



## La réalité virtuelle pour la formation des détenus

### Lettre d'information n°2 - 2021/09

La **réalité virtuelle pour la formation des détenus**, est une initiative de [Greta du Velay](#) (FR), CIRE, [Centre d'Iniciatives per a la Reinserció](#) (ES), [Innovative Prison Systems](#) (PT) et [SQLearn](#) (GR) soutenue par le programme Erasmus+ de la Commission européenne (2020-2022).

#### Notre projet

Le projet *Virtual Reality for Training Inmates* (ViRTI) est né de la nécessité d'élargir l'offre de formation aux détenus, qui ont un accès limité aux plateaux techniques et aux entreprises. Ainsi, ViRTI vise à utiliser la réalité virtuelle pour pallier le manque de ressources dans les prisons, avec une application dans le secteur du bâtiment pour en connaître les différents métiers, leurs conditions d'exercice et leurs exigences. En outre, les fonctions d'interactivité et de ludification intégrées au contenu d'apprentissage devraient attirer davantage de participants et maintenir leur motivation, réduisant ainsi le taux d'abandon.

#### Qu'est-ce que la réalité virtuelle ?

La réalité virtuelle permet de s'immerger dans un monde artificiel créé numériquement. Il peut s'agir d'une reproduction du monde réel ou d'un environnement construit. L'expérience est à la fois visuelle et auditive grâce à un casque à haute résolution avec un large champ de vision et, dans certains cas, haptique avec la production d'un effet de retour. Lorsque l'utilisateur est équipé d'interfaces telles que des gants ou des vêtements, il peut éprouver des sensations liées au toucher ou à certaines actions (coup, impact...). Cela permet aux apprenants d'expérimenter par immersion différentes situations et contenus de format.

#### Pourquoi utiliser la réalité virtuelle dans les environnements de formation ?

- Les apprenants peuvent s'engager dans des scènes virtuelles et faire face à des risques dans un environnement sûr où ils peuvent prendre des décisions qui n'ont pas d'impact sur les équipements, les travailleurs ou les clients. Ils peuvent ainsi développer des compétences dans des domaines qui seraient trop dangereux, trop coûteux ou nuisibles pour être étudiés autrement.
- Elle peut accroître la motivation à apprendre et la motivation à participer aux activités d'apprentissage, notamment grâce aux fonctions d'interaction et de ludification rendues possibles dans les environnements virtuels.
- Elle permet de capter et de maintenir l'attention des apprenants, ce qui se traduit par une meilleure rétention des informations.
- Les apprenants peuvent acquérir une expérience pratique dans des activités telles que l'assemblage de produits et le fonctionnement de machines complexes. Ils peuvent se déplacer et utiliser des contrôleurs pour saisir, pousser et explorer des objets virtuels. La réalité virtuelle évite d'avoir recours à des machines coûteuses et permet également de suivre l'évolution des technologies.
- Elle facilite l'acquisition de compétences professionnelles : Par exemple, le personnel de la chaîne d'approvisionnement peut être placé sur une chaîne de production virtuelle pour s'entraîner à



positionner correctement des articles. Le logiciel peut identifier et corriger les erreurs, ce qui permet aux stagiaires de réaliser correctement l'activité dans le monde réel.

- Comme nos processus moteurs et visuels sont liés, les théories de la cognition affirment que les indices physiologiques et les interactions dans un monde virtuel pourraient stimuler un niveau supérieur de traitement cognitif.

### Utilisation de la réalité virtuelle avec les détenus

Ces dernières années, les usages de la réalité virtuelle en milieu carcéral ont augmenté et se sont diversifiés :

- Utilisations thérapeutiques
  - combattre le stress et l'anxiété
  - agir contre la dépendance à l'alcool et aux drogues en s'appuyant sur la thérapie par exposition
  - traitement des acteurs de violence sexiste en vivant le crime « à la place » de la victime
- Utilisations culturelles (par exemple, pour participer à une pièce de théâtre)
- Développer les compétences sociales et comportementales par le biais de la narration.
- Maintenir un lien avec la famille qui est filmée avec une caméra à 360°.
- Préparer la sortie des condamnés à de longues peines pour développer leur conscience du monde.
- Découvrir des métiers sur la base de vidéos à 360°.
- Prévenir la récidive en travaillant sur un projet de vie satisfaisant

### Le potentiel de la réalité virtuelle pour l'éducation et la formation en milieu carcéral

Bien que tous les experts et praticiens soulignent les avantages potentiels de la réalité virtuelle pour l'éducation et la formation des détenus, nous n'avons pu identifier aucune initiative visant les compétences professionnelles, mais seulement quelques-unes visant à développer les compétences générales. Parmi elles :

- [STEPS](#), *Supporting Ties in the Education of Prisoners*, pour développer l'estime de soi par la compréhension de son comportement et de ses motivations (soutenu par Erasmus+).
- [TRAIVR](#), *Training of Refugee Offenders by Virtual Reality* pour améliorer leurs capacités d'adaptation (résolution de problèmes et régulation des émotions), soutenu par Erasmus+.
- Au centre pénitentiaire de Lledoners, des compétences non techniques (compétences sociales, restructuration cognitive, résolution de problèmes, maîtrise des émotions, valeurs et estime de soi) est développé en élaborant une histoire dans un environnement 3D basé sur des vidéos à 360°.

Si vous voulez en savoir plus sur ces activités et lire le rapport sur la réalité virtuelle pour l'éducation et la formation dans les prisons, avec des études de cas en Europe et ailleurs et prendre conscience des exigences pour intégrer la réalité virtuelle dans votre offre de formation :

Visitez notre site web : <https://virtual.reality.for.inmates.training/>

Contact: Greta du Velay / +33 471 098 030 / [cri@velay.greta.fr](mailto:cri@velay.greta.fr)



*Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'il contient.*