

Le jeu vidéo : Un support pédagogique authentique et polyvalent

Saad Merraky,

Doctorant, Laboratoire Langage et Société

Université Ibn Tofail-Kénitra

E-mail : Merrakysaad@gmail.com

Résumé : Cet article reflète notre positionnement concernant l'intégration des jeux vidéo dans un cadre formel pour enseigner le français à partir d'un scénario pédagogique. Dans ce sens, l'article est centré sur l'explication de quelques termes sources d'erreur ou d'ambiguïté (jeu fondamental, jeux vidéo, jeu sérieux) en adoptant le principe qui définit le virtuel et le réel comme étant des éléments complémentaires et en mettant l'accent sur les potentialités des mondes virtuels dans le développement des compétences et des habiletés psychomotrices, intellectuelles, identitaires et relationnelles des apprenants/joueurs. Parallèlement, nous avons essayé d'appliquer les modèles d'apprentissage (constructiviste, behavioriste, perspective actionnelle...) en comparant la structure d'une séquence d'apprentissage aux étapes d'une séquence dans un jeu vidéo. Nous pouvons considérer la conclusion comme une introduction du prochain article qui sera consacré à l'analyse des résultats des expériences que nous avons réalisées entre 2014 et 2015.

Mots clés : Jeu vidéo, Apprentissage du français; Monde virtuel ; Macro et micro-tâches.

The video game: An authentic and versatile educational support

Abstract: This article reflects our positioning in the integration of video games in a formal setting to teach French with a pedagogical scenario. In this sense, the article focuses on the explication of some terms sources of error or ambiguity (fundamental game, video games , serious games) by adopting the principle that defines the virtual and the real as complementary elements and focusing on the potential of virtual worlds in the development of skills and psychomotor skills , intellectual, identity and relational learners / players. Meanwhile, we tried to apply the learning models (constructivist behaviorist, action-perspective ...) by comparing the structure of a learning sequence to the steps of a sequence in a video game. We can consider the conclusion as an introduction to the next article which will be devoted to analyzing the results of experiments we conducted between 2014 and 2015.

Keywords: Video Game, french learning; Virtual world; Macro andmicro-tasks.

Introduction : l'empire des jeux vidéo

L'industrie vidéoludique a conquis le monde. Le secteur est passé en quelques années de 600 millions d'utilisateurs à plus d'un milliard de joueurs sur la planète¹ qui partagent une seule passion : être acteur et s'amuser en échappant du réel avec réalisme. Le jeu vidéo est considéré aujourd'hui comme le seul marché à être en croissance sur l'année 2015, en Europe et particulièrement en France car son chiffre d'affaires a rebondi de 3% par rapport à 2013 selon le SELL² (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs).

D'après une étude de l'IDATE³ en 2013 le chiffre d'affaires mondial du marché du jeu vidéo pourrait atteindre les 79 milliards d'Euro en 2016. Cette croissance rapide et phénoménale a poussé les spécialistes du domaine à séduire le domaine de l'éducation en profitant des potentialités que le jeu vidéo propose à ses utilisateurs grâce à la création d'un nouveau genre destiné essentiellement à la nouvelle génération d'apprenants qui s'expose de plus en plus aux écrans (Smartphone – Tablette – Ordinateur – Télévision...).

Les chercheurs didacticiens ont réfléchi à l'utilisation des jeux vidéo dans un cadre scolaire, pour enseigner le français. Dans ce sens, il s'est avéré important de répondre à un certain nombre de questions. Pourquoi utiliser les jeux vidéo? Comment choisir le jeu vidéo adéquat à une activité scolaire? Quelle est la méthode ou l'approche adéquate à adopter? Comment peut-on intégrer les jeux vidéo dans le programme d'enseignement ? Quels sont les objectifs pédagogiques visés? Quelles sont les habiletés et les compétences qui pourront être développées ? Quel est le rôle du scénario pédagogique dans cette démarche ? En d'autres termes, à quoi sert l'intégration des jeux vidéo dans un cadre formel?

¹http://ja.games.free.fr/ludoscience/PDF/EtudeIDATE08_VF.pdf[Novembre 2015]

²http://www.essentiel-jeu-video.fr/media/pdf/EJV_06_2015_FR.pdf[Juin 2015]

³http://www.afjv.com/news/2194_marche-mondial-jeux-video.htm[19/02/2015]

Pour répondre à ces questions, il nous semble important de consulter quelques pistes de réflexions théoriques concernant l'apprentissage ludique dans un cadre scolaire, en nous basant sur les travaux de quelques chercheurs de renommée internationale. L'objectif de ce travail est de montrer le rôle que peuvent jouer les jeux vidéo dans l'amélioration et l'apprentissage du français en classe.

Jeu fondamental, jeu vidéo et jeu sérieux

En anglais, nous avons deux termes pour désigner le mot « jeu », ce qu'on appelle « Playing » qui porte comme sens l'activité de jouer selon Donald WINNICOTT (1971) et le terme « Gaming » qui fait référence au jeu en tant qu'entité. Dans la préface de *Jeu et Réalité* (2015) de D.W. WINNICOTT, J.-B. PONTALIS s'intéressent à ces deux termes. Pour PONTALIS: « le mot «jeu» n'est assurément pas l'équivalent de playing. D'abord parce que le français ne dispose pas, à la différence de la langue anglaise, de deux termes pour désigner les jeux qui comportent des règles (game) et ceux qui n'en comportent pas (play); pour l'adulte engagé dans une partie de football ou de go et pour le petit enfant qui babille avec son ours en peluche, nous parlons également de jeux. Et peut-être n'avons-nous pas tout à fait tort car l'absence de règles explicites et reconnues n'empêche pas l'absence de toute règle, même si celle-ci échappe à l'observateur et au joueur. » Dans ce sens, le mot (Game) désigne le « jeu » qui comporte des objectifs, des règles, des consignes et des contraintes par contre le mot (Play) fait référence à l'activité de s'amuser sans se limiter à des règles ou suivre des consignes.

Dans un jeu, le joueur doit s'appropriier l'environnement pour pouvoir avancer et nourrir ses besoins innés. Pour Johan HUIZINGA(1951) «Sous l'angle de la forme, on peut définir le jeu comme une action libre, sentie comme *fictive* et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d'absorber totalement le joueur; une action dénuée de tout intérêt matériel et de

toute utilité; qui s'accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s'entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel.»

Dans sa structure, le jeu vidéo est une activité globale, il reprend les mêmes bases que celles du jeu au sens fondamental. Le joueur est toujours plongé dans un univers différent confronté à des contraintes et à des obstacles qui seront la source de sa motivation. L'environnement virtuel est un espace libre qui permet aux joueurs de sortir de l'enfermement en s'appuyant sur la réalité pour recevoir un message. Dans ce sens, nous constatons que le virtuel et le réel sont complémentaires car le numérique est le fruit du réel. Il nous permet d'avoir plusieurs vies et de faire des essais sans avoir peur de l'erreur.

Pour Julien ALVREZ (2007) « nous entendons par Serious Game, une application informatique, dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques du jeu vidéo (Game). »

Dans ce sens, nous pouvons décrire le jeu sérieux comme étant un outil utilisant les principes de la gamification⁴ pour développer les compétences et les habiletés des utilisateurs en transmettant des connaissances pour obtenir un effet pédagogique ou thérapeutique. Dans cette perspective, le jeu sérieux peut permettre un apprentissage intégré grâce à l'immersion totale.

D'après Julien ALVEREZ, Michael ZYDA⁵ et Ben SAWYER⁶ ont joué un rôle majeur dans l'essor du Serious Game. Pour ZYDA (2005) le jeu sérieux est « un défi cérébral, joué avec

⁴ La ludification (terme inspiré de l'anglais *gamification*) est le transfert des mécanismes du jeu dans d'autres domaines, en particulier des sites web, des situations d'apprentissage, des situations de travail ou des réseaux sociaux. Son objet est d'augmenter l'acceptabilité et l'usage de ces applications en s'appuyant sur la prédisposition humaine au jeu. Wikipédia. [15/4/2012], <http://fr.wikipedia.org/wiki/Gamification>

⁵Michael ZYDA, 2005«From visual simulation to virtual reality to games», publié par the IEEE Computer Society 2005, p25-32.

un ordinateur selon des règles spécifiques, qui utilise le divertissement en tant que valeur ajoutée pour la formation et l'entraînement dans les milieux institutionnels ou privés, dans les domaines de l'éducation, de la santé, de la sécurité civile, ainsi qu'à des fins de stratégie de communication.»⁷

En 2011 et grâce au mailing, nous avons reçu le soutien de René St PIERRE un pédagogue chercheur et consultant en conception et production multimédia, auteur d'une thèse de doctorat sur la conception des jeux vidéo éducatifs en 2006. Notre objectif était d'avoir son point de vue sur les deux appellations les plus répandues concernant les jeux qui visent l'enseignement ou la transmission des idées, à savoir : les jeux vidéo éducatifs et les jeux sérieux. Selon René St PIERRE, le terme jeu vidéo éducatif est un terme global, par contre les jeux sérieux sont une sous-division des jeux vidéo éducatifs car, ils couvrent traditionnellement le champ des applications pour le monde du travail et le perfectionnement professionnel. Ils sont destinés majoritairement à une clientèle adulte. Dans la même perspective, le terme jeu vidéo est considéré comme étant la classe la plus globale intégrant toutes les autres formes de jeux (éducatif, sérieux, pour le loisir etc.). Sous ce rapport, la figure 1 ci-dessous illustre la place des jeux sérieux dans l'ensemble des jeux vidéo :

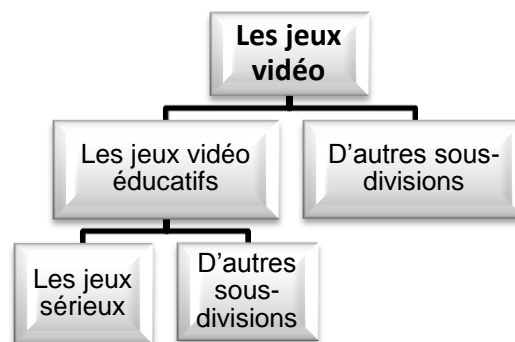


Figure 1 : la position des jeux vidéo éducatifs et les jeux sérieux dans le schéma des jeux vidéo

⁶Ben SAWYER, «Familiarity from the configuration of objects in 3-dimensional space and its relation to déjà vu: A virtual reality investigation», publié par Consciousness and Cognition 2012.

⁷Michael ZYDA, 2005. Ibid p26.

Les potentialités de l'environnement virtuel

Dans un monde fictif toute erreur est réparable. L'environnement virtuel est un contexte où le joueur incarne un personnage, il a la possibilité d'enfreindre les règles de la société et les lois de la nature grâce aux potentialités que le jeu propose à son utilisateur. Le joueur peut essayer tous genres d'actions sans limitation, il peut voler, infiltrer, tuer...il peut tout tester sans risques ou conséquences.

La majorité des jeux vidéo stimulent le dédoublement de l'attention, en traitant des stimuli variés et compliqués (sonores et visuels). Grâce à l'action dans le jeu vidéo, le joueur est préparé au préalable à l'induction et à l'anticipation. Pour réussir une quête ou une mission, il est essentiel de tenir compte des erreurs précédemment faites et d'être vigilant. L'entraînement cérébral grâce à la résolution des puzzles logiques ou de mémoire développe le réflexe et permet une bonne coordination œil-main.

Les compétences numériques et les ressources que le jeu vidéo propose au domaine de l'éducation sont énormes. Selon Patricia MARKS GREENFIELD(2014) les jeux vidéo améliorent un certain nombre de capacités cognitives, à savoir la représentation d'un espace tridimensionnel, la gestion de tâches multiples en simultané et l'intelligence déductive (processus permettant de formuler des hypothèses et de définir des stratégies adéquates à partir d'une observation).

Grâce à l'immersion et à l'interactivité, le cerveau du joueur est tout le temps sollicité à la différence de la télévision qui hypnotise ses utilisateurs. Le jeu vidéo engage et transforme les utilisateurs en acteurs qui participent au déroulement des événements. Dans ce sens, on constate que les jeux vidéo répondent aux théories de l'action grâce aux différentes ressources qu'ils proposent aux joueurs. Ils permettent aux utilisateurs de se construire devant l'écran en assistant à des expériences et en réalisant des tâches. Selon Louise SAUVE (2008) « La

"génération du jeu" a développé un nouveau style cognitif caractérisé par l'apprentissage multitâches, une attention relativement courte pendant l'apprentissage et une manière d'apprendre qui s'appuie sur l'exploration et la découverte. Les adolescents d'aujourd'hui sont des "communicateurs" nés, intuitifs et visuels. Ils ont des aptitudes visuelles et spatiales fortes, sans doute étayées par leur pratique des jeux vidéo. Ils préfèrent apprendre en expérimentant plutôt que suivre un enseignement; passent aisément d'un propos à un autre, d'une activité à la suivante dès lors qu'elle ne suscite pas un grand intérêt. Ils répondent avec vivacité à leur interlocuteur et exigent une réponse rapide en retour.»⁸ Sous ce rapport, nous pouvons dire que notre cerveau est conçu pour l'action et que les potentialités de l'environnement virtuel semblent utiles au monde de l'enseignement.

L'application des modèles d'apprentissage aux jeux vidéo

L'application du modèle behavioriste aux jeux vidéo

Malgré leurs origines technologiques récentes, les jeux vidéo entretiennent d'anciens schémas de comportements. Les changements technologiques provoquent systématiquement des changements comportementaux. Apprendre par conditionnement est l'une des bases de la conception d'un jeu vidéo. L'objectif des concepteurs est de créer un jeu vidéo autour d'un système qui fait appel à des stimuli positifs (récompenses) et négatifs (punitions). L'environnement ludique que le jeu vidéo présente aux joueurs/apprenants joue le rôle de contexte qui favorise le renforcement de l'apprentissage.

L'effort diminue si on a du plaisir à apprendre, et on peut même oublier que nous apprenons. Selon René St PIERRE (2006) « le paradigme behavioriste possède toujours des ancrages très profonds dans la culture contemporaine du divertissement numérique. Il est en effet assez

⁸ Ludovia 2008, Concevoir des jeux éducatifs en ligne : un atout pédagogique pour les enseignants. [http://www.ludovia.com/2008/12/concevoir-des-jeux-educatifs-en-ligne-un-atout-pedagogique-pour-les-enseignants/\[25/11/2015\]](http://www.ludovia.com/2008/12/concevoir-des-jeux-educatifs-en-ligne-un-atout-pedagogique-pour-les-enseignants/[25/11/2015])

facile d'observer, dans les jeux vidéo éducatifs, comment les travaux de THORNDIKE, de Pavlov, de SKINNER et de GAGNE sont utilisés pour favoriser ou pour renforcer certains apprentissages. ».

On retrouve la méthode de l'essai erreur de Thorndike dans la plupart des jeux vidéo, par exemple dans le jeu Super Mario Bros⁹ de Nintendo, l'erreur de tomber dans un trou et perdre une vie, pousse le joueur à chercher une autre solution pour dépasser l'obstacle et réussir la tâche. Dans ce contexte, l'erreur est un élément influent et bénéfique durant le Gameplay car le système propose au joueur/apprenant la possibilité de refaire le niveau et de rectifier l'erreur pour la consolidation du nouveau savoir acquis grâce à l'échec dans une partie. Le mécanisme du Gameplay exige le perfectionnement pour pouvoir réaliser l'objectif global et terminer le jeu, ce qui amène le joueur à répéter les mêmes actions et conditionner ses comportements. Le joueur réussit petit à petit à accomplir de mieux en mieux les tâches présentées grâce à la découverte des règles de l'environnement ludique et l'utilisation des compétences acquises durant le processus de l'essai/erreur pour faire avancer l'intrigue.

Dans « Les Sims 4 ¹⁰ » développé par le studio américain Maxis et édité par Electronic Arts en septembre 2014, il est essentiel de réussir de courtes séquences de réflexe pour faire avancer l'intrigue. Dans ce jeu vidéo, on constate l'utilisation du principe du renforcement négatif de Skinner. En effet, le joueur doit prendre soin des personnages et répondre correctement aux questions en prenant au sérieux leur état psychologique ou physique. L'objectif est toujours la réalisation de quelques petites missions de plusieurs natures qui sont souvent liées au type de personnage qui les mène pour arriver à la fin du jeu et résoudre le problème global présenté au début de la quête.

⁹ Super Mario Bros. est un jeu vidéo de plates-formes développé par Nintendo sorti en 1985 sur Nintendo Entertainment System. Il s'agit du premier jeu de la série Super Mario. [27/11/2012] https://fr.wikipedia.org/wiki/Super_Mario_Bros.

¹⁰Les Sims (*The Sims*) est un jeu vidéo de simulation de vie, créé par Will Wright, créateur de *SimCity*. Développé par Maxis, le jeu sort pour la première fois en 2000 sur PC, il est le premier opus de la franchise *Les Sims*. [07/10/2015] https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Sims

Pour sauver la princesse Zelda et repousser les esprits maléfiques qui menaçaient d'envahir le royaume d'Hyrule, le joueur qui incarne le rôle de Link doit obligatoirement trouver les ressources nécessaires pour pouvoir avancer dans le jeu. Ces ressources sont sous forme d'armes, d'instruments de musique, d'objets de donjons (cartes, boussoles, clés), de flacons etc. Les rubis collectés permettent au joueur d'acheter des objets indispensables pour poursuivre la quête. En suivant l'apprentissage présenté par le modèle behavioriste, le joueur évolue adéquatement dans un environnement virtuel semblable à celui de Zelda. Ces connaissances vont être réinvesties par la suite pour résoudre des énigmes ou dépasser des obstacles.

L'application du modèle constructiviste aux jeux vidéo

Les diverses théories constructivistes s'attachent à l'idée que l'apprenant peut construire la connaissance grâce à une interaction entre ses acquis et le contexte de l'apprentissage. Pour Piaget, l'apprentissage naît grâce à un processus d'assimilation, d'accommodation et surtout de l'adaptation dans un contexte donné. Dans un jeu vidéo comme dans une activité de classe l'enchaînement entre les différentes parties est essentiel pour construire un sens et assurer une cohérence et une cohésion.

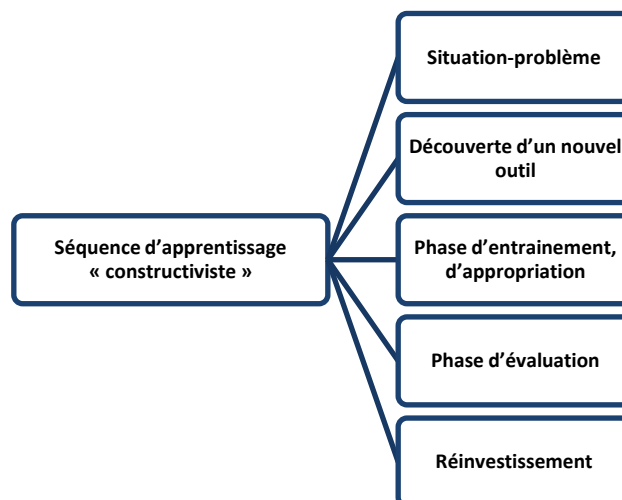


Figure 3: Séquence d'apprentissage du point de vue constructiviste

Le tableau suivant porte sur la comparaison de la structure d'une séquence d'apprentissage selon la vision du monde constructiviste et les étapes d'une séquence dans un jeu vidéo :

	Séquence d'apprentissage « constructiviste »	Les étapes d'une séquence de jeu vidéo « The Legend Of Zelda : Phantom Hourglass ¹¹ »
Situation- problème	Dans cette étape l'apprenant se trouve confronté à une situation délicate dans laquelle ses acquis antérieurs ne sont pas suffisants pour trouver une solution.	Un tremblement de terre retient « Link » (le personnage principal de la série Zelda) et rend le chemin vers le port inaccessible. En discutant avec la dame près de la cascade, « Link » se rend compte de l'existence d'un autre passage mais malheureusement infesté de monstres.
Découverte d'un nouvel outil	Grâce à une activité ou une leçon, l'apprenant découvre une nouvelle information, un nouvel outil, un nouveau principe ou une nouvelle notion.	En explorant une grotte, et en résolvant une énigme. « Link » met la main sur l'épée de Siwan.
Phase d'entraînement, d'appropriation	C'est une phase essentielle dans le processus d'apprentissage. L'apprenant apprend à manipuler sa nouvelle compétence acquise pendant la réalisation d'une activité ou d'un exercice. Il peut être aidé dans cette étape par un de ses pairs ou une personne plus avancée.	Un vieil homme nommée « Grand-Papy » invite « Link » à s'entraîner dans sa maison. Le personnage principal commence par la manipulation de l'attaque d'estoc considérée comme l'attaque la plus simple du jeu. Ensuite l'attaque de taille et enfin l'attaque circulaire.
Phase d'évaluation	Dans cette étape le but est de vérifier si l'objectif de l'apprentissage a été atteint et si l'apprenant est capable de se servir des nouvelles informations.	Le « Grand-Papy » évalue l'apprentissage de « Link » en fixant des objectifs. A la fin de l'exercice une lumière verte vient pour déclarer la réussite de la phase entraînement.
Réinvestissement	Dans cette étape, l'objectif est la systématisation et la standardisation. L'apprenant retrouvera l'outil, la notion qu'il vient d'acquérir dans des activités liées à cette nouvelle compétence.	« Link » prend le passage au nord et combat les monstres rodeurs, en réutilisant ce qu'il a déjà appris en maniant son épée et en s'entraînant chez « Grand-Papy ».

Tableau 1 : Comparaison séquence d'apprentissage / séquence de jeu vidéo

Grâce à ce tableau comparatif, nous constatons que la séquence d'un jeu vidéo a presque la même structure qu'une séquence d'apprentissage constructiviste, ce qui nous pousse à nous

¹¹The Legend of Zelda: Phantom Hourglass « La légende de Zelda : Le sablier spectral ») est un jeu vidéo de la série *The Legend of Zelda* sur Nintendo DS. Son existence a été officiellement dévoilée lors du salon *Game Developers Conference* le 23 mars 2006 lors d'une conférence de presse par le président en place de Nintendo, Satoru Iwata. La sortie a été retardée pour finaliser le *gameplay*. [18/08/2015] https://fr.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Phantom_Hourglass

interroger sur l'utilisation pédagogique de ces nouveaux supports considérés comme vecteurs de motivation. L'intégration d'un jeu vidéo dans une activité d'apprentissage peut être chose facile grâce à la structure de ces jeux vidéo qui respecte les mêmes étapes d'une séquence d'apprentissage et qui accepte les principes du schéma narratif. Dans le schéma suivant nous allons essayer de montrer les nombreuses similarités entre les jeux vidéo et les narrations, car comme dans un film ou un roman, le joueur incarne un personnage directement après les cinématiques, partant d'une situation initiale, il doit passer un certain nombre d'épreuves avant d'arriver au dénouement. Le schéma narratif de Syberia (2002) ci-dessous est un exemple de cette similitude qu'on peut exploiter en classe de FLE pour enseigner la narration :

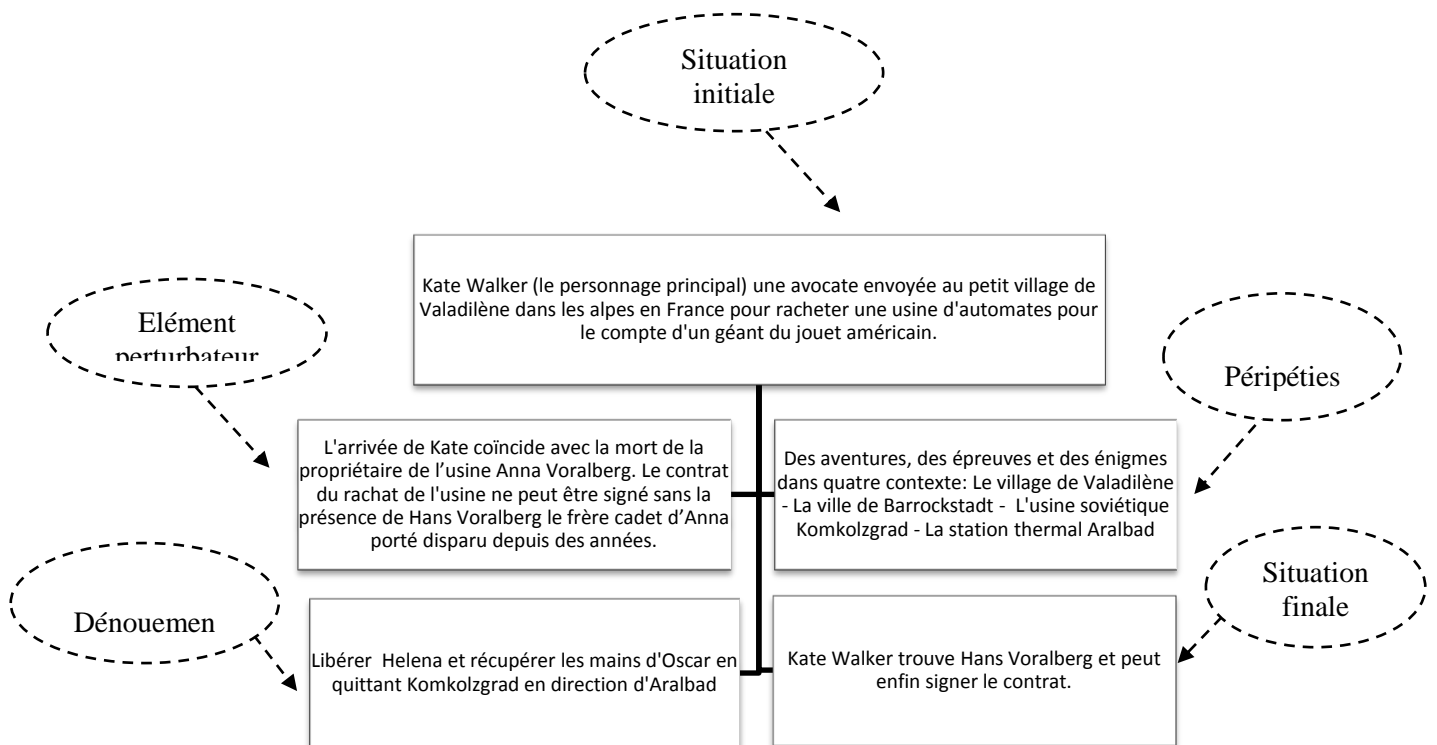


Figure 4 : Le schéma narratif de Syberia (2002)

Dans un jeu vidéo, nous avons une succession d'événements et de choix. Son intrigue ressemble à celle d'un film ou d'un roman, la seule différence c'est que le joueur est

acteur. Il participe aux événements de l'histoire et opère des modifications grâce aux tâches qu'il réalise.

L'application de l'approche actionnelle aux jeux vidéo

L'utilisation des jeux vidéo pour soutenir l'apprentissage semble être un moyen efficace en tant que matériel didactique, elle permet la responsabilisation, l'immersion et l'interaction dans le processus enseignement/apprentissage. Une interactivité fonctionnelle qui concerne la communication entre l'utilisateur et la machine et une interactivité intentionnelle qui met en interaction l'utilisateur avec le créateur du programme utilisé. Aujourd'hui, grâce à la vulgarisation de l'usage d'internet et grâce aux jeux de rôle en ligne massivement multi-joueurs (MMORPG). Le jeu vidéo est devenu un milieu d'interactions sociales. C'est un espace où des milliers d'utilisateurs cohabitent simultanément dans un univers virtuel en constituant une communauté grâce aux échanges linguistiques. Plusieurs études s'intéressent à ce genre et montrent que les MMORPG peuvent être adaptés au contexte scolaire en influençant positivement l'apprentissage.

Dans le même sens, le jeu vidéo permet un apprentissage actif. Dans ce cadre l'apprenant participe à la construction de son propre savoir. Il est engagé et impliqué dans le processus d'apprentissage. Le joueur/apprenant joue le rôle principal dans l'activité, car il participe au processus grâce aux tâches qu'il réalise et aux décisions qu'il prend. Un bon système de jeu permet au joueur/apprenant de se confronter à des situations similaires à celles de la vie réelle. En conséquence, le jeu vidéo peut favoriser le développement des habiletés de communication, de collaboration, et des relations humaines.

Dans la même perspective, l'adoption de l'approche actionnelle dans le processus de l'intégration d'un jeu vidéo dans l'enseignement du français est essentielle, car la structure d'un jeu vidéo est basée sur un système qui met l'accent sur les tâches et les réactions au

premier plan. Dans un jeu vidéo, il est important de concevoir des tâches intermédiaires pour aider le joueur à réussir la Macro-tâche et terminer le jeu. Le tableau suivant présente des exemples d'une tâche principale et des tâches intermédiaires inspirés du jeu vidéo Syberia:

Le jeu vidéo	La tâche principale	Quelques tâches intermédiaires
Syberia (2002)	Trouver l'héritier Hans Voralberg et signer le contrat du rachat de l'usine.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Prévenir Marson de la mort d'Anna Voralberg ▪ Rencontrer Oscar ▪ Résoudre l'énigme du Notaire ▪ Résoudre l'énigme des cartes perforées ▪ Trouver la poupée mammouth dans la grotte ▪ Etc...

Tableau 2 : Exemple des Tâches à partir de Syberia 2002

Dans une étude menée en 2001 par la British Educational Communications and Technology Agency (BECTA)¹² concernant l'usage des jeux vidéo en éducation, une série de recommandations ont été soumises :

- Les applications devraient inclure un objectif pédagogique clair;
- Les équipes de développement devraient comprendre des enseignants et des élèves durant tout le cycle de développement des projets;
- Les projets devraient intégrer un large éventail d'objectifs d'apprentissage;
- Le rôle de l'enseignant ou de l'enseignante «in situ» devrait être pris en compte;
- Des scénarios pédagogiques devraient permettre que des discussions et des échanges entre élèves et enseignants puissent effectivement avoir lieu.

¹²<http://clie.ntic.org/cgi-bin/aff.pl?page=article&id=2142>

Dans la même perspective, il existe quatre caractéristiques de conception de jeu influant sur l'apprentissage des élèves (J, Sivin-KACHALA 1990-1994) :

- *Maîtrise de l'enseignement* : les élèves apprennent beaucoup mieux lorsque ce sont eux, et non le logiciel, qui sont aux commandes de leurs conditions d'apprentissage (p. ex., rythme, niveau de difficulté).
- *Rétroaction* : les élèves apprennent plus efficacement lorsqu'ils reçoivent des commentaires sur leur production. Ces commentaires sont particulièrement utiles lorsque les causes des erreurs sont signalées avec les bonnes réponses.
- *Stratégies cognitives* : l'apprentissage se fait plus facilement lorsque des stratégies sont intégrées au programme informatique (p. ex. répétition, paraphrase, analogie).
- *Images animées* : des progrès sont réalisés et le temps consacré aux tâches s'en trouve réduit lorsque des images animées sont intégrées aux jeux vidéo.

Dans ce sens, nous constatons que le jeu vidéo, quel que soit son genre (Aventure – Horreur – Pointer-et-cliquer - Action – Plateforme – Stratégie – Simulation...) comporte les éléments suivants :

- *Espace et territoire* : c'est le contexte où se déroulent les événements.
- *Règles et consignes* : il est essentiel de respecter les règles et suivre les consignes pour pouvoir jouer. L'objectif c'est de comprendre la stratégie du jeu pour faire progresser l'intrigue du jeu selon un cadre à respecter.
- *Compétition, coopération et récompense* : le système d'un jeu vidéo est basé sur la compétition ou/et la coopération. Les difficultés que le jeu présente aux

joueurs poussent ces derniers à relever le défi et à fixer des objectifs personnels pour terminer le jeu avec la meilleure performance.

- *Gestion d'inventaire* : l'inventaire représente les gains et les pertes d'un joueur. Pour développer un personnage, il est important que le joueur fasse attention aux différentes rubriques de l'inventaire qui varient selon la nature du jeu et l'objectif des concepteurs.

Sous ce rapport, nous constatons que l'adoption d'un jeu vidéo comme support pédagogique dans une classe de langue peut permettre à l'apprenant de gérer des tâches multiples en simultané ce qui engendrera le développement de son intelligence déductive et de ses habiletés psychomotrices, intellectuelles et identitaires.

Conclusion

Dans cet article, nous avons montré l'utilité des jeux vidéo et les potentialités que ces derniers offrent à l'apprentissage. L'intégration d'un jeu vidéo comme support polysémotique dans le processus d'enseignement/apprentissage permet à l'enseignant de diversifier les supports et de développer la motivation des apprenants dans le milieu formel. C'est un moyen d'interaction langagière entre pairs qui se développe lorsque les tâches réunissent plusieurs apprenants. C'est durant la résolution des énigmes que les apprenants parlent le plus pour échanger les informations ce qui semble utile au développement des compétences communicatives des apprenants dans un cadre institutionnel.

Nous avons constaté durant cette démonstration que le gameplay des jeux vidéo est basé sur un système qui met l'action sur les tâches et les réactions des utilisateurs au premier plan. Les mini-tâches qu'il propose sont des micro-tâches d'étapes dans la réalisation de la macro-tâche qui sont elles-mêmes des tâches complexes. Les difficultés que les apprenants rencontrent

durant la séquence exigent un travail en binôme et parfois en groupe pour faire avancer l'intrigue du jeu. Dans ce sens, le travail en groupe assure la collaboration à travers l'échange d'informations et au partage des expériences que le monde virtuel présente aux utilisateurs grâce à l'immersion.

Les digitale natives ont cette capacité de s'adapter et s'approprier rapidement les outils que la technologie leurs propose. Dans cette perspective, il s'est avéré utile d'exploiter les compétences informatiques qu'ils ont développées pour améliorer leurs compétences langagières à travers l'utilisation d'un jeu vidéo comme support pédagogique polyvalent. Dans la même perspective, passer d'une réflexion didactique théorique à une expérimentation du modèle que nous avons proposé sur le terrain a montré des points forts et des points à améliorer liés au contexte de l'apprentissage, et relative à la complexité de l'adoption d'une approche actionnelle ludique dans un cadre scolaire. L'approche actionnelle attribuée à l'apprentissage des langues un nouvel objectif, en s'intéressant au facteur social. Dans cette perspective, le but de l'intégration de *Syberia* (2002) comme support pédagogique polysémiotique n'est pas seulement la communication avec autrui et la récolte d'informations, mais aussi l'utilisation de ses potentialités comme un instrument d'action et d'interaction sociale.

Dans ce même contexte, l'insuffisance du matériel, des ressources et du temps pour réaliser des activités intégrantes les jeux vidéo peut influencer les attitudes des enseignants négativement, car le programme scolaire exige des enseignants le respect strict du calendrier et la réalisation des objectifs avec un nombre important d'apprenants. Les obstacles et les raisons de la non-utilisation des jeux vidéo dans un cadre scolaire sont nombreux. Le problème est toujours lié au choix de la méthode à suivre pendant la réalisation d'une activité intégrante les jeux vidéo et au prix des matériaux et des licences.

Sur ces principes, nous avons mis en place deux expérimentations (entre 2014 et 2015) dans lesquelles nous montrerons en fonction des données recensées et des résultats analysés l'utilité de ce nouveau support pédagogique et son apport au développement des compétences communicatives des apprenants dans un cadre formel. Dans le même sens, nous allons mettre l'accent sur l'approche adoptée et les tâches réalisées durant le processus de l'expérimentation, en dévoilant les principaux obstacles à l'implantation de Syberia dans un cours de français.

Bibliographie

ALVAREZ, Julien. Décembre 2007. *Du jeu vidéo au Serious Game : approches culturelle, pragmatique et formelle*. Thèse spécialité science de la communication et de l'information, Université de Toulouse III (Paul Sabatier).

HUIZINGA Johan, (1951) *Homo Ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris : Gallimard.

KASBI Yasmine, (2012) *Les seriousgames : Une révolution*. Edipro.

MARKS GREENFIELD Patricia, (2014) *Mind and Media : The effects of television, vidéo games, and computers*, Psychology Press.

NARCY-COMBES, Jean-Paul et MIRAS, Grégory. *40 ans de modélisation en didactique des langues*. Mélanges CRAPEL N°33. DILTEC – EA 2288 Sorbonne nouvelle – Paris 3 / UPMC – Paris 6.

PRENSKY Marc, (2001) “*Digital Natives, Digital Immigrants Part 1, On the Horizon*”, Vol. 9 Iss: 5, p.1 – 6

SAWYER Ben, (2012). *Consciousness and Cognition”Familiarity from the configuration of objects in 3-dimensional space and its relation to déjà vu: A virtual reality investigation.”*Academic press,inc.

SIYIN-Kachala, Jay; Biala, Ellen R., *Report on the effectiveness of technology in schools*. Washington, E.R, Bialo. 1990-1994. <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED371726.pdf>

ST PIERRE, René. Janvier 2006. *La conception des jeux vidéo éducatifs : une méthodologie de la recherche/création*. Thèse doctorale, Université du Québec à Montréal.

WINNICOTT Donald, (1971) *Jeu et réalité : l'espace potentiel, traduit par Claude MONOD et J.-B.*

PONTALIS. Préface de J.-B. PONTALIS, édition Folio, [2015].

ZYDA Michael, (2005).“*From visual simulation to virtual reality to games*”, Publié par the IEEE Computer Society.