

RÉALITÉ VIRTUELLE : CRÉER L'EMPATHIE HUMANITAIRE

Date du cours : ... / ... /

SE PRÉPARER À REGARDER L'ÉMISSION

- **Activité 1 : que ressentez-vous quand vous voyez des images de mouvements de réfugiés, d'épidémies ou de catastrophes naturelles à l'écran ? Êtes-vous prêts à intervenir ? Faites-vous régulièrement des dons à des ONG ? Lors de crises humanitaires ?**

IDENTIFIER LE SUJET DE L'ÉMISSION

- **Activité 2 : l'émission s'intéresse à la réalité virtuelle. Écoutez le premier extrait. Dites si les affirmations sont vraies (V) ou fausses (F).**

	V	F
1. Dans un film en réalité virtuelle, le spectateur est passif.		
2. La réalité virtuelle est une expérience riche en sensations.		
3. Pour vivre pleinement une expérience en réalité virtuelle, il faut porter un casque.		
4. Pour réaliser un film en 3D, il ne faut qu'une seule caméra.		
5. Les techniciens utilisent des logiciels pour raccorder les images.		
6. La réalité virtuelle permet aux spectateurs de voir tout autour d'eux ; l'immersion est totale.		
7. Il est possible de visionner un film en RV à l'aide d'une tablette et d'une visionneuse.		

- **Activité 3 : l'ONU participe aux premières expériences de la nouvelle technologie de réalité virtuelle. Écoutez le même extrait. Cochez les raisons pour lesquelles l'ONU réalise des courts-métrages en réalité virtuelle.**

L'ONU réalise des courts-métrages en réalité virtuelle...

<input type="checkbox"/> pour sensibiliser les gens.	<input type="checkbox"/> dans le but de promouvoir les nouveaux objectifs de développement durable dans le monde.
<input type="checkbox"/> afin de culpabiliser les dirigeants.	<input type="checkbox"/> dans l'intention de lever des fonds.
<input type="checkbox"/> dans le but de susciter l'empathie.	<input type="checkbox"/> pour que les gens n'oublient pas.
<input type="checkbox"/> afin que les téléspectateurs aient la sensation d'être dans l'histoire et comprennent ce que vivent les personnes filmées.	<input type="checkbox"/> de façon à ce que les gens s'engagent dans des actions humanitaires.
<input type="checkbox"/> de manière à ce que les films en 3D soient de meilleure qualité.	<input type="checkbox"/> de manière à inciter les décideurs à agir.

COMPRENDRE LA PROBLÉMATIQUE DE L'ÉMISSION

- **Activité 4 : l'Unicef a décidé de faire vivre l'expérience de la réalité virtuelle lors de ses collectes des fonds. Regardez le deuxième extrait. Comment réagissent les gens ? Quel bénéfice en retire l'Unicef ?**

Réaction des personnes : _____

Bénéfice : _____

→ **Activité 5 : l'Unicef a doublé l'efficacité de ses collectes de fonds grâce à des courts-métrages en réalité virtuelle. Écoutez la suite du deuxième extrait. Comment Tom Kent explique-t-il les différences entre la 2D et la réalité virtuelle ?**

Les photos ou les vidéos	La réalité virtuelle

APPROFONDIR LA PROBLÉMATIQUE DE L'ÉMISSION

→ **Activité 6 : connaissez-vous d'autres effets de la réalité virtuelle ? Des effets positifs ou négatifs ? Physiques ou psychologiques ?**

→ **Activité 7 : à la fin du reportage, Tom Kent s'interroge sur l'impact psychologique de la réalité virtuelle qu'on ne comprend pas encore complètement. En petits groupes, discutez de la réalité virtuelle à partir des questions ci-dessous. Justifiez votre point de vue à l'aide d'exemples concrets.**

1. Dans quels domaines utilise-t-on déjà ou pourrait-on utiliser la réalité virtuelle ? Pour quoi faire ? _____

2. Que pensez-vous de l'utilisation de la 3D pour sensibiliser le public à des comportements dangereux (consommer de la drogue, de l'alcool, traverser les voies de chemin de fer/de tram, etc.) ? _____

3. Que pensez-vous de l'emploi de la réalité virtuelle en journalisme ? Cela permettrait-il d'attirer un nouveau public ? _____

4. Lorsqu'on enlève les lunettes, oublie-t-on l'horreur de la situation ? L'empathie est-elle perdue ? Diminue-t-elle l'horreur vécue ? _____

5. À votre avis, une fois l'effet de mode passé, ne risque-t-on pas de s'habituer aux images et de tomber dans la banalisation ? _____
