

# Réalité Virtuelle

## Marché virtuel au potentiel augmenté ?

Assemblée générale annuelle

Paris, 22 juin

# La révolution de l'image : l'ivresse de l'immersion...



Her (2014)

**HDR + 16K + 3D + RV + RA ... Holographie et Audio Ultra Haute Définition**

# Réalité virtuelle 2016 : une vague d'annonces commerciales

- **2012** : Palmer F. Luckey crée le premier prototype Oculus Rift grâce à un Kickstarter de 2.4 millions USD.
- **2014** : Facebook fait l'acquisition d'Oculus VR pour 2 milliards USD.
- **2016** : L'annonce Samsung-Facebook au MWC 16 à Barcelona
- Ainsi que :
  - RV: HTC lance **HTC Vive** (US\$ 900)
  - RV: Plus de 5 millions de **Cardboards** vendus : Samsung et Alcatel offrent des Cardboards pour chaque achat de leurs smartphones
  - RV: **Daydream**, la nouvelle plateforme de réalité virtuelle portée par Google
- Et :
  - RA: Microsoft dévoile le prix d'**HoloLens** (US\$ 3 000 pour les développeurs)
  - RA: **META** (start-up) lance un produit concurrent à US\$ 949 et lève 50 millions USD



Sony



HTC



Meta



Cardboard



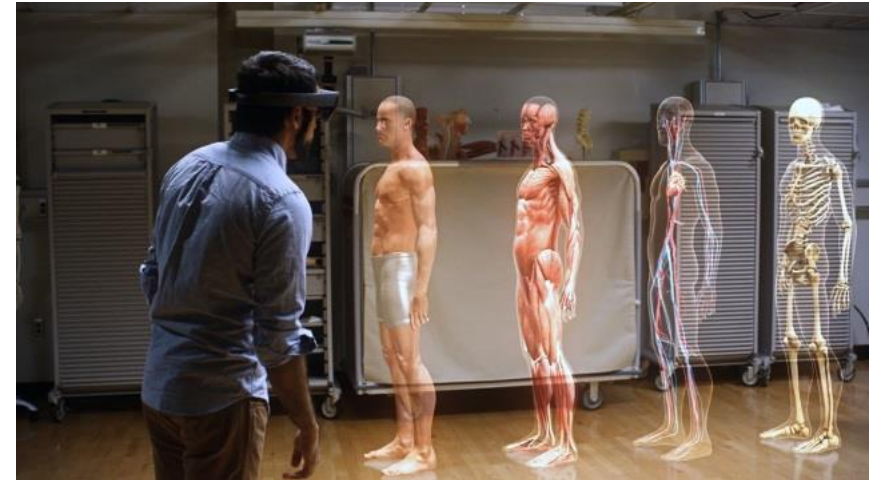
# Réalité virtuelle : reality check

## Un marché de masse à valider, une chaîne technique en construction

- **Le marché est encore fragile**, mais avec un démarrage très différent de la 3D... dont Samsung et LG ont annoncé la mort officielle en 2016
- **Les principaux moteurs de la RV** sont les **jeux vidéo** et la **publicité**
- **La chaîne technique doit suivre** :
  - les terminaux et les casques de RV sont prêts
  - de nombreuses productions disponibles et à venir
  - mais les techniques de production et le workflow doivent s'adapter et progresser
  - alors que déjà on assiste à une forte croissance des coûts de production des contenus en RV (studios US)



Source : SCS Software / Euro Truck Simulator



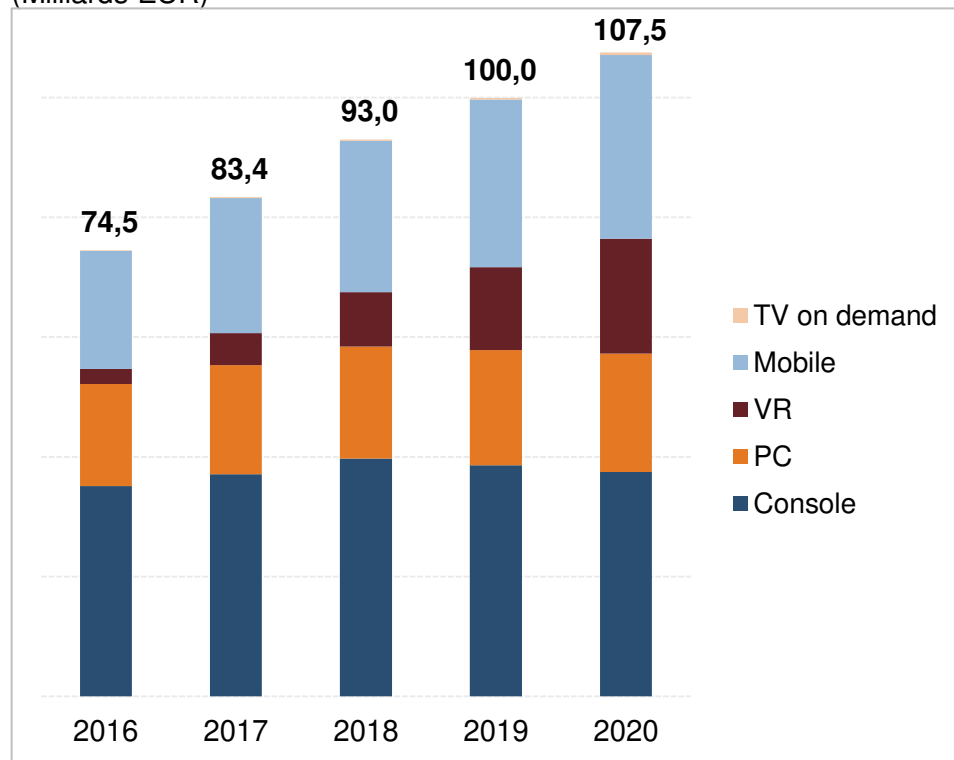
Source : Microsoft / HoloLens

# Zoom : les enjeux économiques pour le jeu vidéo

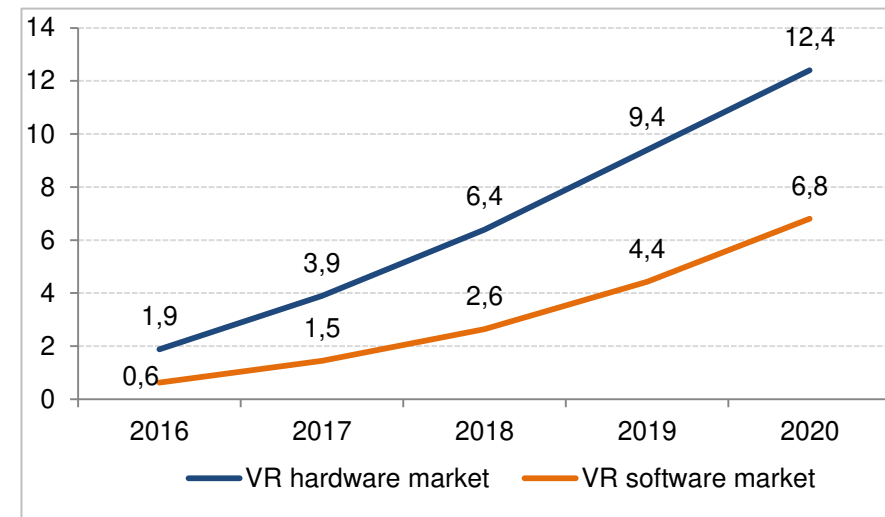
## IDATE DigiWorld estime qu'en 2020 :

- La RV pourrait générer un CA de **19.2 Mds EUR** (équipements et logiciels)...
- ...et représenter près de **20% des revenus totaux** du secteur en seulement 4 années d'exploitation commerciale

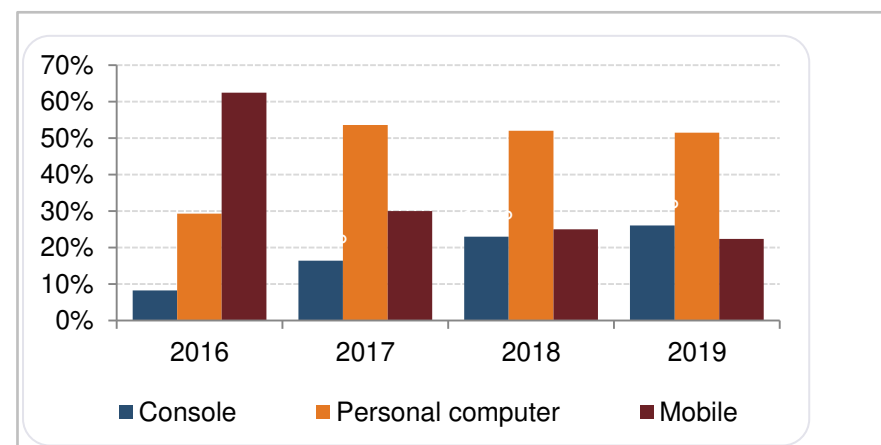
Évolution du marché mondial du jeu vidéo par segment, 2016-2020 (Milliards EUR)



Marché des équipements et des logiciels de VR (milliards EUR)



Répartition des revenus de la VR par plates-formes de jeux vidéo



Source : IDATE DigiWorld, *Le marché mondial du jeu vidéo*, Mai 2016

# Quels usages pour la réalité artificielle : VR, MR et AR ?

## Médias et divertissement

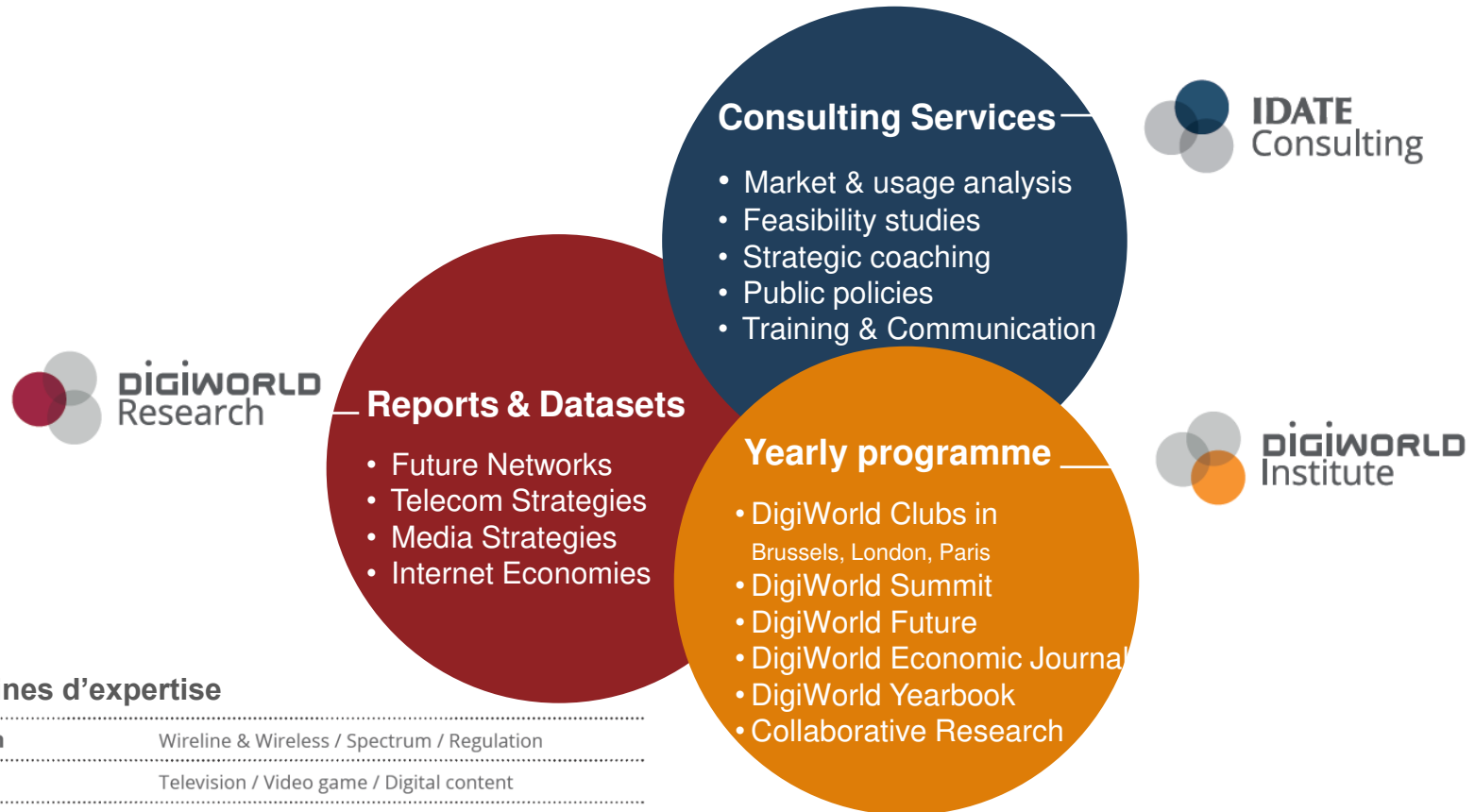
	Virtual Realty	Mixed Reality	Augmented Reality
<b>Jeux vidéo</b>	Immersion complète du joueur, visuelle et sonore	Immersion partielle du joueur, mais nouvelles possibilités : prise en compte de l'environnement	Immersion du joueur plus limitée, plus propice à des jeux « casuels ».
<b>Cinéma Télévision</b>	Visionnage de contenus 360° (par exemple, <a href="#">Pickup VR cinéma</a> , ou VRSE)	Visionnage de contenus, dans une fenêtre faisant parti intégrante de l'environnement réel	Potentiel limité : le champ de vision serait obstrué par le contenu.
<b>Sport</b>	Immersion à 360° dans une compétition sportive. Entraînement en immersion pour les sportifs	Visionnage d'une compétition sportive, en surimpression de l'environnement réel	Accès à des informations supplémentaires en temps réel : scores, statistiques,...
<b>Tourisme patrimoine</b>	Visite à distance d'un monument, musée, d'une chambre d'hôtel...	Accès à des informations suppl. et des objets virtuels interactifs lors de visite réelle	Accès à des informations suppl. et des objets virtuels interactifs lors de visite réelle
<b>Shopping e-commerce</b>	Visite d'un magasin à distance et achat	Détection de produits dans l'environnement réel avec la possibilité d'achat en ligne. Mise en situation/essayage virtuel	Détection de produits dans l'environnement réel avec la possibilité de l'acheter en ligne.
<b>Education</b>	Formation à distance, y compris à l'étranger.	Formation à distance + expérimentation et/ou complétée par des éléments virtuels	Complète une formation, réelle, avec des informations suppl.

# Les promesses de la réalité artificielle : VR, MR et AR

- **Des perspectives de marché très prometteuse portées...**
- **par la multiplication d'applications dans de très nombreux domaines**
- **la baisse rapide et prévisible du prix des technologies**
- **Et pour l'audiovisuel, une occasion de façonner de nouvelles expériences :**
  - vers de nouvelles formes d'écriture
  - et surtout une nouvelle façon de vivre des expériences immersives au cinéma et à la TV, pour la fiction, le documentaire, le sport, la musique,...

# IDATE DigiWorld

**IDATE DigiWorld, l'un des instituts européens de l'économie numérique les plus renommés, est spécialisé sur les marchés télécoms, Internet, médias et territoires numériques.** Depuis 1977, nos équipes proposent des missions de conseil, des services de veille des marchés et un programme de clubs et de conférences afin de décrypter les enjeux de l'économie numérique et d'éclairer les décisions stratégiques de nos clients. Nous sommes fiers de travailler chaque année avec plus de 400 grandes entreprises et décideurs publics qui renouvellent leur confiance dans nos services, au travers de nos trois lignes d'activités :



## Domaines d'expertise

<b>Telecom</b>	Wireline & Wireless / Spectrum / Regulation
<b>Media</b>	Television / Video game / Digital content
<b>Innovation</b>	IoT & M2M / Cloud & Big data / Digital & Verticals
<b>Digital Territories</b>	Digital Development / Usage observatories / Smart city