

Mondes virtuels, jeux de rôles et e-learning

Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs connaissent un succès sans précédent, les communautés virtuelles s'agrandissent continuellement, les simulations de mondes sur le web deviennent de plus en plus sophistiquées. Approuvés par le grand public et exploités discrètement par les entreprises, ces concepts d'interfaces immersives, ludiques et participatives influencent peu à peu les créations e-learning d'aujourd'hui.

Avec la multiplication des « serious games », l'apparition de programmes phares réalisés en 3D réalistes ainsi que l'usage de plus en plus courant de jeux de rôles interactifs, il semble que la e-formation prenne enfin la mesure des avancées technologiques et des évolutions des mentalités modernes. Au vu du développement des créations e-learning et des projets expérimentaux actuels, nous pouvons imaginer que de nouveaux types de programmes émergeront dans un avenir proche.

Au-delà de la restitution de contenus figés, plus loin que le tracé linéaire des scénarii pédagogiques, les formations de demain nous immergeront dans des univers professionnels artificiels et évolutifs. Dépasant l'isolement de l'apprenant face à son écran, transgressant le rapport formateur/stagiaire, les logiciels de formation prendront en compte les notions de collaboration et de réseau d'apprentissage en proposant des outils qui favoriseront les échanges entre apprenants, l'émulation et pourquoi pas la concurrence. Des programmes de formations véritablement immersifs et collaboratifs verront le jour, réduisant l'écart du monde virtuel dans lequel l'apprenant se forme et s'exerce et le monde réel dans lequel il met en application ses nouvelles compétences. On peut imaginer qu'à l'instar du *gamer* d'aujourd'hui qui s'immerge dans sa bulle ludique, l'apprenant de demain deviendra un "avatar-communicant" dans son monde professionnel recréé. Un univers dans lequel il fera évoluer son rôle d'apprenant en partageant ses expériences et construisant sa propre sphère d'apprentissage.

Actuellement, les systèmes numériques qui reproduisent la réalité de manière réaliste ou expressive (non photo-réaliste) sur écran s'appliquent à quelques thématiques de formation bien précises (simulations médicales, technologiques, managériales, de pilotage, de gestion...). Bientôt, l'utilisation de mondes virtuels s'appliquera, pour la formation, à la majorité des activités professionnelles. Les technologies de modélisation, de visualisation et d'évolution d'univers réels existent; le e-learning commence à s'en emparer et nous ouvre une ère de formation efficace basée sur la simulation immersive, collaborative et évolutive.

Le développement de tels outils reste encore onéreux mais il est certain qu'avec les avancées technologiques actuelles, le e-learning s'engouffrera bientôt dans cette voie de la virtualisation de la formation via la simulation multimedia. Cela va dans le sens de l'évolution des pratiques appréciées par le grand public, dans le sens des recherches modernes en matière de multimedia, et dans le sens des demandes d'efficacité vis-à-vis du e-learning.