

Awane Jones

Fondateur et directeur général, Phenomena

Awane Jones est un entrepreneur et un leader éclairé de la RV/RA. Il a été directeur général de la RV/RA pour la compagnie de production montréalaise Zone3 et il a créé deux compagnies pionnières dans le secteur canadien de la RV/RA.

Découvrir de nouvelles réalités

Awane Jones a débuté sa carrière d'entrepreneur en tant que responsable d'un label et producteur de musique. En 2008, l'industrie commençait à prendre conscience de la menace que représentait Napster et les autres plateformes en ligne. Awane faisait face à un défi pour le lancement de sa dernière production : comment faire pour que les gens achètent le CD physique alors qu'ils pouvaient se le procurer illégalement et gratuitement en ligne? Par chance, un ami de retour d'un voyage au Japon lui présenta la réalité augmentée. A cette époque, la réalité augmentée était seulement utilisée par quelques applications qui activaient un contenu en RA à partir des webcams. On pouvait voir les débuts d'une formidable technologie mais l'utilisation n'était pas assez attractive pour susciter l'intérêt. Au même moment, Apple dévoilait un nouveau modèle de l'iPhone, capable de traiter des images numériques en 3D plus complexes. Awane saisit cette opportunité pour créer la première application mobile de réalité virtuelle développée pour un artiste, en incluant une expérience interactive dans la pochette du CD. A l'aide de leur téléphone intelligent et du CD, les fans pouvaient interagir avec l'artiste, prendre des photos et les partager en ligne ([comme pour cet exemple](#)). Bien entendu, ce n'était qu'une astuce que l'industrie du disque pouvait utiliser que quelques fois.

Pour Awane Jones, le futur était plus dans les réalités virtuelles que dans l'industrie de la musique. Awane a alors lancé la première entreprise de RA au Canada. Avec des clients telles que Desjardin, JP Morgan, Manulife, les Canadiens de Montréal, Universeal Pictures or Twitter, son entreprise a développé des expériences immersives et des vidéos en 360 degrés qui ont reçu des récompenses.

Phenomena

S'appuyant sur le succès de cette première entreprise, Awane a créé Phenomena, une compagnie de technologie et de divertissement qui a pour mission d'offrir des expériences localisées aux familles. En 2018, après plusieurs mois de recherche et développement, Awane et ses associés, Charles Miran et Bassil Silim-Jones ont dévoilé leur première expérience immersive : *Enter the Duat*. Ce projet se base sur le *Livre des morts*, un texte iconique de l'Égypte antique. En associant un dispositif haptique, une technologie de reconnaissance des mouvements des mains et un tapis roulant multidirectionnel, *Enter the Duat* embarque le joueur dans un voyage unique afin de sauver le monde des plans du dieu du chaos Apep.

L'objectif était de créer une expérience de haute qualité, fascinante, et à la portée de tous. On a déterminé que les familles voulaient explorer l'Égypte antique grâce à une étude de marché. L'équipe a ensuite étudié la mythologie égyptienne et en a conclu que le *Livre des morts* offrait les meilleures histoires à raconter en réalité virtuelle. L'utilisation de leur technologie propriétaire (VPX Haptics) a permis à Phenomena de calibrer parfaitement cette expérience et de la rendre tout autant accessible pour les nouveaux joueurs que pour les joueurs chevronnés. Une bonne compréhension de l'histoire et des mécaniques de jeu immersif a permis à Awane et son équipe de donner vie à *Enter the duat* comme ils l'avaient imaginé : les joueurs font intégralement partie du voyage, immergés dans le temps et l'espace.

Depuis novembre 2018, *Enter the Duat*, est présenté aux Galeries Cominar Rive Nord à Québec. Cette expérience sera aussi présentée au Grand Musée Égyptien du Caire plus tard cette année. En mars 2019, Phenomena ouvrira son kit aux développeurs intéressés. Les développeurs qui le souhaitent pourront acheter les technologies VPX Haptics et pourront les utiliser avec Unity. C'est le chemin qu'Awane souhaite suivre : Phenomena va développer ses propres expériences et offrir ses outils aux autres parties prenantes du secteur.

Le modèle naturel de la rupture

Bien qu'on voie émerger un nombre grandissant d'expériences de haute-qualité, Awane ne cache pas sa frustration quant au chemin qu'ont emprunté les réalités numériques jusqu'à présent. D'après lui, les fabricants de casque de RV ont vendu un rêve bien loin de la réalité. Si on regarde les grandes technologies de rupture (la radio, la TV, les jeux vidéo, etc.), on peut voir qu'elles ont toutes suivi le même modèle. D'abord, elles étaient inaccessibles car dispendieuses et elles n'offraient pas beaucoup de contenu. Les gens se rassemblaient à des endroits pour écouter la radio ou la télévision, ou jouer aux jeux d'arcade. Ces technologies sont devenues si populaires que les gens ont commencé à les vouloir leur propre radio, télé, ou console de jeu. Pour une raison inconnue, la réalité virtuelle n'a pas suivi ce chemin et a cherché à convaincre directement le consommateur.

Les choses deviennent enfin plus réalistes. Awane pense que les lieux de divertissement de RV/RA sont la première étape d'une évolution naturelle qui a été ignorée depuis trop longtemps. Pour un prix entre 5 \$ et 15\$, on peut profiter d'expériences immersives dans des espaces dédiés à la RV/RA. Les gens vont adorer ces expériences et voudront les revivre à la maison, mais cela prendra trois ou quatre ans selon Awane.

Détermination et patience

Montréal est probablement la meilleure ville pour développer ce genre d'expérience interactive. En plus de son bas coût de la vie, Montréal est un terreau fertile riche en ingénieurs et artistes compétents. Montréal est à l'intersection des arts et de la technologie et aussi un centre de diversité influencé par de nombreuses cultures. Sa proximité avec d'autres villes créatives comme Toronto ou New York et aussi un avantage concurrentiel.

Cependant, une bonne localisation ne suffit pas. Awane reconnaît que la RV est une industrie difficile et que les jeunes entrepreneurs doivent être prêts à souffrir, à tout donner. Il en va de même pour les investisseurs : le financement est certes basé sur la confiance mais

les investisseurs doivent oser se lancer. Comme le dit Awane : si vous n'êtes pas patient, n'investissez pas dans cette industrie, mais si vous le faites, alors vous serez les grands gagnants! Son conseil pour les personnes qui entre dans ce secteur est simple : tout faire pour réaliser de fascinants projets. Si vous ne produisez pas quelque chose de remarquable, vous allez perdre. Les mots d'ordre sont la haute qualité du contenu et une technologie sans faille.

Pour en savoir plus : <https://entertheduat.com/>

<https://thephenomena.co/>