

## **Réalité virtuelle et expérience culturelle: vers une analyse empirique de l'impact des nouvelles technologies**

Nicola BELLINI, Groupe Sup de Co La Rochelle, 102 Rue de Coureilles, 17000 La Rochelle.  
Email: [bellinin@esc-larochelle.fr](mailto:bellinin@esc-larochelle.fr)

Massimo BERGAMASCO, Percro Lab, Scuola Superiore Sant'Anna, piazza Martiri della Libertà 33, 56125 Pisa (Italie). E-mail: [m.bergamasco@sssup.it](mailto:m.bergamasco@sssup.it)

Rémi BREHONNET, Groupe Sup de Co La Rochelle, 102 Rue de Coureilles, 17000 La Rochelle. E-mail : [brehonnetr@esc-larochelle.fr](mailto:brehonnetr@esc-larochelle.fr)

Marcello CARROZZINO, Percro Lab, Scuola Superiore Sant'Anna, piazza Martiri della Libertà 33, 56125 Pisa (Italie). E-mail: [m.carrozzino@sssup.it](mailto:m.carrozzino@sssup.it)

Joëlle LAGIER, Groupe Sup de Co La Rochelle, 102 Rue de Coureilles, 17000 La Rochelle.  
Email: [lagierj@esc-larochelle.fr](mailto:lagierj@esc-larochelle.fr)

### **Résumé**

Cet article analyse l'émergence et l'impact de nouvelles technologies virtuelles sur la valorisation de l'expérience culturelle dans le domaine du patrimoine culturel. Dans cette démarche, nous nous référons, en particulier, à une « famille » de technologies développées au sein d'une filière de recherche axée sur la « robotique perceptuelle ». Dans une première phase, trois projets pilotes ont été analysés sous forme d'une étude qualitative exploratoire : la numérisation d'une oeuvre d'art picturale, l'installation d'un système de réalité virtuelle haptique et la reconstruction numérique d'une représentation d'opéra. Dans une seconde phase, une étude quantitative complémentaire a été menée afin d'approfondir les premiers résultats enregistrés. Cette recherche a porté sur à une exposition proposée dans une galerie à Viareggio (Italie), avec la mise en place d'un dispositif d'immersion virtuelle complet. Nous explorons, dans ce contexte, l'impact du phénomène d'immersion sur la satisfaction du public, en étudiant plus précisément le rôle joué par les émotions et l'interaction sociale lors de l'expérience vécue.

**Mots-clés:** expérience, réalité virtuelle, émotions, interaction, immersion, tourisme et patrimoine culturel