

Table de matières

Remerciements	11
Table des abréviations	13
1. Présentation générale de la recherche	15
1.1 Contexte	16
1.2 Problématique, objectifs et hypothèse	18
1.3 Plan	20
2. Positionnement épistémologique	23
2.1 Étude de l'apprentissage des langues médiatisé par les technologies	24
2.2 Étude d'un environnement virtuel pour l'apprentissage des langues	27
2.3 Étude d'un jeu sérieux	30
3. Communiquer en langue cible	35
3.1 Compétence de communication en langue cible	35
3.2 Communiquer pour agir	41
3.3 Communiquer en stratégie	50
3.4 Communiquer en immersion	56
4. Réalité virtuelle	63
4.1 Réalité virtuelle : considérations sémantiques	63
4.2 Approche technologique de la réalité virtuelle	65
4.3 Réalité virtuelle pour l'apprentissage	72
5. Présence en réalité virtuelle	79
5.1 Définition et typologie de la présence	79
5.2 Facteurs de la présence	85
5.3 Flow et présence	90

6.	Appréhender la présence en réalité virtuelle	95
6.1	Émergence de la présence	95
6.2	Outils pour appréhender la présence	100
7.	Cadre méthodologique de la recherche	109
7.1	Démarche hypothético-déductive et positionnement méthodologique	109
7.2	Projet EVEIL-3D comme contexte de recherche	117
7.3	Environnements virtuels du projet EVEIL-3D	121
8.	Constitution et analyse du corpus	135
8.1	Recueil des données	135
8.2	Traitement des données	155
8.3	Analyse des données	162
9.	Étude préliminaire : les influences technologiques et humaines sur la présence, les effets de la présence sur la compréhension de l'oral	173
9.1	Influence de l'immersion sur le niveau de présence	174
9.2	Influence de l'interaction sur le niveau de présence	176
9.3	Influence de la prédisposition à la présence sur le niveau de présence	180
9.4	Compréhension de l'oral en langue cible	183
10.	Le discours post-immersion, marqueur de présence	189
10.1	Marques de présence sociale dans le discours post-immersion	189
10.2	Marques de présence spatiale dans le discours post-immersion	201
10.3	Marques de présence d'action dans le discours post-immersion	207
10.4	Marques de présence de soi dans le discours post-immersion	212
11.	L'influence de l'immersion et de l'interaction sur la présence, appréhendée à travers le discours	221
11.1	La présence favorisée par l'immersion	221
11.2	L'interaction, un frein pour la présence	228

12. À chacun son profil de présence en réalité virtuelle	237
12.1 Élèves témoignant de leur présence en réalité virtuelle	238
12.2 Élèves témoignant d'une carence de présence en réalité virtuelle	253
13. Interaction en langue cible en réalité virtuelle	267
13.1 Production orale en langue cible pendant l'immersion ...	267
13.2 Ruptures de la situation de communication	283
13.3 Stratégies directes d'usage de la langue pendant l'immersion	291
13.4 Le non verbal pendant l'interaction	309
14. Le rôle de l'enseignant dans le dispositif d'apprentissage des langues en réalité virtuelle	321
14.1 Stratégies indirectes d'usage de la langue par les élèves	322
14.2 Accompagnement par l'enseignant	333
15. Bilan de la recherche empirique	343
15.1 La réalité virtuelle, une contextualisation complexe de la situation d'apprentissage	344
15.2 Apports et limites de l'analyse de contenu d'entretien pour appréhender la présence	356
15.3 Questions de recherche en suspens	359
Index des notions	363
Index des auteurs	367
Bibliographie	371
Sources des images	399
Table des figures	401
Table des tableaux	403
Table des exemples analysés	407