



Universität
franco-allemande
Deutsch-Französische
Hochschule

Virtuelle Realität und Fremdsprachenerwerb: der Einfluss von Immersion, Interaktion und Präsenz auf die Kommunikation in der Fremdsprache.

Eine explorative Studie zu jugendlichen Lernern in Französisch bzw. Deutsch

Dr. phil. Mickaël Roy

Zusammenfassung

Diese Doktorarbeit behandelt den Einsatz der Virtuellen Realität für das mediatisierte Fremdsprachenlernen bzw. für das Lernen von Französisch oder Deutsch als Fremdsprache. Die Studie untersucht, wie die Immersion und die Interaktion in der Virtuellen Realität zu einem Präsenzgefühl in der digitalen Umgebung führen und damit zur Kontextualisierung der Lernsituation beitragen.

Drei vom europäischen Projekt EVEIL-3D entwickelte immersive Umgebungen wurden an etwa hundert Schülern französischer *Lycées* und einer deutschen Realschule erprobt. Nach der Immersion im *Serious Game* in der Zielsprache berichteten die Schüler über ihre Erfahrungen in der Virtuellen Realität. In der Analyse dieses Korpus wird die Subjektivität der Erfahrung in der Virtuellen Realität betont. Die Untersuchung der Sprachproduktion in der Zielsprache, der Sprachgebrauchsstrategien, der Interaktivität, des Körpereinsatzes und der Begleitung des Lernenden in der Immersion zeigt Möglichkeiten und Grenzen der Virtuellen Realität für das digital mediatisierte Fremdsprachen lernen auf.

Schlüsselwörter: Virtuelle Realität, Präsenz, Immersion, Interaktion, Fremdsprachen, Deutsch, Französisch, Strategien

This doctoral thesis explores virtual reality as a digital environment for language learning, specifically for French or German as a foreign language. The study examines how immersion and interaction in virtual reality generate a sense of presence in the virtual environment and thus contribute to a contextualization of the learning situation.

Approximately one hundred pupils from French and German secondary schools tested three immersive environments of the European project EVEIL-3D. After using a foreign language (French or

German) in an immersive serious game, pupils were surveyed on their virtual reality experience. Results show the importance of subjectivity of the virtual reality experience. This research additionally investigates speaking in the foreign language, language usage strategies, interactivity, physical engagement and how to support the pupils during immersion. Finally, it points out both the drawbacks and opportunities of using virtual reality as a digital environment for language learning.

Keywords: virtual reality, presence, immersion, interaction, foreign language, German, French, language usage strategies