



HAL
open science

Le potentiel de l'avatar : choix opérés de l'utilisation d'un avatar par des apprenants de langue dans l'environnement virtuel immersif VRChat

William Earing

► To cite this version:

William Earing. Le potentiel de l'avatar : choix opérés de l'utilisation d'un avatar par des apprenants de langue dans l'environnement virtuel immersif VRChat. Linguistique. 2021. hal-03470448

HAL Id: hal-03470448

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03470448>

Submitted on 8 Dec 2021

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.



AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



Université de Lorraine

UFR SHS – Département Sciences du Langage

Mémoire élaboré en vue de l'obtention du diplôme de Master 2 en Français Langue Etrangère

Le potentiel de l'avatar : choix opérés de l'utilisation d'un avatar par des apprenants de langue dans l'environnement virtuel immersif VRChat.

Présenté par :

Earing William

Sous la direction de :

Mme Ciekanski Maud

Mme Kalyaniwala Carmenne

Année Universitaire : 2020-2021

REMERCIEMENTS

J'aimerais avant tout remercier mes deux directrices de mémoire, Mme Ciekanski et Mme Kalyaniwala. Je vous remercie pour vos encouragements, vos conseils et votre disponibilité lors de ce travail.

J'aimerais ensuite remercier M. Schires, M. Mendes Antunes, Mme Modere et les autres membres du Centre de Langues Yves Châlon pour leur accueil au sein de leur établissement lors de mon stage, ainsi que l'accès à la salle de réalité virtuelle sans lequel je n'aurais pas pu mener ma recherche.

Merci beaucoup à tous les apprenants de l'université de Lorraine qui se sont inscrits aux ateliers que j'ai mis en place et qui ont accepté de revenir pour réaliser un entretien d'explication.

Je tiens finalement à remercier Hélia et Chloée, deux de mes amies qui ont été là pour moi au cours de ma recherche, pour leur aide dans l'obtention de certains ouvrages dont j'avais besoin, ainsi que pour leur soutien moral.

RÉSUMÉ – ABSTRACT

Ce mémoire a pour objectif d'étudier le rôle de l'avatar dans les choix opérés par les utilisateurs de l'Espace Virtuel Immersif (EVI) *VRChat* dans le contexte d'apprentissage des langues. L'espace virtuel immersif de *VRChat* a été choisi car il présente des caractéristiques uniques par son choix d'avatars possibles. Voulant explorer le potentiel de l'utilisation d'avatars pour l'apprentissage des langues sur cette plateforme, un atelier a été animé auprès de quatre étudiants de l'Université de Lorraine. Ils ont découvert *VRChat*, sélectionnant un avatar et s'engageant dans des conversations avec d'autres utilisateurs de la plateforme. Ces apprenants ont ensuite été invités pour participer à un entretien d'explication, où ils ont commenté leur expérience et répondu à des questions au sujet des avatars. En parallèle de cela, un entretien a été réalisé avec un utilisateur qui exploite régulièrement *VRChat* à des fins langagières, pour voir si ses avis au sujet des avatars se rapprochaient des autres apprenants, qui eux étaient sans expérience. Les résultats de ma recherche montrent que les avatars de *VRChat* possèdent plusieurs affordances et effets perçus qui modifient le cadre conversationnel.

Mots clés : réalité virtuelle ; avatar ; *VRChat* ; EVI ; affordances

This paper focuses on to study the role of avatars in the choices made by users of the immersive virtual environment (IVE) *VRChat* in the context of language learning. I specifically chose the interactive virtual environment (IVE) *VRChat*, as it has unique properties when it comes to its choice of avatars. Seeking to explore the potential of using avatars for language learning purposes on this platform, I had four students from the University of Lorraine participate in workshops. They discovered *VRChat* by selecting an avatar of their choice and engaging in conversations with other users of the platform. These learners then returned to watch their performance in the workshop and explain their choices, commenting on their experience and answering questions about their avatars. Alongside this, I was also able to have an interview with a user who regularly uses *VRChat* for language learning purposes, to see if his opinions about avatars were like those of the other learners, who had no experience. I was able to discover, through my research, that avatars on *VRChat* have several perceived affordances and effects that modify the conversational framework.

Keywords: virtual reality ; avatar ; *VRChat* ; IVE ; affordances

TABLE DES MATIÈRES

REMERCIEMENTS	2
RÉSUMÉ – ABSTRACT	3
TABLE DES MATIÈRES	4
INTRODUCTION	6
1. La Réalité Virtuelle	9
1.1 Définir la réalité virtuelle	9
1.2 Affordances et réalité virtuelle	10
1.3 Les multiples présences dans la réalité virtuelle	10
1.4 La Réalité Virtuelle comme outil multimodal	12
1.5 Limitations et problèmes	13
1.6 Espaces virtuels immersifs	14
1.7 Exemples de multimodalité dans les espaces virtuels immersifs	15
2. L'utilisateur et son avatar	16
2.1 La pluralité de l'identité et de ses artefacts dans l'ère digitale	16
2.2 L'artefact de l'avatar 3D	17
2.3 Les différentes représentations d'avatars en espace 3D	19
2.4 Le « Proteus Effect » : Le comportement lié à l'avatar	22
3. Le cadrage participatif d'une conversation	25
3.1 Goffman et la participation sociale	25
3.2 Approche discursive utilisant les espaces en ligne	26
4. Contexte et méthodologie	28
4.1 Contexte d'études	28
4.1.1 L'environnement de travail	28
4.1.2 Mise en place des ateliers	29
4.1.3 Le rôle de l'animateur des ateliers	30
4.2 Choix des questions de recherche	31
4.3 Choix et exploration de <i>VRChat</i>	32
4.3.1 Choix de <i>VRChat</i> comme plateforme utilisée :	32
4.3.2 Présentation de <i>VRChat</i>	34
4.3.3 Différences entre l'utilisation de <i>VRChat</i> avec casque et sur <i>Steam</i>	37
4.4 Méthodologie	39
4.4.1 Les participants	39
4.4.2 Récolte de Données	40

4.4.3 Le rôle de P1 comme utilisateur habitué.....	41
4.4.4 Difficultés rencontrées.....	43
5. Résultats et Analyses	45
5.1 Choix des avatars	45
5.1.1 Expérience et choix des avatars d'un habitué des EVI (P1)	45
5.1.2 Descriptif des avatars choisis lors des ateliers.....	47
5.2 Analyse des affordances perçues des avatars utilisés	51
5.2.1 Affordance de l'identification	51
5.2.2 Affordance des effets spéciaux.....	54
5.2.3 Affordance de la taille	56
5.2.4 Affordance de l'avatar comme outil humoristique.....	58
5.2.5 Affordance de l'avatar comme balise de Fandom	60
5.3 Effets perçus de l'utilisation des avatars	62
5.3.1 Les effets perçus des avatars choisis par les participants.....	63
5.3.2 Les effets perçus des avatars choisis par les autres utilisateurs.....	64
5.3.3 Des effets perçus unanimement par les participants	65
5.3.3 Bilan sur les effets	67
6. Discussion.....	68
CONCLUSION.....	73
BIBLIOGRAPHIE	76
ANNEXES	1
Transcription de l'entretien effectué avec P1	4
Transcription de l'entretien effectué avec P2	11
Transcription de l'entretien effectué avec P3	23
Transcription de l'entretien effectué avec P4	36
Transcription de l'entretien effectué avec P5	48

INTRODUCTION

Motivations

Au cours de ma jeunesse et mon adolescence, j'ai rejoint une multitude de communautés virtuelles : des communautés sur des jeux vidéo MMO (Massively Multiplayer Online), des forums ou encore des clients de messagerie communautaires (Skype, Discord). La possibilité d'interagir authentiquement avec de nombreux utilisateurs autour du monde ainsi que mon aisance avec l'utilisation de ces ressources technologiques ont pu déterminer ces espaces comme des lieux où je me sentais confortable, et où je pouvais m'exprimer librement. Je suis, même à ce jour, modérateur de plusieurs serveurs Discord ou je prends part à des communautés comportant des centaines d'utilisateurs. Mon utilisation de ces plateformes m'a également permis d'élargir mes horizons culturels, m'offrant la possibilité de visiter des amis au Portugal ou aux Pays Bas, et de prendre compte des différences entre chaque pays et chaque langue. J'ai donc toujours perçu un potentiel pour toute plateforme de communauté virtuelle, formé par une expérience personnelle positive ainsi qu'une curiosité liée à un monde qui incorporait de plus en plus ces plateformes.

La question de l'avatar a toujours été au centre de toutes ces communautés. En effet, je considère la manière dont je me présente sur ces plateformes très méticuleusement. J'ai appris à perfectionner des particularités esthétiques qui me convenaient, ainsi que mis en avant des images de profil ou tenues qui mettaient en avant mes goûts personnels. La manière dont les autres se représentent sur ces plateformes a également été d'une grande importance pour moi, considérant cela comme une première impression qui peut être fondamentale dans les liens qui peuvent être tissés entre utilisateurs.

C'est donc pour ces raisons que j'ai voulu mêler le potentiel que je vois dans ces communautés à l'apprentissage des langues. Voir certains de mes amis venant de Serbie ou de Macédoine du Nord parler anglais à un très haut niveau car ils ont quotidiennement pris part à ces communautés m'a donné envie d'explorer le potentiel de ces plateformes comme catalyseur d'amélioration des compétences langagières dans un environnement virtuel authentique. Mon intérêt pour les représentations visuelles dans ces espaces m'a donné envie de préciser ma recherche autour des avatars. Ayant effectué quelques recherches au niveau des images de profil sur Discord, je me suis rendu compte que les Avatars 3D sur les plateformes de réalité virtuelle ou les jeux m'intéressait plus que les représentations en 2D, car l'immersion plus complète d'un avatar 3D offre plus de possibilités au niveau d'un approfondissement.

Contexte

La présente étude a été réalisée lors d'un Stage au Centre de Langues Yves Chalon (CLYC), plus spécifiquement en utilisant la salle de réalité virtuelle. Cette opportunité a rendu évident le potentiel des espaces immersifs de réalité virtuelle, rendant intéressant une recherche sur la question des avatars d'une de ces plateformes. *VRChat* a fini par être choisi, car la diversité au niveau des avatars semblait intéressante à analyser. Après plusieurs tests pour assurer du bon fonctionnement de *VRChat* au CLYC, des ateliers ont été effectués dans le cadre du stage pour n'importe quel étudiant de l'université de Lorraine, les créneaux apparaissant sur le calendrier de EdoLang, la plateforme numérique du centre de ressources. Malgré la crise sanitaire et les examens qui ont eu lieu en parallèle, des participants ont accepté de prendre part à ces ateliers de découverte. Ces apprenants pouvaient choisir l'avatar qu'ils désiraient dans les galeries d'avatars visités et étaient ensuite encouragés à aller dans des salons de conversation et de parler avec d'autres utilisateurs. Ils sont ensuite revenus au CLYC pour regarder les vidéos enregistrées de leurs ateliers et les commenter dans des entretiens d'explication. Beaucoup de difficultés moteurs avaient lieu lors de ces ateliers (des déconnexions et vertiges). Pour avoir un avis qui passait au-delà de ces obstacles, il a été nécessaire d'aller plus loin en trouvant un utilisateur français qui fréquente régulièrement les salons anglophones de *VRChat*. Son avis a servi de base avec lequel il a été possible de comparer les expériences des autres utilisateurs. Cela a donc permis d'avoir plusieurs points de vue selon le niveau d'utilisation de la plateforme et voir en quoi ceux-ci diffèrent.

Problématique

Dans ce mémoire, nous nous interrogeons donc sur les avatars de *VRChat*. Comment peuvent-elles influencer les conversations qui ont lieu sur la plateforme, et en quoi rendent-elles unique le déclenchement d'une conversation qui prendrait place sur un des nombreux salons de cet environnement numérique. Nous nous interrogeons aussi sur la différence entre l'expérience d'un apprenant qui fréquente régulièrement *VRChat*, et un apprenant qui découvre *VRChat* par le biais des ateliers mis en place. À travers ce travail de recherche, nous allons donc **étudier le rôle de l'avatar dans les choix opérés par des apprenants de langue dans l'Espace Virtuel Immersif (EVI) VRChat**. Pour parvenir à cela, trois questions de recherche sont posées. Premièrement, nous nous interrogeons sur les choix d'avatars des participants habitués et non habitués de cet EVI. Ensuite, nous nous demandons quelles sont les affordances perçues des avatars choisis par les participants. Troisièmement, nous analysons les effets perçus par les participants des choix opérés quant aux avatars.

Plan

Nous approcherons dans un premier temps les notions importantes à ce travail, en effectuant une recherche bibliographique pour définir les points clés et établir un cadre théorique. Ensuite, nous lierons ces points aux travaux de Goffman autour de l'identité et du cadre conversationnel. Après cela, nous établirons le contexte de la recherche en plus grand détail, ainsi que la méthodologie utilisée pour récupérer les données à analyser. Nous introduirons également *VRChat*, et évoquerons les particularités de cette plateforme. Ces données seront ensuite explorées sur trois points différents : l'explicitation des choix d'avatar de chaque participant, l'analyse des affordances perçues des avatars, et l'analyse des effets perçus en utilisant les questions posées lors des entretiens d'explication. Finalement, nous lierons les résultats à l'apprentissage de la langue, en analysant les points du rôle de l'avatar qui peuvent être pertinents pour un apprenant.

1. La Réalité Virtuelle

Ma recherche se portant sur une plateforme qui est un outil de réalité virtuelle (VR), il est tout d'abord important de définir les termes basiques de cette technologie. Les aspects les plus importants que peut proposer la VR seront relevés, ainsi que ses limitations actuelles. Il sera ensuite possible de se pencher sur un composant plus spécifique : les nombreux mondes virtuels immersifs qui existent à l'intérieur de la VR.

1.1 Définir la réalité virtuelle

En définissant le terme de réalité virtuelle, nous devons prendre en compte le fait que c'est une technologie d'actualité qui connaît des développements constants. De nombreuses définitions sont associées à ce terme, et ils semblent relever plusieurs points universels. Elle comporterait toujours un environnement intuitif généré par ordinateur qui possède un degré de réalité, avec une intégration complète de produits d'intelligence artificielle et d'outils d'information (Schwienhorst, 2002). Une autre définition fondamentale de la VR est un système qui vise à simuler des expériences réelles, en fournissant une topographie, un mouvement et une physique qui donnent l'illusion d'y être (Lin & Lan, 2015).

Les outils de VR sont très variés. D'un côté existent les expériences virtuelles singulières, qui sont des simulations sans aspect multijoueur, tel que la présentation d'un lieu touristique ou une histoire interactive à suivre. De l'autre, existent les outils qui possèdent un potentiel interactionnel entre utilisateurs. La communication dans ces cas peut être orale ou écrite, synchrone ou asynchrone, et s'agissent souvent de multiples utilisateurs dans un même monde immersif simultanément (Borona, Tambouris & Tarabanis, 2018). On peut nommer certaines catégories d'outils, tel que les jeux MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), les espaces virtuels collaboratifs, ou les environnements immersifs synthétiques.

L'utilisation de la VR dans une situation de classe a pu montrer de nombreux effets positifs. L'engagement des apprenants est haussé, il y a plus de collaboration entre apprenants, et l'impact psychologique peut réduire l'anxiété, augmenter la motivation et l'auto-efficacité (Borona, Tambouris & Tarabanis, 2018). Une étude de Hammick (2014) montre également qu'il y a moins d'appréhension au niveau de la communication dans un espace de VR. Les utilisateurs, qui se sont décrits comme étant timides, ont trouvé les discussions en utilisant la VR moins effrayants, et l'environnement était décrit comme étant plus confortable.

1.2 Affordances et réalité virtuelle

Le terme **affordance** a été conceptualisé par Gibson, en 1979, en utilisant le verbe « to afford » (se permettre). Les affordances peuvent être comprises comme des possibilités qu'un élément peut fournir ou procurer à une personne, pour son bien ou pour son mal (Gibson, 1979). Une chaise par exemple, fournirait l'opportunité de s'asseoir. L'affordance est un terme neutre, et une seule affordance peut être positive pour un élément et négative pour un autre. Par exemple, l'affordance de pouvoir être consommé sera vu comme positif si l'on parle d'un jus de fruit, mais négatif si l'on parle d'un poison, (Gibson, 1979).

Le concept d'affordance se démarque par les affordances réelles et les affordances perçues. Une affordance réelle sera une action qui se rendra réalisable par le biais d'un objet en question, alors qu'une affordance perçue sera une action que l'on pense être réalisable, ne l'étant pas forcément (Norman, 1988, cité par Ciekanski et al., 2020).

L'évaluation des affordances est souvent effectuée pour l'inclusion d'un espace ou un outil virtuel dans l'apprentissage via les technologies numériques (Ciekanski et al., 2020). En effet, les affordances d'un outil ne seront pas forcément les mêmes pour son créateur et son utilisateur. Ce décalage des perceptions peut surtout avoir lieu quand il s'agit d'apprentissage des langues, si le créateur n'avait pas pensé à cette fonctionnalité didactique particulière. On distinguera donc l'utilisabilité ergonomique d'un objet, ce qui regroupe son potentiel imaginé, à son utilité, qui sera déterminé par sa perception par un utilisateur. Les environnements virtuels immersifs offriront généralement aux utilisateurs l'affordance d'interactivité, d'immersion et de sentiment de présence, ce qui permettront un niveau d'engagement plus élevé (Ciekanski et al., 2020).

Les affordances peuvent donc être utilisés pour déterminer ce qu'un objet permet en termes de bénéfices et de déficits. Cela peut être vu du côté du créateur de l'objet, d'un enseignant qui a choisi l'objet, ou de l'utilisateur qui expérience l'objet. Cela aura toujours un certain degré de subjectivité, où un individu vivre l'expérience un environnement ou un outil différemment d'un autre, et pourra en tirer des éléments différents. Certaines affordances sont tout de même quasi-universelles, car parfois elles ne peuvent pas être évitées si l'on utilise un outil. L'immersion dans des espaces de VR est un exemple de cela.

1.3 Les multiples présences dans la réalité virtuelle

Il est important de prendre en compte les spécificités que proposent l'univers de la VR, car l'utilisation de cette technologie apportera des paramètres très différents quant à la place

de l'apprenant, son confort, son habitude, et son identité. Il existe plusieurs affordances qui définissent l'espace de la VR, le mettant en parallèle avec l'espace physique autour d'un utilisateur.

Le premier terme est celui de **coprésence**, qui évoque la simultanéité dans les deux mondes, et le potentiel interactionnel. Bailenson et al. (2006) questionnent le rôle de la coprésence dans les espaces de VR. Une première définition de coprésence serait le degré auquel d'autres acteurs, réels ou synthétiques, réagissent à la présence d'autres utilisateurs. Ils définissent également le terme comme étant un phénomène où plusieurs personnes doivent partager une même expérience sensorielle. Dans le cas de la VR, même si plusieurs utilisateurs ne sont pas dans le même espace physique, une même expérience sensorielle est atteinte dans l'espace virtuel par le biais de l'utilisation commune des casques pour un environnement visuel et auditif partagé, d'avantage qu'un espace virtuel moins immersif, car l'utilisation du casque retire l'environnement autour, et place les apprenants sur le même plan entièrement. Il est donc important qu'il y ait un sentiment de perception sensoriel mutuel dans les interactions pour établir une coprésence, ce qui est rendu possible à distance à travers les plateformes sociales de VR.

Le prochain terme que nous pouvons évoquer est celui de la **telepresence**. Le telepresence peut se définir comme étant le fait d'être dans un espace où l'on ne se situe pas physiquement. On pourrait dire que cela est plus généralement la sensation d'être dans un monde de VR (Nowak & Biocca, 2003). Ce terme est étroitement lié à celui de l'immersion, car c'est cela qui déclenchera le sentiment d'être dans un environnement qui n'est pas celui où son corps se situe. La telepresence joue un rôle et apporte une certaine particularité à l'apprentissage, comparé à un espace virtuel moins immersif, car ce sentiment d'immersion précis n'existe que dans ce contexte et peut engager le corps et les émotions différemment (Ciekanski & Privas-Bréauté, 2019).

Un troisième aspect de l'espace dans la VR est celui présenté par Peeters. Il évoque **la présence d'une division artificielle spatiale** entre le participant et l'outil dans la plupart des outils numériques employés, mais que cela serait moins présent voire inexistant dans la VR. L'exemple de devoir regarder à travers un écran d'ordinateur est utilisé pour montrer ce que peut être une division : la présence de l'écran donne un rôle d'observateur à l'utilisateur, et les stimuli ne sont également pas vécus simultanément, mais un par un. Quand cette division disparaît en utilisant la VR, l'utilisateur se trouve dans le même espace que le stimulus même

(Peeters, 2019). L'engagement donné par l'apprenant est donc différent, et peut être plus impactant dans ce contexte.

1.4 La Réalité Virtuelle comme outil multimodal

La multimodalité est définie par Thus, Kress & Van Leeuwen (2001) comme étant « l'utilisation de plusieurs modes sémiotiques dans la conception d'un produit ou d'un événement sémiotique, mais aussi la manière particulière dont ces modes sont combinés - ils peuvent par exemple se renforcer mutuellement [...], remplir des rôles complémentaires [...] ou être hiérarchisés » (cité par Ciekanski & Chanier, 2008). Toute activité d'apprentissage est par définition multimodale, car il y aura un certain mélange de regard, de gestuel, de langage écrit et orale, et de documents variés. Or, la possibilité d'intégrer l'imagerie, la voix, le son, le texte écrit et d'autres modes sémiotiques dans les développements des technologies et de la multimédia crée de nouvelles possibilités dans l'apprentissage (Guichon & Cohen, 2016). L'utilisation de la VR fait partie de ces développements, et se distingue par ses particularités au niveau de l'espace que chaque utilisateur occupe. Nous devons donc prendre en compte les facteurs de multimodalité qu'offrent les plateformes de VR.

Les technologies impliquées dans la VR utilisent un potentiel d'interactivité et de vivacité, deux facteurs de la téléprésence. Une immersion de plus en plus complète devient donc réalisable. En effet, l'évolution des outils permet un très haut niveau de réalisme comportemental, amenant de nombreux paramètres dans les mondes immersifs qui vont au-delà du langage (Oh Kruzic et al., 2020). Il faut tout d'abord mentionner les modes sémiotiques qui relèvent du langage même : la voix et l'écrit sont tous deux largement présents dans les espaces de VR. Après cela, viennent les éléments non verbaux qui concernent le mouvement et la posture d'un utilisateur. Le regard ainsi que les expressions faciales d'un avatar ont un impact sur les conversations en espace de VR, améliorant la collaboration et produisant des interactions plus pertinentes (Roth et al., 2018 ; Roth et al., 2016). Les mouvements de bras et de main peuvent également impacter les conversations, et apporter des informations qui ne seraient pas autrement possibles. D'un côté, il y a les éléments proxémiques, concernant le mouvement et le positionnement de l'avatar et la distance entre chaque avatar. De l'autre se trouvent aussi les éléments kinésiques, en ce qui concerne le regard ou la posture, des éléments inconscients ou qui ne sont pas actifs (Wigham & Chanier, 2013). L'apparence fait également partie de cela, car la morphologie ou les choix esthétiques compteront aussi comme un élément. (Wigham & Chanier, 2013b). On peut penser par exemple à la proximité entre participants, ou

leur apparence (Wigham & Chanier, 2013b). Le grand nombre de signaux non verbaux est non négligeable, car certains, comme le hochement de tête, sont utilisés quotidiennement et naturellement, et d'autres comme l'apparence sont omniprésents, et ne requièrent pas une certaine action pour exister. Tous ces éléments auront un impact cumulatif sur la communication qui a lieu dans les espaces de VR, et doivent donc être pris en compte dans la recherche du domaine.

1.5 Limitations et problèmes

Il faut reconnaître que la recherche dans le domaine de la réalité virtuelle a mis en avant plusieurs problèmes moteurs et matériels qui rendent l'utilisation de cette expérience difficile pour certains. En effet, ce n'est pas un format qui est universellement adapté pour tout le monde, des personnes peuvent être confrontées à des problèmes moteurs de l'ordre du physique ou du mental, ainsi qu'à des problèmes matériels quant au coût du matériel et de l'espace nécessaire à la réalisation d'une expérience en VR.

Les limitations au niveau des coûts ne sont pas négligeables dans l'accessibilité de ces outils. L'obtention de ce matériel technologique haut de gamme doit souvent être réévalué car il est trop cher pour parvenir à une distribution plus large, et souvent encombrant au niveau de l'espace demandé (Schwienhorst, 2002). Si ce matériel est difficile à acquérir pour un public lambda, il en ira de même pour les centres de langues. Il n'y a pas beaucoup d'endroits encore équipés avec ces outils, ce qui rend également plus difficile la recherche de groupes ou tandems entre différents centres (Chateau et al., 2019). Même si deux endroits possèdent de l'équipement de VR, il existe plusieurs formats de salles et de casques, qui sont souvent incompatibles entre eux, rendant donc impossible une collaboration ou tandem. Il faut posséder le même type de matériel pour pouvoir interagir avec d'autres, le croisement entre différents moteurs de jeu n'est souvent pas possible (Chateau, et al., 2019). C'est donc un équipement que seulement certains individus ou centres avantagés ou intéressés possèdent, nécessitant en plus la présence d'autres utilisateurs avec le même équipement pour pouvoir interagir.

Les outils de VR sont souvent également créés sans prendre en compte toutes les démographies possibles (Dombrowski, 2019). Les contrôles des outils sont souvent inaccessibles par un certain nombre d'utilisateurs, qui pourraient posséder des problèmes moteurs. Les effets visuels et auditifs peuvent aussi augmenter la sensation de malaise que peut donner la VR, rendant l'outil en question plus difficile à utiliser et réduire le temps possible d'utilisation avant la

présence de ces symptômes. Des exemples de problèmes de santé qui peuvent être affectés par la VR sont l'épilepsie, les problèmes d'équilibre, ou les maladies cardiaques (Château et al., 2019). Ces exemples peuvent aussi s'étendre à des troubles d'ordre mental, comme la paranoïa ou l'anxiété qui peut également être impacté de manière négative. En effet, pour certains, l'anxiété de parler dans une autre langue peut être élevé dans des espaces virtuels inconnus (Borona, Tambouris & Tarabanis, 2018). Des étapes pourraient être pris en compte pour assurer une meilleure inclusion de tous, tel que l'identification des personnes potentiellement exclues, la familiarisation avec leurs problèmes et l'ajout de nouvelles options de customisation (Dombrowski, 2019).

1.6 Espaces virtuels immersifs

Les espaces virtuels immersifs sont des systèmes digitaux qui permettent à des utilisateurs géographiquement distancés d'interagir par le biais de technologie de réseau, souvent avec l'utilisation d'avatars (Yee et al., 2009). Beaucoup sont sous formes de jeux multi-joueurs 3D. Des exemples d'espaces virtuels immersifs qui ont une communauté depuis 2020 sont *Sansar*, *VRChat*, *AltspaceVR*, *PlutoVR*, *High Fidelity* et *Facebook Spaces* (Herrera et al., 2020). Certains, comme *VRChat* ou *Sansar* utilisent des avatars entiers en 3D, alors que d'autres n'ont que des avatars qui ont une tête, un torse et des bras, comme dans *Facebook Spaces*. Il n'y a donc pas un élément de déplacement dans un espace virtuel présent dans ce dernier exemple. Deux canaux perceptuels seront utilisés : le canal visuel et le canal auditif, et chacun de ces canaux modifiera le comportement de l'utilisateur quant à l'autre canal : ce qui est dit modifiera le mouvement du corps et le regard, et ce que l'on perçoit modifiera ce qui sera dit (Bailenson et al., 2004).

Au niveau de l'apprentissage des langues, les espaces virtuels permettent d'aller au-delà d'une fiction que possèdent les simulations de VR, car les interactions présentes ont un côté ludique et crédible, ce qui peut apporter plus d'engagement cognitif, corporel et émotionnel (Ciekanski & Privas-Bréauté, 2019). L'intention des situations de communication étant proches de ce qu'ils seraient dans des situations de communication réelles, et les interactions étant très souvent authentiques dans ces espaces, l'utilisation d'une langue pourra se faire de manière assez naturelle. La communication peut s'effectuer de manière synchrone et parfois également asynchrone, selon la plateforme utilisée. En plus de la communication, la réalisation d'activités en synchrone est également possible sur certaines plateformes, rajoutant un aspect collaboratif qui peut être planifié. L'utilisation des espaces virtuels collaboratifs s'est montrée être efficace dans l'amélioration des compétences de production et compréhension

orale d'apprenants, ainsi que pour apporter une sensibilisation culturelle (Borona, Tambouris & Tarabanis, 2018).

1.7 Exemples de multimodalité dans les espaces virtuels immersifs

Les EVI proposent une communication multimodale, prenant avantage du potentiel de la VR pour apporter un aspect non-verbal très forte en plus du verbal. Le mouvement du corps et le comportement de l'utilisateur seront considérés. En effet, en plus de la présence de la langue parlée, écrite et même la langue des signes, les utilisateurs seront également confrontés au regard, aux gestes, à la posture, aux expressions et au contact, ce qui contraste grandement aux espaces de forums en 2D (Bailenson et al., 2004). Tous ces comportements non verbaux peuvent être affectés par le taux de réalisme dans les avatars de l'espace, ce qui renvoie au réalisme comportemental (Herrera et al., 2020). En effet, les normes autour des mouvements d'un avatar sont associées aux normes que l'on associerait à notre entourage réel, surtout si l'avatar même est réaliste. Ces standards de communication multimodale affectent donc la manière de communiquer dans les espaces virtuels collaboratifs, et les éléments tel que le contact visuel et les mouvements auront un impact sur le rapport établi entre locuteurs (Herrera et al., 2020).

Une des autres particularités que proposent les espaces virtuels collaboratifs est le grand taux de contrôle proposé aux utilisateurs au niveau de la représentation d'eux-mêmes (Yee et al., 2009). En effet, la plupart nous laissent choisir les détails de notre corps virtuel, que ce soit au niveau de la taille, la forme, le genre ou le degré de réalisme. Ces modifications peuvent définir comment les avatars d'autrui interagissent avec nous, et même comment l'on peut se percevoir soi-même. Elles font partie de ce que sont appelés les **Interactions Sociales Transformées**, des règles dans les espaces virtuels collaboratifs qui permettent aux utilisateurs de réaliser des opérations interactionnelles qui ne seraient pas possibles dans une conversation physique.

2. L'utilisateur et son avatar

Maintenant que les concepts de la réalité virtuelle ont été définis, ainsi que ceux des mondes qui y vivent, il est possible de se concentrer sur les utilisateurs qui habitent ces mondes. La forme que prennent ces utilisateurs, "l'avatar", est un élément complexe qui a des liens étroits avec leur identité. Les termes liés à l'avatar seront définis, examinant les différents effets que ceux-ci peuvent entraîner sur les utilisateurs.

2.1 La pluralité de l'identité et de ses artefacts dans l'ère digitale

Avec la nouvelle ère technologique et la multiplication des communautés numériques, les apprenants ont une abondance de moyens pour se représenter et s'exprimer dans des espaces virtuels. Cela est sans limite, en prenant en compte un potentiel de customisation infinie. Il y a une infinité de possibilités de représentation dans tous les espaces virtuels, et ces représentations peuvent être proches les unes des autres, tout comme elles peuvent être très différentes. En effet, certains sont en 2D comme les images de profil ou pseudos, alors que d'autres sont en 3D comme des modèles dans un jeu. Il y a même parfois une multiplication d'avatars dans un seul espace (on pourrait penser à un jeu qui propose de choisir une image de profil, un pseudo, et une représentation 3D). Cette construction de l'identité n'est donc pas monolithique, mais peut se complexifier pour chaque communauté et réseau utilisé. Chaque élément qui est utilisé dans la construction d'une identité dans un espace virtuel pourrait être qualifié « d'artefact ». La notion d'artefact désigne un objet, physique ou virtuel, ayant subi une transformation pour parvenir à une finalité. Les artefacts anticipent toujours un certain usage, concrétisent une solution à un problème, accomplissent une fonction (Rabardel, 1995). En termes d'artefact d'identité virtuelle, on pourrait penser par exemple à un pseudonyme, une image de profil ou de couverture, une signature de forum ou bien sûr, un avatar. On pourrait dire que ces artefacts, à travers leur matérialité, reflètent les précédentes identités d'un apprenant (Roswell & Pahl, 2007). Ces artefacts offrent aussi une manipulation et projection intentionnelle de la langue, et donc laissent place à l'expérimentation avec la langue dans un espace virtuel (Rowell & Abrams, 2011). En effet, non seulement y a-t-il une possibilité de « jouer » avec les mots dans la construction d'un pseudo ou un surnom, n'importe quel artefact peut être l'objet d'une conversation, et même générer de la conversation.

Comme ces identités nombreuses sont aussi placées dans un cadre temporel, le sentiment d'identité d'une personne sera aussi malléable et se métamorphosera en permanence. Ces idées d'identités multiples sont donc dynamiques et peuvent s'aligner ou au contraire se contredire

(Darvin, 2016). Ces identités peuvent aussi être vues en termes de « présentation ». Les différents aspects que l'on montre aux autres dans différents cadres (privés ou publics) joue sur comment on peut se percevoir soi-même à travers les différents publics et les divers moyens de partager du contenu (photo, vidéo, texte) (Darvin, 2016).

Beaucoup des identités d'apprenants construites dans des espaces virtuels peuvent mettre en avant des avantages dans l'apprentissage d'une langue, et ces compétences ne sont pas toujours perçues dans un environnement d'apprentissage 'traditionnel'. En effet, les conversations authentiques qui ont lieu mettent souvent en avant des débats ou négociations, où l'on défend ce que l'on aime bien. Ces espaces sont eux-mêmes construits autour d'expériences virtuelles, et sont souvent négligés, car il s'agit justement d'une identité très différente de celle de l'apprenant, qui peut être très différente de l'identité projeté dans un environnement didactisé (Burke, 2013). Il est aussi important de noter que la participation d'apprenants dans ces espaces nécessite aussi un niveau de littératie numérique qui est non négligeable dans le processus d'apprentissage lui-même, et permet une familiarisation dans l'utilisation d'outils virtuels. Il y a donc une certaine tension entre le discours d'un apprenant dans un cadre didactisé/scolaire, son discours dans un cadre quotidien/familial, et son discours dans ces mondes virtuels (Burke, 2013). On peut aussi faire une différence entre une conversation numérique construite autour de relations/connaissances, qui peut être perçue comme l'équivalent de « traîner ensemble », et une conversation numérique construite autour d'un intérêt en commun, ou un apprenant engagera avec une communauté qui a déjà un intérêt défini. Cela est donc une des principales différences qui peut moduler la représentation identitaire de l'apprenant, l'objectif même de l'espace conversationnel (Barton & Lee, 2013).

Explorer ces mondes/espaces virtuels ou l'identité n'est pas la même peut donc être un moyen intéressant de susciter une production et motiver les compétences langagières d'un apprenant de manière authentique et de le centrer autour de ses intérêts.

2.2 L'artefact de l'avatar 3D

L'avatar prend une forme 2D (image) ou 3D (modèle), selon la plateforme utilisée. Les premières utilisations de ce mot dans le domaine de l'identité virtuelle datent des années 1980. On peut citer le jeu Habitat de 1986, qui est un des premiers jeux qui emploie ce mot pour désigner la représentation d'un soi dans un monde virtuel, plutôt que le personnage comme un « outil » à utiliser (de Wildt et al., 2019). Depuis cela, l'utilisation du mot a grandement gagné en popularité, notamment après le film avec le même titre, et les définitions englobent

maintenant beaucoup de différences quant à l'aspect identitaire et le réalisme de celui-ci. Les définitions relevées proviennent d'univers 3D, où l'on retrouve donc un modèle qui peut être tourné, et placé en relief dans un monde.

Une des définitions de l'avatar est « un modèle digital d'une personne qui ressemble à ou se comporte comme les utilisateurs qu'il représente (Bailenson et al., 2006). On peut noter que dans cette définition, les critères de ressemblance visuels et comportementaux ne sont pas obligatoirement tous deux présents, un seul peut suffire pour être perçu comme un « avatar ». Il y a donc un certain réalisme possible sous plusieurs angles, celui du comportement (synchronicité de mouvements, gestes, regard) et celui de la forme (apparence, modèle).

Une autre définition du mot, proposée par Montemorano (2020), n'évoque pas ce sens de réalisme. L'avatar est défini comme étant un véhicule qui permet à un utilisateur d'entrer dans un espace, permettant la navigation et la communication avec d'autres utilisateurs qui s'appuient également sur une forme virtuelle pour interagir et communiquer. L'avatar est donc également un élément qui sera présent dans l'expérience d'utilisation de chaque individu, même si celui-ci ne choisit pas d'en utiliser un, car un avatar par défaut sera toujours présent, ne rendant pas l'utilisateur immunisé du jugement de l'autre. Au contraire, une personne qui n'a pas d'avatar et donc un avatar par défaut est souvent pensé comme étant soit nouveau, soit non fiable. Montemorano perçoit aussi l'avatar comme un contenant vide qui est consciemment choisi par l'utilisateur pour le représenter. C'est à l'utilisateur de choisir sa propre forme dans cet espace, ce qui peut, selon les plateformes, soit être fait en sélectionnant un avatar dans une galerie d'avatars préconstruits par la plateforme même ou la communauté, soit être fait en utilisant un outil de customisation pour s'en modeler un, qui est parfois intégré dans la plateforme même.

La dramaturgie par rapport à l'avatar est aussi un point qui est souvent évoqué. Privas-Bréauté (2016) définit l'avatar avec le terme «spect-actor», qui mêle les mots « spectator » (spectateur) et « actor » (acteur). D'une part, nous avons constamment une vision extérieure sur notre avatar, nous sommes donc le spectateur de ses actions, mais de l'autre, c'est à nous de prendre le rôle de l'incarner, et de lui donner vie (Privas-Bréauté, 2016). La comparaison avec le rôle de comédien est que si un acteur veut vraiment prendre part dans l'action de la dramaturgie, il faut savoir prendre de la distance du personnage qu'on joue. Ce point revient avec Montemorano, qui soutient que l'identité d'un utilisateur est une combinaison du choix de leur avatar et de la performance qu'ils en réalisent dans le contexte même de cet avatar

choisi (Montemorano, 2020). Le jeu de rôle en utilisant les différences d'avatars peut même être un exercice proposé dans le cadre de l'apprentissage d'une langue, ou les différentes formes font garder un certain rôle à un apprenant, et leur donne de nouveaux enjeux afin d'interagir d'une manière spécifique (Privas-Bréauté, 2016). La dramaturgie peut également être perçue dans le sens d'un changement possible de rôle. Montemorano parle de « Masquerade », où les avatars sont testés et défaussés comme des masques dans un magasin de costumes dans un acte expérimental ludique. Les jeux de rôles langagiers de Privas-Bréauté, 2016, sont aussi compris dans cette idée de changement avec un but ludique, et l'utilisation de la multiplicité possible d'avatars pour générer des situations qui ne pourraient l'être autrement.

2.3 Les différentes représentations d'avatars en espace 3D

Selon l'espace choisi, les choix d'avatars seront plus ou moins variés, et répondront à des critères différents. Voici plusieurs exemples de représentations mentionnés à travers plusieurs jeux et situations de recherche :

Il y a plusieurs moyens de se représenter dans *SecondLife* et *Sansar*. Ces plateformes offrent une customisation, l'avatar est donc quelque chose qui peut être créé, modulé comme on le souhaite. Les paramètres sont très nombreux, mais se basent tous autour d'un personnage humanoïde et réaliste : la taille, la couleur de peau, la forme du visage, la couleur des cheveux, etc.



Figure 1 : Personnalisation d'un avatar dans « Sansar »

Bien que cette personnalisation laisse potentiellement un choix infini de représentations, celles-ci sont tout de même ancrées dans un certain cadre d'utilisation. Cela reste tout de même extrêmement utile pour un utilisateur qui voudrait se représenter de manière réaliste sur une plateforme, que ce soit proche de son apparence réelle ou non. La customisation d'avatar permet aussi de créer des avatars moins réalistes, avec des morphologies impossibles

tel que des bras ou jambes extrêmement longs, ou des visages déformés. Cette modification est souvent utilisée par les utilisateurs qui ont une certaine aise dans l'utilisation de la plateforme, à des fins humoristiques (Wigham & Chanier, 2013). Il y a quand même d'autres choix de représentation sur ces plateformes. *SecondLife* offre la possibilité aux utilisateurs d'utiliser des animaux ou des objets comme avatar (Privas-Bréauté, 2016). Il y a donc des alternatives aux avatars humanoïdes, mais quand ceux-ci sont sélectionnés, il n'y a pas de personnalisation possible au niveau de la couleur, la forme, ou les choix vestimentaires.

Dans *VRChat*, il n'y a pas de personnalisation à vrai dire sur la plateforme même, seulement des avatars déjà construits. Parmi les avatars de base, on peut trouver des humanoïdes homme et femme, ainsi qu'un alien, un chat, un lampadaire, et des robots. Montemorano (2020) se focalise sur la possibilité de se représenter comme autrement que « soi ». Elle dit que le potentiel d'expérimentation grâce aux avatars nous laisse le choix d'adopter des caractéristiques qui ne sont pas vus ou disponibles pour une personne dans la « vraie » vie (Montemorano, 2020). A travers son expérimentation dans *VRChat*, elle prend d'abord la forme d'un avatar de femme humanoïde, et change ensuite pour devenir un petit oiseau jaune pour rejoindre un groupe d'autres utilisateurs utilisant également des avatars d'oiseaux. Ce changement a été effectué pour s'intégrer dans un groupe, et la forme d'oiseau présentait de multiples différences par rapport à la forme humanoïde précédemment utilisée : il n'y avait pas de bras visible sur l'avatar, et la taille de l'oiseau était considérablement plus petite, rendant le champ de vision beaucoup plus proche du sol. Des autres avatars sont aussi mentionnés dans cette expérience, notamment une version géante d'un personnage humanoïde du jeu *Overwatch*, D.VA. Cette différence de taille a été le sujet de conversations dans le jeu, et a même créé des actions (les utilisateurs de plus petite taille demandaient à l'avatar géant de les monter dans les airs). Des autres avatars vus appartenaient à de différents univers de fiction, tel que *Pokémon*, *Metal Gear Solid*, et *Sonic*. Les représentations variaient donc dans la taille, la référence culturelle, et le réalisme du personnage. Ces avatars de références culturelles se rapprochent du concept des Fandoms, car ces représentations sont utilisées par des fans des avatars en question. Les Fandoms en ligne décrivent des groupes d'affinité composés de fans, c'est-à-dire de personnes qui partagent un lien émotionnel et psychologique positif profond avec quelque chose ou quelqu'un et qui se livrent souvent à des pratiques en ligne, comme discuter avec d'autres de leurs centres d'intérêt ou s'engager dans des activités inspirées par la personne ou à la chose dont ils sont fans (Sauro, 2017). Ces communautés sont utilisées pour

des fins d'amélioration de compétences langagières, mais également pour établir une identité, et gagner en confiance et en sentiment d'inclusion sociale.

Freeman et Maloney (2021) offrent des exemples concrets de représentations dans *VRChat*, et de ses implications sur la plateforme. Le premier exemple est un témoignage d'une utilisatrice qui se présente avec un petit avatar de lapin pouvant être qualifié de « mignon ». L'utilisatrice interrogée a dit que cette représentation lui donnait un aspect accessible et amical, et « a servi d'accélérateur pour initier des interactions sociales avec elle » (Freeman & Maloney, 2021). Cet avatar a donc eu un impact social bénéfique sur sa présence sociale sur *VRChat*. Cette même utilisatrice a aussi évoqué son expérience d'utilisation d'avatars humanoïdes féminines. Elle mentionne que d'un côté, cela était positif pour initier des conversations et se montrer amicale, mais de l'autre, le risque de harcèlement était également plus élevé (Freeman & Maloney, 2021). Les problèmes sociaux, surtout autour du genre et de la discrimination, restent donc tout à fait présents dans ce monde et les choix d'avatars et d'identification peuvent avoir comme effet de susciter des discriminations sociales. On ne peut pas choisir qui on rencontrera sur des salons « publics », les rejoindre présente donc un certain risque car il est possible de tomber sur des personnes mal intentionnées ou vulgaires, surtout quand l'avatar peut autoriser un certain niveau d'anonymité et aussi être utilisé pour se « cacher ».

Dans « *Designing for the Hybrid Body* », Baumann-Jaeger (2018) explore également les avatars dans *VRChat*. Elle parle d'un potentiel qui serait infini, car les avatars sont créés par la communauté même, et analyse la diversité des avatars rencontrés en utilisant le modèle triangulaire de représentation créé par l'auteur de bandes dessinées Scott McCloud. Cette catégorisation présente trois facteurs à ses extrémités : le plan pictural, la représentation réaliste et la représentation à travers le sens (Baumann-Jaeger, 2018). Une représentation qui serait le plus proche de « réaliste » serait le plus proche d'un photoréalisme, et d'après McCloud, ce réalisme éliciterait une réaction plus empathique d'un spectateur. De l'autre côté, la représentation à travers le sens reste reconnaissable, l'abstraction du personnage se fait de manière iconique, la représentation utilise des symboles au lieu de calquer la réalité. En utilisant ce modèle sur 97 avatars perçus dans *VRChat*, il a été constaté qu'il y avait une grande diversité entre des avatars qui seraient plus du côté « réaliste » et des avatars qui seraient plus du côté « symbolique ». Une grande majorité des avatars possédaient néanmoins des parties de corps humanoïdes utilisés par la plateforme même (un visage, et des bras). Nous pouvons par exemple voir une représentation très photoréaliste d'un être humanoïde, mais à côté de cela, un

avatar d'hamburger qui est très reconnaissable et possède un visage humanoïde, mais est beaucoup plus symbolique (Baumann-Jaeger, 2018). La diversité des avatars se trouve donc également sur cet axe de réalisme et symbolisme.

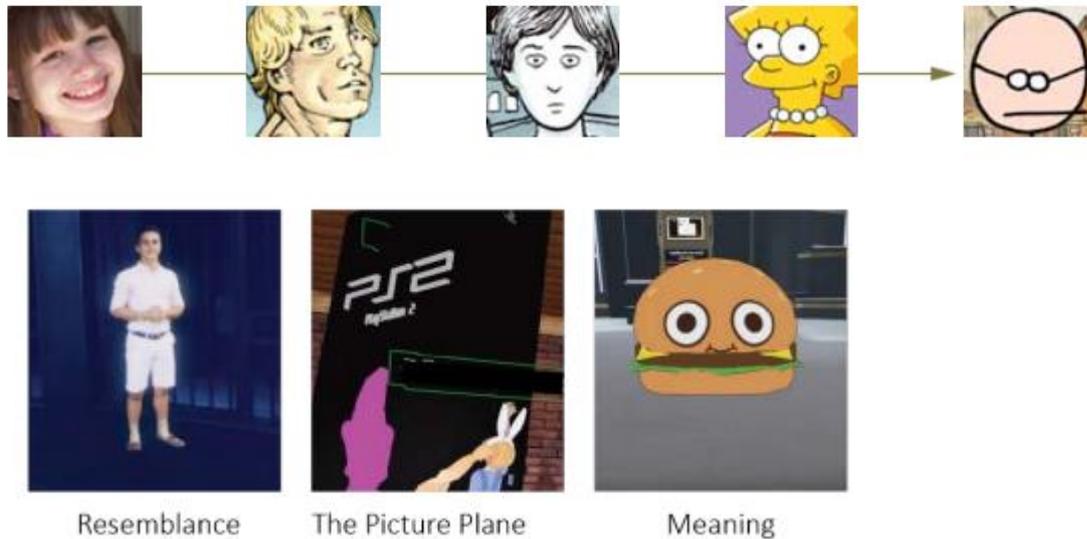


Figure 2 : Les Axes du mode de représentation de McCloud (vu dans Baumann-Jaeger, 2018)

2.4 Le « Proteus Effect » : Le comportement lié à l'avatar

Un terme pertinent utilisé pour les avatars dans la VR est celui du « **Proteus Effect** », introduit par Yee et Bailenson. Ce concept est surtout perçu dans l'exploration des plateformes virtuelles avec des communautés organisées autour d'avatars. Le nom vient du dieu grec Proteus, qui a ensuite donné existence à l'adjectif « protéen », signifiant un être qui peut prendre une variété de formes différentes pour s'identifier. La personnalisation des avatars en ligne est une affordance qui offre la possibilité de changer sa forme de manière protéenne, car il n'est nulle part plus facile et flexible de se transformer que sur une plateforme virtuelle. Cet aspect de changement est même un point central de ce qu'est avoir une identité virtuelle (Yee & Bailenson, 2007). Selon les recherches effectuées, le « Proteus Effect » indiquerait que le comportement d'un utilisateur sur une plateforme virtuelle collaborative serait modifié selon les caractéristiques de son avatar. Cela veut dire que l'apparence, la taille et les particularités d'un avatar modifieraient non seulement comment les autres perçoivent un utilisateur, mais également comment un utilisateur se percevrait soi-même, pouvant modifier ainsi sa manière d'agir. Pour donner un exemple, dans le domaine des négociations, des personnes ayant des avatars de taille plus grande seraient plus agressives dans leur approche que ceux ayant des avatars de taille plus petite (Yee et al., 2009). Il y a plusieurs facettes qui peuvent expliquer ce phénomène, certains affectés par les attentes d'autrui, et d'autres basés sur la perception de soi.

Nous pouvons premièrement parler de **confirmation comportementale**. Ce processus est le fait de se comporter comme ce qu'attendrait une personne qui nous perçoit (Yee & Bailenson, 2007). Un avatar qui serait donc perçu comme étant beau ou attrayant ferait donc agir le perceuteur de manière plus charmante et ouverte, ce qui à son tour changerait les actions de l'utilisateur possédant cet avatar pour répondre à ces attentes (Yee & Bailenson, 2007). Même si la source du changement est une personne extérieure, un changement se produit tout de même dans les actions de l'autre utilisateur. Cela est donc une des possibilités qui feraient changer le comportement d'un utilisateur, mais implique tout de même la présence et la participation d'autrui pour y parvenir. Les autres facettes présentées sont plus précisément autour de la personne qui utilise un avatar, et sa relation-même à cet avatar.

Un autre élément à considérer, explicité par Yee et Bailenson, est celui de la **théorie de la perception de soi**. Cette théorie soutient qu'un utilisateur déduit ses propres valeurs et son propre comportement en s'observant à la troisième personne. Le regard que l'on peut porter sur sa propre apparence dans un espace virtuel peut modifier notre manière de répondre à certaines situations. Un exemple de cela est une situation où un uniforme soit blanc, soit noir a été donné à des personnes. Après avoir porté l'uniforme, chaque individu devait sélectionner cinq jeux parmi une liste de vingt, qui étaient secrètement classés du plus agressif au moins agressif. Les participants portant un uniforme noir ont eu plus tendance à sélectionner des jeux hauts dans ce classement, alors que ceux en blanc sélectionnaient plutôt des jeux moins agressifs (Yee et al., 2009). De la même manière que cela, une apparence virtuelle peut également influencer sur les choix d'un individu. Un avatar considéré comme étant beau par l'utilisateur pourra par exemple le rendre plus ouvert à autrui avec une disposition plus extravertie (Yee et al., 2009). Le choix d'avatar implique donc un certain degré de perception de soi, qui a un impact sur le comportement que l'on peut avoir dans ces mondes virtuels.

Le troisième aspect identitaire qui peut influencer les actions d'un utilisateur est le phénomène de **désindividualisation** que met en avant un avatar. La désindividualisation est un phénomène où la capacité d'auto-évaluation des utilisateurs serait diminuée en raison de l'anonymat, ou la dissimulation dans une foule de personnes (Yee et al., 2009). Cela s'oppose à l'individualisation, où un utilisateur est reconnu et singularisé par son nom ou son apparence. La désindividualisation est un processus qui peut donc facilement apparaître dans les espaces virtuels, car ils sont très majoritairement des espaces où l'utilisateur sera anonyme. Les actions de l'utilisateur pourront également changer selon l'apparence de l'avatar, s'il se conforme aux autres avatars dans le monde, prenant part aux repères identitaires de l'espace, ou s'il sort du

lot, le rendant plus individuel et donc plus reconnaissable (Yee et al., 2009). Les communautés virtuelles qui peuvent donner place à une désindividualisation changeront donc les actions d'un utilisateur, selon les repères contextuels de son avatar qui modifient la perception de soi.

Il y a donc une multitude de facteurs qui peuvent définir les actions d'une personne dans un EVI comportant des avatars : la confirmation comportementale, la perception de soi et la désindividualisation. La facilité de pouvoir se transformer visuellement produit donc ce « Proteus Effect », où notre choix de transformation aura un impact qui est plus que visuel. Les éléments comme la taille, le genre, l'individualité et les attentes qu'un avatar peut créer sont tous des éléments possibles dans la modification des actions.

3. Le cadrage participatif d'une conversation

Maintenant que les points concernant la VR et les avatars ont été établis, le domaine de la RV peut maintenant être approchée en utilisant les travaux de Goffman comme source pour se familiariser avec la participation sociale. Même si les avatars virtuels sont un aspect très moderne concernant l'identité, le questionnement des rôles identitaires et des règles de déclenchement de conversation existent depuis bien plus longtemps. Il est donc pertinent de s'intéresser à comment le cadre participatif de Goffman peut être utilisé dans l'analyse des avatars dans un espace collaboratif virtuel.

3.1 Goffman et la participation sociale

Goffman, au cours du 20^{ème} siècle, étudie de nombreux aspects de l'identité et des rôles que chacun peut avoir dans des conversations. Ces points peuvent servir de base théorique pour analyser l'utilisation des avatars dans un EVI, en essayant d'appliquer les mêmes points qui sont destinés à des conversation en situation de communication réelle.

Le premier point que nous pouvons mentionner est au niveau des identités que chacun peut avoir. Dans « La Mise en Scène de la vie quotidienne », Goffman (1959) soutient que nous assumons de nombreux rôles différents, en fonction de la situation dans laquelle nous nous trouvons. En effet, selon lui, nous portons des masques différents selon le public avec lequel on est, et également selon la manière dont on pense que l'on se présente. L'image du théâtre et de l'acteur sont utilisés en plus de celui du masque, apportant une dramaturgie à toute conversation. Ce n'est pas pour autant une situation où l'on deviendrait autrui, car le masque utilisé lors d'une conversation et le personnage qui se figure derrière restent tout de même la même personne. Une grande partie de l'utilisation de masques dépendant de la situation et du public est le respect de règles et de conventions sociétales, afin de ne pas entrer dans un état d'embarras ou de honte, ou l'on serait jugé. C'est pour cela que cette théorie est appelée celle de la « gestion de l'impression ».

Goffman apporte également de nouveaux termes pour définir des types de conversations et des types de locuteurs dans « Behaviour in Public Places » (1963). Ces termes font partie de ce qu'il appelle le Cadre Participatif, un schéma qui oppose la binarité de définir une interaction comme étant une situation avec un émetteur et un récepteur, et qui cherche à aller plus loin que cela. Nous pouvons d'abord définir les termes d'interaction focalisée et interaction non focalisée. Dans une interaction focalisée, un objectif sera connu de tous les

participants, et des rôles sociaux seront déjà définis. Il n'y aura peu voire pas de place pour des distractions au-delà de l'objectif, qui pourront même être perçus comme inappropriés. Si l'on prend l'exemple d'un dépôt de plainte dans un commissariat, l'objectif sera connu de la personne qui dépose la plainte, ainsi que par le policier qui s'occupe de l'affaire, et interagir de manière autre à l'objectif demandé serait mal perçu quel que soit le côté. Au contraire de cela, nous avons les interactions non focalisées. Les objectifs et les rôles seront beaucoup plus flous dans ces cas, et peuvent fluctuer. Ces types d'interactions laissent aussi place à la possibilité de changer de sujet de discussion ou de participer à des distractions et autres interactions. Une soirée dans un bar peut être un exemple de conversation non focalisée, car il y a une marge de manœuvre dans les interactions qui ont lieu, qui peut fluctuer selon les personnes présentes et les changements de situations. Ces deux types d'interactions s'opposent donc, et doivent être manœuvrés de manière différente. Quand on regarde à l'intérieur de ces interactions, Goffman définit également plusieurs rôles de participants. On peut parler de participants ratifiés, et de participants non ratifiés. Un participant ratifié sera une personne qui est intégrée officiellement dans une conversation. Il peut être la personne à qui l'on s'adresse, étant donc un récepteur adressé, ou une autre personne qui fait tout de même officiellement partie de la conversation, étant donc non adressé. Les participants ratifiés le seront donc pour tous les autres participants, et seront inclus dans l'interaction sans que cela soit mal perçu. De l'autre côté, nous avons les participants non ratifiés. Pouvant également être appelés passants, ces personnes ne font pas officiellement partie de l'interaction, mais peuvent quand même entendre ce qui est dit. Dans la plupart des cas, cela n'est pas intentionnel, et il s'agit juste d'entendeurs. En revanche, certaines personnes essaient volontairement d'écouter ce qui est dit dans une conversation même sans en faire partie, ce que Goffman appelle des « eavesdroppers ». Il peut arriver qu'un participant non ratifié intervienne dans une conversation, à risque d'être ignoré ou rejeté par les autres.

Ces termes définis par Goffman peuvent donc servir de base pour une analyse des EVI, surtout car ce sont des lieux qui regroupent des avatars, et des espaces où plus de deux personnes sont présents, menant à des conversations non focalisées.

3.2 Approche discursive utilisant les espaces en ligne

Les termes de Goffman au niveau de l'identité sont repris par Bullingham et Vasconcelos (2013) afin d'être analysés au niveau des identités virtuelles. Ces termes sont tout d'abord repris pour différencier le soi virtuel du soi « non-virtuel ». Le terme réel n'est pas employé car le soi virtuel n'est pas pour autant irréel. Le détachement physique du soi non-

virtuel permet de se cacher beaucoup plus quand il s'agit du soi virtuel, car il est possible d'embellir des éléments, ainsi que dissimuler ce que l'on n'aime pas de soi. Le monde virtuel, dans ce cas, peut être perçu comme une scène, alors que le monde réel serait les coulisses, où les utilisateurs manipulent les costumes qu'ils portent, décidant de montrer ce qu'ils veulent. Le concept de « tourisme identitaire » est aussi mis en avant par Bullingham et Vasconcelos (2013). Cela surviendrait quand un utilisateur profite d'une anonymité afin d'utiliser un avatar qui a une différente couleur de peau, un autre genre, ou un autre type de corps. Cela reviendrait partiellement à se conformer pour se sentir plus accepté dans une communauté virtuelle, et de récolter des bénéfices sociaux. Dans « La Mise en Scène de la vie quotidienne », Goffman parle d'acteurs dont le public ne leur permet pas d'être sincères. On retrouverait donc ici la même idée, d'utilisateurs qui se sentent poussés à prendre une autre forme pour plaire à un certain public, et créer des affordances différentes. L'utilisation d'avatar est donc en quelque sorte une manifestation technologiquement poussée de l'affirmation de Goffman selon laquelle on adopte de multiples personnalités et rôles.

4. Contexte et méthodologie

Maintenant que les bases théoriques concernant les points les plus importants de la recherche ont été établies, il est possible de parler des démarches méthodologiques réalisées, ainsi que du contexte avec lequel la recherche s'adhère. Premièrement, le contexte de la recherche sera présenté. Ensuite, le processus qui a amené vers les questions de recherche sera expliquée. Après cela viendra la justification du choix de *VRChat* comme plateforme utilisée, ainsi qu'une présentation de celle-ci. Dernièrement, le fonctionnement méthodologique et le déroulement des ateliers sera explicité.

4.1 Contexte d'études

4.1.1 L'environnement de travail

Les ateliers réalisés se sont déroulés dans le Centre de Langues Yves Châlon, situé au campus Lettres et Sciences Humaines de Nancy. Effectuant un stage dans ce lieu, de nombreux ateliers divers ont pu être mis en place, sur place et à distance, dont les ateliers de découverte de *VRChat* dans la salle de VR.

Cette salle se trouve dans le CLYC même, et comporte deux ordinateurs équipés de traqueurs VR, avec deux casques *Oculus Rift* et deux paires de manettes. En temps normal, il serait possible d'accueillir jusqu'à deux apprenants à la fois dans cet espace, mais les restrictions de la crise sanitaire ont limité cela à un seul apprenant, pour respecter la distanciation sociale. De nombreux jeux ou expériences étaient installés sur le logiciel d'*Oculus*, tel qu'une visite de la Maison Blanche narrée par Barack Obama, une découverte de Venise accompagnée d'un guide touristique enregistré, ou encore une mise en situation dans un avion de chasse de la seconde guerre mondiale. Cette salle n'était également pas très utilisée par les apprenants, il était intéressant d'essayer d'utiliser un aspect du centre de langues qui n'était pas forcément optimisé au niveau de son potentiel de popularité. La plateforme choisie pour ma recherche, *VRChat*, n'était pas encore installée sur les postes, elle a donc dû l'être, ainsi que testée pour s'assurer de son fonctionnement. L'effectif étudiant du campus étant réduit à cause de la pandémie, et beaucoup d'étudiants n'étant pas au courant de la mise en place des ateliers en personne, ou ne pouvant pas s'y rendre à cause d'examens, les ateliers ont eu beaucoup de créneaux vides. Quatre apprenants ont tout de même pu venir sur place pour pouvoir participer à ces ateliers.

4.1.2 Mise en place des ateliers

Les ateliers de découverte peuvent être divisés en trois étapes : la prise en main des commandes, le choix d'un avatar, et la discussion.

La première étape commence avant même de lancer la plateforme, il s'agit de se familiariser avec le casque et les manettes, et de prendre conscience de quelle commande fait quelle action. Une fois *VRChat* lancé, les apprenants sont initialement mis dans un salon d'accueil, avec de nombreux portails pouvant les mener vers d'autres lieux populaires. Ce salon n'est pas ouvert à d'autres utilisateurs, laissant le participant seul. C'est ici que l'apprenant bougera pour la première fois. Ils apprennent ensuite les commandes utiles pour la plateforme : le bouton pour couper ou activer son microphone, les molettes pour se déplacer et bouger la caméra, et le bouton qui permet d'ouvrir le menu virtuel. Une fois que tout cela est acquis, nous allons ensuite sur le menu, pour découvrir les onglets qui nous intéressent : l'onglet Mondes et l'onglet Avatar. L'apprenant pourra voir son avatar dans ce dernier onglet, car il ne pouvait pas avant, le jeu étant en première personne. L'avatar de base est toujours un mannequin qui n'a pas de visage ni d'émotion particulière, pour rester le plus neutre possible. La plupart des apprenants voit qu'il y a la possibilité de changer son avatar sur cet onglet, avec les avatars publics présentés sur la droite de la page. S'ils le veulent, ils peuvent déjà en essayer à travers cet écran, même si le choix de l'avatar est techniquement la deuxième étape. Une fois qu'ils se sont familiarisés avec les commandes et l'interface du menu, ils sont invités à se rendre dans une galerie d'avatars pour en choisir un qui leur plaît.

Deux salons différents ont été choisis pour les avatars : *Big Al's Avatar Corridor*, et *100 Avatars*. Le premier est une galerie où se trouvent des avatars de nombreux personnages connus d'univers tel que les Simpson, les mondes de Disney ou Pixar, ou la franchise de jeu *Mario*. Le deuxième salon regroupe des avatars qui sont des versions anthropomorphiques de divers animaux, aliments ou objets du quotidien. Il y a également des archétypes de personnages connus, tel qu'un alien, un vampire, ou un père Noël. Les différences entre chaque salon sont décrites au participant, qui peut ensuite choisir celui qu'il préfère. Une fois le monde sélectionné, l'apprenant peut le rejoindre soit en se dirigeant dans un des portails présents dans l'accueil, soit en utilisant son menu pour les trouver dans l'onglet « Mondes ». Un temps de chargement suit, et l'utilisateur est téléporté vers le monde de son choix. Un temps de découverte à ensuite lieu, où l'apprenant se dirige dans le monde choisi, observant les différents avatars à disposition. Si un avatar lui plaît, il peut cliquer dessus pour prendre la forme de l'avatar. Des miroirs sont à disposition dans les deux mondes, permettant d'avoir une autre

perspective, et de voir l'avatar choisi en mouvement synchronisé. Si l'avatar plaît à l'apprenant, il peut décider de le garder et de passer à la phase de discussion. Autrement, il peut continuer à en tester d'autres, et visiter le deuxième salon qu'il n'avait pas sélectionné au début si désiré.

Après avoir sélectionné son avatar, l'apprenant utilise l'onglet du menu pour aller dans un monde où les utilisateurs se retrouvent pour discuter, car il n'y a pas de portail direct dans les salons d'avatars, contrairement au monde d'accueil. Le monde dépendra de la langue que veut parler l'apprenant. Dans la plupart des cas, ce sera l'anglais, le monde *The Black Cat* sera donc visité, un bar virtuel où se regroupent les anglophones. Dans le cas de l'espagnol, ce sera le monde *Spanish Garden*, un jardin virtuel. Les apprenants seront transportés au centre d'une instance de ces mondes, autour de conversations prenant place authentiquement. On fait bien attention que l'instance sélectionnée comporte un bon nombre d'utilisateurs, et si ce n'est pas le cas on en clique sur une autre ou c'est le cas. C'est ensuite à eux de se diriger à l'intérieur de ces espaces, d'engager des conversations s'ils le souhaitent, ou d'attendre que d'autres engagent la conversation avec eux. Le choix leur est donc laissé, et ils se dirigent en autonomie pour tenter de trouver des discussions. S'ils le souhaitent, ils peuvent changer de monde pour un autre environnement, s'ils ne trouvent pas de personnes avec qui parler. Le monde anglophone du *Japan Shrine* peut également être visité, le monde extérieur se présentant comme un ancien temple japonais accompagné de cerisiers en fleur. L'apprenant peut donc s'entraîner au niveau de sa compréhension orale, tout comme la production orale.

L'atelier prend fin quand le temps est écoulé, ou quand l'apprenant ne se sent pas bien à cause des sensations de VR (malaise ou mal de tête). Le temps environ des ateliers est d'une demi-heure.

4.1.3 Le rôle de l'animateur des ateliers

Durant les ateliers de découverte mis en place, j'ai pris le rôle de guide pour aider les participants et répondre aux questions posées. Comme les ateliers fonctionnaient avec un fil conducteur entre chaque étape, il fallait s'assurer que tout se passait bien dans l'ordre désiré, et qu'un apprenant ne passait pas trop de temps sur une seule étape. N'étant pas présent sur la plateforme moi-même, le point de vue aux événements était externe, pouvant voir ce qu'il se passait sur l'écran de l'ordinateur (en mode Bureau), mais pas entendre ce que disaient les autres utilisateurs présents sur la plateforme, ni les bruitages.

Les problèmes moteurs tel que l'inconfort potentiel du casque, les commandes des manettes, et l'espace physique autour d'eux étaient des points importants à prendre en compte.

Comme il s'agissait d'ateliers de découverte, il n'y avait pas un niveau de compétence qui vient généralement avec l'habitude, les apprenants se retrouvant souvent un peu perdus au niveau du matériel (où appuyer) ou de l'espace (commencer à marcher ou tourner dans la vraie vie). Il a fallu rassurer les participants au sujet de leur inconfort, et insister qu'ils pouvaient arrêter à tout moment ou s'asseoir s'ils ne se sentaient pas bien, car certains participants n'osaient pas exprimer leur inconfort au début et essayaient de persévérer. Lors des nombreux problèmes de connexion, il a également fallu expliquer la démarche à suivre et rassurer les participants, car ils se retrouvaient souvent dans le noir quand il n'y avait pas d'écran affiché lors de ces moments.

Il a fallu tout de même participer le moins possible au niveau des conversations et du choix des avatars, répondant seulement aux questions des participants ou réagissant aux remarques qui m'étaient directement adressés. La présence d'un animateur n'a pas eu d'influence dans le choix de l'avatar des participants, ni dans les conversations qu'ils ont pu avoir dans les mondes.

4.2 Choix des questions de recherche

En utilisant tous les termes appris autour des domaines de recherche choisis, et en les mêlant aux expériences vécues sur *VRChat*, il a été possible de formuler trois questions de recherche qui permettent chacun d'explorer un aspect précis du rôle de l'avatar dans les espaces virtuels collaboratifs, et plus spécifiquement dans *VRChat* même.

Il était tout d'abord important pour moi d'évaluer les choix de chaque utilisateur, au niveau des avatars sélectionnés. En effet, il n'est pas possible de choisir un avatar sans aucune justification, et cela fait partie des libertés que les participants ont eu lors des ateliers. Le choix de l'avatar de P1 est également intéressant, car cela offre une perspective qui est ancrée dans une durée beaucoup plus longue, ou il a pu vivre beaucoup plus d'expériences avec son avatar.

Après cela se pose la question des affordances perçues possibles des avatars de *VRChat*. Ces avatars sont particuliers par leurs moyens d'obtention dans les galeries d'avatars mises à l'avant, ainsi que par leur potentiel référentiel aux Fandoms. Il a donc semblé pertinent d'évaluer de quelles manières ils peuvent être perçus par les utilisateurs, notamment les apprenants dans un contexte d'apprentissage des langues. Cet univers très original a un potentiel interactionnel et une particularité immersive qui n'est disponible nulle part ailleurs, un avatar utilisé sur cette plateforme regroupera donc des affordances distinctives. Les affordances des

avatars seront également différentes des affordances de la plateforme même, car elles ne concerneront pas l'intégralité des utilisateurs, mais des utilisateurs individuels, que ce soit dans la perception de leur propre avatar ou de celle d'un autre.

Une fois l'analyse des affordances des avatars dans *VRChat* établie, il est possible d'étudier les effets perçus par les participants des choix opérés par les avatars. En interrogeant les participants, il est possible de voir si certains d'entre eux ont des réactions similaires quant à leur expérience, autour de leur propre avatar ou celle des autres utilisateurs. Etudier l'impact de l'avatar peut aussi être réalisé pour comparer l'expérience des participants aux ateliers à l'expérience de P1. Il faut noter que ces effets perçus ne doivent pas nécessairement être positifs, car l'impact que peut avoir l'avatar peut tout à fait être négatif. Ici se pose aussi la question de la réduction d'anxiété comme effet perçu, et à quel point cela est une expérience partagée.

Les résultats de cette recherche peuvent donc être divisés en trois points, le choix de l'avatar, les affordances perçues, et les effets perçus. En utilisant la pluralité de ces résultats, une analyse plus complète peut se réaliser, et il est possible de répondre à la question du rôle de l'avatar en apprentissage des langues plus minutieusement.

4.3 Choix et exploration de *VRChat*

4.3.1 Choix de *VRChat* comme plateforme utilisée :

Parmi les différentes plateformes de VR à disposition (*Sansar*, *RecRoom*), *VRChat* a été choisie pour de multiples raisons.

Premièrement, la popularité générale et le nombre de visiteurs quotidien de la plateforme est intéressante. Le nombre d'utilisateurs qui fréquentent quotidiennement la plateforme étant plus grand que les autres plateformes de VR, cela permet une variété plus grande, que ce soit dans langues parlées ou dans les expériences de vie. C'est également une plateforme connue, même au-delà de l'avoir utilisé, car les communautés en ligne tel que YouTube et Twitch (service de streaming en direct) sont beaucoup plus larges que d'autres plateformes similaires. De nombreux spectateurs suivent les « célébrités » de la plateforme, participant donc à sa réputation. La communauté active se divise entre ceux qui créent des avatars ou des mondes, ceux qui fréquentent ces mondes pour trouver des conversations intéressantes avec des inconnus, et ceux qui utilisent simplement la plateforme pour parler à leurs amis proches d'une manière inédite. La communauté officielle Discord de *VRChat* comporte plus de 195 000 membres, avec environ 50 000 membres actifs en moyenne. La

familiarité avec la plateforme ainsi que la présence d'une communauté active peuplée et diverse ont donc été des critères dans sa sélection.

Deuxièmement, le potentiel très unique au niveau des avatars est intéressant et unique. La possibilité de choisir parmi une gamme d'avatars qui proviennent de divers univers connus, et de les voir se contraster aux discussions qui ont eu lieu est un élément qui donne envie d'explorer cette plateforme. En effet, cette possibilité habilite des discussions inattendues, avec un visuel que l'on ne verrait nulle part ailleurs. Pour illustrer ce point, beaucoup de vidéos YouTube se répandent sur Internet ces dernières années, présentant des sujets de conversations sérieuses qui se passent sur cette plateforme. Par exemple, la vidéo intitulée « guy in vr talks about their worst day as a soldier » de Youtubeur Syrmor présente une conversation d'une vingtaine de minutes entre lui, un ami et un vétéran de l'armée de l'air.

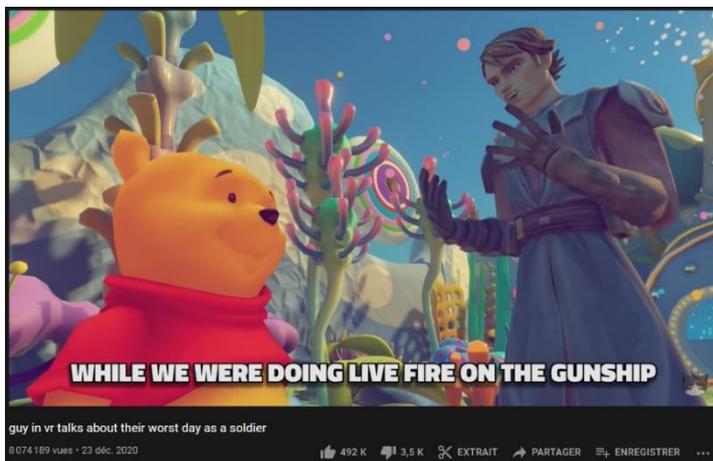


Figure 3 : "Guy in vr talks about their worst day as a soldier", <https://www.youtube.com/watch?v=MixZECAe094>

Les sujets abordés sont très sérieux (les éléments carcinogènes des produits utilisés, les répercussions sur la santé de ses amis), mais tout cela est raconté à travers les avatars de la plateforme. L'avatar du Youtubeur est un petit chat anthropomorphe (que l'on ne voit pas dans la vidéo car c'est de son point de vue), l'avatar de son ami est *Winnie L'ourson*, et l'avatar du soldat est le personnage *Anakin Skywalker* de la série *Star Wars : The Clone Wars*. L'environnement de cette conversation est un monde très coloré et fantaisiste, avec des plantes qui n'existeraient pas dans la vie non-virtuelle. La discordance entre la conversation qui a eu lieu et la représentation visuelle du monde et des personnages a été captivante, présentant beaucoup de potentiel d'analyse pour des fins langagières. Cette vidéo a amassé plus de 8 millions de vues depuis décembre 2020, montrant que l'utilisation de cette plateforme pour ce type de conversation suscite l'intérêt d'un grand nombre de personnes. Cette discordance est donc un élément qui m'a donné envie d'utiliser cette plateforme spécifique pour voir comment

elle pourrait être utilisée à des fins pédagogiques, surtout au niveau de l'utilisation des avatars et l'effet particulier que cela génère.

C'est donc pour les raisons évoquées supra que *VRChat* a été choisi dans le cadre de cette recherche.

4.3.2 Présentation de *VRChat*

VRChat n'est pas forcément un « jeu » à vrai dire, mais donc un environnement virtuel immersif. C'est une plateforme gratuite qui est disponible sur l'interface de l'*Oculus*, ainsi que l'interface *Steam*, sur ordinateur. Fondé en 2014 pour *Oculus*, la sortie publique de *Steam* a eu lieu en 2017. C'est une des plus grandes plateformes de communication en VR dans le monde, avec au moins 10000 utilisateurs quotidiens réguliers. Cette plateforme a vu une grande croissance en activité à la suite de la crise sanitaire, car de nombreux nouveaux utilisateurs ont commencé à participer au monde de la VR lors de confinements et de restrictions (Lang, 2020). Un nombre record de 40000 personnes a été noté pour le nouvel an 2020.

Pour comprendre *VRChat*, il est important de saisir le concept de « salons », et des nombreuses instances qui peuvent exister dans ces salons. Un salon est un espace virtuel construit et prédéfini, qui peut prendre n'importe quelle forme. Des exemples de salons connus et fréquentés sont par exemple *The Black Cat*, un grand bar virtuel avec une scène, un étage, et de nombreuses tables. Il y a également le salon *Japan Shrine*, qui est un salon extérieur autour d'un temple dans le style japonais, accompagné d'arbres de cerisiers en fleur. Pour rejoindre un salon, il suffit de cliquer sur l'onglet « Worlds » dans le menu, et de soit défiler dans la liste de ceux mis en avant, soit de faire une recherche pour un monde spécifique. Pour rechercher par exemple un monde en français, il est possible de taper le mot « french » et de retrouver une multitude de mondes francophones, tel que *The French Room*. Ces salons sont presque tous créés par la communauté même, avec seulement une poignée étant fait par les développeurs. *VRChat* est donc une plateforme où les utilisateurs ne visitent pas seulement, mais ont la possibilité de créer eux-mêmes leur propre univers de conversation, ce qui rend la plateforme très axée sur l'utilisateur. Une instance est différente d'un salon : il s'agit d'une seule occurrence d'un salon. Un seul salon pourra donc posséder une grande multitude d'instances, qui existent tous en parallèle les uns des autres, possédant des personnes différentes. Le salon, lui, ne changera pas du tout, et restera la base, seulement les utilisateurs et leurs interactions changeront. Quand l'on rejoint un monde *VRChat*, on rejoint donc une instance spécifique d'un salon, et pas juste le salon en lui-même. Cela est important à prendre en compte pour savoir qu'il est mieux de rejoindre un salon avec plus de personnes, surtout dans le cas d'une

recherche de conversation. Il est également possible de créer des instances privées, afin de limiter qui peut rentrer dedans, ce qui peut être pratique dans l'organisation d'évènements entre amis ou apprenants.

La présence d'un avatar est obligatoire pour naviguer et interagir dans ces salons, car il faut obligatoirement un moyen d'être visible pour les autres joueurs. On peut dire que dans *VRChat*, l'avatar est nécessaire pour pouvoir sociabiliser avec d'autres utilisateurs qui eux aussi en possèdent un (Montemorano, 2020). Il existe de multiples moyens d'obtenir un avatar dans *VRChat*. Premièrement, il est possible de créer son avatar à partir de zéro sur un logiciel de modélisation tel que blender, et d'utiliser le moteur de jeu Unity pour l'ajouter comme avatar sélectionnable. Il est également possible de prendre un modèle 3D déjà fait, de le personnaliser ou non, et de l'ajouter dans la plateforme en utilisant Unity. Ces deux possibilités requièrent des compétences techniques qu'un apprenant lambda n'aura pas forcément, surtout dans le domaine de la modélisation 3D qui reste très technique. Ces méthodes de création d'avatars sont donc surtout employées par des utilisateurs vétérans, qui créent un avatar propre à eux, ou qui commissionnent des artistes 3D pour le faire. Il existe également plusieurs moyens beaucoup plus accessibles de choisir son avatar dans *VRChat*. Premièrement, il y a plusieurs avatars disponibles dès le début de l'expérience, dans l'onglet « avatar » du menu principal. On peut retrouver des formes humanoïdes réalistes mais également des autres avatars mis à l'avant, tel qu'un alien ou un chat. Ces avatars sont facile d'accès pour une première expérience, mais si un utilisateur cherche au-delà de cela il pourra trouver de nombreux salons dont l'objectif premier est être une « galerie » pour avatars. Rentrer dans ces salons met l'utilisateur en face de nombreux avatars souvent groupés par thèmes, alignés les uns à côté des autres. L'utilisateur voyage dans ces mondes et peut faire des « essayages » d'avatars, les sélectionnant pour prendre leur forme. Ces salons possèdent également de grands miroirs qui permettent aux utilisateurs de voir à quoi ils ressemblent en troisième personne, leur donnant une autre perspective quant à leur choix. Certaines galeries sont thématiques et mettent en avant des personnages connus d'univers variés, comme Disney par exemple. D'autres sont des avatars qui sont des figures représentant des formes humanisés d'animaux, d'aliments, ou de figures connus (tel qu'un vampire, un ninja, un zombie). Il existe donc de multiples moyens de trouver un avatar pour se représenter dans les mondes de *VRChat*, et des possibilités de personnalisation techniquement infinies, tout dépend du niveau d'investissement et des capacités techniques de l'utilisateur en question.

Au niveau des utilisations de *VRChat* dans l'enseignement d'une langue, la plateforme possède plusieurs bénéfices qui peuvent être perçus comme favorables pour l'apprentissage. Premièrement, chaque utilisateur de cette plateforme l'utilise pour trouver des situations de communication authentiques. On parle de situations qui n'ont pas pour objectif un aspect pédagogique, mais qui sont naturellement destinées aux locuteurs natifs. La grande majorité des conversations qui ont lieu sur cette application sont entre utilisateurs qui cherchent tout simplement à parler dans leur langue pour passer le temps, le langage utilisé est donc naturel, avec la cadence et prononciation d'un locuteur natif. Un apprenant pourra donc engager des conversations avec des locuteurs natifs de sa langue cible, dans un espace de langue non didactisé. Les locuteurs étant natifs eux-mêmes, l'authenticité des conversations qui ont lieu est mise en avant et pourra faire travailler la compréhension orale en plus de la production orale. La compréhension écrite peut également être présente, car l'aspect visuel de la VR rajoute les textes, les insignes ou les consignes des salons qui peuvent apparaître, laissant l'apprenant parfois lire des informations.

Deuxièmement, l'utilisation de la VR rend possible une plateforme qui regroupe de nombreuses cultures, dans un seul et même endroit. Les salons anglophones peuvent regrouper des personnes de toute origine, avec des normes et des expériences très variées. En plus de cela, il y a de nombreuses communautés dédiées à des autres langues que l'anglais, tel que le français, le japonais, et même l'ASL (American Sign Language), qui est adapté pour la plateforme. Cette multiculturalité peut générer des sujets de conversations facilement, car il y aura toujours des différences et des points d'intérêt à explorer entre utilisateurs. Cette diversité des cultures se démultiplie également en une diversité des goûts et des intérêts, ce qui est immédiatement visible au niveau des différents avatars. Entre les avatars réalistes, les avatars humoristiques qui représentent des memes, les avatars d'animaux ou d'objets anthropomorphisés et les personnages de fiction connus, chaque individu propose une perspective originale et un réalisme comportemental original à travers sa représentation. Cette variété fera que chaque visite sur la plateforme sera très différente, avec de nouvelles occasions de découverte et de communication. Même si le principe restera le même, les situations sont inexhaustibles et visiter la plateforme multiples fois ne donnera pas lieu à une lassitude dû à une répétition.

VRChat présente donc un potentiel conversationnel très unique, avec une approche authentique et non répétitive. L'utilisation de l'avatar est au centre de cette plateforme, et chaque utilisateur possède un choix de personnalisation selon son degré d'implication.

4.3.3 Différences entre l'utilisation de *VRChat* avec casque et sur *Steam*

Avant de mettre en place ma recherche, une visite personnelle de *VRChat* a été effectuée. N'ayant au départ pas accès à un Casque de VR à cause des restrictions sanitaires liées au Covid-19, cette découverte s'est réalisée sur ordinateur, en utilisant la plateforme de distribution de jeux *Steam*. Cette dernière permet d'héberger *VRChat* en mode « bureau », c'est-à-dire sur un écran sans utiliser le casque. Il est donc important de noter que l'entièreté des services proposés n'a pas pu être bénéficié. Cette première découverte de l'univers de *VRChat* a montré le fonctionnement de la plateforme, et a présenté plusieurs situations de communication possibles. Grâce à cette découverte, les particularités qui rendent la version *Oculus* de *VRChat* uniques ont pu être d'avantage ressentis.

Avec des mesures différentes s'appliquant pour le centre de ressources en langues, il a été possible de se rendre dans la salle de VR du CLYC pour effectuer des autres tests en utilisant *VRChat* avec un casque et des manettes autour des mains. Même si cela reste techniquement la même plateforme, les possibilités ne sont pas identiques, et le ressenti change également beaucoup de l'utilisation sur écran.

La sensation de mouvement et le champ visuel sont des éléments immédiatement remarquables. Cela compte pour les environnements du jeu (les mondes), mais également tous les écrans de chargement ou de paramètres, car les voir occuper notre champ visuel entier créé un ressenti différent. En effet, lors des chargements entre mondes il y a un bref moment où les écrans sont tout simplement noirs, et où on ne peut rien voir. Ensuite vient un écran de chargement explicite avec une barre de chargement, et un petit écran au-dessus montrant un conseil ou une règle à respecter. La couleur autour de ces éléments est un bleu assez apaisant, et une musique de chargement paisible accompagne cela. Avoir cette ambiance de chargement est une dualité intéressante, car d'un côté le jeu essaye de pas trop rompre le côté immersif en faisant même du chargement une partie de l'expérience, mais de l'autre on se sent quand même déconnecté du jeu, prenant plus conscience de l'entourage autour de nous. La division artificielle entre le participant et l'outil est beaucoup plus perceptible lors de ces moments. Les sensations de mouvement dans le jeu ont également un certain aspect artificiel qui créé un certain déséquilibre entre la présence dans le jeu et la présence dans la vraie vie. Quand on utilise la manette pour se déplacer dans le jeu, on bouge de manière plus spontanée et rapide que dans la vraie vie, ce qui est assez surprenant au début. Il faut manuellement savoir se ralentir pour bouger plus naturellement, en actionnant les manettes pour bouger peu à peu à la

place de rester appuyé sur une direction. Cette différence dans le mouvement peut facilement créer une sensation de vertige pour les utilisateurs non habitués. Le fait d'être entouré entièrement par le jeu apporte donc un nouvel aspect de présence, avec des éléments qui peuvent être perturbants pour des nouveaux utilisateurs.

Une autre différence est le fait qu'il y a plus d'autonomie lorsqu'il s'agit de bouger les bras et de faire des mouvements non-verbaux. Sur *Steam*, il n'est pas possible de bouger ses bras ou son corps, on peut uniquement se déplacer et faire des émoticônes prédéfinis en les sélectionnant. Avec les manettes sur chaque main, la liberté du mouvement est beaucoup plus présente, car le jeu détectera chaque mouvement de main selon les changements d'espace. Il est possible de faire des mouvements de bras pour indiquer, pointer du doigt, ou tout simplement bouger les bras de manière naturelle lors d'une discussion comme beaucoup de personnes font dans la vraie vie, pour illustrer leurs propos. Un bouton sur chaque manette peut ouvrir ou fermer le poing de l'avatar utilisé, et cette action peut être utilisée pour des fins émotives (mettre son poing en l'air), mais également pour sélectionner et saisir des objets dans les mondes, tel qu'un objet ressemblant une boisson ou un stylo. En plus de cela, un utilisateur assis pourra aussi se montrer comme étant « assis », à moins de sélectionner un paramètre dans le menu qui laisse l'avatar être debout même si l'utilisateur ne l'est pas. Au-delà de cela, il semble avoir des capteurs pour les jambes qui rendent la liberté de mouvement dans le jeu encore plus accessible, tel que changer sa hauteur, mais ce n'est pas un outil nécessaire pour pouvoir aller sur la plateforme, et le CLYC n'en possède pas. Il y a donc une dimension non-verbale qui est beaucoup plus présente sur la version avec casque de *VRChat*, comparée à la version bureau.

La version VR de *VRChat* présente donc un univers plus immersif où l'on est entièrement entouré par le monde virtuel, et où il y a plus de possibilités au niveau des actions, mais cela n'est pas tout positif. Les sensations et les mouvements peuvent être accablants pour un utilisateur non-habitué, pouvant créer des problèmes moteurs à prendre en considération avant de pouvoir jouer, et limiter le temps de jeu avant d'éprouver des sensations d'inconfort ou de vertige. Il y a donc des aspects positifs à prendre en compte quant à l'utilisation du casque de VR, mais des inconvénients potentiels à prévoir, même si ces éléments ne dérangeront pas tous les utilisateurs.

4.4 Méthodologie

4.4.1 Les participants

Il y a deux types de participants. D'un côté, il y a un participant habitué à *VRChat* que nous allons nommer P1, qui n'a pas participé aux ateliers. De l'autre côté sont quatre participants qui ont découvert *VRChat* à travers les ateliers du CLYC, sans expérience préalable. Ces participants seront libellés P2, P3, P4 et P5.

P1 a 19 ans et étudie dans le domaine alimentaire. Il n'a aucun lien avec le CLYC ou avec l'université de Lorraine. P1 a accepté de prendre part à un entretien lorsqu'une demande a été formulée sur le réseau social communautaire Discord, et plus précisément sur le serveur intitulé « *VRChat* France », centré autour des utilisateurs français de cette plateforme. Après un bref échange introductif et la mise en place d'une date, la rencontre et l'entretien se sont réalisés entièrement virtuellement sur *VRChat*. Ses changements d'avatars ont donc pu être vus en personne, ainsi que les effets spéciaux qu'il a mentionnés. Cet utilisateur était donc un habitué de la plateforme de *VRChat*, l'utilisant toutes les semaines pour rencontres des personnes et communiquer. Il utilise en grande partie *VRChat* pour converser en anglais, et améliorer ses compétences linguistiques. Il était important de sélectionner un apprenant habitué qui utilise la plateforme pour ces fins, car il s'agit de l'objectif de tous les autres participants.

Les autres participants sont tous des étudiants à l'université de Lorraine, soit en Master de Français Langue Etrangère, soit en licence de Langues Etrangères Appliquées. Chaque participant s'est inscrit sur un créneau d'atelier volontairement, venant dans la salle de VR pour réaliser une découverte de *VRChat*. Les expériences de réalité virtuelle de ces participants étaient très restreintes voire inexistantes au préalable, se limitant à des autres découvertes de petite magnitude, et aucun n'avait essayé *VRChat* auparavant.

Participant	Genre	Age	Etudes	L1	L2	Expérience avec <i>VRChat</i>
P1	M	19	Apprentissage en cuisine	Français	Anglais	Oui
P2	M	24	Master Français Langue Etrangère	Français	Anglais Italien Japonais	Aucune
P3	F	23	Master Français Langue Etrangère	Français	Espagnol Anglais LSF	Aucune
P4	F	?	Master Français Langue Etrangère	Français	Anglais Espagnol Japonais	Aucune

P5	M	20	Licence Langues Etrangères Appliquées	Français	Anglais	Aucune
----	---	----	--	----------	---------	--------

Tableau 1 : Détails des participants

4.4.2 Récolte de Données

Les enregistrements des ateliers de chaque apprenant ont été effectués en utilisant le logiciel OBS Studio, qui capture le visuel du jeu de la perspective de l'apprenant, ainsi que l'audio de son micro et l'audio du jeu. Il est donc possible de voir exactement ce qu'il s'est passé lors des ateliers. Les apprenants ont ensuite été invités à revenir au CLYC (ou sur Microsoft Teams le cas échéant), pour participer à un entretien d'explication. Ces entretiens mettent l'apprenant en face de la vidéo de l'atelier. Le participant qui regarde devra commenter les éléments qui ont lieu, d'un côté les actions qui sont explicitement présentées, ce qui est fait, mais de l'autre tous les éléments et opinions présentes derrière ces actions, ce qui est pensé. En plus de cela, ces entretiens permettent aux apprenants de prendre un recul sur les éléments présentés, et d'avoir une dimension qui n'est pas présente lorsqu'ils sont dans le « vif » de l'atelier.

Durant les entretiens, des informations générales ont tout d'abord été demandé aux participants : leur âge, leurs études, et les langues qu'ils parlent. Ensuite, quelques questions ont été posés autour de leur expérience générale avec la réalité virtuelle et les avatars : s'ils avaient des expériences précédentes avec la VR, et s'ils ont déjà eu un avatar (dans une situation même au-delà des jeux, par exemple une image de profil ou une représentation 2D).

Après cela, la vidéo de l'atelier est jouée et ils sont expliqués qu'ils peuvent commenter tout ce qui leur semble pertinent, et d'expliquer ce qu'ils font. La vidéo n'est pas mise sur pause pour les explications, cela se fait entièrement en temps réel. Des nouvelles informations peuvent donc apparaître lors d'une explication.

Une fois la vidéo finie, plusieurs questions sont posées. Ils sont premièrement demandés comment s'est passé leur expérience, et ensuite il leur est demandé de rappeler quels avatars ils avaient choisis, la justification de leur choix, ainsi que de dire les noms d'autres avatars de l'expérience s'ils s'en souviennent. Quatre autres questions sont posées après cela, se basant tous sur une échelle allant de 1 à 5, avec une justification en plus :

- Sur une échelle de 1 à 5, combien est ce que vous pensez que votre avatar a influencé les autres utilisateurs pour venir vous parler.

- Sur une échelle de 1 à 5, combien est ce que les avatars des autres vous ont influencé pour aller leur parler.
- Sur une échelle de 1 à 5, combien pensez-vous que les avatars peuvent être la source même de sujets de conversations.
- Sur une échelle de 1 à 5, combien pensez-vous que votre avatar a été un facteur dans la réduction de votre anxiété dans ce monde.

Les réponses à ces questions ont toutes été traitées dans un tableau, afin de comparer les résultats entre chaque apprenant, et voir s'il y a des similarités dans les expériences vécues. Des données similaires ont été récoltées lors de l'entretien avec P1, l'apprenant habitué à l'utilisation de *VRChat*. Il n'y a pas de vidéo à commenter, mais au contraire un grand nombre de questions autour de ses expériences sur la plateforme. Les quatre questions ont également été posées après des questions plus générales, portant sur une échelle de 1 à 5.

Les données ont été récoltées selon une approche qualitative. Premièrement, le retour de chaque apprenant face aux ateliers de VR comportera de multiples détails allant du début de l'atelier jusqu'à la fin, nous aurons donc une grande capacité d'informations à analyser pour chaque apprenant, sur l'ensemble de ce qu'ils ont vécu. Ensuite, les réponses sur échelle permettent de déduire les tendances de mon échantillon, et avoir une vue générale sur le positionnement de chacun. Bien sûr, cela ne s'arrête pas là, et les justifications en plus des notes données laisseront place à un aperçu beaucoup plus approfondi de leur pensée.

4.4.3 Le rôle de P1 comme utilisateur habitué

À travers la récolte et le traitement de données, il a été possible de reconnaître que les réponses de P1 se situent dans un contexte autre qu'un atelier singulier effectué dans un centre de ressources en langues. Cet utilisateur visite la plateforme de fréquence hebdomadaire, et ne fait pas de commentaires sur ses interactions d'une seule instance, mais sur ce qu'il a pu observer au cours de ses années de pratique. Son point de vue est beaucoup plus évolutif, car au fil du temps il a pu se rendre compte de ce qu'il lui plaisait et ce qu'il ne lui plaisait pas dans son choix d'avatar. Il est important de reconnaître les différences entre ses expériences et celles des autres participants, pour de multiples raisons.

Premièrement, P1 peut passer au-delà des problèmes moteurs rencontrés et donner un avis purement centré autour de l'avatar. Bien que ces points soient importants à noter pour des utilisateurs débutants, l'objectif de la recherche est de voir l'impact que le choix de l'avatar peut avoir sur la conversation. Avoir un retour qui se focalise purement sur cela, et qui ne prend

pas en compte les sentiments de vertige ou les déconnexions, permet d'avoir une base comparative à utiliser quand on analyse les réponses des autres participants. Voir en quoi l'expérience d'un utilisateur habitué est similaire ou différente au ressenti des débutants peut aider à discerner si certaines affordances des avatars sont moins pertinentes pour un des deux niveaux. Les problèmes moteurs pouvant obstruer une immersion, ou réduire le temps de l'atelier, cela peut impacter l'efficacité de l'avatar et faire que certains points sont donc moins pertinents pour un débutant. Au contraire de cela, l'aspect de découverte de *VRChat* n'est pas présent pour P1, et son habitude de certains éléments tel que les avatars perçus ou les règles implicites d'un cadre participatif pourrait à son tour modifier la perception des avatars autour de lui. Avoir des opinions provenant de ces deux niveaux peuvent donc nous aider à obtenir un retour multi-facette sur l'utilisation des avatars.

Deuxièmement, l'entretien réalisé avec P1 peut nous aider à retrouver des affordances à analyser. En utilisant les points relevés par ses expériences, nous pouvons apercevoir plusieurs points qui semblent être pertinents pour lui quant à l'utilisation d'un avatar :

- L'affordance de l'identification
- L'affordance de l'utilisation d'effets
- L'affordance de la taille
- L'affordance de l'humour

Ces quatre points, relevés à partir de son expérience, peuvent donc être utilisés comme un fondement des points à regarder chez les autres participants. Nous avons donc pu utiliser l'entretien de P1 comme outil pour poser des points qui ressortent pour cet utilisateur, et les analyser mènera vers une comparaison entre son expérience et celle des autres. Certes, il ne s'agit pas d'une liste exhaustive des points à analyser, car d'autres éléments peuvent être récurrents dans les entretiens d'explication des participants non habitués, sans pour autant apparaître dans celui de P1. Nous n'utiliserons donc pas cette liste comme finalité des affordances possibles, mais seulement comme base sur laquelle on peut développer plus d'idées.

L'entretien de P1 ressort donc parmi les autres, mais nous utilisons les différences de son entretien à notre avantage, pour permettre une analyse plus complète des affordances qu'un avatar peut permettre. Cela nous aidera à voir s'il y a des cas où les affordances de l'avatar permettent un engagement pour les deux niveaux d'expérience, ou si certains cas se limitent aux utilisateurs habitués

4.4.4 Difficultés rencontrées

Les participants ont rencontré de multiples difficultés lors des ateliers, ce qui a pu freiner leur immersion ainsi que leur temps de jeu.

Premièrement, chaque participant a connu des temps de chargements assez longs entre les mondes, qui se sont parfois déclinés en déconnexions. Les temps de chargement laissant les utilisateurs dans le noir, ou devant un écran vide, cela a entraîné des réactions diverses. Les temps de chargement n'ont pas été dérangeants pour P2, P4 et P5, puisqu'ils avaient l'habitude de le voir dans d'autres jeux vidéo qui n'utilisent pas la VR. P2 note que cela offre la possibilité de se préparer pour le monde dans lequel on va rentrer. P4 fait écho à ce sentiment, en disant qu'elle avait hâte de rentrer dans le prochain monde, et que le temps de chargement lui permettait d'avoir une certaine anticipation. Elle remarque qu'en prenant du recul, les temps de chargement lui paraissent beaucoup plus long en visionnant à nouveau son atelier, que ce qu'elle ressentait pendant, et que cela la surprenait. P3 a connu un peu plus de difficultés avec ces temps de chargement, car cela lui donnait un temps où elle prenait conscience de la lourdeur du casque, ce qui amenait à un inconfort. Cette sensation physique du casque était beaucoup moins présente quand elle n'était pas devant un temps de chargement. En plus de ces temps de chargement, les participants ont été confronté à des déconnexions, dû à l'instabilité de l'internet utilisé. Il fallait dans ces cas recharger le monde deux ou trois fois, multipliant les temps de chargements. P2 s'est demandé si c'était à cause d'une mauvaise manœuvre de sa part, mais ne les a pas trouvés particulièrement dérangeants. P5 compare ces déconnexions à certains jeux qui sortent avec des bugs les rendant injouables, en disant que dans ces cas, c'était dû à internet et non au jeu même, et que cela était donc beaucoup moins dérangeant.

Un autre problème rencontré est celui des sensations de vertige ou de malaise que peuvent vivre des utilisateurs non-habitués. Dans le cas de ces ateliers, P2 et P3 ont connu ces sensations, alors que P4 et P5 ne se sont pas sentis malades. Le temps d'atelier de P2 et de P3 a donc été plus court, car dans les deux cas il s'est arrêté une fois qu'ils se sentaient malade. P3 décrit cela comme étant un mal de tête désorientant, qui n'a pas persisté longtemps après avoir enlevé le casque. Elle dit que la lourdeur du casque aurait pu être un critère, car c'est un élément qu'elle commençait à ressentir au fil de l'expérience. P2 dit que cela avait commencé par la sensation de sa tête qui tournait, et que ça tournait de plus en plus au fur et à mesure. Avant de rentrer dans un des mondes de conversation, il a demandé à s'asseoir pour potentiellement réduire ce sentiment. Il exprime que le décalage entre le mouvement physique et le mouvement dans le jeu aurait pu être un facteur menant à cette sensation de déséquilibre,

car on bouge plus rapidement dans le jeu qu'un déplacement qui prendrait place dans un environnement normal. Cette vitesse de déplacement a également perturbé P5, sans pour autant lui donner le vertige. Il remarque qu'il avait tout de même la sensation d'avoir fait environ deux heures de console, alors que l'atelier a duré moins d'une heure, et d'être donc légèrement plus fatigué qu'il serait si ce n'était pas un jeu de VR. P4 s'attendait à avoir des sensations de vertige, et était étonnée que ce ne soit pas le cas, elle sentait un grand niveau d'immersion avec les salons sans avoir d'effets secondaires. Les répercussions physiques ont donc été un facteur négatif qui a contribué à l'expérience de certains des utilisateurs, mais cela n'a pas affecté tou/te/s les participant/e/s.

Des complications ont donc eu lieu au niveau technique, ainsi qu'au niveau physique. Ces éléments ont potentiellement rendu l'expérience moins agréables pour les utilisateurs, ce qui a pu impacter leur concentration. Étant des utilisateurs qui découvrent la VR sans avoir beaucoup d'expérience au préalable, ces complications se doivent d'être prises en compte dans la mise en place d'ateliers ou l'analyse de données.

5. Résultats et Analyses

Les résultats obtenus lors des ateliers et des entretiens d'explication seront maintenant présentés. Cette présentation se fera en trois temps. Premièrement, je vais présenter les choix d'avatars des participants, ainsi que leurs justifications. Je pourrais donc détailler l'expérience des participants, et imaginer comment s'est déroulé la première phase de leurs ateliers. Deuxièmement, je vais utiliser les affordances perçues qui ont été relevées lors de la conversation avec P1, et analyser les entretiens d'explication des participants, pour voir si ces points ont été également repérés dans leur expérience. Nous pourrions à partir de cette analyse trouver des réponses à notre question de recherche, et voir dans quelles mesure le rôle de l'avatar a impacté chaque participant. Troisièmement, nous allons nous tourner vers les effets perçus en utilisant les questions posées en fin d'entretien. Nous pourrions examiner les similitudes et différences entre chaque expérience, et voir si celle de P1 se lie aux autres. A travers ces trois analyses, nous pourrions donc avoir une vision plurielle de l'impact que les avatars ont pu avoir lors de cette recherche

5.1 Choix des avatars

5.1.1 Expérience et choix des avatars d'un habitué des EVI (P1)

P1 utilise *VRChat* depuis 2017, mais joue régulièrement depuis un an. Il se connecte entre deux et trois fois par semaine. Il possède un casque de VR chez lui, ainsi que des manettes pour les bras et des capteurs pour les jambes. Au début, il utilisait *VRChat* pour parler en français, car il craignait de ne pas être compris en anglais, mais à force de se retrouver dans des salons anglophones, il a eu de moins en moins peur quand il s'est rendu compte que les autres utilisateurs le comprenaient. Désormais, il parle en anglais ou en français sur *VRChat*, selon les amis qui sont connectés. Quand P1 va sur les salons anglophones, c'est pour s'entraîner au niveau de la langue, mais aussi pour rencontrer d'autres personnes et avoir d'autres points de vue culturels. Il dit par exemple qu'il remarque une grande différence entre l'humour britannique et l'humour français, et que les salons anglophones ont tendance à être plus variés et ouverts. Il remarque tout de même qu'il ne semble pas avoir beaucoup d'utilisateurs étrangers sur les salons anglophones, et que c'est en grande majorité des personnes britanniques ou américaines. P1 a donc une expérience beaucoup plus extensive de *VRChat* que les autres utilisateurs, et c'est un véritable centre d'intérêt pour lui, tout en lui permettant de s'améliorer au niveau de son anglais.



Figure 4 : Les multiples avatars de P1 : son avatar actuel (mafieux) et son premier avatar de squelette (cuisinier)

L'avatar de P1 est un squelette, qu'il personnalise lui-même avec le logiciel *Blender*. Prenant actuellement la forme d'un squelette mafieux avec un chapeau, une rose et un cigare. Il m'a également montré l'avatar qu'il a premièrement utilisé, un squelette italien avec une toque et une pizza, qui avait un potentiel d'effet spécial, pouvant faire apparaître des pizzas ou des étincelles. Cet avatar l'avait grandement amusé, car il appréciait les animations et le côté humoristique possible. Eventuellement, les animations constantes ont perdu leur charme initial, il a donc décidé de garder le « squelette » de cet avatar de squelette, enlevant les animations et le personnalisant lui-même avec des chapeaux divers. Avoir un avatar rien que pour lui a été un facteur important dans son choix, car il ne voulait pas rencontrer d'autres personnes avec le même avatar. Le « poids » virtuel de l'avatar a aussi été un facteur dans son choix, signifiant à quel point le fichier de l'avatar est lourd, ce qui peut le rendre plus lent ou créer des bugs s'il l'est trop. Préférant des avatars légers, il a donc également opté pour celui-là. Avec cet avatar, il a commencé à s'identifier avec, et les autres utilisateurs du serveur ont également débutés à l'identifier avec son avatar, associant son nom de profil avec cette image de squelette. Il apprécie l'humour que peut apporter cet avatar dans des discussions avec d'autres utilisateurs, les laissant faire des jeux de mots sur les os ou les squelettes, ou permettant à P1 de faire du jeu de rôle, faisant semblant d'être par exemple un soldat de la première guerre mondiale. Quant aux avatars des autres, P1 reconnaît souvent des avatars similaires de « egirl » ou de « eboy », une apparence liée à la subculture qui s'est développée à la fin des années 2010, avec un style qui s'inspire des cultures manga, hip-hop, emo, et qui utilise beaucoup d'éléments de mode des années 2000. Cette apparence étant actuellement populaire, surtout pour les personnalités des réseaux sociaux, beaucoup d'avatars y sont inspirés, et son des choix

fréquents. La grande quantité d'avatars de ce style les rend moins originaux selon P1, en comparaison à des autres avatars plus originaux tel que le sien.

P1, ayant donc une expérience de la VR ancrée dans une continuité temporelle plutôt qu'un seul événement isolé, peut offrir un aperçu nécessaire à la compréhension de l'utilisation de *VRChat*. La manière dont il utilise et perçoit son avatar et ceux des autres peut être comparé aux participants de l'atelier, et son avis permet également de passer à travers des problèmes moteurs qui peuvent être présents pour des utilisateurs non habitués.

5.1.2 Descriptif des avatars choisis lors des ateliers

Entre les deux salons qui ont pour fonction d'être des galeries d'avatars, les participants aux ateliers n'ont pas forcément visité les deux. Pour rappeler, le premier salon, *100 Avatars*, regroupe des avatars anthropomorphiques d'animaux, de nourriture, ou d'archétypes connus. Ces représentations ne sont pas tirées de personnages de pop culture. Le deuxième salon, *Big Al's Avatar Corridor*, regroupe de nombreux avatars venant de séries, jeux ou films connus. On peut retrouver de nombreux univers *Disney*, *Marvel*, ainsi que des personnages des *Simpsons*, de *Mario* ou encore *Square Enix*. Ce sont donc deux galeries qui proposent des représentations très différentes, même si leur fonction reste la même. P2, P3 et P4 ont visité *100 Avatars*. P2 et P3 ont ensuite décidés d'également visiter *Big Al's Avatar Corridor*. P5 a seulement visité *Big Al's Avatar Corridor*, trouvant un avatar qui lui plaisait et n'ayant pas besoin de visiter l'autre salon.



Figure 5 : L'environnement coloré de « 100 Avatars »

Les couleurs vives et les bruitages de *100 Avatars* ont été perçus par les participants ayant visité ce salon. Pour P2, la vivacité des couleurs a été surprenante, disant que cela était

attrayant, et lui a donné envie d'en découvrir davantage. P4 remarque que les effets sonores, tels que les bruits de la mer ou de la cascade présents dans le salon l'ont particulièrement captivé, renforçant l'immersion. Les personnages de *100 Avatars* ont eu des retours mixtes. D'un côté, P4 a beaucoup aimé ces représentations, s'identifiant à plusieurs d'entre eux. Elle remarque que si elle avait eu le temps, elle les aurait tous essayés car elle les trouvait drôles. Elle a essayé plusieurs d'entre eux, tel qu'un tournesol, une noix de coco, et l'avatar qu'elle a finalement choisi, un œuf au plat. La créativité de ces avatars l'a surpris, et elle fait remarquer qu'il y a un certain côté « ridicule » qui est plaisant, car elle n'a personnellement pas peur du ridicule. Au contraire de cela, P3 n'a pas du tout aimé ces représentations. Leur irréalisme n'a pas été perçu comme positif, et ils ont été décrits comme ayant des « formes bizarres ». N'en voulant en choisir aucun, c'est pour cela que P3 s'est ensuite rendu dans l'autre salon. Les retours de *100 Avatars* ont donc été très mixtes, plaisant à certains mais pas d'autres.



Figure 6 : L'environnement plus réaliste de « Big Al's Avatar Corridor »

L'environnement même de *Big Al's Avatar Corridor* n'a pas eu autant d'impact, étant plus réaliste avec des couleurs moins vives. Les avatars dans ces salons ont, quant à eux, eu plus de réactions. P2 et P5 verbalisent les noms des personnages qu'ils reconnaissent, que ce soit les avatars proposés dans la galerie ou les autres utilisateurs qui visitent aussi le monde. Ils reconnaissent, parmi d'autres, *Les Simpsons*, *Garfield*, *Edward aux Mains d'Argent*, *Iron Man* ou encore *Lady Dimitrescu*, un personnage qui existe depuis peu. Pour P3, ce salon a également plus de points positifs que l'autre. En effet, même si les personnages restent assez fantaisistes, elle les trouve tout de même plus humanoïdes, et le fait qu'elle puisse avoir des repères en les reconnaissant l'aide, car cela leur donne plus de caractère. Elle note également que dans ce salon, il y a beaucoup de personnages à représentation plutôt masculine, mais pas beaucoup de

représentations de personnages plus féminins, et que cette inégalité a rendu la sélection plus difficile. Ce salon a donc eu du succès au niveau de la reconnaissance de ces personnages, et P2, P3 et P5 ont tous choisi un avatar de ce salon.

Au niveau des choix d'avatars, chaque participant a offert une justification. Voici la ou les représentations que chaque utilisateur a fini par utiliser :



Figure 7 : Les choix d'avatars de P2

P2 avait premièrement essayé un avatar de Vampire provenant de *100 Avatars*, mais a vite décidé qu'il ne voulait pas l'utiliser car selon lui, ce n'était pas une représentation avenante, et que cela aurait pu freiner les interactions qu'il aurait pu avoir. Il a ensuite choisi de garder la forme de *Garfield*, disant que ce personnage avait une certaine importance dans son enfance, et qu'il était rigolo. Il dit aussi que le personnage de *Garfield* a pour lui un côté « friendly » qui pourrait être plus approchable. P2 change ensuite son avatar entre deux salons de conversation pour un médecin de peste. Il a choisi ce personnage car il le faisait rire, et il le trouvait sympathique. Il remarque qu'il y a un certain humour ironique quant à communiquer avec quelqu'un en costume de médecin de la peste, et que cela peut en soi aller à l'encontre de son objectif de parler avec d'autres utilisateurs.



Figure 8 : Le choix d'avatar de P3

P3 a choisi un avatar de petit alien provenant de l'univers de *Toy Story*. Même si ce personnage n'est pas réaliste, elle l'a trouvé sympathique et mignon. Elle le décrit comme mignon et rigolo, et qu'il amène avec lui des souvenirs de ce film. Cet avatar a également été choisi car le premier avatar voulu, Olaf du film Disney *La Reine des Neiges*, ne semblait pas fonctionner. Ce bug a donc fait qu'il fallait en choisir un autre.



Figure 9 : Le choix d'avatar de P4

P4 a choisi un aliment anthropomorphique, notamment un œuf au plat sur un morceau de pain grillé, avec un t-shirt marqué « egg ». C'est un avatar qui l'a vraiment marquée, car elle adorait sa créativité. Elle dit aussi qu'elle « adore la bouffe », apportant une connexion à l'aspect alimentaire de cet avatar. Se décrivant comme nonchalante, elle dit qu'elle a une certaine identification à cet avatar car elle n'a pas peur de comment elle serait perçue si elle l'utilise. Elle dit donc qu'elle s'est vraiment identifiée à cet avatar parmi tous les avatars, et qu'elle sentait qu'il était fait pour elle. Les autres avatars qu'elle a essayés avant de choisir l'œuf ont également un aspect d'identification attaché à eux. Le tournesol a été choisi car elle

dit que son côté féminin l'a tout de suite apporté vers cet avatar, et la noix de coco a été choisie car elle sentait une certaine connexion au niveau de ses origines en Polynésie française.

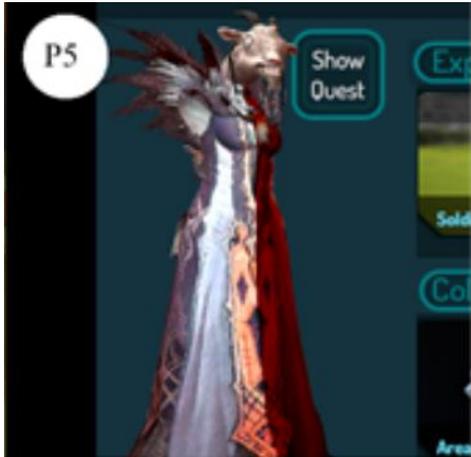


Figure 10 : Le choix d'avatar de P5

P5 choisit finalement un personnage humanoïde à tête de chèvre, avec une allure médiévale. Même si cet avatar a été choisi dans *Big Al's Avatar Corridor*, il ne connaissait pas l'origine du personnage, au contraire de tous les avatars qu'il a reconnu des autres utilisateurs. Il dit que le personnage est « assez rigolo » et « rigolo visuellement », et que cela s'arrêtait là, étant donc la seule raison pour son choix.

5.2 Analyse des affordances perçues des avatars utilisés

Les catégories définies par le travail de catégorisation effectué sur l'entretien passé avec P1 seront maintenant utilisées, et comparées aux expériences vécues par les autres participants. Avec les entretiens d'explication, il sera possible de voir si les différentes affordances relevées correspondent à ce qui a été vécu, et comment cela a impacté les conversations pour les participants au sein de *VRChat*. Pour rappel, les affordances sont les qualités ou les propriétés d'un objet qui définissent ses utilisations possibles. Nous parlons ici d'affordances perçues, qui sont donc pris en compte par les utilisateurs de l'avatar sans pour autant étant considérés par le créateur.

5.2.1 Affordance de l'identification

Un des points les plus importants pour P1 est l'identification qu'il peut se permettre en utilisant son avatar. En gardant cette forme au cours du temps, il a développé une certaine symbiose avec son avatar, et le perçoit comme étant un outil permettant de l'identifier. Il dit à ce sujet « j'ai commencé à garder le squelette et maintenant c'est « moi », quand on parle de

Stormos bah Stormos c'est un squelette et c'est tout ! ». Le début d'une conversation se lie donc à cette représentation qui le définit comme personnage dans cet EVI. Le fait qu'il ait personnalisé soi-même son avatar en y rajoutant des chapeaux et des accessoires accentue son individualité, et donc le niveau d'identification qu'il attribue à son avatar. Plusieurs différences immédiates sont déjà remarquables quand on compare cela aux ateliers réalisés au CLYC. Premièrement, les ateliers étant des événements n'ayant pas duré plus qu'une heure, il est impossible de s'attribuer un personnage en l'utilisant régulièrement. L'avatar utilisé a été une expérience nouvelle pour les apprenants, car les ateliers réalisés n'étaient pas réguliers mais bien des créneaux solitaires. Deuxièmement, les ateliers ont été conçus pour mener les apprenants dans des salons d'avatars pour choisir leur représentation, il n'y a donc pas de customisation possible à ce niveau. Malgré le grand nombre de représentations possibles, les apprenants ne pouvaient pas choisir un avatar et par exemple lui rajouter un chapeau, ou changer sa couleur. Les apprenants ont donc eu des choix plus limités que ce que décrit P1. Il y a tout de même eu des éléments notables par rapport à l'affordance de l'identification, que ce soit une identification à un des avatars ou au contraire une plainte de ne pas pouvoir se représenter comme voulu.

P4 utilise le mot « identifiée » pour décrire l'attachement qu'elle a ressenti pour son avatar choisi. Elle remarque qu'elle a même l'impression que l'avatar d'œuf a été « fait pour elle » et qu'elle voulait l'être. Elle justifie ce choix par son intérêt pour le domaine de la nourriture, mais aussi pour le côté farfelu et ridicule du personnage qui lui plaît car elle n'a pas personnellement peur d'être perçu comme tel. Ce dernier point est intéressant à noter, car cela voudrait dire que son avatar a été en partie choisi pour être perçu comme tel, et permettre ainsi des interactions avec d'autres utilisateurs, qui remarqueraient le côté ridicule de l'avatar, avec lequel elle s'identifie. Elle donne également des justifications pour les autres avatars qu'elle a essayé qui se rapportent à cette idée d'identification. Le tournesol a été choisi car son côté féminin l'a mené vers cet avatar-là, et la noix de coco a été choisie car ses origines en Polynésie française l'ont fait d'avantage apprécier cet avatar. P3 apporte une justification similaire, mais n'utilise pas le mot identifié pour décrire son choix. Elle exprime que l'avatar de Toy Story qu'elle a choisi lui a évoqué des souvenirs du film, et qu'elle pouvait associer un caractère aux personnages, au contraire des Avatars de *100 Avatars*. Cela implique que les avatars de ce salon ne lui ont permis aucune identification car elle les a perçus comme étant vides, sans caractère, et qu'elle avait besoin d'une connexion plus forte pour s'identifier avec un personnage. Il y a

donc quand même certains exemples d'identification aux avatars choisis, même si cela ne peut pas s'ancrer dans une régularité.

Au contraire, beaucoup des éléments et justifications vont à l'encontre de l'idée de l'identification. P2, P3 et P5 utilisent tous des mots similaires pour décrire leurs avatars « sympa » et « rigolo ». Ils ne semblent pas s'identifier à leur choix d'avatar, qu'ils attribuent au simple attrait pour la forme de ces derniers. Cela est particulièrement marqué pour P5, car il précise que « ça s'arrête là », insistant que son choix n'avait pas de raisons complexes. P3 et P4 notent que, même s'ils présentent un certain de niveau d'identification avec leurs avatars, ils auraient aimé la présence d'un outil de customisation d'avatar. P3 « pense que ça aurait pu fonctionner davantage avec des avatars tu sais que tu créés un peu à ton image », son idée d'identification se rapprochant d'un avatar réaliste qui serait proche de son apparence réelle. P4 fait écho à ce sentiment de customisation en disant qu'elle aurait « bien voulu créer le sien, elle sait pas à quoi il aurait ressemblé si elle avait eu l'opportunité ». Elle ne se serait pas forcément attribué une apparence réaliste comme P3, disant que l'on peut se permettre de visuellement prendre des libertés dans le virtuel et de porter ce que l'on veut, mais aurait tout de même apprécié de pouvoir façonner un avatar elle-même. Une autre critique au niveau de l'identification est mise en avant par P3. Elle note que dans les salons visités, il y avait très peu de personnages avec une apparence féminine. Elle aurait apprécié plus de choix de personnages féminins, et n'a donc pas pu s'identifier avec un grand nombre des avatars disponibles pour cette raison. C'est un critère à prendre en compte, car un utilisateur habitué trouvera une forme qui lui plaît et aura l'occasion de visiter de nombreux salons, alors qu'un apprenant qui participe à un seul atelier aura beaucoup moins de temps, et pourra donc rencontrer des difficultés dans la recherche d'un avatar qui lui correspond, ne serait-ce que par le manque de personnages féminins. L'identification à l'avatar a donc finalement eu très peu d'impact sur les interactions des conversations sur la plateforme, car il n'y a pas eu d'identification possible sur la durée. Il est tout de même percevable que c'est un facteur qui affecte comment un utilisateur habitué engagera la conversation, et la manière dont il sera amené à devenir un participant ratifié.

Un autre décalage entre utilisateur habitué et utilisateur non habitué qui peut être noté au niveau de l'identification c'est celui de l'originalité des avatars sur la plateforme. P1 note que certains avatars, notamment les représentations de e-boy et e-girl, sont très courantes sur la plateforme, et que leur manière de se représenter affecte son envie d'aller leur parler. Ces formes d'avatars sont populaires car une grande partie du public de *VRChat* s'identifie à ces

apparences, et à leur style. Cela peut être dû à des similarités trouvées entre les utilisateurs présents dans ce monde, notamment une tranche d'âge assez jeune, et une sensibilisation médiatique à ce qui est populaire sur les réseaux sociaux. Un utilisateur non habitué à la plateforme ne percevra pas forcément ces avatars comme étant sans originalité, et pourrait avoir plus envie d'aller engager la conversation avec eux. Un exemple de cela est P4, qui rencontre deux avatars correspondant à cette description en train de danser sur de la musique. Elle note qu'elle apprécie leur style et même s'ils ne répondent pas, elle a tout de même tenté d'engager une conversation avec eux. Les différences de perception des avatars n'affecteront pas seulement comment un utilisateur débutant percevra son propre avatar, mais aussi comment les avatars des autres seront perçus, ne pouvant pas distinguer entre ce qu'est un avatar utilisé souvent vs un avatar original.

5.2.2 Affordance des effets spéciaux.

Une deuxième affordance liée aux avatars est celle de pouvoir utiliser des effets spéciaux, ou des éléments de l'environnement pour attirer l'attention des autres utilisateurs. Certains de ces effets sont liés à la voix, tels que les filtres vocaux, alors que d'autres sont de l'ordre visuel, tels que l'utilisation d'objets, de textures, ou de lumières. Le premier exemple que nous avons provient de P1, qui montre les particularités de son tout premier avatar : le squelette italien. Cet avatar crée l'image d'une pizza dans sa main quand il la bouge de manière spécifique, et peut également faire tomber du fromage lorsqu'il pince ses deux doigts ensemble. P1 remarque que ces effets ont été la raison pour laquelle il a été premièrement attiré à cet avatar, mais qu'à force de l'utiliser, ils sont devenus lassants et qu'il a commencé à désirer un avatar qui ne faisait pas d'effet spéciaux. Cela est donc une affordance que certains avatars ont, mais pas tous, cela dépend de la manière dont ils ont été façonnés. Si un avatar ne peut pas utiliser d'effets spéciaux, il aura tout de même l'affordance de manier les éléments de son environnement, notamment des objets présents dans les salons. Ce potentiel de maniement d'effets est donc une particularité d'avatars qui leur permet d'avoir des pouvoirs qui seraient impossibles, et le fait que chacun puisse voir ou entendre ces effets relève de la mutualité de la coprésence. Nous pouvons maintenant observer si ces effets ont eu un impact sur les conversations des autres participants.

Il n'y a pas eu beaucoup d'avatars qui ont utilisé des effets, et aucuns des avatars choisis par les participants des ateliers en possédaient, mais plusieurs cas d'autres utilisateurs en utilisant ont été remarqués :

L'effet spécial qui a été le plus présent est celui du filtre vocal. En effet, nous pouvons observer l'utilisation d'un filtre vocal dans l'expérience qu'a vécu P2, ainsi que dans l'expérience de P3. Pour P2, il s'agit d'un utilisateur possédant un avatar géant, de Kaiju japonais (monstre tel que Godzilla, King King). Cet avatar de grande bête était accompagné de filtres modifiant la voix, pour qu'elle soit plus grave. P2 n'a pas personnellement parlé à cet avatar, mais était ce que l'on pourrait considérer comme un passant dans le cadre conversationnel de Goffman. Cet avatar de Kaiju était entouré d'autres avatars, tous autour de lui, qui rigolaient face à sa voix modifiée. P2 note qu'un des autres utilisateurs dit que la voix lui fait penser à celle de Dark Vador de Star Wars, et qu'il trouvait cela très drôle. L'utilisation de cet effet vocal a donc eu pour effet d'attirer l'attention des autres utilisateurs, et d'offrir un divertissement pour les autres utilisateurs, qui ne se parlent pas clairement entre eux, mais réagissent tous face à cette voix. On peut donc dire que la particularité de cet avatar a affecté comment cette conversation a été engagée, et était même la raison centrale de la conversation qui avait lieu entre les utilisateurs autour de lui. Une situation similaire arrive à P3, où elle rencontre un utilisateur ayant un avatar de Stormtrooper, également provenant de Star Wars. Elle remarque au début que sa voix n'était pas très claire, et hachurée. Pensant que cela était dû à des problèmes de connexion, elle se rend compte éventuellement que c'est un filtre vocal pour correspondre à l'avatar, et que c'était donc intentionnel. Elle note qu'essayer de comprendre un autre utilisateur avec ce filtre, dans une langue qui n'est d'autant plus sa langue maternelle était perturbant et que cela l'a empêché de pouvoir échanger avec cet utilisateur. L'utilisation de l'effet spécial dans ce cas a donc empêché un échange potentiel, en rendant difficile la compréhension de l'autre. Nous avons donc deux cas d'utilisation de filtres vocaux, qui ont eu des effets inverses quant à leur impact sur les participant/e/s. Dans le cas de l'apprentissage d'une autre langue, ces filtres peuvent être perçus comme négatifs ce qui rend la compréhension difficile, mais ils ont aussi le potentiel d'attirer l'attention en permettant des conversations qui seraient normalement impossibles. Que ce soit un impact positif ou négatif, il est sûr que l'utilisation des filtres affecte la manière d'engager une conversation sur cette plateforme, et que c'est un élément qui est notamment habilitée par le choix d'avatar.

Un autre exemple notable est celui d'un utilisateur rencontré par P4. L'avatar en question n'a pas d'effets spéciaux, mais manie les objets autour de lui en les intégrant dans son engagement. P4, se retrouvant dans un salon de bar virtuel, se sent immergée au point de prendre part dans un certain jeu de rôle, impliquant des objets de boissons, et de pancakes. Elle remarque qu'elle était vraiment prise au jeu dans cette situation, et qu'elle avait pour objectif de manger ces pancakes (alors qu'il est impossible de réaliser cette action sur le salon, ce sont

des objets qui peuvent seulement être ramassés et posés). Un avatar à côté d'elle, qui possède la forme d'un petit démon humanoïde, prend également part au jeu et essaye d'engager une conversation avec elle en ramassant les pancakes et les bougeant proche d'elle, comme si elle les mangeait. Au début, cela l'a grandement frustrée, remarquant qu'elle le percevait comme un élément perturbateur. Elle remarque ensuite que son avis change, et qu'elle se dit que cela doit être sa manière de sociabiliser, et d'engager une interaction avec elle. Cet utilisateur en avatar de démon réapparaît ensuite lorsque P4 est assise à une table avec d'autres utilisateurs, et joue le rôle d'un serveur qui leur demande ce qu'ils veulent boire. Cette fois, il n'est pas perçu comme étant perturbateur et tous les utilisateurs jouent au jeu. L'affordance de pouvoir manier les objets de l'environnement a donc été utilisée par cet avatar, pour engager une conversation avec P4 avant même de trop parler. P4 n'étant pas habituée à cela a premièrement eu du mal à répondre à cette tentative de conversation, et ce n'est qu'avec du recul qu'elle se rend compte de sa tentative. La possibilité de manipuler les objets fait donc partie du monde des « effets spéciaux » que proposent ces avatars, et bien qu'ils dépendent du salon dans lequel on se trouve, sont utilisés à des fins de conversation.

5.2.3 Affordance de la taille

Un autre exemple de caractéristique propre aux avatars, c'est leur taille. En effet, un petit avatar ne percevra pas le monde de la même manière qu'un grand avatar. P1 évoque ses expériences avec des avatars d'autres tailles. Son avatar actuel est à peu près sa vraie taille, 1m80, et cela lui convient. Il a une autre forme « mini » de son avatar qui est très petit, et il remarque que même s'il apprécie cet avatar pour son potentiel humoristique, que cela l'ennuyait de toujours devoir lever la tête et qu'il se sentait plus tranquille lorsqu'il est à sa taille. Les autres participants ont pu vivre des expériences concernant des avatars de toutes tailles, que ce soit des avatars géants ou des avatars minuscules. Nous allons voir à quel point la taille a eu un impact sur les interactions qui ont pris place, et si cela a eu un effet dans les conversations.

P2 choisit premièrement l'avatar de *Garfield*, qui est d'assez petite taille. Il remarque qu'il ressent le monde différemment une fois qu'il a choisi cet avatar, étant plus proche du sol. Le fait que le changement s'effectue instantanément l'avait également perturbé, au lieu d'être un changement graduel. Utilisant cet avatar de *Garfield*, il rencontre des autres utilisateurs très variés, allant de géant à plus petit. L'avatar de Kaiju mentionné précédemment avec la voix modifiée avait aussi la particularité d'être géant, faisait au moins quatre fois la taille de son

propre avatar. Cela rajoutait encore plus d'importance à son avatar, qui était visiblement le centre d'attention. P2 remarque que la grande différence de taille était très impressionnante pour lui, et presque même intimidante. Il admet que la grande taille de cet avatar rendait son inclusion dans le groupe difficile, car il ne savait pas vraiment comment s'y prendre face à cet avatar beaucoup plus grand. Il est donc plus difficile pour lui de devenir un participant ratifié quand son avatar est beaucoup moins remarquable, et il change ensuite son avatar pour essayer de plus s'intégrer dans le prochain salon. P5 a également une expérience concernant un avatar qui peut être défini comme étant géant. Cet avatar est premièrement perçu comme étant une « boule sur le côté » qui bouge de temps en temps. Il pense que cela est un bug du salon, un problème d'affichage. Il s'avère que cela est finalement un avatar géant, grand au point d'aller au-delà d'être facilement visible. Cet avatar ne voit même pas les autres utilisateurs, car son champ de vision est si différent qu'il ne peut même pas les percevoir. Il est donc impossible d'engager une conversation avec cet avatar, il ne nous entendrait même pas. On pourrait penser que l'intention de cet utilisateur n'est pas d'interagir avec d'autres, mais plutôt de se faire remarquer, et de s'amuser. Ces avatars géants changent donc la manière dont les autres utilisateurs interagissent avec eux, au point où cela peut rendre inaccessible l'option de converser. L'affordance d'avoir une taille peut donc être menée à des points extrêmes sur cette plateforme, apportant encore un élément que l'on ne voit pas dans une conversation normale.

L'inverse de cela est un avatar qui est beaucoup plus petit que nous. P3 se trouve dans ce cas, car l'avatar de Stormtrooper avec qui elle tente d'engager une conversation est beaucoup plus petit que son avatar, et cela a un effet sur comment la conversation se déroule. Elle le décrit comme étant tout petit au point où cela n'est pas naturel, comme étant « rikiki ». P3 dit que sa taille rendait la conversation beaucoup plus difficile, pour plusieurs raisons. Premièrement, un certain contact visuel n'était pas vraiment possible, ce qu'elle considère important pour pouvoir engager avec un autre utilisateur, même sur une plateforme virtuelle. Sa taille rendait cela impossible, ce qui enlevait un réalisme qui était nécessaire pour elle de pouvoir réellement engager une conversation. En plus de cela, cet utilisateur bougeait beaucoup, apparaissait et disparaissait, et sa petite taille le rendait d'autant plus difficile à suivre. Elle le perd de vue plusieurs fois, brisant une certaine continuité conversationnelle. La petite taille de cet avatar a donc eu un impact négatif sur la conversation, enlevant un côté naturel. La difficulté de devoir suivre ce personnage du regard était aussi présente, rajoutant une autre tâche à P3 en plus d'essayer d'engager et de maintenir une conversation.

Les différences de tailles dans *VRChat* sont donc beaucoup plus intensifiées, comparées à une situation où deux personnes parlent dans la vraie vie avec une différence de taille, car cette différence reste dans un ordre physique beaucoup plus petit que ce qui peut être permis dans un EVI. Avoir un avatar très grand ou très petit impacte le potentiel d'interaction d'une manière qui peut être perçue comme surnaturelle.

5.2.4 Affordance de l'avatar comme outil humoristique

La prochaine affordance est mentionnée à de multiples reprises par P1, et semble être une des principales raisons pour son choix d'avatar. Il s'agit du potentiel humoristique que peut posséder un avatar. Il dit que « c'est génial d'être un squelette par ce que voilà [...] on peut faire plein de blagues il y a plein de trucs drôles à dire et ça vaut complètement le coup ». Les gens remarquent son avatar et font des commentaires drôles dessus, ce qui entraîne souvent un début de conversation, et lui donne un aspect approachable. P1 lie aussi cela à la réduction de son anxiété sur la plateforme, car son aspect drôle l'aide avec son intention de parler pour s'amuser, et facilite un environnement qui lui plaît. Il utilise également son avatar comme sujet de blagues pour engager la conversation avec autrui, en plus de laisser les autres le faire. Il pourra par exemple blaguer en faisant semblant d'être un ex-soldat de la guerre mondiale et parler d'une fausse histoire de la guerre, ce qui ne serait pas possible sans sa représentation visuelle. Il possède également plusieurs versions de son avatar, dotées de chapeaux différents, pour faire de différentes blagues selon son apparence, et même un squelette de petite taille qu'il a justement créé pour « pouvoir faire plus de blagues ». L'affordance de l'humour est donc un des points les plus récurrents pour P1, et a vraiment modélisé son expérience de VR en général. Nous pouvons maintenant comparer ce témoignage aux autres participants et voir si l'utilisation de l'avatar pour l'humour est un point qui revient dans d'autres cas, ou si au contraire cela se limite à l'expérience de P1.

Nous pouvons tout d'abord noter que le choix de l'avatar de certains participants a déjà été ancré dans une perception humoristique, notamment P4 et P5. P4 justifie le choix de son avatar, la figure d'œuf, en disant qu'elle trouve qu'il a justement un aspect ridicule qui lui plaît, car être perçue comme ridicule ne lui fait pas peur. Ce côté drôle et nonchalant de l'avatar est donc perçu par elle et pris en compte dans son choix, elle attend d'être perçue de cette manière. P5 justifie également son choix en remarquant que l'avatar de chèvre était visuellement drôle. Sa justification était donc majoritairement faite autour de l'humour de l'avatar choisi, qu'il décrit comme « tête de bouc ». Il y a donc déjà un aspect humoristique présent rien que dans le choix de l'avatar par l'utilisateur même. La perception que P4 attendait autour de son avatar s'est

révélee être exacte. En effet, l'avatar de barman qu'elle rencontre dans le salon de conversation engage la conversation avec elle en lui demandant « are you edible ? » (est-ce que tu es mangeable ?). Cela est, bien sûr, en référence à son apparence de nourriture anthropomorphe. P4 ne comprend pas la question au début, car elle n'est pas habituée à être perçue avec un avatar sur une plateforme virtuelle. Elle doit se remémorer qu'elle est dans un environnement de conversations authentiques, et se rappeler la forme qu'elle a dans le monde. Elle remarque que son avatar a dû susciter l'attention du barman et a dû l'impacter en quelque sorte. Cela est donc un autre exemple de l'humour d'un avatar utilisé pour engager une conversation, que ce soit d'un côté la perception de P4 qui s'attend à être perçue comme drôle, ou l'autre utilisateur qui engage une conversation en disant une réplique liée à son avatar. Il est tout de même important de se demander si ces subtilités liées à l'avatar sont adaptées pour un apprenant qui n'est pas habitué, car sa concentration serait peut-être sur le fonctionnement même de la plateforme et sur les soucis moteurs qui peuvent être rencontrés, lui faisant oublier sa propre forme et laissant moins de place pour pouvoir jouer avec.

L'expérience de P2 nous présente également plusieurs utilisateurs qui ont utilisé leurs avatars dans un objectif humoristique. Nous avons tout d'abord l'avatar du Kaiju que nous avons mentionné dans les affordances des effets et de la taille. C'est justement ces deux éléments-là qui lui ont permis de divertir la foule, et donc d'engager l'attention par l'humour. P2 note qu'un des autres utilisateurs exprime même qu'il rigole tellement qu'il en a mal à l'estomac, suscitant donc des réactions assez intenses. Un autre exemple qui peut être noté est la rencontre avec un avatar de *Winnie L'ourson*, personnage que l'on associerait avec un côté enfantin et innocent. P2 reconnaît tout de suite ce personnage, et essaye d'engager une conversation avec l'utilisateur. Celui-ci répond en posant une question inappropriée à P2, ce qui le fait reculer et rapidement s'éloigner. Ce qui a été prononcé par cet avatar n'est pas du tout en corrélation avec son apparence, et l'on peut se dire que c'est pour cette raison qu'il a été choisi, pour choquer des autres utilisateurs et ajouter un certain humour à son expérience. P2 utilise l'expression « l'habit ne fait pas le moine », disant qu'un personnage qui a l'air amical peut tout à fait cacher un utilisateur vulgaire. Nous pouvons donc constater que le potentiel de l'humour est présent, mais au lieu d'engager une conversation cet utilisateur cherche à la place à aliéner les autres, à « troller ».

Il n'est pas choquant de constater que l'humour a une grande place sur cette plateforme, car c'est un espace de détente utilisé par les utilisateurs pour passer des bons moments et se divertir. L'affordance de l'humour que propose les nombreux avatars est un aspect très présent

sur cet espace collaboratif virtuel, et semble même être la manière donc certains préfèrent engager la conversation, laissant leur représentation visuelle marquer les autres utilisateurs et commenter sur celle des autres. Ce potentiel est aussi un exemple qui nous montre le côté positif d'une affordance, mais également un côté négatif par les utilisateurs qui cherchent à troller.

5.2.5 Affordance de l'avatar comme balise de Fandom

Une dernière affordance que nous pouvons constater est celui de l'utilisation de l'avatar comme indicateur de goût, d'univers que l'on aime bien. Ce point n'est pas mentionné par P1, car son avatar ne relève pas d'univers de fiction, et il ne cite pas d'autres exemples de personnages connus. Nous nous focalisons ici sur des goûts spécifiquement liés à des personnages ou univers de fiction, nous ne prenons donc pas en compte les cas de P1 qui parle du style e-boy ou e-girl apprécié par de nombreux utilisateurs, ou de P4 qui choisit un avatar car elle aimait l'affinité avec la nourriture. Nous allons nous concentrer sur les cas précis où un utilisateur choisit un avatar qui est un personnage de fiction connu. Nous pouvons ici reprendre une partie de la définition de Sauro (2017), qui parle des Fandoms comme des cas où l'on peut s'engager dans des activités inspirées par la personne ou à la chose dont on est fans. L'utilisation d'un avatar qui est un personnage que l'on aime bien rentre dans cette définition, et représente un élément identitaire d'un utilisateur. Nous allons voir dans quel cas les avatars vus correspondent à des identités motivées par les Fandoms, et si cela a eu des effets sur les conversations.

Nous pouvons premièrement regarder au niveau des avatars des apprenants. P2, P3 et P5 ont tous des avatars qui relèvent de personnages de pop-culture, mais P5 a choisi son avatar sans aucun attachement à cet aspect. Il nous reste donc P2 et P3 qui ont tous les deux choisi leurs avatars en partie pour leur connexion aux Fandoms des personnages choisis. P2 a choisi l'avatar de *Garfield*, et le justifie car c'est une émission qu'il regardait beaucoup quand il était plus jeune, et qu'il trouvait que le personnage avait l'air « friendly », que cela ne serait pas dérangeant pour les autres utilisateurs. Il ajoute également qu'il est conscient que c'est un personnage qui est connu. Ces justifications nous montrent que le choix de l'avatar a été fait pour pouvoir avoir une apparence accessible aux autres et conviviale, et que le choix d'un personnage très connu pourrait faciliter cela. Un de ses objectifs était donc de choisir cet avatar afin de faciliter la conversation avec autrui. P3 présente des similarités dans son choix. Elle a fini par choisir l'alien de Toy Story, après avoir essayé de choisir un autre avatar qui ne fonctionnait pas, Olaf de la Reine de Neiges. N'étant pas convaincue par les avatars de 100

Avatars, c'est justement la familiarité avec les personnages qui l'a motivé à finalement choisir une représentation. Elle remarque que le personnage lui a apporté des souvenirs du film, et que c'est pour cela qu'elle l'a apprécié. Cela l'a beaucoup plus inspiré, car elle pouvait poser des repères à ce qu'elle connaissait déjà, trouvant de ce fait un certain confort dans la sélection d'un avatar de personnage de pop-culture. Il y a donc plusieurs cas de personnages choisis du fait d'un certain attachement émotionnel, ce qui a facilité l'intégration de ces participants et les a poussés à vouloir parler davantage.

En plus des avatars choisis par les participants, les avatars des autres utilisateurs rencontrés ont pu faciliter un déclenchement de la conversation, surtout dans le cas de P5. Ce dernier a pu réaliser une conversation avec un autre utilisateur, qui avait un avatar du fameux Jack Skellington du film *L'Etrange Noël de Mr. Jack*. Ce personnage était non seulement connu, mais grandement apprécié de P5, car il note que c'est un film qui lui avait fait peur quand il était petit, mais qu'il trouve super et apprécie encore maintenant. Il affirme qu'il avait plus envie d'aller parler à cet utilisateur car il reconnaissait et appréciait son avatar. On peut constater qu'après une présentation très générale entre les deux locuteurs, P5 commence à parler de Tim Burton et du film en question à l'autre utilisateur, et lui dit que c'est un film qu'il apprécie. Son choix d'avatar a donc en quelque sorte généré cette conversation, sans même qu'il ait à dire que c'est un film qu'il apprécie. P5 rajoute qu'il a apprécié le côté pop-culture de son avatar, mais qu'il ne savait pas s'il avait forcément choisi son avatar pour parler de cet univers, ou si au contraire c'était juste un personnage qu'il appréciait visuellement. Dans tous les cas, nous avons ici un exemple de conversation qui est engagée car le personnage de Jack est connu des deux utilisateurs, et est en sorte une connexion que P5 peut déjà avoir avec l'autre personne avant même de lui parler. L'affordance de pouvoir représenter ce qu'on aime bien donne donc des repères à tous les utilisateurs qui reconnaissent aussi le personnage, et peut créer plus d'envie dans le déclenchement de la conversation. Nous n'avons pas pu voir un cas avec cela, mais nous pouvons imaginer que deux utilisateurs qui se rencontrent avec des avatars provenant du même univers représenteraient ce concept encore plus visiblement, car la connexion ressentie se ferait mutuellement.

Un apprenant peut donc choisir un avatar pour représenter un Fandom, et montrer un côté de ses goûts avant même de communiquer avec qui que ce soit. Cet EVI est rempli d'avatars de personnages connus, et les participants notaient souvent d'où ils venaient en les voyant. Nous pouvons penser par exemple à P2 qui reconnaît le personnage de *Winnie L'Ourson*, ou P3 qui reconnaît le Stormtrooper de *Star Wars*. Cette plateforme regroupe donc

une sorte de multi-pop-culturalité, et peut être perçu comme une sorte de convention d’univers de fiction qui se rencontrent tous. Cela peut se rapprocher des conversations très précises qui ont lieu dans de telles conventions dans la vraie vie, ou de nombreuses personnes portant des cosplays de leurs personnages préférés engageant avec d’autres faisant de même, montrant leurs Fandoms de la même manière.

5.3 Effets perçus de l’utilisation des avatars

Maintenant que nous avons vu dans quels cas les affordances des avatars pouvaient affecter le cadre conversationnel dans un EVI, nous pouvons nous pencher sur les questions posées aux participants. Pour rappel, quatre questions ont été posées, chacune demandant un nombre entre 1 et 5, 1 étant une faible intensité et 5 étant une grande intensité, ainsi qu’une justification pour chaque nombre donné. Ces questions ont été posées à tous les participants, nous avons donc d’un côté les réponses de P1 qui part d’une perspective habituée à *VRChat*, et de l’autre nous avons les quatre participants des ateliers qui ont répondu par rapport à l’atelier singulier que chacun a vécu. Ces données peuvent nous indiquer les effets perçus par les apprenants sur l’utilisation de leurs avatars, ainsi que celles des autres, si cela leur a semblé pertinent dans les conversations. Voici un tableau regroupant les quatre questions, et les réponses de chaque individu.

Sur une échelle de 1 à 5,	P1	P2	P3	P4	P5
Combien est ce que vous pensez que votre avatar a influencé les autres utilisateurs pour venir vous parler.	4.5	2	2	Entre 3.5 et 4	3
Combien est ce que les avatars des autres vous ont influencé pour aller leur parler.	1.5	4	5	Entre 1.5 et 2	4
Combien pensez-vous que les avatars peuvent être la source même de sujets de conversations.	3	Entre 3 et 4	2	Entre 4 et 5	3
Combien pensez-vous que votre avatar a été un facteur dans la réduction de votre anxiété sur cette plateforme.	4	3	5	5	1

Tableau 2 : Réponses aux questions posées lors des entretiens d’explications

En utilisant ces données, ainsi que les justifications fournies par chaque participant, il est possible de nommer différentes catégories d’effets que les avatars ont pu avoir.

Premièrement nous étudierons les similarités entre les réponses pour les participants qui ont senti une influence quant à leur propre avatar, ensuite nous analyserons au contraire les similarités des participants qui ont été influencés par les avatars des autres. Troisièmement, nous nous pencherons sur des effets des avatars qui ont été reconnus par chaque participant, étant donc des aspects unanimement vu comme présent.

5.3.1 Les effets perçus des avatars choisis par les participants

Cet effet se centre autour de la première question qui concerne l'influence perçue de leur propre avatar en termes de conversations avec les autres utilisateurs. Des similarités sont identifiables entre plusieurs participants, notamment P1 et P4. P1 est le participant qui a mis le nombre le plus élevé pour cette question. Il peut noter que, suivant ses expériences personnelles, il a conscience que son avatar possède une qualité unique et n'est pas souvent vu sur la plateforme. Cette originalité qu'il possède est un élément qu'il reconnaît comme ayant beaucoup d'influence sur les autres, et qu'il se fait donc souvent remarquer dans les salons. Il reconnaît même que dans les salons anglophones, les autres utilisateurs viennent souvent lui « sauter au nez », montrant qu'il y a une certaine intensité dans la manière dont les autres réagissent en voyant son avatar. P4 écho l'importance perçue de son avatar, et est la participante non habituée qui pense que son avatar a le plus joué dans l'engagement des autres utilisateurs avec elle. Elle pense surtout à l'exemple de l'utilisateur qui lui demande si elle est comestible, et indique que les autres utilisateurs ont dû trouver son apparence drôle, créant des possibilités de conversation. Elle pense que l'apparence d'un individu peut susciter beaucoup de réactions, mais également des préjugés sur la personne, et que son choix d'avatar est donc un paramètre fort dans le cadre d'une conversation.

Les autres participants non habitués ne ressentent pas cet impact d'une même intensité. P5 n'offre pas beaucoup de justifications autour de sa note de 3, mais indique qu'il pense que le but de l'atelier étant de parler, que c'était plus son rôle d'engager avec autrui plutôt que l'inverse. De l'autre côté, P2 et P3 étaient beaucoup moins convaincus, mettant 2 sur 5. Il faut noter que ces deux participants étaient ceux qui ont pu le moins converser avec d'autres locuteurs, ce qui est reflété dans leur justification. P2 note qu'aucun de ses choix d'avatars n'a semblé avoir du succès sur la plateforme, et qu'il n'a pas pu parler autant qu'il le voulait. Il ajoute que l'avatar de médecin de peste dans lequel il s'était matérialisé n'était potentiellement pas un choix d'avatar invitant, et qu'il l'avait choisi pour lui plutôt que pour avoir une représentation qu'il considérait comme approchable. P3 voit les avatars comme étant « des avatars parmi tant d'autres » et fait remarquer que beaucoup des autres utilisateurs ont dû

fréquenter les mêmes salons pour en sélectionner, enlevant donc une certaine originalité possible. Selon elle, s'il y avait une personnalisation possible dans son avatar, elle aurait vu plus d'influence que dans ce cas.

Cette question a donc montré que certains participants ont vu leur propre avatar comme un élément qui facilite le fait de converser avec eux, alors que d'autres n'ont pas pu voir cela dans leur expérience, ne percevant pas leurs avatars comme particulièrement importants. Il est intéressant de noter que les deux participants qui ont attribué les notes les plus élevées sont les participants qui ont offert le plus de justification au niveau de leur propre avatar, et que leur choix qui ont pu être plus poussés corrèlent avec l'influence perçue de leur avatar.

5.3.2 Les effets perçus des avatars choisis par les autres utilisateurs

La prochaine question est l'inverse de la première, concernant tous les autres avatars que les participants ont pu voir au cours de leurs expériences. P2, P3 et P4 ont mis au moins 4 sur 5 pour cette question, mais les justifications demeurent très différentes. P2 affirme que l'avatar des autres a beaucoup joué dans l'envie d'interagir avec eux. D'un côté, il cite par exemple l'avatar de *Winnie L'Ourson* qu'il a reconnu, ce qui lui a plus donné envie d'aller parler à cet utilisateur. De l'autre, il dit qu'un avatar qu'il ne reconnaît pas lui donnera aussi envie d'aller parler, car cela est justement un élément qu'il peut découvrir, et qu'il y a une certaine curiosité à apprendre d'où vient l'avatar d'un autre. P2 reconnaît donc que dans tous les cas, il est intéressé par l'avatar de l'autre, appelant même cela le « principe » d'avoir un avatar. P5 donne un retour similaire : il affirme qu'il a plus d'envie d'interagir avec des avatars qui sont attrayants à l'œil, ainsi que des personnages qu'il reconnaît, tel que le personnage de Jack. L'aspect de découverte a aussi joué dans cela, car avoir une première expérience sur cette plateforme avec un objectif de converser avec autrui a renforcé cette envie d'aller vers des personnes visuellement intéressantes. P3 attribue la note maximum de 5 sur 5, mais sa justification est l'inverse de ce que l'on pourrait initialement croire. Cette influence, bien que visiblement très forte, a pour elle été négative plutôt que positive. En effet, elle remarque que les autres avatars et le principe de la plateforme l'ont personnellement mis mal à l'aise, et ce n'est pas une expérience qu'elle a appréciée. On peut donc dire que d'une certaine manière, elle était influencée pour ne pas aller communiquer avec autrui, car elle était déstabilisée par la plateforme.

Les deux participants qui ont pensé que leur avatar était influent ont intéressément l'avis inverse sur ceux des autres utilisateurs. P1 note qu'à force d'utiliser la plateforme, il revoit souvent des avatars correspondant aux archétypes les plus populaires de *VRChat*, et que cela a

très peu d'impact sur lui et son choix d'aller parler avec eux. Le fait qu'il soit souvent le récepteur d'une conversation joue aussi dans cela, car il se trouve que c'est rarement à lui d'aller déclencher la conversation avec autrui. Il note tout de même que dans certains cas, un autre avatar qui est original peut parfois lui donner envie d'aller engager avec un autre utilisateur, mais cela n'a pas l'air d'être régulièrement le cas. P4 n'aime pas l'idée de juger autrui pour son apparence, que ce soit dans la réalité ou sur une plateforme virtuelle. Elle reconnaît que cela peut être un critère pour autrui et que cela est en quelque sorte naturel, mais elle ressent personnellement un besoin d'aller communiquer avec une personne avant de porter un jugement sur cette dernière. L'avatar d'autrui n'a donc eu très peu d'impact sur elle, et elle affirme qu'elle n'a pas crainte d'aller converser avec qui que ce soit, que ce soit, de manière égale.

Il est donc intéressant de noter que les deux participants qui ont le plus ressenti leur avatar comme influent ont au contraire eu le moins de réactions vis-à-vis des autres avatars, alors que les participants qui ne considéraient pas leur avatar comme particulièrement impactant ont été beaucoup influencés par ceux des autres. Il faut aussi considérer à quel point cette influence a pu être négative pour une des participantes, montrant que dans tous les cas, la conversation avec avatars ne sera pas bénéfique pour tous, certaines personnes n'étant pas enthousiastes à l'idée.

5.3.3 Des effets perçus unanimement par les participants

Les troisième et quatrième question ont eu des réponses assez unanimes, bien que les valeurs numériques donnés fluctuent. Le premier point est autour de l'avatar comme sujet même de conversation dans les EVI. Chaque participant a perçu qu'au moins une partie des conversations sont autour de cette thématique. P1 attribue la de 3, soutenant que c'est le juste milieu. Il justifie cela en disant que c'est un point de conversation récurrent, que des utilisateurs se posent des questions telles que « où est-ce que tu as trouvé ton avatar ? » ou « est-ce que vous faites vos avatars ? ». Ces points reviennent donc de temps à autre sur la plateforme, sans pour autant être le seul sujet de conversation. Les participants non habitués partagent cette idée d'un certain juste milieu, ou la thématique des avatars peut parvenir dans les conversations sans pour autant être toujours présente. P5 pense que c'est un sujet qui revient beaucoup pour les utilisateurs débutants, mais imagine que cela ne doit pas beaucoup se réaliser pour les utilisateurs habitués. Il dit que ces utilisateurs doivent plutôt parler de « vrais » sujets tel que la culture ou la politique, impliquant donc que parler de l'avatar serait en quelque sorte un sujet moins concret pour lui. P2, quant à lui, utilise l'exemple du grand avatar de Kaiju qu'il a

rencontré pour justifier son point en disant que « toutes les conversations que j'ai entendues ne tournaient pas autour de ça mais à un moment ça tournait beaucoup autour d'une personne qui faisait un peu rire les autres avec ses avatars et son savoir ». P4 remarque que selon elle, c'est naturel que les utilisateurs se posent des questions sur la provenance de chaque avatar, ou les choix qui les mènent à un certain avatar. Elle perçoit donc le questionnement et les conversations autour d'avatars comme un élément assez universel à la plateforme. P2, moins enthousiaste, remarque tout de même que les avatars peuvent dans certains cas être utilisés pour commencer les discussions. Elle les voit pour autant plus comme des véhicules avec lesquels on peut rentrer dans la plateforme, qui ne sont pas le sujet principal des conversations. Tous les participants ont donc mentionné que le sujet des avatars peut être utilisés comme sujet de conversation, à des degrés différents. Un consensus général semble être que c'est un sujet de conversation qui a lieu de manière récurrente, mais pas trop souvent.

La question de l'anxiété a également présenté des réponses assez universelles, même avec des valeurs numériques opposées. Suivant les études de Borona, Tambouris & Tarabanis (2018) et de Hammick (2014) montrant qu'il y a moins d'appréhension et d'angoisse pour communiquer dans un espace de VR, les participants ont tous remarqués que cela pouvait être le cas. Pour P1, la VR l'aide personnellement. Il dit que si des conversations en langue étrangère apparaissaient dans la vraie vie, il aurait plus de mal à trouver ses mots et aurait plus de stress au niveau de la prononciation. Au contraire, sur *VRChat*, l'aspect amusant de la plateforme et de son avatar le rend moins anxieux, et il arrive plus ouvertement à parler sur cette dernière. Il évoque même qu'à de nombreuses reprises, il préfère parler en langue étrangère plutôt qu'en français sur la plateforme car les anglophones sont plus ouverts à son humour et il arrive à s'amuser plus naturellement. Pour P4, avoir un avatar est aussi un élément qui l'a aidée, indiquant qu'elle n'arriverait pas du tout à reproduire cela dans la vraie vie et que la présence d'avatars l'aide à se sentir autant intégrée que les autres. Plusieurs participants trouvent donc que cela leur apporte une aide personnelle dans la réduction de leur anxiété. P2, P3 et P5 ne se sentent pas très anxieux de base, mais explicitent tous que cela peut être une réduction d'anxiété pour autrui. P5 ne se sent pas du tout timide quand il faut parler dans une autre langue, mais note tout de même que cela peut être désinhibant pour d'autres utilisateurs plus craintifs. A l'inverse de cela, P3 remarque qu'elle n'était pas à l'aise dans l'univers de *VRChat*, mais pas pour autant anxieuse. Elle attribue tout de même la note maximum, en justifiant que cela peut tout de même sûrement aider d'autres apprenants, répondant donc en

pensant à des autres utilisateurs qu'elle-même. P3 n'était pas personnellement très stressé à l'idée de devoir parler dans une autre langue sur cette plateforme, mais remarque que pour d'autres cela peut permettre de se détacher un peu de sa personne, et d'avoir un certain contrôle sur son choix d'apparence. Tous les participants, que ça leur affecte ou non, remarquent que les avatars peuvent donc aider des utilisateurs dans la réduction de leur anxiété.

5.3.3 Bilan sur les effets

Plusieurs points peuvent être relevés sur les effets perçus des participants. Chaque participant a ressenti une influence concernant les avatars. Dans certains cas, il s'agit de la manière dont ils ont choisi de se représenter eux-mêmes, considérant que leur propre avatar à impacté les autres utilisateurs. Dans d'autres cas, ce sont les avatars des autres qui ont été considérés comme impactant pour l'apprenant même, affectant la manière dont ils ont pu approcher autrui, que ce soit positivement ou négativement. Chaque participant ressentant une influence dans au moins un de ces deux cas, nous pouvons à coup sûr dire que les affordances d'un avatar sont utilisées pour parvenir à créer des situations d'interactions qui ne seraient autrement pas possibles. Chaque participant a également mentionné qu'il ou elle pense que les avatars peuvent être utilisés comme sujet de conversation, ainsi que mentionnés l'utilisation de l'avatar comme un réducteur d'anxiété, que ce soit pour eux ou des autres utilisateurs. Les réponses unanimes à ces deux questions montrent que les apprenants peuvent tous percevoir des bénéfices à l'utilisation d'avatars, et même si cela n'a pas été une expérience positive pour P3, elle a tout de même précisé qu'elle voyait des points qui pourraient aider d'autres apprenants qu'elle, et que ce n'était simplement pas un style d'apprentissage qui lui plaisait personnellement. Un impact de l'avatar et de ses affordances a donc été perçu par chacun des apprenants, et les différences dans les réponses ont montré comment cet impact peut varier.

6. Discussion

À travers les trois questions de recherches posées, des résultats ont été obtenus sur les multiples facettes de la perception et l'utilisation d'un avatar. Nous pouvons maintenant les mettre en lien avec des aspects de l'apprentissage des langues, et voir en quoi le rôle des avatars peut bénéficier aux apprenants qui utiliseraient la plateforme. Cette discussion peut se diviser en trois termes : authenticité, originalité et agentivité.

Le premier terme qui peut être évoqué est celui **d'authenticité**. S'opposant aux supports didactisés, un outil dit authentique met en avant des situations de communication qui ne sont pas modifiées ou planifiées autour d'un objectif d'apprentissage. VRChat est un exemple de plateforme présentant une authenticité, car la grande majorité des conversations qui auront lieu sur la plateforme ne sont pas dans un but didactique. Un apprenant qui utilise la plateforme rencontrera des autres utilisateurs qui n'ont pas connaissance du désir d'améliorer ses compétences linguistiques, à moins que cela ne soit explicité. L'authenticité rendue possible par le rôle des avatars est différente de l'authenticité conversationnelle, mais viendra tout de même renforcer celle-là. En effet, quand on évoque les avatars, l'authenticité apparaît dans le côté identitaire de ceux-ci. Les choix dans la sélection d'avatar peuvent être personnels, symboliques, ou représenter un Fandom particulièrement apprécié par l'apprenant. L'exemple de P4 peut être cité, qui a choisi son avatar car elle ressentait une connexion personnelle avec, ou de P1, qui se retrouve connecté à son avatar et identifié par celui-ci par son utilisation récurrente. L'authenticité dans le choix d'un avatar, et utiliser une forme considérée comme personnelle par l'apprenant a un impact sur les conversations qu'il ou elle peut avoir sur la plateforme. En effet, la présence de l'avatar dissimulera en partie l'apprenant, mais cela mettra également en avant un autre aspect de son identité, qui sera réglé selon son confort et ses envies. Cela se rapproche à la recherche de Burke (2013), qui différencie l'identité didactisée d'un apprenant à son identité sur les espaces virtuels. La présence d'avatars peut donc jouer dans la représentation non monolithique de l'identité d'un apprenant, et permettre un plus grand niveau d'authenticité dans les conversations qui seront vécues.

Les avatars permettent aussi une approche authentique d'un élément très didactisé dans l'apprentissage : le jeu de rôle. Traditionnellement perçu comme un exercice où les apprenants sont assignés des rôles à interpréter, nous avons pu voir un exemple d'utilisation de ces pratiques dans un environnement de réalité virtuelle (cf. Privas-Bréauté, 2016). Des avatars

très précis peuvent être définis à des apprenants sur ces plateformes, pour les mettre en contexte plus facilement et hausser le niveau d'investissement. Or, à travers cette recherche, nous avons pu voir que ce jeu de rôle peut être vu comme apparaissant naturellement, en mettant à l'œuvre les affordances perçues des avatars. En effet, P1, équipé de son avatar de squelette, communique souvent en utilisant son avatar comme outil humoristique, effectuant même du jeu de rôle en faisant semblant d'être un soldat. Cela est aussi présent dans l'expérience P2, qui rencontre un grand avatar de Kaiju utilisant sa taille et un filtre vocal pour amuser une galerie et interpréter la monstruosité de son avatar. Ces deux exemples n'ont pas d'objectif didactique au préalable, et utilisent les particularités qu'offrent les avatars afin de parvenir à des situations de communication uniques et amusantes. Ce potentiel de jeu de rôle authentique peut être utilisé par les apprenants, sélectionnant un certain avatar pour améliorer ses compétences tout en divertissant soi-même ainsi que les autres, rentrant en interaction avec d'autres utilisateurs de la plateforme qui peuvent faire de même.

Le deuxième terme est celui **d'originalité**. À travers ses avatars, *VRChat* propose une plateforme conversationnelle unique où l'intégration d'utilisateurs se réalise à travers les représentations qu'ils choisissent. Cela permet de nouvelles possibilités aux apprenants, que ce soit par la manière dont ils se représentent, ou les expériences qu'ils vivent avec d'autres utilisateurs. Il est pertinent de faire un retour vers la notion d'**Interaction Sociale Transformée**, présenté par Bailenson et al. (2004) et Yee et al. (2009). Chacun percevant le monde d'un EVI différemment selon son avatar, des différences seront présentes. La taille, par exemple, peut être modifiée par le choix d'avatar, sélectionnant un avatar très petit ou au contraire géant. Cette particularité peut être utilisée pour un but humoristique, tel que P1 qui possède une version taille réduite de son avatar, ou l'avatar géant rencontré par P2. Le « **Proteus Effect** » est aussi pertinent à évoquer dans ce cas, car ces tailles peuvent affecter comment l'utilisateur se voit sur la plateforme, et son rôle dans la conversation. Un avatar géant sera par exemple plus le centre d'attention qu'un avatar de taille régulière, et l'utilisateur adoptera un caractère en ligne avec cette dominance perçue. Les changements de représentation et les fonctionnalités des avatars qui ne peuvent pas être reproduites dans une conversation non-virtuelle impacteront donc la présence et l'influence d'un apprenant, présentant donc des situations originales qui peuvent être exploitées.

L'originalité des avatars par leur présence dans le **cadre conversationnel** de Goffman (1963) est également à noter. En effet, la plateforme étant comprise de salons de discussion non-focalisées, des utilisateurs peuvent venir et repartir comme bon leur semble, cherchant

dans la majorité des cas à converser avec autrui. La conscience de chacun de l'objectif conversationnel de la plateforme crée un environnement où la plupart des utilisateurs s'attendent à interagir. C'est par le biais des choix d'avatars, et des affordances perçues, que des utilisateurs peuvent parvenir à la ratification dans une conversation. Que ce soit par des blagues faites sur la représentation d'un utilisateur, comme l'utilisateur demandant à P4 si elle est « edible »¹, ou le fait de reconnaître un avatar d'un personnage apprécié, tel que P2 qui a eu envie de parler avec l'utilisateur qui avait un avatar de *Winnie L'Ourson*, les avatars jouent dans l'inclusion de chacun dans ce cadre. Cet espace virtuel permet aussi d'explicitier les masques et la théâtralité que mentionne Goffman, en donnant accès aux apprenants la possibilité de changer ce masque rapidement, en proposant un catalogue potentiellement infini d'avatars à choisir. Ce n'est pas un élément entièrement unique aux EVI car le cadre d'une convention de pop-culture disposera d'un potentiel conversationnel similaire, mais la facilité de sélection d'un avatar ainsi que le potentiel d'aller au-delà de ce qui est possible dans une conversation non virtuelle rend ce type de cadre beaucoup plus accessible et malléable pour un apprenant. Les avatars permettent donc aux apprenants de se placer dans des situations de communication qui ne seraient autrement pas réalisables, et de s'intégrer à un cadre conversationnel unique où l'avatar est considéré.

Les particularités du cadre conversationnel avec avatar ont aussi des effets bénéfiques perçus au niveau de l'anxiété. Faisant écho à l'étude de Hammick (2014) qui évoque un niveau d'appréhension moins élevé dans l'utilisation de la VR pour l'apprentissage des langues, tous les participants ont eu la même opinion sur le sujet : cela peut apporter une aide à l'anxiété des apprenants. P1 et P4 se sentant personnellement aidés par le rôle de l'avatar dans leurs conversations qui leur donne plus de courage, cela est rendu possible par les capacités uniques de ces représentations. P4 note que voir chacun pouvoir exprimer ses différences à travers les avatars a été un facteur qui a joué dans la réduction de son anxiété. Ce sentiment est unanimement répandu, car les autres apprenants ont pu prendre conscience de cet aspect de l'avatar, sans pour autant être affectés par une anxiété dans leurs propres expériences.

L'agentivité est le troisième concept qui peut être évoqué. N'étant pas précédemment mentionné dans le cadrage, c'est un concept-clef de l'apprentissage, mettant l'apprenant dans un rôle actif quant à ses choix. Au sens large, l'agentivité peut être décrite comme le contrôle exercé par un sujet sur son propre fonctionnement, sa conduite et son environnement (Jézégou,

¹ mangeable

2014). Van Lier (2008) propose trois caractéristiques de l'agentivité dans une dimension socioculturelle :

“1) Agency involves initiative or self-regulation by the learner (or group);

2) Agency is interdependent, that is, mediates and is mediated by the sociocultural context;

3) Agency includes an awareness of the responsibility for one's own actions vis-à-vis the environment, including affected others”

(Lier, 2008, cité par Kalyaniwala, 2018)

Le rôle de l'avatar fait écho aux points évoqués par Van Lier, car c'est une forme de régulation de soi qui prend part dans un contexte socioculturel plus large comportant d'autres utilisateurs, et qui possède des affordances perçues qui sont pris en compte par les apprenants dans la manière dont ils affecteront le cadre conversationnel. L'utilisation des EVI, et plus spécifiquement des avatars, s'inscrit à la fois dans une agentivité individuelle et une agentivité collective.

L'agentivité individuelle se démarque de l'agentivité collective par la présence de l'auto-efficacité, la croyance d'un apprenant à pouvoir agir dans les situations dans laquelle il se trouve. L'utilisation de l'avatar dans un EVI est étroitement liée à l'agentivité individuelle d'un utilisateur, et modifiera sa manière d'agir par les affordances perçues. Choisir un avatar spécifique jouera un rôle non négligeable dans le processus d'évaluation d'efficacité d'un apprenant, et sera un outil qui, par ses caractéristiques permettant une conversation transformée, offrira à l'apprenant des nouvelles possibilités pour prendre part dans des conversations. Nous pouvons prendre l'exemple de P1 qui a évalué les caractéristiques de son avatar de squelette, et qui les modifie lorsqu'il veut prendre part différemment dans des conversations, en utilisant sa forme de soldat ou sa forme de taille réduite pour aborder une conversation de manière différente. Ces choix se montrent aussi dans l'expérience de P2, qui choisit l'avatar de *Garfield* en partie pour son aspect vu comme approchable, au contraire d'un avatar de vampire qu'il n'avait pas sélectionné, notant qu'il ne percevait pas cela comme une apparence avenante. Les affordances perçues des avatars permettent donc aux apprenants d'utiliser la forme de leur choix dans l'objectif de leur choix, et de tenter de prendre part dans des conversations de diverses manières, en favorisant leur agentivité individuelle.

L'agentivité collective s'inscrit dans un système comportant un objectif en commun, une croyance partagée et un environnement partagé (Kalyaniwala, 2018). Dans le cas de

VRChat, l'objectif de communiquer avec autrui est connu et partagé par la majorité des utilisateurs, qui se trouvent donc un environnement virtuel en commun. Cet objectif est basé autour d'interactions authentiques, mettant en avant l'échange oralisée dans un contexte non didactisé. Les avatars sont importants dans cette agentivité collective car ils sont un facteur non évitable, il faut les prendre en compte pour pouvoir communiquer sur la plateforme. En plus de l'évaluation effectuée sur son propre avatar, les apprenants seront confrontés à de nombreux autres avatars qui peuvent, par leurs affordances, transformer l'environnement voire être la source de conversations. Nous pouvons penser à P5 qui déclenche une conversation avec un autre utilisateur après avoir apprécié son avatar provenant du film *L'Etrange Noël de Mr Jack*, menant à une discussion sur cette thématique. L'expérience de P3 nous a aussi montré que cette transformation peut être négative, quand le filtre vocal et la petite taille de l'avatar avec lequel elle voulait parler ont rendu cela difficile, au niveau de la compréhension mais aussi par le manque de normalité qui l'a mis mal à l'aise. Le choix d'avatar de chacun formera donc un environnement d'agentivité collective ou les choix des uns seront confrontés à ceux des autres, et ou le potentiel de conversation de cette plateforme sera déterminée par ses représentations. N'étant pas toujours positive, l'utilisation collective des avatars permettra tout de même de faciliter et transformer des conversations pour les utilisateurs qui arrivent à en bénéficier.

Le rôle des avatars peut donc aider un apprenant par l'authenticité des choix et intentions, l'originalité du cadre conversationnel et l'agentivité individuelle et collective de leur utilisation dans un environnement d'EVI. Le potentiel des avatars sur *VRChat* étant infini par la possibilité d'ajouter soi-même un fichier d'avatar sur *Unity*, il est difficile de dire jusqu'à quel point les avatars peuvent être utilisés. Nous avons tout de même, à travers cette recherche, présenté des cas différents où le rôle de l'avatar a pu jouer sur les conversations qui ont eu lieu, et montré un potentiel dans l'utilisation de la plateforme de *VRChat* comme outil d'apprentissage des langues.

CONCLUSION

Nous avons, à travers notre recherche, étudié **le rôle de l'avatar dans les choix opérés par des apprenants de langue dans l'Espace Virtuel Immersif VRChat.**

La recherche effectuée peut faire l'objet de plusieurs critiques, et a connu des limites. Premièrement, il est important de noter que P2, P3 et P4 effectuent tous un Master en Français Langue Etrangère. P5 est en License de Langues Etrangères Appliquées. Etant donné que les participants ont une certaine sensibilisation à l'apprentissage d'une langue, et des connaissances dans le domaine de la didactique, on peut penser qu'il y a un niveau de perception plus élevé quant aux caractéristiques langagières des ateliers. Dans le cas de participants moins habitués aux domaines de l'apprentissage et des langues, les perceptions et l'agentivité pourraient être différentes. Cela est d'autant plus imaginable lorsqu'on réalise que les participants qui se sont volontairement inscrits aux ateliers proviennent tous de ce milieu, et qu'il n'y a eu aucune inscription provenant d'autres filières. Il faudrait donc mener des ateliers comportant d'autres publics d'étudiants, que ce soit pour l'apprentissage d'une autre langue en L2 ou l'apprentissage du français pour les étudiants étrangers en FLE.

Les limites techniques (temps de chargements allongés, déconnexions fréquentes) et les problèmes de l'ordre de la réaction physique (mal de tête, vertige) sont également importants à noter, et sont un facteur indéniable dans l'apprentissage en général avec la VR. Il est sûr qu'ils apportent un frein quant à l'exploration du potentiel des avatars, car ils rajoutent un autre élément qui ne peut pas être ignoré pour un apprenant non habitué aux systèmes de VR. Avoir un point de vue d'un utilisateur qui est habitué à *VRChat* a donc permis d'avoir un exemple qui passe au-delà de ces complications, mais seulement dans le cas de P1. Pour explorer le potentiel de l'avatar sans avoir affaire à ces éléments, il faudrait mener une étude comportant seulement des utilisateurs habitués à la VR, et qui possèdent des réseaux internet de bonne qualité, minimisant la probabilité de déconnexion. Cela pose aussi de la question de l'accès à cette bonne connexion, et donc du filtrage des profils qui en résulte. L'utilisation de cette plateforme peut également être perçue comme limitée pour cette raison, surtout dans une utilisation dans un centre de ressources en langues où la grande majorité des apprenants ne seront pas habitués à l'utilisation de systèmes de VR.

Les plateformes de VR ont vu un accroissement dans leur nombre d'utilisateurs depuis la crise sanitaire. Des utilisateurs de tous les pays du monde peuvent se retrouver dans des

salons immersifs et participer à des conversations. Ces salons requièrent l'utilisation d'un avatar, pour pouvoir différencier et ancrer chaque utilisateur dans ces espaces 3D, et servent donc de représentations. Dans l'espace collaboratif virtuel choisi, *VRChat*, des avatars peuvent être obtenus en important un fichier 3D, mais également en visitant les nombreuses galeries d'avatars mis à disposition pour les utilisateurs. On y retrouve une grande diversité d'avatars, entre des figures humanoïdes réalistes, des animaux ou objets anthropomorphiques ou encore des personnages provenant de nombreux univers de fiction. Ces avatars offrent un univers unique ou ils seront pris en compte comme l'apparence de chaque utilisateur, et donc jugés en tant que tel.

La salle de VR du CLYC a été utilisée pour mener des ateliers avec des apprenants n'étant pas habitués à *VRChat*, comparant ces résultats à un témoignage d'utilisateur qui utilise *VRChat* régulièrement. Nous avons réalisé des entretiens d'explications avec chaque participant pour avoir un retour complet sur leur expérience, et les permettre d'explicitier leurs ressentis. Nous avons répondu à la problématique en trois temps. Premièrement, nous avons étudié les choix d'avatars des participants habitués et non habitués de cet EVI. Deuxièmement, nous avons analysés les affordances qui ont été relevées dans l'entretien de P1, et trouvé les instances où ces affordances perçues ont pu se montrer dans les expériences des autres participants. Troisièmement, nous avons analysé les effets perçus par les utilisateurs avec les réponses aux questions sur échelle.

Plusieurs affordances se sont montrées importants dans le cadre conversationnel de *VRChat*. Les affordances de l'identité, de l'utilisation d'effets, de la taille, de l'humour et de l'indication de Fandom ont tous générés des conversations uniques à cette plateforme, modifiant la manière dont les participants ont interagi avec les autres, ainsi que la manière que les autres utilisateurs ont interagi avec les participants. Les réponses aux questions ont également pu montrer que l'effet des avatars dans la conversation est présente pour chaque participant. Pour certains, leur propre avatar et la conscience qu'ils en ont a été utilisé comme outil pour faciliter l'engagement des autres utilisateurs. Dans d'autres cas, ce sont ces autres avatars qui ont eu un impact sur les participants, les invitant à aller parler ou au contraire les rendant mal à l'aise. Chaque participant a également rencontré des situations où les avatars étaient eux-mêmes la source de conversations. Les avatars ont donc pu avoir un impact non négligeable sur les conversations qui ont eu lieu dans *VRChat*, et ont même pu poser certains aspects du cadre conversationnel, tel que la ratification des apprenants dans un environnement

unique et l'agentivité individuelle et collective qui transforme la manière dont chacun approchera les conversations.

Les ateliers étant des présentations de l'univers pour les débutants, nous n'avions pas pu aller plus loin que cela, et le public utilisé ont tous une sensibilisation à l'apprentissage des langues. La mise en place d'ateliers *VRChat* pour d'autres publics pourrait être envisagé pour une prochaine recherche sur le sujet. Une recherche sur des ateliers récurrents pourrait aussi être considéré, pour voir si l'habitude change la perception des apprenants vis-à-vis de leurs avatars ainsi que ceux des autres utilisateurs. Un dernier point plus complexe qui pourrait être mis en place est la création d'un salon dédié à l'apprentissage des langues, ou chaque apprenant pourrait rencontrer d'autres utilisateurs à travers le monde qui ont également une conscience de la nature du salon, ainsi qu'un désir de converser pour les mêmes objectifs. Ce salon pourrait proposer des ressources virtuelles pour aider les apprenants, et pourrait faciliter l'engagement de la conversation pour les personnes anxieuses ou qui se sentent plus à l'aise sur un espace virtuel. La plateforme de *VRChat* renferme donc un potentiel au niveau de son utilisation, et une exploration plus profonde peut être menée au sujet de l'utilisation des avatars mais également de la plateforme même.

BIBLIOGRAPHIE

- Bailenson, J., Beall, A., Loomis, J., Blascovich, J., & Turk, M. (2004). Transformed Social Interaction: Decoupling Representation from Behavior and Form in Collaborative Virtual Environments. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, 13(4), 428-441. <https://doi.org/10.1162/1054746041944803>
- Bailenson, J., Yee, N., Merget, D., & Schroeder, R. (2006). The Effect of Behavioral Realism and Form Realism of Real-Time Avatar Faces on Verbal Disclosure, Nonverbal Disclosure, Emotion Recognition, and Copresence in Dyadic Interaction. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, 15(4), 359-372. <https://doi.org/10.1162/pres.15.4.359>
- Barton, D., & Lee, C. (2013). *Language online*. Milton Park, Abingdon, Oxon: Routledge.
- Baumann-Jaeger, C. (2018). *Designing for the Hybrid Body. Presence, Representation, and Self in Virtual Reality* (Master of Science). Carnegie Mellon University.
- Borona, S., Tambouris, E., & Tarabanis, K. (2018). The use of 3D multi-user virtual environments in computer assisted second language learning: a systematic literature review. *International Journal Of Learning Technology*, 13(3), 249. doi: 10.1504/ijlt.2018.095963
- Bullingham, L., & Vasconcelos, A. (2013). 'The presentation of self in the online world': Goffman and the study of online identities. *Journal Of Information Science*, 39(1), 101-112. <https://doi.org/10.1177/0165551512470051>
- Burke, A. (2013). Creating Identity: The Online Worlds of Two English Language Learners. *Language And Literacy*, 15(3), 31. doi: 10.20360/g2ds38
- Chateau, A., Ciekanski, M., Molle, N., Paris, J., & Privas-Bréauté, V. (2019). Adding virtual reality to the university self-access language centre. Brave new world or passing fad?. *European Journal Of Language Policy*, 11(2), 257-274. <https://doi.org/10.3828/ejlp.2019.15>
- Ciekanski, M., & Chanier, T. (2008). Developing online multimodal verbal communication to enhance the writing process in an audio-graphic conferencing environment. *Recall*, 20(2), 162-182. doi: 10.1017/s0958344008000426
- Ciekanski, M., Kalyaniwala, C., Molle, N., & Privas-Bréauté, V. (2020). Real and perceived affordances of immersive virtual environments in a language teacher-training context: effects on the design of learning tasks. *Revista Docência E Cibercultura*, 4(3), 83-111. doi: 10.12957/redoc.2020.56752
- Ciekanski, M., & Privas-Bréauté, V. (2019). La réalité virtuelle 3D en soutien des apprentissages de langues : le rôle du contexte de communication dans les environnements immersifs. CNED-EIFAD, Chasseneuil-du-Poitou, France.
- Darvin, R. (2016). Language and identity in the digital age. *The Routledge Handbook Of Language And Identity*, 523-540.

- de Wildt, L., Apperley, T., Clemens, J., Fordyce, R., & Mukherjee, S. (2019). (Re-)Orienting the Video Game Avatar. *Games And Culture*, 15(8), 962-981. doi: 10.1177/1555412019858890
- Dombrowski, M., Smith, P., Manero, A., & Sparkman, J. (2019). Designing Inclusive Virtual Reality Experiences. *Virtual, Augmented And Mixed Reality. Multimodal Interaction*, 33-43. https://doi.org/10.1007/978-3-030-21607-8_3
- Freeman, G., & Maloney, D. (2021). Body, Avatar, and Me: The Presentation and Perception of Self in Social Virtual Reality. *Proceedings Of The ACM On Human-Computer Interaction*, 4(CSCW3), 1-27. doi: 10.1145/3432938
- Gibson, J. (1979). *The ecological approach to visual perception* (pp. 127-137).
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. New York: Anchor Books.
- Goffman, E. (1963). *Behavior in public places: Notes on the social organization of gatherings*. New York: Free Press of Glencoe.
- Guichon, N., & Cohen, C. (2016). Multimodality and CALL. *The Routledge Handbook Of Language Learning And Technology*, 509-521. Retrieved from <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01303401/document>
- Hammick, J., & Lee, M. (2014). Do shy people feel less communication apprehension online? The effects of virtual reality on the relationship between personality characteristics and communication outcomes. *Computers In Human Behavior*, 33, 302-310. doi: 10.1016/j.chb.2013.01.046
- Herrera, F., Oh, S., & Bailenson, J. (2020). Effect of Behavioral Realism on Social Interactions Inside Collaborative Virtual Environments. *PRESENCE: Virtual And Augmented Reality*, 27(2), 163-182. https://doi.org/10.1162/pres_a_00324
- Jézégou, A., 2014. L'agentivité humaine : un moteur essentiel pour l'élaboration d'un environnement personnel d'apprentissage. *Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication pour l'Éducation et la Formation*, 21(1), pp.269-286.
- Kalyaniwala, C., 2018. Emergence de l'autonomie sociale soutenue par le numérique dans une formation pré-professionnelle en didactique des langues.
- Lang, B., 2020. *Spurred by Quest 2 Launch, 'VRChat' Hits Record 24,000 Concurrent Users, More Than Half in VR*. [online] Road to VR. Available at: <<https://www.roadtovr.com/vrchat-record-concurrent-users-traffic-quest-2/>> [Accessed 10 July 2021].
- Lin, T., & Lan, Y. (2015). Language Learning in Virtual Reality Environments: Past, Present, and Future. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(4), 486-497. Retrieved July 31, 2021, from <http://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.18.4.486>
- Montemorano, C. (2020). *Body Language: Avatars, Identity Formation, and Communicative Interaction in VRChat* (Ph.D). University of Mary Washington.
- Nowak, K., & Biocca, F. (2003). The Effect of the Agency and Anthropomorphism on Users' Sense of Telepresence, Copresence, and Social Presence in Virtual

- Environments. *Presence: Teleoperators And Virtual Environments*, 12(5), 481-494. doi: 10.1162/105474603322761289
- Oh Kruzic, C., Kruzic, D., Herrera, F., & Bailenson, J. (2020). Facial expressions contribute more than body movements to conversational outcomes in avatar-mediated virtual environments. *Scientific Reports*, 10(1). doi: 10.1038/s41598-020-76672-4
- Peeters, D. (2019). Virtual reality: A game-changing method for the language sciences. *Psychonomic Bulletin & Review*, 26(3), 894-900. doi: 10.3758/s13423-019-01571-3
- Privas-Bréauté, V. (2016). Creating an avatar to become a "spect-actor" of one's learning of English for specific purposes. *The Eurocall Review*, 24(1), 40-52. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2016.5695>
- Rabardel, P. (1995). *Les hommes & les technologies*. Paris: Armand Colin.
- Roswell, J., & Pahl, K. (2007). Sedimented identities in texts: Instances of practice. *Reading Research Quarterly*, 42(3), 388-404. doi: 10.1598/rrq.42.3.3
- Roth, D., Lugin, J., Galakhov, D., Hofmann, A., Bente, G., Latoschik, M., & Fuhrmann, A. (2016). Avatar realism and social interaction quality in virtual reality. *2016 IEEE Virtual Reality (VR)*. doi: 10.1109/vr.2016.7504761
- Roth, D., Kullmann, P., Bente, G., Gall, D., & Latoschik, M. (2018). Effects of Hybrid and Synthetic Social Gaze in Avatar-Mediated Interactions. *2018 IEEE International Symposium On Mixed And Augmented Reality Adjunct (ISMAR-Adjunct)*. doi: 10.1109/ismar-adjunct.2018.00044
- Sauro, S. (2017). Fandom and Online Interest Groups. *Language, Education And Technology*.
- Schwienhorst, K. (2002). The State of VR: A Meta-Analysis of Virtual Reality Tools in Second Language Acquisition. *Computer Assisted Language Learning*, 15(3), 221-239. <https://doi.org/10.1076/call.15.3.221.8186>
- Wigham, C., & Chanier, T. (2013). A study of verbal and nonverbal communication in Second Life – the ARCHI21 experience. *Recall*, 25(1), 63-84. doi: 10.1017/s0958344012000250
- Wigham, C., & Chanier, T. (2013). Interactions between text chat and audio modalities for L2 communication and feedback in the synthetic worldSecond Life. *Computer Assisted Language Learning*, 28(3), 260-283. doi: 10.1080/09588221.2013.851702
- Yee, N., & Bailenson, J. (2007). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Human Communication Research*, 33(3), 271-290. doi: 10.1111/j.1468-2958.2007.00299.x
- Yee, N., Bailenson, J., & Ducheneaut, N. (2009). The Proteus Effect: The Effect of Transformed Self-Representation on Behavior. *Communication Research*, 36(2), 285-312. doi: 10.1177/00936502083

ANNEXES

INDEX DES FIGURES

FIGURE 1 : PERSONNALISATION D'UN AVATAR DANS « SANSAR ».....	19
FIGURE 2 : LES AXES DU MODE DE REPRESENTATION DE MCCLOUD (VU DANS BAUMANN- JAEGER, 2018).....	22
FIGURE 3 : “GUY IN VR TALKS ABOUT THEIR WORST DAY AS A SOLDIER”	33
FIGURE 4 : LES MULTIPLES AVATARS DE P1 : SON AVATAR ACTUEL (MAFIEUX) ET SON PREMIER AVATAR DE SQUELETTE (CUISINIER)	46
FIGURE 5 : L'ENVIRONNEMENT COLORE DE « 100 AVATARS »	47
FIGURE 6 : L'ENVIRONNEMENT PLUS REALISTE DE « BIG AL'S AVATAR CORRIDOR »	48
FIGURE 7 : LES CHOIX D'AVATARS DE P2.....	49
FIGURE 8 : LE CHOIX D'AVATAR DE P3	50
FIGURE 9 : LE CHOIX D'AVATAR DE P4.....	50
FIGURE 10 : LE CHOIX D'AVATAR DE P5	51

INDEX DES TABLEAUX

TABLEAU 1 : DÉTAILS DES PARTICIPANTS	40
TABLEAU 2 : REPONSES AUX QUESTIONS POSEES LORS DES ENTRETIENS D'EXPLICATIONS	62

Transcription de l'entretien effectué avec P1

P1 : Participant 1

E : Enquêteur (moi-même)

1 E alors du coup déjà merci d'avoir accepté pour participer à ça ça va vraiment m'aider pour ma recherche du coup j'apprécie vraiment merci

2 P1 t'inquiètes

3 E et du coup dès maintenant je vais déjà te poser des petites questions justes général pour avoir des informations du coup tu as quel âge ?

4 P1 bah j'ai 19 ans.

5 E d'accord et tu es étudiant

6 P1 heu ouais je suis en apprentissage actuellement

7 E d'accord, dans quel domaine ?

8 P1 cuisine

9 E d'accord et du coup au niveau de tes langues ta langue maternelle c'est bien le français ?

10 P1 c'est ça ouais surtout c'est surtout le français

11 E mais tu parles aussi anglais en L2 ?

12 P1 alors j'ai jamais vraiment eu de cours d'anglais à part pendant un an et après l'anglais on va dire il s'est développé s'est développé un peu bah en jouant des jeux en regardant des vidéos parfois je faisais des traductions genre quand je vois là et ce qu'il y a des textes sur Wikipédia bah j'allais traduire et j'essayais un peu de- j'arrivais à déduire vite fait comment ça passe, là-bas sur VRChat je parle parfois avec des Anglais du coup bah voilà

13 E d'accord et tu fais ça depuis combien de temps environ ?

14 P1 alors VR alors parler avec des Anglais au début j'allais pas souvent parler avec eux parce je me disais ptêtre ils vont vont pas me comprendre comme ça et après bah c'est avec le temps où je rejoignais des rooms avec des Anglais je commençais à parler... au final bah ils me comprenaient j'étais ah bah tant mieux donc j'allais souvent plus souvent et parfois dans ma liste d'amis y'a aussi quelques anglais donc quand je vais les voir bah je parle anglais.

15 E D'accord c'est bien et tu- VRChat en général tu y joues depuis quelle année ?

16 P1 depuis un an

17 E d'accord un an

18 P1 mais plutôt j'y joue j'y joue depuis un an de manière plus intensive par ce qu'en gros

VRChat j'y avais joué la toute première fois c'était quand il était sorti donc en 2017 et j'avais regardé j'étais genre ouais c'est marrant jeu de rôle après j'ai arrêté en 2018 j'étais revenu sur VRChat parce que il y avait eu les mêmes des Ugandan Knuckles avec mon cousin on voulait trop faire de la merde donc on était retourné sur VRChat mais après je n'avais pas donné plus d'intérêt je m'étais dit ouais voilà et après c'est pendant le confinement je me suis dit j'y suis retournée et après je me suis dit en fait VRChat c'est cool quand t'y va à plusieurs donc j'ai fait je me suis payé là VR et assez récemment je me suis pris le full body et ben voilà maintenant je fais mes petits avatars et plein d'autres petits trucs

19 E d'accord donc tu as le casque mais t'as aussi tout ce qui est au niveau des bras et des jambes c'est ça

20 P1 ouais alors bah les bras c'est manettes et là comme tu vois là les jambes le bassin tout ça c'est grâce à au traqueur c'est un truc acheté- vendent à part évidemment et en gros t'en mets un à tes pieds et un au niveau du bassin et en gros ça me permet bah là comme tu vois bah m'asseoir si j'ai envie de bouger ou comme ça

21 E Ouais d'accord j'ai jamais vu ça moi quand je faisais mes expérimentations bah parce que j'ai pas VR sur moi mais je l'utilise quand je vais dans mon école mais il y avait pas les jambes c'était juste les manettes du coup ça j'ai jamais vu avant

22 P1 Bah ouais c'est sûr que quand quand on a que les manettes bah ok les manettes c'est cool déjà moi moi j'aime beaucoup faire le con. Donc déjà les manettes j'étais déjà assez je faisais rire le peloton ça c'est sûr mais là avec le fullbody j'suis un clown j'suis un cirque, j'suis pas un clown je suis le cirque sur pattes

23 E (rires) et t'y vas dessus combien de temps environ, je sais pas par semaine

24 P1 bah par semaine j'y vais pff que deux fois donc durée peut-être six à huit heures par semaine et j'y vais que deux fois par jour par ce que en gros les semaines je joue pas le vendredi soir j'y vais le samedi soir parfois il m'arrive d'y aller le vendredi pas toujours et après dimanche je joue j'y vais pas le soir sur VRChat par ce que le lendemain j'ai les cours donc VRChat c'est que allez le grand max ça serait huit heures par semaine mais réparties sur deux jours donc ça veut dire qu'une session pour moi c'est 2, 3 heures, 4 heures et ça me va très bien

25 E d'accord et du coup c'est des fois en anglais des fois en français euh c'est réparti à peu près comment tu dirais

26 P1 c'est complètement aléatoire tout dépend des personnes qui viennent de ce que je fais de où je vais genre franchement voilà au début oui au début j'étais un peu plus strict en mode bon allez je fais que du français et le soir quand j'ai terminé avec les français je me suis dit bon bah je vais passer avec les anglais mais maintenant en fait j'ai rejoint des groupes où y'a déjà des anglais et euh quand ils viennent bah j'alterne entre les deux

27 E d'accord ouais c'est vraiment s'il n'y a pas de créneau définis tu fais selon les gens qui sont connectés c'est ça

28 P1 ouais voilà c'est clairement ça genre je me pose pas trop de questions on va dire

29 E ouais c'est bien comme ça ouais et chaque chaque jour tu sais pas à quoi t'y attendre mais il y aura forcément quelque chose. Et du coup tu vas dans quel type de salon généralement ?

30 P1 souvent je vais souvent sur les les maps un peu les plus connus des Anglais genre le black cat ou les bars ou les trucs comme ça là où il y a une forte affluence d'anglais

31 E d'accord et est-ce que tu rencontres souvent des autres personnes par exemple qui parlent pas l'anglais comme première langue où- c'est souvent des vraiment des Anglais ou des Américains

32 P1 alors c'est très très rare que je trouve quelqu'un qui parle pas ou plutôt que sa première langue ce n'est pas l'anglais c'est une autre mais en général c'est souvent soit de vrais anglais ou de vrais américains une fois j'ai eu une chance incroyable c'était en parlant avec des anglais mais c'est qu'en fait un des anglais j'avais pas vu que c'était un français et en fait euh voilà j'étais complètement j'étais trop choqué sur le moment je me disais je parle en anglais bah j'avais dit ouais t'entends ma voix j'suis pas du tout anglais genre moi j'suis français fin j'suis suisse mais je parle français et bah il fait il fait « bah oui t'inquiètes moi aussi » j'étais la genre attends toi aussi tu parles français et sur le moment on est là en mode putain depuis le début on se parle en anglais alors qu'on parle français et c'est assez drôle mais en général je trouve que de purs anglais

33 E d'accord c'est intéressant et dans les salons français j'imagine que c'est que des Français c'est pas des personnes qui essaient d'apprendre le français

34 P1 ouais bah c'est exactement la même chose y'a plus de français et de manière assez rare t'as deux trois anglais t'as un Anglais qui vient mais en général les Anglais qui viennent excepté certains c'est souvent un peu des trolls qui viennent genre ils sont là ils sont là oui baguette croissant alors moi moi au final je m'en fous donc ça me fait rire les entendre dire ça donc je passe vers eux et je rigole mais y'a pas vraiment d'anglais qui sont là par hasard dans un monde français

35 E d'accord et du coup toi cette motivation de quand t'as été sur les salons en anglais je sais que tu déjà parlé un peu tu peux plus m'en parler ?

36 P1 bah en fait euh si j'y vais en fait y'a plein de raisons déjà en fait y'a le fait que les rooms françaises bah j'y allais tout le temps au début et donc évidemment bah quand on sait pas qu'on on sait pas ou se faire des amis bah on va tout chez les français chez les français, et après avec le temps aussi je me suis dit parfois parfois sur certaines rooms français c'est un peu souvent des mauvais trucs par ce que certains ils sont pas super drôles ils ont des avatars qui font des trucs nawaks ou ils sont tous plantés devant le miroir alors t'inquiètes des anglais c'est le même délire aussi et aussi bah parfois j'fais des trucs plus drôles avec certains anglais ou avec les potes français que avec des inconnus. Si c'est pour faire autre chose c'est aussi pour rencontrer un peu d'autres personnes, c'est on se voit on parle de nos expériences pourquoi et comment et alors là y'a un temps parfois je fais d'assez bonnes surprises !

37 E c'est super intéressant tout ça parce que ça vient un peu à mon prochain point dont je voulais parler justement c'est les avatars. Et du coup ma première question c'est est ce que tu peux me parler de ton avatar actuel, est-ce que c'est- comment tu l'as choisi ?

38 P1 bah en gros au début, au tout début quand j'ai repris j'avais pas vraiment d'avatar défini genre en fait je prenais ceux, moi j'étais vraiment trop con je prenais que les avatars qui avaient des emotes, qui faisaient de la lumière, vraiment des trucs comme ça j'avais pas vraiment d'avatar « chill » comme ils appellent ça maintenant. Mais en gros là le squelette que je porte c'est pas moi qui l'ai modélisé je sais pas, c'est un de blender et en gros je me suis dit que j'aimerais beaucoup euh créer mon propre avatar y'avait un avatar (pause) je vais te le sortir comme ça ça remet au moins un peu le contexte. Quand j'ai recommencé VRChat en VR bah évidemment je n'y connaissais rien du tout j'étais là genre what the fuck euh en VR c'est trop le bordel et en fait y'avait un avatar parmi les autres que j'avais y'en avait un c'était lui et en gros c'est un truc tout con mais un squelette italien et je me suis dit il est énorme, il fait des pizzas il fait plein de trucs et il est pas lourd, il est tout léger, et puis bah il est trop bien, mais après je me suis dit il est cool mais les animations qu'il a dans la main ça commençait un peu à me souler de me dire ah il fait des de temps en temps il fait des paillettes après y'a une musique, y'a une voix et j'aimerais bien avoir mon avatar sans aucun effet et c'est comme ça que j'en suis arrivé je me suis dit bah j'ai téléchargé la base, je l'ai pas rip, j'ai pris la base et bah maintenant avec Unity je sais toujours pas modéliser mais je suis en train d'apprendre et maintenant bah je me créé plein de versions moi-même différentes et genre bah par exemple celui que j'utilise maintenant que j'utilise le plus en ce moment c'est lui c'est un mafieux tout simplement, je lui ai mis, c'est pas compliqué j'ai mis un un chapeau un cigare une fausse arme et voilà il est tout léger il est pas lourd et bah je traîne souvent avec cet avatar, et de temps en temps je créé un peu un avatar quand j'ai des idées qui me viennent, genre je sais pas créer un truc tout con genre un même par exemple bah je me dis je démarre Unity, je prends je télécharge 2-3 chapeaux et voilà.

39 E d'accord, c'est super intéressant ça du coup t'as ta propre base et c'est toi qui le fait toi-même ducoup c'est pas les avatars publics dans les salons ni rien c'est vraiment toi qui customise ok

40 P1 je voulais vraiment, je voulais vraiment que ce soit mon avatar privé rien que pour moi je me suis dit vraiment ça c'est moi et m'identifier à ça par ce que en fait au début j'avais pas d'avatar propre du coup j'ai commencé à me mettre le squelette et aller sur les serveurs français, on a commencé à vraiment m'associer à cet avatar et en fait c'est génial d'être un squelette par ce que voilà il y a, on peut faire plein de blagues il y a plein de trucs drôle à dire et ça vaut complètement le coup du coup j'ai commencé à garder le squelette et maintenant c'est « moi », quand on parle de Stormos bah Stormos c'est un squelette et c'est tout !

41 E et ducoup sur une échelle de 1 à 5 euh combien tu penses que ton avatar influe sur influence un peu que les gens viennent te parler

42 P1 euuuuh (pause) je dirai au moins ouais c'est au moins quatre et demi

43 E ah ouais ?

44 P1 quatre et demi par ce qu'en vrai, en fait c'est beaucoup pas par ce que je fais le con et surtout par ce que en fait un peu de manière générale, quand on rejoint un monde VRChat avec le temps on a un peu les mêmes trucs qui reviennent, les egirls, les eboys et bah c'est cool moi je dis pas le contraire j'en ai un que j'ai gagné gratuitement mais tu vois ça c'est des trucs communs, tu sais on en voit souvent des egirls ou les avatars à même ou les avatars plus connus, ça on les voit très souvent et du coup c'est normal mais par exemple voir un squelette bah t'es là genre ça bah on en voit pas tous les jours, les américains c'est les premiers à me sauter un

peu au nez, genre souvent les soirs je me pose dans un coin et ils regardent et sont là en mode « hey look there is a skeleton behind this » par ce que bah t'en vois pas tous les jours des squelettes, ça c'est sûr on en voit pas tous les jours

45 E ouais c'est vrai que c'est original, j'ai jamais vu cet avatar du coup comme c'est vraiment le tien et c'est vrai qu'il y en a qu'on voit apparaître plus souvent. Et du coup maintenant je vais un peu te poser l'inverse de la question, je vais te poser, toi quand tu va dans un monde et tu vois les avatars sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que t'es influencé par leurs avatars, avant même de leur parler ?

46 P1 hmm.... 1. 1 ou 1.5 ouais. Par ce que tu vois en fait souvent alors tout dépend évidemment de qui c'est souvent t'sais je regarde et souvent vu que ça tourne souvent autour des av- des eboys et des egirls qui sont tous plantés devant le miroir et qu'ils parlent entre eux je me dis que t'sais venir vers eux j'suis pas sur tu sais qu'ils vont forcément prêter attention à moi vu qu'ils sont devant leurs miroirs. Mais de temps en temps ça m'arrive de rencontrer certains qui ont des egirl ou eboy qui ont fait tout eux même et qui ont leur truc un peu spécial sur eux, le vêtement qui les définit bien un truc en particulier et je me dis que ça c'est intéressant quand même, mais souvent non, souvent c'est eux qui viennent par ce qu'ils voient un squelette et voilà, ça m'arrive rarement d'aller vers eux en voyant leur avatar, tout dépend.

47 E d'accord et euuh... ça influence... donc ça influence beaucoup quand même si ils ont cette..ces apparences là que tu connais déjà ?

48 P1 bah en fait le truc c'est que tu vois bah ouais justement ça influence c'est fun de les avoir déjà vu, de voir et revoir et revoir, t'es là bah lui je connais, lui bah je connais, lui c'est une version modifiée t'as un autre même modèle genre par ce que tu vois le problème un peu des egirl et eboy c'est que c'est souvent une version, comme mon avatar, mais qui est décliné en plein de versions genre en bleu, certains ils ont une capuche d'autres ils ont ça certains ils ont un pantalon d'autres ils ont un short d'autres ils ont des talons et ça varie.

49 E ouais

50 P1 mais souvent c'est souvent les avatars d'eboy egirl les mieux on va dire c'est souvent ceux que qui sont fait de A à Z de la modélisation jusqu'à blender c'est là où on voit vraiment que là ah bah ça c'est vraiment un truc différent genre qui est pas fait par quelqu'un, là lui il est unique, du fait qu'il a été fait de A à Z par son créateur et comme ça c'est là où on voit que ah bah ça a peut-être, c'est pas forcément, tu vois que c'est différent c'est intéressant

51 E ouais c'est intéressant et ducoup au contraire quand tu vois un avatar qui est vraiment, sort du lot, est ce que ça ça te donne plus envie de parler à la personne ?

52 P1 ouais ouais ça me donne de temps en temps ça me donne envie et souvent quand on vient parler bah on parle un peu et on se parle un peu de nos avatars je lui fais ouais je t'ai vu avant avec ton avatar, je t'ai entendu parler celui là genre ouais c'est cool je lui fais bah moi aussi j'ai mon propre avatar et après on échange un petit peu nos points de vue.

53 E donc encore sur une échelle de 1 à 5 est ce que, quand tu commence des conversations avec des gens c'est, ou que des gens commencent des conversations avec toi est ce que vous parlez d'avatars, de vos avatars ?

54 P1 m'ouais sur 3 environ sur 3 je mettrais comme ça c'est le juste milieu de temps en temps, de temps en temps bah t'sais on vient et bah souvent comme on se parle de nos expériences bah on se pose des questions « est ce que vous faites vos avatars » ou « ou est-ce que vous prenez vos avatars » et ça revient assez souvent, pas trop souvent mais c'est une question récurrente, c'est récurrent.

55 E d'accord et après y'a aussi tout ce qui est un peu, les avatars, les personnes qui peuvent changer d'avatar n'importe quand vu que c'est une des, une des fonctions de VRChat c'est vraiment ils peuvent changer d'avatar quand ils veulent, est ce que ça arrive souvent pour les personnes dans des salons ?

56 P1 c'est un peu mitigé par ce souvent, ça dépend « souvent », ceux qui sont vraiment là pour faire ça, du full troll ou faire n'importe quoi ou c'est abusé euh ils changent toutes les 30 minutes ou 10 minutes ils changent d'avatar, et en général non moi en général je prends un avatar précis genre j'me dis-moi je mets lui je mets lui je mets lui et bah je joue avec ça et de temps en temps si je lui dit « bah regarde j'ai un autre avatar » bah là je change

57 E d'accord et encore une question au niveau des avatars, est ce que tu penses que la taille des avatars ça peut jouer dans ta, ton comment tu perçois les gens dans le monde ? Par ce qu'il y en a qui sont, que j'ai vu qui sont très grands, et y'en a qui sont minuscules.

58 P1 alors franchement oui je pense que oui ça peut jouer, moi par exemple je fais 1m81 par-là autour donc je suis grand et j'ai pas envie de me dire j'ai, je me dis bah que mon avatar je vais lui donner la taille que j'ai dans la vraie vie donc il fait aussi 1m81 et voilà.

59 E d'accord

60 P1 mais oui sur certaines personnes parfois ils sont vraiment très grands ils font 1m90 et leur avatar fait 1m50.

61 E ou même plus petit j'ai vu j'ai vu, par exemple le mien là le petit pingouin j'en ai vu qui-

62 P1 ouais ouais j'ai une version de mon avatar que j'ai actuellement genre c'est un peu ma version « enfant » et bah, il est pas plus haut que ça vraiment rendu tout petit, je me suis dit je créé une version petite de moi bah je l'ai vraiment fait petit comme ça.

63 E ouais c'est, c'est est ce que ça te change un peu la perception de, fin quand tu rentres dans les mondes, vu que c'est de la taille différente est ce que tu vois les choses différemment ?

64 P1 non, ça me permet juste de faire plus de blagues.

65 E ouais, donc ça a quand même une utilisation

66 P1 ouais ouais franchement la taille je m'en fous ce que j'ai juste pas envie c'est juste d'être trop petit genre ça ça me soulait, ça me soulait un peu de devoir toujours lever la tête j'aime bien me dire que je suis à la bonne taille, je suis tranquille et je vais bien.

67 E d'accord ouais et-

68 P1 y'a aussi bah tu vois maintenant que j'ai le full body j'ai plus besoin vraiment de me soucier- la taille je la garde comme après le but c'est pas que mon avatar ait des jambes qui partent là-bas mais maintenant je me dis que si j'ai envie de me trouver à la bonne taille là hop je me baisse, si t'es plus grand bah hop je me lève

69 E c'est intéressant ça je l'avais pas vu avant

70 P1 ouais ça c'est les trucs ça s'appelle le « Play Space Mover » c'est un, c'est un truc gratuit quand t'as la VR, et en gros tu setup la commande dans tes manettes et après en gros ça te permet si t'as envie de te retrouver plus bah tu te retrouves plus haut, t'as envie de faire une blague bah hop je me mets dans le sol et parfois je peux m'avancer.

71 E ah ouais ça peut permettre de faire des blagues aussi j'imagine

72 P1 mais bien sûr

73 E et du coup tout cet univers un peu que t'as créé autour de ton personnage, autour de visiter des autres mondes surtout dans des autres langues, est ce qu'encore sur une échelle de 1 à 5 tu peux dire que ça réduit ton anxiété par rapport à parler dans une autre langue.

74 P1 ouais 4 je mettrais 4 ça m'aide fin, ça aide par ce que de tout façon je sais très bien que partout où je vais il m'arrive parfois dans la vraie vie de croiser des gens qui parlent pas forcément la langue et bah, évidemment les premières fois comme ça directement t'es là sur le moment genre ok faut dire quoi je réponds quoi est ce que je sais comment prononcer mes mots, mais au final au final tu vois je me dis parler anglais bon bah ok l'anglais je le maîtrise pas comme un dieu ça c'est différent mais au final tu sais que je me dis que si j'ai envie de rencontrer d'autres personnes un peu différence et juste m'amuser avec d'autres personnes comme je t'ai dit avant bah parfois avec les français c'est pas ouf ce qu'il se passe mais avec les anglais ça passe toujours mieux par ce que les anglais ont un genre de stade contact moins dur genre eux ils sont plus ouverts dans le sens ouais alors que ça attention ça ne tient qu'à moi mais je trouve que les anglais sont beaucoup plus ouverts dans le sens tu peux 75 plus facilement faire une blague ou des blagues un peu voilà limite que avec des français. Alors évidemment si je vais vers un anglais et que je lui dis « ah c'est drôle quand les allemands ont eu ça » ils vont me dire non c'est pas très drôle mais si j'aboutis à une blague sérieuse genre comme j'ai un avatar c'est un squelette de la guerre mondiale bah je leur dit « ouais la guerre mondiale c'était pas comme ça regardez j'ai perdu ma peau le temps que me roulait dessus » bah là la manière dont je l'amène c'est trop « je courrais sur le champs avec mon petit casque j'étais là genre aie aie aie » bah ca sur le moment amener de cette manière c'est drôle, si t'amènes la blague de manière drôle bah ça passera mieux que si tu l'amènes de manière directe.

75 E d'accord ouais c'est super intéressant ça les différences que tu peux constater là-dessus. bon bah merci beaucoup d'avoir répondu à tout ça en tout cas ça va vraiment m'aider.

76 P1 t'inquiètes tout le plaisir est pour moi.

77 E Et voilà.

Transcription de l'entretien effectué avec P2

P : Participant 2

E : Enquêteur (moi-même)

1 E merci d'avoir accepté de faire cet entretien du coup je vais déjà juste te poser quelques questions sur toi et après on pourra regarder l'atelier que tu as fait

2 P2 ok

3 E alors premièrement est ce que tu veux juste rapidement te présenter me dire ton nom ton âge tes études et travail

4 P2 alors je m'appelle XXX j'ai 24 ans je suis étudiant en master 2 français langue étrangère à l'université de Nancy

5 E et au niveau de tes langues quelle est ta L1 c'est le français

6 P2 ma L1 c'est le français ouais

7 E et tes autres langues que tu parles ?

8 P2 je parle anglais j'ai un bon niveau je parle un peu italien et un peu japonais

9 E d'accord et du coup maintenant tu as fait un atelier en réalité virtuelle ducoup, est ce que tu as déjà fait des expériences en réalité virtuelle auparavant

10 P2 non c'était la première

11 E c'est la première ok et tu en as déjà entendu parler avant j'imagine

12 P2 ouais ouais déjà entendu

13 E et quels étaient d'un peu tes préconceptions là-dessus

14 P2 ben je m'attendais à ce que ce soit un peu déboussolant dans le sens où voilà on est vraiment immergé dans un autre milieu en outre environnement quelque chose aussi qu'on n'a pas l'habitude de vivre en fait même si je fais des cinémas en 3d en 4d etc. c'est pas la même chose et puis ouais c'était un peu déboussolant nouveau et puis très très prenant aussi et puis ouais ça c'est révélé être le cas

15 E et VRChat est ce que tu en avais déjà entendu parler

16 P2 ouais j'ai déjà vu

17 E dans quel contexte ?

18 P2 en me baladant sur internet j'ai vu des vidéos j'ai déjà vu des articles vite fait dessus ou vu des articles qui en parlaient voilà je sais que c'est sympa pour certains de gens il y a pas mal de gens qui apprécient ce concept ce truc-là voilà

19 E ok, et maintenant autour des avatars est ce que tu as déjà utilisé des avatars

20 P2 dans d'autres jeux oui oui oui oui

21 E du coup des avatars 3D

22 P2 oui je dis oui mais-

23 E 3D c'est des personnages modélisés alors que 2D ça peut être une image de profile par exemple

24 P2 ouais bah image de profil ouais bah comme dans beaucoup de jeux et puis ouais des avatars dans certains jeux oui tout à fait

25 E est-ce que si tu en a en tête tu peux me donner quelques exemples que tu as

26 P2 euh c'est difficile je sais que en 2d sur Steam notamment des personnages de Star Wars, en 3d après ça dépend dans les jeux non aussi dans beaucoup de jeux bah les personnages que tu voilà dans super smash bros par exemple je sais pas si ça compte ouais bah voilà Link Zelda Ganadorf

27 E ducoup c'est tes avatars c'est souvent autour de personnages et univers de fiction

28 P2 exactement

29 E ok ouais

30 P2 Tout à fait

31 E alors ducoup tu as fait cet atelier ce petit atelier de découverte de langue et je vais juste, on l'a enregistré et puis je vais te le faire passer et tu pourras commenter tout ce que tu e souviens les pensées que tu as eu, dès qu'il y a quelque chose que tu veux dire tu peux m'arrêter. Et si on peut avancer on peut avancer aussi.

32 P2 là j'entends pas le son du

33 E ouais

34 P2 là non plus

35 E j'crois qu'il n'y avait pas de son au début il me semble je suis pas sur

36 P2 non plus

37 E oui c'est par ce que les écouteurs ils sont... (bruit d'ordinateur) c'est bon ?

38 P2 ah oui j'entends, tu peux mettre le son à fond c'est assez faible

39 E ok

40 P2 ouais c'est bon j'entends mieux c'est parfait

41 E ok donc... donc ça c'était un peu tes premières expériences est ce que tu te souviens comment tu te sentais ?

42 P2 bah un peu comme confronté à un truc nouveau, pas perdu non plus mais je savais pas où j'allais je savais que c'était pas un truc dangereux non plus mais c'est comme quand tu découvres quelque chose en fait et je me souviens que les couleurs ça m'a un peu surpris, c'est assez coloré assez c'est joli ouais

43 E donc ça c'était le premier salon c'était un salon dédié aux avatars

44 P2 c'est ça et euh ouais bah c'est la première expérience le premier contact vraiment et ça surprend un peu t'as envie de tout découvrir regarder partout tout est nouveau en fait. ouais là j'étais surpris, je l'ai verbalisé dans l'entretien.

45 E surpris par quoi du coup ?

46 P2 bah par un peu tout bah en fait en réalisant voilà que j'étais dans ce monde virtuel, que je pouvais me déplacer, c'est assez surprenant pour une première fois en fait c'est quelque chose voilà que t'as pas l'habitude de faire

47 E ouais surtout que ce monde est très ouvert aussi ça doit être impressionnant.

48 P2 c'est très c'est une découverte, je découvrais le monde.

49 E et qu'est-ce qu'il se passe là ?

50 P2 là je voulais choisir un avatar, et puis euh je savais plus trop comment faire ouais voilà là je demande si il faut changer d'apparence. j'entendais une personne parler peut-être du russe ou du polonais.

51 E du coup ça c'était ta première expérience avec, entendre quelqu'un d'autre

52 P2 c'est ça dans le tchat et je ne savais pas trop d'où il venait je savais pas trop comment faire en fait tout simplement je crois que c'était cet avatar-là d'ailleurs.

53 E et cet avatar qu'est-ce que tu en avais pensé

54 P2 je l'aime bien. j'sais pas c'est assez marrant. ouais là je demandais justement si c'étaient d'autres personnes et si ce qui était affiché c'était des skins et tu m'avais confirmé que c'était ça.

55 E et cette disposition un peu comme une bibliothèque

56 P2 ouais bah c'est assez invitant a entre guillemet feuilleter le truc voir un peu ce qu'on peut, ce qu'on peut ce qui est déjà proposé at ce avec quoi on peut interagir c'est assez bien présenté en fait, assez intuitif pour une première expérience. là je demandais justement comment activer le miroir pour se voir. ouais

57 E et là qu'est-ce que t'en as pensé ?

58 P2 ça surprend et puis je sais plus quel avatar j'avais choisi je crois que j'étais un vampire et je me suis dit que j'allais changer pour quelque chose de plus avenant pour avoir des relations avec d'autres gens, des interactions plus que des relations.

59 E tu disais que le vampire n'était pas le meilleur choix tu penses ?

60 P2 ouais pour interagir avec d'autres gens ouais. voilà là je cherchais sur le menu. encore une autre personne qui parlait.

61 E ah ouais là tu visitais le deuxième ducoup. et là c'était plus des avatars de personnages connus pop-culture et tout.

62 P2 mhm ça avait peut-être planté à ce moment-là

63 E je crois pas que ça avait planté la

64 P2 pas pour le deuxième coup ?

65 E ça n'avait pas plante ducoup il me semble ou ptet une fois. on peut peut-être avancer un peu juste pour-

66 P2 ok

67 E après c'est aussi quelque chose d'important a dire que ça plantait comment tu te sentais juste avec le casque qui s'éteignait et tout ce n'était pas bizarre ?

68 P2 euh bah c'était je ça avait pas je crois pas que ça avait pas plante c'était juste la connexion était perdue et il fallait relancer, voilà là je demandais si j'avais encore la même apparence et je vois un autre avatar plus petit

69 E ça a un impact sur ce que tu pensais de regarder en bas comme ça ?

70 P2 ouais c'est assez bah c'est un peu comme quand on dans la vraie vie on est avec des gens de plus petite taille que nous, la re connais l'univers des Simpson, pas mal de skins des Simpson, d'avatars. et j'hésite a en prendre un mais je crois que je ne le fais pas, et je vois Garfield aussi. je crois que je l'ai pris Garfield.

71 E là t'était en train de le sélectionner

72 P2 c'est ça. et je verbalise que je suis plus petit et je ressens le monde un peu différemment.

73 E hmm ça t'as fait quel effet ça ?

74 P2 ça m'a fait penser à certains jeux vidéo ou dans certaines phases tu rétrécis aussi et ça peut être impressionnant je crois pas que j'étais impressionne mais ça change d'un coup

en fait et c'est ça qui peut être perturbant.

75 E et là tu vas dans l'autre monde sans faire exprès

76 P2 ouais c'est ça

77 E mais bon t'avais choisi ton avatar donc ça changeais pas grand-chose au final

78 P2 là je demande si il fallait que je recharge

79 E et ça te sort du truc ces temps de chargement comme ça ?

80 P2 euh oui mais c'est pas très dérangeant je pense que ça prépare en fait par ce que c'est une véritable expérience, ça change beaucoup par rapport au monde réel en fait le temps de chargement mais je pense que c'est bien ça prépare ç cette entrée en fait dans le monde là

81 E encore un temps de chargement ducoup ils sont pas très court en plus des fois

82 P2 ouais après j'imagine que ça doit être difficile à faire tourner donc les temps de chargement sont pas- pas très dérangeants

83 E voilà premier,

84 P2 la y'a eu un petit problème

85 E ça a dû être la connexion qui a été perdu ducoup on a recommence

86 P2 je demande justement si c'est par ce que j'ai fait quelque chose de mal ou je sais pas quoi

87 E tu pensais avoir fait quelque chose ?

88 P2 euh je suis plus sûr mais comme y'avait une erreur je sais plus je sais plus ; et voilà justement je verbalise je dis on va aller parler un peu avec d'autres gens

89 E t'avais envie de parler

90 P2 comment ?

91 E t'avais envie de parler dans les salons ?

92 P2 ouais j'avais envie d'essayer voir ce que c'était par ce que j'avais déjà vu des vidéos de gens qui le faisaient ils avaient l'air bien- ça peut être sympa donc je me suis dit que j'allais essayer

93 E là tu regardes tous les autres avatars, pourquoi ducoup ?

94 P2 par ce que je crois qu'on avait dit peut-être en sélectionner un autre et j'ai dit j'aime bien Garfield et je voulais garder Garfield ça me plaisait bien

95 E pourquoi ça te plaisait bien ?

96 P2 j'sais pas le je trouve sympa, j'aime bien Garfield fin je regardais beaucoup quand j'étais plus jeune et j'sais pas c'est assez « friendly » comme avatar c'est assez cool et puis sympa. pas trop dérangeant pour les autres non plus ça peut être quelque chose qui voilà et là je demande ce qu'on va faire là-dedans et tu me dis qu'on va parler avec des gens et interagir un peu

97 E c'est le black cat c'est le plus grand bar entre guillemets virtuel de cette plateforme

98 P2 là j'entends plein plein de voix ça me déstabilise un peu par ce que je sais pas trop d'où ça vient et je suis vite, je devine vite d'où ça vient.

99 E donc là tu vois tous ces avatars d'un coup y'en a qui te capturent un peu où ?

100 P2 ouais j'observe un peu, les grandes ailes de cet avatar-là. j'entends quelqu'un qui rigole très fort, y'en a qui vole avec un balai voilà c'est un extra-terrestre.

101 E et ils parlent de quoi autour ?

102 P2 la-il dit que son estomac lui fait mal et je lui demande pourquoi il rigole comme ça et il dit que justement ça ressemblait un peu à Dark Vador, à la voir de Dark Vador mais modifiée. j'ai pas tout le contexte mais je pense qu'il a dû dire quelque chose ou faire qui l'a vachement amusé il est parti là-dessus, voilà.

103 E et là l'avatar euh dans le fond-la qui est très grand

104 P2 ouais très très grand assez impressionnant en fait surtout que moi j'en ai un assez petit tu te sens assez ça peut être très impressionnant très apeurant même parfois. disons je savais pas trop quoi faire comment interagir comment se rejoindre au groupe voilà y'a un gros dragon ou, ça ressemblait à un dragon.

105 E c'était difficile de d'intégrer du coup ?

106 P2 c'est ça

107 E y'avait beaucoup de personnes qui parlaient déjà ..

108 P2 c'est ça et je n'arrivais pas bien à distinguer toutes les voix et suivre ce que les gens disaient. donc là je décide de me balader un peu d'explorer le bar en question. j'crois c'est à partir de ce moment-là que j'ai eu la tête qui a commencé un petit peu à tourner

109 E ça te faisait

110 P2 je tournais vite sur moi-même aussi donc euh

111 E c'est vrai

112 P2 peut-être que j'ai pas, c'était pas très judicieux non plus

113 E c'est normal aussi à force de pas te sentir super.

114 P2 là quelqu'un parlait j'ai essayé de lui dire bonjour je crois qu'il m'a répondu. je lui dis que je suis nouveau que c'est la première fois que j'utilise ça. et puis euh je lui demande ce qu'on fait ici j'ai pas trop compris sa réponse.

115 E sa voix n'étais pas claire ?

116 P2 un peu, sa voir n'était pas tout à fait clair et sa voix était un peu saccadée et là en revenant l'avatar très impressionnant avec la voix modifiée qui va avec.

117 E ah il avait une voix en plus, il parlait ?

118 P2 c'est d'ailleurs pour ça je pense que l'autre rigolait tout à l'heure

119 E du coup il jouait un peu un rôle où ?

120 P2 oui oui c'est ça il se, avec son avatar très grand il faisait un peu boss de fin de jeu ou quelque chose comme ça quoi. il y a des gens qui rigolent, j'ai dû louper une vanne. là ça rigole bien j'essaye de saisir un peu de voir comment ça se passe. là je regarde pour peut-être choisir un autre avatar.

121 E pourquoi tu voulais changer c'est... ?

122 P2 pour voir si peut être avec un autre avatar j'arriverais mieux à m'intégrer ou peut être susciter un intérêt

123 E du coup l'utiliser

124 P2 comme vecteur ouais d'insertion tout ça

125 E et j'en ai vu un voilà une espèce de gardien de la pe-médecin de la peste en costard qui m'a fait rire donc je me suis dit, en fait je me suis un peu éloigné de mon objectif initial par ce que ça ressemble en rien à ce que je connaissais et je suis pas sûr que ça ressemble à un personnage de la pop-culture non plus mais je l'ai trouvé sympa donc je l'ai pris.

126 P2 d'accord, avec une taille différente aussi du coup

127 E ouais plus grand que Garfield.

128 P2 là je regarde quelqu'un j'interagis avec je lui prends la ventouse. puis comme il a la tête ronde je lui ai posé dessus

129 E c'est quoi son avatar à lui ?

130 P2 c'était peut-être Among Us je crois, ouais par ce que j'aurais dit Among Us et ça du coup c'est très actuel. et puis j'ai reconnu, même si j'ai jamais fait de parties. et puis y'a l'autre au fond qui continue avec sa voix déformée, qui continue à amuser la galerie un peu. il a changé

de voix pour une voix un peu plus robotique. là je réaliste justement y'a des avatars très grands. je crois qu'on voulait changer de monde voilà

131 E pourquoi on a changé de monde c'était pour

132 P2 je crois que j'avais pas trop réussi à m'intégrer, donc voir d'autres choses, puis peut être essayer de parler avec d'autres gens. justement je verbalise je dis je sais pas à quel moment à quel point je vais supporter le mas-le casque je sais pas trop. je demande si c'est possible de s'asseoir. là j'étais en train de changer de position d'environnement et cætera pendant le temps de chargement. là je me dis comme c'est la première fois que je le fais ça me fait bizarre ça commençait à tourner de plus en plus.

133 E c'est un facteur à force c'est moins difficile

134 P2 ouais ouais ouais, j'imagine que avec l'expérience. ah c'est bon y'avait un problème,

135 E c'est ça

136 P2 justement je dis time out et c'était ça. donc on a recommencé. ouais je te demande quoi toi ton utilisation de VRChat, tes habitudes, ce que t'aimes bien faire et cætera.

137 E on va peut-être avancer un tout petit peu. ah encore un, c'était un deuxième

138 P2 je suis pas sûr, non

139 E là c'est bon

140 P2 là je demande si j'ai toujours le même avatar, le même skin le médecin de la peste

141 E tu pensais que ça changeait selon les mondes ?

142 P2 hmmm non je sais plus pourquoi j'ai dit ça c'était un peu pour voir si ça avait fonctionné ou si ça avait revenu au premier skin de départ et effectivement là je regarde mes mains en fonction des contrôles j'observe différentes animations. donc je découvre un peu en fait. et là je me met à voyager je reconnais je reconnais du chinois.

143 E ça parle en chinois ?

144 P2 ouais, y'a un avatar de Winnie l'Ourson que je reconnais, un autre qui porte le manteau de l'Akatsuki que je reconnais aussi donc là je me présente je dis bonjour. je demande d'où ils viennent et y'a une question un peu bizarre donc j'esquive

145 E inappropriée

146 P2 inappropriée oui donc là je pars

147 E c'est un des risques

148 P2 oui ouais bah c'est ça je fais un peu le tour de là le tour de que ce que je peux explorer mais

149 E tu peux tomber sur n'importe qui mais tu peux tomber sur n'importe quoi quoi

150 P2 c'est ça

151 E en plus avec son avatar c'est pas, très corrélatif

152 P2 non non pas du tout, donc là je-

153 E ça t'avait choqué ?

154 P2 oui et non par ce que je me dis que les gens peuvent avoir voilà on peut tomber sur des gens un peu bizarre et puis bon l'habit ne fait pas le moine comme on dit donc un skin un avatar ça peut être quelque chose de très amical très « friendly » très gentil entre guillemets et on peut avoir une personne totalement inappropriée derrière. là j'observe un peu le décor que je trouve sympa et puis les gens qui s'amuse un peu à grimper partout. je vois un petit groupe de personnes qui discutent aussi tout en continuant à explorer je trouve ça joli. là je verbalise que ça commence à tourner un peu. je dis que ce serait peut-être plus intelligent de bouger moins vite par ce que c'est vrai que je commençais à bouger un peu nerveusement dans le dans le VRChat. ouais tu me disais justement dis-moi quand tu veux arrêter si jamais ça tourne trop je te dis que je te tiendrais au courant ouais. je continue à me balader. c'est ça je dis qu'après ce monde-là qu'une fois que j'aurais fait le tour que je pense arrêter.

155 E t'étais déçu de pas avoir pu trop parler ?

156 P2 euh un petit peu frustré ouais je me dis que ça aurait pu être mieux et là j'écoute un petit groupe de deux personnes qui discutent je ne sais pas si ils se connaissent bien mais ils discutent tous les deux quoi. là je vois un truc avec lequel je peux interagir un miroir et puis je vois mon avatar justement se déplacer. et eux j'essaye les différents modes proposés pour voir si ça peut changer des choses. tout en entendant le petit groupe d'amis à côté qui discutent.

157 E en anglais ducoup ?

158 P2 ouais en anglais.

159 E ok

160 P2 et là je remarque que comme je suis en position assise mon avatar à les genoux pliés en fait. et je dis là je vais m'arrêter là je pense, comment sortir du VRChat et c'est la fin.

161 E et c'est la fin. ducoup ton expérience en général comment tu peux la décrire ? qu'est ce qui t'a le plus marqué ?

162 P2 euh c'est vraiment l'immersion en fait plus que les gens et avatar et tout par ce que c'était la première fois et tout une fois que t'es plus habitué à ce genre de milieu ça peut aller mieux mais c'est vraiment le fait d'être immergé dans le truc et les interactions je suis pas frustré, je suis un petit peu frustré quand même je me dis que j'aurai bien aimé

parler avec plus de gens après c'était peut-être ma faute j'ai peut-être pas été assez insistant pour m'intégrer mais c'est très spécial j'en garde une bonne un bon souvenir de bons souvenirs d'ailleurs c'était très bien j'ai beaucoup apprécié en tout cas

163 E est-ce que tu penses que le fait que l'anglais c'était pas ta première langue c'était un frein quant à l'inclusion dans ces espaces ?

164 P2 pour moi non par ce que j'ai déjà eu la main comment dire j'ai déjà été dans des milieux anglophones devoir parler en anglais avec des gens anglais voilà y'a ou des gens étrangers d'ailleurs en anglais ça m'a jamais posé de souci c'est pas vraiment l'anglais qui était le problème ou le fait que c'était pas ma première langue qui m'a posé des soucis pour moi en tout cas je pense que pour d'autres personnes ça peut être le cas mais pour moi non.

165 E ducoup pour toi sur une échelle de 1 à 5 combien tu dirais que pour avoir ces avatars c'était une réduction d'anxiété ?

166 P2 tu peux reposer la question s'il te plait ?

167 E le fait d'avoir un avatar d'avoir ce personnage de parler dans ce monde-là sur une échelle de 1 à 5 est ce que c'était une réduction d'anxiété pour toi 1 pas du tout 5 oui énormément.

168 P2 hmmm pour moi personnellement... je vais dire 3 par ce que je pense, pour moi ça n'a pas eu trop de, d'impact je vais dire dans le sens où j'étais pas spécialement stressé ou anxieux à l'idée de m'incruster dans des groupes. je pense que pour d'autres ça peut être facilitant de voilà de se détacher un peu de sa personne et d'être dans un autre monde plus simple en fait de manière beaucoup plus simple et beaucoup plus accessible, ça met un peu en confiance aussi par ce que même pour moi je vais dire d'un côté avoir une apparence qui me plait et que je peux choisir en fait bah déjà y'a pas ce problème de est ce que mes cheveux sont bien à gauche à droite est ce que j'ai pas un truc entre les dents on se pose moins de questions moins de problèmes on sait à quoi on ressemble en fait ça peut être source de « relief »

169 E de soulagement

170 P2 soulagement merci voilà

171 E et ducoup sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que t'étais influencé par combien est ce que t'étais influencé par les autres avatars pour aller vers eux.

172 P2 je vais dire 4 là-dessus par ce que effectivement quand j'en reconnais tout de suite en fait voilà des couleurs l'exemple de Winnie l'Ourson, Winnie l'Ourson je connais j'ai pas de souci je connais très bien, les couleurs c'est un beau orange un peu de rouge et tout je me dis ça je connais c'est assez, ça donne envie d'aller voir en fait et certains trucs que tu connais pas aussi, ça peut être aussi une source de- comment dire

173 E le contraire ?

174 P2 disons un avatar que je ne connais pas ça peut être une source d'où sort cet avatar,

peut être que c'est un jeu vidéo auquel j'ai joué, peut être que c'est un élément que je connais ou une série que je connais mais que j'ai pas avancé assez pour voir ce personnage, ouais entre 4 et 5 même par ce que c'est le principe du truc d'avoir un avatar et je trouve que c'est bien en fait, même si c'est un gros avatar tu te dis je vais pas m'approcher je vais regarder de loin y'a peut-être des trucs à voir en regardant de loin ce genre de trucs.

175 E et du coup la question un peu inverse sur une échelle de 1 à 5 combien tu penses que les autres étaient influencé par ton avatar à toi pour aller te voir.

176 P2 dans cette expérience là où ?

177 E ouais

178 P2 je pense qu'avec les gens que j'ai croisé ils étaient pas tant influencés par mon avatar que ça par ce que y'a personne qui est venu voir mon avatar en mode « Garfield » et c'est vrai que le deuxième, le vampire, j'ai rencontré une personne qui m'a parlé par ce que je crois qu'on était que tous les deux dans le salon dans le salon là et comme c'était dans une langue que je ne connaissais pas j'ai pas répondu. Garfield j'ai pas l'impression et le médecin de la peste non plus par ce que c'était un truc qui moi m'a fait rire par ce que je trouvais l'apparence assez sympathique mais je pense que voilà commencer une conversation avec quelqu'un qui a un déguisement du médecin de la peste c'est pas, et je pense qu'il y a plus invitant donc pour répondre à ta question entre 1 et 2 ouais.

179 E pas beaucoup

180 P2 quasiment pas, 2 quand même ouais, Garfield ça peut être assez connu.

181 E et autre question sur une échelle de 1 à 5 encore euh à combien est ce que tu penses que tu as entendu des conversations qui étaient vraiment autour des avatars même, autour des actions des avatars tout ça.

182 P2 okay, euh dans le peu de conversation, là où je vais te répondre c'est vraiment dans le au black cat

183 E ce que t'as pu parler mais ce que t'as pu entendre des autres

184 P2 justement la personne qui rigolait tout seul qui disait j'ai mal à l'estomac je suis en train de pleurer de rire c'était justement par ce que quelqu'un jouait un jeu avec son avatar et sa voix et euh... tu peux me répéter la question, désolé

185 E genre oui c'est ça ducoup euh là est ce que t'as pu entendre des conversations qui avaient lieu vraiment à cause des avatars leurs actions leur taille tout ça

186 P2 toujours de 1 à 5 ?

187 E oui

188 P2 bah en fait le truc c'est que en pourcentage ça doit être à peu près un bon 60% je vais dire entre 3 et 4 aussi par ce que toutes les conversations que j'ai entendu ne tournaient

pas autour de ça mais à un moment ça tournais beaucoup autour d'une personne qui faisait un peu rire les autres avec ses avatars et savoir

189 E donc t'as pu voir quand même quelqu'un qui le faisait

190 P2 oui

191 E okay donc merci beaucoup d'avoir participé à ça

192 P2 pas de souci

Transcription de l'entretien effectué avec P3

P3 : Participant 3

E : Enquêteur (moi-même)

1 E bonjour merci d'avoir participé à cet entretien pour moi du coup j'ai quelques questions déjà que je vais te poser. du coup est ce que tu peux juste me donner ton âge ton nom et tes études ou travail

2 P3 donc moi c'est xxx j'ai 23 ans je suis en M2 français langue étrangère et voilà c'est tout

3 E et au niveau de tes langues quelle est ta l1 et quels sont tes autres langues parlées

4 P3 L1 espagnol et sinon L2 anglais j'ai fait un peu la langue des signes mais pas beaucoup

5 E et du coup français aussi

6 P3 et français oui ah oui L1 pardon L1 français après espagnol après anglais

7 E d'accord, et maintenant je vais te poser quelques questions juste autour de la VR et des avatars en général. du coup est ce que tu as déjà eu des expériences de réalité virtuelle avant celui-là

8 P3 oui juste une expérience bah en cours et j'avais juste testé une fois donc juste une expérience de VR avant l'expérience

9 E d'accord et c'était pas sûr VRChat du coup est-ce que tu connaissais déjà VRChat t'en avais déjà entendu parler

10 P3 non du tout

11 E pas du tout

12 P3 du tout du tout

13 E et est-ce que tu avais des un peu des préconceptions sur l'utilisation de la réalité virtuelle sur comment sur ces types de plateformes

14 P3 alors par rapport à la plateforme que j'ai testé ?

15 E oui ou juste en général aussi

16 P3 euh bah après la VR je sais que le but c'est d'être immergé donc ça c'est un peu les les idées reçues de la VR c'est qu'on a vraiment l'impression que oui bon c'est la réalité virtuelle quand on est dans une autre réalité et puis après ben je connaissais pas du tout ce système là avec des avatars et puis parce que j'ai expérimenté je connaissais pas du tout donc j'avais pas de d'à priori ni rien je savais pas dans quoi je me lançais ou rien j'ai dit oui mais je sais pas ce qui m'attendais

17 E d'accord et maintenant au niveau des avatars tu en as déjà utilisé ?

18 P3 par rapport à la VR où

19 E n'importe quoi

20 P3 ben oui j'ai pour les avatars oui sur certains sites ou par exemple je pense à Snapchat avec les Bitmojis

21 E ouais

22 P3 ce genre de choses mais c'est plutôt des avatars où on essaye qu'ils soient qui nous ressemblent quoi à chaque fois c'est la petite blonde aux yeux bleus plus voilà qui fait un peu ma taille ma morpho et voilà maintenant c'est tout j'ai pas vraiment l'habitude d'utiliser des avatars déjà je joue pas beaucoup je suis pas trop sur les jeux vidéo ce genre de choses

23 E du coup c'est plutôt des avatars 2d

24 P3 oui c'est ça

25 E d'accord des images et tu dirais que c'est plus fantaisiste ou réaliste du coup

26 P3 plutôt réaliste

27 E oui là y'a vraiment en plus l'aspect de la customisation c'est ça

28 P3 oui c'est ça

29 E d'accord d'accord, donc du coup maintenant je vais te repasser l'atelier que tu as fait et je te laisse juste commenter sur n'importe quoi pendant que c'est en cours ce qui passait par la tête des pensées que tu as n'importe quoi

30 P3 euh j'étais perdue (rires)

31 E ouais là c'était la première- c'était une des premières secondes dans le jeu

32 P3 là je savais vraiment pas du tout ce qui m'attendait en fait

33 E hésite pas à parler for pour le-

34 P3 ah oui pardon avec le masque. oui c'est avec euh c'est la prise en main et du coup j'étais tellement perdue par ce que je savais tellement pas ce qu'il m'attendait puis je découvrais un peu l'univers puis savoir comment se déplacer j'ai pas l'habitude d'avoir ce genre de casque sur la tête les manettes aussi donc voilà c'était un peu les débuts difficiles

35 E mais du coup là y'avait quelques menus qui apparaissent je crois

36 P3 oui là j'entre et j'ai du mal avec les manettes

37 E oui. ah voilà. cette interface tu t'en souviens est ce que c'était

38 P3 oui oui je m'en rappelle déjà je savais pas du tout quoi sélectionner j'étais un peu perdu heureusement que tu m'as guidé par ce que sinon voilà je savais pas du tout à quoi correspondaient toutes les vignettes. donc là je suis pas vraiment habituée aux jeux vidéo

39 E mmh, tu penses que l'habitude ça joue là-dedans ?

40 P3 je pense un peu oui

41 E d'accord

42 P3 et après c'est aussi euh l'habitude et l'attrance je suis pas forcément attiré par les jeux vidéo donc je pense que ça joue aussi.

43 E c'est moins intuitif.

44 P3 oui.

45 E d'accord.

46 P3 qu'est-ce que je fais là (rires) j'ai l'impression de pas être douée (rires) là j'étais en train de chercher ce que tu me – j'essaye de choisir. je regarde dans le vide là.

47 E oui je crois je sais pas peut être que l'enregistrement à pas tout capturé. ah voilà. du coup là c'est le premier temps de chargement. est-ce que les temps de chargement tu t'en souviens ça te cassais un peu le truc où ?

48 P3 euh bah un petit peu par ce que du coup on a conscience, fin ce qui est là c'est tout noir et on à vraiment conscience qu'on à le casque sur la tête et du coup on a plus la sensation que le casque est lourd

49 E d'accord

50 P3 ouais et puis on attend donc on se retrouve vraiment dans le noir avec ouais cette sensation de casque devant les yeux et sur la tête

51 E du coup ça fait vraiment un, c'est des sensations physiques que tu ne ressens pas forcément quand t'as le monde devant toi et tout ?

52 P3 ouais c'est ça. c'est vrai que les temps de chargement étaient un petit peu long mais après c'est pas forcément de ta faute et c'est pas de la faute non plus du CLYC je pense

53 E oui. c'est c'est sûr que les problèmes techniques comme ça ça doit pas être rare

54 P3 ouais

55 E du coup, là c'est la déconnexion il faut juste recharger, je sais plus si ça avait marché ou si ça avait demandé une troisième fois

56 P3 je crois que c'était trois fois de mémoire

57 E ah voilà

58 P3 ah non, ça devait être

59 E c'était peut-être après

60 P3 ouais

61 E du coup là quand t'es rentré dans ce monde t'avais des pensées ?

62 P3 bah ouais je- ah oui là y'en a un qui me parle donc j'avais pas du tout compris le principe en fait j'étais vraiment arrivé là je savais pas ce qui allait m'arriver je pensais pas qu'il y avait des personnages qui allaient venir me parler donc euh ça ça m'a un peu perturbé et puis je savais pas trop ou aller et je savais pas trop quoi faire par ce que ce genre de- de jeu fin c'est pas vraiment un jeu mais on a plutôt l'habitude avec des jeux d'avoir une mission et faut aller chercher quelques chose et faut se déplacer dans un certain but mais là en fait non faut juste se promener et bah du coup choisir son avatar et fin échanger avec d'autres avatars si on en croissait et ça au début bah je savais pas du tout et et voilà j'avais un peu du mal avec les avatars là par ce qu'ils avaient des formes bizarres.

63 E ah ouais ?

64 P3 ouais et euh j'sais pas

65 E ils te plaisaient pas ?

66 P3 non ils ne me plaisaient pas j'aimais pas le design du tout. c'est pour ça à un moment je tourne et je sais pas trop quoi choisir. et je pense que là j'étais vraiment concentré je cherchais un avatar sympa et je discutais après et encore par ce que là j'ai quasiment pas parlé sur le – fin – sur la séance. mais euh mais ouais c'est j'étais un peu perturbée.

67 E donc ces types d'avatars un peu plus fantaisistes farfelu ce n'est pas quelque chose que tu voulais

68 P3 non, ah et puis je me rappelle j'avais du mal à me déplacer là.

69 E ah ouais ?

70 P3 au niveau de la vitesse en fait soit ça accélérât d'un coup soit ça c'était pas décalé mais c'était pas du tout naturel c'était pas un déplacement naturel donc c'était

71 E ça te faisait sentir mal où ?

72 P3 ouais vers la fin ouais et c'était vraiment un décalage comparé à toi quand tu te déplaces quotidiennement et là euh avec la VR donc ducoup quand t'as pas l'habitude fin je pense quand t'as pas l'habitude c'est assez perturbant

73 E ouais.

74 P3 ouais je l'ai dit là les avatars sont pas du tout réalistes c'est assez marrant par ce que là j'entends, je sais pas si j'avais fait attention mais il y a des bruits d'oiseaux comme si t'étais dans la nature alors que fin les bruits c'est assez, réalistes alors que le décor ne l'es pas du tout et ça fait un certain décalage.

75 E tu penses que ça joues dans l'immersion aussi ?

76 P3 bah je pense que oui les bruits assez réalistes comme ça moi j'aime bien mais si le décor était du même style bah par exemple dans une vraie forêt ou qqch comme ça ça pourrait être sympa. après c'est mes goûts hein

77 E oui bah c'est important à dire. du coup là on repasse dans un deuxième monde d'avatars je crois.

78 P3 oui. c'était avec des personnages animés je crois le deuxième

79 E c'est ptet là qu'il y a eu le beug

80 P3 ouais je crois

81 E est-ce que ça te paraissait long quand t'était dans le casque aussi ou là ça te parait plus long moins long ?

82 P3 hmhhh... bah j'attendais c'est vrai que c'était un petit peu long mais après bah voilà j'attendais quoi y'avait rien d'autre à faire

83 E ouais

84 P3 ah oui là je suis en train de dire par ce que j'crois que tu m'avais dit de me rapprocher par ce que je me décalais et en fait avec euh fin j'avais fait la même chose quand j'avais testé la première fois la VR c'est que je un moment je prends conscience que je suis dans la pièce de VR et que j'ai le casque et je me dis fin zut je me suis éloigné j'avais peur aussi de m'enrouler dans le fil par ce que c'est ce que j'avais fait la première fois ou même tu te déplaces un peu et tu toques dans quelque chose t'es totalement désorienté dans la pièce et ça fait un décalage entre la VR ou t'es et ou t'es immergé et la réalité. donc euh après je pense que ça le fait à tout le monde et ça ça venait surtout quand y'avait les temps de chargement ou j'étais vraiment dans le noir j'étais là je suis ou je suis orienté comment dans la pièce ? par ce qu'on voit pas du tout on est dans le noir quoi.

85 E ouais, donc ouais plus comme tu as dit la sensation du casque c'est ça aide pas j'imagine

86 P3 ouais non

87 E tu dis des trucs là où je peux peut-être

88 P3 je crois que je te parle en attendant mais je dis aussi ce que j'en- ce que je te dis là

89 E oui. voilà c'est un chargement qui a duré sur plusieurs minutes quand même. ah voilà non toujours pas. ah voilà. ok donc là on arrive dans ce deuxième monde d'avatars normalement. quelles étaient tes pensées un peu sur ce monde comparé au premier.

90 P3 bah j'ai préféré celui là

91 E ouais

92 P3 je sais pas trop pourquoi peut être par ce que c'est des personnages animés connus du coup on avait des sortes de repères. et euh un peu moins fin c'est quand même fantai- fin fantaisique je sais pas comment dire.

93 E fantaisistes

94 P3 fantaisistes oula j'ai eu du mal. c'est un peu fantaisiste mais on les connaît donc y'a du repère et c'est déjà un peu plus humanoïde. je pense aussi c'est des personnages qui ont des caractères ce genre de chose fin je sais pas. je pense que ouais ça ça joue un petit peu. du coup ouais en parcourant l'univers j'ai cherché un un un personnage qui m'inspirait et que fin j'aimais bien quoi

95 E oui

96 P3 je crois que dans celui-ci j'en ai choisi un ou deux, fin j'ai même hésité entre des personnages alors que dans l'autre j'ai même pas changé mon personnage.

97 E ouais t'as pas changé dans l'autre

98 P3 par ce que je savais pas quoi choisir ça m'inspirait pas fin je les aimais pas ces persos alors que là c'était un peu plus c'était un peu plus sympa quoi... ça rappelait des souvenirs aussi

99 E ah ouais ?

100 P3 c'était euh en fait à chaque pièce y'avait des animés différentes... fin des personnages de différentes animés et du coup quand je passais dans une autre pièce quand j'avais compris le principe je me suis dit bah sur quel animé je vais tomber ça va être quel personnage du coup il y avait plus cette curiosité c'était plus sympa alors que les autres n'étaient vraiment pas beaux. c'était un peu plus sympa quoi. ouais y'a des Disney y'a pas mal de trucs comme les Simpson tout ça. ah oui j'étais en train de critiquer le fait qu'il n'y avait pas beaucoup de personnages féminins

101 E bah c'est important à dire hein

102 P3 oui c'est vrai

103 E tu peux en dire un peu plus là-dessus ?

104 P3 bah oui c'est vrai que ça m'avait un peu choqué y'avait que des personnages masculins après je sais pas si j'avais fait toutes les pièces, fin c'est peut-être mon côté féministe qui sort mais je pense que c'est pas mal d'avoir le choix d'un personnage féminin, masculin ou animal ou non genré ce genre de chose mais qu'il y ait quand même un peu plus de choix quoi

105 E c'est sûr oui. du coup qu'est ce qui se passe là ?

106 P3 j'ai voulu sélectionner un personnage mais ça n'avait pas fonctionné. j'sais plus lequel j'avais choisi par ce que ouais j'avais voulu prendre un personnage et je sais pas pourquoi je pouvais pas le sélectionner ça fonctionner donc je crois que j'avais pris celui-là.

107 E c'était pas c'était pas facile au niveau de l'interface pour les sélectionner ?

108 P3 oui fin pour moi non peut être que je suis pas douée je sais pas comment se sont débrouillés les autres mais euh

109 E ah là je crois que ça s'est fait

110 P3 ouais

111 E du coup pourquoi t'as choisi celui-là ?

112 P3 fin je sais pas je l'aimais bien je le trouvais rigolo et euh ouais je sais fin je sais pas j'aurai pas trop d'explication il m'est venu j'avais hésité entre plusieurs je me suis dit bah il est sympa au final-

113 E par ce qu'il est pas très réaliste celui là

114 P3 c'est vrai qu'il est pas très réaliste mais je sais pas. peut-être par ce que ça m'a rappelé des souvenirs du film Toy Story et tout. donc c'était un personnage un peu mignon/rigolo

115 E ouais

116 P3 il est pas trop réaliste avec trois yeux (rire)

117 E et là qu'est-ce qu'il se passe ?

118 P3 je sais pas j'étais en train de vérifier si j'avais bien changé de perso

119 E d'accord

120 P3 grâce à tes indications (rires) et là je cherche pour changer d'univers.

121 E et toi t'étais parti dans un monde espagnol du coup c'est ça ?

122 P3 oui. oui par ce que je suis plus à l'aise en espagnol qu'en anglais. donc là on va chercher un ah oui là je me demandais si je devais écrire espagnol du coup avec l'écriture espagnol ou si il fallait écrire « spanish ».

123 E l'écriture comme ça ça n'a pas été trop difficile tu t'en souviens ?

124 P3 bah ça à l'air d'aller. j'ai réussi à le faire rapidement là-dessus.

125 E encore un temps de chargement. ah bah celui-là il s'est chargé très vite comparé aux autres.

126 P3 c'est par ce que c'était en espagnol (rires)

127 E du coup c'est quoi tes premières impressions dans ce monde là

128 P3 hmm...ah je sais pas si j'avais vu le panneau là. euh bah je me demandais euh je me demandais ce qu'il fallait que je fasse ou je pouvais aller donc là fallait que je rencontre des gens c'est ça le principe donc c'était assez sombre voilà comme univers. donc c'est pas très accueillant et chaleureux et y'avait pas trop de monde ici

129 E il me semble qu'il n'y avait pas beaucoup de personnes

130 P3 j'crois qu'il y avait quelqu'un qui était venu me parler à un moment donné, c'était peut-être celui-ci ? je sais plus. donc là je me promène en attendant. et eux je pense qu'on se rend pas compte aussi de la grandeur de la map fin je pense que c'est une map mais ce serait bien d'avoir j'crois que ça y était pas un petit truc

131 E une carte ?

132 P3 une carte tu vois un endroit où on dit ou tu te situes et ou y'a du monde ça ça pourrait être sympa pour du coup rejoindre les autres et savoir ou te déplacer et pas te déplacer pour rien.

133 E là t'as des personnes

134 P3 ah là oui là y'a quelqu'un qui vient de me parler mais euh alors déjà y'avait du bruit derrière lui euh en fait je pense qu'il devait avoir la télé derrière lui ou qqch comme ça donc y'avait du bruit derrière donc je me disais est ce qu'il me parle à moi ou directement et après il m'a parlé et je crois que je l'entendais très mal. donc il me dit « hola » je lui répond « hola » une salutation normale comme dans le monde réel et après bah là je crois je l'ai perdu de vue je crois que c'était un tout petit personnage qui est apparu mais il avait pas du tout l'air naturel et qui est reparti aussi

135 E tu penses que ça jouait sa taille dessus ?

136 P3 ouais ça ça joue beaucoup par ce que à un moment ouais il était tout petit et fin c'était perturbant par ce que t'as parler à une personne qui est petite c'est bien grave mais là c'est vraiment pas du tout naturel vu que moi je fais une certaine taille et lui était vraiment minuscule donc je le voyais pas et je crois que ça aussi c'est important de tout le monde fin le non verbal de regarder les gens dans les yeux d'avoir des certains moments réalistes et là juste il a apparu d'une manière très fin très rapide et il est reparti aussi vite qu'il est venu et je crois qu'il est revenu encore une fois mais j'entendais très mal

137 E tu penses qu'il jouait avec ça ou pas ?

138 P3 peut être je ne sais pas lui il était beaucoup plus à l'aise que moi

139 E oui c'était des petits Stormtrooper de Star Wars

140 P3 ouais mais vraiment rikiki et son micro était vraiment super euh comment dire c'était hachuré donc j'entendais un peu ce qu'il me disait mais bah comme les je sais pas si c'était filtré ou si c'était vraiment son micro mais comme les Storm-

141 E Stormtrooper ouais

142 P3 ouais c'était ouais peut être que c'était, peut être que c'était un filtre mais c'était encore plus perturbant surtout que c'était une langue étrangère donc quand tu as pas la qualité du son c'est difficile de d'échanger quoi par ce que j'aurais bien voulu échanger à ce moment-là mais j'entendais super mal et oui en plus il se déplace un peu autour de moi donc c'est un peu perturbant donc je sais pas si je vais essayer de le parler ou si je veux repartir donc ça ça joue aussi et euh j'crois que je sais pas si à un moment je l'ai perdu de vue ou si c'est moi qui suis parti mais j'arrivais pas à échanger fin j'entendais très mal et ils m'ont dit je crois quelle langues je parlaient fin quelle était ma langue maternelle donc voilà je suis française et que j'apprends l'espagnol etc. et après on m'a demandé si le français était difficile et je lui ai dit fin c'est ce que je lui avais dit avant et je lui ai dit bah comme toutes les langues quoi c'est difficile et tout et bah on a pas eu le temps d'échanger plus par ce que voilà j'entendais mal et je pense que lui me comprenait pas super bien non plus et voilà

143 E donc t'as pu quand même avoir quelques quelques petites phrases

144 P3 oui quelques petites petites phrases c'est pas des gros échanges puis ouais y'avais pas beaucoup de monde en plus dans la map là. et après je sais plus ce que j'ai fait dans l'autre monde mais je crois que j'ai pas parlé dans l'autre monde non plus fin pas beaucoup parlé mais je pense que j'étais un peu déçue de de mon expérience et je pense aussi que les avatars ça joue quoi

145 E ouais ?

146 P3 ouais.

147 E ça joue dans quel sens du coup ?

148 P3 bah je sais pas à qui j'ai affaire et puis ouais bah ce qu'on disait toute à l'heure les problèmes de taille fin c'est pas du tout naturel il était rikiki il faisait 10 cm et toi t'es plutôt d'une hauteur normal donc est ce qu'on a l'habitude en fait de parler face à face et là j'ai pas vu le visage à personne donc c'était des visages pas du tout réalistes bah voilà c'est c'est vrai que dans des échanges c'est pas fin pour moi ça favorise pas trop après c'est mon opinion je pense que pour certains ça peut aider par ce que justement on devient une autre personne et on peut fin quand on est timide et qu'on peut avoir peur de parler ça peut être sympa je pense que pour certains moi je préfère un peu la réalité quand même quand on voit vraiment la personne et que je sais à qui j'ai affaire quoi. moi je pense que ça aurait pu fonctionner davantage avec des avatars tu sais que tu créé un peu à ton image et euh à peu près fin avec des comment dire des

149 E de la customisation ?

150 P3 ouais de la customisation et assez fin ressemblant à la réalité quoi par rapport à la taille par rapport à euh fin même si des personnes font 1m50 et d'autres 2m c'est fidèle à la réalité quoi

151 E ouais

152 P3 et même avec des déplacements plus ou moins naturels je pense ça aurait pu jouer. ouais et là je te le dis entre deux chargements je te dis ah c'est bizarre d'avoir des petits avatars qui viennent te parler comme ça c'est pas-

153 E ça t'avait perturbé ?

154 P3 comment ?

155 E ça t'avais perturbé tu dirais ?

156 P3 bah ça m'avait un peu perturbé ouais fin c'est pas mon truc

157 E là je sais plus si on rentre dans le monde ou si c'est la fin

158 P3 ouais je crois que j'ai testé un autre monde mais j'ai juste fait le tour et y'avait personne et là je te dis j'ai pas l'habitude de jouer. je pense c'est un peu pour justifier que fin pas justifier mais pour dire que j'accroche pas trop au truc.

159 E est-ce que tu t'attendais à accrocher au début où ?

160 P3 fin j'avais pas du tout de comment dire j'avais pas du tout d'à priori ou d'attente spécifique... là j'entends mieux avec les écouteurs que quand j'avais le casque.

161 E ah ouais ?

162 P3 par ce que je me rappelle d'avoir entendu des gens parler mais je savais pas du tout ce qu'ils disait et là j'entends et ça parle français

163 E d'accord donc euh oui.

164 P3 là je crois que j'ai juste visité la maison et que j'ai pas- là déjà le décor il est pas mal par ce qu'il est assez réaliste donc je préfère vraiment ce décor. je me dis ce décor là avec vraiment du monde fin comme là y'avait personne ça peut être sympa par ce que ça fait limite tu te retrouves dans un appart en soirée et tu discutes quoi donc euh c'était assez sympa en plus c'est une belle appart une belle maison

165 E c'est un environnement que tu préfères alors ?

166 P3 ouais c'est un environnement que je préfères. fin là c'est vide. mais là j'entends des voix que j'entendais pas avant

167 E ah ouais ?

168 P3 ouais, d'ailleurs je ne vois personne donc je sais pas d'où viennent les sons et ça parle français

169 E là ça parle français ? ouais ok.

170 P3 et là je commence à avoir mal à la tête au bout d'une demi-heure et j'ai pas l'habitude donc voilà

171 E c'était des maux de tête ou c'était, comment tu décrirais cela ?

172 P3 ouais un peu mal à la tête mais euh pas le mal de tête habituel je sais pas comment dire par ce que t'es désorienté en fait c'est ça désorientation et puis euh un peu la tête lourde aussi par le casque avec un certain poids donc je pense que c'était le mélange des deux la désorientation et le poids du casque

173 E du coup quand t'es sorti de ce monde tu te sentais comment ?

174 P3 euuh... bah du coup ouais un peu désorienté je dirais désorienté ouais

175 E et le mal de tête tout ça ça a pas duré longtemps ?

176 P3 non ça a pas duré longtemps ça

177 E d'accord, du coup j'ai juste quelques questions à te poser en plus par rapport à ton expérience

178 P3 ouais

179 E du coup déjà est ce que tu peux me rappeler quels avatars tu avais utilisé

180 P3 euuh du coup bah j'ai utilisé du coup le petit alien dans toy story

181 E oui, et tu coup le raisonnement c'était...qu'es ce qui t'a donné envie de choisir celui là

182 P3 euuuuh... je pense c'est un personnage de d'animé que j'aimais bien et c'était celui que je limite je préférerais parmi ce qui était proposé. je sais plus de mémoire y'avait les Simpson y'avait quelques personnages Disney etc. j'ai voulu choisir Olaf mais j'ai pas pu le sélectionner donc je me suis rabattu sur celui-là

183 E et des avatars des autres est ce que tu t'en souviens de certains ?

184 P3 euuh des autres

185 E des autres utilisateurs n'importe quand

186 P3 bah oui y'avait le Stormtrooper je sais jamais comment dire de de Star Wars qui était minuscule donc ça c'était pas pas top, après j'en ai croisé un autre mais je sais plus ce que c'était euuh bah je j'ai pas croisé beaucoup d'utilisateurs donc

187 E et du coup maintenant je vais juste de poser quelques questions sur une échelle de 1 à 5 du coup et tu réponds pour toi pour ta perception. du coup la première question sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que tu penses que ton avatar à influencé les autres pour venir te parler.

188 P3 hmmm... je dirais 2.

189 E 2, donc pas beaucoup ?

190 P3 ouais pas beaucoup

191 E d'accord tu peux peut-être préciser un peu plus ? c'est vrai que t'as pas eu beaucoup d'expérience de communication

192 P3 oui bah je pense que en fait c'est un avatar parmi tant d'autres pour moi et ça donne pas plus ou moins envie de l'aborder en fait par ce que ouais je pense qu'ils ont croisé les mêmes avatars ils ont pu choisir les mêmes donc on a tous les mêmes choix d'avatars donc ouais c'est un avatar parmi un autre fin c'est pas customisé ou ce genre de chose donc pas forcément original dans ce sens en fait.

193 E d'accord, et du coup la question inverse c'est toi quand t'as été voir des autres combien est ce que leur avatar t'as influencé de 1 à 5 aussi

194 P3 bah j'aimais pas fin c'est pas que j'aimais pas mais ça influence je dirai que ça influence d'aller parler aux gens donc je mettrai 5 mais j'étais pas à l'aise justement pour aller les voir je pense vis-à-vis de bah des avatars

195 E du coup là ça t'a influencé mais pas forcément dans le bon sens ça te donnait pas envie

196 P3 ouais bah ça me mettait pas à l'aise c'était pas l'habitude je sais pas

197 E et la troisième question tu n'as pas eu beaucoup d'expérience de communication pour répondre mais de 1 à 5 combien est ce que tu dirais que les conversations même peuvent être autour des avatars, au sujet des avatars.

198 P3 je sais pas si ça peut être un sujet les avatars je pense que les avatars sont là pour je sais pas pour que tu rentres dans le jeu et que tu prennes une certaine forme mais euh bah je pense que certains utilisateurs peuvent parler des avatars pour engager la conversation au début surtout si c'est en langue étrangère mais je pense que c'est pas le sujet principal de discussion donc je mettrai voilà entre 2 et 3 quoi allez 2 c'est pour rentrer en communication au début et après « oh t'as vu le film » voilà ce genre de chose.

199 E et dernière question c'est de 1 à 5 combien est ce que tu penses que l'utilisation de ton avatar à impacte dans la réduction d'une peur ou d'une anxiété pour aller parler.

200 P3 alors alors moi j'étais pas à l'aise avec la fin cette expérience-là, c'était la première fois donc j'étais pas super à l'aise mais je pense que ça peut vraiment réduire l'anxiété de certaines personnes

201 E mais pour toi c'était

202 P3 fin pour moi c'était j'étais pas anxieuse mais j'étais pas à l'aise je sais pas comment dire euh... donc est ce que ça réduit l'anxiété donc 5 ça réduit à fond l'anxiété et 1 ça réduit pas du tout

203 E c'est ça

204 P3 ok, je mettrai 5 par ce que je pense que ça réduit l'anxiété mais moi les avatars là ça ne fonctionne pas trop. mais je pense que les avatars en général peuvent aider enfin plus que l'immersion ou on voit vraiment ta tête

205 E d'accord, eh bien merci beaucoup en tout cas

206 P3 bah de rien

Transcription de l'entretien effectué avec P4

P4 : Participant 4

E : Enquêteur (moi-même)

1 E alors bonjour, merci d'avoir accepté de faire cet entretien par rapport à ton atelier, du coup est ce que déjà tu peux te présenter pour moi, me dire ton nom, ton âge, tes études ?

2 P4 alors bah c'est un plaisir déjà je suis xxx et je suis en dernière année de master fle je termine en fait cette année mon master français langue étrangère.

3 E hésite pas à parler fort

4 P4 d'accord

5 E ok en français langue étrangère du coup

6 P4 oui

7 E ok et du coup au niveau de tes langues quelles sont tes langues parlées, ta l1 et tes l2

8 P4 alors moi j'aime beaucoup l'anglais genre je suis né dedans j'adore ça et puis j'ai un assez bon niveau en espagnol et je débute je débute le japonais

9 E d'accord anglais espagnol japonais

10 P4 ouais

11 E et français aussi du coup

12 P4 français je dirai que ça fait partie de mes 2 langues natales en fait par ce que je suis bilingue de nature euh mais voilà, trois langues étrangères.

13 E alors je vais te poser quelques questions déjà

14 P4 d'accord

15 E alors est ce que tu as déjà eu des expériences en réalité virtuelle avant ton atelier ?

16 P4 une seule fois

17 E une seule fois ?

18 P4 une seule fois on était à un cours d'outils numériques ou là on nous a fait découvrir l'univers on a pas eu beaucoup de temps malheureusement mais ça a suffi pour découvrir en fait le l'outil

19 E d'accord

20 P4 et au niveau de l'application qu'on a utilisé vrchat est ce que tu le connaissais de base ?

21 E non pas du tout

22 P4 pas du tout ? ok et est-ce que tu avais un peu des préconceptions autour de la réalité virtuelle autour de son utilisation

23 E non pas du tout

24 P4 pas du tout en fait je voyais des vidéos sur Tik Tok qui s'amusaient avec et des fois y'avait des effets comme quoi ils tombaient mais en fait j'ai, il a fallu que j'expérimente pour voir mais j'ai jamais de préjugés ou de préconceptions sur cet outil-là.

25 E d'accord. maintenant je vais te poser des questions sur l'avatar. du coup je pense que...euuh je vais te demander tu as déjà utilisé un peu des avatars dans ta vie ?

26 P4 alors pas les avatars comme ça ou je peux me voir ou je compte par exemple les lunettes le casque sur moi ou je me transforme littéralement en avatar, mais évidemment si on parle d'avatar pour les jeux par exemple les jeux en ligne comme Call of Duty oh oui j'ai utilisé des, oui

27 E du coup dans les jeux surtout ?

28 P4 oui

29 E ce sont des avatars 3d donc, ou y'a aussi des avatars 2d ?

30 P4 oui c'est plutôt 2d en fait c'est souvent sous forme de photo que tu choisis mais on te voir pas vraiment agir avec ton avatar, en tant qu'avatar.

31 E est-ce que tu as des exemples à me donner du tout ? tu m'avais dit Call of Duty est ce que t'as d'autres exemples

32 P4 ouais genre je jouais Call of Duty en ligne ou littéralement là on voit que mes mains et mon mon arme en fait lorsque je cours je peux voir mes coéquipiers à côté par ce que ce sont leurs avatars à eux mais sinon en 2d je joue à fin c'est des jeux Elvenar c'est des constructions de ville mais vraiment c'est des choix d'avatars par défaut et ensuite on te voir jamais, on voit jamais ton avatar pendant le jeu.

33 E d'accord, et du coup tu les décrirais en étant plus réaliste ou plus fantaisiste ?

34 P4 je dirai que pour Elvenar c'est plus fantaisiste ça fait partie de l'univers en fait Elvenar c'est construction de villes féeriques et d'elfes, mais pour pour Call of Duty parfois on a vraiment l'impression que c'est réel

35 E t'as un peu les expériences des deux côtés alors. d'accord, du coup maintenant je vais te montrer je vais te montrer l'enregistrement que t'as vécu durant l'atelier et tu peux juste commenter sur n'importe quoi, sur ce que tu pensais sur toutes tes expériences d'accord ?

36 P4 d'accord

37 E ok c'est parti. donc ça c'est l'entrée dans le monde, tu pensais à quoi là ?

38 P4 là en fait j'étais déjà surprise par mes mains vraiment le fait de pouvoir m'imaginer par ce que tes mains c'est ton avatar tu te transformes littéralement en avatar et en fait j'avais l'impression complètement de m'immerger dans un personnage autre en fait mais en même temps c'était moi et c'était hallucinant. après ici j'ai eu un peu de mal par ce que les manettes je pense que pour mon cas j'ai pris du temps à me familiariser avec et c'était bien c'était une phase d'introduction et tout pour qu'on puisse assimiler les boutons par ce que me même pour moi quand j'ai commencé à marcher ici j'ai vraiment eu peur ce n'est pas forcément de marcher dans le spatio-temporel de la réalité virtuelle mais c'est plutôt voilà de pas appuyer les bons boutons et tout et de mémoriser en fait tout ce qu'il faut faire. mais le décor il est impressionnant, vraiment je tournais et tout on oublie cette réalité on oublie notre réalité c'est vraiment impressionnant. ah ça c'est génial ! ça te ramène à l'enfance un peu

39 E ah ouais ?

40 P4 j'aime beaucoup

41 E d'accord intéressant.

42 P4 en tout cas je sais que moi c'est le genre d'outil qui augmente mon enthousiasme à apprendre et vu qu'on est vraiment dans l'univers virtuel dans tout ce qui est jeux en fait t'as pas l'impression d'entrer dans un apprentissage en fait. et ce qui est bien c'est que tu es maître de ton de tes choix, tu choisis tout ce que tu veux y'a pas plus personnalisant que tous les paramètres que j'ai eu à choisir en fait.

43 E là tu découvres un peu des autres avatars différents. y'a des raisons pour lesquels t'as fait les choix là, pour quel t'as pris ces avatars par exemple ?

44 P4 oui j'aime beaucoup les chiens les canidés, et je me sentais un peu j'avais l'impression un peu que c'était un alter ego je me sentais proche de cet avatar plus que les autres mais je pense en fait que c'est pas un cas euh unique je crois que les gens choisissent en fonction de leur affection et ça rapproche encore plus ça ça immerge encore plus dans le monde. et les moments-là au-delà de choisir quelle porte je devais aller je devais déjà assimiler le fait que tu es séparé de cette réalité mais c'est même pas dérangent par ce que t'as vraiment l'impression en fait qu'on t'as envoyé dans un autre monde en un coup.

45 E au niveau de l'interface là y'a eu des soucis ou ça allait ?

46 P4 non pas du tout non vraiment moi c'était je devais juste me familiariser avec tout ce qui était des manettes mais au niveau de l'interface franchement dès que t'as assimilé c'est facile à se repérer à l'intérieur. après c'est un peu bon enfant je disais ou tu dois appuyer sur les boutons et t'as l'impression c'est comme des petits flingues en fait on peut dire ça et puis oui ça rajoute le côté un peu enfantin c'est, franchement moi j'aime beaucoup.

47 E et là du coup tes temps de chargement est ce que ça te cassait un peu ?

48 P4 non pas du tout j'avais hâte. j'étais déjà en fait enthousiaste par le fait de changer d'avatar et tout ça, de m'immerger, et l'attente en fait c'était vite vite. j'ai hâte de voir ce qu'il y a après. et là j'étais arrivé et je découvrais encore un autre univers je sais pas trop comment on appelle

ça un autre paysage numérique et le fait d'entendre la mer et tout ça j'étais stupéfaite quand même. après je pense que c'est à ce moment-là que j'ai senti que tous mes sens étaient impliqués, ils étaient impliqués par ce que je sentais que mes pieds tremblaient à un moment donné et j'avais même l'impression de pouvoir marcher plutôt que d'appuyer les boutons pour avancer en fait je crois qu'à un moment donné je me suis cogné sur la table aussi donc non c'est impressionnant. on dit que le visuel ça sert à beaucoup de choses mais même ce qui est sonore c'est vraiment très important

49 E qu'est-ce que t'entends là du coup ?

50 P4 j'entends la mer et tout. j'ai vraiment été capté par tout ce qui était sonore dedans. la cascade aussi on l'entendait bien. et là aussi en termes de mouvement dès que je descendais ou que je montais un relief je le sentais.

51 E et ça te faisait pas sentir malade ou mal ?

52 P4 moi pas du tout moi j'étais surprise de m'apercevoir que j'avais pas ce problème au niveau de, je sais qu'il y en a qui ont des vertiges et tout ça, moi ça m'a pas posé, j'avais pas d'effets secondaires mais on sent physiquement que tu es impliqué t'es immergé dans ce monde c'est tous des sens qui sont mis à contribution.

53 E du coup-là qu'est-ce qu'il te passe par la tête là ?

54 P4 bah là c'était le choix de l'avatar et tout et on retombe sur tout ce qui est personnalisation et tout ça ça encourage encore plus par ce que je le dis on parle souvent de mettre les apprenants au centre de leur apprentissage. le fait de pouvoir choisir une identité virtuelle ça aide beaucoup, ça engendre des mécanismes de motivation et tout ça, ça donne envie de comment dire, de t'investir encore plus, et pourtant là on est que dans le visuel encore on est pas dans tout ce qui est langagier.

55 E donc là t'en choisis un, pourquoi tu l'as choisi celui-là ?

56 P4 bah je l'ai choisi par ce que parmi toutes les, tout ce qu'on m'a proposé je suis une fille donc j'ai choisi les fleurs pour commencer il me semble. et euh quand je suis arrivé devant bah là le numéro ah en fait c'était assez impressionnant j'ai eu un peu de mal à comment dire me familiariser avec tout ça mais euh ça en vaut la chandelle, dès que tu te vois bah tu de dis waw tu oublies je sais pas les galères, par ce que quand il y a des bugs et tu sais pas quoi faire bah évidemment tu es perdu mais dès que tu arrives à une étape suivante bah tu oublies tout, la charge cognitive que ça t'a prise t'as l'impression d'être récompensé à chaque fois par ce que je sais que j'ai beaucoup beugé avant de faire apparaître le miroir ici.

57 E des petits problèmes techniques ?

58 P4 ouais voilà. mais dès que ça suscite des émotions. je sais que chez moi en tout cas, les émotions sont très importantes pour optimiser mon apprentissage moi ç'a m'aide beaucoup en tout cas. (rires). moi j'étais vraiment surprise de me dire que c'était moi en avatar, c'était mon reflet. j'ai bougé les mains et je me suis dit non c'était pas possible. et j'avais vraiment envie de tester c'est ça en fait c'est l'engouement. l'envie de faire et refaire ça devient presque addictif on s'en lasse pas et si j'avais le temps j'aurai fait tous les avatars je crois et allé me voir dans le miroir. mais ce que j'aime bien c'est l'interactivité c'est-à-dire dès que tu

t'approches de, d'un élément, si l'élément doit te montrer quelque chose y'a des petits mots qui apparaissent c'est simple en fait d'utilisation, c'est le visuel en fait est très accessible on utilise juste le verbe use par exemple y'a pas besoin d'écrire énormément de phrases pour faire comprendre à la personne et franchement il est très intuitif en fait. (rires)

59 E qu'est ce qui te fait rire là ?

60 P4 en fait c'est par ce que j'étais c'est là tartine d'œuf que j'ai fini par prendre en fait par avatar mais quand je l'ai vu je me suis dit bah la créativité en fait elle fait partie de ça et quand je l'ai choisi en tout cas je me suis dit ça c'est vraiment moi en fait je veux être cette tartine d'œuf

61 E et pourquoi ?

62 P4 par ce que j'adore la bouffe et puis je me suis dit c'est moi je suis nonchalante j'ai pas peur en fait du ridicule on va dire comme ça ça ça me représente bien en fait. ah évidemment moi j'ai choisi l'anglais par ce que c'est la langue que j'aime le plus apprendre en fait la langue étrangère. j'aurai pu prendre autre chose mais vraiment si on me demande à chaque fois quelle langue tu veux apprendre ce sera toujours l'anglais en premier. même ces lignes bleues là qu'on voit pour viser franchement c'est addictif tu es attiré par ça. alors moi j'entends la musique en fait quand y'a les phases de téléchargement et à chaque fois que je devais attendre pour cliquer sur go par exemple mais j'avais tout le temps hâte d'aller à l'étape suivante en fait. j'ai pas ressenti de lassitude en fait ça m'a pas énervé je me suis pas dit oh non c'est lent.

63 E mais le fait que vraiment pendant ces temps de chargement tu ne vois presque rien ça te perturbe pas ?

64 P4 non pas du tout en tout cas moi ça m'a pas perturbé je crois que j'étais très excité peut être mais non de nature le fait d'être dans le noir complet ne me dérange pas. aussi ça me permettait en fait de me préparer mentalement à intégrer un nouvel univers en fait c'était ça. je ne me suis même pas rendu compte là je te le dis y'a un temps d'attente, je me suis pas rendu compte à quel point c'était long. là je le trouve long mais je me dis dans mes souvenirs c'était pas long en fait

65 E d'accord

66 P4 et j'ai même cru que la vidéo était en train de beuger j'étais en train de me dire mais elle avance pas la vidéo par ce que j'avais pas de souvenir que c'était long. ah c'est là où je suis entrée dans le monde dans le bar là

67 E le bar

68 P4 oui. c'est impressionnant hein par ce que même si on parle de réalité virtuelle euh le fait que tout est en 3 dimensions je pense que c'est comme ça qu'on le dit hmm oui ça renforce l'immersion en fait hein et on entend tous les bruits les moindres interjections des gens on entend les les les verres le barman qui sert en fait on entend tout. c'est vraiment authentique je trouve, en tout cas ça se rapproche c'est beaucoup plus authentique que les jeux comme Call of Duty.

69 E ouais

70 P4 là on voit des gens. des gens qui passent, c'est en fait c'est exactement comme dans la vraie vie quand tu vas dans un bar bah y'a des gens qui parlent y'a pas y'aura jamais personne y'aura toujours quelqu'un une situation des bruits

71 E et là c'est la première personne que tu rencontres la première vraie personne

72 P4 oui c'est ça. ça m'a impressionné par ce que bah j'avais carrément oublié que c'étaient des avatars et que derrière les avatars y'avait des vraies personnes j'avais vraiment oublié ce détail. après moi je pense que j'étais carrément impressionnée par cette baie vitrée je voulais voir les étoiles je pense que je les avais vu et euh le fait simplement que ce soit très détaillé c'était vraiment impressionnant. après moi j'avais toujours ce souci de toujours trop appuyer ou de mal m'orienter avec les manettes du coup je ne sais pas si tu vois mais j'avance par étape à chaque fois c'est jamais fluide par ce que ça à l'air tellement réel que j'ai peur de me cogner, ça à un impact carrément sur mon corps dans la réalité. là j'étais un peu perdue par ce que je savais pas trop où aller ou ce qu'il fallait faire mais après heureusement tu m'as dit tu vois tu m'as orientée

73 E et sinon tu serais un peu désorientée ?

74 P4 oui c'est ça

75 E d'accord

76 P4 ou bien j'aurais pris plus de temps à naviguer et à voir les possibilités qui s'offrent à moi dans l'univers en fait

77 E d'accord

78 P4 mais là je me souviens qu'on a toujours cette sensation de relief

79 E de relief ?

80 P4 quand tu devais descendre ou monter tout mon corps était impliqué à l'intérieur. alors ça c'était pas du tout obligatoire mais je sais que lorsque que j'ai vu que c'était des toilettes il fallait absolument que je voies je sais pas pourquoi

81 E ah ouais ?

82 P4 je pense que ça fait partie de mes habitudes quand je vais dans un lieu public d'aller dans les toilettes en fait j'sais pas pour me laver les mains et je pense que j'ai fait exactement ce que j'aurais fait dans la vraie vie en fait. je me souviens que j'avais stagné un peu ici

83 E ah ouais ?

84 P4 par ce que j'avais je me préparais mentalement à aller rejoindre la foule

85 E d'accord, y'avait des anxiétés ?

86 P4 en fait euh, c'était j'ai pas compris

87 E il y avait des inquiétudes, des peurs ?

88 P4 oui c'est ça j'étais un peu anxieuse et j'étais anxieuse là comme je serais anxieuse quand je dois aborder des nouvelles personnes dans la vraie vie en fait, mais le fait qu'ils aient par exemple lui il c'est un squelette il a les avatars, ça atténue le degré de réalité et mon inquiétude s'est apaisée en fait.

89 E qu'est-ce que t'as pensé quand t'as vu ce personnage de squelette ?

90 P4 c'était amusant. et ça m'a permis de relâcher la pression en fait. je sais pas si dans la vraie vie j'aurai eu le courage d'aborder des gens natifs dans un bar comme ça et d'aller les voir je sais pas. alors que là le fait que c'est pas leur vrai visage ils sont déguisés on peut dire ça apporte une certaine comment dire, moins de peur pour aller vers eux. (rires) et là je me dis que j'ai commencé à parler avec ce squelette en disant « excuse me did you hear me » par ce que j'essayais d'imiter un peu les gens qui étaient à côté de moi je voyais qu'ils prenaient un verre et tout et c'est comme ça que je me suis mis en condition d'interaction réelle j'ai vraiment eu des comment dire j'ai pris beaucoup de temps de passer à tout ce qui était avatar et personnalisation à euh tu es dans un monde virtuel mais certes ça reflète la réalité et tu dois converser avec les gens de manière naturelle en fait. et petit à petit j'ai relâché la pression là quand on voyais que je manipulais les verres et tout ça et fallait encore que je m'habitue aux manettes mais on saisit vite le truc après

91 E ouais

92 P4 oui. et là j'entendais une personne à côté de moi qui me chuchotait des trucs.

93 il te disait quoi ?

94 P4 euhh je sais qu'il y en a un qui disait « are you edible » et je me suis souvenu que c'était à cause de ma tête. au début je me disais je comprends par pourquoi il me dis ça jusqu'après que je me remettes que ce sont des conversations authentiques donc ils disent ce que leur sort par la tête ils font la conversation sur le teint en fait.

95 E du coup, là c'est plus le squelette c'est un autre

96 P4 non c'est le barman qui me disait « are you edible » et puis euh encore là j'étais encore un peu réticente à la conversation et je pense qu'il m'a fallu beaucoup plus de temps mais il a été gentil tu vois. ah je sais que j'ai été perturbé par cet avatar-là, je pense qu'il a il était maladroit mais il a voulu bien faire en fait. sur le coup je l'ai un peu mal pris je pense que ça fait partie des interactions sociales dans le sens même quand tu rencontres des gens en vrai y'a des gens qui passent mieux que d'autres à première vue c'était un peu ça que j'ai ressenti. c'est lui, au début je le voyais comme un élément un peu perturbateur tu vois mais je pense qu'il essayait juste de sociabiliser avec tout le monde. là j'étais vraiment pris au jeu j'avais l'impression que je devais absolument manger ces pancakes tu vois et je voulais absolument une cuillère ou une fourchette ou quelque chose, mais du coup j'avais demandé alors qu'il y en avait même pas,

97 E c'est juste des objets du coup y'a même pas la possibilité de le manger, ils sont juste là pour le décor

98 P4 oui c'est ça. ça avait l'air tellement vrai tu vois mais je me disais moi je peux pas manger par ce que j'ai pas de cuillère pour manger

99 E et t'entends des gens parler là qu'est-ce qu'il se passe ?

100 P4 j'entends le barman qui euh qui essaye de me conseiller, lui le petit démon là qui me force à manger en fait les pancakes j'étais là en mode mais j'ai pas de fourchette et j'ai pas de cuillère je peux pas manger comment je suis censée manger ça ! je pense qu'après il s'est comment dire il a perdu patience il a pris l'assiette même là j'ai essayé de le prendre tu vois pour montrer ma bonne volonté j'avais envie de le manger son truc.

101 E et là ?

102 P4 et là il l'a pris et tout et « juste eat it »

103 E ça t'a perturbé ?

104 P4 oui beaucoup

105 E ça t'a cassé l'immersion ?

106 P4 pas du tout, ça m'a renforcé l'immersion par ce que j'avais l'impression que ouais il y a des émotions que ce soit négatif ou positif c'est dupliqué à l'intérieur tu vois. c'est drôle par ce que je me souviens que ça avait réussi à me mettre un peu en colère tu vois

107 E ah ouais ?

108 P4 oui et comme je t'avais expliqué les émotions chez moi ça m'aide beaucoup pour apprendre et je me souviens ah bah je lui demande « can i have a fork » tu vois. petit à petit je sens que je passe des hésitations à parler à et mes émotions sont tellement engagés que ça devient naturel en fait. ah du coup j'ai commencé à essayer d'avoir des interactions un peu plus que 'est ce que je peux avoir une fourchette » ou quoi que ce soit et là je demande leur nom leur prénom et tout ça. là il a conversé avec moi et c'est là que je vois je me rends compte que selon les personnalités en fait qui se cachent derrière les avatars bah si la personne n'a pas est timide ou n'a pas grand-chose à dire c'est comme dans la vraie vie en fait c'est-à-dire que les conversations elles peuvent stagner selon les personnalités ou au contraire elles peuvent être en continu à chaque fois. mais c'est très riche par ce que je voyais que je vois comment j'ai beaucoup hésité mais lui aussi il hésitait aussi quand il donnait ses réponses et tout. a là je pense que j'avais complètement assimilé les manettes et je me dis je sais comment ça fonctionne

109 E ouais ?

110 P4 oui. et j'ai commencé à me déplacer. alors là y'avait un binôme de danseurs tu vois, et c'était assez amusant je me suis dit bah j'aurai voulu aller leur parler mais ils étaient un peu occupés. c'est là que je me rend compte que mon aptitude dans cette expérience aurait été exactement la même que dans la vraie vie c'est-à-dire que je serai toujours envahi par des questions de « est ce que je peux m'intégrer est ce que je peux aller vers eux est ce que je suis pas en train de les déranger ». là j'étais en train de chercher comment poser le verre sans le renverser mais. (rires) et là du coup j'ai commencé à dire hello tu vois à essayer de venir parler avec eux mais ils étaient tellement occupés. j'ai commencé un peu à ressentir une certaine gêne

aussi de me dire que peut être que je les dérange ou bien peut être que c'est la musique qui est trop forte et je les entend pas. ah je me souviens quand je suis allé vers ce groupe de personnes j'avais vraiment envie d'engager une réelle interaction avec les gens même si elle était courte et ça engage la prise de risques en fait ça engage le fait que si les gens viennent pas vers moi bah je devrais aller vers eux et que ça peut qu'être enrichissant

111 E qu'est ce qui est en train d'être dit là du coup ?

112 P4 alors là pour l'instant moi je leur ai demandé si je pouvais m'asseoir avec eux, j'ai eu peur bizarrement de la réponse de me faire jeter et tout mais j'étais trop contente quand ils m'ont dit que je pouvais et la personne que je voyais comme un élément perturbateur au début euh c'est là que j'ai vu que en fait lui il veut juste faire plaisir et il a commencé à demander si on voulait à boire et tout ça, là je sais qu'on a eu un problème pour s'asseoir par ce que je voulais que tout le monde était assis mais moi j'arrivais pas à m'asseoir et puis je commençais à me dire bon c'est pas grave si je peux pas m'asseoir c'est pas obligé de faire comme les autres, ils étaient oui quand même ouverts à la conversation surtout. si lui il est revenu et il a demandé à à aux camarades à côté si ils voulaient quelque chose à boire et il est allé mais il est revenu et moi j'étais surprise je me suis dit il est vraiment allé chercher ma boisson. et là tu vois que même si on est immergé dans un monde virtuel, le fait que ce soit des réelles personnes qui se cachent derrière les avatars va engager les mêmes paramètres réels même dans ce monde-là.

113 E donc là t'es avec euh

114 P4 et là en fait euh j'étais il était l'autre était chercher à boire et on avait commencé une conversation mais quand il est arrivé pour donner son verre de jus euh ça avait coupé la conversation et là a rebondi sur excusez-moi tu peux répéter ce que tu as dit tu vois et là ça avait réengagé en fait l'interaction avec lui

115 E c'est quoi son avatar à lui ?

116 P4 euh alors Nicobelic ? oui c'est une espèce de capuche de pull et tout et on a eu une conversation comme deux personnes qui apprennent à se connaître d'où ils viennent

117 E tu l'entendais bien ?

118 P4 oui beaucoup, je l'entendais très bien il était très clair et c'est là que tu vois en tout cas moi je me suis rendu compte que bizarrement ce sont des tournures simples hein de présentation surtout par rapport à mon niveau d'anglais mais par ce que je ne les ai pas travaillé depuis longtemps ça peut réengager des connaissances que j'ai pas travaillé depuis longtemps et j'ai hésité aussi alors que c'est des interactions que j'étais censé avoir acquise, le fait de remobiliser des connaissances juste par ce que je ne les ai pas mobilisé depuis longtemps. et là je me suis dit dans ma tête 'mais tu les connais pourquoi tu hésites ?' » et là on en parlait de de son voyage en France de ce qu'il a aimé en France de la tour Eiffel et puis il me partageait son expérience au début il a eu peur un peu je pense qu'il attendait plus que ce soit moi qui pose des questions pour engager mais petit à petit il a commencé à faire des retours et puis à me poser des questions aussi. à part à un moment donné je me suis demandé comment je posais des questions il y avait quand même 2 3 secondes avant la réponse, est-ce que c'était par ce que il le temps que ça arrive chez lui le temps qu'il me réponde aussi ou si c'est par ce qu'il était timide tu vois. par ce qu'il me disait qu'il venait d'Italie est ce que l'anglais c'était aussi une langue étrangère

119 E donc il cherchait ses mots aussi ?

120 P4 ah possible, après je sais que moi j'ai de l'engager j'ai dû prendre le pas sur la conversation guider la conversation par ce que si je posais pas de questions bah y'allait avoir des périodes de blanc moi les périodes de blanc c'est comme dans la vraie vie quand y'a du blanc je me sens un peu mal du coup j'ai besoin de combler ce vide à chaque fois donc ça me force à produire. y'avait eu un bruit à un moment donné cet avatar là le petit démon, eux qui avait fait un bruit « cocococo » du coup je savais pas si c'était un bug ou quoi que ce soit.

121 E et là c'est un autre nouveau ?

122 P4 alors là y'avait un autre avatar qui était arrivé il était un peu déguisé en militaire je crois il était juste de passage. et puis il est pas resté longtemps

123 E ah ouais, il t'a dit il a dit quoi ?

124 P4 il a pratiquement rien dit je pense que je me souviens pas trop mais il est resté planté devant nous et vraiment ça ça perturbe c'est perturbant quand même. là je me suis rappelé qu'au fil de la conversation bah l'avatar qui était en face de moi a commencé à se lâcher à lâcher la pression aussi. euh oui lui il m'a perturbé aussi par ce que j'avais essayé de converser avec l'avatar à capuche mais il faisait tellement de bruit à côté

125 E ça te déconcentrait ?

126 P4 ça me déconcentrait pas dans le sens que je savais plus quoi dire mais je l'entendais à côté de moi en fait c'est comme par exemple quand t'es dans un restaurant et puis t'as des enfants qui jouent automatiquement à un moment donné tu seras ton attention va se diriger vers eux mais pas longtemps en fait. et là je lui ai dit que j'étais c'est le moment pour moi de partir

127 E ouais c'était la fin

128 P4 oui

129 E d'accord. et une fois que tu t'es déconnecté tu t'es senti bizarre ?

130 P4 bah j'avais l'impression d'être sorti littéralement d'un comme un extrait d'un autre du monde et qu'on m'a ramené à la réalité vraiment t'as cette impression de mouvement d'extractions c'est mentalement en tout cas c'est mental chez moi et franchement c'était impressionnant et c'est bizarre quand même cette sensation, autant quand moi j'étais entrée j'avais l'impression d'être plongée dans un univers autant que lorsque tu m'as sorti de l'univers j'avais vraiment l'impression qu'on m'attrapait par le par l'arrière et qu'on me sortait comme une petite souris de sa cage.

131 E du coup maintenant j'ai plusieurs questions autour de ton expérience en général

132 P4 oui

133 E du coup déjà quels avatars à tu choisi pourquoi tu les a choisi je vais te reposer la question-là

134 P4 alors je me souviens que j'avais choisi le tournesol au début ah ça c'est mon côté féminin et tout parmi tous les avatars c'est le premier avatar qui m'a attiré c'est certainement par ce que j'adore les fleurs tout ça oui je pense que ça résumé exactement mon choix sur cet avatar. je sais après que la noix de coco c'était par ce que ça m'a fait ramener directement en Polynésie française comme je viens de là-bas, le fait de susciter des souvenirs chez moi c'est très important et du coup c'est pour ça que j'ai choisi la noix de coco mais parmi tous les avatars que j'ai vus et que j'ai testé c'est vraiment le pain et l'œuf qui je me suis vraiment identifié à cet avatar vraiment j'avais l'impression qu'il était fait pour moi.

135 E et au niveau des avatars des autres tu t'en souviens de certains, tu avais des pensées dessus ?

136 P4 alors euh c'est assez impressionnant par ce que je me souviens des avatars de tout le monde

137 E ah ouais ?

138 P4 oui, dès que je suis rentrée et jusqu'à ce que je sois sortie j'étais vraiment impressionnée de la diversité notamment la créativité dans les avatars je pense que ça reflète vraiment les gens, j'aurai bien voulu créer le mien je sais pas à quoi il aurait ressemblé si j'avais eu l'opportunité de créer mais c'est là que tu vois que ce sont des choses que des libertés que tu peux prendre dans le virtuel que tu peux pas dans la réalité, c'est-à-dire de s'habiller n'importe comment de porter par exemple ne serait-ce que pour venir à l'école tu peux pas porter des oreilles de chat ou quoi que ce soit, et là ça laisse vraiment le côté sérieux de côté et euh tu t'immerges dans un monde qui t'appartient en fait, déjà avec l'avatar tu es toi-même et tu rencontres des personnes je sais pas si on peut dire ça authentiques ne serait-ce que par la personnalité de l'avatar mais ça peut déjà être une partie de ta personnalité et je me souviens j'étais arrivé dans y'avait le l'avatar de on dirait un manga tu sais il avait les cheveux blancs tout ça je pense que c'était certainement des choses qu'on projette de l'idéal de quelque chose qu'on aime de choses qu'on adore et ce sont des éléments qui mis ensemble ressemblent à un portrait et puis j'avais vu que celles qui avait donc dansé le twerk elles avaient des oreilles de chat et une queue de chat c'était trop impressionnant. le squelette aussi était trop bien, ça apporte du confort psychologique en fait. y'a pas, y'a cette nonchalance qu'on peut se permettre et franchement ça apaise l'atmosphère.

139 E du coup j'ai quelques petits chiffres à te demander sur une échelle de 1 à 5 du coup le premier c'est combien est ce que tu penses que ton avatar a inspiré les autres à venir te parler, a été un facteur dans ça.

140 P4 je dirais quand même, j'ai pas eu le temps d'expérimenter longtemps mais je dirai que pour la première interaction par ce que il m'a dit « are you edible » ça suscite vraiment c'est étrange d'avoir une tête d'œuf et les gens vont venir vers toi donc je dirai entre 3.5 et 4. vraiment l'avatar je pense que c'est très important on va dire que c'est un peu in microcosme de la réalité, les gens vont par exemple si tu vois quelqu'un qui est différent de toi en apparence t'auras toujours du mal même si c'est méchant à dire à aller vers cette personne par ce que tu auras des préjugés même si tu as pas envie tu vois. et le fait que mon avatar était drôle c'était une tête d'œuf littéralement je pense que les gens ont dû se marrer en me voyant et oui ça ouvre la conversation certainement.

141 E d'accord et maintenant la question un peu inverse sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que t'as été influencé par les avatars des autres pour aller leur parler

142 P4 euh alors je dirai quand même entre 1.5 et 2. je, ma personnalité dans la réalité virtuelle n'a pas changé de celle de la vraie vie je suis pas une personne qui regarde l'apparence des gens pour les aimer ou pour aller vers eux c'est pas quelque chose qui impacte sur moi vraiment.

143 E d'accord

144 P4 je suis pas je juge pas par l'apparence je suis pas comme ça. dans la vraie vie j'ai besoin de converser avec la personne pour la connaître c'est pour ça d'ailleurs que dans le bar en fait j'ai pas eu peur d'aller vers pratiquement tout le monde que ce soit la personne qui a twerké ou la personne qui ne disait rien ou le barman, connaître tout le monde demande d'aller au-delà des apparences même si ça sert.

145 E du coup prochaine question sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que tu penses que les avatars ont été un peu dans les sujets de conversation, utilisés comme sujet de conversation. la question des avatars tout ça.

146 P4 est-ce que tu peux reformuler par ce que j'ai pas compris.

147 E sur une échelle de 1 à 5 combien est ce que tu penses que, de ton expérience que t'as vécue, l'avatar peut être une source de conversation un sujet de conversation.

148 P4 ah je dirais entre 4 et 5 par ce que c'est la première chose qui est arrivée quand je suis arrivée dans le bar on m'a dit « are you edible » donc automatiquement ça avait avoir avec mon avatar. c'est vraiment quelque chose qui peut impacter les gens et très vite en fait. je disais moi je suis peut-être pas quelqu'un qui se base sur l'apparence mais globalement c'est pas le cas de tout le monde, les gens ont besoin de se poser des questions et c'est naturel je pense de se dire pourquoi tel ou tel personne a pris cet avatar et pas un autre ou s'écriais quelle est la personnalité qui se reflète à travers cet avatar, non vraiment 4 ou 5

149 E d'accord, et la dernière question que j'ai c'est sur une échelle de 1 à 5 combien tu penses que l'utilisation des avatars a été un facteur dans la réduction de l'anxiété ou de la peur de conversation.

150 P4 oh pour mon cas 5 et si je pouvais mettre plus ce sera plus, le fait d'avoir eu des avatars à comment on dit éviter une partie de la réalité par ce que comme je t'avais expliqué si je devais moi reproduire ça dans la vie réelle je n'aurai pas le courage d'aller vers les gens et le fait que ce soit des avatars amusants ou les gens osent exposer leurs différences ou leurs idéologies de la différence bah non ça me permet moi de me lâcher et de dire que je peux m'intégrer autant que les autres, c'est pas quelque chose qui arrive dans la vraie vie.

151 E merci beaucoup d'avoir répondu à toutes ces questions

152 P4 de rien merci à toi.

Transcription de l'entretien effectué avec P5

P5 : Participant 5

E : Enquêteur (moi-même)

1 E ok super du coup je crois que ça a commencé à enregistrer et du coup j'vais juste vous poser quelques questions et après je vais vous repasser un peu la vidéo que vous avez de ce que vous avez fait en réalité virtuelle et vous pouvez commenter vraiment tout ce que vous voulez, tout ce qui vous passe par la tête.

2 P5 d'accord ok

3 E super fin merci, alors du coup euh premièrement est ce que vous pouvez juste me dire votre nom votre âge et vos études

4 P5 alors oui euh j'm'appelle XXX j'ai 20 ans bientôt 21 et euh je suis en du coup j'suis en deuxième année de LEA j'ai validé du coup ma deuxième année là j'ai appris par ce qu'on a eu les résultats y'a pas longtemps et là je suis en route pour une troisième année. j'avais déjà fait comment dire une année de droit euh et ehm voilà j'avais pas eu les résultats qui m'ont permis de valider cette année du coup je me suis réorienté vers la LEA et je pense que j'ai trouvé ma voie vue que j'ai validé les deux années voilà.

5 E ok super et au niveau des langues euh quelles sont votre L1 et vos autres langues parlées

6 P5 oui alors du coup j'ai 3 langues. en L1 donc j'ai anglais en L2 j'ai espagnol et en L3 la langue que j'ai choisie c'est allemand.

7 E ok est vous pratiques ces langues depuis longtemps ?

8 P5 bah l'anglais oui ehm je le pratique on va dire depuis la fin de la petite école voilà jusqu'à aujourd'hui, l'espagnol je le pratique depuis le collège et l'allemand c'est la langue que j'ai débuté en fait cette année, fin la première année de LEA en L1 de LEA

9 E d'accord alors du coup maintenant je vais vous poser des questions autour de la vr en général du coup est ce que c'était votre première expérience ou est-ce que vous en avez déjà fait avant ?

10 P5 alors pour la VR très sincèrement j'ai ma seule expérience via la VR c'était dans le magasin je me souviens plus très bien ça devait être en Allemagne dans un espèce de truc alors je me souviens plus du nom du magasin comment ça s'appelait mais c'était un peu l'équivalent de la Fnac chez nous y'avais une démonstration d'un objet de VR alors c'était pas totalement le casque qu'on avait c'était plus un casque PlayStation il me semble et y'avais un jeu qui permettait de voilà de voir un peu ce qu'était la VR c'était y'a un ou deux ans quelque chose comme ça en Allemagne voilà et c'est tout sinon c'est ma seule expérience de VR mais ça m'a toujours intéressé.

11 E d'accord, et est-ce que vous avez déjà entendu de la plateforme qu'on avait utilisé, VRChat ?

12 P5 euh alors non non franchement c'était la première fois non j'en avais jamais entendu parler

13 E d'accord et est-ce que vous avez un peu des préconceptions sur l'utilisation de cette plateforme, des choses qui vous sont passées par la tête, des préconceptions dessus ?

14 P5 bah je me suis dit que c'est à la fois curieux par ce que c'est comment dire c'est comment c'est c'est c'est un peu une nouvelle fenêtre sur l'avenir qui s'ouvre c'est assez intéressant de voir ça mais à la fois y'a les aspects positifs mais aussi négatifs le fait bah c'est un peu un monde virtuel qui a peut-être ses limites je veux dire ça remplacera jamais les contacts avec les humains et tout mais ça peut avoir certains avantages notamment bah peut-être on l'a vu avec le contexte de pandémie, vous m'expliquiez qu'il y avait pas mal de gens qui se connectaient pour X ou Y événement et ça peut être une alternative mais pas qqch qui va remplacer complètement certaines choses quoi.

15 E oui et au niveau des avatars est ce que vous en avez déjà utilisé du coup ?

16 P5 alors euh des avatars bah c'est-à-dire qu'il m'arrive parfois de jouer à des jeux vidéo donc on peut dire c'est des avatars mais je pense que avatar dans le sens de VR non j'ai jamais utilisé

17 E non non dans n'importe quel sens

18 P5 ah oui bah oui du coup par ce que dans les jeux vidéo y'a parfois on crée des avatars donc je pense que oui oui du coup j'ai déjà utilisé des avatars effectivement

19 E oui du coup c'est souvent sous forme 3D ou c'est des avatars 2D

20 P5 euh moi c'est plutôt 3D

21 E d'accord

22 P5 oui

23 E et est-ce que vous pouvez me donner quelques exemples ?

24 P5 bah je me souviens avoir joué au jeu Skyrim ou au début par exemple il demande de créer un avatar voilà ça donne un avatar en 3d ou je me souviens aussi du jeu Mass Effect il me semble c'était le troisième oui c'était le troisième là pareil on a des avatars à créer et le jeu Fallout aussi, le 4

25 E d'accord, et vous décrivez ces avatars en étant plutôt réalistes ou plutôt fantaisistes ?

26 P5 non voilà là pour les cas que j'ai cités c'était plutôt fantaisiste vu que les mondes étaient assez éloignés, même Fallout peut être on peut dire que c'était quelque chose plus ancré dans la réalité, c'est un monde post apocalyptique mais c'est quand même assez fantaisiste quand même

27 E ouais d'accord mais les personnages en soit ils sont plutôt humanoïdes quand même

28 P5 oui oui oui c'est sûr

29 E d'accord du coup je vais essayer de lancer la vidéo en partage d'écran avec le son faudrait me dire si ça marche du coup, vous entendez bien le son ?

30 P5 oui oui oui là j'entends

31 E donc là je vous laisse juste commenter n'importe quoi et vous laissez regarder du coup

32 P5 d'accord. c'est très ergonomique quand même c'est assez bien fait on a tout de suite une bonne prise en main de de ça de l'interface

33 E au niveau des interfaces ouais

34 P5 je trouve que c'est plutôt bien organisé

35 E oui

36 P5 c'est enfin après moi je pense peut-être que si j'avais l'habitude peut-être vis à vis de tout ce qui est vidéoludique mais c'est vrai que c'est assez tout de suite on a nos marques en fait ouais c'est un montage

37 E et là- pardon allez y

38 P5 je disais que visuellement c'était assez attrayant aussi le jeu fin le design était pas mal la petite pièce et-

39 E est ce que là avoir ces petits temps de chargement ça vous un peu retiré de l'immersion où ça a été

40 P5 bah disons que si on a pas c'est toujours mieux mais bon ça va on peut passer on peut passer mais comment dire oui c'est sûr que c'est mieux quand il y en a pas quoi mais je pense que de toute façon tout ce qui touche on va dire aux réseaux sociaux médias sociaux on va dire en réalité virtuelle le jeu vidéo tout ce qui est le divertissement vidéoludique tend à ça il y a énormément de technologie qui du coup tendent à réduire de plus en plus les temps de chargement pour justement permettre une meilleure immersion donc là-dessus je me fais pas trop de soucis le SSD tout ça ça vraiment ça permet de fluidifier l'immersion quoi

41 E oui

42 P5 donc là c'était là, comment, c'était la salle où comment, ou on choisissait les avatars

43 E est-ce que vous reconnaissez un peu des personnages que vous voyez là

44 P5 oui bah bah le fameux Ironman effectivement devant moi je reconnaissais il y a la fille du dernier Resident Evil là qui est passé genre je reconnais un petit peu et bah puis le crocodile aussi qui passe au-dessus là je reconnais aussi un truc par exemple que je savais pas c'est le micro par exemple un truc tout bête je pensais pas que c'était ah bah c'est celui que j'ai choisi le micro je pensais pas que c'était directement intégré et tout cas

45 E ah oui oui oui

46 P5 voilà c'est plus performant

47 E c'est vrai qu'il est-il est bien cachée

48 P5 ouais c'est vraiment pas mal

49 E et là l'avatar que l'avatar que vous avez choisi y avait des raisons spécifiques ou

50 P5 non euh non pas vraiment bah disons je le trouvais rigolo visuellement voilà ça s'arrête là c'est

51 E d'accord c'est un personnage que vous connaissez ou

52 P5 ah non pas du tout je ne saurais pas dire d'où il vient contrairement à certains que j'ai croisés

53 E d'accord moi non plus ducoup c'est pour ça que je demande ouais

54 P5 par exemple je savais pas non plus le côté le miroir. donc le fait qu'on puisse bouger les bras qui vous m'aviez expliqué que certains certaines fins certaines fonctionnalités qui permettent de bouger carrément tous les doigts de manière assez précise

55 E oui c'est impressionnant quand même des fois

56 P5 et puis les maps là je choisis. après je pense que graphiquement ça pourra peut-être évoluer dans le bon sens où ça ça pourra peut-être peut-être plus encore plus fins sur les textures peut-être avec la demande ça pourra peut-être se développer

57 E vous pensez que des graphismes comme ça c'est ça va ça pourrait impacter l'envie de jouer aux personnes

58 P5 disons là c'est déjà pas mal mais je pense que c'est un début parce que il faudra s'améliorer parce que c'est sûr que c'est sûr de bon après c'est pas la même chose mais si on compare avec la production vidéoludique qu'on fait actuellement sur les jeunes générations ps4 et maintenant bah la ps5 sûr que bon hein des graphismes comme ça c'est bien hein mais comment dire c'est mais c'est pas d'un réalisme incroyable mais c'est déjà pas mal non on a quand même l'impression puis surtout avec le casque de VR c'est ce qui renforce l'immersion en fait bon la par exemple je passais à travers les portes là c'en soit forcément les ouvrir après voilà quelque chose qui m'interroge par exemple c'est est ce qu'on arrivera vraiment avoir la sensation toucher des choses ou pas ça c'est quelque chose quand on est dans ce monde de ré- de virtuel par exemple

59 E oui

60 P5 on n'est pas encore là mais ce que je vois par exemple voilà sur la dernière manette de la ps5 qu'ils ont des gâchettes et certaines formes de vibrations qui permettent de vraiment avoir la sensation du monde virtuel dans lequel on joue quoi et ça c'est assez impressionnant

61 E oui

62 P5 avec les gâchettes les vibrations et tout ça c'est vraiment encore une immersion quand en plus enfin renforcer l'immersion

63 E et là ne pas l'avoir est ce que ça vous affecte est ce que ça vous a affecté ?

64 P5 bah c'est à dire que en fait je n'ai jamais testé jeu j'ai su que ça existait mais je n'ai jamais eu la sensation manette en main donc comparer c'est compliqué mais oui je pense que ça si jamais c'est adapté à la VR ce sera un plus forcément ça renforcera l'immersion évidemment. ça c'est sûr mais après oui c'est sûr que oui pour avoir vraiment la sensation c'est compliqué après des fois les gens ils parlaient tous en même temps donc des fois j'arrivais pas savoir trop ce qu'ils disaient mais un nom j'ai compris quand même certains quand même certains trucs c'est sympa mais je pense que des fois il faut y aller avec un groupe d'amis déjà et ensuite voir un peu ce qu'on, avec qui on peut parler

65 E oui

66 P5 il y a des gens de fin de toute horizon

67 E oui c'est sur

68 P5 ah bah là, on a l'impression que les gens ne sont pas réveillés des fois oui qu'ils y vont ils sont un peu fatigués tout après peut-être un des défauts mais ça bon bah c'est malheureusement je pense c'est inhérent à la technologie c'est que ça fait vite mal aux yeux du fait qu'on est on a la vision qui est 100% dans le jeu quoi on n'est pas devant une télévision ou un écran voilà en écran d'ordi où je sais pas quoi donc ouais c'est sûr que là au bout d'une heure j'avais l'impression d'avoir fait je sais pas l'équivalent de 2h 2h30 de consoles par exemple ce qui est ce qui est quand même pas mal

69 E oui c'est une question d'habitude oui mais c'est sûr qu'au début c'est

70 P5 oui je pense je pense que j'avais entendu que certaines personnes ils tenaient un quart d'heure quoi c'était

71 E c'est ça ouais

72 P5 qui sans compter le fait qu'on reste statique avec le casque parce que bon je sais pas s'ils vont inventer encore les des des des sorte de tapis roulant se déplacer en même temps faire dur sur place parce que si on se déplace dans mon avis on se cogne dans le monde et c'est pas vraiment bon

73 E oui

74 P5 ça pourrait être une idée d'inventer vraiment une sorte de tapis roulant qui permettent de se déplacer sans forcément bah soit avec les sticks qui soit j'avais vu aussi on pouvait se téléporter on indiquait une position au loin et paf on y était mais ça pareil je pense que ça alors ça peut peut-être créer des vertiges ou des choses comme ça

75 E possible oui si c'est pas le même type de déplacement que dans la vraie vie quoi

76 P5 je pense qu'en terme d'immersion je pense ça dépend peut-être des jeux mais le côté comment côté téléportation j'suis pas vraiment super fan je pense que c'est quand même la limite d'utiliser les sticks que téléporter sa fin ça fait un peu haché la manière de se déplacer en téléportation et puis là on peut changer comme on veut on a une carte comme au restaurant en fait c'est un peu un resto

77 E ouais c'est un peu ça

78 P5 on choisit puis c'est bien d'avoir comment les petites après c'était je pense est obligatoire mais les petites projections bleues la pour pour être sûr de sur quoi on clique quoi des fois ça peut être de passer quinze minutes dans les menus

79 E oui

80 P5 parce qu'il y a certains jeux quand même je dis ça parce que certains jeux c'est pas toujours clair quand même on arrive dans des interfaces des fois vous avez plein de boutons plein de trucs vous me dites à quoi ça sert que pour quoi il y a ça pourquoi je dois mettre ça là fin c'est souvent dans le lait dans les jeux RPG il y a pas mal ça et là j'ai trouvé qu'il y'avait pas du tout difficulté on comprenait tout de suite ou on voulait en venir quoi

81 E tant mieux oui, ducoup là c'est la tentative d'aller dans un salon mais je crois que là il y a eu des problèmes techniques il me semble

82 P5 oui bah oui après après voilà c'est aussi un comment des fois c'est la limite est-ce qu'on a une bonne connexion pour le faire ouais c'est sûr que c'est compliqué il y a des fois des jeux mêmes en ligne quand vous n'avez pas une bonne connexion vous laggez vous avez-vous avez des bugs et tout c'est sûr que bon c'est ça ça renforce pas immersion ça c'est ça c'est clair mais bon ça se pense pas que ce soit un problème inhérent au jeu ou à la technologie c'est plus un bar c'est plus votre conception de la technologie de chez vous qui vous permet pas forcément d'avoir accès à certaines choses quoi ça c'est toujours pénible quoi

83 E je sais pas si on passe au prochain monde ou si on peut peut-être écouter ce qui est en train d'être dit là sinon. ducoup là c'est la première déconnexion qui'l y a eu, j'crois qu'il y en a eu plusieurs des déconnexions là

84 P5 tous les petits couacs mais bon ça peut ça peut arriver

85 E oui oui toujours

86 P5 après faut pas que ça arrive trop souvent parce que des fois bon moi je souhaitais par exemple qui avait un jeu très attendu y avait un ami à moi qui avait acheté le jeu Cyberpunk 2077 alors bon c'est un jeu vidéo c'est un petit peu différent c'était il ne proposait pas de toute façon l'option de VR de ce que je sais peut-être qu'il l'a proposeront un jour mais c'était le jeu vous le lancez et il n'était pas impossible que le jeu crash et vous demande de recommencer donc je veux dire une fois bon c'est ça reste quand même exceptionnel c'est quand même rare qu'un jeu vous demande voilà d'éteindre votre console et puis de recommencer le jeu mais des fois moi il disait que ça pouvait arriver 5 6 fois pendant une partie je veux dire c'est énorme j'veux dire au bout de 6 fois enfin c'est

87 E surtout quand c'est un produit intéressant j'imagine

88 bah oui c'est ça pis qu'il est censé le jeu est censé être terminé

89 E oui

90 P5 voilà le jeu surtout qu'en plus basse et c'est pas c'est pas non plus donné un jeu neuf c'est 70 voire 80 euros parce que j'ai vu que les nouvelles générations il allait un peu augmenter les prix bon ce que je peux comprendre parce que les jeux de toute façon sont plus en plus cher à produire ils demandent de plus en plus de moyens aujourd'hui c'est quasiment hollywoodien un jeu vidéo ans à des sorties dignes de films et tout donc voilà c'est sûr que bon ils sont obligés de reporter les coûts qu'ils ont sur les ventes de jeux mais je veux dire quand vous payez un jeu à la sortie après évidemment c'est tout ce que si on attend un peu le prix des jeux baisse très rapidement mais quand même dire si on paye quelque chose de neuf on s'attend à voir un jeu terminé c'est sûr c'est un peu comme si on allait au cinéma et que certaines scènes d'un film il y avait encore les fonds verts dessus quoi fin que les scènes n'était pas terminée il manquait des incrustations qu'il y avait certaines scènes que les acteurs n'avaient pas le temps de tourner bon après ça existe ça existe des films ou ils sont obligés de couper de des trucs de rusher mais pas de là à ce que le film soit inregardable comme le jeu vidéo l'est, il est injouable c'est quand même particulier et puis des fois il y a des choses je me disais c'est quand même limite parce que non seulement on a acheté un jeu auquel on peut pas jouer parce qu'il y a trop de bugs a trop de problèmes de déconnexion et des fois ils envoient des patchs où il faut payer les patchs dit c'est quand même c'est le monde à l'envers quand même

91 E celui-là au moins il est gratuit donc t'as-

92 P5 oui c'est sûr

93 E après je crois qu'il y a un abonnement mais il offre pas beaucoup c'est juste pour les uns qui veulent soutenir je crois

94 P5 ah oui oui donc là c'est libre de faire ce qu'on veut quoi

95 E oui

96 P5 ouais non mais oui après oui nan mais c'est sur on peut pas non mais là c'est pas on va dire je pense pas que les problème déconnexion ce soit un problème du jeu inhérents aux jeux c'est plus un problème voilà de la connexion extérieure du mat- du matériel et tout et c'est sûr que il y a plein de soucis on va de type couac technique extérieur et là c'est pas inhérent au jeu, là le jeu dans le jeu sur lequel je parlais c'est sûr que bon Cyberpunk 2077 c'est quand même c'est un problème de développement que faut critiquer là vous avez beau avoir une super télé une console en parfait état le jeu il reste injouable

97 E ouais je vais peut-être avancer jusqu'au monde là je pense, celui là

98 P5 y'a un truc je savais pas c'est on peut mettre de la musique enfin j'ai vu des gens qui mettait de la musique et tout ça c'est quelque chose je savais pas qu'il pouvait y avoir ça

99 E ça vous a surpris quand vous avez entendu la musique comme ça ou ?

100 P5 mais après agréablement hein c'est, moi de toute façon j'aime bien la musique fin qui n'aime pas la musique

101 E oui

102 P5 ouais bah voilà au moins une heure c'est bien une heure à une heure une heure et demie c'est bien mais puisque la ça va comment dire le jeu c'est plus comment dire une sorte de réseau social un peu immersif où on peut voir des gens et tout c'est sympa mais j'imagine les jeux on va dire parce que doit avoir des jeux ou des immersions et jeu d'horreur ça devrait aller parce que c'est plus sûr la tension et tout mais je pense que les jeux on va dire un peu bourrin du style FPS c'est tout ça que quand il y a plein d'action qui vous arrive à la figure comme ça ça doit vite être un peu fatigant pour les yeux quand même je pense

103 E oui surtout quand c'est des choses qui sont proches du visage

104 P5 oui voilà après ça doit être très immersif j'imagine ça j'ai jamais essayé mais j'aimerais bien mais c'est vrai que oui vous devez courir vous êtes toujours en mouvement si vous arrive vous avez plein de trucs qui vous arrive tout le temps et les jeux d'horreur c'est plus en montagnes russes vous avez un moment où ça voilà vous avez une tension vous marcher lentement puis c'est sur la fin ou voilà vous avez l'explosion un peu le moment où vous courez mais les FPS c'est souvent c'est des gros ça n'arrête pas

105 E et après peut être que c'est adapté pour être trop non plus je sais pas

106 P5 ouais j'avais vu alors après je sais pas si c'est forcément un bon exemple un des derniers jeux qui a proposé vraiment de développer la réalité virtuelle comment de pousser les développements à créer des jeux plus ambitieux encore que ce qu'ils faisait sur réalité virtuelle pas seulement des petites expériences de on va dire 10 15 20 minutes une demi-heure max c'était comment dire Half-Life Alyx quelque chose comme ça on qu'annonçait comme Half-Life 3 est en fait qui était une expérience de réalité virtuelle et qui c'est vrai que quand on regarde c'est assez bluffant quoi là là pour le coup on a un vrai jeu qui à comment dire une vraie histoire vraiment là on est immergé dans un monde c'est pas une sorte de voilà de réseau social un peu comme comment interactif ça m'a fait penser au film Ready Player One ce truc

107 E du coup, là on arrive dans ce nouveau monde et vous arrivez à parler à quelqu'un là du coup

108 P5 oui bah oui du coup je sais que c'était une personne qui venait du Canada on a parlé un peu c'est sympa et tout et le le fait qu'on voit on voit pas le visage sur une personne ça c'est rigolo on parle à un avatar

109 E est c'est un avatar que vous reconnaissez là du coup

110 P5 oui bah oui c'est ce Jack fin l'étrange Noël de Monsieur Jack c'était un film que qui m'a un peu traumatisé quand j'étais petit mais j'aime toujours autant c'est vrai que c'est un super film donc oui des fois c'est marrant on voit des avatars fin qu'on reconnaît de la pop culture en quelque sorte celui là

111 E vous pensez que ça a un impacté un peu votre envie d'aller parler à la personne là ?

112 P5 oh oui un peu je pense effectivement, après je ne suis pas tombé sur un Français

113 E pardon ?

114 P5 je ne suis pas tombé sur un Français

115 E après on a été sur des salons en anglais la du coup y a des salons français aussi oui

116 P5 ah d'accord ok c'est pour ça on. peut vraiment se déplacer monter sur les trucs et je sais pas c'est quoi l'espèce de boule qui arrive je sais pas si c'est un bug ou pas mais sur le côté y'a un moment y'a un truc des fois ça arrive

117 E je crois que c'est un avatar géant de quelqu'un qui s'amuse

118 P5 ah peut être

119 E et qui casse un peu les-le jeu

120 P5 oui ah c'est c'est peut être ça ouais

121 E y'en a de vraiment toutes les tailles et parfois les géants comme ça ils peuvent impacter un peu le jeu comme ça

122 P5 mais question est ce que dans ce jeu gratuit là-dedans est ce qu'on peut créer vraiment son avatar de toute pièce et pas juste le choisir comme on a fait

123 E oui il y a certaines personnes qu'ils le font qui qui savent comment faire et qui créent vraiment à partir de rien et il y a aussi les gens qui peuvent télécharger des fichiers de n'importe quel jeu ou vraiment il n'y a pas trop de limites dessus

124 P5 c'est vrai que lui une fois les jeux des mods et des customisations c'est possible mais après après des fois comment dire informatiquement c'est un peu complexe fin il faut savoir comment faire

125 E oui faut avoir des compétences ou où l'argent pour commissionner quelqu'un pour le faire aussi

126 P5 après moi j'ai toujours peur de on sait jamais par ce que des fois quand on fait des trucs comme ça ou en espèces entre guillemets quelques violents mais on craque un peu le jeu des fois je me suis dit des fois est-ce qu'on abimerait pas un peu la console a à foutre des trucs un peu dedans je sais pas c'est possible

127 E non là je pense que là c'est juste des petits fichiers ça va pas prendre beaucoup de place je pense

128 P5 ouais bah alors ça-

129 E attends là tu parles de son avatar tu parles du film en question je crois

130 P5 oui bah je parlais du film

131 E donc là son choix d'avatar à un peu généré cette conversation on pourrait dire

132 P5 oui bah oui en quelques sortes après je sais pas si c'est toujours ça voilà moi j'aime bien dire ce qui est pop culture et tout mais je sais pas si des personnes sont forcément enfin savent vraiment est ce qu'ils ont choisie ou est-ce qu'ils ont choisi ça parce que personnage est cool enfin que c'est juste par un pur aspect visuel comme un peu moi quoi avec mon j'ai choisi ce que je trouvais un peu marrant visuellement mais je ne sais pas si ça vraiment y'a pas plus que ça quoi s'est un peu superficiel là il y avait des gens je pense pas les gens par exemple qui moddaient qui font des comment qui customisent vraiment leur personnage là pour le coup il y a quand même un choix limite artistique quoi quelque part

133 E oui oui c'est sûr. donc là y'a ces autres personnes qui arrivent sur le côté ça vous a perturbés où

134 P5 non pas vraiment bah ils ont le droit de parler après des fois je comprenais pas trop leurs délires et il se mettent à danser ou je sais pas quoi après mais du coup il bouge avec son casque pour danser ou c'est des boutons je ne sais pas

135 E c'est des animations

136 P5 oui je pense des animations parce que là il vient de faire une roulade je pense qu'il l'a pas fait en vrai la roulade

137 E non non je pense pas

138 P5 oui c'est ça c'est des animations bah un peu comme dans Fortnite y'a des animations des-

139 E ça c'est ouais

140 P5 ça c'est fou quand même il y a on est dans un écran et y'a un écran dans l'écran alors ça quand même c'est regarder un film ici alors qu'on est- c'est un peu Inception quoi on gravite de réalités on à la fin je l'ai revu récemment d'ailleurs le seul sac bon il faut suivre un faut vraiment suivre alors est ce que dans quelle réalité il sont puis ils franchissent c'est des paliers en fait est là on est dans le premier palier et si on allume la télé en sera dans le deuxième palier. il fallait appuyer... ça s'est plutôt bien c'est le fait qu'on ait des portes et il faut appuyer et tout

141 E oui c'était pas pareil que les autres portes

142 P5 oui c'est sur bah puis là on peut se voir et où enfin c'est c'est assez bizarre d'ailleurs ça un miroir dans une piscine comme ça qu'on allume ils font coucou et tout ça c'est assez marrant

143 E c'était quelqu'un qui avait pas trop envie de parler c'est ça

144 P5 ouais bah je sais pas il m'a fait coucou puis après il a commencé à mettre de la musique et danser et donc puis là ils s'amusaient avec les crayons là je sais pas à quoi j'avais essayé d'en prendre un mais j'ai pas réussi fin je l'ai lâché

145 E là du coup c'était la fin

146 P5 ouais

147 E du coup votre expérience au général vous la décrirez et comment pour ce petit atelier

148 P5 bon comme on dit c'était c'était bien sympa ça m'a permis de nous voir un peu qu'est-ce que permettait la la réalité virtuelle je connaissais pas du tout donc ça m'a vraiment intéressé c'était assez intéressant, enrichissant

149 E et au niveau des avatars est ce que vous pouvez rappeler vite fait que l'avatar vous avez choisi et ceux que vous avez pu reconnaître ou voir dans le monde

150 P5 alors j'ai choisi un espèce de alors je n'arriverais pas la nommer par le nom je sais pas ce qu'il en a mais c'était une espèce de chèvre avec un costume un peu une espèce de grande robe fin une espèce de grandes robe comme ça avec des espèces de de plumes derrière elle enfin ça faisait un peu costumes limite moyenâgeux comme ça c'était assez rigolo et puis avec une tête de bouc et sinon bah les personnages que j'ai reconnu il ya Edward aux mains d'argent il y a eu Ironman, Lady je sais plus quoi la méchante une des méchantes de Resident Evil Village il y avait des animaux un hibou alors il me semble que le crocodile qu'on a eu au début c'était c'est un méchant dans je ne sais plus si c'est pas Mario mais ça doit être Sonic ou un truc comme ça enfin un jeu un peu de plateforme comme ça, il me semble qu'il y a un méchant et qui est un peu en crocodile comme ça puis sinon bah voilà ça c'est un peu ça à peu près ce que j'ai reconnu quoi Mario enfin voilà Mario Luigi quoi les classiques

151 E oui, et maintenant je vais vous poser quelques petites questions sur une échelle de 1 à 5 du coup vous me direz sur le numéro sur l'échelle avec une petite justification du coup la première question c'est par rapport à votre avatar c'est combien est-ce que vous pensez que votre avatar a influencé les autres pour venir vous parler de ce que vous avez pu voir aussi de ce que juste vous pensez hypothétiquement

152 P5 oh je dirais euh on va dire 3 parce que c'est plus on va dire nous qui engagerions le dialogue après forcément je pense que voilà l'avatar fait quand même donc je mets je mets trois mais c'est aussi ce qu'on ce qu'on dit donc trois ça me paraît bien

153 E d'accord oui et l'autre question c'est un peu l'inverse c'est combien ce que vous pensez que l'avatar des autres vous a influencés à aller voir des gens ou parler à des gens encore de 1 à 5

154 P5 je dirais 4 moi parce que comment dire comme comme je découvre le jeu peut-être d'une manière entre guillemets naïve et tous que voilà je je je découvre un peu les fonctionnalités du jeu j'ai peut-être eu tendance à aller voir des avatars attrayant à l'oeil et des fois des avatars qui me rappelaient des choses que j'avais déjà vu dans le monde réel donc effectivement ça a pu quand même influencer et puis après évidemment ce qui a influencé c'est qui ce qu'ils pouvait me raconter voilà d'où ils venaient et tout donc il y a quand même un point pour on va dire la conversation quoi

155 E d'accord oui et sur une échelle de 1 à 5 combien est-ce que vous pensez que les avatars ou avec choix d'avatar des personnes peuvent être la source ou le sujet de conversations même

156 P5 bah le problème c'est que j'ai pas beaucoup d'expérience avec ces jeux là on va dire 3 parce que moi effectivement ça a été un petit peu un sujet de conversation parce que je débutais mais je pense que les gens qui vont fréquemment bon au bout d'un moment ils savent très bien que les gens qui choisissent c'est pas forcément pour qu'on parle de leur avatar c'est plus voilà pour on va dire parler à des gens concret enfin je pense c'est plus quand on débute on va dire comme moi donc je pense qu'au début c'est un sujet de conversation je pense et après on commence à parler de vrais sujets voilà de culture ou de politiques moi je sais pas voilà des sujets

157 E d'accord oui et la dernière question par rapport c'est sur une échelle de 1 à 5 encore euh combien est-ce que vous pensez qu'utiliser cet avatar a pu un peu réduire une certaine anxiété au niveau de parler dans une autre langue

158 P5 alors pour moi je mets je mets 1 sur 5 parce que j'ai jamais jamais été timide on va dire je pense que c'est votre question vis-à-vis de ça fin pour parler en langue étrangère après des fois les mots me viennent pas et tout mais disons j'ai jamais on va dire oui j'ai jamais hésité à parler à d'autres personnes en langue étrangère ce que j'ai déjà fait par exemple un séjour aux Etats-Unis à Los Angeles dans une famille qui parlait à 100% anglais américains quoi toutes américaines du coup j'ai pu les tous les jours puis même dans l'école où j'étais il y avait des gens qui parlaient que anglais j'ai bien dû leur parler pour m'intégrer et où donc là-dessus j'ai pas de problème que ce soit en vrai ou avec un avatar

159 E d'accord oui mais du coup pour d'autres personnes vous pensez que ça peut être une réduction d'anxiété si c'est des gens qui ont peut-être moins d'expérience au moins de confiance

160 P5 ah bah dans ce cas oui ouais je pense que bah oui c'est le fait de ne pas être devant une personne dans le dans le sens où oui bah vous êtes derrière un écran quelque part donc oui je pense que ça résout l'anxiété fin si y'a des personnes timides oui comme ça on vous voit pas le langage corporel si jamais une personne on va dire n'arrive pas à trouver ses mots se dire bah oui j'ai genre l'air bête si je ne sais pas quoi lui répondre et tout oui devant devant l'écran ça désinhibe un peu quelque part

161 E d'accord oui

162 P5 après c'est encore autre chose par exemple sur les cours en distanciel pour je me posais la question mais je pense que c'est c'est autre chose encore ça n'est

163 E les cours dans une autre langue du coup ?

164 P5 oui bah par exemple les cours qu'on a en LEA comme on les a fait quasiment tous en distanciel les gens étaient derrière un ordi et j'me suis dit peut être que les gens vont y'en a certains qui en cours quand ils sont en présentiel ont peut-être on va dire sont timides pour participer par ce que ils se disent ah bah peut être que je vais pas donner la bonne réponse et tout et peut être que derrière un ordi on a qu'un micro peut être qu'on met pas forcément la caméra pour des questions de caméra des fois ils sont peut-être plus enclins à parler plus facilement du fait qu'ils soient derrière un ordi.

165 E d'accord oui bon bah c'était la dernière question merci beaucoup en tout cas

166 P5 ah bah de rien