



**HAL**  
open science

## **Virtuel**

François Hatot

► **To cite this version:**

| François Hatot. Virtuel. Vocabulaire de l'ingénierie pédagogique, 2023. hal-04144774

**HAL Id: hal-04144774**

**<https://hal.science/hal-04144774>**

Submitted on 28 Jun 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

### **Texte préparatoire à l'édition des PUFR :**

Hatot, F. (2023). Virtuel. Dans Baptiste Doucey & Cécile Goï (dirs), *Vocabulaire de l'ingénierie pédagogique* (p. 189-190). PUFR. <https://pufr-editions.fr/produit/vocabulaire-de-lingenierie-pedagogique/>

### **Définition**

Le virtuel se constitue comme quelque chose qui n'existe pas vraiment ou plutôt pas encore. Si l'on devait tenter de nommer les caractéristiques de cet espace, on pourrait le décrire comme un potentiel, un possible en puissance qui s'oppose à l'actuel et au déterminé. Sans être irréel, il ne semble pour autant pas complètement réel. Le virtuel se rapproche donc de ce que l'on appelle le possible même si le domaine du possible semble encore plus vaste. On qualifie souvent de « virtuel » ce qui est créé ou rendu possible par l'entremise de l'informatique, d'internet et d'un ordinateur. Ainsi parle-t-on par exemple d'espace virtuel pour caractériser un espace numérique sans localisation physique mais qui permet de stocker et partager en ligne des documents dématérialisés.

Ce terme est souvent mis en opposition avec des termes tels que « le déterminé » ou « l'actuel », termes ancrés dans une forme de matérialité plus concrète. Si la signification du mot « virtuel » est souvent formulée avec une connotation négative (Noël, 2007) en référence à cette dualité tangible/intangible, elle

fait par ailleurs souvent référence à un « espace » imaginaire en puissance, lieu de tous les possibles. Pour certains auteurs en philosophie (Deleuze, 1968), le virtuel, ce n'est pas l'irréel, c'est « du réel auquel il manque quelque chose ».

Bien qu'il n'en soit pas issu (Tisseron & Tordo, 2021), le développement du numérique et de l'informatique a donné à ce terme une actualité supplémentaire. On voit en effet dans les « espaces virtuels » ouverts grâce aux machines et à la science informatique, espaces infographiques de synthèse, une forme de concrétisation actuelle pour ce qui semblait, encore hier, des créations d'imagination. Pour autant ce domaine semble de plus en plus effectif et efficient du point de vue de la sensation d'immersion qu'il provoque, des interactions qu'il soutient, du savoir et des compétences qu'il permet de développer.

En éducation, la recherche parle ainsi de classe virtuelle ou de campus virtuel (Piguet & Peraya, 1999), réalité virtuelle au service de l'apprentissage, communauté virtuelle (Legault, 1999) ou encore université virtuelle (Dridi & Chouinard, 2003). Ces sujets font depuis les années 1990 l'objet de recherches dynamiques pour essayer d'en mesurer la pertinence pour l'apprentissage ou simplement pour comparer leur intérêt relativement aux dispositifs dits « classiques » (Chirico A. & Gaggioli A., 2019). On va également chercher à identifier les conditions de bonnes performances pour l'apprentissage et l'engagement des étudiants (Mercier et al., 2021), ou encore, à redéfinir les compétences et les professionnalités nécessaires en termes de formation des enseignants (Savarieau & Daguet, 2020).

Enfin, c'est le domaine de la réalité virtuelle (Virtual Reality - *VR*) - et son explosion à l'heure des « Metaverses » - ces environnements de synthèse de moins en moins synthétiques - qui donnent le plus d'actualité au terme de virtuel en éducation.

Ainsi, l'amélioration technique de ce procédé et son ouverture au grand public permettent des études d'ampleur sur l'usage des lunettes de réalité virtuelle en éducation (Jensen & Konradsen, 2018). Sur les dispositifs pédagogiques eux-mêmes, notamment dans le domaine médical, on trouve beaucoup d'études, à l'instar de celle de Padilha, J. M., Machado, P. P., Ribeiro, A., Ramos, J., & Costa, P. en 2019.

La qualité et les performances de ces technologies se sont continuellement améliorées au point de provoquer des expériences immersives toujours plus profondes. Les études les plus récentes portent sur le contenu subjectif de l'expérience des usagers de réalité virtuelle, par exemple en ce qui concerne l'évaluation du mal de la réalité virtuelle - *VR sickness* - provoqué par ce dispositif (Chang et al., 2020). Ces études permettront de concevoir à l'avenir des environnements de synthèse moins perturbants et plus propices à une expérience d'apprentissage efficace et inclusive.

### **Références bibliographiques :**

- Tisseron, S., & Tordo, F. (2021). Chapitre 3. Du virtuel, psychique et numérique. *Psychotherapies*, 21-28.
- Jensen, L., & Konradsen, F. (2018). A review of the use of virtual reality head-mounted displays in education and

training. *Education and Information Technologies*, 23(4), 1515-1529.

- Piguet, A., & Peraya, D. (1999). TECFA : Développer un campus virtuel pour l'enseignement et l'apprentissage à distance. *Flash Informatique*, No spécial été, 25.
- Maïlat, M. (2008). Rubrique—Le virtuel, le réel et l'actuel. *Informations sociales*, 147(3), 90-91.
- Tardif, S., & Rivard, M. (2021). La classe inversée en mode virtuel : Portrait d'une formule gagnante. *Revue hybride de l'éducation*, 4(6), 15-24.
- Dridi, H., & Chouinard, R. (2003). La transformation de l'université : Vers une université virtuelle. *Revue des sciences de l'éducation*, 29(2), 439-458.
- ChiricoAlice, & GaggioliAndrea. (2019). When Virtual Feels Real : Comparing Emotional Responses and Presence in Virtual and Natural Environments. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*.
- Savarieau, B. V., & Daguet, H. (2020). La classe virtuelle synchrone à l'université, un levier de transformation de la professionnalité enseignante? *Médiations et médiatisations*, 3, 21-38.
- Chang, E., Kim, H. T., & Yoo, B. (2020). Virtual Reality Sickness : A Review of Causes and Measurements. *International Journal of Human-Computer Interaction*.
- Padilha, J. M., Machado, P. P., Ribeiro, A., Ramos, J., & Costa, P. (2019). Clinical Virtual Simulation in Nursing Education : Randomized Controlled Trial. *Journal of Medical Internet Research*, 21(3), e11529.

- Mercier, C., Gautier, L., Pineau, E., & Lebouleux, D. (2021). L'usage de la caméra en classe virtuelle en formation à distance [Report, CREN Université de Nantes].
- Deleuze, G. (1968). Différence et répétition. Presses Universitaires de France.
- Noël, D. (2007). Le virtuel selon Deleuze. *Intellectica*, 45(1), 109-127.