

L'état de la réalité virtuelle au Canada

Pouls de la RV : analyse de la situation (T1 2018)

Survol de la RV en 2017

L'industrie de la RV a terminé l'année 2017 de façon mitigée. En 2017, des attentes élevées à l'égard d'une adoption par les consommateurs ont fait place à la réalisation que la RV n'en est encore qu'à sa phase exploratoire. Les joueurs de l'industrie demeurent à la recherche de l'appli ou du casque à grand succès qui accélérera l'adoption de la RV et lui permettra d'atteindre une masse critique. Notamment, les ventes de casques sont moins élevées que prévu.

Malgré tout, l'industrie mondiale de la RV a présenté d'autres signes d'optimisme au cours de la seconde moitié de 2017, signalant que le potentiel de la RV se concrétise lentement mais sûrement. Voici quelques faits en rafale :

- À l'échelle mondiale, l'industrie de la RV a généré des revenus de **6 milliards de dollars**¹, en hausse de 84 % par rapport à 2016².
- On estime à entre **9 et 15 millions** le nombre de casques de réalité virtuelle (CRV) en circulation.
- Les ventes de consoles Sony PlayStation VR ont dépassé les attentes, plus de **1,5 million d'unités ayant été livrées en 2017**³.
- Le divertissement *in situ* (*location-based entertainment*) sert de catalyseur auprès des consommateurs. Il est utilisé pour présenter de la RV de grande qualité à de nouveaux auditoires. En 2017, les consommateurs ont dépensé quelque **800 millions de dollars dans les arcades de RV à l'échelle mondiale**².
- La RV continue de gagner en popularité : **68 % des consommateurs américains avaient fait l'essai de la RV** au 1^{er} trimestre de 2018, par rapport à 67 % l'an dernier⁴.
- À mesure que le matériel et les logiciels se précisent et se professionnalisent, certaines entreprises commencent à constater des utilisations commerciales et éducatives (outil de productivité, visite immobilière virtuelle, tourisme, etc.).

En matière de contenu, la RV est aujourd'hui reconnue comme constituant son propre média. Les contenus de RV de fiction et factuels parviennent à maturité, car les artisans maîtrisent de plus en plus les règles de composition, d'interprétation et de narration propres à la RV. Partout dans le monde, incluant au Canada, de grands festivals ont adopté cette tendance émergente :

¹ Tous les montants sont en dollars canadiens.

² Greenlight Insights, *2018 Virtual Reality Industry Forecast, Spring Edition*

³ Super Data Research

⁴ Greenlight Insights, *2018 VR Consumer Study*

- **Festival du film de Cannes** : Le Marché du film a consacré 16 000 pieds carrés à la RV et aux nouveaux médias. Le Canada a présenté quatre productions en RV dans le cadre de deux projections de sa programmation *Canada au centre de la VR*.
- **Berlinale** : L'European Film Market a accueilli le VR Now Summit pour démontrer comment le cinéma, la télévision et les médias immersifs se réunissent. Stéphane Rituit, cofondateur de Félix & Paul Studios de Montréal, était l'orateur principal.
- **SXSW Virtual Cinema** : Cette année encore, le SXSW a présenté 25 projets variant en durée de 5 à 40 minutes.
- **Sundance New Frontier** : Plus de 20 projets de RV et de RA ont été présentés pendant le festival.
- **TIFF** : Tout au long de l'année, la programmation comprend des conférences et la présentation de projets de RV.
- **HotDocs** : Le plus grand festival du documentaire en Amérique du Nord a présenté des projets de RV innovants dans le cadre de sa série 2018 DocX.

Bien que les ventes totales n'aient pas atteint les niveaux prévus, 2017 s'est néanmoins avérée une année sans précédent pour ce qui est du nombre de casques vendus à l'échelle mondiale :

Casque	Type	Coût (\$CA)	Autre coût (\$CA)	Nombre total d'unités (2017)
Samsung Gear VR	Mobile	200 \$	Téléphone intelligent Samsung (à partir de 300 \$)	3,7 M
Sony PSVR	Ancré (console)	380 \$ (ensemble complet)	PlayStation4 (290 \$)	1,7 M
Oculus Rift	Ancré (ordinateur)	530 \$	Ordinateur compatible Oculus (à partir de 1000 \$)	0,33 M
Google Daydream View	Mobile	139 \$	Téléphone intelligent (à partir de 300 \$)	0,15 M
HTC VIVE	Ancré (ordinateur)	700 \$	Ordinateur compatible Vive (à partir de 1000 \$)	0,3 M

Prévisions concernant le marché de la RV⁵

Les revenus globaux tirés de la RV devraient croître de **91 % cette année**, principalement grâce aux ventes de casques, de caméras de réalité virtuelle et de divertissements *in situ*. Le marché mondial de la RV vaudra **11,5 milliards de dollars d'ici la fin de 2018**.

⁵ Prévisions mondiales de Greenlight Insights, *2018 Virtual Reality Industry Forecast, Spring Edition*

Les prévisions indiquent également que près de **15 millions de casques** seront vendus dans le monde en 2018 (excluant les casques Cardboard et produits de base similaires). Le marché canadien poursuivra sur son élan de croissance soutenue et 2,6 % des CRV y seront vendus en 2018. Les casques mobiles (ex. : [Samsung Gear](#), [Google Daydream View](#)) sont les plus populaires.

Le marché de l'équipement de RV est très consolidé : à l'heure actuelle, 71 % des casques vendus sont fabriqués par les six principaux manufacturiers. Les principaux acteurs ont commercialisé plusieurs innovations au cours des derniers mois :

- HTC a annoncé le [VIVE Pro](#) en mars 2018. Présenté comme un produit de calibre professionnel, ce CRV propose une expérience audiovisuelle rehaussée pour 999 \$.
- HTC a également présenté l'[adaptateur sans fil VIVE](#). Mis en vente plus tard cette année, il permettra aux usagers de vivre l'expérience de la RV sans aucun câble.



- Le casque autonome [VIVE Focus](#) de HTC fera son entrée dans les marchés occidentaux cette année.



- Facebook a récemment lancé l'[Oculus Go](#), un CRV autonome vendu à partir de 269 \$. Des services comme Oculus TV, une plateforme de contenu en direct et sur demande, sont maintenant proposés.



Les **casques autonomes** marquent un point tournant en RV. Ils ne requièrent aucune connexion coûteuse à un ordinateur ou une console haut de gamme. En plus du nouvel Oculus Go et du prochain Focus, le [Mirage Solo de Lenovo](#) et le [Goblin de Pico](#) sont déjà commercialisés.

Selon les prévisions, les casques autonomes formeront la catégorie de CRV destinés aux consommateurs qui enregistrera la croissance la plus rapide au cours des cinq prochaines années, jouant ainsi un rôle de premier plan dans l'augmentation du nombre d'utilisateurs.

L'état de l'écosystème canadien

Les acteurs canadiens de la RV ressentent aussi un mélange de confiance et d'impatience. Au cours du dernier trimestre, nous avons mené notre enquête auprès de plus de 250 entreprises employant près de 2 500 personnes. L'industrie a enregistré une croissance rapide au cours des trois dernières années, **31 % des produits de RV étant déjà commercialisés et générant des revenus**. Par ailleurs, l'industrie fait face à des difficultés comme un **financement limité** (privé et public) ainsi que l'**(im)maturité du marché**. Plus des deux tiers des entreprises développent des produits de contenu et plus de 86 % de ces produits sont de nature interactive. L'industrie a donc **espoir** que la RV s'impose dans les marchés de masse d'ici quatre ans.

Au cours de la prochaine année, l'industrie canadienne de la RV continuera de construire sur ses réalisations précédentes. Ayant un marché formé de 3,3 millions de personnes (2 % du marché mondial de la RV), l'industrie canadienne de la RV **saisira 3,5 % des recettes totales de l'industrie de la RV en 2018**.

Certaines entreprises canadiennes sont devenues des chefs de file de l'industrie de la RV en tirant parti du solide secteur numérique et interactif. Ces précieuses compétences et un talent en matière d'innovation ont attiré **l'attention d'investisseurs étrangers** sur les entreprises canadiennes. L'exemple le plus éloquent et récent est [Vrvana](#), une entreprise montréalaise de RA/RV acquise par Apple dans le cadre d'une transaction de 30 millions de dollars. L'excellence canadienne a d'ailleurs été mise en vedette dans le programme [VIVE X Accelerator de HTC](#). En novembre dernier, HTC a annoncé que le studio torontois [Quantum Capture](#) ferait partie du troisième lot de VIVE X.

Le Canada est particulièrement engagé dans le développement de **divertissement RV *in situ***. Les arcades et cinémas de RV sont en train de devenir les secteurs qui enregistrent la croissance la plus rapide. Les dépenses mondiales en installations de RV devraient doubler cette année, et des acteurs canadiens sont bien positionnés pour saisir leur part des revenus. Par exemple, [CTRL V](#), une des premières sociétés d'arcades de RV, poursuit maintenant son expansion aux États-Unis et exploite 15 installations en Amérique du Nord, avec d'autres à venir. La jeune pousse [Mobile Reality](#) de Vancouver a lancé en janvier dernier la toute première arcade de RV mobile sur la planète.

Aussi, le **contenu canadien de RV** se taille une place sur la scène internationale. Dans le cadre de sa conférence E3, [Ubisoft](#) a présenté son titre de RV *Transference*, lequel a été développé à son studio de Montréal et sera lancé l'automne prochain – réaffirmant ainsi l'intérêt des grands studios pour les jeux de RV et l'expertise canadienne en divertissement immersif. Des courts-métrages de [Félix and Paul Studios](#) figurent aux programmes de festivals partout sur la planète.

Il existe de nombreuses autres pistes à explorer et le Canada peut très bien montrer le chemin. Il y a de l'expérimentation qui se fait partout au Canada, non seulement en divertissement, mais aussi en éducation, en santé et en recherche. Par exemple, le [Collège de médecine de l'Université de la Saskatchewan](#) utilise la RV comme outil pédagogique. L'industrie canadienne de la RV a espoir et est surtout désireuse d'innover, et ce, malgré des défis financiers persistants.

Investissements en RV

Des entreprises canadiennes ont continué d'attirer des investissements nationaux et étrangers en 2017. L'intérêt pour les solutions commerciales a augmenté en 2017, comme en témoignent les investissements dans des entreprises canadiennes présentés dans le tableau à la page suivante :

Entreprise	Produit/Service	Financement	Montant levé (\$US)
SpherePlay (QC)	Solutions destinées aux diffuseurs et aux entreprises médiatiques qui créent et distribuent du contenu de RV	Capital-risque Novembre 2017	1,26 M\$
Blueprint Reality (CB)	Mixcast, une solution pour diffuser et présenter du contenu de réalité mélangée	Capital-risque Avril 2018	2 M\$
Veerum (AB)	Une plateforme qui crée une réplique exacte en RV d'un projet industriel afin de prévoir et de résoudre les problèmes avant qu'ils ne se concrétisent	Capital d'amorçage Avril 2018	3,9 M\$

En plus de ces appels de fonds fort réussis, un nombre encourageant de projets médiatiques en RV ont été financés récemment par des programmes de coproduction du Fonds des médias du Canada :

- *DNA Danse*, une expérience en RV développée conjointement par Zone 3 (Québec) et le studio allemand INVR Space, a reçu plus de 120 000 \$ en financement de la **Mesure incitative Canada-Allemagne pour les médias numériques**.
- Cinq applis de RV développées par des entreprises canadiennes et israéliennes ont reçu quelque 775 000 \$ en financement de la **Mesure incitative Canada-Jérusalem en codéveloppement et en coproduction**.

Cependant, malgré une modeste augmentation de 6 % par rapport à 2016, le financement mondial de la RV et de la RA a plutôt ralenti en 2017.² Aussi, des intervenants canadiens ont exprimé des **préoccupations relatives à l'accès au financement**. Les investisseurs canadiens sont plus frileux que leurs homologues américains. En l'absence d'un modèle de financement clair, des idées canadiennes s'envolent peut-être vers des écosystèmes plus accueillants ou encore ne se concrétisent jamais. Le Canada a tous les atouts pour que le secteur de la RV prospère; il ne reste qu'à mieux les aligner.

Références

Greenlight Insights 2018 VR Consumer Study, avril 2018.

Greenlight Insights 2018 Virtual Reality Industry Forecast, édition du printemps.

<https://www.superdataresearch.com/market-data/market-brief-year-in-review/>

<https://betakit.com/vancouver-startup-creates-vr-arcade-on-wheels/>

<https://techcrunch.com/2017/11/21/apple-acquires-mixed-reality-headset-startup-vrvana-for-30m/>

<https://www.forbes.com/sites/moorinsights/2018/01/02/virtual-reality-in-2017-a-year-in-review/#70301f4235f4>

<https://vivex.vive.com/us/vivex-portfolio/>

<https://globalnews.ca/news/4099122/virtual-reality-learning-study-cmaj-university-saskatchewan/>

<https://www.ctvnews.ca/sci-tech/canadian-augmented-and-virtual-reality-industry-lacks-homegrown-investors-expert-1.3784684>

<https://techvibes.com/2017/11/13/sphereplay-picks-up-1-26-million-in-funding>

<https://veerum.com/seed-round-media-release/>

<https://mixcast.me/blueprint-reality-2m-equity-funding/>

<https://cmf-fmc.ca/fr-ca/news-events/news/december-2017/canada-israel-digital-media-projects-receive-over>

<https://www.cmf-fmc.ca/fr-ca/news-events/news/february-2018/canada-germany-digital-media-projects-receive-over>