



Pendant Ce Temps Là : Futur en Seine et VEDECOM présenteront pour la 1ère fois dans les rues de Pa

Home » ACTUS » Quand les lieux culturels se valorisent avec la réalité virtuelle

ACTUS / DATA / SO GEEK / START UP / VIDEOS

Quand Les Lieux Culturels Se Valorisent Avec La Réalité Virtuelle



Julia Luczak-Rougeaux / ⌚ 22 septembre 2015 / 💬 9 /

🔗 3



Certains casques de réalité virtuelle ne sont pas encore commercialisés que déjà plusieurs monuments ou musées proposent au public de tester cette technologie immersive. Des initiatives présentées lors de l'atelier Clic France qui a eu lieu ce matin. L'objectif ? Montrer tout l'intérêt que ce type d'immersion peut représenter pour les secteurs de la Culture et du Tourisme.

Pour tous ceux qui auraient échappé à la vague médiatique autour des **casques de réalité virtuelle**, rappelons qu'il s'agit de casques se plaçant devant les yeux et permettant de visionner une vidéo

ou une photo à 360°. Ils permettent une totale immersion, car l'image s'adapte aux mouvements de la tête de l'utilisateur (on aperçoit le ciel en regardant vers le haut par exemple). Ils se distinguent des lunettes à réalité augmentée, comme les **Google Glass** qui ajoutent une couche de virtuel à la réalité.

Si les casques de réalité virtuelle ont un avenir assuré dans le secteur des jeux-vidéo, ils se multiplieront et investiront de plus en plus celui de la Culture et donc intrinsèquement celui du Tourisme. Grégory Maubon, consultant expert en réalité augmentée et usages numériques, a rappelé que d'ici 2020, 30 millions de casques d'immersion seront vendus, soit un marché de 150 milliards de dollars (couplé à celui de la réalité augmentée).

Il existe aujourd'hui plusieurs types de casques. S'ils font beaucoup parler d'eux, la plupart ne sont pas encore commercialisés et sont encore des prototypes. Certains fonctionnent de pair avec un ordinateur : c'est le cas du fameux **Oculus Rift** de Facebook, du Playstation VR, du Razer OSVR ou de l'InfinitEye (qui offre un champ de vision de 210° environ, soit plus du double que ses principaux concurrents). D'autres fonctionnent de pair avec un smartphone placé à l'avant du casque : c'est le cas du **Samsung Gear VR**, du casque Homido ou du Cardboard, le casque en carton de Google. Les premiers offrent la meilleure des expériences, mais ils sont plus chers et sont dépendants d'un écosystème, contrairement aux seconds. En revanche, les deux types de casque présentent le même problème : ils donnent mal au cœur aux personnes ayant des soucis d'oreille interne ou lorsque les images bougent trop. On estime à 4% le taux de personnes ne pouvant pas supporter cette technologie. Il y a donc un travail à faire de la part des développeurs pour rendre l'expérience la plus réaliste possible et pour que le cerveau n'y voie que du feu. La technologie est aussi déconseillée pour le moment aux enfants de moins de 12 ans, tout simplement parce que l'écart entre les deux yeux n'est pas aussi développé que les adultes.



D'autres dispositifs de réalité virtuelle existent également. Le tumulte réalisé par Cortex Production est une salle équipée d'un écran 360° entourant les spectateurs. Elle diffuse une projection en relief et permet une interactivité multi-utilisateurs. Le projet de parc d'attractions The Void projette lui les utilisateurs dans l'univers qu'ils souhaitent et leur permet de se déplacer dans cet espace.

First look at THE VOID





Le château de Selles-sur-Cher fait resurgir le passé

Les Chemins de Phil et Lou ont créé un parcours hybride pour le château de Selles-sur-Cher. Le lieu met à disposition des visiteurs une tablette et un casque Homido au prix de 8 euros qui leur permettent à la fois de tester la réalité augmentée et virtuelle. Durant la visite, ils peuvent scanner des icônes pour déclencher du contenu en réalité augmentée. Ils peuvent également découvrir certains décors qui n'existent plus grâce au casque, comme le château au XIIe siècle ou la grande salle à manger au XVIIe.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, 70% des personnes choisissant ce complément à la visite ont plus de 60 ans. Clément Daire, business developer chez Les Chemins de Phil et Lou, explique qu'il s'agit pour eux d'un retour en enfance, leur rappelant un certain jouet baptisé View Master...

Voyage temporel au château de Selles-sur-Cher



La cathédrale de Strasbourg dévoile ses secrets

La société Holo 3 a travaillé avec Seppia Interactive et Inventive pour proposer une visite des endroits inaccessibles de la cathédrale de Strasbourg. Les utilisateurs sont équipés d'un casque Oculus Rift, d'un casque audio et d'un joystick. Ils peuvent ainsi se promener dans les tours, tout en écoutant les commentaires, en choisissant ou non d'avancer. Les deux sociétés ont choisi d'ajouter un joystick pour justement palier au mal de cœur. En décidant plus ou moins de ses mouvements, le spectateur a moins de chances de se sentir mal. Néanmoins, le dispositif ne permet pas de se déplacer où l'on souhaite, seulement de suivre un parcours pré-établi.

Du 15 octobre au 15 janvier, les visiteurs pourront tester la technologie au musée des beaux-arts, situé à côté de la cathédrale. 200 personnes ont participé à des phases d'expérimentation pour mettre le produit au point. La modélisation en 3D existait déjà, Holo 3 et Seppia Interactive l'ont donc « seulement » transformé en vidéo immersive. Le coût pour ce dispositif, sans la modélisation 3D, s'élève à 150 000 euros. Si les deux sociétés avaient dû modéliser la cathédrale, cela aurait coûté entre 400 et 500 000 euros. Un budget tout de même conséquent.

Voyage en immersion la Cathédrale de Strasbourg



Google adapte ses outils déjà existants

Le Google Cultural Institute de France est à l'origine du Cardboard, le dispositif de réalité virtuelle fonctionnant avec un smartphone... et du carton. L'objectif était de créer quelque chose de très accessible en termes d'usage et de prix : Google a publié gratuitement les plans sur Internet, sinon les marchands le proposent pour une poignée d'euros. Pour aider les personnes souhaitant créer son application mobile adaptée au Cardboard, le géant de Mountain View met à disposition une plateforme. La plupart des contenus existants sont en fait des images provenant de Google Street View ou du Google Art Project, qui sont déjà des images prises à 360°. Pour le moment, ce sont

donc principalement des photos et non des vidéos. Le château de Versailles, le musée des Arts et Métiers ou encore La Monnaie de Paris ont créé leur application avec Google. Pour aider à la prise de vue, la société a également signé un partenariat avec GoPro et son appareil Jump équipé de 16 caméras. Pour la vidéo, Google a signé un partenariat avec Youtube, qui propose désormais des vidéos à 360° visionnables avec le Cardboard.



Le musée Cap Sciences nous fait toucher les étoiles

Le musée Cap Sciences à Bordeaux a décidé de créer un espace particulier permettant aux visiteurs de s'envoler dans l'espace. Pour cela, une salle a été équipée de 20 casques Oculus Rift. Pendant 9 minutes, un film immersif permet de visiter le système solaire, tandis qu'un animateur joue les astronautes. L'expérience ne coûte que 1 à 3 euros de plus à ajouter au prix de l'entrée, mais les personnes l'ayant testé ont affirmé qu'ils étaient prêts à mettre cinq euros pour ce genre de dispositif. La mise en place du projet a coûté 80 000 euros.

Owl Perception construit l'expérience de A à Z

Enfin, la start-up Owl Perception permet de tout réaliser, de la prise de vue à la réalisation de la vidéo. Spécialisée en ingénierie d'image, jeux vidéos et le divertissement, l'équipe est capable de réaliser la scénarisation, le parcours utilisateur, la captation, la post-production à 360°, le développement d'applications, la création d'un décor en 3D et la création de l'univers audio. Rien que ça. L'intérêt de cette technologie est qu'elle fonctionne sur tous les casques, elle est cross-plateforme. La start-up est en train de développer VRTUOZ, un outil qui permet de vivre une expérience virtuelle à plusieurs, en créant son avatar à la manière de Second Life. Elle a déjà signé un partenariat avec un hôtel, pour permettre de visiter l'établissement.

TAGS: casque culture immersion monuments musée Réalité virtuelle slider

PREVIOUS POST

Open Booking : TripLink De
Concur Se Lance En France

NEXT POST

C'est Officiel : Google Se Lance
Dans La Réservation D'hôtels
Partout Dans Le Monde

9 COMMENTS

TOM, TRAVEL ON MOVE – QUAND LES LIEUX CUL...

23 SEPTEMBRE 2015 AT 11 H 55 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] [...]

QUAND LES LIEUX CULTURELS SE VALORISENT AVEC LA...

23 SEPTEMBRE 2015 AT 11 H 58 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Pour tous ceux qui auraient échappé à la vague médiatique autour des casques de réalité virtuelle, rappelons qu'il s'agit de casques se plaçant devant les yeux et permettant de visionner une vidéo ou une photo à 360°. Ils permettent une totale immersion, car l'image s'adapte aux mouvements de la tête de l'utilisateur (on aperçoit le ciel en regardant vers le haut par exemple). Ils se distinguent des lunettes à réalité augmentée, comme les Google Glass qui ajoutent une couche de virtuel à la réalité. [...]

QUAND LES LIEUX CULTURELS SE VALORISENT AVEC LA...

23 SEPTEMBRE 2015 AT 18 H 33 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] [...]

MARDI 22 SEPTEMBRE 2015: ATELIER #29 DU CLIC FRANCE SUR LE THÈME « LUNETTES ET CASQUES IMMERSIFS »: 6 INTERVENTIONS ET 5 DÉMONSTRATIONS

23 SEPTEMBRE 2015 AT 18 H 39 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Lire l'article compte-rendu de l'atelier sur le site Tom Travel [...]

TOM, TRAVEL ON MOVE – QUAND LES LIEUX CUL...

24 SEPTEMBRE 2015 AT 8 H 30 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Certains casques de réalité virtuelle ne sont pas encore commercialisés que déjà plusieurs monuments ou musées proposent au public de tester cette technologie immersive. Des initiatives présentées lors de l'atelier Clic France qui a eu lieu ce matin. L'objectif ? Montrer tout l'intérêt que ce type d'immersion peut représenter pour les secteurs de la Culture et du Tourisme. [...]

QUAND LES LIEUX CULTURELS SE VALORISENT AVEC LA...

12 OCTOBRE 2015 AT 9 H 44 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Travel On Move [...]

QUAND LES LIEUX CULTURELS SE VALORISENT AVEC LA...

5 NOVEMBRE 2015 AT 17 H 28 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Certains casques de réalité virtuelle ne sont pas encore commercialisés que déjà plusieurs monuments ou musées proposent au public de tester cette technologie immersive. Des initiatives présentées lors de l'atelier Clic France qui a eu lieu ce matin. L'objectif ? Montrer tout l'intérêt que ce type d'immersion peut représenter pour les secteurs [...]

SITOGRAPHIE | PEARLTREES

28 JANVIER 2016 AT 16 H 16 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Quand les lieux culturels se valorisent avec la réalité virtuelle. Certains casques de réalité virtuelle ne sont pas encore commercialisés que déjà plusieurs monuments ou musées proposent au public de tester cette technologie immersive. Des initiatives présentées lors de l'atelier Clic France qui a eu lieu ce matin. L'objectif ? Montrer tout l'intérêt que ce type d'immersion peut représenter pour les secteurs de la Culture et du Tourisme. Pour tous ceux qui auraient échappé à la vague médiatique autour des casques de réalité virtuelle, rappelons qu'il s'agit de casques se plaçant devant les yeux et permettant de visionner une vidéo ou une photo à 360°. [...]

LA RÉALITÉ VIRTUELLE ET LE TOURISME | PEARLTREES

6 JUIN 2016 AT 10 H 06 MIN — [RÉPONDRE](#)

[...] Plus besoin de faire 800 kilomètres ! Le Club Med vous propose de faire du ski directement à Paris, grâce à la réalité virtuelle. Club Med se lance dans la réalité virtuelle C'est une campagne de

communication rondement menée ! Le célèbre groupe touristique Club Med vient d'implanter un stand surprenant Gare de Lyon, à Paris. Une petite session de ski entre deux correspondances, ça vous tente ? Une publicité à succès L'idée du Club Med est de fédérer une nouvelle communauté autour de ses centres en montagne, à l'approche de la saison hivernale. Quoiqu'il en soit, de plus en plus de groupes feront appel à la réalité virtuelle dans les années à venir si cette campagne est un succès. A lire aussi : Vacances au ski : où louer au meilleur prix ? Quand les lieux culturels se valorisent avec la réalité virtuelle. [...]

LEAVE A REPLY

Votre adresse de messagerie ne sera pas publiée. Les champs obligatoires sont indiqués avec *

Je ne suis pas un robot

reCAPTCHA
Confidentialité - Conditions

SUBMIT COMMENT

INSCRIPTION À LA NEWSLETTER

**402**

Abonnés

1228

Fans

2852

Abonnés

82

Abonnés

Recherche...

RECHERCHER

AGENDA

 JUIN, 2016 < >

OPTIONS DE RECHERCHE

 31⁻⁴ JUIN 11ÈME ÉDITION DE NET MANAGERS
 MAI

LA REDAC



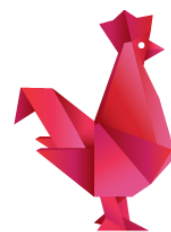


20 rue de la banque
75002 Paris

Mentions legales

- [Home](#)
- [Event](#)
- [Future Of](#)
- [#BestSeller Portugal 2016](#)
- [#Bestsellers Thaïlande](#)
- [Magazine editors](#)
- [Devenir partenaire](#)
- [Qui est TOM ?](#)
- [Contact](#)

- [E-COMMERCE](#)
- [MARKETING](#)
- [MOBILITE](#)
- [TRANSPORT](#)
- [START UP](#)
- [BUSINESS TRAVEL](#)
- [DATA](#)
- [NEXT BIG THINGS](#)
- [SO GEEK](#)
- [TOM TV](#)



COPYRIGHT © TOM 2016, TOUS DROITS RÉSERVÉS.

