

# MALE RÉALITÉ[S]

LIVRET



@BiblioPôle

# SOMMAIRE

---

PRÉSENTATION .....	3
LISTE DU MATÉRIEL .....	4
GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE.....	6
PRISE EN MAIN DE LA PLAYSTATION 5 .....	7
PRISE EN MAIN DU CASQUE DE REALITÉ VIRTUELLE PLAYSTATION VR2 .....	8
PRISE EN MAIN DE L'EXPOSITION PIAFS ! .....	18
PISTES DE MÉDIATION.....	20
RESSOURCES .....	21

# PRÉSENTATION

---

Plongez dans l'univers immersif de la *malle Réalité[s]* ! Grâce au casque PlayStation VR2, à l'exposition interactive *Piafs!*, ainsi qu'aux dessins animés et explorations ludiques sur tablettes, vivez des expériences enrichissantes alliant réalité augmentée et réalité virtuelle. Conçue comme un outil de médiation innovant, la *malle Réalité[s]* favorise la découverte, l'apprentissage et l'appropriation des usages numériques, tout en ouvrant l'accès à de nouvelles formes de narration et de transmission des savoirs.

## Contenu

La malle Réalité[s] se compose de :

- 1 console PlayStation 5
- 1 casque de réalité virtuelle PlayStation VR 2
- 15 cadres en bois
- 1 TV
- 1 meuble TV
- 2 tablettes iPad
- Sélection de documents dont des coloriages animés

## Public

Tout public (sauf casque PS VR2 à partir de 12 ans)

## Valeur d'assurance

4300 € pour l'outil

## Réalisation

Le BiblioPôle

# LISTE DU MATÉRIEL

---

## CONTENANTS

- 1 caisse transparente de 54 L contenant –
  - Une partie du matériel de jeux vidéo
  - 2 cadenas antivol avec 2 clés
  - 1 produit nettoyant pour écrans et 1 lingette
- 1 flight-case contenant –
  - **1 TV**
  - 1 télécommande
  - 1 câble d'alimentation
  - 1 multiprise

## RESSOURCES

- 1 pochette contenant 1 livret (liste du matériel, guide de démarrage rapide, pistes de médiation, ressources)
- Sélection de documents, dont –
  - 5 Cahiers de dessin animé (*Toulouse-Lautrec : le cirque / Il était une fois... la vie / Les Fables de La Fontaine / Léonard De Vinci / Les contes d'Andersen*) ; 2 albums Wakatoon (*Boule et Bill / Lucky Luke*) ; *Ecoute les oiseaux*

## PLAYSTATION 5

- **1 console Playstation 5** avec – (1)
  - 1 câble d'alimentation (2)
  - 1 câble HDMI (3)
  - 4 manettes DualSense (4)
  - 2 supports pour socle horizontal (5)
  - 1 station de recharge pour manette DualSense avec –
    - 1 câble d'alimentation, 1 boîtier d'alimentation (6)
  - 1 câble USB-C vers USB-A (7)
  - 1 câble USB-C vers USB-C (8)



1.



2.



3.



## CASQUE DE RÉALITÉ VIRTUELLE PLAYSTATION VR2

- 1 casque PS VR 2 avec –** (1)
  - 2 manettes PS VR2 Sense (2)
  - 1 station de recharge pour manette PS VR2 Sense avec – (3)
    - 1 câble d'alimentation, 1 boîtier d'alimentation
  - 2 adaptateurs de recharge sur les manettes
  - 1 pochette de transport
  - 1 casque audio filaire



## EXPOSITION PIAFS !

- 15 cadres en bois.** Dimensions : 34 cm x 44 cm (L x H)

## TABLETTES

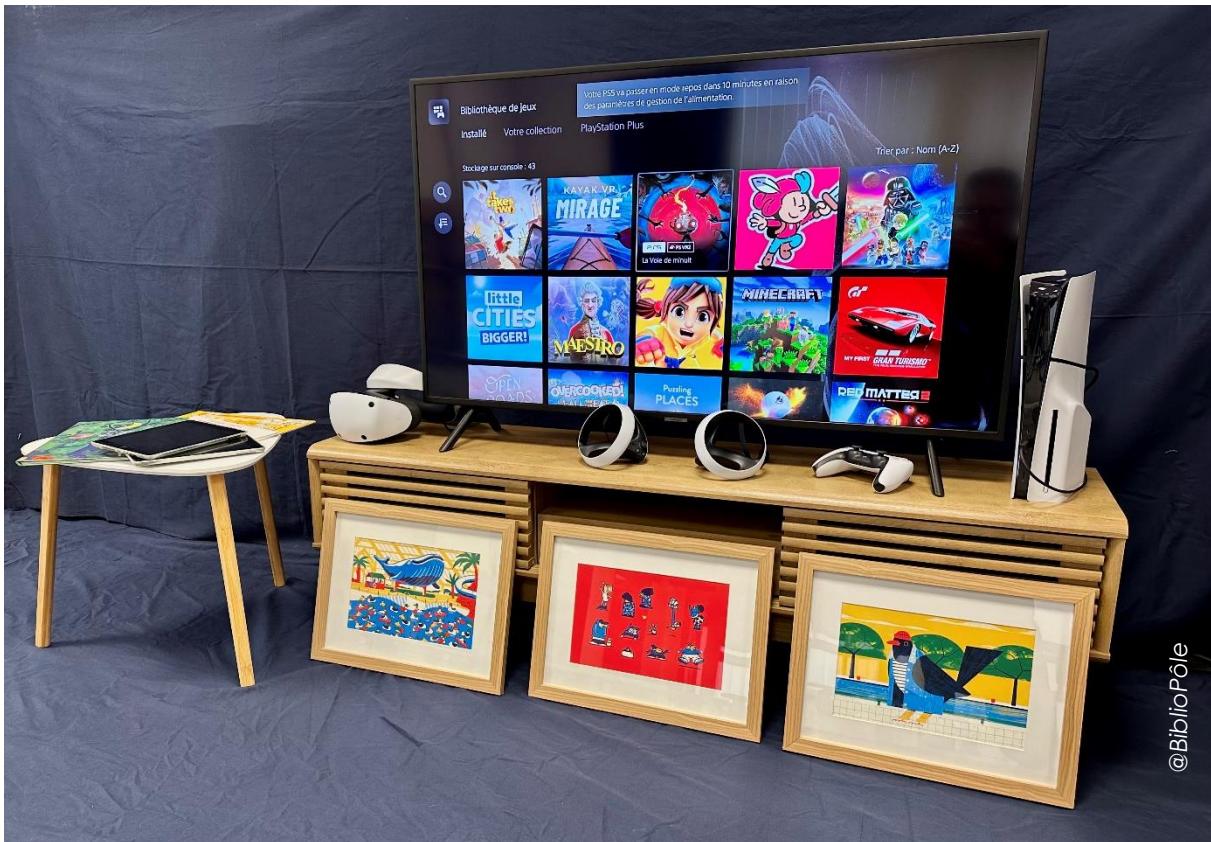
- 2 tablettes iPad 6<sup>ème</sup> génération avec –**
  - 2 boîtes de rangement, 2 câbles Lightning vers USB-A, 2 prises secteur
- 1 adaptateur Lightning AV numérique**

## MEUBLE TV

- Dimensions : 150cm x 35 cm x 44 cm (L x l x H)
- Poids : 25 kg

# GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

---



@BiblioPôle

Avant toute manipulation, veuillez lire attentivement les informations relatives à la bonne utilisation de chaque appareil. Celles-ci sont disponibles sur la documentation officielle fournie avec le matériel.

## PRISE EN MAIN DE LA PLAYSTATION 5



### L'écran TV

La télévision est transportée dans une flightcase noire. Manipulez-la à deux si possible et retournez-la délicatement sur le meuble TV.

Branchez le câble d'alimentation secteur au dos de l'écran.

### La PlayStation 5

Branchez le câble d'alimentation **(2)** au dos de la console. Reliez la console à l'écran avec le câble HDMI **(3)**.

Si vous posez la console sur le côté, pensez à utiliser les supports pour socle horizontal **(5)** pour une meilleure stabilité.

Pour recharger 1 manette, utilisez le câble USB **(8)** en utilisant l'un des ports USB de la console. Une station de recharge **(6)** est aussi présente pour recharger deux manettes à la fois.

# **PRISE EN MAIN DU CASQUE DE REALITÉ VIRTUELLE PLAYSTATION VR2**

## **AVERTISSEMENT**

**La réalité virtuelle peut être source de sensations de nausées, voire de vertiges (« motion sickness »), il conviendra à chacun d'adapter sa pratique.**

**L'utilisation du casque de réalité virtuelle est déconseillée aux moins de 12 ans.**

### **Styles de jeu VR pris en charge**



Il existe trois styles de jeu VR. Certains jeux et certaines applications nécessitent un espace de jeu plus vaste selon le style de jeu VR pris en charge :

#### **➤ Déplacements dans la pièce**

Un espace de jeu minimum de  $2\text{ m} \times 2\text{ m}$  est nécessaire pour que le joueur puisse se déplacer librement. Avant tout achat nécessitant spécifiquement le style de jeu VR avec déplacements dans la pièce, assurez-vous que vous disposez de l'espace de jeu minimum requis car, dans le cas contraire, l'expérience ou le jeu ne pourront pas commencer.

#### **➤ Assis**

Un espace minimum de  $1\text{ m} \times 1\text{ m}$  est nécessaire pour jouer en position assise. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace pour bouger les bras librement si nécessaires.

#### **➤ Debout**

Un espace minimum de  $1\text{ m} \times 1\text{ m}$  est nécessaire pour jouer en position debout. Assurez-vous que vous disposez de suffisamment d'espace pour bouger les bras librement si nécessaires.



**Casque PS VR2 requis**



**Manettes PS VR2 Sense requis**

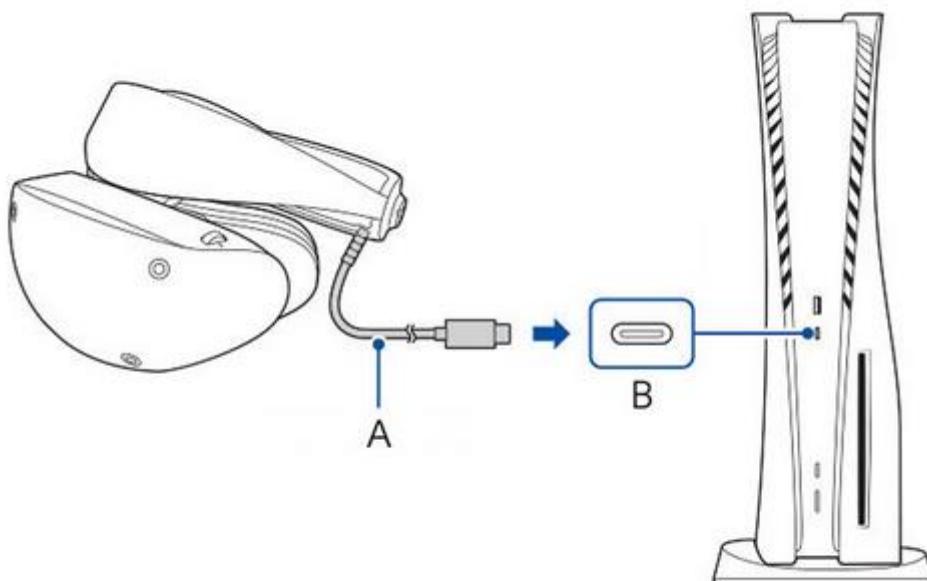
Les guides ci-dessous sont issus de l'assistance officielle de PlayStation, disponible à cette adresse :

- <https://www.playstation.com/fr-fr/support/hardware/ps-vr2-set-up/>
- <https://www.playstation.com/fr-fr/support/hardware/adjust-ps-vr2-headset/>

## COMMENT CONFIGURER VOTRE CASQUE PS VR2 ?

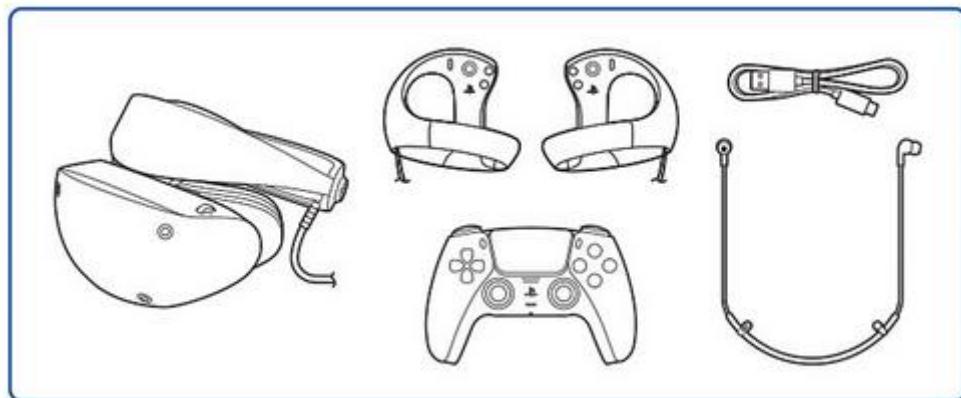
### Étape 1- Raccorder votre PS VR2

1. Utilisez le câble USB Type-C (A) fourni avec votre système PS VR2 pour connecter le casque au port USB-C (B) situé à l'avant de votre console PlayStation 5.



1. Appuyez sur la touche d'alimentation de votre console PS5.
2. Appuyez sur la touche d'alimentation (C) de votre casque PS VR2.  
Vérifiez que le câble du casque VR est inséré correctement entre la visière-écran et l'arceau.
3. Appuyez sur la touche d'alimentation (C) de votre casque PS VR2.  
Vérifiez que le câble du casque VR est inséré correctement entre la visière-écran et l'arceau.

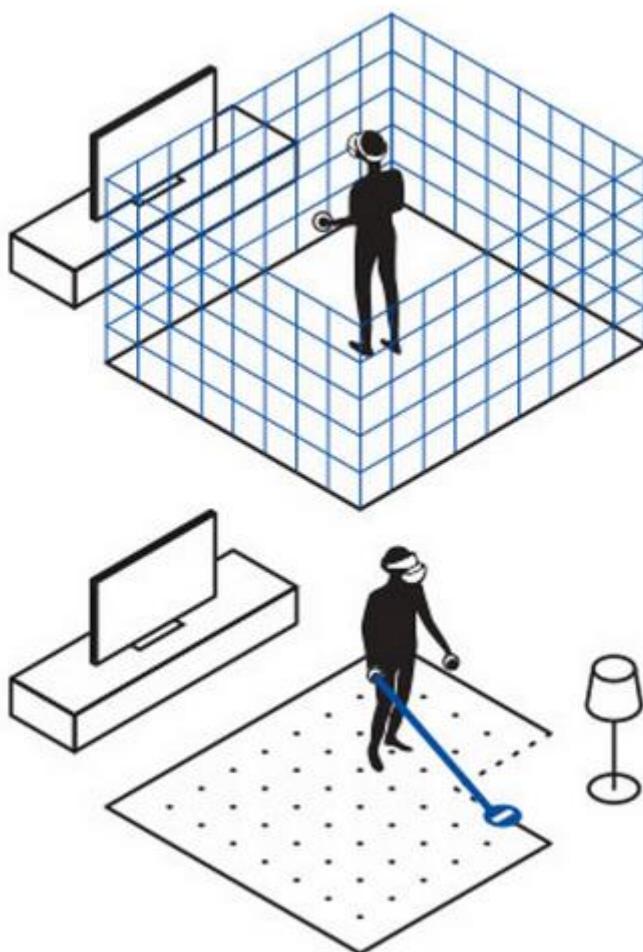
4. Assurez-vous de disposer des accessoires requis pour la configuration.



5. Équipez-vous de votre manette sans fil DualSense fournie avec votre console PS5 et suivez les instructions à l'écran.

## Étape 2 - Configurer un espace de jeu PS VR2

1. Allumez votre PS VR2, accédez à l'écran d'accueil et sélectionnez **Paramètres > Accessoires > PlayStation VR2**. Vous pouvez également accéder à ce menu depuis le centre de contrôle.
2. Sélectionnez **Espace de jeu** et faites vos sélections dans les paramètres suivants.
  - Définir l'espace de jeu  
Cette option réinitialise l'espace de jeu lorsque vous devez modifier votre espace de jeu ou définir un espace de jeu temporaire.
  - Définir la hauteur du plancher
  - Sensibilité de l'affichage des limites  
Définissez la sensibilité de l'affichage des limites de votre espace de jeu lorsque vous vous en approchez. Pour afficher les limites plus tôt, réglez la sensibilité sur "**Élevée**". Si vous réglez la sensibilité sur "**Faible**", vous ne verrez les limites que lorsque vous serez proche du bord de votre espace de jeu.
  - Effacer les données de l'espace de jeu  
Si votre partie ne se déroule pas comme prévu après la réinitialisation de l'espace de jeu, essayez d'effacer les données de l'espace de jeu. Ensuite, réinitialisez votre espace de jeu en sélectionnant **Définir l'espace de jeu**.



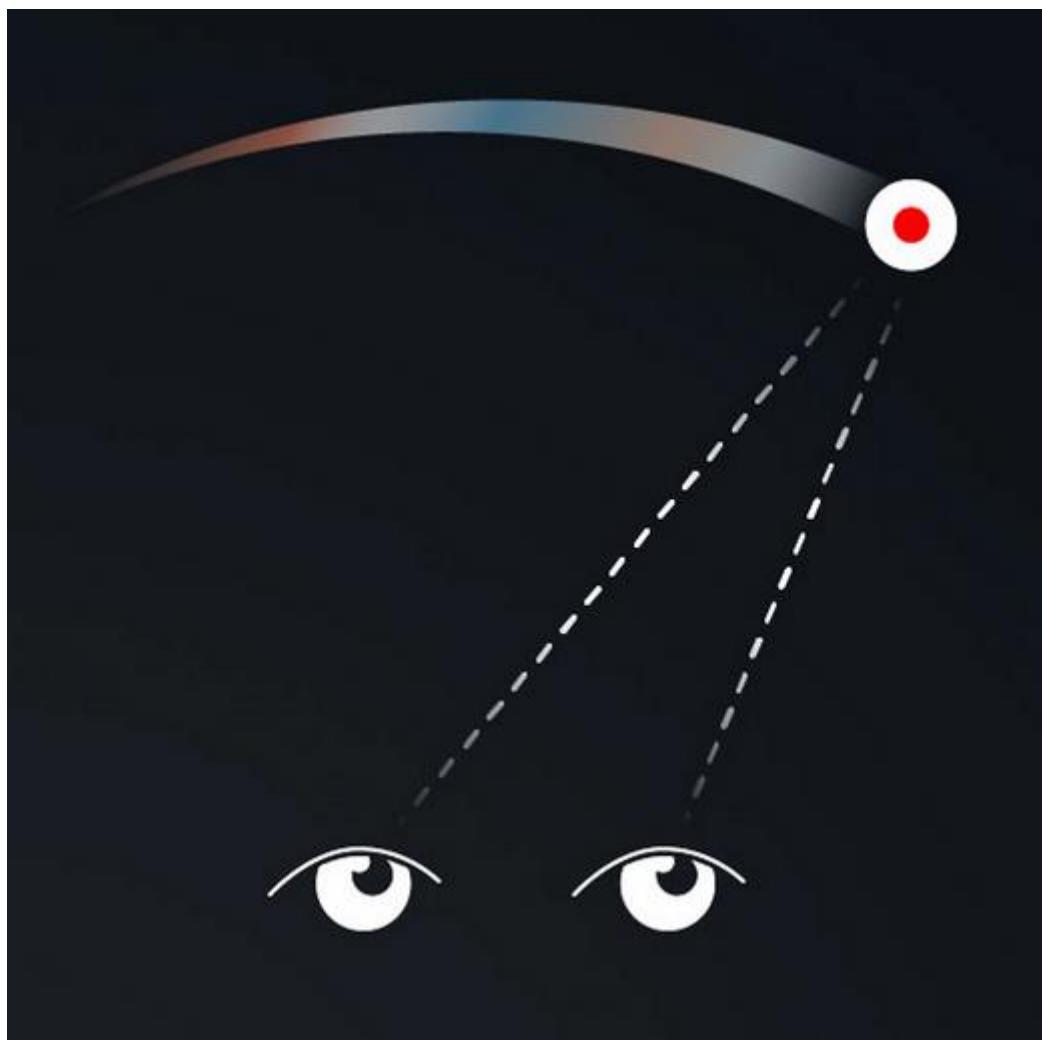
### (FACULTATIF) Étape 3 - Activer et régler le suivi du mouvement des yeux

Le suivi du mouvement des yeux intelligent utilise le mouvement de vos yeux pour améliorer votre expérience sur PS VR2.

1. Allumez votre PS VR2, accédez à l'écran d'accueil et sélectionnez **Paramètres > Accessoires > PlayStation VR2**.
2. Sélectionnez **Suivi du mouvement des yeux > Activer le suivi du mouvement des yeux**.

Votre jeu VR tient compte de votre regard, de vos clignements d'yeux, etc.

Si vous activez la fonction **Activer le suivi du mouvement des yeux** et qu'elle ne semble pas fonctionner correctement, vous pouvez procéder à des ajustements en sélectionnant **Régler le suivi du mouvement des yeux**.



#### Étape 4 - Régler les paramètres de votre casque VR

1. Allumez votre PS VR2, accédez à l'écran et sélectionnez **Paramètres > Accessoires > PlayStation VR2**.
2. Sélectionnez **Casque VR**, puis choisissez l'une des options suivantes.
  - Comment mettre le casque VR correctement
  - Régler la distance de l'objectif et la position du casque-micro VR  
Pour vous assurer que vous pouvez voir l'écran VR clairement, réglez la distance entre les lentilles de manière à ce que vos yeux soient positionnés au milieu de celles-ci.
  - Luminosité de l'écran
  - Vibration du casque VR

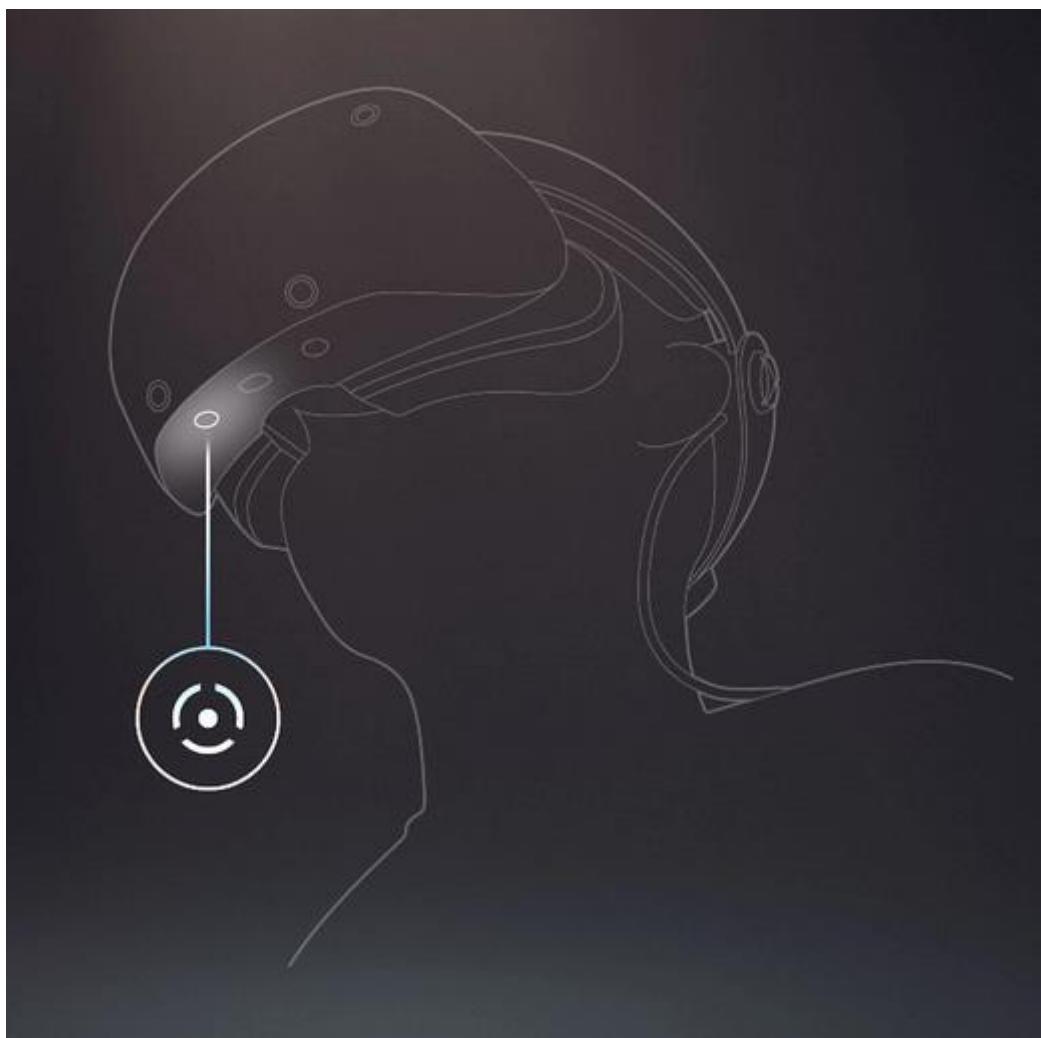
- Attribution de la touche de fonction  
Vous pouvez attribuer la touche de fonction de votre casque VR à l'option **Afficher l'environnement** ou **Désactiver le microphone**.
- Calibrage de la caméra de suivi  
Calibrez votre caméra pour qu'elle puisse suivre votre environnement avec précision.

#### Étape 5 - Activer le mode **Afficher l'environnement** de PS VR2

La vue transparente vous permet de voir votre environnement réel pendant que vous portez votre casque VR2.

Par défaut, la touche de fonction active la vue transparente.

- Vous pouvez également sélectionner la vue transparente depuis la carte des paramètres rapides de PS VR2 dans le centre de contrôle.



## **COMMENT METTRE ET RÉGLER VOTRE CASQUE PS VR2 ?**

### **Étape 1 - Mettre votre casque PS VR2**

Avant de mettre le casque, assurez-vous que ses lentilles sont propres.

1. Appuyez sur le bouton de réglage de la visière-écran, puis tirez sur cette dernière jusqu'à sa butée.
2. Appuyez sur le bouton de déverrouillage de l'arceau situé à l'arrière du casque. Tout en appuyant sur ce bouton, tirez l'arceau vers l'arrière et faites-le glisser sur votre tête jusqu'à ce qu'il soit correctement positionné à l'arrière de votre tête.
3. Tournez la molette d'ajustement de l'arceau dans le sens horaire pour serrer l'arceau et le verrouiller en position. Si vous souhaitez desserrer l'arceau, appuyez sur le bouton de déverrouillage de l'arceau.
4. Appuyez sur le bouton de réglage de la visière-écran et rapprochez la visière-écran de votre visage.
5. Réglez la distance entre les lentilles à l'aide de la molette d'ajustement des lentilles.
  - Vous pouvez garder vos lunettes pendant que vous portez le casque VR.
  - La distance focale du PS VR2 est d'environ 2 m.
  - La visière-écran est réglable de 59 mm à 72 mm.

### **Conseils de positionnement de votre casque PS VR2**

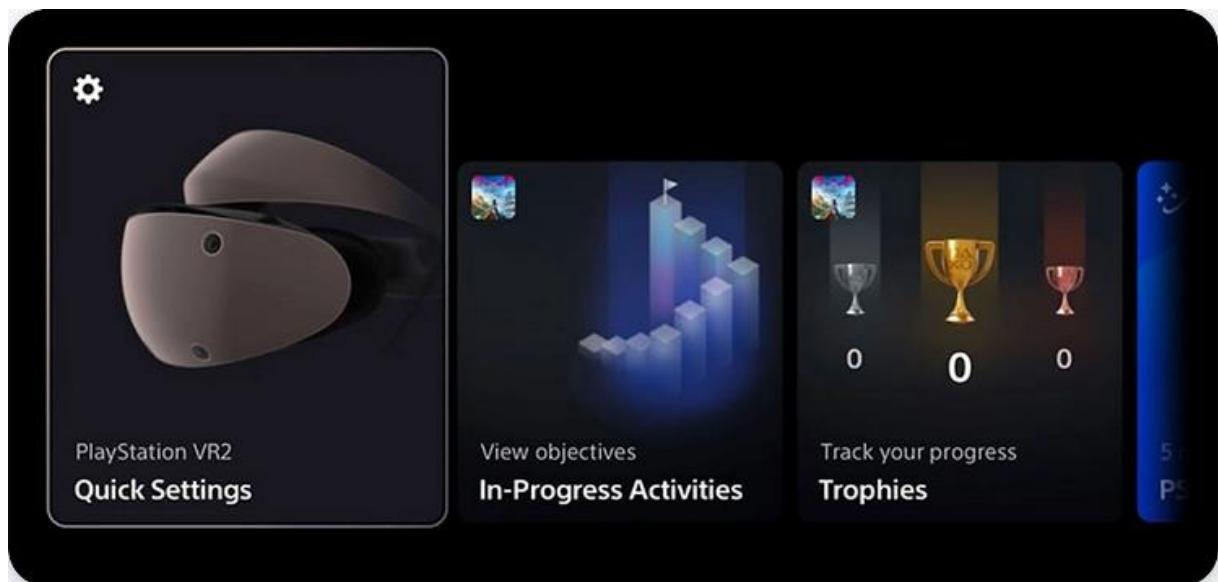
- Lorsque vous portez le casque, placez une main à l'arrière de l'arceau et l'autre sur la visière-écran pour régler la position.



- Placez l'arceau près de vos oreilles.
- Notez que le casque ne sera pas stable s'il est porté trop haut sur la tête.
- Écartez vos cheveux pour éviter qu'ils ne recouvrent les lentilles.

## Étape 2 - Régler la visibilité de PS VR2 sur votre console PS5

1. Appuyez sur la touche PS pour ouvrir le centre de contrôle, puis sélectionnez la carte PlayStation VR2.



2. Sélectionnez **Régler la visibilité** et suivez les instructions à l'écran pour ajuster la visibilité.



- Réglez l'arceau et la visière-écran en les déplaçant vers le haut, le bas, la gauche et la droite pour trouver la meilleure position.
- Utilisez le bouton de réglage de la visière-écran pour ajuster la position de la visière-écran. Un positionnement de la visière-écran trop éloigné du front peut entraîner des problèmes.
- Réglez la distance entre les lentilles à l'aide de la molette d'ajustement des lentilles.
- Lorsque vous avez trouvé la position idéale, serrez l'arceau en tournant sa molette de réglage pour verrouiller la position.

## **PRISE EN MAIN DE L'EXPOSITION PIAFS !**



*Piafs !* est une exposition en réalité augmentée imaginée par le Journal Erratum – magazine référence en illustration contemporaine – et Maison Tangible – manufacture d'images et d'objets graphiques –, sur une idée originale de Amaël Isnard Emmanuelle Leleu et Benjamin Flouw.

### **Quinze artistes et quinze images à animer !**

Râleurs, pressés ou romantiques, les parisiens sont de drôles d'oiseaux. Le Journal Erratum et Maison Tangible invitent une escadrille d'artistes à croquer et animer avec humour les clichés parisiens dans une collection d'images en réalité augmentée.

Un merle hipster, des canards à l'Aquaboulevard, ou une hirondelle buvant son café en terrasse, *Piafs !* c'est 15 artistes, 15 images à animer, 15 façons de voir les parisiens, que l'on soit simple touriste en escapade romantique ou digne descendant de l'autochtone lutécien.

## **Les artistes**

Amaël Isnard	Leila Courtillon
Emmanuelle Leleu	William Trebutien
Benjamin Flouw	Marie Larrivé
Delphine Dussoubs	J-B Bertholom
Playground Paris	Yukaï Du
Yoann Hervo	Léonie Després
Lila Poppins	Maxime Dupuy
Jessica Das	

## **Des images qui s'animent en réalité augmentée !**

La réalité augmentée est un procédé technique qui permet de créer l'illusion que des objets virtuels sont présents dans notre monde physique.

Ainsi, grâce à l'application Maison Tangible disponible sur iOS et Android, vous pouvez mettre en mouvement les images de Piafs ! à travers votre smartphone ou votre tablette.

## **Comment ça marche ?**

- Utilisez les tablettes mises à disposition avec l'outil. Sinon, téléchargez l'application Maison Tangible (gratuite sur iOS et Android) sur un autre appareil.
- Ouvrez l'application et survolez les images avec la tablette ou le téléphone
- Votre appareil reconnaît automatiquement l'image qui s'anime alors comme par magie ! Cela fonctionne sur les images imprimées, mais aussi sur les images affichées à l'écran, essayez, vous verrez !

## **Caractéristiques**

Exposition tout public, à partir de 4 ans

Durée : exposition en flux continu / Animation interactive : 25 minutes par visiteur

## PISTES DE MÉDIATION

---

- Exposition des œuvres *Piafs !*
- Initiation et sensibilisation à la réalité virtuelle (VR)
- Voyages immersifs en VR
- Concours de musique en réalité virtuelle
- Atelier coloriage animé
- Atelier storytelling : création d'une histoire animée
- Découverte de la biodiversité : exposition *Piafs !* et ressources documentaires

## RESSOURCES

---

- Groupe Facebook Réalité virtuelle en bibliothèque  
<https://www.facebook.com/groups/rvenbib/>
- Enquête sur la réalité virtuelle en médiathèque, disponible sur le blog de la commission numérique de l'ABF  
<https://lab-en-bib.abf.asso.fr/2024/11/15/compte-rendu-de-l'enquete-sur-la-realite-virtuelle-en-mediatheque/>



5 rue Paul Langevin, 49240 Avrillé  
Tél. : 02 41 33 03 20