

POINT FORT

Du jeu vidéo aux autres secteurs de l'économie

VIRTUAL SWITZERLAND. Depuis 2017, le réseau de soutien aux technologies immersives unit les acteurs suisses de la réalité virtuelle, notamment au World VR Forum clôturé hier.

SOPHIE MARENNE

Caecilia Charbonnier est un peu l'Elon Musk de la réalité virtuelle suisse, ou VR. Ancienne joueuse de tennis professionnelle, elle s'est plongée dans l'univers des technologies immersives il y a sept ans en créant le centre de recherches indépendant Artanim qui a pour objet les domaines de la VR et de la réalité augmentée, ou AR. Par la suite, cette Genevoise touche-à-tout a prolongé ses expérimentations en les commercialisant à travers une spin-off, Dreamscape Immersive, devenue d'une des entreprises les plus en vue en matière d'expérience divertissante en réalité alternative. «J'ai aussi un pied à l'université de Genève: j'y donne des cours en biomécanique et imagerie médicale», ajoute-t-elle distraitement. Sa dernière initiative: le réseau national thématique Virtual Switzerland qui vise à rassembler tous les acteurs, start-up et PME, actifs dans les technologies immersives.



LAETITIA BOCHUD ET CAECILIA CHARBONNIER. Responsable communication et présidente de l'organisme Virtual Switzerland.

«En 2016, Innosuisse a lancé un appel à projet pour un réseau d'excellence dans une thématique à définir. La VR et l'AR commençaient à prendre une belle ampleur dans le pays. Quelques projets se démarquaient – Artanim mais aussi

Birdly à Zurich et les Genevois d'Apelab – et l'expertise helvète se faisait remarquer au-delà des frontières», raconte Caecilia Charbonnier, présidente de Virtual Switzerland. Elle soumet alors une proposition, défend son initiative à Berne devant un

consortium d'experts, et remporte un financement d'un peu plus d'un million sur quatre ans, renouvelable. Opérationnel depuis un an et demi, l'organisme est piloté par Christoffer Lund, directeur, et de Laetitia Bochud, responsable communication et marketing. «Nous sommes les évangélistes et les promoteurs du domaine X Reality, ou XR, en Suisse – soit toutes les technologies de réalité numérique», précise cette dernière. L'association compte déjà 70 membres, de la start-up à la PME traditionnelle à laquelle Virtual Switzerland peut ouvrir un champ de potentielles applications dans l'univers numérique. «Nous rassemblons les acteurs du milieu XR en Suisse, nous en sommes le porte-étendard à l'étranger et nous mettons en relation les mondes académique et industriel afin que créer des transferts technologiques», commente Laetitia Bochud.

Partenaire du World VR Forum qui s'est tenu à Crans-Montana

jusqu'à dimanche, Digital Switzerland était chargé de l'encadrement des acteurs suisses. L'occasion était idéale pour dialoguer avec ses adhérents et en démarcher de potentiels nouveaux. «Une vingtaine de nos membres ont des activités qui touchent à l'univers de la VR. En jeu vidéo bien entendu, mais aussi en medtech, architecture et construction, industries manufacturières, tourisme et culture – qui sont les secteurs économiques clés que nous avons identifiés. Le milieu du divertissement est celui qui a le plus de visibilité à l'étranger mais il ouvre la voie à bien d'autres applications.» La spécialiste ne voit pas ce transfert de la VR vers divers secteurs comme un gadget. «L'unique intérêt de la visualisation 3D est déjà immense. Prenez les étudiants en médecine qui n'ont jamais pu étudier l'anatomie humaine que dans de belles planches 2D. Le seul moment où ils peuvent constater comment les organes sont agencés, c'est celui de la dissection. Pour l'éduca-

tion, travailler dans des espaces tridimensionnels bouleverse l'apprentissage.»

Pénurie en prévision

Très réputé pour l'excellence de son contenu, le milieu VR helvète risque tout de même de bientôt faire face à un criant manque de ressources. «Il y a un fossé immense dans l'éducation helvète dans ces domaines. Très peu de formations existent, à l'exception de celle dispensée par le Game Technology Center de l'ETH de Zurich. Les Hautes écoles spécialisées de Suisse occidentale s'y intéressent de plus en plus, mais leur enseignement reste axé sur la création et le développement de contenu, et trop peu sur les aspects techniques.»

Virtual Switzerland tiendra sa conférence annuelle de technologies les 14 et 15 à Zurich, chez Microsoft. Une centaine de personnes sont attendues et une dizaine de démonstrations dans les technologies immersives y seront présentées. ■

Le babyfoot réinventé séduit en Valais

KYNOA STUDIOS. Il a présenté Koliseum Soccer VR au sommet de la réalité virtuelle de Crans-Montana.



Bien que l'installation soit «beerproof», elle n'est pas destinée aux bars mais aux arcades, centres commerciaux et cinémas.

Quatre joueurs qui s'acharnent sur des manettes dépassant d'une table: pas de doute, nous avons affaire à une partie de babyfoot. Mais un détail détonne: les participants portent des casques. Le premier babyfoot en réalité virtuelle, Koliseum Soccer VR, génère directement la partie devant les yeux des joueurs. «C'est un jeu convivial qui offre une expérience de réalité virtuelle (VR) collective, ce qui est assez rare. Jusqu'ici, la VR a plutôt tendance à isoler les joueurs», décrit Frank Kessaratos, directeur des ventes et du marketing chez Kynoa. Après un lancement du produit au sein du centre commercial de Balaxert en février, les démonstrations se sont multipliées: au Servette Football Club, à Dubaï et au festival de Cannes.

Dernièrement, l'entreprise genevoise a présenté son produit au World VR Forum de Crans-Montana. «Il y a connu un beau succès car elle est totalement différente de tous les autres jeux, par sa combinaison entre immersion et convivialité». Période de Coupe du monde oblige, le stade y était situé dans un décor aux accents russes avec des tours colorées telles celles de la cathédrale Saint-Basile de Moscou et les équipes disponibles étaient celles des pays sélectionnés. Fondée en novembre 2017 par des anciens de Kenzan studio, Kynoa emploie une quinzaine de collaborateurs. A l'avenir, elle développera sa plateforme dans une collection de jeux d'arcade dont la prochaine mouture sera consacrée au hockey sur glace. – (SM)

Le jeu Anshar offre une convivialité nouvelle

OZWE GAMES. Depuis un mois, les batailles de navettes spatiales du studio sont disponibles en mode multijoueur.



ALMA MOYA LOSADA. Porte-drapeau du studio Ozwe Games lors du World VR Forum, elle y a établi de potentiels partenariats.

Responsable marketing et communication, Alma Moya Losada représentait le studio lausannois Ozwe Games durant le World VR Forum. «L'un de nos produits faisait partie de la sélection de la Game Zone où une quinzaine de jeux vidéo était en démonstration. En outre, nous tenons à être présents aux différents événements de Suisse, pour rencontrer les acteurs de la communauté du jeu vidéo helvète.» Né en 2008 sous l'impulsion du professeur de l'EPFL Frédéric Kaplan, Ozwe était d'abord tourné vers la création d'applications pour smartphone ou tablette. L'entreprise s'est mise à la VR en 2014 et a rapidement tissé un partenariat avec le californien Oculus et le coréen Samsung. Elle compte quatre jeux à son ac-

tif dont plusieurs volets du *space shooter* Anshar Wars. Le dernier en date Anshar Online a été dévoilé le 1^{er} mai avec l'Oculus Go, le casque VR autonome de Facebook. «Les graphismes ont été améliorés, le nombre de missions a été augmenté pour plus de 100 heures de jeux mais surtout nous y avons ajouté un volet social – ce qui est assez exceptionnel car la plupart des jeux VR ne dispose pas de mode multijoueur.» Anshar Online permet de se connecter et de discuter avec des joueurs à travers le monde, soit les uns contre les autres, soit en mode coopératif. Ozwe compte une dizaine de collaborateurs dans sa pépinière lausannoise. Son marché est situé principalement aux Etats-Unis, puis au Japon et en Corée. – (SM)

Une start-up genevoise bientôt aux Etats-Unis

IMVERSE. L'entreprise développe des outils inédits pour ceux qui créent des expériences en réalité virtuelle.



ROBIN MANGE ET JAVIER BELLO. Les fondateurs ont récemment fêté le premier anniversaire de leur start-up.

Imverse a conçu deux produits qui seront commercialisés d'ici à la fin de l'année: Live Maker recrée des environnements et Live Stage est un système de capture holographique. La start-up genevoise qui compte sept collaborateurs ouvrira bientôt un bureau à Los Angeles. «Nous finalisons un tour de financement de 1,5 million», explique Robin Mange. «Javier Bello et moi, nous nous sommes rencontrés dans un laboratoire de l'EPFL.» Les deux ingénieurs étaient chargés de créer des expériences en réalité virtuelle (VR) dans le cadre de recherche en douleur chronique et neurologique, notamment envers des individus amputés. «Nous devons les mettre au point dans des laps de temps très courts, mais les outils existants

étaient trop lourds.» Les deux hommes cherchent à simplifier le processus de création. Ils développent une technologie qui, à partir d'une seule photo 360°C, crée un environnement en 3D dans lequel il est possible de bouger des meubles et d'intégrer en temps réel le corps de l'utilisateur. La cible actuelle d'Imverse, ce sont les grands studios. Dans le futur, beaucoup d'autres domaines d'application s'y grefferont: «Nos outils pourraient devenir le Skype 3D du futur avec des réunions d'hologrammes dans un espace virtuelle.» Lors du World VR Forum, Imverse a fait la démonstration d'Elastic Time, une expérience de jeu avec des trous noirs mais aussi de matérialisation dans l'univers virtuel. – (SM)