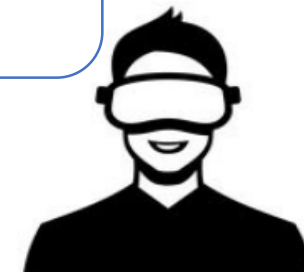


Réalité Virtuelle & Emotion

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

06.74.93.50.01.



emc

— université
— LUMIÈRE
— LYON 2

