

RISques COTiers et REalité Virtuelle (2021-2024)

Pauline Letortu

Rivalenn Ruault

Ronan Querrec

Maxime Kerneç

Frédéric Devillers

Mathias Rouan

Manuelle Philippe

Nicolas Le Dantec



Qu'est-ce que la Réalité Virtuelle (RV) ?

=> Se définit par l'immersion et l'interaction de l'utilisateur pour qu'il puisse réaliser une tâche dans un environnement virtuel (Fuchs, 2016)

La RV peut rassembler les deux volets de la culture du risque (l'information et l'adaptation des comportements) dans l'objectif de l'améliorer par le tétraptique « discussion/compréhension/engagement/ action ».

Sans danger pour l'utilisateur, il est possible de revivre un aléa passé ou vivre un aléa imaginé qui permettrait :

- 1) d'acquérir de la résilience protectrice en termes de dommages matériels et psychologiques (Goutx, 2012) ;
- 2) de faciliter le dialogue et la réflexion entre les différents acteurs (des décideurs publics aux habitants) sur la réduction des risques et l'adaptation aux risques (Jude et al., 2015 ; Calil et al., 2021).

Déjà des expériences de visualisation intéressantes avec REVE-Cot (coord. S. Costa)...



... mais sans co-construction et interaction, sur un seul aléa, uniquement pour les élus...

Problématiques :

Est-ce que la réalité virtuelle peut permettre d'améliorer l'acculturation de différents publics aux aléas côtiers d'érosion des falaises et de submersion marine ?

Si oui, quels sont les changements de pratiques observés et durables ?

- Public visé : habitants, élus et gestionnaires représentatifs des acteurs des territoires
- Deux sites d'étude : érosion des falaises à Plougonvelin, submersion marine à Guissény
- Durée du projet : 3 ans (nous sommes à la 2^e année de projet)

Où en sommes nous ?

Les étudiants M2 EGEL ont identifié pour chaque aléa, la commune (Plougonvelin pour l'érosion, Guissény pour la submersion), le point de visualisation et les différents scénarios possibles.

Les étudiants de l'ENIB ont avancé sur le démonstrateur de Plougonvelin.



Démonstrateur sur tablette ou dans le CAVE.

Quels sont les objectifs de cette année ?

- 1) de proposer des idées de scénarios d'aléas avec les étudiants de l'ENIB ;
- 2) de les soumettre aux élus, gestionnaires, habitants pour le bon déroulement du projet de réalité virtuelle ;
- 3) d'établir en détail l'expérience virtuelle retenue par commune et les moyens pour privilégier l'interactivité de l'expérience ;
- 4) de collecter sur le terrain les éléments manquants aux bases de données, nécessaires à la simulation des aléas érosion et submersion ;
- 4) de proposer une première simulation par commune ;
- 5) de restituer des nouvelles données aux étudiants ENIB

Originalités du projet :

- Mieux connaître les aléas côtiers, que ce soit l'érosion ou la submersion ;
- Explorer la réalité virtuelle avec des spécialistes du CERV ;
- Rencontrer les gestionnaires sur le terrain pour coconstruire les scénarios ;
- Réfléchir à comment mener à bien un projet d'acculturation pour des publics variés ;
- Travail en pluridisciplinarité.