

# Réalité virtuelle : un petit pas pour l'homme, un grand pas pour l'apprentissage

Apprendre grâce à la réalité virtuelle,  
ce n'est pas le futur, mais le présent.  
Cette technologie s'intègre déjà dans nos musées.

● **Émilie EICKHOFF**

Qui n'a jamais rêvé de marcher sur la Lune ? À l'Euro Space Center de Redu, c'est possible grâce à une chaise surmontée de ressorts qui permet d'expérimenter la force gravitationnelle lunaire et donc de faire des bonds, comme les astronautes. Mais la magie opère réellement lorsque le masque de réalité virtuelle est enfilé. Avec une vision à 360°, un nouvel univers est à découvrir. Des notions abstraites deviennent concrètes, et l'apprentissage se produit de manière ludique, sans que l'utilisateur ne s'en rende compte.

## Le visiteur devient acteur

Selon Dominique Géring, responsable éducatif à l'Euro Space Center, l'intégration de la VR (virtual reality, réalité virtuelle) à l'expérience de la marche lunaire était une opportunité à ne pas manquer : « Bien sûr nous pouvons expliquer à nos visiteurs à quoi ressemble le ciel sur la Lune, les cratères, la taille de la Terre. Mais ce n'est pas la même chose que de le vivre ! »

L'expérience est la clé de la réalité virtuelle. Au lieu de recevoir des informations de manière passive, l'utilisateur est acteur, et retient donc bien mieux ce qu'il découvre. « La formation en immersion possède un pouvoir exceptionnel. Un utilisateur soumis à un contenu immersif retient près de cinq fois plus qu'avec une méthode d'apprentissage classique », explique Hervé Verloes, créateur de contenu immersif chez Poolpio. L'association d'une notion apprise à une perception sensorielle garantit un ancrage dans la mémoire à long terme.

## Des musées 3.0

Après avoir marché sur la Lune, imaginez, en un instant, être transporté au pied des pyramides en Égypte, découvrir l'atelier d'un peintre ou vous promener dans les ruelles d'une cité médiévale. Les contenus en réalité virtuelle n'ont pas de limites, et se déclinent à l'infini. Des musées comme Le Louvre à Paris proposent déjà des visites virtuelles en 360°. Dernièrement, en Belgique, le Musée royal des

Beaux-Arts proposait, via la réalité virtuelle, de se plonger dans une œuvre de Pieter Bruegel l'Ancien.

Cette technologie permet également la délocalisation. La VR donne accès à des œuvres qui ne peuvent plus être déplacées pour des raisons logistiques ou de conservation. Il est dès lors plus facile d'accéder au patrimoine culturel d'autres régions du monde et ainsi approfondir ses connaissances dans ce domaine. « La réalité virtuelle dans la culture offre plus qu'un objet culturel, elle offre une expérience unique où vous aurez l'impression d'avoir vécu ou d'avoir vu de manière totalement originale l'objet en question », insiste Hervé Verloes.

Pas question pour autant de dire adieu aux musées, acteurs incontournables de l'éducation. Les expériences en réalité virtuelle ne sont que des moments connectés complémentaires aux visites IRL (« In Real Life », dans la vraie vie). Rien ne remplacera jamais, ce qui aura été acquis, vu, ressenti, dans la réalité, non virtuelle celle-ci.

## Le son, un enjeu crucial pour la VR

À l'Euro Space Center, la marche lunaire se fait sans casque audio : un formateur vous explique en direct les éléments que vous observez via le masque. Mais la VR est un média des sens, et le son a donc une importance déterminante sur la qualité de votre expérience VR.

Lorsque vous êtes immergé dans une réalité complètement différente, c'est le son qui va attirer votre attention en premier et qui va influencer vos mouvements : si un bruit retentit derrière vous, vous allez automatiquement vous retourner, pour en voir

la source. Mais pour permettre au son d'avoir cette fonction de « narrateur », faut-il encore qu'il puisse être lui aussi sensible à vos mouvements. Celui-ci doit donc être lié à la position, tout comme l'image. À nouveau, si un son retentit sur votre gauche, vous ne l'entendrez pas de la même manière si vous êtes de face, ou la tête tournée vers la droite. L'impact de la dimension sonore d'une expérience VR est indéniable : si l'ambiance sonore est mal réalisée, l'utilisateur sera déconnecté de cette nouvelle réalité.

## PORTRAIT

**Prénom :** Émilie **Nom :** EICKHOFF

**Age :** 23 ans

**Commune :** Bruxelles

*Bruxelloise de souche, la capitale est mon terrain de jeux favori. J'aime ses lumières, ses bruits et ses habitants. Surtout ses habitants. C'est d'ailleurs cela qui me motive dans le journalisme : aller à la rencontre de l'autre et apprendre, constamment. Je suis une personne volontaire, impliquée et qui prend ses responsabilités très à cœur. Passionnée par*

*la radio,  
j'attends  
l'instant  
fatidique,  
proche je  
l'espère,  
où je serai  
« on air ».*