



HAL
open science

**APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR
L'INTERMEDIAIRE DE LA TELECOLLABORATION
DANS UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL
MULTIUTILISATEURS EN 3D-SECOND LIFE**

Wenjun Tang

► **To cite this version:**

Wenjun Tang. APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR L'INTERMEDIAIRE DE LA TELECOLLABORATION DANS UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL MULTIUTILISATEURS EN 3D-SECOND LIFE. Colloque international des Etudiants chercheurs en Didactique des langues et en Linguistique, Lidilem, Jun 2014, Grenoble, France. hal-01252386

HAL Id: hal-01252386

<https://hal.science/hal-01252386>

Submitted on 7 Jan 2016

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.

APPRENTISSAGE DES LANGUES PAR L'INTERMEDIAIRE DE LA TELECOLLABORATION DANS UN ENVIRONNEMENT VIRTUEL MULTIUTILISATEURS EN 3D- SECOND LIFE

Wenjun TANG

wenjun.tang@e.u-grenoble3.fr

Laboratoire Lidilem

Université Stendhal Grenoble III

BP 25 - 38040 Grenoble cedex 9

France

Abstract : In this contribution, we will present an inter-university and binational project which involves a 3D multi-user virtual environment - Second Life (SL) in foreign languages learning. Two groups of learners, who stay in their respective countries, get together via their avatar in SL in order to learn the language and culture of the others. This paper presents only the first few results.

1. Introduction

En tant qu'enseignants de langues étrangères, nous avons tous été plus ou moins confrontés à une réalité : bien que des étudiants aient appris une L2 depuis de nombreuses années, faute de pratique, beaucoup d'entre eux sont incapables de communiquer aisément avec des natifs. Pour que l'apprenant développe ses compétences dans la langue-culture cible, des échanges directs avec des locuteurs natifs semblent important dans cette démarche. C'est la raison pour laquelle nous recrutons des natifs en tant qu'assistants linguistiques et culturels pour des cours de langues étrangères à l'école ; nous favorisons les échanges avec ou sans outils informatiques et Internet tout comme le travail en tandem et le jumelage électronique ; nous proposons aux élèves des voyages scolaires dans un pays où la langue cible est la langue officielle...

Avec l'arrivée de l'environnement virtuel où chaque interlocuteur est représenté par un avatar, mobile dans des environnements en 3D proches de ceux rencontrés dans la vie réelle, il est possible d'échanger avec d'autres utilisateurs du monde entier en temps réel à l'écrit et à l'oral. Nous pouvons établir ainsi de nouvelles pistes pour que nos élèves entrent en contact avec des natifs sans se déplacer. Selon Clark (2009 : 157), « [un environnement virtuel multiutilisateur en 3D] *enables activities and experiences that are not possible in the traditional classroom. Students can be immersed in the culture of a place; they are able, by extension transference, to walk around, see, perceive, and participate* ».

Dans cet article, nous allons exposer une étude qui porte sur le potentiel formatif d'un environnement virtuel en 3D, *Second Life* (SL), qui met en contact des apprenants de langues, résidant sur deux continents, dans le but de promouvoir leurs compétences langagières et interculturelles.

2. Contexte du projet

L'analyse porte sur un projet de télécollaboration ayant amené des étudiants de l'Université de Grenoble (UdG) qui apprennent l'anglais en France et des étudiants de l'Université de l'Illinois à Urbana-Champaign (UIUC) qui suivent une formation de français aux États-Unis.

Le projet se déroule sur une période d'un mois entre avril et mai 2014 et s'étale sur cinq séances¹ de deux heures. La plupart des activités ont lieu sur les *sims*² d'*EduNation*³ sur SL. Les activités - échanges sur la peinture et le cinéma, visites guidées dans des *sims* choisies et présentées par l'apprenant - sont créées pour favoriser les échanges en langues-cultures cibles.

Toutes les séances sont conçues, préparées et encadrées par l'auteure. Celle-ci intervient également lorsque des problèmes techniques gênent le déroulement de la séance: demander à un participant d'éteindre son micro quand un autre parle afin d'éviter des bruits et des échos, guider les participants pour déplacer leur avatar d'un endroit à l'autre... Le professeur Sadler de l'UIUC a apporté un grand soutien à la conception et à la réalisation du projet, non seulement sur l'aspect pédagogique mais également sur l'aspect technique.

Les dates et les horaires des séances ont été fixés sur *Doodle*⁴ et un blog bilingue⁵ (cf. figure 1) a été mis en place afin de guider les participants tout au long du projet. Dans ce blog, les apprenants peuvent consulter les horaires et les indications pour préparer chaque séance, ils peuvent également trouver des soutiens techniques sur l'utilisation de SL. Selon Deutschmann & Panichi (2009 : 31) « *giving clear instructions prior to the course was of key importance, especially as we were teaching exclusively on-line with no physical contact with our course participants* ».



Figure 1 - Une capture d'écran du blog

Préalablement au projet, nous avons effectué une demande auprès des Comités d'éthique de la recherche de l'UIUC. Après avoir obtenu leur autorisation, nous avons demandé à tous les participants de signer un formulaire de consentement dans lequel nous expliquons le contenu et le déroulement du projet, l'objectif de notre recherche, les moyens envisagés pour la collecte des données comme l'enregistrement des séances.

3. Séances d'apprentissage

Comme mentionné auparavant, cinq séances d'apprentissage ont lieu lors du projet. Le tableau ci-dessous (cf. tableau 1) illustre le thème et l'objectif de chaque séance.

Séances	Thèmes	Objectifs
Séance 1	Jeu de piste	Faire connaissance tout en se familiarisant avec l'environnement de SL (s'asseoir, voler, devenir des amis, fixer et zoomer pour mieux voir, manipuler des objets comme un jet-ski ou une planche à voile...) Se présenter et échanger en langues cibles sur la nourriture, les repas de fêtes, etc.

¹ Quatre séances ont été prévues au départ et une séance a été ajoutée à la demande des participants.

² L'abréviation du mot "simulation" qui signifie une île sur *Second Life*.

³ Ces îles virtuelles sont sous la maintenance de Professeur Randall Sadler du Département de linguistique de l'UIUC.

⁴ Les horaires ont été proposés par l'auteure après avoir consulté les emplois du temps des participants tout en tenant compte du décalage horaire entre les deux pays.

⁵ Le choix d'utiliser l'anglais et le français de façon équilibrée avait pour but de mettre en évidence l'égalité de ces deux langues dans le projet.

Séances	Thèmes	Objectifs
Séance 2	Galerie d'arts	Echanger en langues cibles sur la peinture et les films
Séance 3	Visite guidée	Découvrir des sims représentant la France et les Etats-Unis tout en pratiquant la compréhension orale des langues cibles
Séance 4	Vie d'étudiant	Discussion libre sur la vie d'étudiant de chacun
Séance 5	Littérature et comédie	Discussion libre sur la littérature et la comédie

Tableau 1 - Séances d'apprentissage

Avant la première séance, tous les participants sont conviés par mail à aller consulter le blog (page d'accueil et page « *Warm-up* ») où ils trouvent des indications pour se préparer techniquement comme s'équiper d'un ordinateur puissant avec des équipements audio, avoir un accès à Internet à haut débit, télécharger le logiciel SL, créer et personnaliser son avatar, se familiariser avec l'environnement de SL... Cette étape de préparation n'a pas pu avoir lieu en présentiel avec l'intervention des chercheurs faute de trouver un horaire commun aux participants⁶.

Nous décrivons ici en détail la première séance. Il s'agit d'une séance pendant laquelle les participants doivent trouver des indices pour se rendre aux différents endroits : une plage, un château et une rivière où ils peuvent faire des sports nautiques comme la planche à voile. Des cubes de jeu de piste sont mis en place pour donner des indices. Nous allons maintenant présenter un exemple concret pour mieux illustrer cette activité.

Nous supposons que tous les participants sont sur la plage. Nous demandons spécifiquement à ceux de l'UIUC de trouver et de cliquer le cube de jeu de piste placé sur le sable (cf. figure 2). En cliquant sur le cube, un lien web d'une page de *GoogleDrive* apparaît. Dans cette page, les participants trouvent des consignes écrites en français. Le but est de faire lire ces consignes écrites en langue cible aux participants-apprenants de français et de les expliquer aux autres toujours en langue cible.

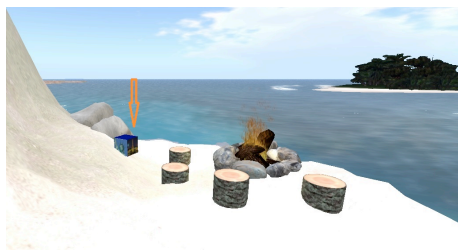


Figure 2 - Cube de jeu de piste au camp de la plage

Dans cette partie de l'activité, tous les participants vont apprendre à asseoir leur avatar (ceux qui le savent expliquent aux autres). Ensuite, chacun va se présenter dans la langue cible puis les autres vont lui poser des questions. Après, ils apprendront à voler pour aller au château où ils vont se trouver dans une salle décorée avec des images et des objets liés aux différentes cuisines du monde (cf. figure 3). Chacun pourra s'exprimer autour de ces images et de ces objets et les deux langues cibles vont être employées. A la fin de cette séance, les participants vont faire une activité nautique (cf. figure 4) avec les partenaires de l'autre université tout en discutant ensemble librement.

⁶ Les participants de l'UdG ne sont pas sur le même campus, certains sont à Saint Martin d'Hères et d'autres sont à Valence.



Figure 3 - Cuisines du monde



Figure 4 - Activités nautiques

Les séances sont conçues, de façon à mettre en valeur les décors marqués culturellement dans SL, pour favoriser les échanges et les interactions des participants dans les deux langues cibles. Comme l'évoqué Sadler (2012: 125), « *the goal of this sort of exchange [telecollaboration] is not necessarily to enhance the grammatical knowledge of the participants (although that certainly may happen), but instead to enhance the ability of an individual "[...] to interact effectively with people from cultures that we recognize as being different from our own"* (Guilherme, 2000: 297). *The end goal is to create speakers who are competent in intercultural communication* ».

Après chaque séance, les participants sont invités à nous envoyer un mail tout en suivant les consignes qui se trouvent dans le blog. Ces consignes ont pour but de guider les participants dans leurs réflexions sur les activités proposées, le déroulement de la séance et les difficultés qu'ils ont rencontrées pendant la préparation de la séance, etc.

4. Cadre méthodologique

En mettant en place ce projet, nous voulons répondre aux questions suivantes : en quoi un monde virtuel, notamment le fait de communiquer sous la forme d'un avatar dans un décor marqué culturellement, peut-il soutenir la prise de parole de l'apprenant ? Comment fonctionne l'interaction, sur le plan pragmatique et acquisitionnel entre les participants lors des échanges exolingues dans SL ? Cette expérience d'apprentissage a-t-elle été appréciée par les participants ? Quels sont leurs attentes et leurs besoins vis-à-vis de leur apprentissage dans un environnement virtuel comme SL ?

Comme nous venons de le mentionner, les apprenants sont invités à nous écrire après chaque séance pour que nous puissions mieux connaître ce qu'ils pensent du projet et de l'utilisation de SL dans leur apprentissage. C'est également un moyen d'améliorer les séances suivantes afin de les rendre plus cohérentes avec leurs attentes. Voici un exemple de mails envoyés après la première séance :

Alors cette première séance était vraiment intéressante. Il a été facile de communiquer avec les étudiants américains et les activités étaient bien, on a

pu parler de plein de choses! Le format aussi est vraiment ludique, Second Life est presque un jeu. (EV)

Nous avons demandé aux participants d'écrire ces mails soit en anglais, soit en français, en fonction de la langue avec laquelle ils se sentent plus à l'aise. Le but est qu'ils puissent s'exprimer sans contraintes langagières et que nous puissions recueillir le maximum d'informations.

Un questionnaire en ligne (13 questions dont 8 ouvertes) a également été conçu par le biais de *GoogleDrive* dans le but de recueillir des données concernant le profil des participants comme l'âge, le sexe, leurs niveaux en français et en anglais, leur expérience sur l'utilisation des outils en ligne pour l'apprentissage en langue cible et leur motivation pour participer au projet. Ce questionnaire est préparé en anglais pour les participants de l'UIUC et en français pour ceux de l'UdG.

Toutes les séances, c'est-à-dire tout ce que l'auteure a pu voir et entendre sur SL depuis son ordinateur, ont été enregistrées via le logiciel *Fraps*. Au total, une dizaine d'heures d'enregistrement vidéo a été récupérée et convertie au format mp4 afin de faire une transcription avec l'aide du logiciel *ELAN*. Il faut préciser que la transcription se fait à la main mais le logiciel nous permet d'avoir des informations précises sur le temps de parole de chaque participant et la fréquence d'utilisation d'une telle langue, etc. D'autre part, nous allons intégrer dans la transcription les échanges écrits par le biais du clavardage qui sont automatiquement archivés par SL.

Des entretiens semi-directifs ont eu lieu une fois toutes les séances terminées afin de recueillir des informations supplémentaires. Les participants ont été interviewés individuellement par l'intermédiaire de leur avatar. Pour mieux structurer le déroulement de ces entretiens, nous avons préparé et formulé un guide d'entretien afin d'obtenir des réponses liées à nos objectifs. Durant ces entretiens, nous avons interrompu les participants seulement de temps en temps pour poser des questions sur les points qu'ils souhaitaient éclaircir, pour développer ou stopper les digressions inutiles, afin qu'ils puissent s'exprimer le plus librement possible. Tous les entretiens ont été enregistrés et les données seront transcrites pour les analyser de façon qualitative.

5. Analyses et conclusions

Les analyses et les conclusions que nous présentons ici se basent sur l'étude préliminaire des données recueillies via le questionnaire et les mails des participants. Nous analyserons ultérieurement la transcription de l'enregistrement vidéo et de l'entretien une fois qu'elle sera terminée.

Sept étudiants-volontaires ont été recrutés dont 4 de l'UdG et 3 de l'UIUC. Parmi eux, 6 filles et 1 garçon. L'âge moyen était de 23 ans (de 18 à 29 ans). Les participants parlent tous anglais et français mais sont de niveaux différents. Ils ne sont pas tous natifs d'une des langues cibles (un des participants est Colombien) et certains apprenants ont même un niveau équivalent voire supérieur à leur interlocuteur de la langue cible. Par exemple, le participant EL, natif de langue anglaise et apprenant le français à l'UIUC, a un niveau supérieur en français à ES, participant de l'UdG et apprenant l'anglais. Toutefois, cela ne semble pas un problème puisque ES n'est pas le seul interlocuteur d'EL qui, d'après nos observations, a pu beaucoup parler en français avec d'autres participants-natifs.

La plupart des participants font remarquer qu'ils n'ont pas beaucoup d'occasions de parler la langue cible en dehors du contexte scolaire bien qu'ils aient une forte motivation pour l'apprentissage de cette langue. A travers les réponses du questionnaire, on trouve des propos comme « *hors des cours je ne parle pas vraiment anglais, je l'écoute plutôt en regardant des*

films, des séries et en écoutant de la musique »⁷, « I do not often speak French outside of school. Occasionally I speak French with a couple of my friends but that is a rare occasion », « I adore the French language. Ever since I was little I wanted to learn it. I think it's the most beautiful language in the world, and I love how I feel when I speak it » ou encore « Etant enfant c'est une obligation et en grandissant c'est devenu un plaisir. L'anglais permet de communiquer dans tous les pays du monde et puis c'est une belle langue ».

En ce qui concerne leur motivation vis-à-vis du projet, l'envie de rencontrer des personnes de la langue-culture cible et d'améliorer leurs compétences orales est exprimée chez la plupart des participants. La nouveauté de la technique utilisée les attire également, comme le disent certains participants: « *Second Life looks like it will be fun* », « *Second Life is completely new for me and I think the way this virtual world works is awesome. I am really impressed* ».

A l'heure actuelle, les analyses des mails nous permettent de répondre seulement à une partie de nos questions concernant les appréciations des participants sur l'aspect d'affordance de l'environnement SL et d'échanges avec leurs partenaires.

5.1. Appréciations sur l'affordance

La notion d'affordance ici, selon McLoughlin & Lee (2011), citée par Grant & Clerehan (2011: 820) « *as potentials for action may be translated in the educational context to the dynamic relationship between the technology and the student, which enables certain kinds of learning to occur* ». Lors de la séance « Galerie d'art » (cf. figure 5), les avatars des participants se sont réunis dans un espace décoré pour échanger sur la peinture et le cinéma. Selon EV,

Ce genre de présentation est plus intéressante, plus ludique que dans une classe. Il y a tout un univers autour, on a l'impression de présenter une œuvre immense dans un musée. C'est vraiment bien. On met un peu en scène nos présentations.



Figure 5 - Galerie d'art

EV semble avoir apprécié l'environnement immersif de SL. D'après Grant & Clerehan (2011: 814) « *virtual worlds provide a complementary environment and opportunity in which communicative tasks can be contextualised and made more meaningful* ». Ainsi demander la direction pour un déplacement peut être abstrait ou ennuyeux dans une salle de classe si l'apprenant ne fait que répéter des modèles de phrases, tandis que dans SL, grâce aux décors, ces phrases prennent un sens réel.

Cependant EA semble parfois préférer des échanges et des contacts directs comme dans la vie réelle.

⁷ Les réponses ont été traitées et corrigées de façon légère (fautes d'orthographe et de grammaire) pour permettre une compréhension plus claire aux lecteurs. Les vrais noms des participants sont remplacés par des pseudonymes.

Je pense que c'est très différent de faire une présentation sur SL, par ce que quand on le fait en classe devant les gens, on peut voir quand ils ne comprennent pas, et du coup répéter. Alors que là, ils ne parlent pas pour ne pas nous interrompre, alors c'est difficile de savoir quand il faut leur réexpliquer! (EA)

Selon Jauregi (2011: 78), « *visual cues (facial expressions, body language, laughter) played clearly a crucial role in the process of intensifying and clarifying meaning and contributed to enhance interpersonal relationships* ». Bien qu'il soit possible d'animer son avatar sous forme de gestes et d'expressions faciales, faute d'informations sur les différentes possibilités mises à leur disposition et le manque de temps pour les explorer, aucun participant ne profita de cette fonction. Dans la pratique, on réalise très vite qu'il est difficile d'utiliser les expressions gestuelles de son avatar en même temps que les expressions orales. C'est aussi un surcroît de travail pour l'apprenant de langues car il doit réfléchir pour formuler sa pensée correctement tout en recherchant le ou les gestes appropriés.

5.2. *Appréciations sur les échanges*

Tout au long du projet, les participants ont pu échanger sur différents thèmes comme l'art, la littérature et la vie d'étudiant, etc. Les deux langues cibles (français et anglais) ont été utilisées indifféremment selon le souhait des participants et parfois selon les instructions de séance. Comme lors de la séance « Visite guidée », nous avons demandé aux participants de faire la présentation en langue cible de leurs partenaires. Cette séance a été conçue dans le but de favoriser la pratique de la compréhension de l'oral et l'interaction en langues cibles. Voici quelques extraits des commentaires des participants sur la séance :

I really like the fact that we've been switching up using our native languages and our target languages, because then we get practice speaking as well as listening to authentic speakers. (EL)

Doing the presentation in English was fine. It was difficult for me to understand some of the french speakers, but I enjoyed the practice. (EJ)

Selon les approches interactionnistes de l'acquisition des langues étrangères, « *a learner is subject to input and produces output based on comprehension of that input, which effects feedback from an interlocutor. This may subsequently lead to the learner noticing particular formal qualities of her production (Swain, 1985) that led to that particular feedback. This noticing may then lead to acquisition* » (Reinhardt, 2012: 48). Lors de ces séances, les participants étaient exposés à un input intense de leur langue cible. Même si parfois il y avait des problèmes de compréhension liés au manque de vocabulaire ou d'expressions, nous supposons que ces échanges étaient bénéfiques et des séquences potentiellement acquisitionnelles (S.P.A.) (De Pietro, Matthey & Py, 1989) ont eu lieu. Et comme soulignent Deutschmann & Panichi (2009: 33) « *Whether SL can be considered more or less advantageous to learning will depend on a number of factors including the learners' digital competence, learner types and learner beliefs about learning and prior experience of on-line learning* ».

Malgré la durée limitée du projet, les problèmes techniques et les horaires parfois contraignants⁸, tous les participants semblent avoir apprécié l'expérience. La présence des avatars leur a permis de se libérer des contraintes physiques : ils ont pu suivre les séances depuis n'importe quel lieu et ont communiqué avec des étudiants, qui vivent sur un autre continent, tout en s'immergeant dans un environnement commun. Lors des séances, les

⁸ Certaines séances ont eu lieu entre 21h-23h pour des participants en France à cause de décalage horaire.

participants sont placés dans des situations réelles auxquelles ils doivent faire face tout en utilisant la langue cible. L'aspect ludique du fonctionnement a été très apprécié et certains apprenants ont même l'impression d'avoir fait des progrès dans leur expression orale.

Les futures analyses à partir des transcriptions nous aideront à examiner les interactions multimodales des participants et les échanges exolingues dont le S.P.A. fera un des principaux objets d'étude. Nous allons également étudier les aspects positifs et négatifs de ce genre de projet de télécollaboration pour une meilleure mise en place d'autres projets à venir.

Remerciements

L'auteure tient à remercier le Ministère de l'Education de la République de Chine pour son soutien financier à cette recherche.

Références

- CLARK, Gloria. B (2009). These horses can fly! And other lessons from second life: The view from a virtual hacienda, in *Second language teaching and learning in the Net Generation*, Oxford, Raquel & Oxford, Jeffrey (Eds). Honolulu : University of Hawai'i, National Foreign Language Resource Center, 153-172.
- DE PIETRO, Jean-François, MATTHEY, Marinette & PY, Bernard (1989). Acquisition et contrat didactique: les séquences potentiellement acquisitionnelles dans la conversation exolingue. In *Actes du troisième colloque régional de linguistique*, 99-124.
- DEUTSCHMANN, Mats, PANICHI, Luisa (2009). Instructional design, teacher practice and learner autonomy, in *Learning and Teaching in the Virtual World of Second Life*, Molka-Danielsen, Judith & Deutschmann Mats (Eds). Norway : Tapir Academic Press, 27-44.
- GRANT, Scott & CLEREHAN, Rosemary (2011). Finding the discipline: Assessing student activity in Second Life, Assessing students' Web 2.0 activities in higher education. *Australasian Journal of Educational Technology*, 27: 813-828.
- JAUREGI, Kristi (2011). Integrating Meaningful Interactions through Virtual Tools in Foreign Language Education: Looking at the Added Value, in *Learning a Language in Virtual Worlds A Review of Innovation and ICT in Language Teaching Methodology*, Czepielewski, Sławomir (Ed). Poland : Warsaw Academy of Computer Science, Management and Administration, 73-80.
- REINHARDT, Jonathon (2012). Accommodating divergent frameworks in analysis of technology-mediated L2 interaction, in *Researching Online Foreign Language Interaction and Exchange: Theories, Methods and Challenges*, Dooly, Melinda & O'Dowd, Robert (Eds). Switzerland: Peter Lang, 45-77.
- SADLER, Randall (2012). *Virtual Worlds for Language Learning: From Theory to Practice*. Switzerland: Peter Lang.