



LES JEUX SÉRIEUX EN CLASSE DE FLE

Bilan et perspectives

FRANCESCO GABRIELE
Università degli Studi di Bari Aldo Moro
francesco.gabriele1@uniba.it

Abstract

(FR) L'intégration des jeux vidéo en classe de langue a connu une évolution remarquable. Les jeux d'apprentissage, des jeux vidéo conçus principalement à des fins éducatives, se sont imposés comme une tendance dominante. Cette contribution vise à dresser un bilan des dispositifs relatifs à la didactique du FLE disponibles sur le marché, afin d'aboutir à un repositionnement de l'emploi de ces outils en classe de langue et de leur potentiel pédagogique.

MOTS-CLÉS : didactique ; FLE ; nouvelles technologies ; gamification ; jeux sérieux.

(EN) The integration of video games into foreign language teaching has been evolving in various forms throughout time. Today, serious/learning games — that is, video games designed mainly for educational purposes — is a major trend. The aim of this contribution is to offer a list of the available devices for the didactics of French as a foreign language, in order to guide perspectives on their application.

KEYWORDS: education; French as a Foreign Language; new technologies; gamification; serious games.

1. Introduction

Depuis quelques décennies, les méthodes d'enseignement évoluent vers un modèle centré sur l'apprenant, où ce dernier devient acteur de son apprentissage et non simple récepteur d'informations. En privilégiant un apprentissage basé sur les compétences, ce modèle s'inscrit dans un contexte pédagogique où les technologies numériques et les pratiques associées jouent un rôle décisif dans l'expérience éducative des jeunes. Dans ce cadre, l'emploi des jeux sérieux éducatifs s'est également imposé. Ces jeux vidéo, dont l'objectif dépasse le simple divertissement des utilisateurs pour intégrer une finalité « sérieuse », ont connu une diffusion croissante. Ce phénomène s'explique, d'une part, par le développement des technologies numériques, qui a permis la conception de jeux sérieux toujours plus sophistiqués, et, d'autre part, par la reconnaissance croissante du jeu vidéo comme outil pédagogique au cours des dernières décennies.



Dans le domaine de l'apprentissage des langues, les jeux sérieux peuvent offrir de nombreux bénéfices. Cependant, aujourd'hui, il demeure difficile de trouver des exemples de jeux sérieux de qualité spécifiquement conçus pour le FLE qui soient véritablement des jeux vidéo, et non des substituts tels que les jeux d'évasion, les logiciels ludoéducatifs ou d'autres ressources numériques similaires. En revanche, ces dernières années ont vu une augmentation significative de jeux vidéo axés sur l'apprentissage des langues sur des plateformes de distribution de jeux vidéo célèbres comme Steam, et qui ont rencontré un succès modéré.

Dans ce contexte, cette contribution se propose d'examiner certains exemples de jeux vidéo dédiés à l'apprentissage des langues disponibles sur Steam, afin d'en analyser les caractéristiques et d'évaluer leurs opportunités d'apprentissage linguistique : dans quelle mesure ces dispositifs pourraient-ils répondre aux besoins spécifiques des apprenants de FLE ? Quels sont les critères à privilégier pour qu'un jeu sérieux conçu pour l'apprentissage linguistique conserve à la fois son caractère ludique et son efficacité pédagogique ?

À partir de ces questions, chercheurs, enseignants, ingénieurs éducatifs s'engagent pour mettre au point des dispositifs de plus en plus efficaces et adaptés en classe de FLE.

2. Les jeux sérieux dans l'apprentissage des langues

2.1. Une réflexion préalable autour des définitions

Dans le cadre de l'apprentissage linguistique, des pratiques ludiques telles que jeux, simulations et jeux de rôle ont progressivement trouvé leur place dans les dernières décennies (Schmoll 2016). Aujourd'hui, l'intégration des jeux vidéo dans l'enseignement des langues étrangères s'articule autour de plusieurs modalités que Schmoll (2017) catégorise sur un *continuum* allant de la « mise en forme éducative » plus sérieuse jusqu'à des approches davantage orientées vers la dimension ludique. Dans cet ordre, cette spécialiste distingue successivement les simulations éducatives, les logiciels ludoéducatifs, la *gamification*, les jeux sérieux ou *learning games*, et enfin le *serious gaming*.

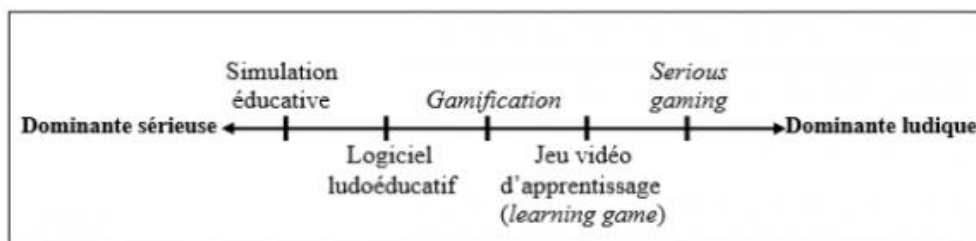


Figure 1.

Le continuum des modalités d'emploi ludoéducatif liées au jeu vidéo, proposé par Schmoll (2017).

Notre réflexion s'attache à analyser les jeux sérieux, définis par Alvarez *et al.* (2016 : 17) comme suit :

Un dispositif numérique ou non, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects utilitaires (« serious ») tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non (« game »). Une telle association vise une activité ou un marché s'écartant du seul divertissement. Cette définition peut être résumée par la mise en relation suivante : **serious game = scénario utilitaire + jeu (vidéo)**.

Bien que cette définition soit l'une des plus couramment utilisées dans la littérature, une précision est opportune. Par « jeu sérieux », nous désignons non pas tout jeu à finalité sérieuse, mais exclusivement des jeux basés sur une matrice vidéoludique, c'est-à-dire des logiciels issus directement du jeu vidéo.

Cette approche se distingue de la définition susmentionnée, qui englobe également des « ressorts ludiques issus du jeu, vidéoludique ou non » ainsi que des dispositifs non numériques¹. Notre analyse ne prend pas en compte dès lors certaines catégories de jeux qui ne relèvent pas des jeux sérieux dans leur acception originelle. Cela inclut, par exemple, les jeux d'évasion, certains jeux numériques éducatifs, ou encore les jeux traditionnels intégrant des éléments pédagogiques. Ces jeux, bien qu'ils soient néanmoins très efficaces dans leur contexte d'emploi, ne partagent pas les caractéristiques spécifiques du jeu vidéo. Afin de préciser davantage notre position, nous proposons ici l'une des premières définitions des jeux sérieux (Alvarez 2007 : 25), une définition que nous estimons mieux adaptée aux objectifs de cette étude :

Nous entendons par *serious game*, une application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (*Serious*) [...] avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (*Game*). Un *serious game* résulte ainsi pour nous de l'intégration d'un scénario pédagogique avec un jeu vidéo.

Le potentiel éducatif des jeux sérieux réside précisément dans l'intégration de ce scénario pédagogique dans un jeu vidéo à part entière, permettant de conjuguer les objectifs didactiques avec les mécanismes ludiques. Un scénario pédagogique peut être considéré comme le produit d'un processus de conception d'une activité d'apprentissage, réalisé dans un cadre temporel défini et aboutissant à sa mise en œuvre effective (Daele *et al.*, 2002 : 5-6). Il regroupe l'ensemble des objectifs, la planification des activités, la répartition du temps, les outils et les ressources pédagogiques, la description des tâches assignées aux apprenants ainsi que les modalités d'évaluation, le tout élaboré en s'adaptant aux caractéristiques du public cible.

La conception d'un jeu sérieux entraîne ainsi nécessairement la mise en œuvre d'un processus reposant sur deux paradigmes : les théories pédagogiques et les théories du *game design* (Mandart 2013 : 39). Il s'agit d'une alchimie indispensable à l'efficacité du logiciel, dont la conception doit « réunir des pédagogues ainsi que des designers de jeu [...] pour s'assurer en permanence du résultat de cette alchimie » (Mandart 2013 : 40). Si cette collaboration fait défaut, il existe un risque de développer soit un jeu sérieux trop ludique, donc inefficace sur le plan pédagogique, soit un jeu insuffisamment ludique, rendant l'expérience insatisfaisante pour les apprenants/joueurs (Schmoll 2016). La matrice vidéoludique constitue donc à tout moment un élément central de cette dynamique.

2.2. Les jeux sérieux : quels atouts ?

L'emploi des jeux sérieux dans l'apprentissage linguistique peut offrir une palette de bénéfices significatifs, largement documentés par une vaste littérature (Lombardi 2014, Schmoll 2016, Reinders 2017, Casañ-Pitarch 2018, Li *et al.* 2019, Acquah *et al.* 2020, Li *et al.* 2022, entre autres).

En premier lieu, les jeux sérieux augmentent notablement la motivation intrinsèque des étudiants, ce qui encourage aussi leur participation aux activités ludo-éducatives. Cela est rendu possible grâce à certaines dynamiques spécifiques que Malone (1981 & 1987) identifie comme fondamentales : le défi, la fantaisie, la curiosité et le contrôle. Lorsque ces dynamiques sont présentes, le cadre d'apprentissage devient plus stimulant et engageant pour les apprenants/joueurs, établissant ainsi les bases d'un apprentissage plus profond, durable et spontané.

Deuxièmement, ces jeux créent un environnement d'apprentissage détendu où les erreurs et les échecs sont non seulement tolérés, mais valorisés comme des étapes cruciales de l'apprentissage (Gee 2007). Dans les jeux sérieux, tout comme dans les jeux vidéo traditionnels, l'échec n'est pas perçu

¹ Ce sont les auteurs eux-mêmes qui soulèvent cette question, en affirmant : « Le mot « vidéo » est ici mis entre parenthèses pour indiquer que le support « jeu vidéo » n'est qu'un des possibles même s'il prédomine actuellement dans la sphère du *serious game*. Pour désigner uniquement les *serious games* de nature vidéoludique, on peut employer l'expression de « *serious video game* » [...] » (Alvarez *et al.* 2016 : 17). Cependant, cette expression n'a pas connu autant de diffusion que « *serious game* », ce qui nous oblige à préciser notre position à ce propos.

comme un jugement définitif, mais comme une occasion précieuse d'expérimenter et d'acquérir de nouvelles informations pour dépasser le défi – en l'occurrence, un défi linguistique. Sous cet angle, le jeu sérieux peut se révéler particulièrement pertinent pour créer un espace où même les étudiants les plus anxieux et les moins enclins à communiquer dans une langue étrangère, possédant une faible « willingness to communicate² » (WTC), peuvent s'essayer à une pratique linguistique authentique (Reinders 2014).

Un autre avantage significatif des jeux sérieux réside dans la possibilité d'utiliser la langue « en contexte », c'est-à-dire au sein d'environnements interactifs et immersifs où il devient possible de pratiquer la langue cible de manière étendue, significative et authentique (Godwin-Jones 2014 : 10). De plus, puisque dans les jeux vidéo il est nécessaire de mener à bien des activités, de relever des défis et de franchir des obstacles pour progresser, les apprenants/joueurs sont contraints d'utiliser la langue de manière pragmatique, tant sur le plan réceptif que sur le plan productif, favorisant ainsi une « *action-oriented understanding of L2 learning* » (Zheng 2017 : 346).

Enfin, grâce aux jeux sérieux, l'apprenant/joueur endosse nécessairement un rôle actif dans son processus d'apprentissage linguistique, car l'(inter-)action constitue un élément fondamental dans l'architecture des jeux vidéo. Par leur propre nature, les jeux vidéo sont systématiquement conçus autour de l'action ; c'est par l'action, par l'exploration et l'expérimentation au sein de l'univers du jeu que les joueurs arrivent à comprendre les règles, à saisir le fonctionnement du jeu, ainsi qu'à appréhender les possibilités d'action et, donc, d'apprentissage. Cette caractéristique des jeux vidéo s'intègre parfaitement aux principes de la « perspective actionnelle » et du *learning by doing*, qui mettent en avant l'accomplissement d'actions orientées vers des objectifs spécifiques.

2.3 L'emploi des jeux sérieux dans l'apprentissage/enseignement du FLE au fil du temps

En ce qui concerne plus spécifiquement l'apprentissage du FLE, les initiatives académiques et institutionnelles visant à développer des jeux sérieux conçus spécifiquement pour cet objectif demeurent relativement rares. Parmi les exemples les plus significatifs, on peut citer *Thélème* (2007), un jeu sérieux sous forme d'un jeu en ligne massivement multijoueur (MMORPG³). Dans l'univers de *Thélème*, les joueurs, incarnant leurs avatars, devaient accomplir des quêtes, c'est-à-dire des missions ludiques conçues autour d'objectifs précis, tout en utilisant la langue française comme outil principal.

Les Éonaves (2011), considéré comme l'évolution de *Thélème*, présentait une approche différente. Contrairement à son prédécesseur, qui était destiné à l'apprentissage autonome hors du cadre scolaire, *Les Éonaves* a été spécifiquement conçu pour un usage en classe, pour des apprenants de niveau A2. Dans ce jeu, les joueurs prenaient le rôle d'un étudiant de l'« Université du Futur » chargé de voyager dans le temps pour collecter des informations disparues sur la société et la culture françaises. Ces deux jeux sérieux, développés par la société Almédia en collaboration avec une équipe de l'Université de Strasbourg, ne sont malheureusement plus accessibles depuis 2020, en raison de l'abandon du support de Flash sur les principaux navigateurs web. Toutefois, ils demeurent aujourd'hui des références majeures dans le domaine des jeux sérieux spécifiquement dédiés à l'apprentissage du FLE⁴.

² La « willingness to communicate » (WTC) désigne la disposition d'un apprenant à communiquer et à participer à un discours dans une langue étrangère avec une personne ou des personnes donnée(s) (MacIntyre *et al.* 1998 : 547). Des niveaux élevés de WTC sont associés à de nombreux avantages en termes d'apprentissage linguistique, tels qu'une plus grande fluidité, des compétences linguistiques améliorées et, par conséquent, de meilleures et plus efficaces compétences communicatives générales.

³ Il s'agit d'un genre de jeu vidéo qui permet à un grand nombre de joueurs d'interagir en temps réel dans un univers persistant, simulant diverses dynamiques sociales proches de celles de la vie réelle.

⁴ Pour un approfondissement sur *Thélème* et *Les Éonaves*, veuillez consulter Schmoll (2022), où la spécialiste dresse une analyse très exhaustive de l'expérience de conception, développement et distribution de ces deux jeux sérieux, se penchant particulièrement sur les leçons et les retours de cette démarche.

Un autre exemple notable est *Marville*, un jeu sérieux destiné aux apprenants débutants en français (niveaux A1/A2) où ils incarnent un personnage récemment installé dans une ville fictive. L'objectif principal est de simuler l'environnement et les activités quotidiennes des apprenants/joueurs, en leur offrant un espace ludique où ils peuvent pratiquer la langue dans des contextes familiers et authentiques. Plus récent que les deux précédents (2022), ce jeu sérieux a été développé dans le cadre d'un projet de doctorat mené par Stelene Narainen à l'Université d'Orléans. Selon sa thèse de doctorat (Narainen 2022), qui constitue la dernière documentation disponible à notre connaissance, le projet étant encore à l'état de prototype, n'est pas accessible au public.

Force est de constater un manque de soutien dédié au développement de jeux sérieux pour l'apprentissage du FLE. Plusieurs raisons, ou plutôt « tensions », ont contribué, dans le cas particulier de *Les Éonantes*, à son insuccès commercial. Comme l'affirme Schmoll (2022), ces tensions reflètent néanmoins des problématiques plus larges liées à l'usage des jeux vidéo dans le contexte du FLE :

- des cadres de pensée, surtout en France, opposant fortement jeu et travail, jeu et sérieux, avec une dévalorisation persistante de l'attitude ludique dans le cadre professionnel ;
- une réticence des enseignants, particulièrement en France, envers les méthodes pédagogiques fondées sur le jeu, et encore plus envers les jeux vidéo ;
- un cadre formel de l'enseignement qui impose des contraintes spatio-temporelles rigides : tout doit se dérouler en classe, sous contrôle de l'enseignant, alors que l'apprentissage des langues s'effectue dans des contextes variés, au quotidien, et sans autre évaluation que l'usage pratique.

Ces facteurs, combinés à d'autres contraintes de nature technique, commerciale et financière, expliquent pourquoi les quelques jeux sérieux développés pour le FLE, malgré leur adhésion aux principes d'un apprentissage linguistique ludique et innovant, ont souvent peiné à rivaliser avec les jeux vidéo commerciaux, qui demeurent des références incontournables en termes de qualité⁵. Face aux progrès réalisés par l'industrie vidéoludique au cours des dernières décennies, les jeux sérieux risquent d'être en fait perçus par leur public cible – les étudiants – comme de « faux jeux » où l'aspect sérieux prédomine au détriment d'un gameplay engageant et, par ailleurs, d'un apprentissage linguistique efficace.

À la lumière de ces considérations, s'inspirer davantage des jeux vidéo traditionnels s'avère crucial pour concevoir des jeux sérieux qui allient une qualité pédagogique solide à une expérience ludique immersive et captivante. Un gameplay de haute qualité est un prérequis indispensable pour exploiter pleinement le potentiel d'apprentissage linguistique offert par le médium vidéoludique. Dans cette perspective, il sera profitable d'analyser quelques jeux vidéo à visée d'apprentissage linguistique disponibles sur la plateforme Steam.

3. De la théorie à la pratique : le cas de la plateforme Steam

Steam est une plateforme numérique de distribution de jeux vidéo développée par Valve Corporation qui s'est imposée depuis son lancement, en 2003, comme une référence incontournable dans l'univers du *gaming*. Bien plus qu'un simple magasin en ligne, Steam propose une vaste bibliothèque de jeux couvrant une multitude de genres, des titres AAA⁶ aux créations indépendantes. Avec des millions d'utilisateurs actifs chaque jour, cette plateforme constitue une source privilégiée pour analyser les préférences des joueurs modernes et identifier les grandes tendances du secteur vidéoludique.

⁵ Il s'agit ici d'une qualité avant tout « ludique » et non nécessairement technique, graphique ou artistique, ces dernières n'étant pas toujours des critères indispensables au succès et à l'efficacité d'un jeu vidéo.

⁶ Par l'emploi du terme AAA (prononcé « triple A ») on entend des jeux vidéo disposant de très grandes ressources économiques pour leur développement et promotion. Dans le monde du *gaming*, ils sont souvent opposés aux jeux indépendants (*indie*) qui sont par contre développés par de petites équipes, ou même par des développeurs individuels, avec des moyens économiques très restreints. Cependant, ces contraintes n'ont pas empêché de nombreux jeux indépendants de rencontrer un succès mondial.

Dans le cadre de notre réflexion, il est particulièrement utile de souligner l'émergence, au cours des six dernières années, d'un nombre croissant de jeux vidéo dédiés à l'apprentissage des langues. Le corpus analysé comprend trois exemples représentatifs : *Pierre's Adventures in French*, *Noun Town Language Learning* et *Terra Alia : The Language Discovery RPG*. Bien qu'ils ne soient pas spécifiquement conçus par des équipes spécialisées dans l'enseignement du FLE, l'examen des caractéristiques de ces jeux indépendants permettra non seulement de mieux comprendre leurs mécanismes, mais aussi de proposer des pistes concrètes pour enrichir la conception des jeux sérieux dédiés à l'apprentissage du FLE, tant sur le plan ludique que pédagogique, dans un cadre d'apprentissage plus formel.

3.1 *Pierre's Adventures in French*

*Pierre's Adventures in French*⁷ est un jeu vidéo éducatif développé par Rocket Boy Games et publié en 2022 qui combine des éléments de jeu d'aventure graphique, de puzzle game, de RPG⁸ et de jeu en pointer-cliquer. Le joueur incarne Pierre, un jeune homme chargé de sauver la princesse de son royaume, enlevée par une force maléfique. La narration, simple et linéaire, intègre aussi des éléments fantastiques qui enrichissent l'expérience de jeu.

3.1.1. Mécanismes de jeu et avantages pédagogiques

Le jeu est entièrement traduit et doublé par des locuteurs natifs français, avec une localisation de haute qualité qui garantit une immersion complète et authentique dans la langue cible. Chaque interaction avec les éléments, les lieux et les personnages est prononcée à haute voix et affichée à l'écran, facilitant ainsi l'apprentissage et la mémorisation du vocabulaire. Grâce à la répétition fréquente et à l'association immédiate entre mot, image et prononciation, le joueur acquiert du vocabulaire de manière contextualisée.

Le gameplay est également intuitif, rendant le jeu accessible même aux moins expérimentés. En l'absence de possibilité d'« échouer » ou de mourir, les développeurs ont créé un espace sûr qui permet au joueur de se concentrer sur l'apprentissage linguistique sans stress ni pression. Quatre actions principales sont disponibles : utiliser, regarder, parler et marcher, chacune ayant des interactions spécifiques liées aux éléments et aux personnages du monde du jeu. Le joueur dispose également d'un inventaire pour gérer et utiliser les objets collectés, avec l'option d'en écouter une brève description. Il peut aussi consulter le « journal de quêtes », un journal qui liste les missions actives et permet de suivre les objectifs nécessaires pour avancer dans l'histoire, ce qui permet aux joueurs de mettre à profit les informations et les outils du monde du jeu en langue étrangère. L'accomplissement de ces missions, principalement attribuées par les nombreux PNJ⁹ qui peuplent le monde du jeu, encourage l'exploration de la carte et l'interaction avec les personnages et les environnements, offrant ainsi l'occasion d'apprendre de nouveaux mots, verbes et expressions liés à divers contextes. Par exemple, dans le village initial, on trouve des boutiques, une guilde d'aventuriers et des habitants qui emploient des termes liés à la vie quotidienne ou à des domaines spécifiques. Le jeu propose également la lecture de livres disséminés dans le monde, qui contiennent des informations utiles pour résoudre des énigmes, affronter des ennemis ou simplement pratiquer les compétences relatives à la compréhension écrite. La carte, bien que simple et bidimensionnelle, regorge d'éléments interactifs et de décors variés.

⁷ https://store.steampowered.com/app/1948870/Pierres_Adventures_in_French_Learn_French/

⁸ Pour « role-playing game », ou en français « jeu de rôle vidéoludique ». Il s'agit d'un genre de jeu vidéo inspiré des jeux de rôle traditionnels sur table, dans lequel les joueurs incarnent un personnage dont ils façonnent l'évolution au fil de l'histoire, en personnalisant ses caractéristiques et en participant à des combats ou des quêtes.

⁹ Les PNJ (personnages non-joueurs ou non jouables) sont tous ces personnages qui caractérisent le monde du jeu mais ne peuvent pas être directement contrôlés par le joueur.

Avec une durée estimée entre 10 et 20 heures, en fonction de l'expérience du joueur et du niveau de complétion souhaité, le jeu garantit une expérience assez longue pour progresser dans le parcours d'apprentissage linguistique. Pour les énigmes les plus complexes, les développeurs ont aussi publié un DLC¹⁰ qui inclue un « *hint book* » avec des indices. Sur Steam, ce jeu compte 98% d'évaluations positives.

3.1.2 Limites pédagogiques du jeu

Malgré ses nombreux atouts, ce jeu présente des limites du point de vue pédagogique. L'absence de la langue italienne comme option nécessite au moins un niveau de français basique pour s'orienter. De plus, l'absence de traductions intégrées au jeu, bien qu'elle favorise une expérience plus immersive et authentique, pourrait constituer une barrière notamment pour les débutants, qui risquent d'être contraints de mettre le jeu en pause pour chercher la signification de certain(e)s mots ou expressions.

Le jeu évite volontairement une approche « scolaire », excluant exercices grammaticaux, quiz linguistiques, etc. préférant privilégier l'apprentissage par une exposition naturelle à la langue. Cependant, ce choix entraîne l'impossibilité d'approfondir des aspects tels que la grammaire, la syntaxe ou la conjugaison des verbes dans le cadre du jeu. Pour ces raisons, les développeurs eux-mêmes recommandent de compléter l'expérience de jeu avec des supports pédagogiques supplémentaires pour renforcer ces compétences purement linguistiques.

Le « journal de quêtes », bien qu'utile pour suivre la progression, pourrait également être amélioré en incluant des descriptions plus détaillées des missions. Ces ajouts enrichiraient le contexte narratif et offriraient également des opportunités supplémentaires pour travailler sur des textes plus complexes et pour encourager la lecture.



Figure 2.

Les options de dialogue sélectionnables par le joueur lorsqu'il interagit avec le bûcheron.

3.2. Noun Town Language Learning

*Noun Town Language Learning*¹¹ est un jeu vidéo développé par SUPER HYPER MEGA, publié en 2023. *Noun Town* est un jeu vidéo éducatif situé dans une ville imaginaire qui a perdu ses couleurs. Le joueur a pour mission de redonner vie aux objets et aux lieux de la ville en apprenant les mots associés à chaque élément. Le jeu se concentre principalement sur l'acquisition du vocabulaire, avec

¹⁰ Pour « *downloadable content* », ou en français « contenu téléchargeable additionnel » (CTA).

¹¹ https://store.steampowered.com/app/2313720/Apprendimento_delle_Lingue_di_Noun_Town/

une attention particulière portée aux noms communs (couleurs, chiffres, lieux, etc.) et à certaines expressions utiles (questions simples, indications, etc.).

3.2.1 Mécanismes de jeu et avantages pédagogiques

Le joueur démarre l'aventure en choisissant son personnage. Un tutoriel clair et progressif introduit les principales fonctionnalités, y compris la possibilité de sélectionner la langue maternelle et la langue à apprendre. À tout moment, en outre, le joueur est libre de consulter le « guide du visiteur », une interface où les joueurs peuvent en savoir plus sur toutes les fonctionnalités du jeu. Les environnements du jeu, appelés « espaces d'apprentissage » (*learning spaces*), figurent un grand nombre d'éléments interactifs. Chaque objet peut être débloqué et appris grâce aux « boîtes de noms » (*noun boxes*). Une fois débloqué, l'objet permet au joueur d'écouter sa prononciation et d'enregistrer sa propre voix pour la comparer et d'apprendre son orthographe à travers des exercices de découpage syllabique ou de simple réécriture. L'utilisation combinée de ces approches est particulièrement efficace pour renforcer à la fois les compétences orales et écrites de base au moyen du *feedback* positif ou négatif du jeu. Le « kiosque d'apprentissage » (*learning kiosk*) permet au joueur de réviser les mots appris et de progresser dans la coloration de la ville. Les objets débloqués peuvent être utilisés pour décorer les espaces du jeu ou pour en fabriquer de nouveaux, ce qui augmente le degré de personnalisation de l'expérience de jeu.

D'autres fonctionnalités incluent :

- *Objectifs quotidiens* : il s'agit de petites tâches quotidiennes (par exemple, apprendre 5 mots, interagir avec un PNJ, réviser des mots déjà appris, etc.) qui encouragent une participation régulière de la part des joueurs. Si ces derniers accomplissent ces tâches pendant plusieurs jours consécutifs, ils accumulent des « séries » (*streaks*).
- *Dictionnaire intégré* : il répertorie tous les mots appris, avec la possibilité d'écouter à nouveau leur prononciation, de consulter l'image associée et de vérifier la date d'apprentissage.
- *Interactions avec des PNJ* : le joueur peut apprendre de nouvelles expressions ou poser des questions à travers des dialogues simples avec des PNJ. Les phrases de ces derniers sont accompagnées de traductions pour faciliter la compréhension.
- *Activités et défis supplémentaires* : les joueurs peuvent s'essayer à plusieurs activités, comme la « course d'apprentissage » (*learning race*), un défi qui permet de tester leurs connaissances et d'obtenir des scores de plus en plus élevés. En outre, le jeu demande périodiquement aux joueurs de réviser les mots à des moments précis, optimisés pour la mémorisation, au moyen du « système de répétition espacée »¹² (SRE). Enfin, les joueurs peuvent collecter des pièces d'un robot secret pour apprendre les chiffres ou distribuer dans la carte de jeu des graines colorées pour mémoriser les couleurs.

La démo gratuite¹³ permet d'explorer les fonctionnalités du jeu à travers trois cartes : le dirigeable, le café et l'île. Cette version est idéale pour que les joueurs et les enseignants puissent se familiariser avec le système avant un éventuel achat. De plus, une version en réalité virtuelle (*Noun Town Language Learning VR*) est disponible. Elle offre un niveau d'immersion supérieur, bien que les cartes et les fonctionnalités diffèrent de la version standard.

¹² Chaque fois qu'un joueur apprend un nouveau mot, celui-ci est intégré dans le système de répétition espacée. Par la suite, le jeu invite le joueur à réviser ce mot périodiquement. Si la révision est correcte, le système progresse en augmentant progressivement l'intervalle de temps avant la prochaine révision (30 minutes, 24 heures, 3 jours, 7 jours, puis 30 jours). Ce système repose sur la méthode de répétition espacée, qui vise à consolider un concept dans la mémoire en espaçant de plus en plus les révisions, à condition que le souvenir soit encore présent.

¹³ https://store.steampowered.com/app/2313720/Apprendimento_delle_Lingue_di_Noun_Town/

3.2.2 Limites pédagogiques du jeu

Bien que le jeu offre une interface en italien, ce qui s'avérerait particulièrement utile pour les apprenants de FLE italiens, sa localisation n'est pas sans faute et contient des traductions maladroites. De plus, la prononciation des chiffres en français est parfois difficile à comprendre en raison d'enregistrements audio de qualité insuffisante. Dans ce cas aussi, *Noun Town* se concentre uniquement sur l'apprentissage du vocabulaire, en négligeant les aspects grammaticaux, ce qui limite son utilité à des contextes d'apprentissage spécifiques qui doivent bien évidemment être intégrés par l'enseignement de la grammaire. Les interactions avec les PNJ, enfin, bien qu'amusantes et bien conçues, restent trop simples et ne reproduisent pas une conversation authentique. Cependant, tout bien considéré, le jeu a reçu un accueil très favorable de la communauté. Sur Steam, 88 % des 378 avis publiés sont positifs.



Figure 3.

Le joueur pose une question à Bolin, un personnage non-joueur, dans le bar.

3.3. Terra Alia : The Language Discovery RPG

*Terra Alia : The Language Discovery RPG*¹⁴ est un jeu vidéo paru en 2021 et développé par 30 Parallel. *Terra Alia* est un RPG au tour par tour¹⁵, dont l'histoire se déroule sur Terra Alia, une planète jumelle de la Terre imprégnée de magie. Le joueur incarne un mage invité à étudier dans une prestigieuse académie de magie. Il est guidé dans sa quête par Esperanto, une puissante magicienne qui lui sert de mentor et qu'il doit aider à retrouver sa mémoire, dispersée dans sept cristaux disséminés à travers le monde du jeu.

3.3.1 Mécanismes de jeu et avantages pédagogiques

Au début, le joueur est censé choisir sa langue maternelle ainsi que la langue cible à apprendre. En plus, le jeu propose deux modes distincts. C'est au joueur de décider quel mode de jeu est le plus adapté à ses objectifs :

¹⁴ https://store.steampowered.com/app/1183580/Terra_Alia_The_Language_Discovery_RPG/

¹⁵ Un RPG « au tour par tour » est un type de jeu de rôle vidéoludique caractérisé par un système de combat divisé en tours, ce qui offre un gameplay plus stratégique et réfléchi.

- Le « *vocab mode* », conçu pour un apprentissage linguistique plus détendu, met davantage l'accent sur les mécanismes de gameplay.
- Le « *dialogue challenge mode* », par contre, inclut aussi des dialogues dans la langue cible, offrant ainsi une expérience d'apprentissage plus approfondie.

Ce jeu présente une grande diversité de mécanismes et d'activités qui intègrent apprentissage linguistique et expérience ludique inextricablement. En effet, pour avancer dans l'intrigue du jeu, il est nécessaire d'acquérir de nouveaux mots et de les appliquer dans des contextes pratiques, tels que résoudre des énigmes ou accomplir des missions. Dès les premières étapes, le jeu insiste sur l'importance d'apprendre de nouveaux termes et de les utiliser activement. Cette dynamique repose sur un procédé narratif original : les habiletés magiques sont directement liées à la maîtrise linguistique. Grâce à la baguette magique confiée par Esperanto, le joueur peut interagir avec les éléments du monde, tout en apprenant leur traduction et leur prononciation dans la langue cible. Cette approche encourage un apprentissage contextualisé où l'acquisition lexicale est étroitement associée à l'exploration.

Une mécanique particulièrement intéressante est le pouvoir baptisé « Langue » : plus son niveau augmente, plus le joueur débloque des compétences avancées. Ce véritable pouvoir linguistique ne peut être amélioré qu'à travers une machine d'entraînement linguistique, appelée ATM (*Automatic Training Machine*), qui propose des mini-jeux et des défis linguistiques. L'ATM fait également office de dictionnaire interactif, en rassemblant les mots appris accompagnés d'images et de traductions. Cette mécanique incite le joueur à pratiquer régulièrement, car améliorer son niveau linguistique est indispensable pour progresser dans le jeu et accéder à de nouveaux pouvoirs.

L'exploration joue un rôle central : le monde vaste et interactif est riche en PNJ avec lesquels l'apprenant/joueur peut dialoguer, en construisant des phrases et en engageant des conversations dans la langue cible. Ces interactions sont accompagnées d'un support audio qui facilite l'amélioration de la prononciation. Les combats, quant à eux, ont été conçus pour intégrer des éléments d'apprentissage : le joueur peut activer un « *focus mode* », permettant de lancer des attaques plus puissantes à condition de réussir des défis linguistiques rapides. Par ailleurs, le jeu inclut des énigmes linguistiques, dont la résolution nécessite d'exploiter les indices fournis, stimulant ainsi la réflexion critique et l'utilisation active de la langue.

Un autre aspect essentiel réside dans la personnalisation du personnage, élément clé de tout RPG. Au fil de l'aventure, le joueur peut collectionner et équiper divers objets modifiant à la fois l'apparence et les capacités du personnage. Les compétences, regroupées en « sorts » et « talents », peuvent être améliorées grâce à des points d'expérience gagnés en accomplissant des quêtes, en apprenant de nouveaux mots, en interagissant avec les PNJ ou en affrontant des ennemis. Le journal de quêtes, tout comme dans *Pierre's Adventures in French*, permet de suivre les objectifs et fournit des indications claires et plus spécifiques sur les étapes à réaliser.

Enfin, le jeu propose une version en réalité virtuelle¹⁶ (VR) dotée d'un système de reconnaissance vocale, offrant une immersion et une interactivité accrues. Toutefois, cette version qui constitue un jeu à part entière, nécessite un casque VR, ce qui rend son accès plus limité. Sur Steam, 66% des 87 évaluations pour *Terra Alia* sont positives.

3.3.2 Limites pédagogiques du jeu

Malgré ses nombreux atouts, *Terra Alia* présente des limites. La version de base ne prend pas en charge la reconnaissance vocale, fonctionnalité réservée à la version VR, ce qui réduit son efficacité en matière de production orale. Par ailleurs, l'interface du jeu est entièrement présentée dans la langue maternelle du joueur, ce qui facilite la compréhension des mécaniques mais limite en même temps

¹⁶ https://store.steampowered.com/app/3062400/Terra_Alia_VR_A_Multilingual_Adventure

l'exposition à la langue cible, notamment à des textes ou des dialogues complexes. Ce choix rend le jeu particulièrement adapté aux débutants, mais moins stimulant pour des apprenants avancés.

Les dialogues avec les PNJ sont doublés par une voix générée par intelligence artificielle. Bien que la prononciation soit précise, l'intonation manque de naturel, ce qui peut limiter l'immersion dans les interactions. De plus, comme pour les deux autres cas analysés, le jeu se concentre essentiellement sur l'acquisition de vocabulaire et d'expressions simples, négligeant des aspects grammaticaux plus complexes. Enfin, le genre RPG, bien qu'attrayant pour de nombreux joueurs, peut s'avérer intimidant pour ceux qui ne sont pas familiers avec ce type de gameplay et qui nécessiteraient donc une compréhension de base de ses mécanismes.



Figure 4.

Le joueur, lors d'une conversation avec un PNJ, doit mettre ensemble les mots pour lui donner une réponse adéquate.

4. Conclusion

L'analyse des trois jeux sélectionnés et de leurs mécanismes montre comment chacun, en exploitant ses propres spécificités en tant que jeu vidéo, offre des opportunités profitables à l'apprentissage du FLE. Bien qu'appartenant à des genres vidéoludiques variés, ces jeux constituent d'excellentes ressources pour des jeunes apprenants de FLE débutants ou intermédiaires. Il est néanmoins évident que ces jeux s'inscrivent principalement dans le cadre d'un apprentissage informel et quotidien, en dehors des environnements scolaires traditionnels. Cela n'implique pas, pour autant, qu'ils ne puissent être intégrés dans des activités d'apprentissage formel pour compléter le travail des enseignants, ces derniers pouvant choisir d'utiliser des jeux ou des scénarios spécifiques selon le niveau et les besoins spécifiques de la classe cible. En plus, il est vrai aussi que ces jeux présentent des limites, tant sur le plan pédagogique que sur le plan ludique et technique. C'est précisément pour cette raison que tout enseignant souhaitant les utiliser en classe de FLE doit s'appuyer sur des activités didactiques et un scénario pédagogique soigneusement élaborés afin d'atteindre les objectifs d'apprentissage visés. Cela implique, par exemple, la conception de supports pédagogiques variés, tels que des activités guidées d'introduction et de débriefing de l'expérience ludique, des exercices de compréhension, de grammaire et de vocabulaire basés sur le contenu du jeu, ainsi que des tâches de production écrite et orale visant à renforcer et à consolider l'apprentissage des élèves (Bregni 2017). En somme, l'enseignant doit veiller à structurer un ensemble de stratégies et d'outils autour du jeu vidéo, établissant ainsi une véritable « médiation ludoéducative » (Schmoll 2018). Par le biais de cet incontournable travail préalable, il serait possible de relier l'expérience vidéoludique et les contenus

linguistiques, afin de garantir une intégration véritablement efficace de ces dispositifs dans l'apprentissage du FLE.

Malgré leurs limites, ces jeux répondent à un besoin essentiel : apprendre une langue tout en jouant. Ce besoin, auquel la recherche n'a su répondre de manière pleinement satisfaisante en raison des défis et des « tensions » associées au développement d'un jeu sérieux dans ce contexte, est en partie comblé par ces jeux. En l'absence d'alternatives pédagogiquement plus abouties, ils constituent des outils précieux non seulement pour les joueurs désireux d'apprendre en s'amusant, mais aussi pour les éducateurs, enseignants et chercheurs, qui peuvent s'inspirer des mécanismes que nous avons analysés pour développer de nouveaux jeux sérieux plus efficaces pour l'apprentissage du FLE. Cette initiative réduirait l'écart, tant qualitatif que quantitatif, qui sépare aujourd'hui les mondes éducatif et vidéoludique, tout en conférant aux jeux sérieux une plus grande diffusion et une légitimité accrue auprès de leur public cible, à savoir les jeunes apprenants.

La collaboration étroite entre éducateurs et concepteurs de jeux apparaît finalement comme une condition essentielle. Les éducateurs, à eux seuls, ne peuvent pas toujours comprendre et mettre en pratique les ressorts qui rendent les jeux vidéo traditionnels si captivants et efficaces, tandis que les concepteurs de jeux ne disposent pas des compétences nécessaires pour concevoir des activités pédagogiques cohérentes (Squire *et al.* 2003 : 30). Pourtant, cette collaboration fait encore défaut dans le domaine du FLE, ce qui constitue l'une des raisons du manque de succès et de diffusion des jeux sérieux dans ce cadre. Nous estimons que le temps est venu pour éducateurs et développeurs d'entamer une véritable démarche collective, capable de relier de façon plus cohérente les mécanismes de jeu aux objectifs d'apprentissage linguistique, le « sérieux » et le « ludique » (Berry 2011), rendant ainsi les jeux éducatifs plus performants, y compris dans des contextes formels.

Enfin, comme le souligne Mandart (2013 : 24), « la richesse du concept » du jeu sérieux réside justement dans le croisement direct du jeu vidéo et de la pédagogie : la bonne compréhension de ces deux domaines est donc la clé pour concevoir un produit efficace. Pour y aboutir, il semble essentiel d'établir un lien solide entre la recherche pédagogique et la recherche vidéoludique, en s'efforçant de bâtir un « pont » capable d'enrichir mutuellement les apports de ces deux domaines en matière de jeux sérieux. Cette démarche doit se fonder sur l'adoption d'une approche méthodologique combinant ancien et nouveau, tradition et modernité, apprentissage formel et informel, afin de pouvoir répondre aux exigences d'un public natif du numérique (Prensky 2001).

Références bibliographiques

- Acquah E. O., Katz H. T., 2020. "Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review", *Computers & Education*, 143, en ligne : <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103667>
- Alvarez J., 2007, *Du jeu vidéo au Serious Game : Approches culturelle, pragmatique et formelle*, thèse de doctorat, Universités Toulouse II et III.
- Alvarez J., Djaouti D., Rampnoux O., 2016, *Apprendre avec les serious games?*, Canopé éditions, Futuroscope.
- Berry V., 2011, "Jouer pour apprendre : est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage", *La Revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37 (2), en ligne : <https://doi.org/10.21432/T2959X>
- Bregni S., 2017, "Using Video Games to Teach Italian Language and Culture: Useful, Effective, Feasible?", *NeMLA Italian Studies XXIX - The Italian Digital Classroom*: 42-71.
- Casañ-Pitarch R., 2018, "An Approach to Digital Game-based Learning : Video-games Principles and Applications in Foreign Language Learning", *Journal of Language Teaching and Research*, 9 (6): 1147-1159.
- Daele A., Brassard C., Esnault L., Donoghue M., Uytterbrouke E., Zeiliger R., 2002. "Conception, mise en œuvre, analyse et évaluation des scénarios pédagogiques recourant à l'usage des TIC",

- Rapport du projet Recre@sup-WP2, FUNDP, en ligne : <https://tecfa.unige.ch/proj/recreasup/rapport/WP2.pdf>.
- Gee J. P., 2007, *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, Palgrave Macmillan, New York.
- Godwin-Jones R., 2014, “Games in language learning: opportunities and challenges”, *Language Learning & Technology*, 18 (2): 9-19.
- Li J., 2019, *A Systematic Review of Video Games for Second Language Acquisition*, in P. M. Sullivan, L. J. Lantz, A. B. Sullivan (dir.), *Handbook of Research on Integrating Digital Technology With Literacy Pedagogies*, IGI Global: 472-499.
- Li K., Peterson M., Wan J., 2022, “Digital Gaming in the Language Classroom: Student Language Performance, Engagement, and Perception”, *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching*, 12 (1): 1019-1047.
- Lombardi I., 2014, “What video games can teach us about language learners' motivation”, in L. Landolfi (ed.), *Crossroads: Languages in (E)motion*, Photo City Edizioni, Napoli: 235-245.
- MacIntyre P., Dörnyei Z., Clément R., Noels K., 1998. “Conceptualizing willingness to communicate in a L2: A situational model of L2 confidence and affiliation”, *The Modern Language Journal*, 82 (4): 545-562.
- Malone T. W., 1981, “Toward a theory of intrinsically motivating instruction”, *Cognitive science*, 5 (4): 333-369.
- Malone T. W., 1987, “Making learning fun : A taxonomy of intrinsic motivations for learning”, *Aptitude, learning and instruction*, 3: 223-253.
- Mandart E., 2013, *Jeu sérieux : Étude de l'effet de l'intégration d'un modèle didactique dans un jeu vidéo sur l'apprentissage des joueurs*, thèse de doctorat, Université de Montréal.
- Narainen S., 2022, *Concevoir un Serious Game en FLE : enjeux pratiques, esthétiques et linguistiques*. thèse de doctorat, Université d'Orléans.
- Reinders H., Wattana S., 2014, “Can I say something? The effects of digital game play on willingness to communicate”, *Language Learning & Technology*, 18 (2): 101-123.
- Reinders H., 2017, *Digital Games and Second Language Learning*, in S. L. Thorne, S. May (eds), *Language, Education and Technology*, Springer Cham: 329-343.
- Reinhardt J., Thorne S. L., 2022, *Digital Games as Language-Learning Environments*, in J. L. Plass, R.E. Mayer, B. D. Homer (dir.), *Handbook of game-based learning*, MIT Press: 409-435.
- Prensky M., 2001. “Digital Natives, Digital Immigrants”, *On the Horizon* (MCB University Press), 9 (5).
- Schmoll L., 2016, “L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique”, *Sciences du jeu*, 5, en ligne : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- Schmoll L., 2017, “Penser l'intégration du jeu vidéo en classe de langue”, *Recherche et pratiques pédagogiques en langues*, 36 (2), en ligne : <https://doi.org/10.4000/apliut.5722>
- Schmoll L., 2018. “Questionner la médiation ludoéducative au sein d'un espace ludoéduquant”, *Recherches en didactique des langues et des cultures*, 15 (3), en ligne: <https://journals.openedition.org/rdlc/3279>
- Schmoll L., Schmoll P., 2022, “Les Eonaves (2012-2020). Les leçons d'un jeu vidéo pour l'apprentissage du français”, *Educatio*, 6, en ligne : <https://www.openscience.fr/Les-Eonaves-2012-2020-Les-lecons-d-un-jeu-vidéo-pour-l-apprentissage-du>
- Socket G., 2011, “Les processus cognitifs de résolution de problèmes pour l'apprentissage des langues dans des environnements multimédias”, *Recherches en didactique des langues et des cultures*, 8 (1), en ligne : <http://journals.openedition.org/rdlc/2237>
- Squire K., Jenkins H., 2003, “Harnessing the Power of Games in Education”, *Insight*, 3: 5-33.
- Zheng D., Newgarden K., 2017, *Dialogicality, Ecology, and Learning in Online Game Worlds*, in S. L. Thorne, S. May (eds), *Language, Education and Technology*, Springer Cham: 345-359.