

Laval Virtual : 3 tendances qui font entrer la VR dans l'âge de raison

Le casque VR sort enfin des placards et de l'effet waouh pour s'implanter durablement en entreprise. C'est du moins l'impression qu'a donné le grand rendez-vous des technologies immersives, le Laval Virtual, tenu du 12 au 14 avril 2023.

Temps de lecture : minute

14 avril 2023

Si le frisson autour du terme " métavers " marque pour l'heure une pause, après avoir occupé bien des discussions en 2022, la VR n'a pas dit son dernier mot. La preuve en 3 tendances.

1- La formation immersive continue à gagner du terrain

Apprendre en faisant, c'est le pari que relèvent les entreprises spécialisées dans l'apprentissage immersif. La startup Uptale, créée en 2017 est l'une d'entre elles. " *Nous proposons à nos clients de réaliser leurs propres modules de formation de réalité virtuelle, grâce à de la vidéo 3D* ", explique Sébastien Leang, cofondateur et CTO de l'entreprise. " *Le collaborateur découvre ainsi le site ou certains gestes propres à son poste avant même d'y être* ".

Sécurité, onboarding, réunion virtuelle, prise de parole en public..., " *les possibilités sont multiples* ", abonde Anaïs Vasseur, fondatrice d'AVR Expérience qui propose aux entreprises des sessions personnalisées selon leur besoin, pour découvrir la VR " *qui est un formidable outil*

d'évaluation ". Sur une prise de parole virtuelle, il est ainsi possible de moduler la fréquentation de la salle, de prévoir des situations où l'intervenant est interrompu. Ce dernier reçoit ensuite un rapport analytique de son discours : tics de langage, occupation de l'espace, regards vers le public.

Nicolas Venturelli, co-fondateur de VRV Prod, s'adresse, lui, au marché médical (un secteur particulièrement friand des technologies immersives, a-t-on remarqué lors du salon) en accompagnant les CHU et facultés de médecine, dans la conception de modules de formation. L'entreprise lance d'ailleurs ce mois-ci SIMU 360, une plateforme d'e-learning immersif pour l'instant dédié au médical.

2- La guerre des casques aura bien lieu

Pico, Microsoft, HTC, Lynx VR et même Meta. Les fabricants de casque étaient nombreux à présenter leurs technologies et leurs meilleures pratiques lors du salon. Face à deux géants des réseaux sociaux, Pico VR, lié à ByteDance (maison-mère de Tiktok) et Meta, c'est le fabricant français de casque sans fil de réalité mixte qui a tiré son épingle du jeu, tenant le plus gros stand du salon (130 m²) et multipliant les démonstrations. L'entreprise de hardware travaille d'ores et déjà avec la NASA, GRTGaz, Walmart, Orange, etc.

" À partir de septembre, nous serons à un rythme de 1000-1500 casques produits par mois ", se réjouit le patron de Lynx VR, Stan Larroque. En sourdine se joue une bataille des fabricants de casque sur le champ des valeurs : Lynx VR mise sur la transparence des données, l'open-source et la qualité d'immersion quand Pico table sur l'accessibilité économique de ses casques. *" Nous sommes en train de lever plusieurs dizaines de millions d'euros "*, poursuit Stan Larroque. L'avenir nous dira si la VR en entreprise sera européenne ou pas...

3- L'immersion gagne de nouveaux sens

Dans le hall grand public, les gens défilent, curieux, devant le stand d'étudiants taiwanais, " Max Tongue ". Sur la table, un casque, un capteur qui se place au niveau du cou, et une montagne de sucettes. " *Des capteurs EMG perçoivent les mouvements de la bouche, et nous les captions* ". Derrière cette fantaisie, l'expérience révèle surtout une tendance qui s'accélère dans le secteur : une immersion augmentée de nouveaux sens.

C'est dans l'un des halls occupés par les professionnels que nous rencontrons Clothilde Dubernet, présidente d'Olfy. Elle développe un accessoire pour les casques qui réalise le fantasme d'une expérience virtuelle tout en odeurs. " *Il s'agit d'un boîtier qu'on attache aux casques qui diffuse entre trois et cinq parfums pendant l'expérience de manière synchronisée. On peut ainsi jouer sur l'intensité et le temps de diffusion* ".

Vin, fleurs, matières premières, gaz, goudron et même sang... Le catalogue des senteurs est très large. " *Nous travaillons par exemple avec la police scientifique de Lyon pour faire de la prévention d'autopsie. On peut ainsi entraîner quiconque aux odeurs si particulières d'une autopsie* ".

Plus loin, Thomas Farnoux, responsable du développement d'Actronika, présente une des technologies développées par son entreprise, Skinetic, une veste tout en vibreurs en haute définition, qui émet des sensations physiques. L'entrepreneur espère rendre l'haptique - la science du toucher - plus grand public : " *Les champs d'applications sont divers : réhabilitation médicale, gaming, social, mais aussi travail collaboratif* ". À côté, des gens essaient un gant haptique, capable de transmettre la sensation physique et les gestes avec précision d'une formation. Le virtuel n'a jamais été aussi physique.



À lire aussi

Avec Sketchfab, Alban Denoyel est devenu leader mondial de la 3D

Article écrit par Lila Meghraoua