

RÉALITÉ VIRTUELLE : CRÉER L'EMPATHIE HUMANITAIRE

Date de mise en ligne : juin 2017

Et si on touchait les gens autrement ? Échanger sur la réalité virtuelle.

- **Thème** : nouvelles technologies
- **Niveau** : B1, intermédiaire
- **Public** : adultes
- **Durée indicative** : 1 heure 40

EXTRAITS UTILISÉS

1. **1'00 → 4'42** : la réalité virtuelle au service des Nations Unies
2. **7'56 → 9'25** : l'impact de la réalité virtuelle et les questions soulevées

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Étape 1 – Se préparer à regarder l'émission	2
• Échanger sur son engagement face à des catastrophes humanitaires (activité 1)	2
Étape 2 – Identifier le sujet de l'émission	2
• Comprendre la technologie de la réalité virtuelle (activité 2).....	2
• Repérer les objectifs de l'ONU (activité 3).....	2
Étape 3 – Comprendre la problématique de l'émission	3
• Comprendre les effets et l'efficacité de la collecte de fonds de l'Unicef (activité 4).....	3
• Expliquer la différence entre la 2D et la réalité virtuelle (activité 5)	3
Étape 4 – Approfondir la problématique de l'émission	3
• Réfléchir aux effets de la réalité virtuelle (activité 6).....	3
• Échanger sur la réalité virtuelle (activité 7)	4

OBJECTIFS COMMUNICATIFS / PRAGMATIQUES

- Décrire ses émotions face à des catastrophes humanitaires.
- Expliquer son engagement lors de catastrophes humanitaires.
- Comprendre la technologie de la réalité virtuelle.
- Relever les objectifs de l'ONU.
- Comprendre les effets et l'efficacité de la collecte de fonds de l'Unicef.

- Repérer les différences entre la 2D et la réalité virtuelle.
- Échanger sur les effets de la réalité virtuelle.

OBJECTIFS LINGUISTIQUES

- Enrichir le lexique des nouvelles technologies.
- Travailler l'expression du but.
- Travailler le lexique des émotions.

OBJECTIF (INTER)CULTUREL

- Échanger sur la réalité virtuelle.

ÉTAPE 1 – SE PRÉPARER À REGARDER L'ÉMISSION

→ Échanger sur son engagement face à des catastrophes humanitaires (activité 1)

Production orale – groupe-classe – 10 min (support : fiche apprenant)

Distribuer la fiche apprenant. *Activité 1 : que ressentez-vous quand vous voyez des images de mouvements de réfugiés, de pandémies cf. enseignant ou de catastrophes naturelles à l'écran ? Êtes-vous prêts à intervenir ? Faites-vous régulièrement des dons à des ONG ? Lors de crises humanitaires ?*

Écrire le lexique au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

- Je suis toujours touché par les images de catastrophes humaines. Je suis étudiant, donc je n'ai pas beaucoup d'argent. Je ne donne pas d'argent aux ONG. En revanche, je donne régulièrement une pièce aux sans-abri dans la rue.
- Les catastrophes humanitaires me rendent très triste. J'aimerais devenir médecin pour travailler pour une ONG comme Médecins Sans Frontières. J'en suis déjà membre et je fais régulièrement des dons.
- Je dois dire que je regarde de moins en moins l'actualité, car cela me déprime. Tous les jours, c'est la même chose dans les médias. Je m'interroge : qu'est-ce que je peux faire qui soit vraiment utile pour ces gens ?
- Moi, toutes ces personnes qui souffrent par la faute de nos politiques, ça me révolte. Je ne fais pas de dons aux ONG, mais je suis bénévole dans une association qui distribue de la soupe dans les quartiers défavorisés. Etc.

ÉTAPE 2 – IDENTIFIER LE SUJET DE L'ÉMISSION

→ Comprendre la technologie de la réalité virtuelle (activité 2)

Compréhension orale – individuel – 15 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

Expliquer ou faire expliquer les termes posant problème.

Faire visionner le premier extrait de l'émission.

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

Faire comparer les réponses en binômes. Rediffuser le même extrait.

La correction est commune et orale. Noter le lexique de l'informatique et des nouvelles technologies au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

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

→ Repérer les objectifs de l'ONU (activité 3)

Compréhension orale – individuel – 15 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

Faire prendre connaissance de la consigne et des objectifs de l'ONU. Lever les difficultés lexicales.

Diffuser le même extrait.

Activité 3 : cochez les objectifs de l'ONU.

Faire comparer les réponses en binômes. Rediffuser l'extrait.

Corriger ensemble à l'oral.

Au terme de l'activité, faire repérer les termes qui expriment le but.

Pistes de correction / Corrigés :

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

pour sensibiliser les gens.

dans le but de promouvoir les nouveaux objectifs de développement durable dans le monde.

<input type="checkbox"/> afin de culpabiliser les dirigeants.	<input checked="" type="checkbox"/> dans l'intention de lever des fonds.
<input checked="" type="checkbox"/> dans le but de susciter l'empathie.	<input type="checkbox"/> pour que les gens n'oublient pas.
<input checked="" 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.

ÉTAPE 3 – COMPRENDRE LA PROBLÉMATIQUE DE L'ÉMISSION

→ Comprendre les effets et l'efficacité de la collecte de fonds de l'Unicef (activité 4)

Compréhension orale – individuel – 10 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

Faire visionner la 1^{re} partie du deuxième extrait de l'émission (7'56 - 8'31) relatif à l'impact de la réalité virtuelle.

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

Si besoin est, rediffuser l'extrait.

La correction est commune. Écrire les réponses au tableau.

Il est possible de demander aux apprenants s'ils pensent que les trois personnes ont fait un don à l'Unicef. Les amener à justifier leurs réponses.

Pistes de correction / Corrigés :

Réaction des personnes : la jeune fille se rend compte que certains enfants vivent sans biens de première nécessité comme de l'eau propre. Cette expérience lui a ouvert les yeux. L'homme est un peu déprimé par la situation des gens. La femme dit que c'est triste et qu'ils vont faire au mieux pour les aider.

Bénéfice : l'Unicef a doublé l'efficacité de ses collectes.

- Je pense que les trois personnes vont faire un don, car elles semblent sincèrement affectées et prêtes à agir.
- Je suis d'accord avec toi. En revanche, je ne sais pas si les motivations pour faire un don sont uniquement de l'empathie. Je crois que faire du bien aux autres nous procure aussi du plaisir, une certaine satisfaction.
- Pour moi, on se sent obligés de faire un don, sinon on passe pour un monstre après avoir vu la misère, alors que nous vivons dans le confort. Etc.

→ Expliquer la différence entre la 2D et la réalité virtuelle (activité 5)

Compréhension orale – individuel – 10 min (supports : fiche apprenant, vidéo)

Faire visionner la suite du second extrait de l'émission (8'32-9'25).

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

Si nécessaire, faire à nouveau visionner l'extrait.

La correction est commune. Écrire les réponses au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

Les photos ou les vidéos	La réalité virtuelle
- Quand on regarde une photo ou une vidéo, on sait qu'on est extérieur à la scène.	- La réalité virtuelle a plus grand impact psychologique que les photos ou les vidéos. - Cela touche à un niveau plus élémentaire. - On est placé dans une scène, on y est immergé. Cette immersion agit sur le cerveau d'une façon qu'on ne comprend pas encore complètement.

ÉTAPE 4 – APPROFONDIR LA PROBLÉMATIQUE DE L'ÉMISSION

→ Réfléchir aux effets de la réalité virtuelle (activité 6)

Production orale – petits groupes – 20 min (support : fiche apprenant)

Faire travailler les apprenants en petits groupes. Les inviter à effectuer des recherches sur Internet si nécessaire.

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

Leur proposer de prendre note des éléments mentionnés au sein de leur groupe.

En guise de correction, dessiner deux colonnes au tableau de manière à y reporter les avantages et les risques de la réalité virtuelle.

Mettre en commun les suggestions : à tour de rôle, chaque groupe rapporte oralement une proposition.

Pistes de correction / Corrigés :

Effets positifs	Risques
<ul style="list-style-type: none"> - Regarder un film en réalité virtuelle, c'est génial ! - Les jeux vidéo en réalité virtuelle sont vraiment chouettes ! - Cela permet de s'exposer à des situations intenses qu'on ne ferait peut-être pas en temps normal : plonger avec des requins, marcher le bord d'une falaise, etc. - On vit une scène à la première personne, pas comme un spectateur. Ce sentiment est enivrant. Etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Il y a beaucoup d'effets secondaires : nausées, maux de tête, sécheresse oculaire. - La luminosité des LED bleus est vraiment néfaste pour les yeux. - Notre cerveau est persuadé de vivre l'expérience, alors que notre corps éprouve le contraire. - Si on est cardiaque, c'est déconseillé. - Il y a aussi d'énormes risques pour les personnes épileptiques. - Il y a des dangers de cauchemars : terreur, stress après un film d'horreur par exemple. Certaines personnes peuvent même souffrir du syndrome post-traumatique comme les militaires de retour de la guerre. - On peut éprouver une perte de repère entre le monde le réel et virtuel. Cela peut générer des troubles psychologiques tels que la dépression, la violence ou la folie. Etc.

→ **Échanger sur la réalité virtuelle (activité 7)**

Production orale – petits groupes – 30 min (support : fiche apprenant)

Garder les mêmes groupes. Inciter les apprenants à réemployer l'expression du but.

Activité 7 : à la fin du reportage, Tom Kent s'interroge sur les aspects déontologiques cf enseignant liés à l'emploi de la réalité virtuelle en journalisme. En petits groupes, discutez des divers questionnements que soulève la réalité virtuelle. Justifiez votre point de vue à l'aide d'exemples concrets.

Passer dans le groupe afin de relever les erreurs pour une correction différée.

En guise de correction, proposer une discussion avec l'ensemble de la classe. Inciter le reste du groupe à confirmer ou infirmer les points de vue énoncés.

Noter quelques phrases contenant l'expression du but au tableau.

Pistes de correction / Corrigés :

1. - On utilise déjà la réalité virtuelle pour faire des jeux vidéo, par exemple le jeu Pokémon Go a eu beaucoup de succès. Je connais aussi Logo Dojo qui est un jeu d'action. On pourrait développer des jeux éducatifs afin de développer l'intelligence, les connaissances des enfants.

- J'ai vu que des étudiants en médecine l'utilisent pour faire des opérations virtuelles.

- Elle est aussi utilisée dans le but de soigner des patients souffrant de phobies ou d'anxiété sociale : les patients sont confrontés à la source de leur phobie dans un monde virtuel. Donc, ils peuvent gérer progressivement leur peur. Les résultats sont excellents.

- J'ai lu un article sur l'emploi de la réalité virtuelle de manière à diminuer la douleur des grands brûlés lorsqu'on doit laver leurs plaies. Ils voient des images de grand froid, de paysages glacés qui les aident à supporter la douleur.

- On pourrait l'utiliser de façon à créer des simulations dans l'apprentissage des langues : l'apprenant devient acteur et doit communiquer avec des personnages virtuels.

- Quand j'étais jeune, j'adorais les livres dont on est le héros, la réalité virtuelle permet de faire vivre la même expérience, mais en 3D. Etc.

2. - Je pense que c'est une excellente idée afin de sensibiliser le public. En ce qui concerne la sécurité ferroviaire, certains jeunes n'ont absolument pas conscience du danger. En employant les nouvelles technologies, on opte pour un type de communication qui est plus adapté à ce public. Je sais que c'est une forme de sensibilisation qui a été réalisée en Belgique. (<http://fr.metrotime.be/2017/04/28/actualite/infrabel-ose-methode-choc-sensibiliser-ados/>)

- Je ne suis pas sûr que ces campagnes soient plus efficaces. Elles sont choquantes et font prendre conscience du danger, mais auront-elles un effet durable ?

- En divertissant les jeunes, en leur faisant vivre l'expérience en 3D, est-ce qu'ils n'auront pas envie de vivre l'expérience dans la réalité, de sentir une émotion vive, le grand frisson ? Ainsi, l'effet serait inverse. Il y a plusieurs cas de jeunes qui ont voulu essayer ce qu'ils avaient vu dans un film.

3. - Je trouve que c'est une idée intéressante, elle fera en tout cas évoluer le journalisme.

Actuellement, beaucoup de personnes ne regardent plus les actualités, car nous sommes constamment confrontés à des catastrophes. Si le journalisme se sert de la réalité virtuelle pour toucher le public, pour créer encore plus d'angoisse, je n'en vois pas vraiment l'utilité.

- Cela permettrait de voir une actualité en immersion totale. On verrait l'événement à 360° degrés. On ne pourrait rien nous cacher.

- Je ne suis pas d'accord avec toi. Ce n'est pas parce que tu peux voir partout autour de toi, que tu vois tout. Tu vois ce qu'on veut bien te montrer. Selon moi, cela ne change pas de l'approche journalistique actuelle.

- Pour moi, cela devient du voyeurisme. Alors, c'est certain, cela va augmenter l'audimat.

- Comme la réalité virtuelle a un impact sur les émotions, certains seraient tentés de l'utiliser pour manipuler l'opinion publique. Et où est l'analyse que les journalistes devraient apporter ? Etc.

4. Je ne pense pas qu'on puisse oublier l'horreur d'une situation dès qu'on enlève les lunettes, ni que l'empathie se perde. Est-ce que nous serons capables de supporter au quotidien d'être confrontés à la misère et aux catastrophes humanitaires ? Notre cerveau, notre inconscient, occultera des événements dans le but de nous protéger.

- Je ne sais pas s'il y a une grande différence entre éteindre l'écran d'une télévision et enlever des lunettes. Il est quand même prouvé que la 3D nous touche plus profondément. Par conséquent, l'empathie va peut-être durer plus longtemps. Etc.

5. - Je suis persuadé que la réalité virtuelle n'est pas un effet de mode, ce n'est que le début. Je pense que beaucoup d'entre nous ont des images du film Matrix en tête. On ne s'habitue pas à de telles images.

- Comme la réalité virtuelle agit sur notre cerveau, je ne pense pas que nous puissions tomber dans la banalisation. Il est vrai que nous nous sommes « habitués » aux images choquantes des réfugiés naufragés que l'on voit à la télévision ou aux images d'enfants squelettiques en Afrique de l'Est sur les affiches de la Croix-Rouge. Toutefois, comme le précise Tom Kant, la réalité virtuelle agit à un autre niveau.

- Est-ce que nous ne risquons pas de devenir dépendants de ces sensations fortes ? Comme un drogué, nous aurons peut-être besoin de doses d'émotions de plus en plus fortes. Etc.

Pour aller plus loin :

Projeter à l'écran la page d'Arte répertoriant les films en 3D proposés par la chaîne : <http://future.arte.tv/fr/tags/360deg>

Inviter les apprenants à commenter le choix des films. Leur demander s'ils ont déjà vu des films en réalité virtuelle et s'ils souhaiteraient regarder les films réalisés par l'ONU *Clouds Over Sidra* ou *Waves of Grace*.

Il est possible de traiter l'article sur l'usage de la réalité virtuelle en journalisme *L'info en 360° : réel apport ou course aux nouvelles technologies ?* (<http://future.arte.tv/fr/linfo-en-360deg-reel-apport-ou-course-aux-nouvelles-technologies>). Amener les apprenants à réfléchir aux risques d'un reportage sans filtre journalistique.