

Santé, sexisme, et formation : la réalité virtuelle n'est (enfin) plus l'apanage du divertissement

Toujours plus immersive et facile d'accès, mais encore chère et peu intéressante à l'achat pour le grand public, la réalité virtuelle (VR) poursuit son développement dans le monde professionnel, et vise notamment la formation en entreprise.

Temps de lecture : minute

22 novembre 2019

Au salon Virtuality qui s'est ouvert jeudi à Paris, équipementiers et créateurs d'expériences 3D ont pris la mesure de ce nouvel usage. Sur une centaine d'exposants dont les plus visibles restent ceux dédiés au divertissement, une vingtaine consacrent leurs activités à la formation.

Michel Fornos, directeur général délégué de Nexter Training qui développe depuis 2007 des formations en VR pour les équipementiers de l'armée, a d'ailleurs constaté un "boom de la concurrence". La miniaturisation du matériel lui a permis de transporter facilement son dispositif permettant de s'entraîner à manipuler des obus, préparer un détonateur ou éteindre un incendie causé par un avion de chasse.

Meilleure concentration

"Avant, mon système faisait la taille d'une armoire. Maintenant, je peux en faire la démonstration sur un smartphone", explique-t-il. "Les coûts de production ont aussi baissé, c'est pour ça qu'il y a beaucoup de sociétés qui proposent de la formation".

"La VR est un formidable média pour la formation", s'enthousiasme Bertrand Wolff, co-auteur de "Former avec la réalité virtuelle" (éditions Dunod) et cofondateur du Pavillon, installation parisienne qui accompagne les entreprises dans leur découverte de cette technologie. "Il est possible de revivre les choses à l'infini, de prendre des risques, de changer de point de vue, ou encore de travailler sur l'empathie", énumère-t-il, affirmant que "le taux de rétention de l'information est de 25% à 30% meilleur que sans VR, grâce notamment à l'absence de micro-sollicitations de son environnement extérieur, et donc à une meilleure concentration".

Il est par ailleurs convaincu que la formation contribuera fortement à la découverte de la VR par le grand public. *"L'immense majorité des gens qui ont tenté la VR (43% des Français selon une étude de l'Ifop publiée en avril) l'ont fait à une seule reprise et dans un contexte de loisirs", remarque-t-il. Mais les usages proposés aux particuliers sont encore insuffisants selon lui, et après tout "les premiers PC et téléphones portables sont bien arrivés par les entreprises".*

Celles-ci seraient d'ailleurs séduites par la possibilité de dispenser des formations à grande échelle à moindre coût. *"La présence de formateurs coûte cher", souligne Manon Bruncher, en présentant Reverso qui propose à une quinzaine d'organismes (dont la CGT et le Medef) des sensibilisations immersives au harcèlement ou au sexisme en entreprise. "La VR permet de rendre accessible l'expérience à tous les collaborateurs", détaille-t-elle.*

Le monde professionnel est également la cible de Microsoft, qui lui destine son nouveau modèle "d'ordinateur holographique autonome" nommé HoloLens 2, présenté au salon.

Industrie 4.0

Disponibles à l'achat (3.500 dollars par appareil) ou par abonnement, ces lunettes de "réalité mixte" n'occulent pas la vision de l'utilisateur mais ajoutent des objets virtuels (appelés hologrammes) en surimpression sur le monde réel.

L'appareil détecte aussi les mains de l'utilisateur qui peut ainsi manipuler simultanément objets réels et virtuels. Au-delà des formations, il peut être utilisé par exemple pour guider en temps réel l'opérateur d'une plateforme pétrolière, sans qu'un expert ait besoin de se déplacer.

"Airbus va en acheter plusieurs centaines pour faciliter le câblage électrique des avions", affirme Othman Chiheb, chef de produit chez Microsoft. Au niveau mondial, c'est l'armée américaine qui en acquiert le plus. "On commence à cerner les usages en entreprise", analyse Laurent Michaud de l'Idate, groupe de réflexion sur le numérique. "Avec les expériences de réalité augmentée sur tablettes et smartphones, les entreprises sont en phase d'implémentation. Dans l'industrie 4.0, les usages avec des casques et en gardant les mains libres restent encore principalement de l'expérimentation".