment réglementer tout ça. L'écart entre ces deux pôles reste encore important aujourd'hui. Souhaitons que demain, nous parviendrons à combler ce fossé.

## Patrick NICOLET

L'abstraction totale des interactions créée par cette virtualisation est un point très important auquel nous devons réfléchir. Non seulement serons-nous confrontés à la question de l'abstraction de la communication entre les hommes d'une part, et entre l'homme et la machine, d'autre part, mais la machine sera elle aussi abstraite en réalité augmentée et virtuelle. Nous serons face à une représentation d'un ensemble de données dont nous ne connaissons pas exactement l'origine. Le niveau d'abstraction suscitera également des interrogations sur la réglementation de ces éléments, car on peut se demander qui comprendra ce qu'il y a derrière. Tous les citoyens voudront adopter cette technologie extrêmement intuitive, parce qu'elle offre une immersion totale dans la donnée et permet de comprendre très facilement notre environnement. Mais elle ne peut être envisagée sans ses couches sous-jacentes, qu'il nous faudra bien gérer. C'est là tout l'enjeu de la réalité virtuelle et augmentée.