Appropriation des avatars par des étudiants d'architecture et impact sur l'interaction.

Ciara R. Wigham, Thierry Chanier

▶ **To cite this version:**

Ciara R. Wigham, Thierry Chanier. Appropriation des avatars par des étudiants d'architecture et impact sur l'interaction.. 2011. hal-00672692

HAL Id: hal-00672692
https://hal.science/hal-00672692

Preprint submitted on 27 Feb 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Wigham, C.R. & Chanier, T. (submitted) **Appropriation des avatars par des étudiants d'architecture et impact sur l'interaction.** *ADEDLE.* 7-9 juin 2012. Nantes : France. http://www.acedle2012.univ-nantes.fr/

Colloque ACEDLE

Nantes, 7-9 juin 2012

Intervention souhaitée : ■ Communication □ Symposium

Titre : Appropriation des avatars par des étudiants d'architecture et impact sur l'interaction

Intervenant(s) avec statuts et institutions :

Ciara R. Wigham, Doctorante, Laboratoire de Recherche sur le Langage, Clermont Université

Thierry Chanier, Professeur, Laboratoire de Recherche sur le Langage, Clermont Université

Coordonnées :

Laboratoire de Recherche sur le Langage, Université Blaise Pascal, Maison des Sciences de l'Homme, 4, rue Ledru, 63057 Clermont-Ferrand cedex 01, Ciara.WIGHAM@univ-bpclermont.fr, Thierry.CHANIER@univ-bpclermont.fr

Résumé :

L'intérêt d'utiliser des mondes synthétiques pour l'apprentissage des langues (Cooke-Plagwitz, 2008; Molka-Danielson & Deutschmann, 2009) et pour l'apprentissage de l'architecture se développe (Gu. et al., 2009; Garner et al, 2011). Cet intérêt, ainsi que le besoin croissant des architectes de développer leurs compétences en langue seconde (L2) afin de faciliter leur mobilité et leur embauche, a conduit à la mise en place de la formation "Building Fragile Spaces". Un protocole de recherche a été élaboré pour suivre et recueillir les données de cette formation.

"Building Fragile Spaces" a adopté l'approche didactique Emile (Enseignement d'une Matière Intégré à une Langue Etrangère, Clil en anglais) et a été conçue par des enseignants d'architecture de l'*Ecole Nationale Supérieure d'Architecture Paris-Malaquais* et des tuteurs de langue de l'*Université Blaise Pascal*. [1] La formation s'est étalée sur une semaine en intensif durant laquelle chaque groupe d'apprenants élaborait son projet architectural, en alternant du matin au soir présentiel et distance. Le présentiel était animé par les enseignants d'architecture ; le distanciel par les tuteurs de langue. Les séances en L2 (anglais ou français suivant les groupes) ont eu pour cadre le monde synthétique *Second Life* et ont incorporé des objectifs architecturaux ainsi que langagiers.

[1] Ce partenariat a eu pour cadre le projet Européen ARCHI21 (Architectural and Design based Education and Practice through Content and Language Integrated Learning using Immersive Virtual Environments for 21st Century Skills).

Peterson (2010) suggère que les avatars renforcent les affordances des mondes synthétiques pour l'interaction. Lamy et Hampel (2007) exposent certaines interrogations soulevées par l'utilisation des avatars dans des situations d'apprentissage : i) l'utilisation ou non par les apprenants des avatars pour développer leur identité ; ii) l'impact de la personnification des avatars sur l'interaction ; et iii) l'influence des personnages incarnés par les étudiants à travers leurs avatars sur les interactions.

Notre étude de la formation "Building Fragile Spaces" décrit le développement des identités au sein du monde synthétique (*inworld)* et des "*online personae*"(Turkle, 2011:11) des étudiants d'architecture à travers la dimension non verbale de leur communication et en particulier à travers l'apparence des avatars et l'utilisation de leurs gestes. La plupart de ces étudiants, de niveau A2-B2 (CECR), n'avait auparavant jamais utilisé le monde synthétique *Second Life.*

Pour cette communication, nous nous appuyons sur des séances réflexives en L2 dans lesquelles des groupes de quatre ou cinq étudiants étaient amenés à réfléchir à l'avancement de leur projet architectural et à leurs contributions individuelles. Nous mettons en relation l'utilisation des modes de communication verbal et non verbal en montrant de quelle manière le non verbal donne des opportunités pour la prise de parole et soutient les interactions. Pour illustrer ceci, nous nous appuyons sur des données quantitatives extraites des transcriptions multimodales des séances. Dans ces transcriptions, chaque acte verbal et non verbal a été transcrit et codé. La méthodologie employée pour la transcription multimodale (Saddour, Wigham & Chanier, 2011) s'appuie sur notre recherche antérieure (Ciekanski & Chanier, 2008) et sur la méthodologie de constitution des corpus d'apprentissage LETEC (LEarning and TEaching corpora; Mulce, 2010). Les post-questionnaires et entretiens conduits après la formation nous permettent d'analyser le rôle joué par les identités *inworld* des étudiants dans leur mise en confiance pour s'exprimer en L2 (cf. Schweinhorst, 2002) et dans le fonctionnement de leurs groupes.

Bibliographie :

Ouvrages
Lamy, M-L. & Hampel, R. (2007). *Online Communication in Language Learning and Teaching.* Basingstoke : Palgrave-McMillan.

Molka-Danielson, J. & Deutschmann, M. (coord.) (2009). *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life.* Trondheim : Tapir Academic Press.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York : Basic Books.

Chapitres ou articles d'ouvrages avec éditeurs scientifiques
Gu, N., Gül, L-F., Williams, A. & Nakapan, W. (2009). "Second Life - A Context For Design Learning". In Wankel, C. & J. Kingsley (coord.) *Higher Education in Virtual Worlds: Teaching and Learning in Second Life*. Bingley (Rouyaume-Uni) : Emerald Group. pp.159-180.

Articles de périodiques
Ciekanski, M. & Chanier, T. (2008). "Developing online multimodal verbal communication to enhance the writing process in an audio-graphic conferencing environment". *Recall*,vol. 20 n°2. pp.162-182.

Cooke-Plagwitz, J. (2008). "New directions in CALL: An objective introduction to Second Life". *CALICO Journal*, vol. 25 n° 3. pp. 547 – 557.

Peterson, M. (2010). "Learner participation patterns and strategy use in Second Life: an exploratory case study". *ReCALL*, vol. 22. pp.273-292.

Schwienhorst, K. (2002). "The state of VR: A meta-analysis of virtual reality tools in second language acquisition". *Computer-Assisted Language Learning*, 15 n° 3. pp.221-239.

Autres

Garner, S., Schadewitz, N., Holden, G., Zamenopoulos, T. & Alexiou, K. (2011). "Supporting Fragility in Distance Design Education". *eCAADe 201*, Slovenia. [http://designthinking.typepad.com/archi21/presentations-and-publications.html]

Mulce (2010). *Site qui explique la méthodologie de LETEC Corpora*. [http://mulce.org]

Saddour, I., Wigham, C.R. & Chanier, T. (2011). "Manuel de transcription de données multimodales dans Second Life". Document interne, Laboratoire de Recherche sur le Langage.