

Interagir dans la réalité virtuelle : Au-delà de l'effet « wow », étude comparée de technologies immersives pour l'apprentissage des langues en situation.

Virginie Privas-Bréauté et Maud Ciekanski
ATILF (UMR 7118)
Université de Lorraine – CNRS

Cette recherche s'intéresse au renouvellement des situations d'apprentissage des langues étrangères produit par l'utilisation des mondes virtuels et cherche à comprendre ses effets potentiels sur le développement des compétences langagières en langue-cible. La situation d'immersion est généralement perçue comme l'expérience la plus favorable au développement de la compétence de communication en langue étrangère, grâce à une exposition à la langue-cible plus riche en quantité et en qualité, que ce qui peut être provoqué en classe de langue. Les travaux des interactionnistes sur l'acquisition des langues montrent que de nombreuses dimensions de la compétence interactionnelle ne peuvent se développer que lors d'interactions authentiques (Pekarek Doehler & Berger 2018). Les technologies immersives, de moins en moins coûteuses et de plus en plus ergonomiques, permettent d'immerger les apprenants de langue dans des situations de communication proches des situations authentiques, qualifiées de « la vraie vie », par rapport aux simulations et jeux de rôle caractéristiques de la classe de langue. Les travaux sur l'utilisation de mondes synthétiques tels que *Second Life* pour l'apprentissage des langues (Roy 2017 ; Wigham & Chanier 2013 ; Wigham et al. 2018) ont montré qu'avec un contexte ludique et crédible, les environnements numériques interactifs permettaient d'apporter un gain au niveau de l'engagement cognitif, corporel et émotionnel des apprenants dans les interactions vécues, dès lors qu'ils se sentent « téléprésents » (Steuer, 1992 ; Borona, et al. 2018 ; Dewaele 2010 ; Garvan & Savage 2019).

Notre étude rend compte d'expériences réalisées auprès d'étudiants de l'Université de Lorraine afin de comprendre dans quelle mesure l'immersion dans la réalité virtuelle peut agir sur une prise en compte efficiente des paramètres de la situation de communication (site physique et social, participants, intentions communicatives) en vue du développement de compétences langagières. Dans ces situations, interagit-on avec l'interface numérique des objets connectés ou bien avec et dans la réalité projetée et co-construite par les interactions à l'écran ? Cette drôle de réalité (ou cette invention de la réalité, pour paraphraser Watzlawick (1973)) aurait-elle des effets sur les comportements interactionnels ? Les expériences questionnent (1) les effets comparés des artefacts choisis (casques 3D et smartphones), en lien avec leur rejet ou adhésion comme prolongement de soi, sur l'immersion ressentie lors du visionnage de vidéos immersives et (2) l'utilisation d'avatars dans les mondes synthétiques immersifs pour le développement des compétences interactionnelles. Dans une approche éémique, nous étudions les aspects psycholinguistiques (émotions, engagement et utilisation de la langue-cible) et interactionnels (phénomènes de contextualisation et de co-construction du discours) de l'apprentissage des langues, au regard de l'utilisation de ces drôles d'objets. Interagir en L2, c'est aussi s'approprier un nouvel univers par tout un jeu d'interactions. La réalité virtuelle ferait-elle de nous des interactants plus conscients de ce processus de co-construction, et donc plus aptes à nous engager dans de nouvelles réalités ?

Mots clés : Apprentissage des langues – avatar – casque 3D – corporéité – émotion – immersion – interaction – réalité virtuelle – smartphone

Références

Borona S., Tambouris, E. et Tarabanis, K. (2018) 'The Use of 3D Multi-user Virtual Environments in Computer Assisted Second Language Learning: A Systematic Literature Review', *International Journal of Learning Technology* 13(3): 249–74.

Chateau, A., Ciekanski M., Molle, N., Paris J. et Privas-Bréauté, V. (2019), Adding Virtual Reality to the university self-access language centre: Brave new world or passing fad? *European Journal of Language policy*, « Virtual exchanges ». <https://online.liverpooluniversitypress.co.uk/doi/10.3828/ejlp.2019.15>

Dewaele, J.M. (2010) *Emotions in Multiple Languages*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Girvan, C. et Savage, T. (2019) 'Virtual Worlds: A New Environment for Constructionist Learning', *Computers in Human Behavior*, 99, 396–414.

Pekarek Doehler S., Berger E. 2018. L2 interactional competence as increased ability for context sensitive conduct: a longitudinal study of story-openings. *Applied Linguistics*, 39 (4), 555-578.

Roy, M. (2017) *La Réalité virtuelle pour l'apprentissage des langues*. Berne: Peter Lang.

Sockett, G. (2014). *The Online Informal Learning of English*. Palgrave MacMillan.

Steuer, J. (1992) 'Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence', *Journal of Communication* 42(4), 73-93.

Watzlawick, P. (1973). *L'invention de la réalité*. Seuil.

Wigham, C. et Chanier, T. (2013) 'Les mondes synthétiques: un terrain pour l'approche EMILE dans l'enseignement supérieur?', in C. Ollivier, and L. Puren (eds), *Mutations technologiques et nouvelles pratiques sociales: vers l'émergence de "medias d'apprentissage"?* *Recherches et Applications, Le Français dans le Monde*. Vol. 54.

Wigham C., Panichi, L. Nocchi, S. Sadler R. (2018). Editorial: Interactions for language learning in and around virtual worlds. Special issue of the ReCALL journal. Interactions for language learning in and around virtual worlds. *ReCALL*, 30 (2). Cambridge University Press (CUP).