

# La réalité virtuelle au service de la prévention des risques en grande distribution

Dr Sophie MULLER, médecin du travail  
 Dr Béatrice TRAMPOL, médecin du travail  
 Dr Karine CHATELAIN, médecin du travail  
 Dr Vincent GASSMANN, médecin du travail  
 Dr Jean Michel WENDLING, médecin du travail  
 Dr Sylvain PEREAUX, médecin du travail

Equipes pluridisciplinaires de **AST67, ACST, STSA, SiST, AGESTRA, ASTME**  
**DREETS Grand Est • CARSAT Alsace Moselle**

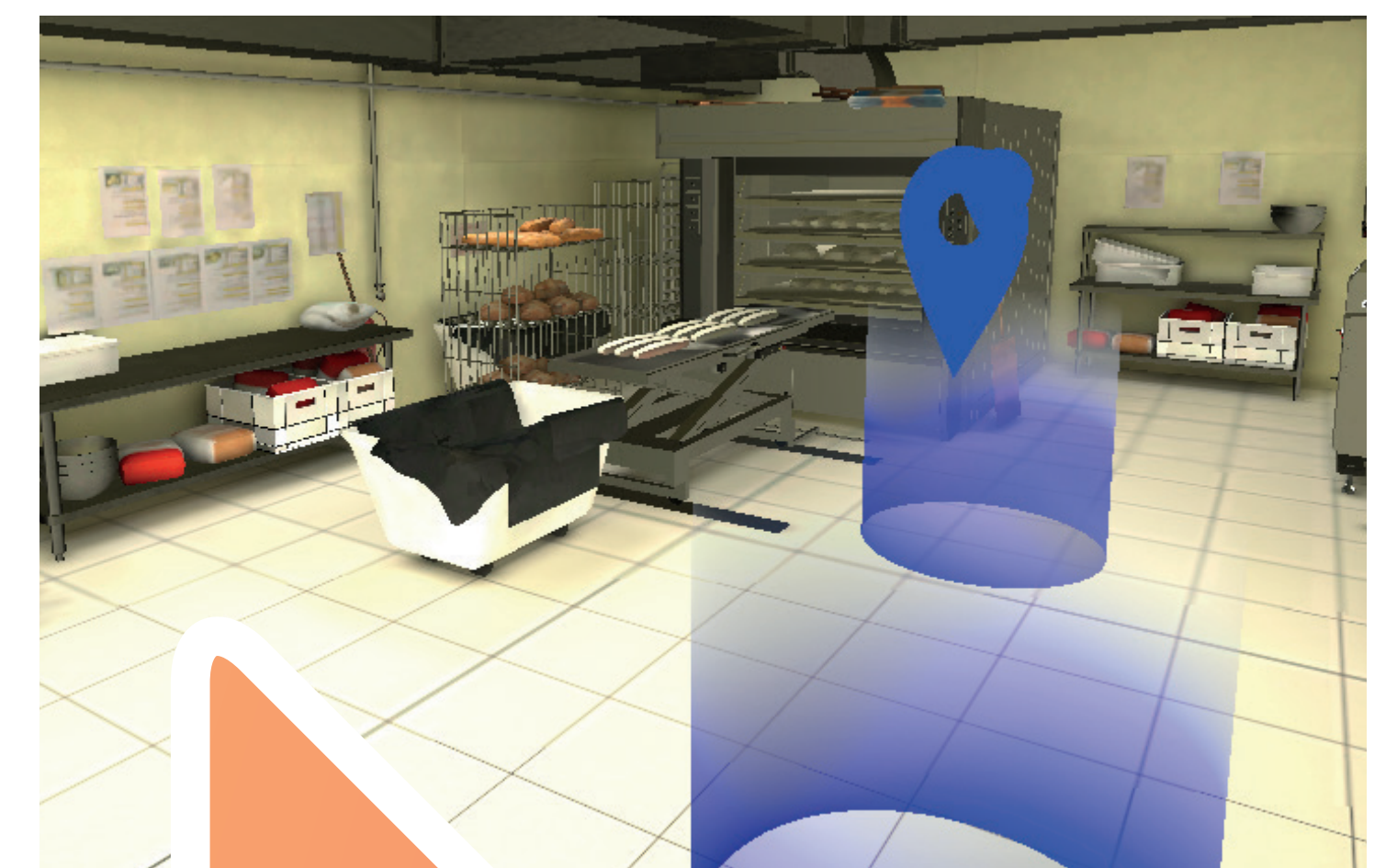
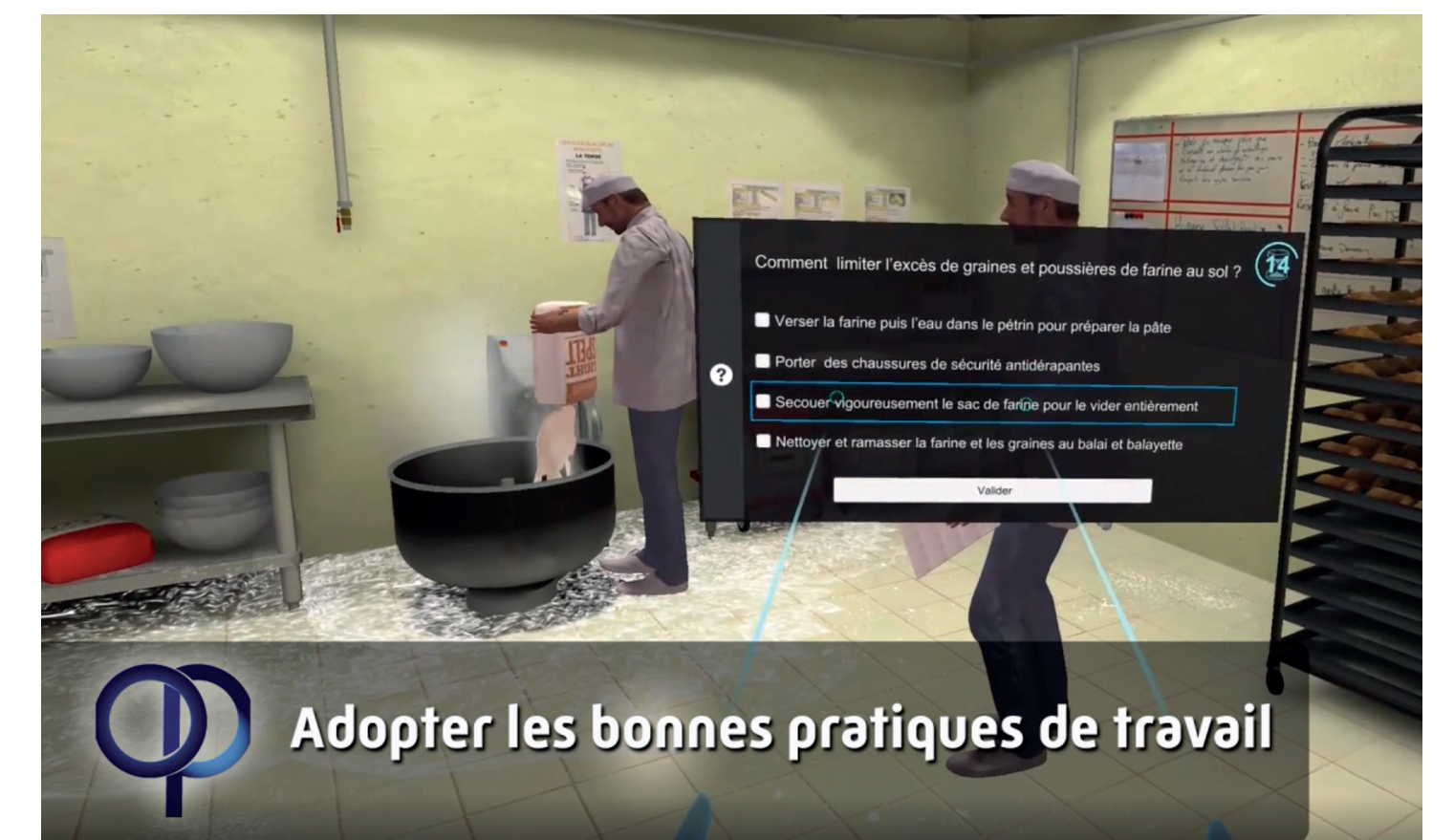
Un groupe de travail pluridisciplinaire composé de la **CARSAT ALSACE MOSELLE**, de plusieurs **SPSTI** des départements **57, 67 et 68** et de la **DREETS GRAND EST** s'est lancé dans la création d'un **support de formation en réalité virtuelle pour les salariés, les encadrants et les chefs d'entreprise** du secteur de la grande distribution.



## Méthodologie utilisée

La création de l'outil d'expérimentation virtuelle a nécessité différentes étapes en collaboration pluridisciplinaire :

- **Modélisation d'un supermarché** par l'INSA (Institut National des Sciences Appliquées) Strasbourg
- Rédaction de **19 scénarios pédagogiques** par le groupe de travail avec participation d'enseignants de l'Education Nationale
- **Création d'un logiciel** outil de réalité virtuelle par le prestataire Holo3
- **Mise à disposition du logiciel et du matériel** (casques de réalité virtuelle, manettes, ordinateurs portables) aux différents partenaires



## Application en entreprise

La création de l'outil d'expérimentation virtuelle a nécessité différentes étapes en collaboration pluridisciplinaire :



**Etude préalable des postes et conditions de travail** dans l'entreprise à l'aide des 13 fiches de prescription par rayon réalisées par le groupe de travail



**Synthèse et restitution** des observations faites à l'employeur



Propositions d'actions :

- Actions d'amélioration des postes et conditions de travail
- **Formation** des salariés et managers à l'aide de l'outil de réalité virtuelle

## Avantages

- La réalité virtuelle capte la curiosité de tous.
- Le côté immersif favorise une **expérience pédagogique marquante** au travers de la mobilisation de multiples canaux sensoriels (vue, ouïe, proprioception) favorisant l'apprentissage. L'apprenant intègre les bonnes pratiques par l'expérience virtuelle.

