
Virtuellement heureux : L'influence de l'immersion, des contenus sociaux et non sociaux sur l'induction d'émotions positives

Katarina Pavic^{*1,2}, Dorine Vergilino-Perez³, Thierry Gricourt , and Laurence Chaby^{*2}

¹Vision Action Cognition – Université de Paris : EA7326 – France

²Institut des Systèmes Intelligents et de Robotique – Sorbonne Université, Centre National de la Recherche Scientifique : UMR7222 – France

³Vision Action Cognition – Université Paris Descartes - Paris 5 : EA7326 – France

Résumé

Les Casques de Réalité Virtuelle (cRV) se sont démocratisés et sont devenus plus abordables ces dernières années. Grâce au fort sentiment de présence et d'immersion qu'ils procurent, ces casques ont un grand potentiel en tant qu'outil permettant de favoriser le bien-être utilisateur, notamment en s'en servant comme matériel inducteur d'émotions positives. Cependant, l'efficacité supposée supérieure des cRV pour induire des émotions positives reste à être confirmée par rapport à l'écran, traditionnellement utilisé pour induire des émotions par vidéo. La présente étude porte donc sur l'induction d'émotions positives par vidéo 360° projetée sous un cRV ou un écran d'ordinateur, avec l'idée innovante d'étudier l'influence des contenus des vidéos, c'est-à-dire des scènes sociales et non sociales (paysages) sur les émotions induites. Pour cela, 28 étudiants en bonne santé ont été recrutés. Tous les participants ont visionné des vidéos à contenu social et non social sur un écran d'ordinateur et sous un cRV, et leurs réactions physiologiques ont été enregistrées tout le long de la passation. À la fin de chaque vidéo, les participants répondaient à des questionnaires portant sur les émotions et le sentiment de présence ressentis. Les résultats préliminaires montrent que la RV est perçue comme induisant des émotions plus positives et intenses par rapport à la présentation sur écran. Les vidéos de contenu social sont également perçues comme étant plus positives et intenses que les contenus non sociaux. Les résultats préliminaires des données physiologiques mettent en évidence une décélération du rythme cardiaque et une baisse du niveau de conductance cutanée plus importante pour les contenus non sociaux en RV que sur écran. Ces premiers résultats sont encourageants dans le cadre de l'induction d'émotions positives à travers la RV, notamment dans l'optique de permettre et améliorer l'accès au bien-être à des utilisateurs plus vulnérables et/ou isolés.

*Intervenant