



Simulation virtuelle : Il existe dans la littérature de nombreuses définitions, parfois contradictoires, de la « simulation virtuelle ». Le terme est utilisé de façon encore plus large dans la pratique quotidienne. Par conséquent, le terme « simulation virtuelle » est utilisé aux présentes dans un sens élargi afin d'englober ses nombreuses utilisations.

- Simulation physique facilitée virtuellement
 - **Télesimulation :** « Processus par lequel les ressources de télécommunications et de simulations sont utilisées pour fournir un enseignement, une formation et/ou une évaluation aux apprenant(e)s dans un emplacement hors site. » [traduction libre] (McCoy et coll., 2017, p. 133)
- Simulation en personne dans un milieu virtuel
 - **Cave Automativ Virtual Environment ou Visio-cube :** « Vaste structure en forme de cube dans laquelle se tient un(e) participant(e); sur les murs sont projetées des images visant à simuler un environnement virtuel et immersif, qui comprend même [parfois] les ombres du(de la) participant(e). Les utilisateur(-trice)s de CAVE [peuvent] utiliser des lunettes spécialisées pour bénéficier de l'illusion de la profondeur stéréoscopique lorsqu'ils se trouvent à l'intérieur de la structure. » [traduction libre] (Lioce, 2020, p. 11)
- Modalités de simulation virtuelle
 - **Réalité étendue :** « La réalité étendue (RX) est une fusion de toutes les réalités – y compris la réalité augmentée (RA), la réalité virtuelle (RV) et la réalité mixte (RM) – qui consiste en des expériences proposées au moyen de la technologie par l'intermédiaire d'une vaste gamme de matériel et de logiciels, y compris des interfaces sensorielles, des applications et des infrastructures. La réalité étendue fait aussi souvent référence à du contenu vidéo immersif, à des expériences médias enrichies, de même qu'à des expériences humaines interactives et multidimensionnelles. » [traduction libre] (XR Safety Initiative, 2019)
 - **Réalité virtuelle :** « La réalité virtuelle (RV) est un environnement numérique artificiel généré par logiciel et entièrement immersif. La réalité virtuelle est une simulation d'images tridimensionnelles, dont les utilisateur(-trice)s font l'expérience par l'intermédiaire d'un équipement électronique spécialisé, comme un visiocasque. » [traduction libre] (XR Safety Initiative, 2019)
 - **Réalité augmentée :** « La réalité augmentée (RA) superpose du contenu créé numériquement à l'environnement réel de l'utilisateur(-trice), à l'aide d'un appareil (tel qu'un téléphone intelligent) qui incorpore des intrants en temps réel pour créer une version enrichie de la réalité. » [traduction libre] (XR Safety Initiative, 2019). Plutôt que de placer le(la) participant(e) dans un monde virtuel, une entité virtuelle est transposée dans le monde réel par l'entremise de l'appareil.
 - **Réalité mixte :** « La réalité mixte (RM) combine avec fluidité l'environnement réel de l'utilisateur(-trice) avec du contenu numérique, où les deux environnements peuvent coexister et interagir l'un avec l'autre. En réalité mixte, les objets virtuels se comportent en tous points comme s'ils étaient présents dans le monde réel; par exemple, ils peuvent être obstrués par des objets physiques, leur éclairage reproduit les sources de lumière dans l'environnement et on dirait qu'ils se trouvent dans le même

environnement sonore que l'utilisateur(-trice). À mesure que l'utilisateur(-trice) interagit avec les objets réels et virtuels, les objets virtuels refléteront les changements dans l'environnement comme le ferait n'importe quel objet réel dans le même espace. » [traduction libre] (XR Safety Initiative, 2019)

- **Simulation sur écran** : « Une simulation présentée sur un écran d'ordinateur à l'aide d'images graphiques et de texte, similaire à un format de jeu vidéo populaire, où l'utilisateur(-trice) interagit avec l'interface au moyen d'un clavier, d'une souris, d'un manche à balai ou d'un autre périphérique d'entrée. » [traduction libre] (Lioce, 2020, p. 41)
 - **Mondes virtuels** : Les mondes virtuels plongent l'apprenant(e) dans un univers tridimensionnel à l'aide d'un écran à deux dimensions. Ils « immergent l'apprenant(e) dans un monde virtuel par l'entremise d'un avatar contrôlable et [les mondes virtuels] peuvent présenter de multiples patients, des environnements sobres, et des interactions sociales; *Second Life* en est un bon exemple » [traduction libre] (Chang et coll., 2016, p. 106). Dans certains cas, il est possible d'accéder à un monde virtuel à l'aide d'un casque de réalité virtuelle ou d'un écran à deux dimensions.
 - **Jeux de simulation virtuelle/patients virtuels** : Il s'agit peut-être du terme le plus difficile à définir de façon précise, puisqu'il existe une grande diversité au sein de cette catégorie. Les différentes définitions présentes dans la littérature ont en commun la notion d'une simulation en deux dimensions, sur un ordinateur, ressemblant à un jeu où l'apprenant(e) joue le rôle d'un professionnel dans le cadre d'une tâche ou d'une interaction de la vie réelle. Dans le domaine des soins de santé, par exemple, il s'agit le plus souvent de rendez-vous avec un client, mais il pourrait aussi s'agir d'un large éventail de simulations spécialisées, notamment d'interventions cliniques ou chirurgicales, de réactions physiologiques, de simulations touchant la santé de la population, de techniques de laboratoire, de communication, etc.