



## Preuve scientifique que la technologie du mouvement D-BOX diminue le cybermalaise souvent associé à la réalité virtuelle

**Montréal, (Québec) 24 avril, 2018** – Dans une récente étude scientifique menée auprès d'utilisateurs de réalité virtuelle, la technologie du mouvement innovatrice créée par Technologies D-BOX Inc. (TSX:DBO), un chef de file du divertissement immersif, a été citée, comme principal facteur de réduction du cybermalaise.

La recherche, menée en collaboration avec le Tech3Lab<sup>1</sup> de HEC Montréal (le plus important laboratoire d'expérience utilisateur en Amérique du Nord), a testé les effets du mouvement dans un contexte de réalité virtuelle et dévoilé des résultats probants des plus prometteurs pour cette industrie en mouvement.

Dans une récente entrevue<sup>2</sup>, Pierre-Majorique Léger, titulaire de la Chaire en recherche industrielle NSERC-PROMPT<sup>3</sup> ([chaire\\_ux.hec.ca](http://chaire_ux.hec.ca)) en expérience utilisateur et codirecteur de Tech3Lab discutait des avantages de la technologie du mouvement D-BOX pour l'utilisateur et des étonnants effets secondaires qu'elle créait. « *Non seulement le mouvement contribue à réduire la sensation d'étourdissement, fréquente en réalité virtuelle, mais nous avons observé qu'il rehausse l'effet d'immersion chez l'utilisateur.* »

En résumé, lorsqu'il y a un décalage entre ce que le corps fait et ce que le cerveau pense que le corps fait, un inconfort survient. Toutefois, comme les chercheurs du Tech3Lab l'ont démontré, lorsqu'on ajoute un mouvement très précis et de haute définition à l'équation, ce mouvement s'arrime à l'expérience de simulation et « joue un tour » au cerveau qui interprète alors l'expérience comme étant réelle, laquelle, à son tour, réduit le mal du virtuel.

« Aussi grandiose et prometteuse que soit la réalité virtuelle, nous pouvons désormais affirmer avec certitude que le résultat que les fournisseurs d'effets spéciaux et les développeurs de jeux vidéos tentent d'obtenir est incomplet sans mouvement », explique Claude Mc Master, président et chef de la direction de D-BOX. « Comme l'étude le démontre, le mouvement est non seulement l'élément qui réduit les effets secondaires dont se plaignent les utilisateurs, mais il propulse la réalité virtuelle vers une expérience d'immersion totale incroyable. »

Sans surprise, l'ensemble de l'industrie suit le mouvement. Au cours des récentes années, de plus en plus d'importants joueurs du secteur de la réalité virtuelle ont intégré la technologie haute définition de D-BOX à leur processus créatif, incluant Fox, Sony Pictures, Alcon Entertainment, Ubisoft, VRC ou Dark Corners pour n'en nommer que quelques-uns. Tous ces studios ont tiré profit de l'expertise de D-BOX pour créer une expérience utilisateur unique et immersive.

L'étude s'avère une nouvelle positive à la fois pour l'industrie de la réalité virtuelle et ses utilisateurs puisqu'elle arrive à point nommé alors que tous les espoirs sont tournés vers cette nouvelle forme prometteuse de divertissement qui, selon les données de la International Data Corporation<sup>4</sup>, devrait engendrer des revenus de quelque 215 milliards de dollars partout dans le monde d'ici 2021.



### À propos de Technologies D-BOX Inc.

D-BOX redéfinit et crée des divertissements immersifs hyperréalistes en faisant bouger le corps des spectateurs et en stimulant l'imagination de ces derniers grâce à sa technologie de mouvement. Cette expertise explique les raisons pour lesquelles D-BOX a collaboré avec les meilleures entreprises du monde pour raconter des histoires captivantes. Qu'il s'agisse de films, de jeux vidéo, d'applications exploitant la réalité virtuelle, de divertissements thématiques ou de simulateurs professionnels, D-BOX a pour mission de faire vibrer le monde.

Technologies D-BOX est une entreprise canadienne ouverte dont les actions sont inscrites à la bourse de Toronto (TSX : DBO). Elle a son siège social à Montréal et possède des bureaux à Los Angeles (États-Unis) et à Beijing (Chine). D-BOX est présent dans 40 pays et sur plus de 670 écrans. [www.d-box.com](http://www.d-box.com)

Pour de plus amples renseignements :

#### **D-BOX TECHNOLOGIES INC.**

Violaine Boucher  
Directrice des communications  
(450) 442-3003 (poste 233)  
[vboucher@d-box.com](mailto:vboucher@d-box.com)

#### **RELATIONS AVEC LES INVESTISSEURS**

Glen Akselrod  
Founder Bristol Capital Ltd.  
(905) 326-1888 (poste 10)  
[glen@bristolir.com](mailto:glen@bristolir.com)

#### **Références**

- 1) <http://tech3lab.hec.ca/en/>
- 2) <https://ici.radio-canada.ca/tele/decouverte/site/segments/reportage/67620/virtuel-malaise>
- 3) <http://www.hec.ca/en/news/2017/nserc-prompt-industrial-research-chair-in-user-experience.html>
- 4) <https://www.idc.com/getdoc.jsp?containerId=prUS42959717>