



Université  
franco-allemande  
Deutsch-Französische  
Hochschule

## **La réalité virtuelle pour l'apprentissage des langues : l'influence de l'immersion, de l'interaction et de la présence sur la communication en langue étrangère.**

Une étude exploratoire auprès d'adolescents apprenant le français ou l'allemand

*Mickaël Roy*

*Résumée*

Cette thèse aborde la réalité virtuelle pour l'apprentissage médiatisé du français ou de l'allemand langue étrangère. L'étude analyse comment l'immersion et l'interaction en réalité virtuelle peuvent faire émerger un sentiment de présence dans l'environnement virtuel, et ainsi contribuer à contextualiser la situation d'apprentissage.

Une centaine de lycéens français et allemands ont expérimenté trois environnements virtuels, développés par le projet européen EVEIL-3D. À l'issue d'un jeu sérieux immersif en langue cible, ils ont témoigné de leur expérience. L'analyse de ce corpus souligne la subjectivité de l'expérience en réalité virtuelle. En étudiant la production en langue cible, les stratégies d'usage de la langue, l'interactivité, l'engagement corporel et l'accompagnement de l'apprenant pendant l'immersion, la recherche montre les apports et les limites de la réalité virtuelle comme dispositif d'apprentissage des langues médiatisé par les technologies numériques.

**Mots-clés:** réalité virtuelle, présence, immersion, interaction, langue étrangère, allemand, français, stratégies

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