

Aurélié BAYLE & Anne-Laure FOUCHER
EPAL 2011-Grenoble, 23-25 juin 2011

Comment étudier les interactions d'apprenants de langue dans les mondes virtuels ?

Aurélié Bayle

Laboratoire de Recherche sur le Langage (LRL), Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, France

aurelie.bayle@univ-bpclermont.fr

<http://lrlweb.univ-bpclermont.fr/spip.php?article231>

Anne-Laure Foucher

Laboratoire de Recherche sur le Langage (LRL), Université Blaise Pascal, Clermont-Ferrand, France

A-Laure.FOUCHER@univ-bpclermont.fr

<http://lrlweb.univ-bpclermont.fr/spip.php?rubrique29>

Mots-clés : interactions en ligne – mondes virtuels – méthodologie de la recherche – didactique des langues

L'objectif de cette communication est de proposer des pistes méthodologiques afin de mettre en place un protocole de recherche pour l'étude des interactions d'apprenants de langue dans les mondes virtuels.

Bell (2008 : 3) définit un monde virtuel, ou synthétique comme "a synchronous, persistent network of people, represented as avatars, facilitated by networked computers". Les intérêts principaux pour l'apprentissage des langues sont qu'ils permettent une interaction sociale similaire à ce qui se fait dans le monde réel et ceci est particulièrement pertinent dans le cadre de formations à distance. Il s'agit également d'environnements sécurisants, modelables à souhait. Les apprenants sont représentés par des avatars, ce qui présente une certaine sécurité pour les apprenants les plus timides mais pose également le problème de l'identité et de la frontière entre monde réel et monde virtuel.

Les interactions en ligne dans le cadre de l'enseignement-apprentissage des langues ont déjà fait l'objet de nombreuses recherches, à partir de différents outils de communication (forums, clavardage, espaces de collaboration, réseaux sociaux) (De Wever et al., 2006 ; Mangenot, 2007 ; Jeanneau & Ollivier, 2009, ...). Les mondes virtuels, tels que *Second Life* ont particulièrement été investis pour l'enseignement-apprentissage, dans des domaines tels que le design, le commerce, l'économie... En témoignent la présence importante d'institutions et d'universités dans ces environnements et les diverses formations qui y ont lieu... Mais s'il existe des études concernant l'enseignement-apprentissage au sein des mondes virtuels (Molka-Danielson & Deutschmann, 2009 ; Wankel & Kingsley, 2009...), la recherche est encore peu développée et un besoin se fait ressentir (Peachey et al, 2010). Ceci est particulièrement vrai pour le champ de la didactique des langues qui commence tout juste à être exploré dans une perspective de recherche.

Notre communication cherchera à explorer les différents aspects de la recherche en didactique des langues dans les mondes virtuels en s'appuyant sur un projet européen, Archi21¹, dans lequel des formations EMILE/CLIL (Enseignement d'une Matière Intégrée en Langue Etrangère/ Content and Language Integrated Learning) mêlant architecture et langue étrangère. Dans le contexte qui nous intéresse, des groupes multiculturels d'apprenants ont à mener des tâches de construction collaboratives dans *Second Life*. Nous

¹ Architectural And Design Based Education And Practice Through Content And Language Integrated Learning Using Immersive Virtual Environments For 21st Century Skills (Archi 21, 2010-2012), programme Lifelong Learning Programme, KA2 Languages.

cherchons notamment à étudier les interactions de ces groupes d'apprenants pour observer le développement de la compétence interculturelle.

Pour notre propos, nous développerons particulièrement les points suivants :

- Le recueil et l'analyse des données
- Le positionnement du chercheur
- Les aspects éthiques.

En ce qui concerne le recueil des données, certaines difficultés peuvent apparaître puisqu'il s'agit d'interactions multimodales. En effet, un utilisateur a à sa disposition différents outils de communication pouvant être utilisés simultanément (clavardage, voix, gestuelle, interactions avec les objets...). Le recueil des données de clavardage est aisé puisqu'une fonctionnalité dans *Second Life* permet de les enregistrer automatiquement en texte brut. Il n'en est pas de même pour les autres modes. L'environnement 3D rend complexe l'enregistrement et l'exploitation des données d'interaction visuelles, que ce soit entre avatars, avec les objets ou l'environnement en général. Des logiciels, tels que *Fraps* ou *Camtasia*, les plus couramment utilisés (Moschini, 2010) permettent de capturer la vidéo et l'audio. Un problème se pose également au niveau de la captation du son (dans *Second Life*, la portée est de 10 mètres). Il est possible de cloisonner le terrain pour que le son ne circule que dans un espace limité, permettant ainsi de ne pas avoir un brouhaha inexploitable. Ceci est de toute première importance si l'on étudie la collaboration ou dans le cadre d'entretiens menés "inworld".

Si l'enregistrement est un aspect délicat de la recherche dans les mondes virtuels qui doit retenir l'attention, la présence et le point de vue du chercheur "inworld" sont également des paramètres qui doivent faire l'objet d'une réflexion épistémologique. Bien souvent, c'est à partir de l'avatar du chercheur que les données sont enregistrées, avatar qui est visuellement présent et doit être près de ce qu'il observe et/ou enregistre. Dans ce cas de positionnement en tant qu'observateur extérieur, la présence de l'avatar du chercheur ne doit pas gêner les interactions ou perturber le scénario pédagogique. Or, un avatar présent « physiquement » devient un interlocuteur potentiel, ce qui peut éventuellement introduire des biais dans la recherche. Dans le cas d'un positionnement en tant qu'observateur participant, la présence de l'avatar du chercheur nous semble *a priori* moins gênante mais le fait de pouvoir, grâce à l'outil caméra, dissocier la présence physique de l'avatar et le regard qu'il porte sur un objet est de nature, à notre avis, à renouveler la notion de dévoilement du chercheur dans la recherche.

La question des aspects éthiques se pose également mais de manière différente avec les mondes virtuels. Elle est étroitement liée à la problématique de l'identité des avatars, de la frontière entre le monde réel et le monde virtuel (pour des recherches sur ces thèmes, voir par exemple Banakou, 2010, Macintyre, 2008, ...). Chaque utilisateur est représenté par un avatar. Cela implique des identités multiples (apprenant/avatar, chercheur/avatar) qui sont également à prendre en compte dans le traitement et l'analyse des données. Étudie-t-on les interactions d'avatars ou de personnes ? Qu'en est-il de l'anonymat ? Comment coder les changements d'apparence des avatars ?...

Les pistes méthodologiques que nous proposons s'appuient sur l'existant en matière de recherche en didactique des langues sur les interactions en ligne tout en intégrant les spécificités et problématiques des mondes virtuels.

Bibliographie

- Banakou, D. (2010). "The effects of Avatars' Gender and Appearance on Social Behaviour in Virtual Worlds". *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 2, n°5. [<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/779/717>]
- Beepa (2010). *Fraps 3.2.5* (logiciel). [<http://www.fraps.com/>]
- Bell, M. (2008). "Toward a Definition of 'Virtual Worlds'". *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n°1. [<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237>]

Aurélie BAYLE & Anne-Laure FOUCHER
EPAL 2011-Grenoble, 23-25 juin 2011

Betbeder, M.-L., Ciekanski, M., Greffier, F., Reffay, C., & Chanier, T. (2008). "Interactions multimodales synchrones issues de formations en ligne : problématiques, méthodologie et analyses". In Basque, J. & Reffay, C. (dir.), *numéro spécial EPAL (échanger pour apprendre en ligne), Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Education et la Formation (STICEF)*, vol. 15. [http://edutice.archives-ouvertes.fr/docs/00/25/86/45/PDF/STICEF-EP-05_Betbeder_Ciekanski_080220.pdf]

De Wever, B., Schellens, T., Valcke, M., & Van Keer, H. (2006). "Content Analysis scheme to analyze transcripts of online asynchronous discussion groups: A review", *Computer in Education*, vol. 46. pp 6-28
[http://users.ugent.be/~mvalcke/owk/content_analysis.pdf]

Jeanneau C., & Ollivier C. (2009). "Éléments influençant la nature des interactions en ligne des apprenants de langues". In Develotte, C., Mangenot, F., & Nissen, E. (dir.) (2009). *Actes du colloque "Echanger pour apprendre en ligne (EPAL)", 5-7 juin 2009*. Grenoble.
[http://w3.u-grenoble3.fr/epal/dossier/06_act/pdf/epal2009-jeanneau-ollivier.pdf]

Macintyre, R. (2008). "Inbetweenness OR in two places at once...", *ReLIVE08 Conference Proceedings (Researching Learning in Virtual Environments)*, Open University. pp 208-215
[http://www.open.ac.uk/relive08/documents/ReLIVE08_conference_proceedings_Lo.pdf]

Mangenot, F. (2007). "Analyser les interactions pédagogiques en ligne, pourquoi, comment ?". In Gerbault, J. (dir.) *La langue du cyberspace : de la diversité aux normes*. Paris : L'Harmattan. pp 105-120 [http://w3.u-grenoble3.fr/espace_pedagogique/analyser-interactions.pdf]

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

Moschini, E. (2010). "The Second Life Researcher Toolkit – An Exploration of Inworld Tools, Methods and Approaches for Researching Educational Projects in Second Life". In Peachey, A., Gillen, J., Livingstone, D., & Smith-Robbins, S. (dir.). *Researching Learning in Virtual Worlds*. Springer. pp 31-51

Peachey, A., Gillen, J., Livingstone, D., & Smith-Robbins, S. (dir.) (2010). *Researching Learning in Virtual Worlds*. Springer.

TechSmith Corporation (2010). *Camtasia for Mac 1.2.0* (logiciel).
[<http://www.techsmith.fr/camtasiamac/>]

Wankel, C. & Kingsley, J. (dir.) (2009). *Higher Education in Virtual Worlds: Teaching and Learning in Second Life*. Bingley : Emerald.