

# Métavers... quoi?

## L'avis de l'expert

Olivier Delamadeleine  
Directeur général  
Educalis



La démocratisation du numérique a opéré une réelle mutation dans la manière de penser la transmission des savoirs à l'école. Voilà un peu plus d'une vingtaine d'années que la question gagne toujours plus de terrain dans le milieu de l'éducation. C'est d'autant plus remarqué depuis la crise du Covid avec une explosion du matériel numérique à visée pédagogique: applications, logiciels, outils multiples de communication, etc.

Toutefois, il semble que la véritable transformation numérique de l'école reste à venir, avec l'arrivée des «métavers», un univers virtuel

fictif dans lequel on évolue en 3D dans des espaces interconnectés, une navigation rendue possible à l'aide d'un casque de réalité virtuelle et d'un avatar (alter ego) personnalisé. Une expérience immersive en 3D où il serait possible d'être propulsé, par exemple, de la Rome antique, en histoire, à un «astronaute sur la Lune» pour le cours de sciences. La théorie s'expérimente alors dans un vrai illusoire et l'impossible devient possible. Cette liberté offre à l'élève une connaissance sensitive de phénomènes simplement expliqués, jusqu'alors seulement définis.

Dès lors, comment l'éducation risque-t-elle d'être impactée par cette interconnexion du monde physique à des mondes virtuels fictifs? Les pédagogues explorent déjà des moyens d'intégrer l'éducation dans un monde virtuel partagé. Ainsi, ils conçoivent l'école du futur, des classes virtuelles, des élèves équipés de casques de réalité virtuelle à qui on laisserait définir quand aborder tel ou tel objectif pédagogique

«Comment l'éducation risque-t-elle d'être impactée par cette interconnexion du monde physique à des mondes virtuels?»

en fonction de leur avancée et de leurs intérêts.

Cependant cette technologie encore à ses balbutiements ne risque-t-elle point d'entraîner une confusion entre réalité et monde virtuel, la liberté si jouissive du tout possible en réalité virtuelle ne risque-t-elle pas d'induire des comportements addictifs chez nos élèves que la réalité fera fuir? Dans quelle mesure l'entraînement dans un environnement en réalité virtuelle correspond-il au réel, puisqu'il demeure un programme alors que la réalité se meut et offre des réponses parfois imprévues et imprévisibles?

Reste encore la question cruciale du coût d'une telle technologie, qui semble devoir être onéreuse. Est-ce à dire que l'écart entre ceux qui pourront bénéficier d'une éducation «augmentée» et les autres se creusera? Au final, la seule vraie question est de savoir quelle sera la réelle plus-value pédagogique de cette innovation. L'avenir nous dira si, quand et comment.

[www.educalis.ch](http://www.educalis.ch)

PUBLICITÉ

**Abonné-e?**  
**Vous n'avez pas encore tout lu!**

Activez votre compte sur [abo.tdg.ch/activez](http://abo.tdg.ch/activez) pour lire votre journal en ligne et accéder à l'ensemble des services et contenus de la Tribune de Genève inclus dans votre abonnement.

Vous souhaitez vous abonner? Retrouvez toutes nos offres sur [shop.tdg.ch](http://shop.tdg.ch)