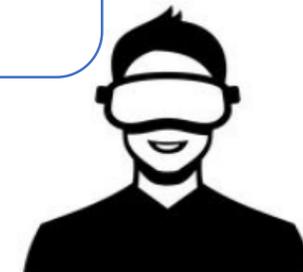


# Réalité Virtuelle & Emotion

Mieux **comprendre** comment fonctionne la réalité virtuelle c'est mieux **protéger** ses utilisateurs !



## But de la recherche

Nous voulons comprendre, grâce à cette étude, la façon dont ce type d'expérience peut générer des **émotions**, des **comportements** et des **souvenirs**. Le but est aussi de contribuer à l'élaboration d'une **charte d'utilisation** adaptée à la réalité virtuelle afin de protéger les jeunes utilisateurs à la manière de la charte PEGI pour les jeux vidéo.



## Participant.e.s recherché.e.s

Nous recherchons des **jeunes âgés de 10 à 14 ans, francophones** et volontaires pour participer à cette étude.



## L'expérience

Réalisation de tâches **comportementales** simples avec un casque de réalité virtuelle et des manettes avec mesure de l'activité cardiaque (grâce à un petit capteur sur l'oreille), mesures totalement **indolores**. La durée de l'étude est d'environ 1h45. Le **Comité de Protection des Personnes** a émis un avis favorable pour la réalisation de cette étude.

## L'équipe de recherche

**Lénaïc CADET**, étudiante en Doctorat de Sciences Cognitives et psychologue spécialisée en neuropsychologie de l'enfant, Thèse dirigée par **Hanna CHAINAY**, Professeure des Universités, au Laboratoire d'Étude des Mécanismes Cognitifs (EMC) de l'Université Lumière Lyon 2.



## Lieu et date

- Université Lyon2 - Campus Porte des Alpes, Bron
- La semaine ou le samedi selon disponibilités
- jusqu'à **Février 2020**



## Contact

Pour toute demande de renseignements ou inscription à l'étude :

[lenaic@vr-connection.com](mailto:lenaic@vr-connection.com)

06.74.93.50.01.



— université  
— LUMIÈRE  
— LYON 2

