THE CONVERSATION
Academic rigour, journalistic flair

Peut-on apprendre une langue en jouant aux jeux vidéo ?

June 5, 2019 9.48pm BST

Le jeu incite les élèves à communiquer en temps réel s'ils veulent réussir les défis qui se présentent à eux. Shutterstock

Author

Christopher Timothy McGuirk
Lecturer in EFL (English as a Foreign Language), University of Central Lancashire

Languages

- Français
- English

Ces dernières années, les jeux en ligne sont devenus une source d'inquiétude, les parents craignant que leurs enfants développent vis-à-vis de ce loisir une dépendance qui les mettrait à l'écart de la société. Certains se sont montrés ainsi très inventifs pour réduire la place des jeux dans les emplois du temps, notamment en limitant les périodes de connexion à Internet.

Il faut cependant rappeler que toutes les recherches au sujet des enfants et des jeux vidéo sont loin de brosser des tableaux sombres de la situation. Au contraire, de plus en plus de travaux laissent penser que les appréhensions seraient infondées et que le jeu pourrait être un outil éducatif précieux pour développer la sociabilité des enfants.

Les jeux vidéo pourraient offrir des bénéfices similaires aux tableaux blancs interactifs et aux tablettes auxquels de nombreuses écoles ont recours pour stimuler l'intérêt des élèves.

Surmonter les inhibitions

L'apprentissage des langues semble une occasion parfaite de « gamifier » les cours. Certaines écoles utilisent déjà Minecraft – l'idée étant que les étudiants élaborent une zone d'apprentissage commun sur la plate-forme, en trouvant au fil du processus de nouveaux mots qui vont les y aider.

James Paul Gee, un chercheur en pointe sur la question des jeux vidéo et des apprentissages, a fait valoir que des jeux de rôle comme *The Elder Scrolls* ou *World of Warcraft*, ouvrent un espace d'apprentissage idéal pour ce qu'il appelle les étudiants « à risque ». En principe, il y a dans ces jeux ce qu'il faut de défi, d'entraide et de souplesse pour que les étudiants ne se sentent pas aliénés, et, ce qui est peut-être le plus important, ils ont même une certaine maîtrise du processus d'apprentissage.

N'importe lequel d'entre nous pourrait être l'un de ces élèves « à risque », selon la définition de Gee. Il peut s'agir de jeunes à besoins éducatifs spéciaux, comme d'étudiants se sentant tout simplement plus vulnérables en cours de langue. Après tout, découvrir une autre langue demande à certains de vraiment sortir de leur zone de confort. Ils peuvent par exemple se sentir nerveux et intimidés au sein de la classe. Les chercheurs spécialisés dans l'apprentissage des langues voient dans ce phénomène une sorte de « filtre affectif » – la peur de faire une erreur et de perdre la face jouent sur la propension à participer au cours.

Mes recherches portent spécifiquement sur l'apprentissage des langues – une matière que les étudiants semblent plus subir qu'apprécier. Elles s'appuient sur les travaux de Philip Hubbard, un éminent spécialiste de l'usage des technologies pour améliorer l'apprentissage des langues. Il a déjà laissé entendre que, même si la technologie semble utile dans les salles de classe, il n'y a pas de stratégie établie pour l'utiliser – et c'est là que mes recherches entrent en jeu.

Leur but est d'identifier cette stratégie et de répondre aux questions suivantes : en quoi les jeux vidéo seraient-ils être utiles, pourquoi certains étudiants préféreraient-ils apprendre par le jeu plutôt que d'assister à un cours, quels aspects de l'apprentissage des langues pourrait-on améliorer ainsi ?

Entretenir la motivation

Les jeux de rôle, plus spécialement les jeux de rôle massivement multijoueurs (MMO) comme *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* et Runescape tendent à court-circuiter les éventuelles timidités. Les joueurs doivent communiquer en temps réel, sans marge de manœuvre pour s'interroger sur ce qu'il faut dire et la manière de le dire le mieux possible.

Cette immersion peut sembler terrifiante pour quelqu'un qui apprend une langue. Mais, en réalité, une étude très utile sur le jeu menée par Ian Glover – chargé de cours sur l'apprentissage amélioré par la technologie à l'Université Sheffield Hallam – a montré que les étudiants éprouvent un niveau de motivation extrinsèque très élevé lorsqu'ils jouent. En d'autres termes, ils ont vraiment à cœur de passer à un niveau supérieur, de gagner des bonus et des récompenses, qu'ils définissent comme les critères d'excellence dans l'espace de jeu.

Par conséquent, ils vont s'efforcer d'améliorer leur communication pour pouvoir progresser plus rapidement – et cela peut aller encore plus loin. Les joueurs sont souvent incités à répéter les niveaux pour améliorer leurs performances.

Tisser des liens

C'est ce que le chercheur Zoltan Dörnyei décrit comme « des flux aiguillant les motivations ». Ce concept implique que, pour certains étudiants, la motivation repose complètement sur leur vision personnelle de la réussite.

C'est un point important dans la mesure où, si la théorie selon laquelle les étudiants n'apprennent des langues étrangères que pour cocher les cases nécessaires à l'obtention d'un diplôme, ils se contenteront du minimum de connaissances à acquérir pour valider leur année. Au contraire, si la réussite en cours de langues est liée au succès au jeu, alors cela peut être un moyen fort d'entretenir leur intérêt et développer leurs compétences linguistiques.

Les jeux vidéo peuvent aussi aider les apprenants à développer des compétences sociales plus complexes. Cette approche s'inspire du philosophe russe Mikhail Bakhtine qui pensait qu'une communication vraiment significative résultait d'efforts de négociation entre les différences culturelles et de l'élaboration de solutions.

Cela arrive souvent dans un jeu vidéo lorsque les joueurs recherchent leurs rôles mais le plus important est que ces négociations aboutissent à une relation – c'est-à-dire à un sens à partager et à un sentiment d'appartenance. Une étude menée au Japon a révélé que les joueurs se tournent principalement vers ces jeux en ligne pour établir des liens sociaux.

Les écoles du futur enseigneront-elles les langues à travers le jeu ? Cela reste à voir mais vu tous les résultats prouvant que le jeu favorise les relations sociales et le travail d'équipe – tout en offrant de véritables opportunités de partage d'idées et d'acquisition des connaissances – il se peut qu'il y ait de bons arguments pour laisser de côté pendant un temps ces manuels et se connecter à ce monde virtuel.

Traduit de l'anglais par Aurélie Djavadi.

This article was originally published in English

enseignement **langue** **apprentissage** **jeux vidéo** **innovations pédagogiques** **motivation** **langues étrangères**

You might also like

Il n’y a pas d’âge pour apprendre à parler couramment une langue étrangère

Peut-on vraiment apprendre une langue étrangère avec une appli ?

Séjours à l’étranger : le meilleur moyen d’apprendre une langue ?