

La réalité virtuelle et apprentissage des langues-cultures : la mise en œuvre difficile des promesses

Nicolas Molle et Carmenne Kalyaniwala

ATILF, UMR 7118 - CNRS et Université de Lorraine

Didactique des langues et sociolinguistique (CRAPEL)

Plan de la présentation

1. Contexte
2. Potentialités promises de la RV
3. Description de trois projets RV
4. Points positifs
5. Difficultés de la mise en oeuvre
6. Conclusion

Le Centre de (Ressources en) Langues Yves Chalon (CLYC) de l'UFR Lansad, UL

Objectif : mise en place d'un *Self-Access Centre of the future*

« *put on [their] helmet and visit Paris and interact with people through virtual reality in order to “improve [their] French in a carefully scaffolded Vygotskyan manner”* (Ledgerwood, 2017)

Moyen : Projet d'évolution et de rénovation des espaces
pédagogiques (Mut@camp, 2018)

Résultat : Création d'une salle de réalité virtuelle

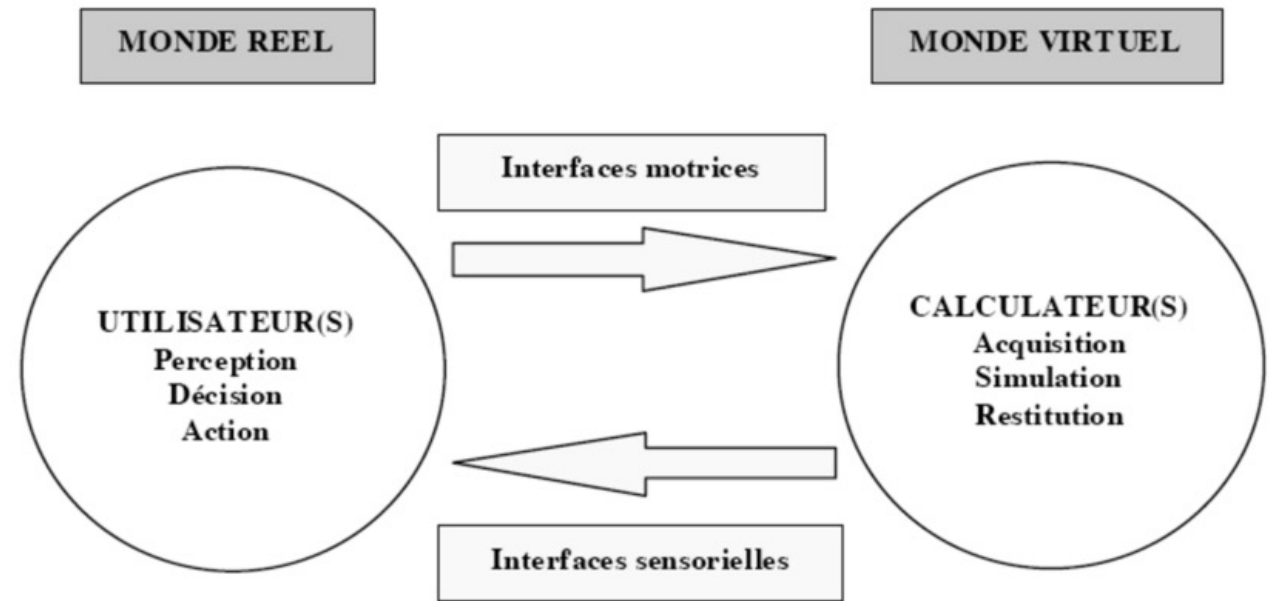
Potentialités* promises de la réalité virtuelle

- Interactivité (Fuchs, 2017)
- Immersion (Miller & Bugnariu, 2016)
- Sentiment de présence (Bouvier 2009, Lloyd et al. 2017)

*Potentialités qualifiées d'affordances selon Ciekanski, Kalyaniwala, Molle et Privas-Bréauté (sous presse)

Potentialités promises de la réalité virtuelle

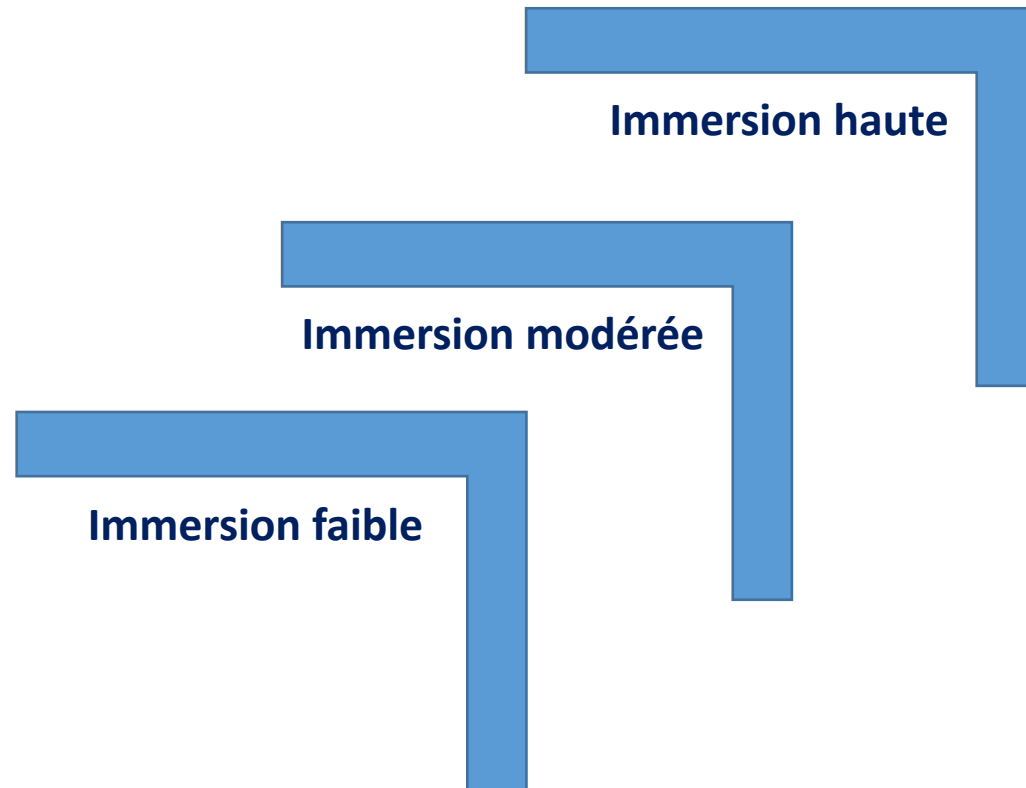
- Interactivité (Fuchs, 2017)
- Immersion (Miller & Bugnariu, 2016)
- Sentiment de présence (Bouvier 2009, Lloyd et al. 2017)



(Fuchs, 2017)

Potentialités promises de la réalité virtuelle

- Interactivité (Fuchs, 2017)
- Immersion (Miller & Bugnariu, 2016)
- Sentiment de présence (Bouvier 2009, Lloyd et al. 2017)



Potentialités promises de la réalité virtuelle

Interactivité



Immersion



Sentiment de présence

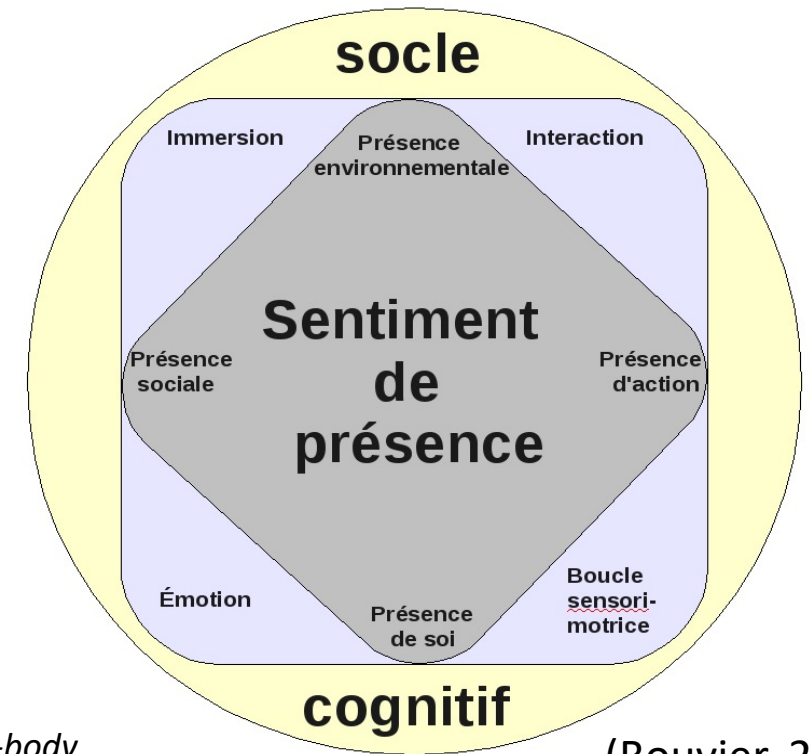
(Steuer, 1992, Slater et al., 1995; Bouvier 2009, Lloyd et al. 2017)

Potentialités promises de la réalité virtuelle

- Interactivité (Fuchs, 2017)
- Immersion (Miller & Bugnariu, 2016)
- Sentiment de présence (Slater et al., 1995 ; Bouvier 2009 ; Lloyd et al. 2017)

“the key to defining virtual reality in terms of human experience rather than technological hardware is the concept of presence” (Steuer, 1992)

“The perceptual system, for example, identifies a threat (the precipice) and the brain-body system automatically and rapidly reacts (this is the safe thing to do), while the cognitive system relatively slowly catches up and concludes ‘But I know that this isn’t real’. But by then it is too late, the reactions have already occurred. This is the real power of VR, and, like any illusion, even though you know it is an illusion, this does not change your perception or your response to it” (Slater et al., 1995)



(Bouvier, 2009)

Interactivité



Immersion



Sentiment de présence

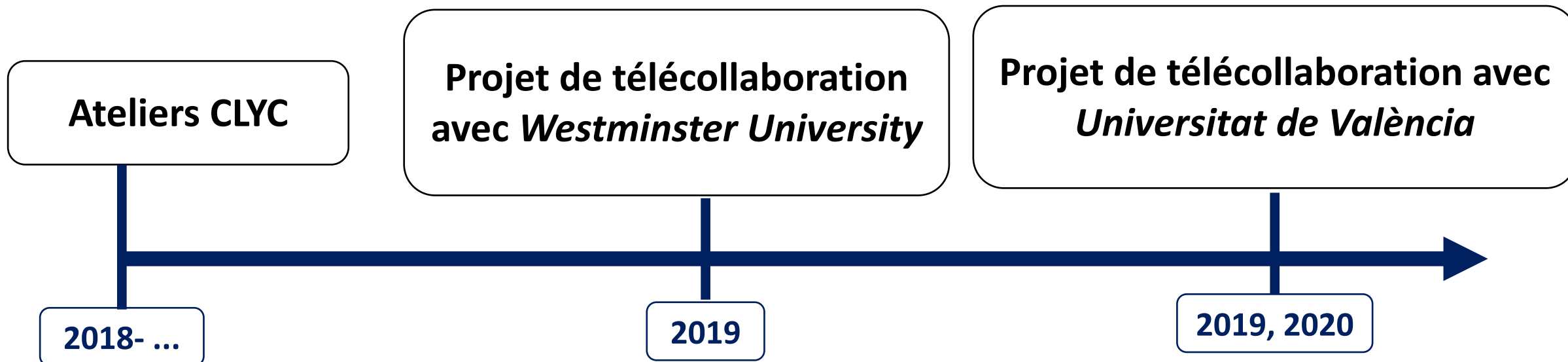


Engagement

(Borona et al., 2018, Girvan & Savage, 2019, Yamazaki, 2018 ; Ciekanski et al., sous presse)

DESCRIPTION DES TROIS PROJETS

Trois projets



1. Ateliers CLYC (2018-)

- **Découverte d'environnements virtuels immersifs** (J. Paris)
- **Public** : tous publics Lansad
- **Projet** : mise en place de formules « ateliers de réalité virtuelle » au CLYC
- **Environnements** : Sansar, Google Earth, Travel VR etc.
- **Tâches réalisées** : selon le scénario de l'enseignant ou en simple découverte

(Chateau, Ciekanski, Molle, Paris & Privas-Bréauté, 2019)

2. Westminster (P. Kathrani, 2019)

- **Présentation J.E 2019 à UL**
- **Public** : Master 2 Juriste d'Affaires International (Fr) / L3 en droit des affaires internationales (UK)
- **Projet** : résolution d'un cas juridique en télécollaboration
- **Environnement** : Sansar
- **Tâches réalisées** : création d'avatars & espace de travail, une rencontre virtuelle.

(Chateau, Molle & Paris, 2019)

3. Valencia 2019, 2020

- **Deux cycles prévus** (A. Sevilla Pavón)
- **Public** : L3 Business English (IAE) / L3 Business English
- **Projet** : devenir un entrepreneur (création d'une campagne de publicité)
- **Environnement** : Sansar (?)
- **Tâches réalisées** : 0

Points positifs

- Innovation technologique liée à la motivation des étudiants
 - Mise en situation de communication authentique,
 - Pratiquer l'oral avec des vrais étrangers,
 - Apporter un apprentissage plus ludique
 - Être immergé dans une vraie situation,
 - Communiquer avec l'autre,
 - Être acteur de son apprentissage.
- Effet « wow » (même si limité)



Raisons d'échec des projets 2 et 3

- Projet avec U. de Westminster
- Projet avec U. de Valencia

DIFFICULTÉS DE LA MISE EN OEUVRE

Difficulté 1 : Santé et sécurité

- Conditions sanitaires (Covid-19)
- Conséquences probables : *vertiges, nausée, maux de têtes*
- Contre-indications : *schizophrénie, épilepsie*
- Addiction

Difficulté 2 : Technologique

- Pas d'uniformité dans le matériel physique
- Mises à jours permanentes
- Formations obligatoires (enseignant et apprenant) liées à l'utilisation des manettes et de dispositif *Oculus*[®] (par ex.)
- Besoin de bons outils technologiques pour éviter latence et incohérence.

Difficulté 3 : Rapport avec la télécollaboration en réseau ouvert

- Ruptures spatiale, médiatique et temporelle (Develotte et Mangenot, 2007)
- Intérêt des tâches et projets aux yeux d'apprenants (Develotte et Zourou, 2005)
- Phénomène de *lurking ou flirting* (Brick, 2011 ; Harrison et Thomas, 2009)

Difficulté 4 : Aspects pratiques

- Financier
- Accès libre pas possible
- Nettoyage requis à chaque passage, même sans les conditions sanitaires

Synthèse

1. Santé et sécurité	2. Technologique	3. Liées à la télécolloaboration en réseau ouvert	4. Aspects pratiques
- Conditions sanitaires - Conséquences probables - Contre-indications - Addiction	- Uniformité matériel physique - Mises à jours permanents - Formations à l'utilisation des manettes - Besoin de bons outils technologiques	- Décalage horaire avec les partenaires - Intérêt des tâches aux yeux d'apprenants	- Financier - Accès libre quasi-impossible - Nettoyage requis à chaque passage

CONCLUSION

La réalité virtuelle et apprentissage des langues-cultures :
la mise en œuvre difficile des promesses

nicolas.molle@univ-lorraine.fr

carmenne.kalyaniwala@univ-lorraine.fr