

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE

جامعة أبو بكر بلقايد
UNIVERSITÉ DE TLEMCEM



Faculté des Lettres et des Langues

Département de français

Filière de français

Le thème :

Intégration des jeux vidéo dans l'enseignement
Apprentissage du FLE :
Étude de cas et perspectives didactiques

Mémoire de fin d'étude en vue d'obtention d'un diplôme de master

Option : **Didactique du FLE**

Présenté par :

GHOMARI IMAD BADR EDDINE

Sous la direction de :

LAZOUNI Fatima Zahra

Sous la direction de :

M. Ain sebaa-taleb souad

PR– Université Tlemcen

Président(e)

M. Abdelkarim yaalaoui wafaa

MCA – Université Tlemcen

Encadrant(e)

M.LAZOUNI Fatima Zahra

MCA – Université Tlemcen

Examineur.trice

Remerciements

Remerciements :

Je souhaite exprimer ma profonde gratitude à toutes les personnes qui ont contribué, de près ou de loin, à la réussite de mon stage ainsi qu'à l'élaboration de ce mémoire.

Mes remerciements les plus sincères vont à Madame LAZOUNI Fatima Zahra, qui m'a fait l'honneur d'encadrer ce travail. Je la remercie pour sa bienveillance, sa disponibilité et les conseils précieux qu'elle m'a apportés tout au long de ce parcours.

J'adresse également toute ma reconnaissance à mon directeur de stage, ainsi qu'à mes trois amis proches, dont l'accompagnement, la générosité et les qualités humaines m'ont profondément marqué(e).

Je remercie chaleureusement les membres du jury, qui me font l'honneur de lire et d'évaluer ce mémoire.

Enfin, je tiens à exprimer toute ma gratitude à mes camarades de l'université Abou Bekr Belkaïd de Tlemcen Faculté des Langues étrangères, ainsi qu'à tous ceux qui m'ont entouré(e) durant cette année. Leur soutien dans les moments difficiles et les souvenirs partagés resteront gravés dans ma mémoire.

Dédicaces

Dédicaces

Je dédie ce mémoire :

À la mémoire de mon père, et à ma mère, pour leur amour incommensurable, leurs sacrifices silencieux, leur confiance indéfectible et les valeurs qu'ils m'ont transmises avec tant de générosité.

À mon frère Abderrahmane et à ma belle-sœur Ferial, pour leur tendresse, leur présence rassurante et la complicité sincère que nous partageons et à toute ma famille, dont le soutien et l'affection sont pour moi une source constante de force. Aucune parole ne saurait exprimer pleinement la gratitude et le respect que je vous porte. Que ce travail soit le reflet de l'amour et de la bienveillance que vous m'accordez chaque jour. Que Dieu, dans Sa sagesse infinie, vous comble de santé et de bonheur.

À mes proches et à toutes celles et ceux qui illuminent ma vie de leur amour et de leur énergie.

À mes amies, que je considère comme des sœurs de cœur. Les mots me manquent pour traduire toute l'affection et la reconnaissance que je ressens envers vous. Merci pour votre fidélité, votre écoute et votre présence dans les bons comme les mauvais moments. Ce mémoire est aussi le vôtre, en souvenir des moments partagés, et en témoignage du lien précieux qui nous unit. Je vous souhaite une vie remplie de joie, de réussite et de sérénité.

Puisse ce travail incarner l'aboutissement de vos vœux les plus chers, et refléter la richesse de votre soutien constant. Merci d'avoir toujours été là pour moi.

Sommaire

Sommaire

Introduction générale	02
Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique : exploration d'un outil didactique innovant.....	06
I : Les jeux vidéo	06
II : Jeux Vidéo et apprentissage des langues	14
Chapitre II : L'art d'apprendre les jeux vidéo.....	33
I : L'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux vidéo	33
II : Les jeux vidéo et leurs aspects didactiques.....	38
Chapitre III : Impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères	49
I : Les effets positifs des jeux vidéo	49
II : Méthodologie et analyse des données : Des outils d'enquête à l'interprétation des résultats.....	50
III : La présentation et l'analyse des résultats.....	58
IV : Les résultats de l'étude	80
Conclusion générale.....	84

Liste des tableaux

Liste des tableaux

Numéro	Titre	Page
Tableau 01	Caractéristiques contribuant à la motivation	16-17
Tableau 02	Taxonomie de Schmitt (1997) des stratégies d'apprentissage du vocabulaire en langue seconde	36
Tableau 03	Les remarques concernant notre questionnaire sur l'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo	54-55
Tableau 04	Les questions du guide d'entretien pour l'enseignant	57
Tableau 05	Les questions du guide d'entretien pour trois apprenants	57
Tableau 06	La répartition de l'échantillon selon le sexe	58-59
Tableau 07	La répartition de l'échantillon selon l'âge	60
Tableau 08	La répartition de l'échantillon selon le niveau d'études	61
Tableau 09	Répartition de l'échantillon les type de consoles choisies	62
Tableau 10	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	63
Tableau 11	Répartition de l'échantillon selon leurs choix de langue utilisé pour jouer au jeux vidéo	64
Tableau 12	Répartition de l'échantillon selon leurs choix des types de jeux	65
Tableau 13	Répartition de l'échantillon selon la durée de la session de jeux	66-67
Tableau 14	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	67-68
Tableau 15	Répartition des jeux utilisés	68-69
Tableau 16	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	69-70
Tableau 17	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	71
Tableau 18	Répartition de l'échantillon selon les avantages choisis	72
Tableau 19	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	73
Tableau 20	Répartition des défis et obstacles rencontrés	74

Liste des tableaux

Tableau 21	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	75
-------------------	--	-----------

Liste des figures

Liste des figures

Numéro	Titre	Page
Figure 01	Capture d'écran du jeu Call of Duty Black Ops 6	08
Figure 02	Capture d'écran du jeu Far Cry 6	08
Figure 03	Capture d'écran du jeu God of War Ragnarök	09
Figure 04	Capture d'écran du jeu Indiana Jones et le Cercle ancien	09
Figure 05	Capture d'écran du jeu Prince of Persia: The Lost Crown	10
Figure 06	Capture d'écran du jeu Kong Survivor	10
Figure 07	Capture d'écran du jeu The Witcher 3: Wild Hunt	10
Figure 08	Capture d'écran du jeu Dragon Age : The Veilguard	10
Figure 09	Capture d'écran du jeu Tekken 8	11
Figure 10	Capture d'écran du jeu Mortal Kombat 11	11
Figure 11	Capture d'écran du jeu Call of Duty War Zone	12
Figure 12	Capture d'écran du jeu Battlefield 2042	12
Figure 13	Capture d'écran du jeu League of the Legends	12
Figure 14	Capture d'écran du jeu World of Warcraft	12
Figure 15	Capture d'écran du jeu Need for Speed Heat	13
Figure 16	Capture d'écran du jeu Forza Horizon 5	13
Figure 17	Capture d'écran du jeu Silent Hill 2 remake	13
Figure 18	Capture d'écran du jeu Alan Wake II	13
Figure 19	L'inventaire du jeu Kingdom.Come Deliverance II	41
Figure 20	La fenêtre des quêtes du jeu Assassin's Creed Mirage	42
Figure 21	La fenêtre de chat dans le jeu League Of The Legends	44

Liste des figures

Figure 22	La fenêtre de chat dans World Of Warcraft	44
Figure 23	Les quatre phases que le joueur doit passer selon le schéma narratif canonique d'Aristote selon une théorie de l'action Genvo, 2008	46
Figure 24	La répartition de l'échantillon selon le sexe	59
Figure 25	Répartition de l'échantillon selon l'âge	60
Figure 26	La répartition de l'échantillon selon le niveau d'études	61
Figure 27	Répartition de l'échantillon les type de consoles choisies	62
Figure 28	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	63
Figure 29	Répartition de l'échantillon selon leurs choix de langue utilisé pour jouer au jeux vidéo	64
Figure 30	Répartition de l'échantillon selon le type de jeux	66
Figure 31	Répartition de l'échantillon selon la durée de la session de jeux	67
Figure 32	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	68
Figure 33	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	70
Figure 34	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	71
Figure 35	Répartition de l'échantillon selon les avantages choisis	72
Figure 36	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	74
Figure 37	Répartition de l'échantillon selon leurs réponses	75

Liste des abréviations

Liste des abréviations

Abréviation	Signification
ESA	Entertainment Software Association
NES	Nintendo Entertainment System
SNES	Super Nintendo Entertainment System
PS5	PlayStation 5
FPS	First Person Shooter
RPG	Rôle Playing Game
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
PVE	Player Versus Environment
PVP	Player Versus Player
BECTA	British Educational Communications and Technology Agency
PNJ	Personnage Non-Joueur

Introduction Générale

Introduction générale

À l'heure où les technologies numériques s'imposent dans tous les domaines de la vie quotidienne, l'enseignement/apprentissage des langues étrangères est appelé à se renouveler en intégrant des outils et des pratiques ancrés dans les usages réels des apprenants. Les nouvelles générations d'apprenants, dites « numériques », interagissent constamment avec des environnements virtuels, ludiques et immersifs, qui façonnent non seulement leurs loisirs mais aussi leur manière d'apprendre, dans ce contexte, les jeux vidéo longtemps considérés comme de simples objets de divertissement suscitent aujourd'hui l'intérêt des didacticiens, des linguistes et des pédagogues, en raison de leur potentiel éducatif multidimensionnel.

Loin de représenter une rupture avec les objectifs de la didactique des langues, les jeux vidéo peuvent, au contraire, s'inscrire dans une perspective communicative, actionnelle et constructiviste. Ils mettent l'apprenant en situation de résolution de problèmes, de négociation de sens et d'interaction sociale, dans un cadre qui mobilise à la fois la langue cible et les compétences transversales. Grâce à leur richesse narrative, leur structure interactive et leur capacité à simuler des contextes réalistes, les jeux vidéo offrent un environnement d'apprentissage qui favorise la motivation intrinsèque (Deci & Ryan), l'engagement cognitif et la répétition significative, dans cette optique, ils peuvent constituer un support complémentaire aux approches traditionnelles, en proposant un contact naturel avec la langue et des opportunités authentiques de communication.

C'est à partir de cette perspective que s'inscrit notre réflexion, en interrogeant la manière dont les apprenants joueurs (gamers) perçoivent les jeux vidéo comme outils d'apprentissage et d'interaction en langues étrangères. Cette problématique soulève des enjeux à la fois théoriques et pratiques : comment la langue est-elle mobilisée dans l'univers vidéoludique ? Quelles compétences sont sollicitées ? Quels obstacles ou leviers peuvent être identifiés pour intégrer les jeux dans un cadre pédagogique structuré ?

Trois hypothèses ont guidé notre démarche :

H 1 : Les jeux vidéo immersifs favorisent l'acquisition du vocabulaire et des expressions en langue étrangère.

H 2 : Les jeux vidéo ont un impact positif sur les capacités cognitives des apprenants, notamment la mémoire, l'attention et la résolution de problèmes.

H 3 : La pratique régulière des jeux vidéo améliore la fluidité linguistique par le biais d'interactions authentiques et contextualisées.

Introduction générale

Notre travail s'est organisé en plusieurs étapes complémentaires. Dans un premier temps, une revue de littérature nous a permis d'ancrer notre réflexion dans le champ de la didactique des langues et des études sur l'apprentissage ludique. Ensuite, une enquête empirique a été menée à travers un questionnaire distribué à un panel d'apprenants et des entretiens semi-directifs avec un enseignant et des joueurs expérimentés, cette double approche nous a permis de croiser les représentations des apprenants et des enseignants sur les usages linguistiques des jeux vidéo.

Notre choix de sujet est issu d'un constat à la fois personnel et académique : la place massive qu'occupent les jeux vidéo dans la vie des jeunes n'est que très rarement exploitée en contexte éducatif, notamment dans l'enseignement du FLE. Pourtant, leur potentiel est indéniable. Nous aurions souhaité aller plus loin en organisant des séances d'observation et d'interaction avec des joueurs en situation réelle, afin d'analyser plus finement les processus d'échange linguistique en contexte vidéoludique. Néanmoins, les contraintes temporelles (mois de janvier), les difficultés d'organisation, ainsi que le refus d'enseignants d'utiliser les jeux comme outil didactique ont limité notre dispositif pratique, ces limites, loin de remettre en cause la pertinence de notre étude, soulignent la nécessité d'ouvrir davantage l'enseignement des langues aux pratiques numériques authentiques.

Ce mémoire a été divisée en quatre chapitres complémentaires :

- ✚ Le premier chapitre définit le concept de jeu vidéo, examine son contexte historique et passe en revue les différents types de jeux vidéo, historique et passe en revue les différents types de jeux vidéo afin de référence, aussi sur l'étude de la motivation des apprenants, l'engagement et l'immersion des apprenants dans les jeux vidéo en tant que facilitateurs de l'apprentissage des langues.
- ✚ Le deuxième chapitre se penche sur le lien entre les jeux vidéo et l'acquisition des langues en examinant les différents types d'interaction, l'apprentissage contextualisé et le développement de la pragmatique.
- ✚ Enfin le troisième chapitre présente les résultats de l'enquête de terrain, analyse les données collectées et propose des recommandations concrètes pour l'intégration pédagogique des jeux vidéo dans l'enseignement des langues étrangères et aussi comme outil d'apprentissage.



Introduction générale

Dans ce mémoire, nous tenterons donc de démontrer en quoi les jeux vidéo peuvent être considérés comme un outil didactique à part entière, capable de répondre aux objectifs communicatifs, culturels et cognitifs de l'apprentissage des langues étrangères, notre démarche vise à contribuer à une réflexion renouvelée sur la place du ludique, de l'immersion et de la motivation dans les pratiques pédagogiques contemporaines.

Chapitre I
Jeux vidéo et
apprentissage
linguistique exploration
d'un outil didactique
innovant

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Les jeux vidéo constituent un secteur clé à la croisée de la culture et de la technologie, influençant de manière significative des domaines tels que le divertissement, l'éducation et l'apprentissage des langues. Dans le contexte des jeux vidéo, la communication entre joueurs repose sur l'usage d'une langue commune, comme l'anglais ou le français, sans laquelle la coopération et le déroulement du jeu deviennent impossibles.

Notre but dans ce chapitre est de définir les jeux vidéo, leur évolution historique et les différents genres qui les composent.

I. Les jeux vidéo

1. Définition du concept jeux vidéo :

Les jeux vidéo peuvent être définis comme des environnements numériques interactifs dans lesquels l'utilisateur prend part à une expérience ludique, l'affichage se fait sur un support visuel tel qu'un écran ou un casque de réalité virtuelle permettant de suivre le déroulement du jeu en temps réel.

Un jeu vidéo est un système logiciel de divertissement interactif, conçu pour offrir une expérience immersive à savoir un environnement virtuel qui génère des graphismes et du son (2D/3D, musiques, bruitages), une interface utilisateur (manettes, claviers, écrans tactiles, etc.) permettant au joueur d'agir et de percevoir en temps réel les conséquences de ses actions, un ensemble de règles qui structure le gameplay, où le joueur cherche à atteindre des objectifs prédéfinis dans un cadre ludique et narratif, Et des interactions sociales (coopération, compétition) aussi bien en local qu'en ligne.

2. Histoire des jeux vidéo :

L'origine des jeux vidéo remonte à la fin des années 1950. En 1958, dans le but de rendre plus attractives les journées portes ouvertes du laboratoire de Brookhaven aux États-Unis, le physicien William Higinbotham développe un jeu rudimentaire de tennis interactif sur oscilloscope, considéré aujourd'hui comme l'un des premiers prototypes de jeu électronique.

1975 – 1984 : L'âge d'or et la chute

Avec la croissance explosive grâce à jeux comme Space Invaders et Pac-Man cette époque a également semé les graines de la saturation du marché. La crise du jeux vidéo de 1983 a secoué l'industrie marquée par plusieurs échecs des consoles et la baisse des ventes.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

1984 – 2002 : le japon prend la main

A partir des années 80, des entreprises japonaises comme Nintendo et Sega prennent une place dominante avec des consoles emblématiques comme la NES, la SNES et la MEGA DRIVE, l'ère des jeux d'arcades se transforme et la maison Nintendo devient un acteur clé.

2002 – 2010 : les joueurs se connectent, Microsoft consolide son statut de console et l'eSport fait ses grands débuts

Les jeux en ligne connaissent des succès majeurs par exemple *World Of Warcraft*. En parallèle, Microsoft lance la Xbox et Sony la PlayStation 3 par Sony entrent en scène, s'affirmant comme des acteurs clés dans le domaine des consoles. L'eSport émerge sur la scène avec des tournois gagnant en attention médiatique.

2010 – 2020 : Nouvelles manière de consommer le jeu vidéo

Les jeux vidéo deviennent plus accessibles avec des plateformes comme Steam, des jeux mobiles, et des consoles comme la Nintendo Switch. La réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR) commencent à se développer et les jeux en lignes continuent de dominer.

2020 – 2023 : l'ère de l'innovation

Cette période voit de grandes avancées technologiques, avec l'apparition des consoles de nouvelle génération comme la PS5 et la Xbox Series X ont fait leur apparition, tandis que le cloud gaming a gagné en popularité permettant aux joueurs de jouer sans avoir besoin de matériel puissant. Les jeux vidéo deviennent de plus en plus immersifs avec des mondes ouverts, des graphismes ultra-réalistes, et des intelligences artificielles avancées.

3. Les genres des jeux vidéo

Les jeux vidéo peuvent être classés selon plusieurs critères, notamment la nature des actions demandées au joueur, la structure narrative ou encore le type d'univers représenté. C'est principalement le gameplay c'est-à-dire la manière dont le joueur interagit avec le jeu qui détermine le genre.

3.1 Les jeux FPS :

Les jeux de tir à la première personne, ou FPS (First Person Shooter), plongent le joueur dans l'univers du jeu à travers les yeux de son personnage. Ce style de jeu favorise une immersion

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

directe, où le joueur voit ses bras, ses armes et l'environnement immédiat. L'objectif principal est souvent centré sur des combats armés en temps réel. Des séries comme Call of Duty ou Battlefield ont popularisé ce genre en misant sur la réactivité et l'intensité de l'action.

Jeux FPS connus: Call of Duty, Battlefield, Doom Eternal



Figure 1: Capture d'écran du jeu Call of Duty Black Ops 6



Figure 2 : Capture d'écran du jeu Far Cry 6

3.2 Les jeux d'action et d'aventure :

Ce genre hybride combine des éléments de jeux d'action (réactivité, combats) et d'aventure (exploration, résolution d'énigmes, narration poussée). Il propose un juste équilibre entre dynamisme et réflexion. Le joueur incarne généralement un personnage central évoluant dans un univers complexe, où il doit surmonter des obstacles physiques tout en suivant une trame scénaristique. Des titres comme God of War ou The Last of Us illustrent bien cette catégorie.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant



Figure 3 : Capture d'écran du jeu God Of War Ragnarök



Figure 4 : Capture d'écran du jeu Indiana Jones et le Cercle ancien

3.3 Les jeux Plateforme:

Comme son nom l'indique, le jeu vidéo de plateforme est un jeu où le héros doit se déplacer de plateforme en plateforme, tout en esquivant des pièges ou en récupérant des objets qui l'aideront dans son parcours.¹

Les jeux de plateforme se caractérisent par des niveaux structurés en obstacles que le joueur doit franchir en effectuant des sauts, des esquives ou des escalades. Ce genre, emblématique des débuts du jeu vidéo, mise sur des mécanismes simples mais addictifs. Aujourd'hui encore, des jeux comme Ori and the Blind Forest ou Crash Bandicoot perpétuent cette tradition avec des graphismes modernisés et des mécaniques enrichies.

¹ <https://www.cultura.com/les-guides-d-achat/guides-jeux-video/tout-savoir-jeux-video/tout-savoir-differents-genres-jeux-video.html>

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant



Figure 5: Capture d'écran du jeu Prince of Persia : The Lost Crown

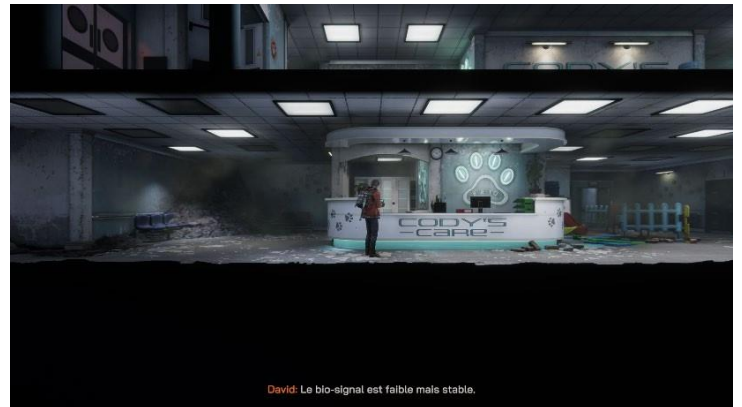


Figure 6 : Capture d'écran du jeu Kong Survivor

3.4 Les jeux RPG (jeu vidéo de rôle) :

Les RPG (Role Playing Games) permettent au joueur d'incarner un ou plusieurs personnages qu'il développe au fil du jeu. Ces titres proposent souvent un univers vaste et une histoire complexe, où les choix du joueur influencent le déroulement de l'intrigue. L'évolution du personnage (ou avatar) se fait via des compétences, des quêtes et des interactions avec d'autres figures du jeu. Parmi les RPG célèbres, on peut citer The Witcher 3 ou Skyrim.

Le joueur pourra incarner un ou plusieurs personnages qu'il va faire évoluer tout au long de sa quête. L'univers est généralement vaste et la durée de vie du jeu conséquente.



Figure 7: Capture d'écran du jeu The Witcher 3: Wild Hunt



Figure 8 : Capture d'écran du jeu Dragon Age : The Veilguard

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

3.5 Les jeux de combat, versus fighting :

Les jeux de combat ou versus fighting mettent en scène des duels entre deux personnages. Le joueur contrôle les mouvements et les attaques de son combattant, souvent dans une arène fermée, avec des barres de vie visibles. Ce genre requiert une bonne maîtrise des commandes et une connaissance des coups spéciaux. Des franchises comme Tekken ou Street Fighter dominant ce domaine.



Figure 9 : Capture d'écran du jeu Tekken 8



Figure 10 : Capture d'écran du jeu Mortal Kombat 11

3.6 Les jeux de Battle Royale et MMORPG :

Le genre Battle Royale consiste à survivre dans un espace de plus en plus restreint face à de nombreux adversaires, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur ou une seule équipe. La stratégie, la gestion des ressources et l'adaptation rapide sont essentielles.

Les MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games) reprennent les mécaniques des RPG, mais dans des mondes en ligne persistants où des milliers de joueurs interagissent simultanément. Ces jeux offrent une grande liberté d'action, entre exploration, commerce, artisanat ou affrontements en Player vs. Player (PvP) les joueurs s'opposent directement entre eux ou Player vs. Environment (PvE) dans lesquels le joueur s'oppose à un univers contrôlé par ordinateur.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Jeux de Battle Royale connus: Fortnite, PUBG: Battlegrounds, Call of Duty War Zone



Figure 11: Capture d'écran du jeu Call of Duty War Zone

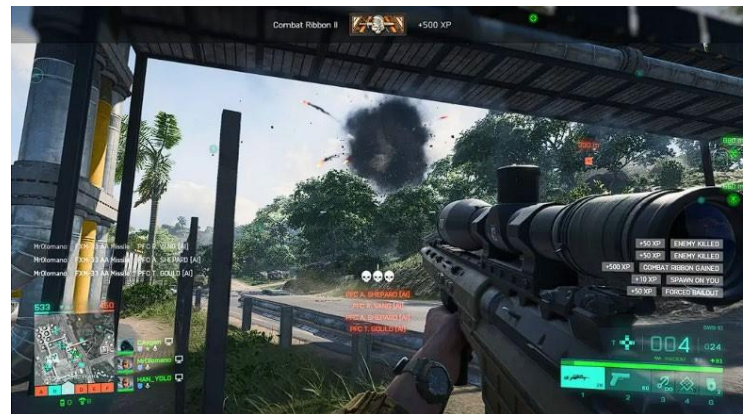


Figure 12 : Capture d'écran du jeu Battlefield 2042

Jeux de MMORPG connus: World of Warcraft, Final Fantasy, Elder



Figure 13 : Capture d'écran du jeu League of the Legends



Figure 14: Capture d'écran du jeu World of Warcraft

3.7 Les Jeux de course :

Les jeux de course plongent le joueur dans des compétitions automobiles ou autres. Ils peuvent être réalistes (simulation) ou plus orientés arcade. L'objectif est généralement d'arriver premier tout en maîtrisant la conduite, les trajectoires et la gestion des véhicules. Des titres tels que Forza Horizon ou Need for Speed illustrent bien cette catégorie.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

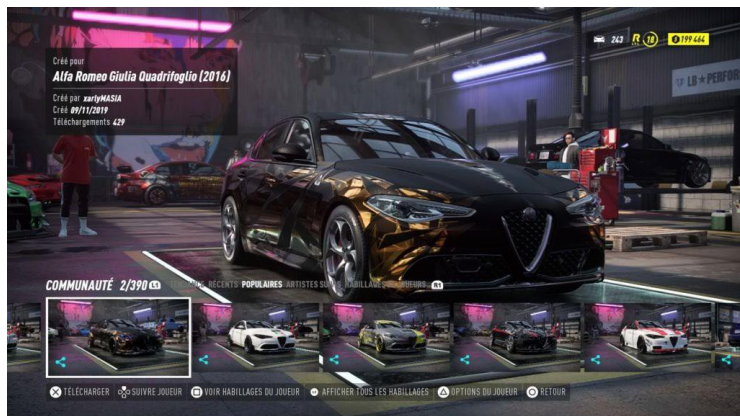


Figure 15: Capture d'écran du jeu Need for Speed Heat



Figure 16 : Capture d'écran du jeu Forza Horizon 5

3.8 Le Survival Horror :

Dans ce genre, l'ambiance est primordiale. Le joueur doit survivre dans des environnements hostiles, souvent inquiétants ou effrayants, avec des ressources limitées. L'exploration, la gestion de la peur et la résolution d'énigmes sont au cœur de l'expérience. Des jeux comme Resident Evil ou Silent Hill sont emblématiques de ce style.



Figure 17 : Capture d'écran du jeu Silent Hill 2 remake



Figure 18 : Capture d'écran du jeu Alan Wake II

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

II. Jeux vidéo et apprentissage des langues

Les jeux vidéo actuels intègrent de plus en plus des fonctionnalités permettant une communication orale entre les Gamers, la voit utilisée de manière structurée ou spontanée apparaît comme un levier majeur dans la création des expériences dynamiques et immersives. Ce chapitre portera exactement sur les interactions orales, la motivation et l'engagement des apprenants (joueurs - Gamer) à travers les jeux vidéo.

I. La Motivation et l'engagement des joueurs dans les jeux vidéo

1. Le jeu vidéo et la motivation des apprenants(joueurs) :

Selon Chanquoy et ses collègues (2007), la motivation peut être définie comme l'ensemble des facteurs qui incitent un individu à s'engager dans une tâche et à persévérer malgré les éventuelles difficultés. Les jeux vidéo, grâce à leur dimension ludique, interactive et immersive, stimulent cette motivation de manière naturelle, le joueur n'est pas un simple spectateur, mais un acteur impliqué, confronté à des défis, des objectifs et des récompenses.

Dans le cadre de l'apprentissage des langues, cette motivation joue un rôle central. En s'investissant dans le jeu, l'apprenant s'expose à la langue cible dans un environnement stimulant, le caractère progressif et compétitif du gameplay favorise la concentration, la répétition et le désir d'accomplir des missions, ce qui crée un terrain propice à l'acquisition de compétences linguistiques.

Selon Alex Muchielli (2015), être motivé, c'est d'abord pouvoir trouver un sens à son action. En conséquence, pour qu'une action motive, elle doit avoir un sens, une signification, une valeur. Dans cette perspective, la motivation d'un apprenant est le moteur de son apprentissage.

Quant à Joseph Nuttin (1996), il dit que :

« La motivation c'est l'aspect dynamique et directionnel du comportement ». Elle désigne « l'ensemble des mécanismes biologiques et psychologiques qui permettent le déclenchement de l'action, l'orientation, l'intensité et la persistance ».²

² Nuttin, Joseph. Motivation, développement et personnalité. Paris : Presses Universitaires de France, 1996

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Pour Joseph Nuttin (1997),

« La motivation prend naissance lorsque l'individu est en situation de tension. Il perçoit la situation actuelle comme non satisfaisante et peut imaginer une situation future dans laquelle elle serait devenue satisfaisante » (Ibid. p. 238).³

Comme l'expliquent Nuttin (1996, 1997) et Muchielli (2015), la motivation peut être de deux types :

- **La motivation dite intrinsèque** : qui provient de l'intérêt personnel de l'apprenant. Dans les jeux vidéo, elle est alimentée par le plaisir de jouer, la curiosité, la découverte de nouveaux univers et le sentiment d'accomplissement. Le joueur apprend sans s'en rendre compte, en résolvant des énigmes ou en suivant des dialogues dans la langue cible. Les jeux vidéo, en offrant une expérience immersive et divertissante, sont particulièrement efficaces pour stimuler cette forme de motivation, les joueurs sont souvent motivés par le plaisir d'interagir avec l'environnement du jeu, d'explorer des mondes ouverts, et de résoudre des problèmes linguistiques tout en avançant dans le jeu.
- **La motivation dite extrinsèque** : qui repose sur des éléments extérieurs tels que les récompenses (points, niveaux, trophées). Ces mécanismes de "gamification" agissent comme des renforcements positifs, incitant le joueur à persévérer dans le jeu et donc, indirectement, dans l'usage de la langue étrangère. Elle est alimentée par des récompenses externes, comme des points, des badges, des niveaux à atteindre, ou des succès, dans les jeux vidéo les récompenses comme la progression de niveau, les trophées ou les déblocages de contenu peuvent agir comme des renforcements externes qui encouragent les joueurs à continuer leur apprentissage⁴

Ces deux types de motivation, souvent combinés dans l'univers vidéoludique, contribuent à maintenir l'attention, à stimuler l'effort cognitif et à renforcer l'implication dans la tâche d'apprentissage.

³ Nuttin, Joseph. *Théorie de la motivation humaine*. Bruxelles : De Boeck Université, 1997

⁴ *L'usage des jeux vidéo comme support d'apprentissage* : <https://www.epi.asso.fr/revue/articles/a2401b.htm>, 29/11/2024, 15h15

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Denis et Jouvelot (2005) soutiennent que :

« La motivation conduit également à l'activation de stratégies cognitives efficaces pour les problèmes de mémoire à long terme, tels que la surveillance, l'élaboration ou l'organisation de l'information. En revanche, la désignation et l'amotivation ont des effets négatifs sur la mémorisation et le développement personnel » Denis et Jouvelot (2005) (p. 29).⁵

En ce sens, la British Educational Communications and Technology Agency (BECTA) explique que « la clé de la motivation est de gagner tout en restant défié » (2001). Les jeux vidéo sont suffisamment stimulants pour motiver les apprenants à atteindre un objectif particulier tout en s'amusant, car ils sont encouragés à apprendre et à penser de plusieurs manières différentes. Leur compréhension s'élargit et de nouvelles connaissances sont acquises. BECTA (2001) identifie l'importance de la motivation en soulignant que :

« Pour de nombreux joueurs, la motivation ultime est la maîtrise – la promesse qu'avec suffisamment d'énergie et de concentration, ils pourraient maîtriser la machine, ou du moins le logiciel ». BECTA (2001)

Par conséquent, l'engagement actif et une concentration intense sont les clés de la motivation. Le tableau 2 présente les « caractéristiques qui contribuent à la motivation » selon BECTA (2001) :⁶

Tableau 1 : Caractéristiques contribuant à la motivation

Ce qui indique la motivation ?	Ce qui génère la motivation ?	Ce que la motivation peut soutenir utilement ?
--------------------------------	-------------------------------	--

⁵ Denis, Bérénice, et Pierre Jouvelot. *Motivation et apprentissage : Jeux vidéo et enseignement*. Paris : Éditions Lavoisier, 2005.

⁶ Michailidou, M. (2024). *L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire* (Thèse de master, Université Aristote de Thessalonique, École d'anglais). <https://ikee.lib.auth.gr/record/359166/files/GRI-2024-45990.pdf>, P13- P15, 11h25
BECTA : British Educational Communications and Technology Agency, était l'organisme leader au Royaume-Uni pour la promotion et l'intégration des technologies de l'information et de la communication (TIC) dans l'éducation.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Plaisir d'apprendre	Participation active	Interaction collaborative, apprentissage entre pairs,
	Objectifs stimulants mais réalisables	Compétition créative ou coopération

Source : réalise par Michailidou, M, L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères (2024)

1.1 Les éléments des jeux vidéo qui motivent les apprenants :

➤ Les défis et la progression :

L'un des aspects les plus motivants des jeux vidéo est leur capacité à ajuster la difficulté en fonction des compétences du joueur. Un bon jeu propose des niveaux ou des missions de complexité croissante, qui permettent au joueur de progresser à son rythme tout en restant engagé. Ce système de montée en puissance crée une dynamique d'apprentissage par paliers, idéale pour renforcer les acquis.

Par exemple dans *The Elder Scrolls V : Skyrim*, les joueurs doivent accomplir des missions complexes et interagir avec des personnages dans la langue cible. Plus le joueur progresse, plus les missions deviennent difficiles et les récompenses plus importantes. Cette progression continue dans un environnement de jeu motive les joueurs à persévérer et à apprendre davantage.

➤ La gamification et la récompense immédiate :

Les jeux vidéo utilisent des mécanismes appelés "gamification" : il s'agit de récompenser le joueur à travers des éléments tels que des points d'expérience, des badges, des objets spéciaux ou des niveaux à débloquer. Ces récompenses ont un effet motivant puissant : elles créent un sentiment de réussite immédiate, renforcent la confiance et incitent le joueur à continuer.

Exemple : Les jeux comme Duolingo ou Babbel utilisent des systèmes de points, des "streaks" (suite de jours d'apprentissage consécutifs) et des niveaux pour encourager les apprenants à revenir régulièrement. Cette approche motivante est basée sur le principe de renforcement positif, où chaque petite victoire pousse l'apprenant à continuer à s'investir dans son apprentissage.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

➤ L'interaction sociale et la compétition :

L'interaction avec d'autres joueurs est également un facteur clé dans la motivation les jeux multi-joueurs en ligne permettent aux joueurs de collaborer dans des environnements où l'utilisation de la langue cible est essentielle pour communiquer efficacement.

Dans des jeux comme *World of Warcraft* ou *League of Legends*, les joueurs peuvent se retrouver dans des équipes de travail où la communication en langue cible est nécessaire. Cette interaction sociale motive les joueurs à améliorer leur maîtrise de la langue pour mieux participer aux discussions et atteindre les objectifs communs.

1.2 La motivation dans le cadre de l'apprentissage des langues :

✚ La théorie de l'autodétermination :

La théorie de l'autodétermination (Deci & Ryan, 1985) est un cadre théorique largement utilisé pour comprendre la motivation dans les jeux vidéo. Selon cette théorie, la motivation est influencée par trois besoins psychologiques fondamentaux :

- **Autonomie** : Le besoin de se sentir en contrôle de ses actions. Dans les jeux vidéo, les joueurs choisissent souvent la direction de leurs actions et décisions, ce qui renforce leur motivation.
- **Compétence** : Le besoin de se sentir efficace dans ses activités. Les jeux offrent des défis adaptés à l'habileté du joueur, permettant ainsi une amélioration continue et un sentiment de compétence.
- **Relation sociale** : Le besoin d'interactions sociales et de connexion avec les autres. Les jeux multi-joueurs en ligne favorisent cette forme d'interaction, renforçant l'engagement du joueur dans l'apprentissage de la langue.

Les jeux vidéo qui favorisent ces trois besoins peuvent maximiser la motivation intrinsèque des apprenants.⁷

✚ La théorie de l'apprentissage par la motivation :

⁷DECI, Edward L. et RYAN, Richard M. *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media, 2013. 12h00

La gamification : c'est l'utilisation des mécanismes du jeu dans des contextes non-ludiques comme par exemple les points de compétences, les niveaux d'expérience que les joueurs doivent atteindre

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Dans l'approche socioculturelle de Vygotsky (1978) souligne l'importance de l'interaction sociale dans l'apprentissage, ce qui peut également être observé dans l'usage des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues. La motivation dans les jeux vidéo va souvent de pair avec des interactions sociales, des échanges entre joueurs ou avec des PNJ (personnages non joueurs), ce qui aligne avec l'idée que l'apprentissage est un processus social et motivé par les interactions.⁸

2. L'engagement des apprenants (joueurs) dans les jeux vidéo :

De nombreux travaux, (Eric & al, 2014, McMahan, 2003, Calleja, 2011), l'engagement est devenu une autre notion parallèle à celle d'immersion. Souvent employée pour des études psychologiques et cognitives, et mesurée par des questionnaires (Mayes et Cotton, 2001, Banks, 2015), ces champs disciplinaires apportent pourtant des termes qui nous intéressent ici. En effet, dans les sciences de l'interaction, l'engagement est utilisé dans un sens basique, comme désignant généralement la volonté d'un participant à s'inscrire ou participer à telle action, telle discussion, telle activité. Nous allons tenter de développer cette idée en la mélangeant aux travaux d'autres domaines.

L'engagement volontaire et effort du joueur pour se plonger dans le jeu, l'implication voire l'absorption émotionnelle du joueur, puis l'immersion et la coupure avec l'environnement physique direct du joueur. On a donc une échelle similaire à ceci : volonté ; concentration ; immersion. Pourtant, on rejoint encore une fois les définitions précédentes, à la différence que cette fois-ci, la *volonté* du joueur est au cœur du phénomène : sans elle, il n'y pas d'engagement, et donc pas d'immersion possible. La volonté d'implication dans une activité se rapproche déjà plus des perspectives interactionnelles qui cadrent notre étude, et qui sont également plus aisément décelables dans les productions des joueurs.⁹

Calleja (2011) met en avant le fait que les relations de l'individu à un jeu vidéo constituent un phénomène complexe, apparu en tant que synthèse authentique du jeu et du monde numérique.

⁸ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes* (Vol. 86). Harvard university press, 12h10

PNJ : Personnage Non-Joueur, désigne tout personnage de jeu de rôle ou de jeu vidéo qui n'est pas contrôlé par les joueurs.

⁹ Franco Pinto, T. (2021). *Le joueur, l'avatar, l'immersion : Analyse interactionnelle* (Mémoire de Master 2, Université Lumière Lyon 2). https://icar.cnrs.fr/jeux/files/2021/11/Memoire-M2-SDL-FRANCO-PINTO_compressed.pdf, p 39 - 40, 15/02/2025,12h00

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Afin de saisir ce phénomène, l'auteur fournit six dimensions secondaires qui, lorsqu'elles deviennent unifiées, stimulent un état d'incarnation :

- ✚ **L'engagement kinesthésique** : Cette dimension fait référence à maîtrise et à appropriation des commandes du jeu, permettant à ce dernier de développer un lien physique à l'acte de jouer.

- ✚ **L'engagement spatial** : Le joueur développe une connaissance précise de l'architecture numérique, orientant les espaces et saisissant les agencements.

- ✚ **L'engagement narratif** : L'attention à l'histoire du jeu permet à ce dernier de s'immerger à ce récit et de suivre l'élaboration des événements.

- ✚ **L'engagement affectif** : Le jeu provoque des émotions et des réactions qui renforcent les compréhensions du joueur à propos de son expérimental de jouer.

- ✚ **L'engagement ludique** : Cette dimension fait référence à des objectifs à conquérir par le joueur, à des stratégies à mettre en œuvre et à des suites de ses actes à l'intérieur du jeu.

- ✚ **L'engagement partagé** : Finalement, les relations sociales, coopératives ou compétitives, créent un lien d'appartenance et enrichissent de ce fait, l'expérimental à faire partie d'une communauté.

Avoir maîtrisé les dimensions techniques, spatiales, discursives, cognitives, ludiques et sociales du jeu, le joueur obtient à identifier à ce monde numérique, transformant sa relation à jouer en extension de soi.

II. Les interactions et l'immersion par les jeux vidéo

Apprendre des langues à un jeune âge à travers des jeux vidéo permet une interactivité qui contribue à leur amélioration. Cela constitue à lui seul un aspect très crucial lorsqu'il s'agit d'utiliser un moyen interactif tel que les jeux vidéo. Les interactions avec des personnages non

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

jouables/autres joueurs rendent l'engagement impactant lors de l'apprentissage d'une nouvelle langue. En d'autres termes, cela favorise l'utilisation efficace de la communication et des compétences linguistiques. Ce qui suit est une analyse de l'importance du dialogue dans un environnement interactif, accompagnée de sources académiques utiles.

1. Les types d'interaction dans les jeux vidéo pour l'apprentissage des langues :

1.1 Interaction avec des Personnages Non Jouables (PNJ) :

De nombreux jeux aujourd'hui permettent aux joueurs d'associer et d'interagir avec des personnages non jouables, ce qui est devenu une règle plutôt qu'une attente. Ces personnages ont une série de commandes auxquelles ils réagissent. Ces actions peuvent inclure des jeux où il existe la possibilité de dialogues, accomplissant certaines missions ou instructions qui peuvent être comprises à travers des indices contextuels. En apprenant de nouvelles langues, ces personnages non jouables offrent un excellent moyen pour les apprenants d'interagir dans la langue cible.

Exemple :

- ***The Witcher 3 : Wild Hunt*** Les joueurs interagissent avec des PNJ à travers des dialogues complexes et des choix de réponse qui influencent l'histoire. Ce type d'interaction permet d'apprendre de nouveaux mots et expressions dans un contexte de narration tout en améliorant les compétences en compréhension orale et écrite.
- ***Kingdom Come : Deliverance II*** : Ce jeu est connu pour sa précision historique et linguistique détaillée. À cet endroit, parler à des personnages non-joueurs est très détaillé, avec deux fois plus de conversation qui correspond à l'ancien réglage. Le participant opte fréquemment parmi diverses options en fonction de la crédibilité, de l'influence ou de la compréhension du langage de son personnage. Ce système favorise l'absorption complète des langues, améliorant la compréhension des conversations complexes, reconnaissant les niveaux de parole et transmettant de manière appropriée dans les contextes sociaux.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

1.2 Interaction entre joueurs (Gamer) :

Les jeux vidéo multi-joueurs en ligne (MMO) et les jeux coopératifs sont efficaces pour l'apprentissage d'une langue grâce à leur caractère interactif qui se déroule en temps réel. L'élément jeu, en tant que tel, demande des interactions sociolinguistiques où les joueurs doivent travailler ensemble, paraître en compétition, ou même socialiser tout en parlant la langue cible.

Exemple :

- *World of Warcraft* : Ce jeu **MMO** a pour fonction principale d'articuler la communication entre les nations en permettant aux gens d'une culture et d'une langue différentes d'entrer en contact dans un environnement virtuel. En utilisant la langue avec d'autres participants dans diverses situations de groupe (guildes, raids, etc.), l'élève apprend à communiquer et à améliorer son niveau langagier dans des situations authentiques.
- *Call of Duty : War Zone* : dans ce jeu les joueurs utilisent avant tout le discours de bord à dessein pour transmettre rapidement des informations essentielles pendant le jeu. Grâce à des phrases brefs et précises, ils coordonnent des actions immédiates, comme signaler les positions des adversaires (« **Lock, en dessus** » ou « **Lock, dessus** ») ou communiquer des informations relatives à sa situation (**manque de carburant, besoin de rétablir sa position**). Le vocabulaire de spécialistes (termes comme « **drone** » ou « **plaques** ».) facilite un accord commun, même lors de situations tendues. Ces dialogues rapides et focalisés renforcent les coordinations de terrain, stimulent la cohérence de l'effectif et entraînent de ce fait une meilleure immersion générale du gameplay.

Cette participation aide les élèves à utiliser la langue à différents niveaux et en contexte, favorisant la pratique libre, ce qui, dans un sens, promet un apport réel de la langue et reste très mobilisant.

1.3 Interaction avec des environnements de simulations :

Les jeux de simulation et de rôle, dans lesquels les participants prennent des décisions qui affectent l'environnement et les autres personnages, permettent des interactions efficaces. Ces

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

jeux simulent des contextes sociaux sophistiqués, mais en même temps, ils incitent les joueurs à prendre des décisions basées sur leur compréhension linguistique et culturelle de la langue cible.

Par exemple :

- **Les Sims** : Le jeu permet à l'utilisateur de concevoir et de contrôler des personnages qui peuvent interagir avec d'autres personnages en utilisant la langue cible et également participer à des activités sociales. Les joueurs contrôlent les interactions et le décor, et ainsi ils apprennent à pratiquer le vocabulaire et la grammaire de la langue dans un contexte.
- **Animal Crossing : New Horizons** : Un jeu de simulation sociale où vous vivez sur une île et discutez avec d'autres personnes chaque jour. Chaque conversation utilise de nombreuses phrases faciles à comprendre, parle de choses comme le plein air, l'achat et la vente, et comment les gens vivent ensemble. Grâce aux interactions cohérentes, à la communication sur mesure et aux scénarios simulés variés, ce jeu encourage l'apprentissage subconscient du vocabulaire et des modèles de dialogue actuel, tout en favorisant l'engagement grâce à des objectifs divertissants.

Selon Crawford (1984), les jeux vidéo possèdent une composante narrative intrinsèque qui permet aux joueurs de vivre des expériences similaires à celles offertes par les récits traditionnels, tout en les engageant activement dans l'évolution de l'histoire. Ce type d'interaction place le joueur au cœur de l'action, non pas comme simple spectateur, mais comme acteur décisionnel, influençant directement le déroulement des événements.

❖ **Conflit, compétition, défi ou opposition :**

Pour Kirrimur et McFarlane (2004), les jeux vidéo motivent grâce à plusieurs ingrédients fondamentaux : le défi, la curiosité et l'imaginaire. Pour Crawford (1984), le conflit se manifeste à travers les interactions du joueur avec des obstacles intégrés au gameplay. Ces éléments sont volontairement introduits pour complexifier les tâches et inciter le joueur à adopter une posture active.

Les jeux proposent différents niveaux de difficulté, ce qui capte l'attention du joueur en lui offrant des défis progressifs à relever (Prensky, 2001). Le joueur doit résoudre une série de

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

problèmes pour progresser dans les niveaux, obtenir un score plus élevé, vaincre un adversaire ou atteindre la victoire.

La notion de compétition est présente autant dans les jeux solo où l'on cherche à améliorer ses propres performances que dans les jeux multi-joueurs, où plusieurs participants s'affrontent pour atteindre un même objectif. Comme le soulignent Sauvé et al. (2005a), dans les jeux en solitaire, le conflit se traduit par une confrontation entre le joueur et l'aléatoire, ou face à une intelligence artificielle programmée pour réagir stratégiquement.

Ces dimensions de défi et de rivalité ne procurent pas uniquement de l'excitation : elles nourrissent aussi la créativité et l'implication personnelle, deux moteurs essentiels à l'engagement dans l'apprentissage (Prensky, 2001).

❖ **Le développement d'habiletés en résolution de problème :**

Dans l'univers vidéoludique, chaque progression nécessite de surmonter des obstacles ou de résoudre des énigmes. Ces situations obligent le joueur — et par extension l'apprenant — à mobiliser ses capacités de raisonnement pour avancer, qu'il s'agisse de gagner des points, d'accéder à un niveau supérieur ou de battre un adversaire. Les défis deviennent graduellement plus complexes, stimulant ainsi les facultés cognitives et la capacité d'adaptation du joueur. Cela contribue à renforcer ses aptitudes logiques et stratégiques.

Comme l'indique Sauvé (2005b), les jeux vidéo offrent un cadre ludique et détendu dans lequel les apprenants développent des compétences de résolution de problèmes, tout en expérimentant activement des stratégies dans un environnement stimulant.

❖ **Les habiletés de coopération, de communication et de relations humaines :**

Certains jeux nécessitent une collaboration étroite entre les joueurs, qu'il s'agisse de jeux en ligne, multi-joueurs, ou de mondes virtuels tels que Second Life. Dans ces environnements interactifs, le succès dépend non seulement des performances individuelles, mais aussi de la capacité à coopérer, à communiquer efficacement et à respecter les règles du groupe.

Le joueur, souvent en interaction avec d'autres utilisateurs dispersés à travers le monde, développe des compétences sociales qu'il n'aurait pas l'occasion d'exercer dans des contextes plus traditionnels. Il apprend à échanger, à négocier, à prendre des décisions collectives et à renforcer l'esprit d'équipe.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

Ainsi, le jeu devient un espace d'apprentissage des relations humaines, où la collaboration et la compétition coexistent pour stimuler le développement personnel et linguistique.

2. L'impact des interactions sur l'apprentissage des langues :

2.1 Amélioration des compétences communicatives :

Les jeux vidéo multijoueur favorisent l'utilisation de la compétence communicative en fournissant un contexte dans lequel les joueurs doivent non seulement comprendre la langue cible, mais aussi répondre de manière appropriée. Ce niveau d'interaction sociale est essentiel pour les apprenants dans l'acquisition des compétences orales et auditives ainsi que pour faire face aux barrières de communication.

Les joueurs peuvent observer les interactions produites par leurs pairs et analyser le contexte dans lequel des mots et des expressions particulières sont utilisés. Par exemple, certaines phrases colloquiales ou littéraires peuvent apparaître dans les conversations, ce qui augmente le lexique des apprenants.

Exemple :

- ***League of Legends et Counter Strike*** : La communication entre les joueurs et leurs partenaires est vitale pour la coopération et l'atteinte de l'objectif commun, et il est donc nécessaire d'utiliser certains types d'anglais comme le discours tactique du jeu, les commandes et quelques conversations informelles.

- ***Fortnite*** : Ce jeu permet aux joueurs de travailler ensemble, de planifier et de se parler, en utilisant des voix ou du texte. Les interactions entre les participants sont courantes, que ce soit pour émettre des commandes, solliciter une assistance ou discuter des stratégies en temps réel. Dans ce scénario, les participants rencontrent un langage imprévu, abondant dans les verbes idiomatiques, à phrases et le lexique liés à la survie, à la construction ou aux connexions sociales. Reformuler Cela aide les enfants et les gens à apprendre une nouvelle langue à mieux le parler naturellement et en douceur avec le temps.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

2.2 Apprentissage contextualisé :

Les jeux vidéo établissent une correspondance contextualisée où les étudiants sont placés face à des situations concrètes et réelles. Il y a une opposition avec les méthodes traditionnelles d'acquisition d'une connaissance, les étudiants ayant du mal à relier la langue acquise à des situations concrètes.

Les interactions dans des environnements de jeux créent un contexte immersif et dynamique où les apprenants ne se contentent pas d'apprendre des mots ou des structures de manière abstraite, mais les utilisent dans des situations concrètes.

Exemple :

- Dans des jeux tels que *Assassin's Creed*, les joueurs ne se limitent pas à interagir avec les PNJ dans une mission mais aussi avec l'environnement, ce qui leur donne l'opportunité d'apprendre des termes géographiques, culturels et historiques, en pratiquant des compétences linguistiques.

- *Read Dead Rédemption 2 : II*, vous jouez dans un monde occidental réaliste avec une fausse entreprise. Les conversations sont abondantes dans les idiomes, les expressions locales et les verbes à particule, et les quêtes plongent les joueurs dans des tâches de routine comme le commerce, la chasse ou la négociation. Les échanges contextuels permettent la réalisation d'une langue authentique, pratique et à racine de culture, améliorant l'efficacité de l'acquisition de la langue dans des scénarios réalistes.

2.3 Collaboration et résolution des problèmes :

Les jeux vidéo à plusieurs joueurs donnent les participants les opportunités de coopérer pour accomplir des missions communes. Ce type d'interaction coopérative stimule les usages de la langue cible à des fins de discuter, clarifier des énigmes, ou coordonner des plans. La coopération dans un environnement numérique simule des comportements réalistes et apprend les apprenants à communiquer de manière efficiente.

Le champ de la coopération numérique n'est donc nullement limité au simple jeu avec les moyens langagiers, et le participant active également un ensemble d'aptitudes cognitives, de stratégies de négociation et une culture de l'écoute active. En fait, le jeu vidéo reproduit des situations de communication authentiques avec une complication supplémentaire sous la forme

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

d'une trame ludique et motivante. Il favorise qualitativement le processus de maîtrise de la langue dans les situations, motivées de manière aussi pragmatique que dialogique.

Par exemple :

- **Portal 2 (mode coopératif)** : les joueurs doivent coopérer pour résoudre des défis de type énigmes en utilisant des indications fournies en langue cible. L'interaction qui en découle aide les apprenants à perfectionner leur compréhension, ainsi bien sûr, leur oral.
- **It Takes Two** : Ce jeu a besoin de deux joueurs travaillant ensemble pour résoudre des problèmes, les compétences de chaque personne aidant l'autre. L'avancement du jeu repose sur la capacité des joueurs à communiquer des directives spécifiques, à prédire les réponses des adversaires et à adapter leur langue à la situation. Le jeu favorise des discours faciles, fluides et réels, et enseigne des mots liés à faire des choses, des sentiments et des amitiés.

3. L'immersion des apprenants (joueurs) dans les jeux vidéo :

De plus L'immersion dans l'apprentissage des langues via les jeux vidéo constitue un phénomène fascinant à bien des égards, car elle repose sur les présuppositions selon lesquelles les apprenants, lorsqu'ils interagissent à l'intérieur de la communauté ludique, sont plongés à l'intérieur d'un monde d'interaction, de vie ou de compréhension bâti sur le vocabulaire de la langue d'objectif. Cette immersion vise à aller bien au-delà du fait de constituer un environnement de phrases ou de mots ; elle invite les apprenants à prendre en charge des contextes actifs et descriptifs qui stimulent un apprentissage linguistique de manière naturelle.

En effet, en immersion, le vocabulaire, la syntaxe et les idiomes sont acquis, non pas isolément ou académiquement, mais dans des contextes authentiques, c'est-à-dire abondamment riches en interactions sociales, en prise de décisions et en récit. Par conséquent, il est naturel, implicite et contextualisé, comme celui qui est acquis dans le contexte de la langue naturelle. De plus, ils dirigent l'apprenant à travers les paramètres des situations de scénarios, à interagir avec des certains personnages ou d'autres gamers et à résoudre les problèmes linguistiques à même les interactions revendiquées par le jeu. C'est le cas des jeux tels que *Final Fantasy XIV* et *Elden Ring*. En effets, dans *Final Fantasy XIV*, les joueurs évoluent dans un même monde en ligne où les discussions se tiennent en streaming et ne se passent qu'en langue cible, les dialogues sont

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

complexes avec du clinquant, les missions sont racontées de long en large et les interactions entre classes sont notoires.

3.1 Les caractéristiques de l'immersion dans les jeux vidéo :

Dans les jeux vidéo, l'immersion peut être conceptualisée comme un état de fait dans lequel les apprenants développent un sentiment de "présence" à l'intérieur de l'univers ludique. Cette conception peut être abordée à travers une immersion à un monde imaginaire, un univers différent, ou encore à travers une exposition à des dialogues ou à des événements du jour à jour devenant de ce fait visible. La pluralité des genres d'immersion constitue un composant essentiel de l'apprentissage des langues :

✚ L'immersion cognitive :

Les joueurs affrontent des dialogues, des récits et des directives en langue cible, les invitant à apprendre à comprendre et à produire des réponses en celle-ci. Le respect des exigences du jeu engage les joueurs de manière importante à un processus d'auto-apprentissage. A titre d'illustration, à travers des jeux de rôle comme *The Elder Scrolls V : Skyrim* ou *The Witcher 3 Wild Hunt*, les joueurs communiquent avec des personnages numériques, respectent des directives de langue cible et affrontent des défis de compréhension des énigmes qui les inviteront à utiliser à des fins contextuelles à la fois leur vocabulaire et compréhension linguistique. Ce type d'immersion cognitive se révèle être fort performant, car elle crée des liens immédiats entre les actes de langue et les actes de gameplay effectués.

✚ Immersion contextuelle :

Les jeux vidéo à fort contenu narratif ou de simulation, immergent les joueurs en des environnements bien fournis, ouvrant des usages de langue à des contextes multiples. A titre d'illustration, à travers des jeux comme *Sim City* ou *Minecraft*, les joueurs doivent traduire des directives ou prendre des choix de décision en langue cible, en réponse à des singularités de texture de l'environnement de jeu. Ainsi, le langage devient un instrument de communauté à un univers ludique, plutôt qu'un instrument académique de connaissance.

✚ Immersion sensorielle :

L'environnement acoustique et visuel des jeux vidéo jouent un rôle central dans le processus de l'immersion. Musique, effets de son, les composants visuels, et les voix des personnages, tous

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

constituent des composantes essentielles de l'expérience linguistique, mettant les apprenants en condition à apprendre les nuances contextuelles et culturelles. A titre d'illustration, les dialogues trouvés à des jeux comme *Assassin's Creed*, apparaissent fréquemment accompagnés de personnages dotés de différentes intonations et d'accent distincts, mettant en lumière des particularités géographiques et linguistiques de la langue cible. Cette tendance met les apprenants à prendre connaissance de différents registres et tonalités de la langue.

✚ L'immersion tactique :

Ce type d'immersion se manifeste lorsque le joueur est immergé dans l'action immédiate du jeu et doit réagir de façon rapide et stratégique. Il est constamment sollicité pour prendre des décisions instantanées qui influencent le déroulement de la partie. Cette forme d'implication repose sur la réactivité et l'engagement moteur du joueur. Elle dépend étroitement des éléments sensoriels et des mécanismes internes du jeu (comme les règles, les interfaces ou les feedbacks), dont elle prolonge l'effet.

✚ L'immersion émotionnelle :

L'engagement du joueur passe par son attachement aux personnages, à l'histoire ou aux événements du jeu. Il se sent concerné par les enjeux narratifs et développe une forme d'investissement affectif. Cette immersion affective repose souvent sur la qualité de l'écriture, la profondeur des personnages ou encore les dilemmes émotionnels proposés. Elle est étroitement liée à l'immersion fictionnelle, dans la mesure où le joueur ne se contente pas de "jouer", mais ressent ce qui se passe dans l'univers ludique.

3.2 Les avantages de l'immersion via les jeux vidéo dans l'apprentissage des langues :

❖ Apprentissage actif et significatif :

L'un des grands avantages de l'immersion dans les jeux vidéo est qu'elle incite les joueurs à apprendre activement et non passivement. Au lieu de simplement écouter ou lire des mots de vocabulaire, ils sont contraints de comprendre et d'utiliser la langue pour accomplir des objectifs dans le jeu. Cela donne un sens à l'apprentissage et le rend plus engageant. Par exemple, un joueur dans un jeu de rôle peut devoir résoudre une mission en comprenant les instructions données en langue cible, tout en ayant à interagir avec d'autres personnages. Cette approche active permet un apprentissage plus profond et une meilleure rétention de la langue.

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

❖ Exposition à un langage authentique et varié :

Les jeux vidéo offrent aux apprenants une exposition à un langage réel et varié. Dans les jeux, la langue utilisée n'est pas simplifiée, elle est parfois idiomatique et contextuelle. Par exemple, dans des jeux qui simulent des interactions sociales comme *Les Sims*, les dialogues sont adaptés aux situations de la vie quotidienne (salutations, demandes, instructions). Cela donne aux apprenants l'opportunité de se familiariser avec des expressions courantes, des registres de langue et des tournures de phrases qu'ils pourraient rencontrer dans des situations réelles.

❖ Approche personnalisée et autogérée :

L'immersion facilitée par les jeux vidéo constitue un mode d'apprentissage individuel et personnalisé. Les apprenants peuvent définir des propres objectifs, progresser à leur vitesse, et explorer l'univers du jeu de manière autonome. Cela diffère de l'enseignement formel en classe, souvent moins personnalisé et rigide. L'apprenti, lors d'un jeu, peut se concentrer sur des aspects précis de la langue à progresser, du vocabulaire, de la prononciation ou de la syntaxe, sans avoir à éprouver de pression.

Exemples concrets d'immersion en jeux vidéo :

❖ **Minecraft (édition à des serveurs de langue étrangère) :** *Minecraft* constitue un exemple parfait d'immersion, car le joueur vit dans un monde ouvert ou bien il doit apprendre à saisir, à remplir des missions et communiquer avec d'autres apprenants. L'apprenti, à jouer à des serveurs ou à la langue cible sert de langue de base, ne fait pas seulement partie de communauté linguistiquement immergée, elle est confrontée à celle de pratique de celle de pratique. L'interaction avec des apprenants peut renforcer considérablement son apprentissage grâce à des relations directes.

❖ **The Elder Scrolls IV : Oblivion Remastered (un jeu de rôle à monde ouvert) :** ce jeu de rôle à monde ouvert permet à un apprenant de plonger un grand univers ou les missions, les énigmes et les conversations à des personnages non-acteurs (PNJ) sont tous à apprendre à un niveau anglophone. L'apprenti doit apprendre à faire des dialogues, à choisir des réponses à proposer, à prendre des décisions affluant le suivi de

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

l'histoire. L'interaction à un univers du jeu (par exemple, les descriptions des choix ou des lieux) aide à enrichir le vocabulaire.

- ❖ **Duolingo (à un contenu de jeux vidéo) :** Bien qu'il ne puisse pas être "qualifié" de "jeu vidéo" classique, Duolingo incorpore des composants de gamification à sa gamification de stratégie d'enseignement des langues. Chaque leçon devient un défi, stimulant les apprenants à "gagner" des points, à progresser à travers des niveaux multiples et à obtenir des récompenses. Même si ce modèle ne fournit pas le même niveau d'immersion dans un environnement de jeu de monde ouvert, il met en œuvre des concepts de gamification et d'immersion contextuelle pour rendre l'apprentissage de valeur.

Dans ce chapitre initial, nous avons examiné divers jeux vidéo pour explorer leur capacité à enseigner. Nous avons initialement suggéré une explication de base et pratique de ce que sont les jeux vidéo, en mettant l'accent sur leurs fonctionnalités techniques, divertissantes et engageantes, nous avons ensuite revisité le développement chronologique des jeux vidéo, passant de ses débuts primitifs à sa montée en puissance actuelle caractérisée par l'engagement, la connectivité Internet et la technologie avancée. Enfin, une classification des types de jeux vidéo a été proposée, mettant l'accent sur la variété des styles, des méthodes de gameplay et des objectifs d'histoire particuliers à chaque groupe (FPS, RPG, plate-forme, aventure, etc.) et a permis aussi l'examen de la dynamique liée à la motivation et à l'engagement qui accompagne l'utilisation de jeux vidéo pour l'acquisition de la langue. Initialement, l'analyse de la motivation intrinsèque / extrinsèque (Deci & Ryan, Nuttin) et des tactiques basées sur le jeu ont souligné leur influence centrale sur la ténacité des étudiants, l'analyse des PNJ, des joueurs et des royaumes virtuels, aux côtés des types d'immersion cognitive, contextuelle et sensorielle, a démontré leur capacité d'éducation axée sur le contexte et interactif enracinée dans de véritables scénarios de dialogue.

Cette structure fondamentale permet à la compréhension des jeux vidéo comme non seulement des objets d'amusement, mais comme des paysages éducatifs, en particulier pour l'acquisition de la langue. Dans cette continuation, le chapitre II explorera davantage le sujet de l'apprentissage des langues étrangères à travers des jeux vidéo. D'une part, les environnements de jeux vidéo aident le vocabulaire et l'acquisition de la grammaire, d'un autre côté, la



Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique exploration d'un outil didactique innovant

conception narrative, les mécanismes de jeu et les objectifs éducatifs sont interconnectés. Cette évaluation nous permettra d'évaluer la signification théorique et pratique des jeux vidéo en tant qu'aides supplémentaires à des techniques d'apprentissage et d'enseignement conventionnelles, fondées dans une structure théorique multidisciplinaire (linguistique appliquée, sciences cognitives, éducation agréable).

Chapitre II

L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

L'intégration des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères a suscité un intérêt croissant ces dernières années. Cette approche innovante combine l'engagement ludique avec des objectifs pédagogiques, favorisant ainsi une immersion interactive et motivante pour les apprenants. Ce chapitre portera exactement sur l'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo et les jeux vidéo et leurs aspects didactiques.

I. L'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux vidéo

L'utilisation des jeux vidéo à des fins éducatives semble être une stratégie efficace pour modifier les habitudes des enseignants et changer les matériaux utilisés pour motiver les apprenants à se plonger dans une langue étrangère à travers les différents éléments que le jeu vidéo a à offrir.

1. Jeux vidéo et apprentissages informels :

Il s'agit d'un concept aux multiples facettes, dont les définitions varient selon les auteurs et les contextes. De nombreux termes coexistent pour désigner ce que l'on regroupe généralement sous l'expression d'apprentissage informel. Le glossaire du Cedefop (2008) propose une typologie claire distinguant trois formes d'apprentissage : formel, non formel et informel, chacune ayant ses spécificités en termes de cadre, d'intentionnalité et de reconnaissance.

« L'apprentissage formel est dispensé dans un contexte organisé et structuré (par exemple dans un établissement d'enseignement ou de formation, ou sur le lieu de travail) et explicitement désigné comme apprentissage (en termes d'objectifs, de temps ou de ressources). L'apprentissage formel est intentionnel de la part de l'apprenant ; il débouche généralement sur la validation et la certification. ». Cedefop en 2008

L'apprentissage non formel se déroule en dehors du système éducatif formel, tout en restant encadré et organisé. Il peut s'agir, par exemple, de cours proposés par des associations, de formations en entreprise ou d'ateliers culturels. Bien qu'il ne débouche pas nécessairement sur un diplôme, il poursuit des objectifs éducatifs clairs.

L'apprentissage informel, quant à lui, correspond aux savoirs et compétences que l'on acquiert de manière non intentionnelle, dans la vie quotidienne, par la pratique, l'expérience ou les

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

interactions sociales. Il n'est ni structuré, ni certifié, mais il joue un rôle fondamental dans le développement personnel et professionnel de l'individu.

L'apprentissage formel désigne un processus structuré, généralement dispensé dans un cadre institutionnel comme l'école, l'université ou les centres de formation. Il conduit souvent à une certification officielle ou à un diplôme reconnu par un organisme éducatif ou professionnel.

Pour Brougère (2006) :

« Le jeu vidéo devient peu à peu un objet d'étude scientifique légitime. Il y a aujourd'hui, pour prendre un exemple presque au hasard, plus d'écrits et de recherches sur ce nouvel objet que sur le jouet pourtant fort ancien » Brougère (2006) (p.9).

Dans une approche éducative, les jeux vidéo peuvent être utilisés comme leviers pour développer certaines compétences cognitives, notamment la concentration, la perception visuelle ou la capacité d'analyse. Des recherches menées en sciences cognitives à l'université de Rochester (New York) ont mis en évidence que les jeux d'action ou de tir, tels que Medal of Honor, ont un effet bénéfique sur l'attention visuelle des joueurs. Celle-ci joue un rôle clé dans l'apprentissage, notamment dans la reconnaissance des lettres et des mots, car elle permet de filtrer et de sélectionner les informations visuelles pertinentes dans un environnement donné. De nombreux jeux vidéo sollicitent le joueur sur plusieurs plans à la fois : il doit gérer simultanément des éléments visuels, sonores, spatiaux et temporels. Ce traitement multitâche favorise ce que l'on appelle le dédoublement de l'attention, c'est-à-dire la capacité à rester attentif à plusieurs stimuli complexes en parallèle. Le joueur apprend aussi à anticiper les événements et à réagir rapidement, car l'action dans le jeu l'entraîne à interpréter des signaux, à apprendre de ses erreurs et à ajuster son comportement en conséquence. Par ailleurs, certains jeux proposent des défis basés sur la logique, la mémoire ou l'observation. Ces activités stimulent des processus cognitifs essentiels comme la coordination œil-main, la reconnaissance visuelle d'éléments importants (personnages, objets, symboles), ainsi que la mémorisation d'informations clés nécessaires pour progresser dans le jeu.

Selon la chercheuse Patricia Marks Greenfield, l'usage régulier des jeux vidéo peut contribuer à développer plusieurs habiletés mentales : la représentation de l'espace en trois dimensions, la gestion simultanée de plusieurs tâches, ainsi que le raisonnement déductif, c'est-à-dire la

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

capacité à formuler des hypothèses logiques à partir d'une observation et à concevoir des stratégies adaptées à la situation.

2. L'importance de l'acquisition de vocabulaire :

Bien que les mots jouent un rôle crucial dans l'apprentissage d'une langue étrangère, le processus d'acquisition reste une tâche exigeante pour les étudiants. L'acquisition de vocabulaire est une étape essentielle mais complexe non seulement dans l'apprentissage d'une langue étrangère, mais aussi dans l'apprentissage de sa langue maternelle. Bowen et Marks (2002) affirment qu'il ne peut y avoir de communication sans mots, et McCarthy (1990) souligne que les mots transmettent le sens. Le vocabulaire sert de moyen de communication, améliore les compétences orales, écrites, de lecture et d'écoute des individus, et favorise l'apprentissage des langues étrangères.

Étant donné que l'apprentissage autonome attire de plus en plus l'attention ces dernières années, les jeux vidéo se sont révélés être une méthode efficace pour mémoriser des mots de manière alternative. Yuditseva (2015) affirme que l'apprentissage renforcé par les jeux fournit un ensemble de stratégies efficaces telles que les répétitions linguistiques, les indices contextuels, l'interaction avec des locuteurs natifs et des pairs, ainsi que l'imagerie, pour pratiquer et utiliser le vocabulaire d'une langue seconde dans un contexte authentique (p. 40). De manière similaire, Thorne, Black et Sykes (2009) expliquent qu'atteindre un objectif particulier dans un jeu vidéo nécessite de multiples rencontres répétées avec les mots dans différents contextes (p. 6). Après avoir pratiqué ces nouveaux mots, les apprenants auront alors l'opportunité de les utiliser de manière appropriée en classe.

De nombreuses études explorent également les stratégies d'apprentissage du vocabulaire utilisées pour renforcer l'acquisition d'une langue seconde. Selon la taxonomie de Schmitt (1997), ces stratégies se divisent en deux catégories : les stratégies de découverte et les stratégies de consolidation. Les premières permettent de déterminer la signification des nouveaux mots rencontrés pour la première fois, tandis que les secondes consolident leurs significations lorsque les apprenants les rencontrent à nouveau. Il affirme que :

« Les apprenants d'une langue seconde acquièrent initialement du vocabulaire par la découverte de la signification d'un mot (stratégies de découverte) et ensuite

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

en mémorisant ce mot (stratégies de consolidation) lorsqu'ils en ont déjà découvert le sens » (Schmitt, 1997, p. 321).¹

Tableau 2 : Taxonomie de Schmitt (1997) des stratégies d'apprentissage du vocabulaire en langue seconde

Stratégies de découverte	Stratégies de détermination Stratégies sociales
Stratégies de consolidation	Stratégies sociales
	Stratégies de mémoire
	Stratégies cognitives
	Stratégies métacognitives

Source : réaliser par Michailidou, M. (2024). L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire

3. Les jeux vidéo et l'apprentissage des langues étrangères :

L'entrée compréhensible est essentielle dans le domaine de l'acquisition d'une langue seconde. Selon l'Hypothèse de l'Input de Krashen (1982), le développement linguistique des apprenants est rendu possible lorsqu'ils reçoivent un input légèrement au-delà de leur niveau actuel de compétence. Mitchell, Marsden et Myles (2013) décrivent cela comme une « *exposition orientée vers le sens à la langue cible* », ce qui indique que l'exposition des apprenants à une langue authentique peut améliorer l'acquisition des compétences linguistiques. Les jeux vidéo se sont révélés être un outil efficace pour l'apprentissage informel des langues. Le jeu n'est pas une expérience strictement individuelle, mais plutôt sociale. La Théorie socioculturelle de

¹ Michailidou, M. (2024). *L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire* (Thèse de master, Université Aristote de Thessalonique, École d'anglais). <https://ikee.lib.auth.gr/record/359166/files/GRI-2024-45990.pdf>, P5- P8

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

Vygotsky (1962) met en évidence l'importance de l'interaction sociale et du contexte culturel dans l'acquisition d'une langue cible, affirmant que le développement linguistique est favorisé lorsque les apprenants participent à des activités significatives. Ainsi, leur rythme d'apprentissage et leur concentration dépendent de l'environnement qui les entoure.²

Ils offrent un environnement immersif qui est parfait pour apprendre des langues. En interagissant avec des avatars dans des contextes de jeux, les joueurs regardent des dialogues authentiques, sont exposés à des contextes culturels divers et participent à d'autres activités basées sur le jeu. Cette immersion aide à l'acquisition de vocabulaire, à la compréhension auditive et à la production orale et écrite.

Par exemple, des jeux comme *Influent* enseignent le vocabulaire quotidien dans seize langues et leurs traductions, y compris l'anglais, le japonais, le français, l'allemand, le russe, le suédois, l'italien, l'espagnol, le portugais, le finnois, le coréen, le norvégien, l'ukrainien, le hongrois et le danois.

L'utilisation Les jeux éducatifs, jeux sérieux ayant une visée d'apprentissage (Alvarez et al., 2016), sont bien connus dans la communauté des didacticiens des langues (Ibarra et al. 2020) ; il existe tout un éventail d'applications de jeux pour apprendre une langue : d'une part, les applications ludiques comme *Duolingo*, dont le contenu d'apprentissage utilise des mécanismes de type jeu dans un environnement non ludique afin de soutenir la motivation (points, niveaux, badges et réseaux sociaux), d'autre part, les jeux de rôle en ligne multi-joueurs à part entière comme *World of Warcraft*, *Call Of Duty War Zone* ou *Minecraft* ainsi que les communautés de pratique associées.

Ces jeux n'ont pas été conçus comme des environnements d'enseignement des langues mais dans un but de divertissement.

Ce type de jeux et de communautés peuvent soutenir l'apprentissage informel des langues. Au milieu de ce spectre se trouvent des jeux sérieux à caractère ludique créés explicitement pour

² Michailidou, M. (2024). *L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire* (Thèse de master, Université Aristote de Thessalonique, École d'anglais). <https://ikee.lib.auth.gr/record/359166/files/GRI-2024-45990.pdf>, P8

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

le développement des langues et combine des éléments de jeu traditionnels avec des objectifs pédagogiques, offrant ainsi une expérience d'apprentissage enrichissante.³

Dans le cas des langues étrangères, l'objectif du cours est d'offrir aux apprenants de nombreuses occasions de parler de la manière la plus naturelle possible. Swain (1995) a affirmé que les enseignants d'anglais devraient fournir à leurs étudiants un contexte adéquat pour produire des sorties authentiques, variées et pertinentes (p. 27). En ce sens, les jeux vidéo peuvent être définis comme des outils d'apprentissage importants pour encourager les apprenants à manipuler toute forme cible qu'ils connaissent déjà « *dans le but de la développer en même temps que les différentes compétences culturelles et sociales liées à cette même langue* » (Cummins, 2009, p. 67). Ainsi, leurs compétences communicatives sont priorisées. Pour mieux comprendre, Nunan (1999) définit les tâches de reproduction du langage naturel comme « des activités qui peuvent exister indépendamment en tant qu'actes de communication en soi ».⁴

II. Les jeux vidéo et leurs aspects didactiques

Utilisés dans une perspective pédagogique, les jeux vidéo peuvent constituer de puissants outils pour l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Leur valeur didactique ne réside pas seulement dans leur attrait ludique, mais aussi dans les multiples situations de communication, d'interaction et de résolution de problèmes qu'ils proposent. Ces environnements numériques offrent des contextes riches où la langue est utilisée de manière fonctionnelle et contextualisée. Les apprenants y sont confrontés à un vocabulaire varié, à des structures syntaxiques authentiques et à des échanges oraux ou écrits qui exigent compréhension et réactivité. De nombreux jeux reposent sur des scénarios narratifs complexes où les choix linguistiques influencent la progression. Cela engage l'apprenant à produire des énoncés pertinents, à interpréter des consignes, ou encore à négocier avec d'autres joueurs — autant de situations qui stimulent les compétences langagières, par ailleurs, ces supports favorisent un apprentissage incident, c'est-à-dire non intentionnel mais efficace. L'apprenant acquiert des connaissances sans avoir l'impression d'apprendre, car l'objectif principal reste lié au jeu lui-même. Cette approche correspond à une pédagogie centrée sur l'action, qui mobilise des compétences

³ Le rôle du jeu numérique (gaming) pour l'apprentissage des langues maternelles et étrangères : <https://journals.openedition.org/alsic/4953>, 29/11/2024, 14h23

⁴ Michailidou, M. (2024). *L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire* (Thèse de master, Université Aristote de Thessalonique, École d'anglais). <https://ikee.lib.auth.gr/record/359166/files/GRI-2024-45990.pdf>, P10- P11

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

cognitives variées (analyse, mémoire, attention), mais aussi socio-affectives (coopération, empathie, engagement).

Enfin, certains jeux encouragent la répétition naturelle de structures linguistiques, sans redondance pesante, car chaque situation de jeu apporte une nuance différente. Cela permet un renforcement progressif des acquis dans un cadre motivant et réaliste.

1. Le potentiel Didactique des Jeux Vidéo :

1.1 Compréhension Orale :

Les supports vidéo, notamment ceux avec des figurants narratifs de haute qualité comme les jeux de rôle (RPG) et les jeux d'aventure, sont des intermédiaires efficaces dans l'enseignement de la compréhension écrite. La plupart des joueurs se sont familiarisés avec la lecture de dialogues, de quêtes et de descriptions d'objets afin de progresser dans les jeux auxquels ils jouent. Ce contexte ludique et engageant sert à enrichir le vocabulaire, la grammaire et même la syntaxe.

Exemple:

Comme dans *The Witcher* ou *Kingdom.Come Deliverance II*. Ces types de jeux utilisent beaucoup de texte, ce qui signifie que les joueurs doivent prêter une grande attention à ce qui doit être lu ainsi qu'à l'intrigue afin de pouvoir accomplir toutes les tâches, dont ils recevront sûrement un coup de pouce en compréhension écrite.

Les apprenants en langue étrangère peuvent s'appuyer sur le contexte des jeux vidéo pour déduire le sens de mots ou de structures grammaticales. Étant déjà exposés à des formulations répétitives et à un cadre linguistique familier propre à l'univers du jeu, ils sont en mesure d'identifier progressivement des éléments sémantiques, lexicaux ou syntaxiques. Cette exposition contribue à renforcer leurs compétences de compréhension, qui peuvent ensuite être transférées vers une utilisation plus active de la langue.

Un autre avantage des jeux vidéo réside dans le contrôle accordé au joueur : ce dernier peut souvent choisir quand interagir, à quel moment déclencher une conversation ou comment évoluer dans le scénario. Cela offre à l'apprenant un espace de liberté où il peut non seulement pratiquer la langue à son rythme, mais aussi expérimenter des interactions authentiques dans des environnements virtuels comme *Second Life*, ou dans d'autres univers créés par les joueurs

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

eux-mêmes, ces mondes immersifs permettent non seulement d'observer comment la langue est utilisée de manière concrète, mais aussi de la mettre en œuvre dans des tâches complexes. Les apprenants mobilisent alors des langages spécialisés y compris des symboles issus des domaines scientifiques ou mathématiques pour résoudre des problèmes réalistes. Ce croisement entre technologie, immersion et pédagogie vise à rendre l'apprentissage plus interactif, accessible et stimulant.

Dans leur étude intitulée "Listening comprehension games for Portuguese : exploring the best features", Correia, Pellegrini, Eskenazi et Trancoso soulignent que les jeux vidéo représentent un outil efficace pour favoriser l'acquisition linguistique, en particulier en ce qui concerne la compréhension orale.

1.2 Compréhension Ecrite :

Les jeux vidéo avec des dialogues audio et des instructions verbales qui viennent dans des genres sous forme de jeux d'action et d'aventure excellent pour développer la compréhension auditive, car les joueurs sont capables d'écouter des accents, intonations et forme variable de la langue et du discours, ce qui les mettra familiar aux nuances appropriées utilisées par les porteurs natifs.

A titre d'exemple :

Des jeux comme *Assassin 's Creed* ou *The last of us* et *Kingdom Come Deliverance II* offrent beaucoup des dialogues en temps interactives aux joueurs qui les exposent aux compétences d'écoute, aux souhaits des acteurs et aux capacités de conversation pour qu'ils puissent identifier le type du langage qui est soit formel, soit informel.

Ils incitent les apprenants à mobiliser les repères culturels issus de leur propre environnement afin de les transférer dans la compréhension et l'exploration d'un contexte culturel différent, ils offrent une immersion linguistique où la compréhension écrite est stimulée comme par exemple dans l'exposition au texte de nombreux jeux (comme les RPG ou les jeux d'aventure), les dialogues, quêtes et instructions sont présentés sous forme écrite et les joueurs doivent comprendre ces textes pour progresser.⁵

⁵ ALABAY, Sercan. Enseignement/apprentissage du fle avec les jeux vidéo. Bursa Uludag University (Turkey), 2014, <https://acikerisim.uludag.edu.tr/server/api/core/bitstreams/8ca4f939-0bc8-4618-8cea-4eb75ba2f05a/content> P 103

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

Les mots apparaissent souvent dans des contextes spécifiques, aidant à leur compréhension sans avoir besoin de traduction. Par exemple, des termes comme "quest" (quête) ou "inventory" (inventaire) deviennent rapidement familiers, Il a été observé que les objectifs pédagogiques clairement définis sont souvent accompagnés d'effets d'apprentissage secondaires, qui peuvent également être bénéfiques pour le joueur.

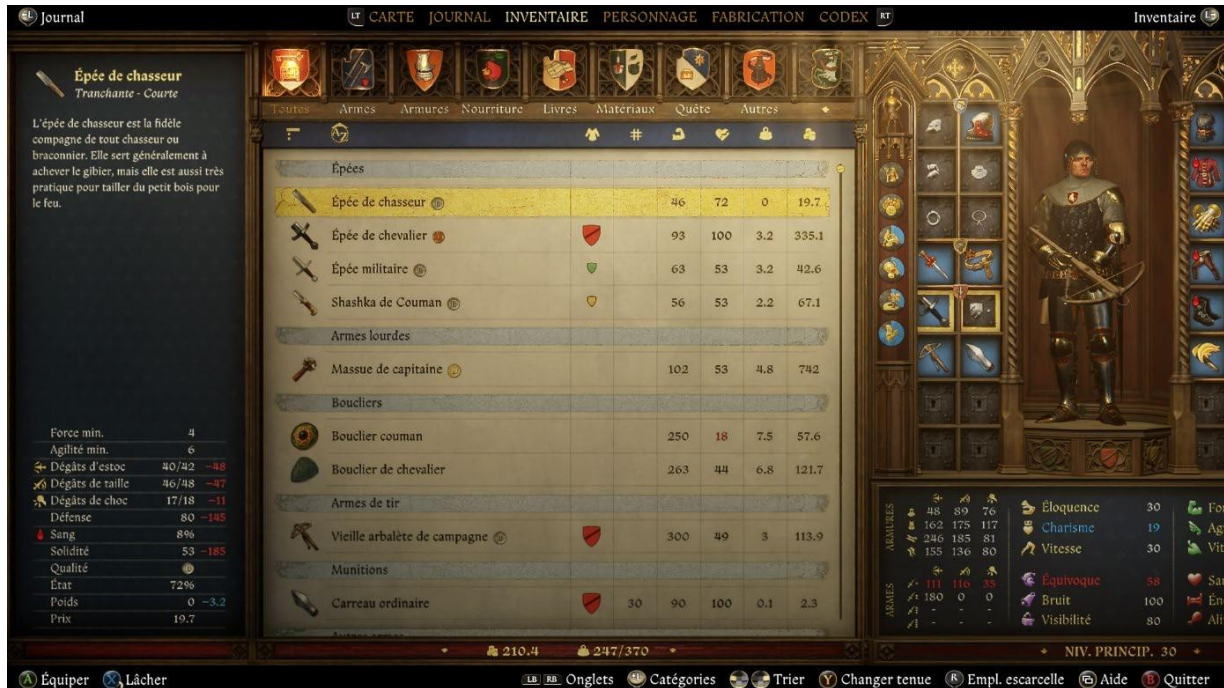


Figure 19 : l'inventaire du jeu Kingdom.Come Deliverance II

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo



Figure 20 : la fenêtre des quêtes du jeu Assassin's Creed Mirage

1.3 Production Orale :

Pour ce qui est de la production orale, les MMO et les jeux VR peuvent offrir des possibilités inédites. Les joueurs peuvent interagir avec les autres via des chats vocaux, ce qui leur permet de simuler des situations réelles et de gagner de l'aisance, de la confiance en soi.

Par exemple :

Les jeux tels que *World of Warcraft*, *Fortnite* ou *Call Of Duty War Zone* permettent de parler avec des coéquipiers pour élaborer une stratégie commune et collaborer. 2.4.6 Hence, cela permet de réaliser un semblant de production orale continue.

Les entreprises du secteur vidéoludique accordent désormais une importance croissante à la narration, qu'elles perçoivent comme un levier stratégique pour valoriser leurs jeux. À ce sujet, Steve Papoutsis, de chez Visceral Games connu notamment pour la série *Dead Space* a souligné l'importance de cet aspect dans la conception de leurs productions en disant que :

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

« Notre objectif [...] est d'appliquer nos principes de conception clés - immersif, le gameplay difficile, narratifs intense et de se concentrer sur la qualité" ».

Steve Papoutsis

Rockstar Games a récemment présenté *Grand Theft Auto V* comme marquant un tournant audacieux dans le domaine des mondes ouverts, en mettant l'accent sur une plus grande liberté d'exploration, une narration immersive, un gameplay structuré autour de missions, ainsi qu'un mode multijoueur en ligne renforcé.

Les jeux vidéo, en particulier ceux avec dialogues parlés, offrent une opportunité d'améliorer la compréhension orale par l'utilisation du dialogue interactif où les jeux modernes incluent souvent des dialogues avec des personnages (ex. *Mass Effect*, *The Last of Us*), où le joueur doit comprendre afin de répondre et d'avancer dans l'histoire. Immersion auditive permet aux Les joueurs d'être exposés à des accents et intonations variés, simulant un environnement linguistique authentique et l'associations audio-visuelles où contexte visuel soutient la compréhension des dialogues oraux, même si le niveau de langue du joueur est limité.⁶

1.4 Production Ecrite :

Certaines caractéristiques des jeux qui encouragent les joueurs à écrire davantage s'agissent des messages écrits, des mémos ou du format écrit de parler. Ces caractéristiques nécessitent que les saisisse une ou des réponses de joueur exigeant une certaine quantité d'ingéniosité pour exprimer à l'aide de l'écriture.

Par exemple :

Dans un jeu comme *Mass Effect* ou *Life is Strange* exigeait presque toujours choisir entre plusieurs écritures de réponse à colloquer, ce qui a repéré à l'écriture et au choix des mots et à la forme des phrases.

Les jeux vidéo contribuent directement au développement des compétences de compréhension orale et écrite, grâce aux éléments textuels et sonores intégrés dans leur environnement

⁶ ALABAY, Sercan. Enseignement/apprentissage du fle avec les jeux vidéo. Bursa Uludag University (Turkey), 2014, <https://acikerisim.uludag.edu.tr/server/api/core/bitstreams/8ca4f939-0bc8-4618-8cea-4eb75ba2f05a/content> Page 105

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

interactif. Quant à la production écrite, elle peut être sollicitée de manière plus ou moins explicite, selon les dispositifs proposés par le jeu.

Dans certains cas, cette compétence s'active directement dans le jeu via des fonctions de chat intégrées, qui permettent aux joueurs d'échanger en temps réel. Dans d'autres contextes, elle est mobilisée de façon indirecte, notamment à travers des forums ou plateformes communautaires dédiés à un jeu spécifique. Les joueurs y rédigent des messages pour demander des conseils, partager des astuces, proposer des solutions ou encore construire collectivement des récits supplémentaires à l'univers du jeu. Ces espaces d'échange favorisent l'écriture fonctionnelle et collaborative, dans les jeux massivement multijoueurs en ligne (Massively Multiplayer Online Games – MMOG), comme League of Legends ou World of Warcraft, la communication entre les joueurs repose en grande partie sur des systèmes de messagerie instantanée. Le plus souvent, les participants interagissent via un chat textuel, ce qui les amène à rédiger rapidement des messages dans une langue étrangère pour coordonner leurs actions ou réagir à une situation.

En parallèle, ils peuvent aussi consulter ou contribuer à des communautés en ligne, dans lesquelles ils débattent de stratégies, rédigent des tutoriels ou participent à des échanges liés au jeu. Toutes ces activités renforcent leurs capacités d'expression écrite, en les plaçant dans des situations de communication authentique et contextualisée.



Figure 21 : la fenêtre de chat dans le jeu League Of The Legends



Figure 22 : la fenêtre de chat dans World Of Warcraft

2. Jeu vidéo et médiation ludique :

Dans le cadre de l'apprentissage des langues, le jeu vidéo place son concepteur dans un rôle de médiateur, en construisant une forme d'interaction guidée et intentionnelle entre l'utilisateur et le contenu. Comme l'explique Genvo, le jeu devient un vecteur de médiation, à travers lequel

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

le créateur cherche à transmettre au joueur l'idée même de ludicité, ce processus ne se limite pas à la conception technique du jeu, mais implique une volonté de créer une expérience perçue comme ludique par le public ciblé. Genvo propose de dépasser la notion classique de Game design centrée sur la définition du gameplay, c'est-à-dire le système de règles et de mécanismes à maîtriser pour introduire celle de Play design. Cette approche met davantage l'accent sur la manière dont le joueur s'approprie l'expérience, en tenant compte de ses attentes, de ses références culturelles et de son imaginaire, selon lui, cette médiation ludique s'exprime directement à travers la structure du jeu. Le gameplay ne doit donc pas être conçu de manière abstraite ou déconnectée, mais bien en relation avec un public défini, afin de proposer des éléments porteurs de sens dans un contexte culturel donné. L'objectif est de favoriser la reconnaissance du jeu comme objet ludique et d'en améliorer l'impact pédagogique et émotionnel.

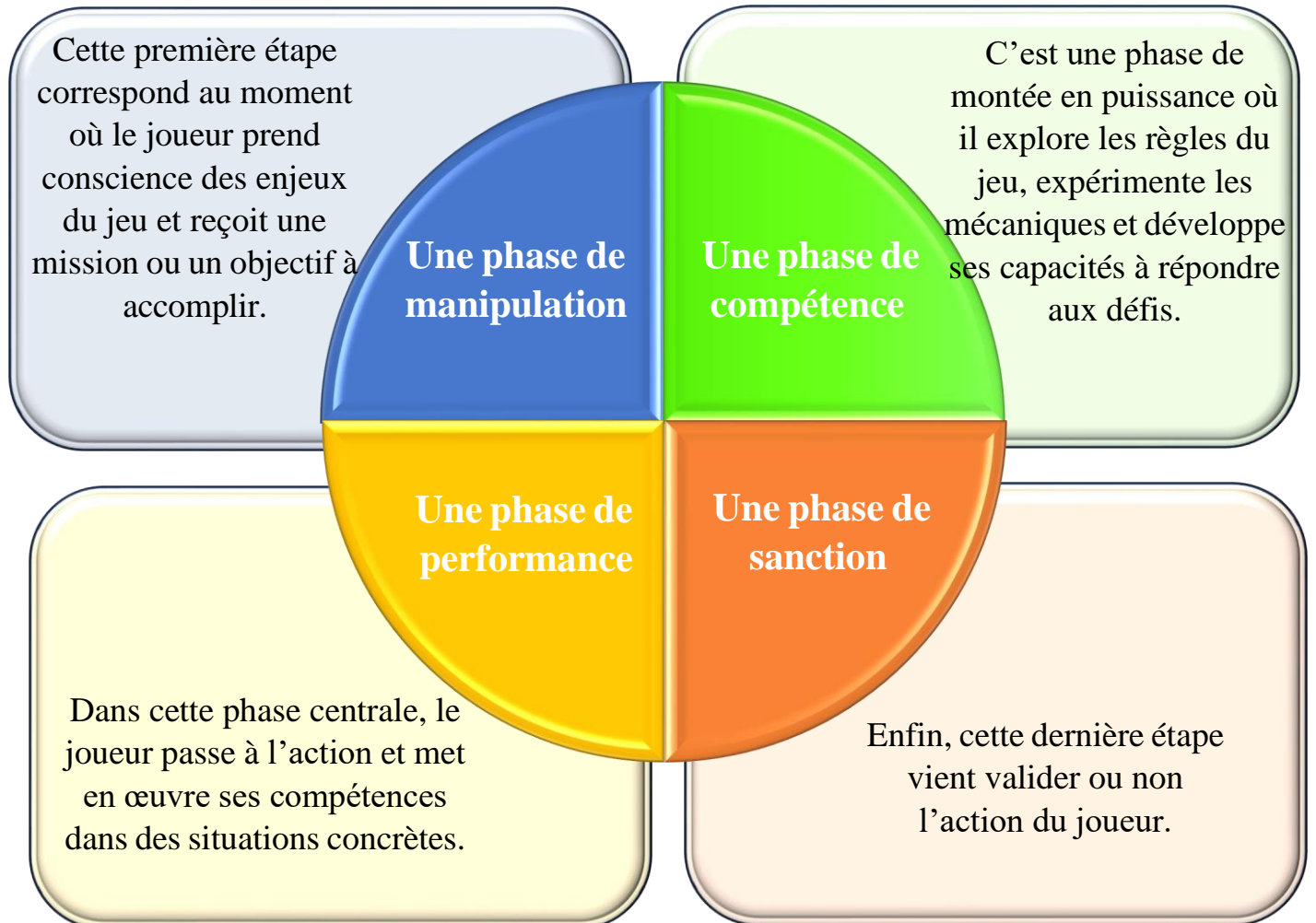
Par ailleurs, plus la structure du jeu laisse place à une interprétation libre, avec des règles souples et des environnements ouverts, plus elle permet aux joueurs d'y projeter leur propre imaginaire. Cette ouverture favorise l'inclusion d'un public plus large, car chacun peut y trouver un espace de créativité et de résonance personnelle, ce qui enrichit l'expérience de jeu et, potentiellement, le processus d'apprentissage.

Il existe quatre étapes auxquelles le joueur doit passer selon le schéma narratif canonique d'Aristote selon une théorie de l'action :⁷

⁷ *Questionner la médiation ludoéducative au sein d'un espace ludoéduquant :*
<https://journals.openedition.org/rdlc/3279,05/12/2024,16h10>

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

Figure 23 : les quatre phases que le joueur doit passer selon le schéma narratif canonique d'Aristote selon une théorie de l'action Genvo, 2008



Source : réalisé par moi-même selon la théorie de l'action Genvo

Le Play Design s'intéresse principalement à la phase du "faire", c'est-à-dire celle où le joueur apprend et s'exerce pour réussir tout ce qui lui sera demandé en situation de performance. Si ce savoir-faire n'est pas acquis, le joueur risque soit de ne pas comprendre l'intérêt du jeu (objectifs nébuleux ou contenus peu explicites) soit de renoncer devant une difficulté trop grande (interfaces mal fichues, obstacles trop corsés, etc.).

En reprenant Genvo, il prend quatre étapes :

Le devoir-faire : le joueur doit comprendre la mission qu'on lui confie dans un jeu et ce pourquoi il est fait.

Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues étrangères par les Jeux Vidéo

Le pouvoir-faire : ce sont toutes les actions à la portée du joueur, dans le cadre des règles du jeu et du niveau dans lequel il se trouve.

Le savoir-faire : il s'agit ici de la manière technique de jouer (manier des interfaces, des boutons de manette et des sticks, etc.) ainsi que des informations que le joueur acquiert – et qui le rendent meilleur sur le jeu : univers, personnages, mécaniques, etc.

Le vouloir-faire : c'est ce qui se balance entre l'engagement personnel et la volonté du joueur d'arriver au terme de sa mission dans le jeu. Continuer ou arrêter, voire revenir une autre fois car vous n'en pouvez plus – tout ceci relève de la même définition de l'attitude ludique.

Ce chapitre a facilité l'analyse de la façon dont les jeux vidéo, en raison de leur conception engageante et de leurs capacités d'apprentissage inhérentes, servent d'outils efficaces pour l'apprentissage des langues, l'examen des aspects narratifs, interactifs et socioculturels de ces outils a souligné leur capacité à favoriser l'immersion linguistique dans le contexte et à améliorer les capacités de réception et de production des langues parmi les étudiants, en plus la combinaison d'idées de professeurs comme (Krashen, Vygotsky et Schmitt) avec des recherches réelles (Yudintseva, Thorne et autres) a validé leur légitimité comme des outils complémentaires aux méthodologies traditionnelles.

Dans le chapitre suivant qui l'apprentissage des langues étrangères par les jeux vidéo intensifiera cette contemplation en évaluant l'influence concrète du jeu numérique sur l'acquisition de la langue via une méthodologie empirique stricte. La configuration expérimentale utilisée (échantillonnage, outils de collecte de données, méthodes d'analyse) et, de même, les résultats numériques et descriptifs du questionnaire. Cette stratégie évaluera de manière impartiale l'efficacité scolaire des paramètres de jeu, en identifiant les circonstances idéales pour leur incorporation dans les méthodes d'enseignement modernes.

Chapitre III

L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Les jeux vidéo s'intègrent de plus en plus aux méthodologies d'apprentissage, notamment dans le domaine de l'apprentissage des langues étrangères. Véritables supports d'apprentissage et capables d'engager les apprenants dans des activités interactives et immersives, ils ont le potentiel de révolutionner la communication orale et écrite dans les environnements informatisés, de manière organique et engageante. Cet article vise à illustrer les nombreux avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues, leur utilisation pour toute langue vivante, y compris le français, et leur intégration aisée dans un modèle de classe inversée, entre autres stratégies d'apprentissage.

Ce chapitre portera exactement sur les effets positifs des jeux vidéo, la méthodologie de recherche et la présentation des résultats de l'étude et les recommandations.

I. Les effets positifs des jeux vidéo :

Le développement de la société humaine et de ses constructions sociales repose en grande partie sur notre capacité à analyser de nouvelles idées et opinions. Prensky souligne le rôle clé des jeux vidéo pour rendre ce processus analytique accessible. En effet, les jeux vidéo offrent aux êtres humains, en particulier en phase de développement.

La possibilité d'interagir avec l'informatique de manière expérientielle, apprendre à utiliser le clavier, à naviguer sur Internet et à comprendre les opérations informatiques ; ces compétences fondamentales sont souvent acquises de manière fortuite en jouant à des jeux vidéo. Outre cette entrée dans le monde virtuel, les jeux vidéo ont des implications cognitives, notamment dans l'apprentissage des langues, et plus particulièrement dans l'acquisition des langues étrangères. Parmi celles-ci, il convient de souligner :

- **L'augmentation des capacités mémorielles** : les tâches nécessitant la mémorisation d'instructions ou d'informations dans une langue étrangère permettent d'utiliser la mémoire de travail tout en renforçant la mémoire à long terme.
- **Le développement des capacités de résolution de problèmes** : les barrières linguistiques rencontrées dans un environnement de jeu interactif déclenchent des processus mentaux et permettent de trouver des solutions en utilisant un langage adapté, et une utilisation ciblée et concrète est encouragée, le développement des capacités d'écoute, de compréhension et de traitement est l'apprentissage est favorisé lorsque les jeux incluent des interactions verbales ou des commandes orales données dans la langue

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

étrangère cible. Dans de tels environnements, les joueurs doivent développer leurs capacités d'écoute pour progresser, améliorant ainsi leur maîtrise globale de la langue dans différents contextes.

- **Une motivation accrue :** les forces motivantes internes des jeux renforcent l'attrait de l'apprentissage, l'élève associe la langue étrangère cible à une expérience agréable et est encouragé à poursuivre ses études. Il est certain que capitaliser sur ces atouts nécessite de choisir des jeux adaptés, en tenant compte à la fois du potentiel d'apprentissage et du niveau de développement de l'enfant.

Plusieurs critères peuvent servir de guide pour faire des choix éclairés :

- ✚ **Le niveau de langue :** le jeu doit présenter un niveau de complexité adapté afin d'éviter l'ennui et la frustration.
- ✚ **Le contenu culturel :** Les éléments clés de la culture des jeux, liés à la culture ciblée, contribuent à un environnement d'apprentissage encore plus riche, plus approfondi.
- ✚ **L'interactivité :** L'intégration de l'interactivité dans les jeux en langue étrangère, qui permettent la communication entre les joueurs ou entre les joueurs et leur environnement de jeu, se sont révélés extrêmement efficaces pour améliorer les compétences linguistiques.
- ✚ **Le feedback en temps réel :** La perception directe des comportements et des réactions du jeune facilite son apprentissage en permettant la correction continue des fautes.

II. Méthodologie et analyse des données : Des outils d'enquête à l'interprétation des résultats

Dans cette partie nous allons entamer la méthodologie de notre enquête. Nous avons suivi une approche mixte ou nous avons fait une étude qualitative et une autre quantitative, en utilisant l'entretien et le questionnaire. Le but de ces deux études était de connaître les besoins des apprenants concernant l'utilisation des jeux vidéo comme outil d'apprentissage.

Selon les techniques quantitatives qui constituent la part dominante de notre étude, notre objectif est de mesurer, quantifier et permettre de généraliser les résultats par un échantillon représentatif de la population concernée. Et pour répondre à notre problématique « comment

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

les apprenants (Gamer) perçoivent les jeux vidéo comme outil d'apprentissage et d'interaction des langues étrangères ? ».

Par la suite de vérifier nos hypothèses :

- **H 1** : Les jeux vidéo immersifs contribuent de manière significative à l'apprentissage du vocabulaire et des expressions en langue étrangère.
- **H 2** : les jeux vidéo ont un effet positif sur les capacités de notre cerveau.
- **H 3** : La pratique régulière des jeux vidéo améliore les compétences de communication et la fluidité linguistique des apprenants grâce à des interactions répétées et authentiques.

En vérifiant à ces trois hypothèses, nous aurons une idée sur le comportement et les attentes des apprenants, ce qui pourra nous aider à avancer vers notre but principal « de comprendre et d'analyser l'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères ».

Par la suite nous ferons une autre étude qui aura comme sous objectif de connaître la vision d'un enseignant sur l'apprentissage des langues étrangères par les jeux vidéo. De cette façon notre étude sera finalisé et près à être réalisé sur terrain.

Dans notre étude de recherche nous avons utilisés deux outils pour pouvoir réaliser notre étude, un questionnaire qui est destiné aux apprenants et l'entretien pour trois apprenants et un enseignant, afin d'atteindre notre objectif. Notre étude exige une approche mixte afin de collecter des données qualitatives et quantitatives. Pour garantir une triangulation des données et améliorer la validité des résultats, nous avons adopté une méthode mixte qui combine des instruments quantitatifs et qualitatifs, le questionnaire permet de mesurer les comportements et points de vue globaux des apprenants concernant les jeux vidéo, alors que l'entretien semi-structuré offre une compréhension plus détaillée et nuancée de leurs expériences individuelles et de celles des enseignants, cette stratégie de recherche se fonde sur l'hypothèse que la combinaison des deux méthodes offre une analyse plus solide et pertinente du phénomène examiné.

Le questionnaire est un instrument qui est destiné à recueillir les informations auprès des « personnes ressources » qu'on va interroger, car il doit permettre à la personne interviewée de donner les réponses les plus riches et les plus complètes possibles et il est très flexible du fait qu'il contient une diversité des questions qui peuvent être posées (voir l'annexe 23).

Nous avons décomposé notre questionnaire en quatre parties :

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Dans la première partie nous avons posé trois questions pour la fiche signalétique pour recueillir les informations personnelles des interrogés (le sexe, l'âge, le niveau d'étude) dans le but de recueillir des données sociodémographiques de base, permettant de mieux caractériser l'échantillon étudié. Ces variables permettent d'établir un profil général des participants et de procéder, le cas échéant, à une analyse comparative en fonction de ces caractéristiques.

Dans la deuxième partie nous avons posé quatre questions sur les Habitudes de jeu afin de savoir le pourcentage des apprenants et leurs expériences dans l'utilisation des jeux. L'objectif est de mesurer l'intensité d'exposition des apprenants à l'univers vidéoludique, et d'identifier des modèles de pratique pouvant influencer leur apprentissage linguistique.

Dans le troisième segment, nous avons également posé quatre questions concernant la corrélation entre les médias interactifs et l'acquisition de la langue. Cela comprend également quatre questions, conçues pour vérifier si les étudiants ont utilisé des jeux vidéo pour l'acquisition de la langue, identifier les jeux utilisés, identifier les composants éducatifs jugés bénéfiques (narration, sous-titres, interactions, etc.) Reformuler et évaluer leur amélioration perçue en matière de compétence en langue étrangère. L'objectif de ce segment est d'évaluer la validité des hypothèses proposées concernant l'impact des jeux immersifs sur les capacités d'acquisition du langage.

Dans la quatrième partie nous avons posé cinq questions sur l'expérience et opinion des apprenants à savoir les avantages de l'apprentissage par les jeux vidéo, les défis et obstacles rencontrés et leurs recommandations pour l'utilisation des jeux vidéo. Cette section permet de compléter les données précédentes par une approche plus qualitative, tout en contribuant à l'atteinte des objectifs méthodologiques et managériaux de l'étude : comprendre à la fois les attentes, les motivations, mais aussi les freins potentiels liés à cette modalité d'apprentissage.

Les questions posées dans notre questionnaire viennent répondre à deux objectifs :

- Le premier objectif méthodologique : le but de ces questions est de vérifier nos hypothèses.
- Le deuxième objectif managérial : le but est d'avoir une idée sur le comportement des apprenants et leurs attentes envers l'apprentissage des langues étrangères par les jeux vidéo. Cela pourra nous aider dans l'élaboration de notre étude.

En faisant le tour de notre questionnaire, on distingue deux types de questions :

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

- Les questions fermées : c'est la formule la plus adaptée au traitement et à l'analyse statistique, dans ce genre d'interrogation, les réponses sont fixées à l'avance et on demande aux interrogés de choisir une ou plusieurs réponses.
 - La question dichotomique : on propose deux réponses opposées : oui ou non. Parfois on peut ajouter une troisième réponse, je ne sais pas.
 - La question à choix multiples : comme son appellation l'indique, l'interrogé dispose de plusieurs modalités de réponses, il choisit celle qui lui convient.
- Les questions semi ouverte : c'est un mélange entre une question fermée et une question ouverte.

Dans notre questionnaire la population que nous avons ciblée sont des étudiants à l'université c'est les hommes et les femmes, car les jeux vidéo, sont des jeux électroniques qui sont ciblé par les femmes que les hommes mais beaucoup plus par les hommes selon notre échantillonnage.

Pour la taille de l'échantillonnage, nous avons la capacité d'avoir 30 réponses, ainsi pour le recueil des réponses, on a opté les réseaux sociaux comme lieu de distribution (Facebook, Instagram, Snapchat). Le recours aux réseaux sociaux pour la diffusion du questionnaire permet de toucher une population jeune et technophile, davantage familiarisée avec les jeux vidéo, ce qui correspond au profil ciblé.

Pour effectuer le questionnaire et atteindre les objectifs fixés, on doit choisir une méthode d'échantillonnage pour faire sortir un échantillon représentatif de la population concernée. C'est pour ça que nous avons opté pour une méthode d'échantillonnage aléatoire ou les éléments de notre échantillon seront sélectionnés aléatoirement.

Avant l'administration finale de notre questionnaire nous avons opté pour un pré test du questionnaire, il consiste à soumettre le questionnaire à quelques personnes, son objective est d'évaluer l'efficacité et sa réalisation est indispensable car elle améliore la qualité du questionnaire.

Nous avons testé notre questionnaire sur 10 personnes sur des réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Snapchat) entre le 15 mars à 10h00 jusqu'au 19/03/2025 à 16h37, la méthode d'échantillonnage été aléatoire. Notre objectif était de détecter d'éventuelles imprécisions, erreurs de formulation ou ambiguïtés dans les questions, ainsi que de vérifier la cohérence interne du questionnaire et la compréhensibilité générale pour le public ciblé. En outre, l'enquête vise à améliorer la qualité méthodologique afin de clôturer la réception des réponses

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

une fois le nombre des répondants fixé préalablement est atteint, le traitement des résultats nous a permis d'extraire les remarques suivantes : Après avoir clôturé la réception des réponses une fois le nombre des répondants fixé préalablement est atteint, le traitement des résultats nous a permis d'extraire les remarques suivantes :

Tableau 03 : les remarques concernant notre questionnaire sur l'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo

Question	Remarques	Nombre
<p>Questionnaire en générale</p>	<p>Si on veut apprendre une langue étrangère via des jeux vidéo il nous faut jouer à des jeux ou il y a une narration une histoire des dialogues et des sous-titres pour comprendre ça ne sert à rien de jouer à des jeux où on met pas en avant une histoire sinon ce sera inutile car ça va rien nous apprendre.</p> <p>Le formulaire contient certaines erreurs comme dans les tranche d'âge et la question 13 qui devait être à plusieurs réponses,</p> <p>Its good point to discuss and hope in the futur come true</p> <p>Pour moi, les jeux vidéo sont un meilleur outil pour apprendre les langues.</p>	<p>4 personnes</p>
<p>Question 10 Si oui, quel(s) jeu(x) avez-vous utilisé</p>	<p>Mots croisés, csgo (online)</p> <p>Call of duty</p> <p>Gta rp, Warframe, destiny 2, assassin's creed...</p> <p>Life of strange</p>	<p>4 personnes</p>

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Question 15 Si (oui) veuillez préciser ces défis et obstacles	Les jeux des mots croisés n'aident pas. Si on ne comprend pas certains Termes ou même des phrases entières on a du mal à comprendre la mission et de ce fait on bloque.	2 personnes
--	--	-------------

Total des répondants = 10 personnes

Source : réalise par nous-même en se basant sur les remarques reçues

Les remarques reçues concernant notre questionnaire montrent que la majorité des apprenants ont appréciés notre thème et ils ont trouvé que notre questionnaire sur l'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo est compréhensible et plusieurs commentaires qualitatifs ont également souligné la pertinence du thème, tout en mettant en lumière des aspects techniques à perfectionner.

Nous sommes prêts à le lancer. Comme cité précédemment, nous avons partagé notre questionnaire sur les réseaux sociaux le 29/03/2025 à 10h00 du matin et nous l'avons clôturé le 03/04/2025 à 09h00. Le total des réponses reçu est 30 personnes.

Une fois que l'étude sur le terrain est faite, on se trouve avec une multitude de questions rapportant le maximum d'informations qui doivent être traités afin de pouvoir répondre aux questions posées lors de la définition des objectifs.

Le traitement statique des informations est fait par le biais des logiciels :

Real Draw : c'est un logiciel qui permet de Généré et modifier toutes sortes de dessins numériques. Accédez à un ensemble d'outils combinant des éléments d'édition de graphiques vectoriels et basés sur des pixels, importez des images dans des formats courants et créez des graphiques bitmap ou Web selon les spécifications du projet en cours. Il a été utilisé pour la production et la personnalisation de représentations graphiques, intégrant des éléments visuels vectoriels. Ce logiciel a contribué à l'amélioration de la lisibilité des données visuelles, en adaptant l'iconographie à la charte du mémoire et aux spécificités des variables étudiées.

Word : c'est un logiciel de traitement de texte publié par Microsoft qui couvre deux notions, assez différentes en pratique : un éditeur de textes interactif et un compilateur pour un langage de mise en forme de textes (notions qui sont précisées dans Traitement de texte). Il nous a servi de support à la mise en forme des tableaux et des figures, ainsi qu'à la rédaction des

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

observations associées. Il a également été utilisé pour compiler les différentes sections de l'analyse et assurer une présentation cohérente et harmonisée du corpus de résultats.

Excel : est un logiciel tableur de la suite bureautique Microsoft Office développé et distribué par l'éditeur Microsoft qui permet de transformer des données provenant d'une base de données en format compatible avec Excel, un outil de prévision de données et qui améliore des tableaux croisés dynamiques et la Protection contre la perte de données. Il a été utilisé pour organiser, trier et analyser les réponses des participants. Grâce à ses fonctionnalités de tableur, il a permis de réaliser des tris à plat, des calculs de fréquences, de moyennes et d'écart-types, ainsi que la génération automatique de graphiques facilitant la visualisation des tendances.

Nous avons effectué un seul tri des informations obtenues.

C'est le premier niveau analyse qui consiste à compter toutes les réponses récoltées lors d'une étude, s'en suit une description une à une des variables étudiées par la détermination de leur valeur centrale (médiane, mode, fréquence et moyenne) et leur dispersion (variance, écart type, percentiles).

Dans cette étape nous présenterons les objectifs et la méthodologie adoptée au cours de cette étude qualitative, c'est-à-dire que nous allons faire le traitement et l'analyse des données relatives à notre deuxième instrument d'étude : le guide d'entretien (voir l'annexe 24 et 25).

Afin de réaliser cette recherche en toute objectivité nous allons passer par une étude non chiffrable, qui veut dire recueillir les éléments qualitatifs et nous permettre de comprendre et d'analyser l'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères. Pour les entretiens, le choix raisonné d'un enseignant et de trois apprenants a permis d'obtenir des points de vue variés, basés sur des expériences concrètes.

La recherche qualitative consiste le plus souvent à recueillir des données verbales permettant une démarche interprétative. La technique de base de la recherche qualitative est l'entretien individuel car il s'appuie sur l'objectif et le mode de recueil des informations.

Dans cette recherche qualitative notre but est de comprendre la vision et les attentes d'un enseignant de langue étrangère sur l'utilisation jeux vidéo comme support pédagogique et de trois apprenants sur l'utilisation jeux vidéo comme outil d'apprentissage les langues étrangères.

La réponse à cet objectif s'est déroulée à travers un guide d'entretien que nous avons préparé. Il se compose de quelques questions ouvertes que nous avons posées selon le but de notre étude, ce guide est réparti en 6 questions que nous présenterons dans le tableau suivant :

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Tableau 04 : les questions du guide d'entretien pour l'enseignant :

Questions	Objectifs
Question 1	L'utilisation des jeux vidéo dans la pratique pédagogique
Question 2	Les avantages des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères
Question 3	Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo comme outil pédagogique
Question 4	L'observation d'un impact spécifique sur les compétences orales et écrites des élèves ou apprenants grâce aux jeux vidéo
Question 5	Les types de jeux recommander pour l'apprentissage des langues
Question 6	Les conseils à donner aux enseignants qui souhaitent intégrer les jeux vidéo dans leurs cours

Source : réalisé par nous même

Tableau 05 : les questions du guide d'entretien pour trois apprenants :

Questions	Objectifs
Question 1	L'expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues
Question 2	Les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères
Question 3	Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo
Question 4	Les types de jeux recommander pour apprendre une langue étrangère

Source : réalisé par nous même

Pour notre étude de recherche, le guide d'entretien a été administré pour les personnes les plus connaissant de notre sujet d'étude et qui a permet de nous apporter une réelle valeur ajoutée et compréhensible du phénomène étudié :

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

- L'enseignant des langues étrangères.

La conduite de cet entretien s'est déroulée à distance, par le biais de Google Meet et selon sa disponibilité, la durée de l'enquête a été d'une trentaine de minutes., parce que nous étions dans l'obligation de nous plier au temps accordé par l'interviewé à l'entretien.

- Les trois apprenants.

La conduite de cet entretien s'est déroulée face à face et selon leur disponibilité, la durée de l'enquête a été d'une trentaine de minutes., parce que nous étions dans l'obligation de nous plier au temps accordé par l'interviewé à l'entretien.

- Le traitement et l'analyse des données :

Les informations collectées font l'objet d'une analyse et ils vont conduire à leurs traitements. Nous avons opté pour trois méthodes d'analyses :

- Le résumé
- L'analyse du contenu
- L'analyse thématique

III. La présentation et l'analyse des résultats

Dans cette partie nous allons entamer la présentation des résultats du questionnaire et de l'entretien.

1. L'analyse des résultats : le dépouillement par tris à plat

C'est la première phase de traitement qui va nous permettre de traiter chaque variable afin de donner une idée sur les résultats obtenus.

1.1. Informations générales :

1.1.1. Question 1 : Le sexe ?

Tableau 06 : la répartition de l'échantillon selon le sexe

Le sexe	Effectif	Pourcentage
	20	66,7 %

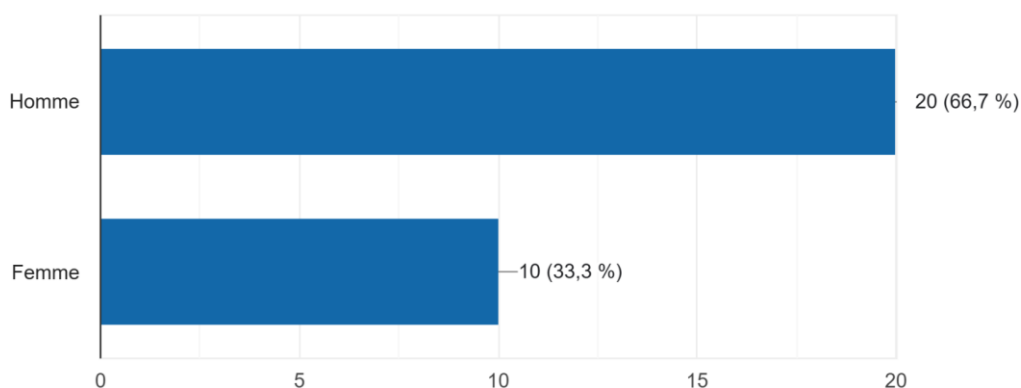
Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Homme		
Femme	10	33,3 %
Total	30	100%

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 24 : la répartition de l'échantillon selon le sexe

1 Le sexe ?
30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Selon les réponses des apprenants on constate que le nombre des hommes est de 66,7 % est beaucoup plus que celui des femmes qui est de 33,3%, ce déséquilibre peut s'expliquer par une tendance observée dans plusieurs études à savoir que les hommes sont généralement plus engagés dans les pratiques vidéoludiques que les femmes. Cela confère une certaine représentativité au profil des joueurs typiques ciblés dans cette recherche.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

1.1.2. Question 2 : Votre âge ?

Tableau 07 : la répartition de l'échantillon selon l'âge

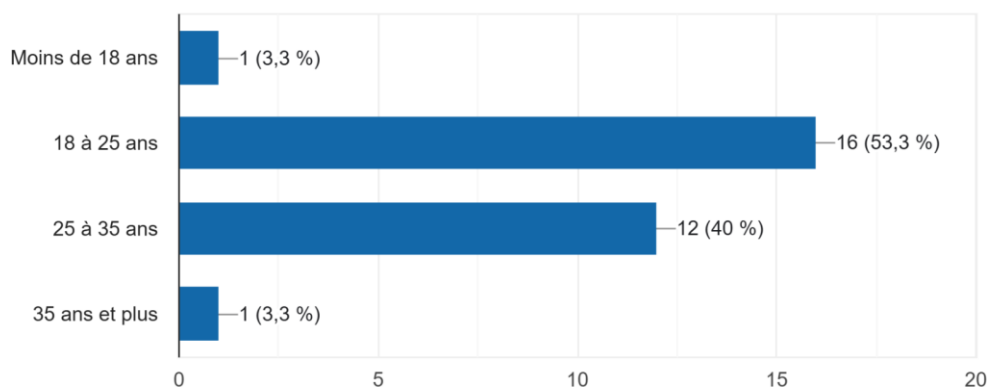
L'âge	Effectif	Pourcentage
Moins de 18 ans	1	3,3 %
18 à 25 ans	16	53,3 %
25 à 35 ans	12	40 %
35 ans et plus	1	3,3 %
Total	30	100 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 25 : répartition de l'échantillon selon l'âge

2 Votre âge ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Les réponses des apprenants déterminent que 53,3% des apprenants ont l'âge entre 18 ans à 25 ans, puis 40 % des apprenants qui ont l'âge entre 25 ans à 35 ans, ensuite 3,3 % des apprenants qui ont l'âge entre 35 ans et plus et enfin 3,3 % des apprenants qui ont moins de 18 ans. Cette concentration démographique est favorable à l'étude, dans la mesure où ce segment d'âge est également en pleine phase d'acquisition ou de perfectionnement linguistique, rendant les observations plus pertinentes.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

1.1.3. Question 3 : Niveau d'études ?

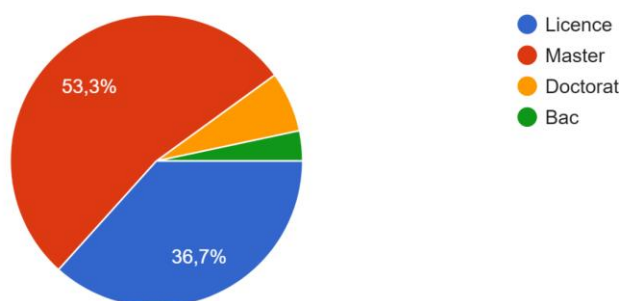
Tableau 08 : la répartition de l'échantillon selon le niveau d'études

Niveau d'études	Effectif	Pourcentage
Licence	11	36,7 %
Master	16	53,3 %
Doctorat	2	6,7 %
Autre : Bac	1	3,3 %
Total	30	100 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 26 : la répartition de l'échantillon selon le niveau d'études

3 Niveau d'études ?
30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Nous remarquons que 53,3 % des apprenants sont aux masters, puis 36,7 % sont des apprenants qui sont aux licences, ensuite 6,7 % des apprenants qui sont aux doctorats et le reste de notre échantillon 3,3% a répondu à autre au niveau du Bac. Ce niveau académique élevé suggère une capacité réflexive suffisante pour évaluer de manière critique les mécanismes d'apprentissage mobilisés dans les jeux vidéo. Il confère également une certaine crédibilité à la validité des réponses fournies.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

1.2. Habitudes de jeu :

1.2.1. Question 4 : Avec quels types de consoles jouez-vous ?

Tableau 09 : répartition de l'échantillon les type de consoles choisies

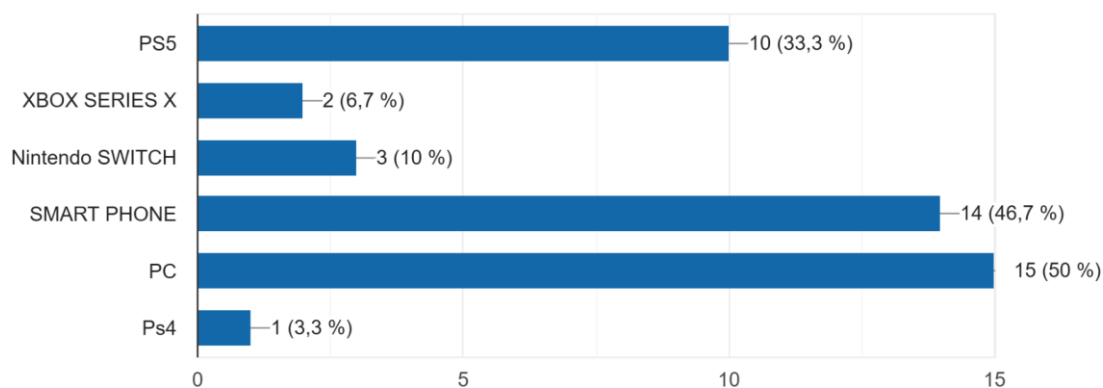
Les types de consoles	Effectif	Pourcentage
PS5	10	33,3 %
XBOX SERIES X	2	6,7 %
Nintendo SWITCH	3	10 %
SMART PHONE	14	46,7 %
PC	15	50 %
Autre (PS4)	1	3,3 %
Total	45	150 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 27 : répartition de l'échantillon les type de consoles choisies

4 Avec quels type de consoles jouez vous ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Nous remarquons dans cette figure le pourcentage des consoles auxquels les apprenants jouent. 50 % des apprenants jouent sur leur pc. 42,6 % des apprenants jouent sur smart phone, Puis

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

33,3 % des apprenants jouent sur ps5, ensuite les 10 % des apprenants jouent sur Xbox séries x et les 3,3% qui restent jouent sur la ps4. Cela traduit une accessibilité accrue et une démocratisation du jeu via des plateformes universelles. La diversité des consoles utilisées souligne aussi la variété des expériences vidéoludiques vécues par les participants.

1.2.2. Question 5 : À quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo ?

Tableau 10 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

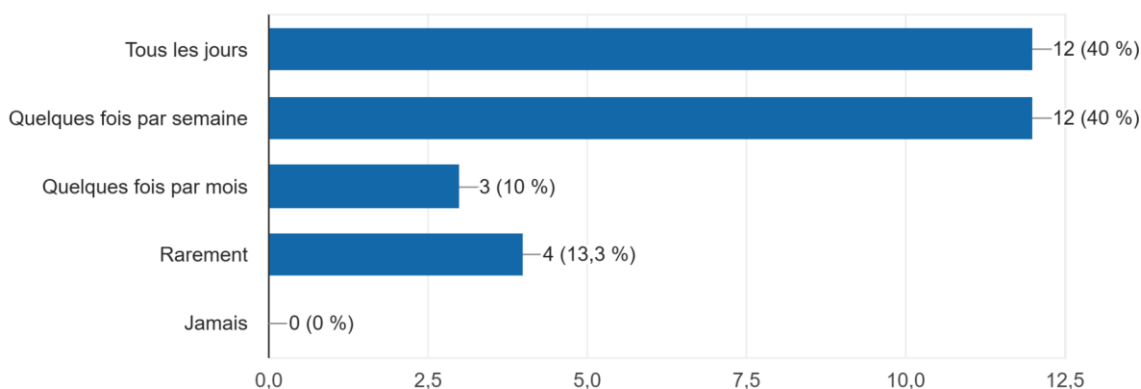
La fréquence auxquels ils jouent aux jeux vidéo	Effectif	Pourcentage
Tous les jours	12	40 %
Quelques fois par semaines	12	40 %
Quelques fois par mois	3	10 %
Rarement	4	13,3 %
Jamais	0	0 %
Total	31	103.3 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 28 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

5 À quelle fréquence jouez vous à des jeux vidéo ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Cette figure nous montre que 40 % des apprenants jouent tous les jours, 40 % d'autres jouent quelques fois par semaines ce qui témoigne d'un engagement vidéoludique régulier, puis 13,3 % des apprenants jouent aux jeux vidéo rarement et les 10 % des apprenants qui restent jouent quelques fois par mois. Cette fréquence élevée renforce l'intérêt de considérer les jeux vidéo comme une habitude ancrée dans la routine des apprenants, ouvrant la voie à une intégration pédagogique cohérente.

1.2.3. Question 6 : Dans quelle langue jouez-vous le plus souvent ?

Tableau 11 : répartition de l'échantillon selon leurs choix de langue utilisé pour jouer au jeux vidéo

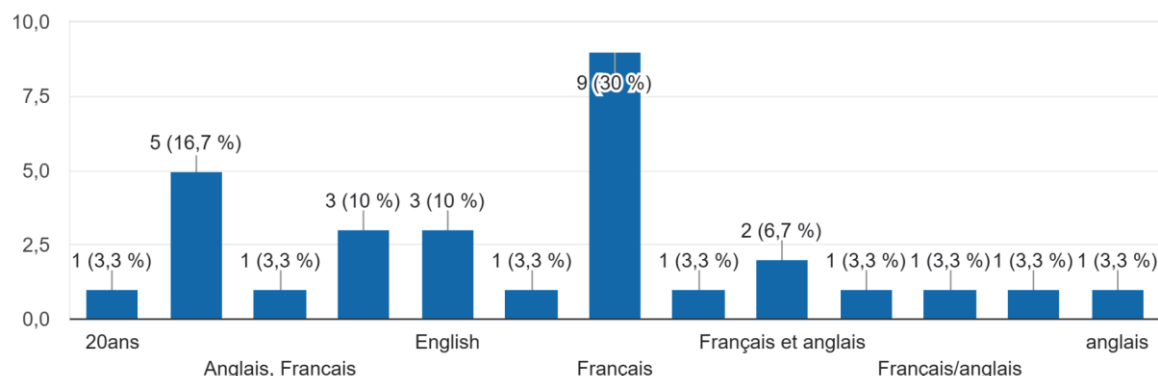
La langue utilisée dans les jeux vidéo	Effectif	Pourcentage
Français	16	53,2 %
Anglais	19	63,2 %
Total	35	116,4 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 29 : répartition de l'échantillon selon leurs choix de langue utilisé pour jouer au jeux vidéo

6 Dans quelle langue jouez vous le plus souvent ?

30 réponses



Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Dans ce graphique, 63,2% des étudiants utilisent l'anglais pour les jeux, tandis que 53,2% utilisent le français dans le même but. Ce point de vue reflète la domination du matériel anglophone dans les jeux et le déploiement tactique de l'anglais pour la présentation des joueurs. Cela valide le rôle potentiel des jeux comme environnement immersif pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

1.2.4. Question 7 : Quel type de jeux vidéo préférez-vous ??

Tableau 12 : répartition de l'échantillon selon leurs choix des types de jeux

Les types de jeux vidéo	Effectif	Pourcentage
Jeux d'aventure	7	24,1 %
Jeux de rôle (RPG)	5	17,2 %
Jeux de simulation	3	10,3 %
Jeux de sport	8	27,6 %
Jeux éducatifs	3	10,3 %
Autres (Football, Fps jeu de tir à la première personne, Efootball)	3	10,2%
Total	29	99.7 %

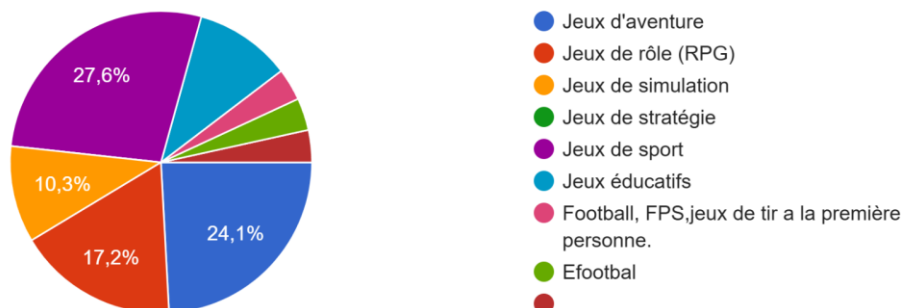
Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Figure 30 : répartition de l'échantillon selon le type de jeux

7 Quel type de jeux vidéo préférez vous ? (Vous pouvez sélectionner plusieurs réponses)

29 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Dans ce graphe on remarque que 27,6 % des apprenants qui préfèrent jouer au jeux de sport et que 24,1 % des apprenants préfèrent jouer aux jeux d'aventure. 17,2 % des apprenants qui jouent aux jeux de rôle, ils sont les plus plébiscités puis 10,3 % des apprenants qui jouent aux jeux de simulations, ensuite 10,3 % des apprenants qui jouent aux jeux éducatifs et le reste 10,2 jouent à d'autres jeux. Cette inclinaison vers des jeux avec des scénarios, des interactions ou des défis découle de leur nature immersive, qui encourage une exposition répétée dans un cadre dans un cadre engageant. Cette variété indique que l'acquisition de la langue à travers les jeux vidéo s'étend au-delà des titres ouvertement éducatifs, prospérant dans des environnements divers, à condition que l'apprenant rencontre la langue cible. Il corrobore également une appropriation individuelle des appareils de jeux vidéo en alignement avec les préférences et les genres sélectionnés, renforçant le concept d'une éducation informelle mais substantielle.

1.2.5. Question 8 : Combien de temps passez-vous en moyenne par session de jeu ?

Tableau 13 : répartition de l'échantillon selon la durée de la session de jeux

La durée de la session de jeux	Effectif	Pourcentage
Moins d'une heure	3	10 %
1 – 2 heures	17	56,7 %
2 – 4 heures	8	26,7 %
Plus de 4 heures	2	6,7 %

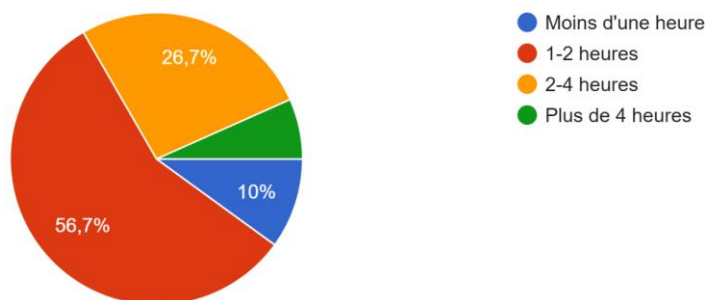
Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Total	30	100,1 %
-------	----	---------

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 31 : répartition de l'échantillon selon la durée de la session de jeux

8 Combien de temps passez vous en moyenne par session de jeu ?
30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Nous remarquons dans ce graphe la durée auxquels les apprenants jouent par session. 56,7 % des apprenants jouent 1-2 heures. 26,7 % des apprenants jouent 2-4 heures, Puis 10 % des apprenants jouent moins d'une heure, et les 6,7% qui restent plus de 4 heures. Cette durée significative favorise une exposition prolongée à la langue du jeu, renforçant l'impact possible sur les compétences linguistiques, en particulier en termes de compréhension contextuelle et lexicale.

1.3. L'apprentissage des langues via les jeux vidéo :

1.3.1. Question 9 : Avez-vous déjà utilisé des jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

Tableau 14 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

L'utilisation des jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère	Effectif	Pourcentage
Oui	18	60 %
Non	13	43,3 %

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

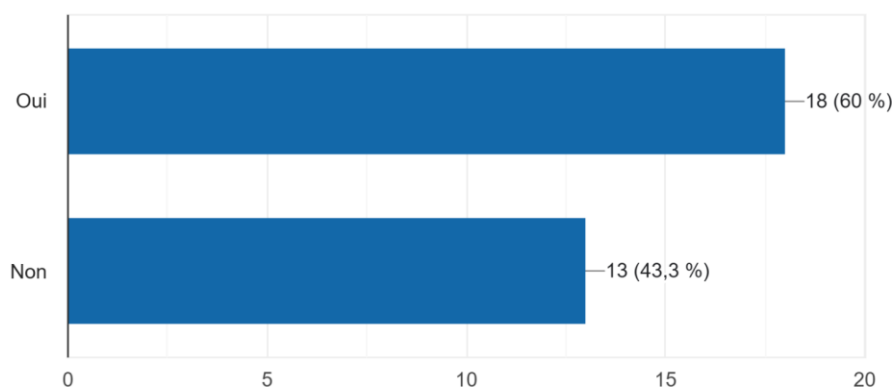
Total	31	103,3 %
-------	----	---------

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 32 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

9 Avez-vous déjà utilisé des jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Cette figure nous montre que 60 % des apprenants ont utilisés les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère et 43,3 % qui reste ont répondu non. Ce taux relativement élevé confirme la pertinence du sujet étudié et souligne une appropriation spontanée de cet outil comme ressource complémentaire d'apprentissage linguistique.

1.3.2. Question 10 : Si oui, quel(s) jeu(x) avez-vous utilisé

Tableau 15 : répartition des jeux utilisés

Les jeux utilisés dans l'apprentissage des langues étrangères
Grand theft auto 4 and 5
Mots croisés, csgo (online)
Call of duty
Valorant csgo fortnite
Gta rp
Warframe, destiny 2, assassin's creed...

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Life of strange
Fortnite
Detroit
Red dead 2
Red dead redemption
God of war
Gta v
Ghost of Tsushima
Days gone
MORTAL KOMBAT 11 ET GTA 5
I play every game in English
Minecraft
Le petit bac, Alec, powerz
Pubg

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Dans ce tableau, nous voyons les différents jeux auxquels les élèves jouent pour apprendre une nouvelle langue. Les réponses à cette enquête exposent un large éventail de types de jeux, des titres multi-joueurs axés sur l'histoire. Parmi les titres mentionnés notamment GTA V, Assassin's Creed, COD, Valorant, Life Is Strange ou The Witcher. Ces jeux partagent des caractéristiques communes : dialogues immersifs, sous-titrage, interactions en ligne, et richesse lexicale.

1.3.3. Question 11 : Quel aspect des jeux vidéo trouvez-vous le plus utile pour l'apprentissage des langues ?

Tableau 16 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

Les types de consoles	Effectif	Pourcentage
-----------------------	----------	-------------

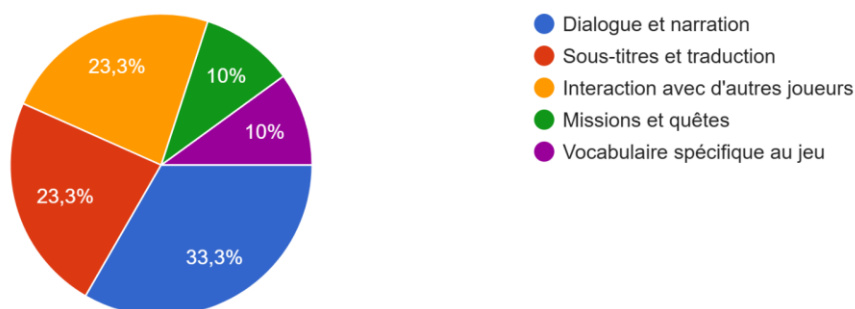
Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Dialogue et narration	10	33,3 %
Sous titres et traduction	7	23,3 %
Interaction avec d'autres joueurs	7	23,3 %
Missions et quêtes	3	10 %
Vocabulaire spécifique au jeu	3	10 %
Total	30	99,9 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 33 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

11 Quel aspect des jeux vidéo trouvez vous le plus utile pour l'apprentissage des langues ?
30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Ce graphique nous montre le pourcentage des aspects que les apprenants trouvent le plus utiles pour l'apprentissage des langues, 33,3 % des apprenants trouvent les dialogues et la narration dans le jeu utile. 23,3 % des apprenants trouvent les sous-titres et la traduction utiles ils apparaissent comme les aspects les plus favorables à l'apprentissage, Puis 23,3 % des apprenants qui trouvent que les interactions avec d'autres personnes est utile, ensuite les 10 % des apprenants pensent que les missions et quêtes sont utiles et les 10% qui restent penchent sur le vocabulaire spécifique au jeu. Cela indique que les dimensions contextuelles et interactives du jeu sont perçues comme particulièrement efficaces pour le développement des compétences linguistiques.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

1.3.4. Question 12 : Pensez-vous que les jeux vidéo ont amélioré votre compétence dans la langue étrangère ?

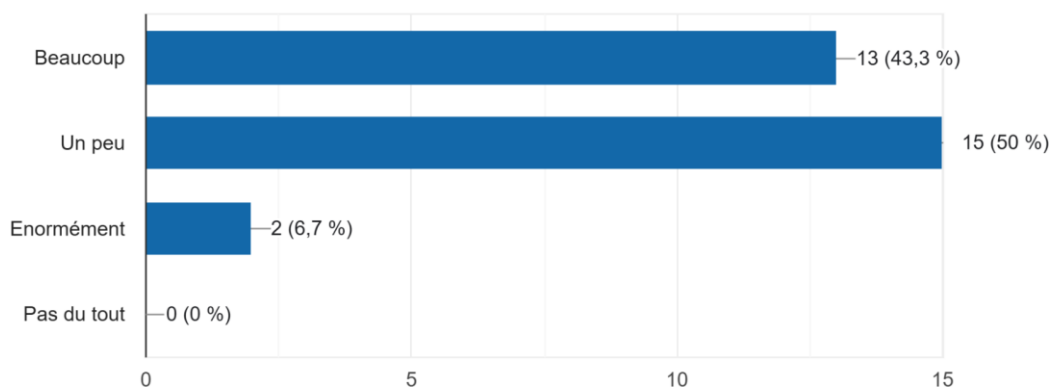
Tableau 17 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

Amélioration des compétences de la langue étrangère grâce aux jeux vidéo	Effectif	Pourcentage
Beaucoup	13	43,3 %
Un peu	15	50 %
Enormément	2	6,7 %
Pas du tout	0	0 %
Total	30	100 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 34 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

12 Pensez-vous que les jeux vidéo ont amélioré votre compétence dans la langue étrangère ?
30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Cette figure nous montre que 50 % des apprenants ont un peu amélioré leurs compétences des langues étrangères par les jeux vidéo, 43,3 % des apprenants ont beaucoup amélioré leurs compétences des langues étrangères par avec et jeux vidéo et les 6,7 % qui restent ont énormément amélioré leurs compétences des langues étrangères grâce aux jeux vidéo. Cela

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

appuie l'hypothèse d'une efficacité perçue, même si la mesure objective de cette amélioration nécessiterait des tests linguistiques plus rigoureux.

1.4. Expérience et opinion :

1.4.1. Question 13 : Quels sont les avantages que vous avez ressentis en apprenant une langue étrangère par le biais des jeux vidéo ?

Tableau 18 : répartition de l'échantillon selon les avantages choisis

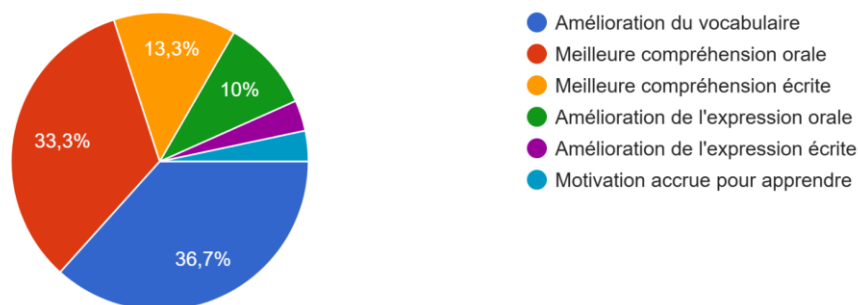
Les avantages choisis	Effectif	Pourcentage
Amélioration du vocabulaire	11	36,7 %
Meilleure compréhension orale	10	33,3 %
Meilleure compréhension écrite	4	13,3 %
Amélioration de l'expression orale	3	10 %
Amélioration de l'expression écrite	1	3,3 %
Motivation accrue pour apprendre	1	3,3%
Total	30	99,9 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 35 : répartition de l'échantillon selon les avantages choisis

13 Quels sont les avantages que vous avez ressentis en apprenant une langue étrangère par le biais des jeux vidéo ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Sur ce graphe on parle les avantages ressenti par les apprenants en apprenant une langue étrangère par des jeux vidéo et on remarque que 36,7 % des apprenants ont ressenti une amélioration du vocabulaire, puis 33,3 % des apprenants ont ressenti une meilleure compréhension orale ce sont les bénéfices les plus fréquemment cités, démontrant une contribution concrète des jeux vidéo à l'acquisition linguistique, ensuite 13,3 % des apprenants ont ressenti une meilleure compréhension écrite puis 10 % des apprenants ont ressenti une amélioration de l'expression orale, les 3,3% qui restent sont les apprenants qui ont ressenti une motivation accrue pour apprendre et une amélioration de l'expression écrite. Ces résultats sont cohérents avec les mécanismes d'apprentissage implicite souvent mobilisés dans les environnements ludiques.

1.4.2. Question 14 : Rencontrez-vous des défis ou des obstacles en utilisant les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

Tableau 19 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

Des défis et des obstacles dans l'utilisation les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère	Effectif	Pourcentage
Oui	8	26,7 %
Non	23	76,7 %
Total	31	103,4 %

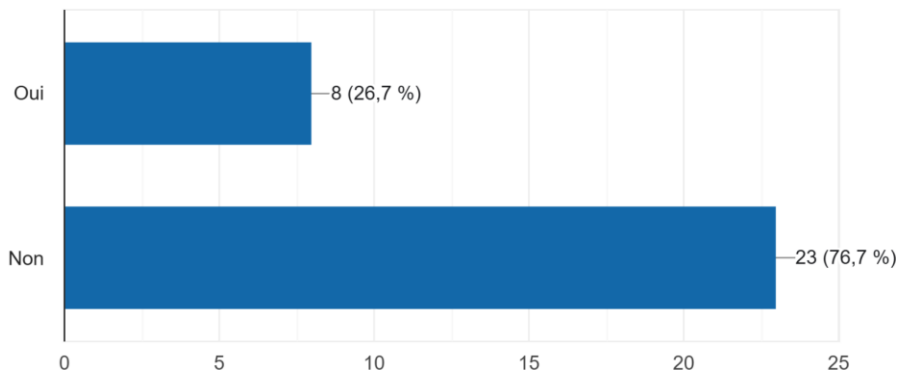
Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Figure 36 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

14 Rencontrez vous des défis ou des obstacles en utilisant les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Cette figure nous montre que 76,7 % des participants n'aient rencontré aucun obstacle, 26,7 % rapportent des difficultés liées à la compréhension linguistique ou à des limitations techniques. Ces résultats mettent en lumière la nécessité de choisir des jeux adaptés au niveau linguistique de l'apprenant et de garantir des conditions techniques minimales.

1.4.3 Question 15 : Si (oui) veuillez préciser ces défis et obstacles

Tableau 20 : répartition des défis et obstacles rencontrés

Les défis et obstacles rencontrés
Les jeux des mots croisés n'aident pas
Si on ne comprend pas certains Termes ou même des phrases entières on a du mal à comprendre la mission et de ce fait on bloque
For obstacles: tools and Wi-Fi quality ¹

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Tools : les outils

Wi-Fi quality : la qualité du Wi-Fi ou de la connexion

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Dans ce tableau nous remarquons les différents ces défis et obstacles auxquels les apprenants ont rencontré dans leur apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo.

1.4.4 Question 16 : Recommanderiez-vous l'utilisation des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères à d'autres étudiants ?

Tableau 21 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

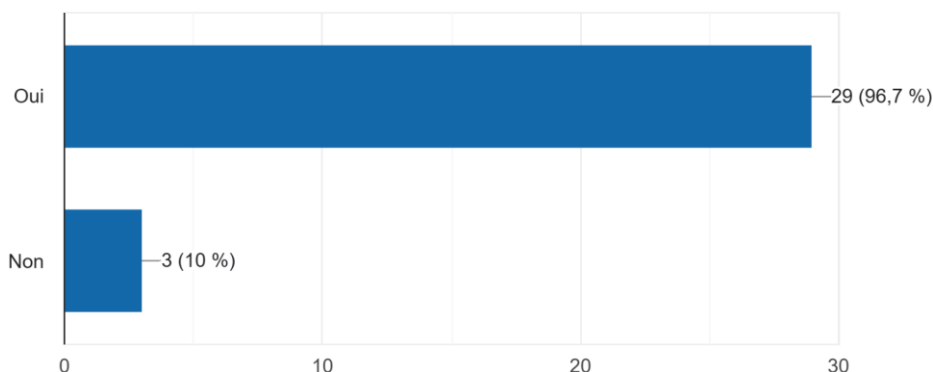
La recommandation d'utiliser les jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères	Effectif	Pourcentage
Oui	29	96,7 %
Non	3	10 %
Total	32	103,4 %

Source : élaboré par nous-même en se basant sur les résultats du questionnaire

Figure 37 : répartition de l'échantillon selon leurs réponses

16 Recommanderiez vous l'utilisation des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères à d'autres étudiants ?

30 réponses



Source : élaboré par nous-même en se basant sur le tableau précédent

Cette figure nous montre que 96,7 % des apprenants recommande d'utiliser les jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères et 10 % sont contre l'utilisation des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères. Ce taux élevé confirme leur acceptabilité pédagogique, et ouvre des perspectives concrètes pour leur intégration dans des dispositifs éducatifs formels.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

2 La présentation et l'analyse des résultats du guide d'entretien avec un enseignant de langue étrangère :

Le traitement du guide d'entretien s'est traduit comme suit :

2.1 Thème 1 : L'utilisation des jeux vidéo dans la pratique pédagogique

Question 1 : Utilisez-vous les jeux vidéo dans votre pratique pédagogique ? Si oui, comment ?

L'enseignant utilise des jeux interactifs pour renforcer le vocabulaire et la grammaire de manière ludique. Cette approche suggère une volonté d'intégrer des supports ludiques dans des séquences d'apprentissage, en vue d'accroître l'implication des apprenants, tandis que l'usage ciblé des jeux s'inscrit dans une logique d'enrichissement didactique plutôt que de substitution aux méthodes traditionnelles.

2.2 Thème 2 : Les avantages des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Question 2 : Quels sont, selon vous, les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues ?

Ils favorisent l'immersion en exposant les élèves à la langue dans des situations variées, ils stimulent l'apprentissage actif en rendant la pratique. L'engageante et interactive et Ils offrent un effet sur la capacité du cerveau et la mémorisation. Ces arguments sont cohérents avec les fondements théoriques de l'apprentissage expérientiel et confirment l'hypothèse selon laquelle les jeux vidéo participent à l'amélioration des compétences cognitives et linguistiques des apprenants. La dimension engageante et multi sensorielle du jeu semble jouer un rôle clé dans ce processus.

2.3 Thème 3 : Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo comme outil pédagogique

Question 3 : Quels défis ou limites avez-vous rencontrés en utilisant des jeux vidéo comme outil pédagogique ?

Avec l'enthousiasme par l'utilisation pédagogique des jeux vidéo, selon lui certains jeux ne correspondent pas toujours au niveau des élèves ou à leurs besoins spécifiques, en plus, il est essentiel de bien gérer le temps d'utilisation pour éviter qu'ils ne deviennent une simple

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

distraction si l'activité n'est pas bien encadrée et ces observations appellent à une intégration stratégique, encadrée par des objectifs pédagogiques clairs.

2.4 Thème 4 : L'observation d'un impact spécifique sur les compétences orales et écrites des élèves ou apprenants grâce aux jeux vidéo

Question 4 : Avez-vous observé un impact spécifique sur les compétences orales et écrites des élèves ou apprenants grâce aux jeux vidéo ?

Plusieurs fois il a constaté une meilleure fluidité à l'oral grâce à l'exposition fréquente à la langue et aux interactions simulées. Même si, leur vocabulaire s'enrichit, ce qui améliore aussi leur expression écrite. Le vocabulaire s'enrichit également, ce qui améliore l'expression écrite. Ces constats confortent l'idée que l'interaction et la répétition en contexte sont des moteurs d'apprentissage efficaces, surtout pour la langue vivante.

2.5 Thème 5 : Les types de jeux recommander pour l'apprentissage des langues

Question 5 : Quels types de jeux recommanderiez-vous pour l'apprentissage des langues ?

Concernant les jeux : Généralement, les jeux de rôle permettent de pratiquer la langue en contexte, les quizz interactifs renforcent les connaissances et les simulations de conversation développent l'expression orale y écrit en même temps même si l'imagination et la rapidité. Ces jeux, par leur capacité à proposer des scénarios interactifs et réalistes, favorisent à la fois l'apprentissage implicite et l'autonomie linguistique. Ils permettent d'immerger l'apprenant dans des situations communicatives diversifiées, propices à l'acquisition langagière.

2.6 Thème 6 : Les conseils à donner aux enseignants qui souhaitent intégrer les jeux vidéo dans leurs cours

Question 6 : Quels conseils donneriez-vous à vos collègues enseignants qui souhaitent intégrer les jeux vidéo dans leurs cours ?

Actuellement, il est important de choisir des jeux adaptés aux objectifs pédagogiques et au niveau des élèves, il faut aussi les intégrer de manière équilibrée pour créer un climat motivant et interactif, en tenant compte des habitudes numériques des nouvelles générations. Cette recommandation va dans le sens d'une professionnalisation de l'usage des outils numériques ludiques en milieu scolaire.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

3 La présentation et l'analyse des résultats du guide d'entretien trois apprenants :

Le traitement du guide d'entretien s'est traduit comme suit :

3.1 Thème 1 : L'expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues

Question 1 : Quelle est votre expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues ?

Réponse 01 : j'ai beaucoup appris l'anglais en jouant à des jeux vidéo, surtout ceux qui n'étaient pas traduits. En lisant les dialogues, les quêtes ou les menus, j'ai commencé à reconnaître des mots, puis des phrases. Les jeux en ligne m'ont aussi aidé à pratiquer en parlant avec d'autres joueurs étrangers.

Réponse 02 : mon expérience personnelle avec les jeux vidéo en terme d'apprentissage des langues se résume d'essayé de comprendre les sous titres et les dialogues.

Réponse 03 : des jeux qui offrent une immersion contextuelle, comme les jeux narratifs tel que *The witcher* ou *cyberpunk 2077* qui permettent d'être exposé à un vocabulaire authentique et d'apprendre des expressions idiomatiques.

Les trois apprenants interrogés relatent une expérience d'apprentissage linguistique marquée par l'immersion, la répétition lexicale, et l'interaction avec d'autres joueurs. Que ce soit par la lecture des dialogues, l'écoute de missions ou les échanges multi-joueurs, ces apprenants ont progressivement intégré du vocabulaire et amélioré leur compréhension. L'un d'eux évoque *The Witcher* ou *Cyberpunk 2077*, des jeux réputés pour leur richesse narrative, confirmant l'importance du contexte immersif.

3.2 Thème 2 : Les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères

Question 2 : Selon vous, quels sont les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères ?

Réponse 01 : les jeux rendent l'apprentissage plus naturel et motivant. On apprend en contexte, ce qui aide à mémoriser plus facilement. De plus, on est exposé à du vocabulaire authentique et à différentes manières de s'exprimer, ce qui est souvent plus vivant qu'un cours classique.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Réponse 02 : les jeux vidéo permettent d'apprendre les langues sans besoin de faire des efforts : les joueurs prennent du plaisir à jouer et en conséquence ils apprennent indirectement la langue du jeu à laquelle ils jouent.

Réponse 03 : Ils nous permettent d'apprendre de manière amusante et ludique.

Les apprenants sont d'accord que les jeux vidéo rendent l'apprentissage des langues plus naturel, motivant et engageant, le caractère ludique de l'activité favorise une mémorisation implicite, souvent plus efficace que les méthodes classiques. Ces retours valident pleinement l'idée selon laquelle l'apprentissage par le plaisir constitue un levier puissant dans l'acquisition d'une langue étrangère.

3.3 Thème 3 : Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo

Question 3 : Quels sont les défis ou limites que vous aviez rencontrés ?

Réponse 01 : le principal défi, c'est que certains jeux utilisent un langage trop technique ou familier, ce qui peut être difficile à comprendre au début. Aussi, quand on est trop concentré sur le Game Play, on peut ne pas faire attention à la langue.

Réponse 02 : ne pas comprendre les sens de certains mots et dialogues (**ça signifie quoi, ça veut dire quoi**).

Réponse 03 : les défis que j'ai pu rencontrer personnellement c'est d'avoir été trop exposé à ce genre d'outil au point de devenir accro.

Les défis mentionnés incluent la complexité de certains vocabulaires techniques ou familiers, la difficulté à suivre les dialogues en temps réel, et dans un cas, une dépendance excessive à l'outil vidéoludique. Ces éléments soulignent la nécessité d'un accompagnement pédagogique et d'une gestion équilibrée du temps d'exposition aux jeux vidéo pour éviter les effets négatifs.

3.4 Thème 4 : Les types de jeux recommander pour apprendre une langue étrangère

Question 4 : Quels types de jeux recommanderiez-vous pour apprendre une langue étrangère ?

Réponse 01 : je recommanderais les FPS ou RPG, les jeux narratifs, car ils ont beaucoup de texte et de dialogues. Les jeux multi-joueurs en ligne comme *fortnite* ou *call of duty warzone* sont aussi très utiles pour pratiquer l'oral et l'écrit avec des natifs.

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

Réponse 02 : les jeux en ligne au quelle en rencontre des personnes des différentes régions et qui parlent plusieurs langues, ce qui permet de faire des conventions directes.

Réponse 03 : des jeux Multi-joueurs, Car cela permet aux joueurs de pratiquer une langue en présence des natifs.

Tous recommandent des jeux de type FPS, RPG ou narratifs, mettant en avant leur fort potentiel immersif et interactif. Les jeux en ligne multi-joueurs sont également cités pour leur capacité à faciliter l'échange en langue cible avec d'autres joueurs natifs. Cette préférence illustre le rôle central de la communication authentique et en temps réel dans le processus d'apprentissage informel des langues.

IV. Les résultats de l'étude :

L'échantillon de cette étude, fait de 30 personnes, montre une répartition des sexes marquée (66,7 % d'hommes contre 33,3 % de femmes) et se démarque par sa similitude en âge, avec 93,3 % des gens entre 18 et 35 ans. Sur le plan scolaire, plus de la moitié des répondants (53,3 %) sont dans un cycle master, montrant ainsi un bon niveau d'éducation. Cette configuration démographique,, qui porte sur une population jeune et diplômée est vraiment importante pour étudier les façons d'apprendre liées aux nouveaux environnements numériques comme les jeux vidéo. Les données recueillies montrent que les participants connaissent bien l'univers du jeu : plus de 80 % d'entre eux jouent chaque jour ou chaque semaine,, surtout via divers outils technologiques comme le PC (50 %) et le smartphone (46,7 %). Cette exposition répétitive,, combinée à l'utilisation majoritaire de l'anglais comme langue pour jouer (63,2), suggère une grande chance d'immersion passive dans la langue étrangère ,les jeux vidéo agissant donc comme un moyen naturel pour découvrir une autre langue, les choix des participants – centrés sur les jeux de sport (27,6 %), d'aventure (24, 1 %) et de rôle (17,2 %) – soutiennent cette vue. Ces types offrent des histoires riches, des dialogues clairs et des interactions sociales qui aident à apprendre des compétences en langue, de plus, 60 % des personnes disent avoir utilisé les jeux vidéo pour apprendre une langue ; ils voient trois facteurs clés d'efficacité : les dialogues narratifs (33,3 %), les sous-titres et traductions (23,3 %) et le jeu avec d'autres personnes (23,3 %). Ces éléments liés à une immersion dans le contexte montrent un bon rapport d'amélioration du vocabulaire (36,7 %) et de la compréhension orale (33, 3 %), même si les progrès sont moins visibles en compréhension écrite (13, 3 %) et expression orale (10%). Bien qu'une majorité de répondantes (76. 7%) n'a pas eu trop de problèmes notables ; quelques défis apparaissent pourtant comme la difficulté linguistique du contenu ou le manque aide

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

traductif ou technique problèmes liés à internet, pourquoi cela doit être pris en compte. Enfin, l'accord presque complet des gens (97 %) pour mettre les jeux vidéo dans l'enseignement des langues étrangères montre un vrai sens d'apprentissage.

Selon l'enseignant, il utilise des jeux interactifs pour renforcer le vocabulaire et la grammaire de manière ludique, pour ce qui est des avantages des jeux dans l'apprentissage selon lui Ils favorisent l'immersion en exposant les élèves à la langue dans des situations variées, ils stimulent l'apprentissage actif en rendant la pratique et offrent un effet sur la capacité du cerveau et la mémorisation et il recommande les jeux de rôle et les quizz interactifs car ils permettent de pratiquer la langue en contexte et renforcent les connaissances et les simulations de conversation développent l'expression orale y écrit en même temps même si l'imagination et la rapidité, comme pour conseil pour ses collègues il suggère qu'il est important de choisir des jeux adaptés aux objectifs pédagogiques et au niveau des élèves afin de créer un climat motivant et interactif, en tenant compte des habitudes numériques des nouvelles générations et leur forte valeur didactique contextuelle.

Pour l'entretien avec les trois apprenants, ils affirment avoir enrichi leur vocabulaire, amélioré leur compréhension en jouant à des jeux FPS, RPG, les jeux narratifs et multi-joueurs en lisant les dialogues, les quêtes ou les menus et d'essayer de comprendre les sous titres et les dialogues, parmi les difficultés qui ont rencontrés sont « un langage trop technique ou familier, ne pas comprendre les sens de certains mots et dialogues et d'être trop exposé à ce genre d'outil au point de devenir accro ». Selon eux ils recommandent l'utilisation des jeux en ligne car elles permettent de rencontrer des personnes des différentes régions et pratiquer l'oral et l'écrit avec des natifs et pour leur capacité à offrir des interactions directes et un environnement immersif.

Nous avons regardé dans ce chapitre l'étude détaillée de l'effet des jeux vidéo sur le processus d'apprentissage des langues étrangères, en utilisant une méthode mixte, qui combine un sondage et des entretiens semi-structurés, le but principal était de savoir comment les environnements de jeu peuvent aider à apprendre les langues chez les élèves, tant au niveau mental que sur le plan motivant.

La première partie a montré les bons effets des jeux vidéo, comme l'augmentation de la mémoire, le développement de la compréhension orale et écrite, l'amélioration dans la résolution des problèmes, et surtout, le renforcement de motivation intrinsèque des apprenants. Ces avantages sont en grande parties connectées à la nature immersive interactive et

Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères

contextuelle des jeux vidéo modernes notamment les jeux de rôle narratifs ou multi-joueurs en ligne.

Dans le cadre de la méthode, l'étude a utilisé deux outils pour recueillir des données :

Un formulaire organisé, envoyé à 30 personnes pour l'étude. Il a été fait en quatre sections : informations de base, habitudes de jeu, utilisation des jeux dans l'apprentissage des langues et avis général.

Un guide de discussion fait avec un professeur de langues et trois étudiants, qui aide à obtenir des infos plus riches et variées, le formulaire a d'abord été testé avec un petit groupe pour vérifier la clarté des questions, trouver les ambiguïtés possibles et faire les ajustements nécessaires. Après avoir été terminé, il a été partagé sur des sites sociaux (Facebook, Instagram, Snapchat) grâce à un choix aléatoire.

Le maniement des données a été fait avec Microsoft Excel pour les states simples, Word pour la mise en forme et RealDraw pour faire des images claires. Le travail s'est basé sur des classements et des analyses de fréquence. Cela permet d'identifier tendances générales dans l'échantillon.

Les résultats en nombres montrent que 60 % des gens ont utilisé les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère, les compétences surtout améliorées sont le vocabulaire (36,7 %), la compréhension orale (33,3 %) et moins l'expression orale. Parmi les choses les plus utiles trouvées dans les jeux il y a les dialogues, les sous-titres, et l'interaction en ligne ; aussi une très grande majorité (96,7 %) recommande l'usage de jeux vidéo comme un outil d'apprentissage pour langues.

Les résultats des discussions ont permis de vérifier ces observations. Le prof questionné dit que les jeux aident l'immersion, l'engagement, la mémoire et le fait de participer. Les apprenants, quant à eux, affirment avoir appris du vocabulaire, développé leur compréhension et amélioré leur fluidité à travers des jeux tels que *The Witcher*, *Call of Duty*, ou encore *GTA RP*. Certains défis ont néanmoins été relevés, notamment la complexité de certains langages utilisés ou le risque d'addiction.

Enfin, des recommandations ont été formulées pour les enseignants : privilégier des jeux à forte composante narrative, intégrer les jeux comme compléments pédagogiques, assurer un suivi des apprenants, exploiter les interactions sociales offertes par les jeux multi-joueurs, et développer des ressources pédagogiques complémentaires adaptées.

Conclusion générale

Conclusion générale

Ce mémoire a tenté d'examiner de manière rigoureuse et nuancée le potentiel des jeux vidéo comme outil didactique dans l'apprentissage des langues étrangères, à partir de la problématique suivante : comment les apprenants-joueurs perçoivent-ils les jeux vidéo comme dispositif d'apprentissage et d'interaction en langue étrangère ?, en mobilisant à la fois des cadres théoriques issus de la didactique des langues, des sciences cognitives et de la ludologie, ainsi qu'un dispositif empirique combinant questionnaire et entretiens, cette étude a permis de croiser les regards des apprenants et des enseignants autour d'un support encore marginalisé dans les pratiques pédagogiques traditionnelles.

Les résultats obtenus ont permis de confirmer les trois hypothèses formulées. Premièrement, les jeux vidéo apparaissent comme des environnements riches en input linguistique contextualisé, favorisant l'acquisition implicite du vocabulaire dans des situations significatives. Deuxièmement, ils mobilisent des processus cognitifs essentiels à l'apprentissage, tels que l'attention, la mémoire de travail, la prise de décision et la concentration, ce qui soutient l'engagement de l'apprenant dans la tâche et troisièmement, les jeux permettent de développer la fluidité langagière grâce à des interactions authentiques, que ce soit avec des personnages non-joueurs ou d'autres joueurs dans un cadre multijoueur.

L'analyse des données issues du questionnaire (30 participants) a révélé que plus de la moitié des répondants reconnaissent avoir développé leurs compétences linguistiques notamment lexicales et orales par le biais des jeux vidéo, les éléments jugés les plus utiles sont les dialogues, les sous-titres, la narration, et l'interaction en ligne. Les entretiens semi-directifs ont confirmé ces tendances, tout en mettant en évidence une reconnaissance partielle mais prometteuse du jeu comme support pédagogique : les apprenants témoignent d'un apprentissage perçu comme naturel, motivant et intuitif, tandis que l'enseignant interrogé insiste sur la nécessité de concevoir des usages encadrés, adaptés au niveau linguistique et aux objectifs didactiques.

Cette recherche met en évidence huit formes d'immersion linguistique possibles dans l'environnement vidéoludique (cognitive, contextuelle, sociale, émotionnelle, narrative, sensorielle, tactique et systémique), ce qui confirme la richesse et la diversité des expériences d'apprentissage que les jeux peuvent offrir. Toutefois, elle a été confrontée à des contraintes méthodologiques et organisationnelles, l'impossibilité de mettre en œuvre des séances d'observation de sessions de jeu avec des apprenants, ainsi que la réticence de plusieurs enseignants à intégrer ces outils dans leurs cours, ont limité la portée pratique de l'étude. Ces freins illustrent les résistances institutionnelles persistantes vis-à-vis des dispositifs numériques ludiques dans l'enseignement des langues.

Conclusion générale

Néanmoins, ce travail souligne que les jeux vidéo peuvent être considérés comme des ressources pédagogiques complémentaires, porteuses d'un véritable potentiel linguistique, culturel et interactionnel, loin de remplacer les approches traditionnelles, ils permettent de les enrichir par des expériences engageantes, personnalisées et plus proches des réalités sociales et numériques des apprenants actuels.

À l'issue de ce travail, plusieurs pistes de recherche mériteraient d'être explorées : l'étude de l'impact des serious games spécifiquement conçus pour le FLE, l'intégration de la réalité virtuelle immersive dans les classes de langue, ou encore l'analyse des interactions homme-machine à travers des intelligences artificielles ludiques, ces prolongements pourraient ouvrir la voie à une didactique renouvelée, fondée sur la médiation numérique, la motivation intrinsèque et l'apprentissage par l'action.

Bibliographie

Bibliographie

Articles :

« Le rôle du jeu numérique (gaming) pour l'apprentissage des langues maternelles et étrangères. » ALSIC. Consulté le 29 novembre 2024.

<https://journals.openedition.org/alsic/4953>

« Utiliser les jeux vidéo pour améliorer les compétences linguistiques des enfants. » Talkpal. Consulté le 29 novembre 2024. <https://talkpal.ai/fr/utiliser-les-jeux-video-pour-ameliorer-les-competences-linguistiques-des-enfants/>

« L'usage des jeux vidéo comme support d'apprentissage. » EPI. Consulté le 29 novembre 2024. <https://www.epi.asso.fr/revue/articles/a2401b.htm>

« Questionner la médiation ludoéducative au sein d'un espace ludoéduquant. » Revue des livres pour enfants. Consulté le 5 décembre 2024. <https://journals.openedition.org/rdlc/3279>

Ouvrages et les travaux universitaires :

Alabay, Sercan. Enseignement/apprentissage du FLE avec les jeux vidéo. Bursa: Uludag University, 2014. <https://acikerisim.uludag.edu.tr/server/api/core/bitstreams/8ca4f939-0bc8-4618-8cea-4eb75ba2f05a/content>

Correia, R., Pellegrini, T., Eskenazi, M., et Trancoso, I. Listening comprehension games for Portuguese: Exploring the best features.

Denis, Bérénice, et Pierre Jouvelot. Motivation et apprentissage : Jeux vidéo et enseignement. Paris : Éditions Lavoisier, 2005.

Deci, Edward L., et Richard M. Ryan. Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior. New York: Springer Science & Business Media, 2013.

<https://books.google.fr/books?id=M3CpBgAAQBAJ>

Franco Pinto, Théo. Le joueur, l'avatar, l'immersion : Analyse interactionnelle. Mémoire de Master 2, Université Lumière Lyon 2, 2021. https://icar.cnrs.fr/jeux/files/2021/11/Memoire-M2-SDL-FRANCO-PINTO_compressed.pdf

Jenkins, Henry. « Game Design as Narrative Architecture. » In First Person: New Media as Story, Performance, and Game, édité par Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. <https://mitpress.mit.edu/9780262731751/first-person/>

Bibliographie

Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. <https://mitpress.mit.edu/9780262516518/half-real/>

Michailidou, Marianna. *L'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues étrangères : La perspective des jeunes apprenants sur l'acquisition de vocabulaire*. Thèse de master, Université Aristote de Thessalonique, 2024. <https://ikee.lib.auth.gr/record/359166>

Nuttin, Joseph. *Motivation, développement et personnalité*. Paris : Presses Universitaires de France, 1996.

Nuttin, Joseph. *Théorie de la motivation humaine*. Bruxelles : De Boeck Université, 1997.

Peterson, Mark, et Nasser Jabbari. *Les jeux numériques dans l'apprentissage des langues : Études de cas et applications*. New York: Routledge, 2022.
<https://doi.org/10.4324/9781003240075>

Pearce, Celia. « The Truth About Baby Boomer Gamers: A Study of Over-Forty Computer Game Players. » *Games and Culture* 3, no. 2 (2008) : 142–174.

Vygotsky, Lev S. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1978.
https://books.google.fr/books?id=RxjjUefze_oC

Les sites web :

Academia.edu. « Les jeux vidéo en classe de FLE. »
https://www.academia.edu/26091836/Les_jeux_vid%C3%A9o_en_classe_de_FLE,
09/12/2024, 10h25

Cultura. « Tout savoir sur les différents genres de jeux vidéo. » <https://www.cultura.com/les-guides-d-achat/guides-jeux-video/tout-savoir-jeux-video/tout-savoir-differents-genres-jeux-video.html>, 07/12/2024, 17h05

Encyclopædia Universalis. « Jeux vidéo. » <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jeux-video/>, 09/12/2024, 10h20

Fnac, L'Éclaireur. « Les différents genres de jeux vidéo et leur signification. »
<https://leclaireur.fnac.com/article/cp50054-les-differents-genres-de-jeux-video-et-leur-signification/>, 07/12/2024, 16h45

Bibliographie

Futura Sciences. « Jeux vidéo : définition. » <https://www.futura-sciences.com/tech/definitions/technologie-jeux-video-19987/>, 09/12/2024, 10h00

Gaming Campus. « Les différents genres de jeu vidéo. » <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-differents-genre-de-jeu-vidéo.html>, 07/12/2024, 16h35

Gouvernement du Québec. « Jeu vidéo. » <https://vitrinelinguistique.oqlf.gouv.qc.ca/fiche-gdt/fiche/8355614/jeu-video>, 09/12/2024, 10h15

ICAN Design. « Quels sont les différents types de jeux vidéo ? » <https://www.ican-design.fr/actualites/25102022-types-jeux-video>, 07/12/2024, 17h00.

Annexes

Annexes

Annexe 1: Call of Duty Black Ops 6



Source : *élaboré par nous-même*

Annexe 2 : Far Cry 6



Source : *élaboré par nous-même*

Annexes

Annexe 3 : God Of War Ragnarök



Source : élaboré par nous-même

Annexe 4 : Indiana Jones et le Cercle ancien



Source : élaboré par nous-même

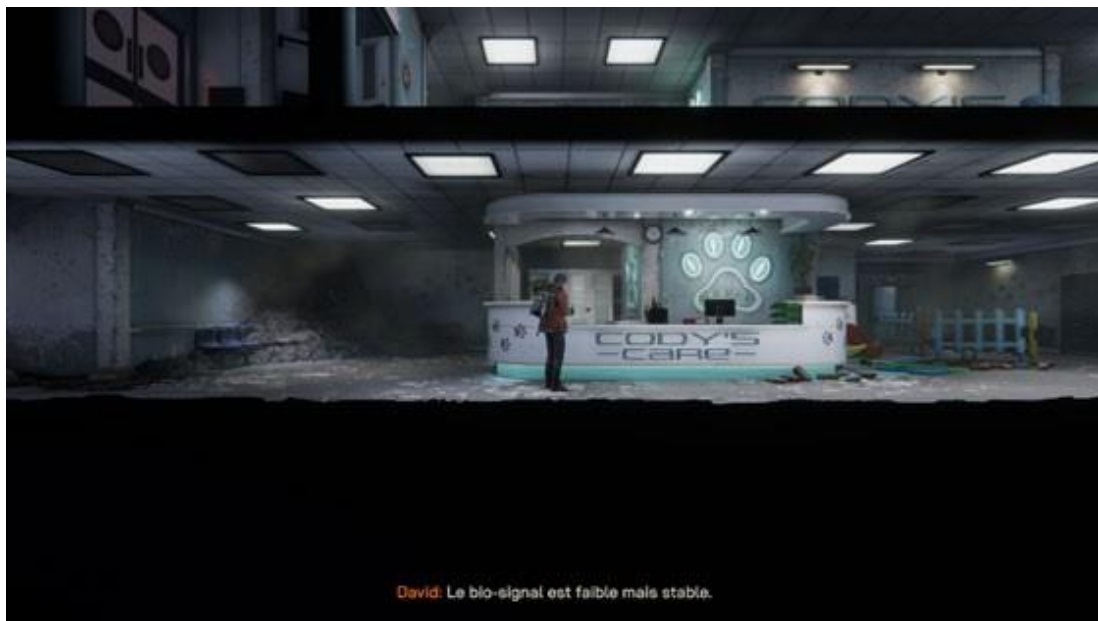
Annexes

Annexe 5 : Prince of Persia: The Lost Crown



Source : élaboré par nous-même

Annexe 6 : Kong Survivor



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 7 : The Witcher 3: Wild Hunt



Source : élaboré par nous-même

Annexe 8 : Dragon Age : The Veilguard



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 9 : Tekken 8



Source : élaboré par nous-même

Annexe 10 : Mortal Kombat 11



Source : élaboré par nous-même

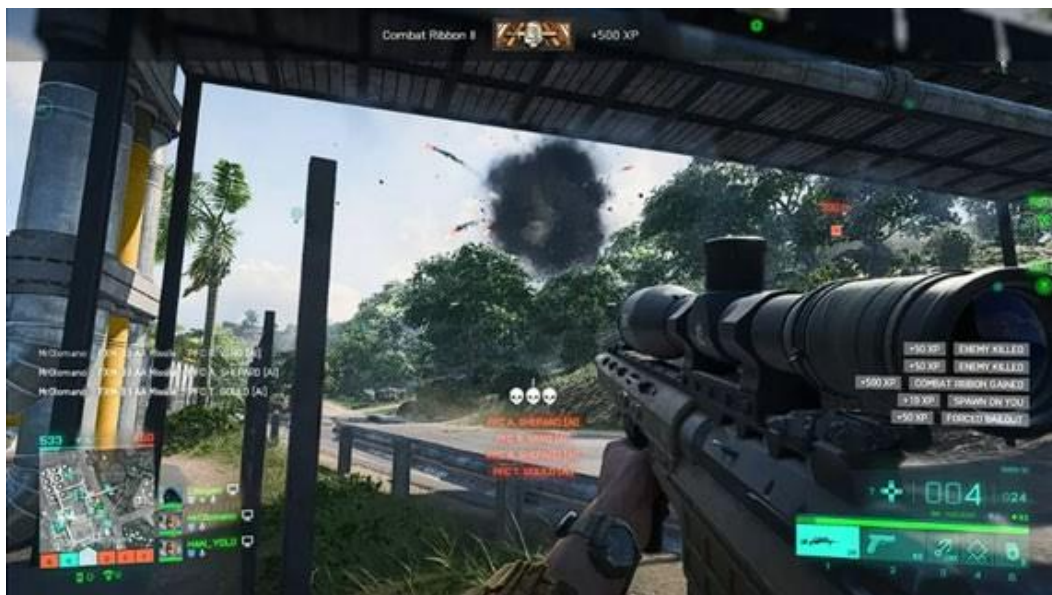
Annexes

Annexe 11 : Call Of Duty War Zone



Source : élaboré par nous-même

Annexe 12 : Battlefield 2042



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 13 : League of the Legends



Source : élaboré par nous-même

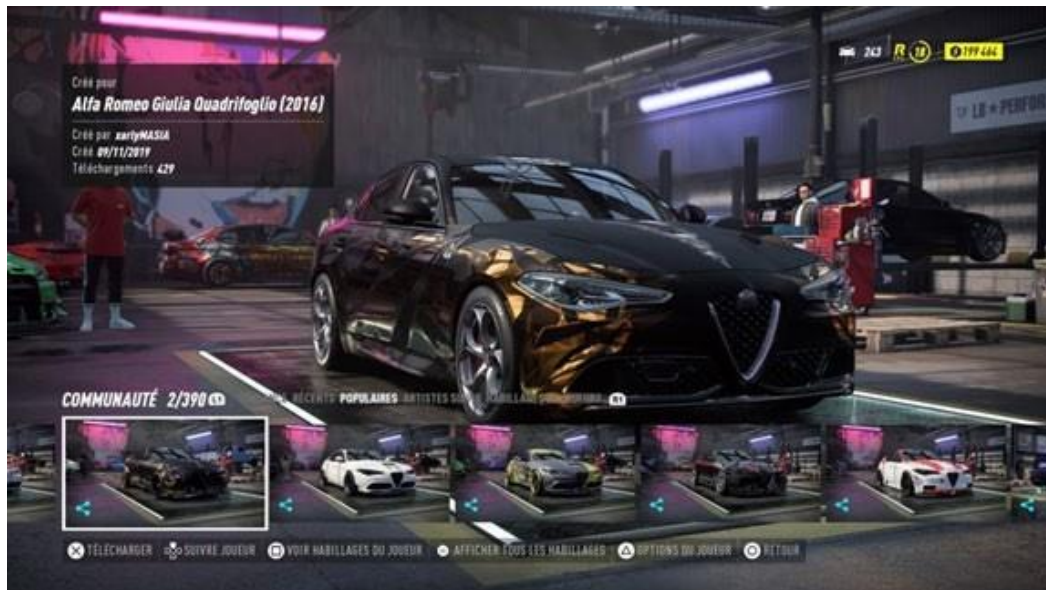
Annexe 14 : World Of Warcraft



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 15 : Need for Speed Heat



Source : élaboré par nous-même

Annexe 16 : Forza Horizon 5



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 17 : Silent Hill 2 remake



Source : élaboré par nous-même

Annexe 18 : Alan Wake II



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 19 : l'inventaire du jeu Kingdom Come Deliverance II



Source : élaboré par nous-même

Annexe 20 : la fenêtre des quêtes du jeu Assassin's Creed Mirage



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 21 : la fenêtre de chat dans le jeu League Of The Legends



Source : élaboré par nous-même

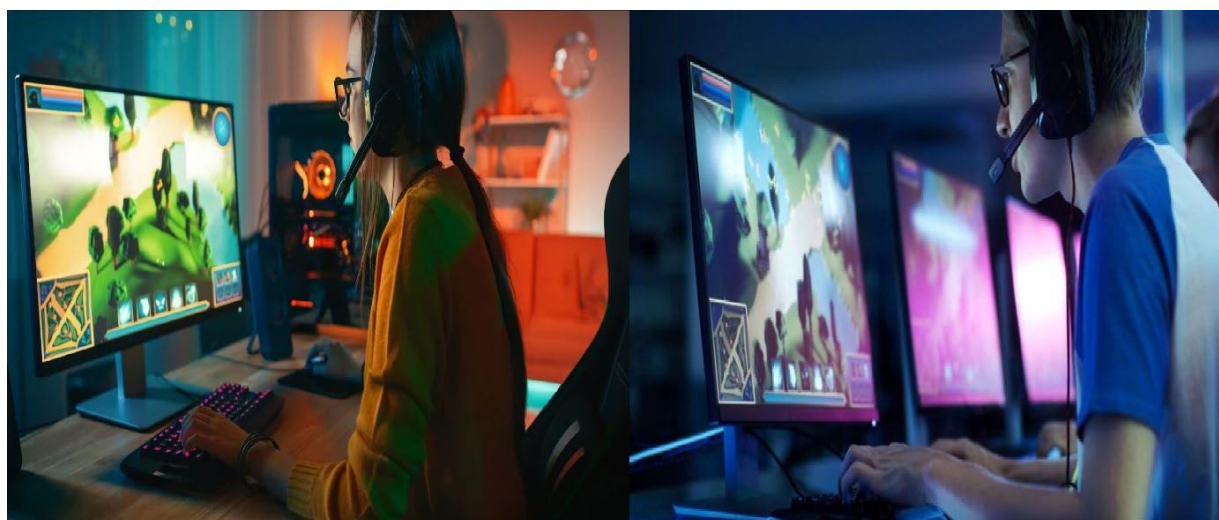
Annexe 22 : la fenêtre de chat dans World Of Warcraft



Source : élaboré par nous-même

Annexes

Annexe 23 : le questionnaire



L'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo

Bonjour

Je m'appelle GHOMARI Imad Badr Eddine, et je suis étudiant à l'Université des Langues Étrangères. Dans le cadre de mon mémoire de fin d'études, je mène une recherche sur l'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo. Mon objectif est de comprendre et d'analyser l'impact des jeux vidéo sur l'apprentissage des langues et de déterminer dans quelle mesure ils peuvent être utilisés comme outils d'apprentissage efficaces.

Votre participation à ce questionnaire est essentielle pour la réussite de cette étude. En répondant à ces questions, vous contribuerez à une meilleure compréhension de l'utilisation des jeux vidéo dans le domaine de l'apprentissage des langues. Les informations recueillies resteront anonymes et seront utilisées uniquement à des fins académiques.

Je vous remercie pour votre temps et votre précieuse contribution.

1. Le sexe ?

Homme

Femme

Annexes

2. Votre âge ?

Moins de 18 ans

18 à 25 ans

25 à 35 ans

35 et plus

3. Niveau d'études ?

Licence

Master

Doctorat

Autre

4. Avec quel type de consoles jouez-vous ?

PS5



Annexes



XBOX SERIES X



Nintendo SWITCH



SMART PHONE



Annexes

PC



Autre

5. À quelle fréquence jouez-vous à des jeux vidéo ?

Tous les jours

Quelques fois par
semaine

Quelques fois par
mois

Rarement

Jamais

6. Dans quelle langue jouez-vous le plus souvent ?

Réponse courte :

.....

7. Quel type de jeux vidéo préférez-vous (Vous pouvez sélectionner plusieurs réponses) ?

Annexes

Jeux d'aventure



Jeux de rôle (RPG)



Jeux de simulation



Annexes

Jeux de stratégie



Jeux de sport



Jeux éducatifs



Autre

8. Combien de temps passez-vous en moyenne par session de jeu ?

Moins d'une heure

Annexes

- 1-2 heures
- 2-4 heures
- Plus de 4 heures

9. Avez-vous déjà utilisé des jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

Oui

Non

10. Si oui, quel(s) jeu(x) avez-vous utilisé ?

Réponse longue :

.....
.....

11. Quel aspect des jeux vidéo trouvez-vous le plus utile pour l'apprentissage des langues ?

- Dialogue et narration
- Sous-titres et traduction
- Interaction avec d'autres joueurs
- Missions et quêtes
- Vocabulaire spécifique au jeu
- Autre

Annexes

12. Pensez-vous que les jeux vidéo ont amélioré votre compétence dans la langue étrangère ?

- Beaucoup
- Un peu
- Enormément
- Pas du tout

13. Quels sont les avantages que vous avez ressentis en apprenant une langue étrangère par le biais des jeux vidéo ?

(Vous pouvez sélectionner plusieurs réponses)

- Amélioration du vocabulaire
- Meilleure compréhension orale
- Meilleure compréhension écrite
- Amélioration de l'expression orale
- Amélioration de l'expression écrite
- Motivation accrue pour apprendre
- Autre

14. Rencontrez-vous des défis ou des obstacles en utilisant les jeux vidéo pour apprendre une langue étrangère ?

- Oui
- Non

Annexes

15. Si (oui) veuillez préciser ces défis et obstacles ?

Réponse longue :

.....
.....

16. Recommanderiez-vous l'utilisation des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères à d'autres étudiants ?

Oui

Non

17. Suggestions ou commentaires supplémentaires :

Réponse longue :

.....
.....
.....

Source : élaboré par nous-même.

Annexe 24 :

Guide d'entretien

L'utilisation des jeux vidéo comme support pédagogique

1. Présentation :

L'enseignant des langues étrangères

Merci pour le temps que vous nous consacrez pour cet entretien qui portera sur l'utilisation des jeux vidéo comme support pédagogique.

2. Présentation de l'enquêteur :

GHOMARI Imad Badr Eddine.

Annexes

Etudiant en master deux français, spécialité en didactique des langues étrangères à Université Abu Bakr Belkaïd Tlemcen. Nous allons discuter pendant une heure maximum sur différents points concernant les attentes d'un enseignant de langue étrangère sur l'utilisation jeux vidéo comme support pédagogique.

Introduction :

Pour réaliser cette recherche en toute objectivité, nous avons jugé nécessaire de passer par une étude non chiffrable, entre autre de recueillir des éléments qualitatifs, notre but est de comprendre la vision et les attentes d'un enseignant de langue étrangère sur l'utilisation jeux vidéo comme support pédagogique.

3. Questions :

Question 1 :

- Utilisez-vous les jeux vidéo dans votre pratique pédagogique ? Si oui, comment ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 2 :

- Quels sont, selon vous, les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 3 :

- Quels défis ou limites avez-vous rencontrés en utilisant des jeux vidéo comme outil pédagogique ?

Annexes

Réponse

.....
.....
.....

Question 4 :

- Avez-vous observé un impact spécifique sur les compétences orales et écrites des élèves ou apprenants grâce aux jeux vidéo ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 5 :

- Quels types de jeux recommanderiez-vous pour l'apprentissage des langues ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 6 :

- Quels conseils donneriez-vous à vos collègues enseignants qui souhaitent intégrer les jeux vidéo dans leurs cours ?

Réponse :

.....
.....
.....

4. Remercîment :

On vous remercie d'avoir accepté de répondre à notre demande et pour le temps que vous avez consacré.

Annexes

Source : élaboré par nous-même.

Annexe 25 :

Guide d'entretien

L'apprentissage des langues étrangères via les jeux vidéo selon trois apprenants

5. Présentation :

Les trois apprenants

Merci pour le temps que vous nous consacrez pour cet entretien qui portera sur l'utilisation jeux vidéo comme outil d'apprentissage les langues étrangères.

6. Présentation de l'enquêteur :

GHOMARI Imad Badr Eddine.

Etudiant en master deux français, spécialité en didactique des langues étrangères à Université Abu Bakr Belkaïd Tlemcen. Nous allons discuter pendant une heure maximum sur différents points concernant les attentes d'un enseignant de langue étrangère sur l'utilisation jeux vidéo comme support pédagogique.

Introduction :

Pour réaliser cette recherche en toute objectivité, nous avons jugé nécessaire de passer par une étude non chiffrable, entre autre de recueillir des éléments qualitatifs, notre but est de comprendre la vision et les attentes des trois apprenants sur l'utilisation jeux vidéo et leur expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues.

7. Questions :

Question 1 :

- Quelle est votre expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues ?

Annexes

Réponse :

.....
.....
.....

Question 2 :

- Selon vous, quels sont les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 3 :

- Quels sont les défis ou limites que vous aviez rencontrés ?

Réponse :

.....
.....
.....

Question 4 :

- Quels types de jeux recommanderiez-vous pour apprendre une langue étrangère ?

Réponse :

.....
.....
.....

8. Remercîment :

On vous remercie d'avoir accepté de répondre à notre demande et pour le temps que vous avez consacré.

Source : élaboré par nous-même.

Annexes

Annexe 26 : LES TRANSCRIPTIONS

Kingdom Come: Deliverance II



Développé Par	<u>Warhorse Studios</u>
Réalisé par	Daniel Vávra
Édité par	<u>Deep Silver</u>
Date de sortie	INT : 4 février 2025
Genre	Jeu de Rôle (RPG)
Mode de jeu	Solo
Plate-forme	Ordinateur(s): <u>Microsoft Windows</u> Console(s): <u>PlayStation 5, Xbox Series</u>
Site Web	www.kingdomcomerpg.com

[...]

En chevauchant vers le château de Nebakov

Seigneur Hans Capon :

C'est agréable de se retrouver en plein air.

J'en avais vraiment assez de ces sombres couloirs, là-haut.

Mais je dois reconnaître que c'était un sacré château ! Je n'en avais jamais vu de tel auparavant.

Annexes

Pirkstein n'est qu'un petit fort, en comparaison.

De Berg s'y entend pour faire impression sur les gens.

Henry :

Du fond de mon cachot, ça n'avait rien de grandiose ! Et c'est une vue que j'espère ne plus avoir à connaître...

Seigneur Hans Capon :

Là, je suis de ton avis.

Rah ! Cet endroit me donne la nausée.

Memento mori.

J'aurais bien pu crever ici.

Et rejoindre mon père dans l'éternité, paix à son âme.

Il m'aurait dit : « Alors, fils quels hauts faits as-tu accomplis de ton vivant ? ».

Et j'aurais répondu : « Ah, père, j'ai tout fait de travers et j'ai été pendu pour braconnage.

Seigneur Dieu !

Pas question. Quand j'arriverai dans l'autre vie, il faut que j'aie mieux à dire. Beaucoup mieux.

Henry :

Je pense que ton jugement dans l'au-delà n'est pas pour demain.

Audentes Fortuna Iuvat, rappelle-toi...

Seigneur Hans Capon :

Mmm... ou alors, j'ai un ange gardien du nom d'Henry.

Henry :

Domage que j'aie perdu mon épée enflammée...

[...]

Arrivé à la porte du château de Nebakov

Henry :

Bon, nous y sommes. Et maintenant, Seigneur Hans ?

Seigneur Hans Capon :

Maintenant, je m'attends à ce qu'on vienne nous accueillir. Et de préférence pas comme à Trosky !

Mark :

Hé !

Annexes

Le seigneur Jaromir ne reçoit pas de visiteurs. Vous allez devoir partir.

Seigneur Hans Capon :

Pardon ?

Tu vas veiller à ce qu'il me reçoit sur le-champ !

Mark :

Impossible. Désolé.

Seigneur Hans Capon :

Je suis le Seigneur Hans Capon de Leipa et je suis porteur d'un message du seigneur de Berg.

Alors, remue-toi, et si tu me fais attendre plus longtemps, tu vas le regretter !

Mark :

Veillez patienter un moment, Seigneur.

Henry :

Ma parole, tu as la langue acérée, quand il faut. Mais s'il refuse de nous recevoir ?

Seigneur Hans Capon :

Ça n'arrivera pas. Tu vas voir.

Mark :

Approchez ! Le seigneur Jaromir sera là d'un instant à l'autre.

Seigneur Hans Capon :

Tu vois ?

Jaromir de Nebakov :

Loué soit Jésus Christ notre seigneur !

Henry :

Pour les siècles des siècles !

Jaromir de Nebakov :

Veillez pardonner ces précautions. Les temps sont traîtres.

Mais enfin... Jaromir de Nebakov, à votre service.

Et à qui j'ai l'honneur d'accueillir sous mon humble toit ?

Seigneur Hans Capon :

Le Seigneur Hans Capon de Pirkstein.

C'est un honneur seigneur Jaromir.

Annexes

Le seigneur Othon de Berg m'a chargé de vous transmettre ses salutations cordiales et d'évoquer avec vous la sécurité de ce domaine.

Jaromir de Nebakov :

Certainement, Certainement. Nous vivons des temps bien troublés.

Veillez accepter mon hospitalité. Vous avez surement soif après cette chevauchée et vous trouverez plus de confort dans la tour.

Seigneur Hans Capon :

Excellente idée !

Puis je vous demander de veiller à ce qu'on prenne soin de nos chevaux ?

Jaromir de Nebakov :

Pelzel ! Tu as entendu sa seigneurie !

Pelzel le palefrenier :

Mais j'ai déjà quinze bêtes sur les bras ! Pourquoi ne pas confier ça à Hertel ?

Jaromir de Nebakov :

Hertel a autre chose à faire ! cesse de te plaindre et au travail !

Seigneur Hans Capon :

Quinze chevaux ? Ma parole Seigneur, vous ne manquez de rien !

Jaromir de Nebakov :

Si seulement ! Mais la chance m'a souri pour une fois, au moins.

Seigneur Hans Capon :

A moi aussi, je dois dire. Elle doit faire le tour de la région, ha ha !

Alors, dites-moi, seigneur... Comment avez-vous acquis toutes vos possessions ?

Jaromir de Nebakov :

Ah... c'est une histoire longue et compliquée.

Mais le seigneur de Berg ne vous a pas envoyés pour découvrir l'étendue de mes biens, j'imagine ?

Seigneur Hans Capon :

Non en effet. Mes excuses. Seigneur Jaromir.

Alors passons à la vraie raison de notre présence.

Henry, tiens-toi prêt. Je ne retiendrai pas le seigneur Jaromir bien longtemps.

Henry :

Entendu.

Annexes

Jaromir de Nebakov :

Michael, prend Henry sous ton aile et veille à ce qu'il ne manque de rien.

Adjudant Michael :

Entendu.

Henry, hein ? Je m'appelle Michael, bienvenue dans notre petite demeure !

Ce n'est pas la plus prestigieuse des forteresses, mais... je l'aime bien. Elle nous sert bien.

Comment s'est passé le trajet ? Bien ?

Henry :

Oui la contrée est belle, un régal pour les yeux.

Adjudant Michael :

Ah, ça fait plaisir à entendre, en particulier de quelqu'un qui venant de loin.

Mais je dois dire que j'ai le gosier sec. Toi aussi, probablement, non ?

Suis-moi. Nous allons arranger ça. Tu vas te sentir comme chez toi et nous pourrons deviser.

Annexes

Assassin's Creed Shadows



Développé par	<u>Ubisoft Quebec</u>
Réalisé par	Jonathan Dumont Charles Benoit
Édité par	Ubisoft
Date de sortie	INT : 20 mars 2025
Genre	Action-aventure, RPG
Mode de jeu	Solo
Plate-forme	Ordinateur(s): <u>Microsoft Windows</u> Console(s): <u>PlayStation5</u> , <u>Xbox Series</u>
Site Web	www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/shadows , www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/shadows

[...]

Vieille Réfugiée :

Vous devriez le donner à quelqu'un qui en a plus besoin que moi, messire. Je suis trop faible.

Nakamura TADASHIGE :

Annexes

Raison de plus pour manger. Vous devez prendre des forces.

NAOE :

Qui était cette femme ?

Nakamura TADASHIGE :

Une survivante du massacre du Tanjo-san. Il ne lui restait plus que son petit-fils.

Et maintenant, elle est seule.

Avez-vous appris quelque chose d'intéressant à Hiraiyama ?

NAOE :

La piste était solide. Nous avons trouvé les plans de l'attaque sur le château de Miki.

Nakamura TADASHIGE :

Hiraiyama était autrefois le quartier général de Hideyoshi.

Il est logique que le Buffle ait investi le camp.

NAOE :

Certains soldats du Buffle sont très jeunes.

Nakamura TADASHIGE :

Pour Bessho Harumasa, tout homme capable de tenir une épée et de marcher sous sa bannière est un guerrier.

Peu importe son âge.

La plupart de ces soldats ne sont que des paysans séduits par sa vision de la justice.

Ses ennemis hésiteront à les tuer.

NAOE :

Ses hommes ne sont pas tous ralliés à sa cause.

Un soldat se serait rebellé et aurait failli perdre la vie avant de fuir.

Peut-être pourrait-il convaincre de se retirer.

Nakamura TADASHIGE :

Montrez-moi les plans que vous avez trouvés. Il pourrait y avoir un indice.

Ah... Le château de Miki est quasiment imprenable.

Rien n'y rentre, rien n'en sort sans l'autorisation de Harumasa.

NAOE :

Et qu'en est-il du matériel ?

C'est impossible qu'il soit au courant de toutes les cargaisons qui sont livrées au château.

Annexes

Nakamura TADASHIGE :

Un certain Hiromichi supervise les livraisons. Il n'a aucune loyauté envers le Buffle.

A vrai dire, il n'est loyal qu'envers l'argent.

NAOE :

Cet Hiromichi... est-il fiable ?

Nakamura TADASHIGE :

Pas vraiment, non. Mais nous n'avons guère d'autre choix. Vous devrez abattre le Buffle.

Et ce à la première occasion

NAOE :

Il faut désarmer le Buffle avant de le poignarder. Voilà comment on les tuera, lui et son mouvement.

Nakamura TADASHIGE :

Le moment venu. Retrouvez-moi dans mon repaire à Miki.

C'est là que nous planifierons l'assaut final.

Sa décoration est... unique. C'est ma façon de me cacher à la vue des hommes du Buffle.

[...]

Après avoir secouru aux otages NAOE s'adresse au Rônin qu'il a aidé.

NAOE :

Le rônin du château de Miki qui s'est opposé au Buffle, c'est vous ?

Rônin :

Ma réponse dépendra de votre lien avec le Buffle.

NAOE :

Il est ma cible.

Rônin :

Ah. Alors oui, c'est bien moi.

NAOE :

J'ai besoins de votre aide pour l'atteindre. Je ne voudrais pas blesser des conscrits rebelles.

Rônin :

Je vous remercie damoiselle, mais je ne peux pas vous aider. J'ai déjà assez d'ennuis comme ça.

Les déserteurs qui m'ont suivi ont été ramenés au château de Miki.

Annexes

Et comme si ça ne suffisait pas, j'ai mis mon mai en danger. Seiji.

NAOE :

Il semble que nous avons tous deux besoins d'aide, alors.

Rônin :

Seiji et moi, nous étions promis de prendre soin l'un et l'autre.

Je compte honorer cette promesse.

Il y a des hommes à sauver à Hirada. Peut-être pourriez-vous commencer par eux ?

KOSHIRO :

Je m'appelle Koshiro. J'espère vous revoir car vous savez vous battre.

NAOE :

Naoe.

[...]

NAOE :

Vous êtes l'homme de Hiromichi ?

HOMME D'HIROMICHI :

Possible. Vous êtes Naoe ?

NAOE :

Peut-être. J'aimerais lui parler.

HOMME D'HIROMICHI :

Venez. Il vous attend.

HOMME D'HIROMICHI :

Le Buffle vous envoie-t-il tuer Hiromichi ?

NAOE :

Pourquoi cette question ?

HOMME D'HIROMICHI :

Disons qu'ils ne s'apprécient guère.

Le seigneur Harumasa mésestime les hommes qui refusent de mourir en son nom.

Je ne serais pas surpris que le Buffle envoie l'un de ses fidèles faire le sale travail à sa place.

NAOE :

Et si je vous disais qu'on m'a envoyée le tuer ?

Annexes

HOMME D'HIROMICHI :

Alors, je vous dirai qu'il est inutile de me tuer aussi.

Je suis seulement payé pour garder les quais.

NAOE :

Je tâcherai de m'en souvenir. Mais je ne suis pas là pour ça.

HOMME D'HIROMICHI :

Je vous l'ai dit, je suis seulement payé pour garder les quais.

[...]

Arriver en point de rendez-vous

GARDE DU CORPS :

Halte ! Défense de rentrer !

HIROMICHI :

Du calme. Ce n'est pas une façon de parler à notre invitée. Laisse-la passer.

HIROMICHI :

Soyez le bienvenue, jeune fille. J'ai beaucoup entendu parler de vous.

NAOE :

Ah bon, vraiment.

HIROMICHI :

Ne soyez modeste, jeune fille. Le Buffle m'a conté vos exploits contre son armée.

NAOE :

Donc, vous l'admettez. Vous êtes le bras droit du Buffle.

HIROMICHI :

Oh, je vous en prie. Est-ce que j'ai l'air d'être le roquet du Bessho ?

Vous croyez que je lui obéis au doigt et à l'œil ?

NAOE :

Alors, que voulez-vous ?

HIROMICHI :

J'ai une proposition commerciale à vous faire.

Et comme toute bonne affaire, elle pourrait nous être mutuellement profitable.

Bessho Harumasa a l'intention de me remplacer par un commandant plus dévoué.

Annexes

Voyez-vous il se lasse de mon sempiternel dégoût pour ses discours grandiloquents.

Ses hommes sont postés au sanctuaire de Takasago.

Nous aurions tout intérêt à éliminer cet ennemi commun, ne pensez-vous pas ?

NAOE :

Si je pouvais m'approcher du Buffle, nous aurions en effet des intérêts en communs.

HIROMICHI :

Aidez-moi, et je vous ferai entrer dans le château de Miki. C'est un échange équitable.

C'est décidé alors. J'attendrai votre retour.

Annexes

Indiana Jones et le Cercle ancien



Développé par	<u>MachineGames</u>
Réalisé par	Jerk Gustafsson
Édité par	<u>Bethesda Softworks</u>
Date de sortie	INT : 9 décembre 2024
Genre	Action-aventure
Mode de jeu	Solo
Plate-forme	Ordinateur(s): <u>Microsoft Windows</u> Console(s): <u>PlayStation5</u> , <u>Xbox Series</u>
Site Web	indianajones.bethesda.net

[...]

Dans le bureau de Indiana Jones au Marshall Collège, la nuit tombée

Indiana Jones :

Marcus ?

Marcus :

Où ... Euh... Où ... est la sortie ?... On se croirait dans... dans un labyrinthe... Oh... Un... labyrinthe... Ah...

Indiana Jones :

Annexes

Petit joueur.

Non mais... qu'est-ce que... ?

Il y a de la boue partout.

Sales gamins.

J'en connais qui vont se faire renvoyer.

Ce sont des grosses empreintes.

Inconnu :

(Latin incompréhensible)

Indiana Jones :

Debout, mon gars.

Tu ne peux dormir... là.

Mais t'est qui, toi ?

Très bien, Tu l'aurais voulu.

[...]

Quelques heures plus tard dans le Marshall Collège

Marcus :

Indiana ?

Je me demandais où tu étais. Que s'est-il passé ?

Indiana Jones :

Où il est parti ?

Marcus :

Qui ?

Indiana Jones :

Le géant...

Marcus :

Je... Je n'ai vu aucun géant.

Indiana Jones :

J'ai surpris un intrus dans le musée. Il était grand.

Il a pris quelque chose.

Marcus :

Annexes

Euh, est-ce que tu as vu son visage ?

Indiana Jones :

Balafré, la peau mate... il parlait une sorte de latin.

Marcus :

Du latin. Voilà qui est très original.

Indiana Jones :

Allez Marcus. Il faut qu'on sache ce qu'il a pris.

Marcus :

Bon, très bien.

Cette vitrine a été saccagée, manque-t-il quelque chose ?

Indiana Jones :

Voyons voir.

Marcus :

Cherchons les objets qu'il avait dans cette vitrine, veux-tu ?

Indiana Jones :

Egypte antique, de toute évidence... ça représente Bastet.

La statue de Bastet va dans la section égyptienne.

Marcus :

Ça me semble exact.

Indiana Jones :

Un masque funéraire, Brody.

Marcus :

C'est de l'or massif ?

Indiana Jones :

Le masque funéraire va ici.

Marcus :

Fabuleux.

Indiana Jones :

Terre cuite, sûrement babylonienne. Ça vient d'Irak.

C'est donc ici que va le relief.

Annexes

Regarde. De l'alphabet ougaritique.

Marcus :

Ougaritique ? ça doit venir de Ras Shamra, en Syrie.

Oh, beau travail, Indiana.

Alors, as-tu tout récupéré ?

Indiana Jones :

Pas vraiment.

Marcus :

Qu'est-ce qui manque ?

SW-003. Qu'est-ce que c'était ?

Indiana Jones :

L'expédition de Siwa. Il a volé le chat momifié, Marcus !

Mais pourquoi... ?

Marcus :

Le voleur a sûrement laissé un indice sur son identité.

Indiana Jones :

Oui. Continuons de chercher.

Marcus :

Comment est-il sorti ? Les portes d'entrée étaient verrouillées.

Indiana Jones :

La fenêtre brisée. Il est peut-être sorti par où il est entré.

Marcus vient m'aider !

Marcus :

J'arrive, Indiana.

Indiana Jones :

Merci, je ne sais pas ce que je ferais sans toi.

Marcus :

Oh. Je... je t'en prie.

Indiana Jones :

Un pendentif ?

Annexes

Il a dû se coincer quand il est sorti par la fenêtre.

Marcus :

Allons dans ton bureau pour réfléchir à tout, ça.

Indiana Jones :

Bonne idée. Quelqu'un s'est donné beaucoup de mal pour voler un chat momifié.

Marcus :

C'était un superbe objet. Tu l'as trouvé à Siwa, n'est-ce pas ?

Indiana Jones :

Oui. Il y a six semaines.

Ces fouilles avaient quelque chose d'étrange...

Un objet catholique, n'est-ce pas ?

Marcus :

C'est l'emblème des archives secrètes du Vatican, si je ne me trompe pas.

Indiana Jones :

Il ne s'agit pas que d'un chat momifié.

Marcus :

Qu'est-ce que tu comptes faire, Indiana ?

Indiana Jones :

Quelqu'un va devoir assurer tous mes cours.

Marcus :

Indiana...

Indiana Jones :

Dawson serait un choix judicieux. Ou Kittridge.

Marcus :

Oh, regarde quelqu'un t'a laissé un cadeau.

Depuis combien de temps est-il là ?

Indiana Jones :

Je n'ai pas ouvert cette valise depuis un an.

Depuis le Caire.

Marcus :



Annexes

Ce journal est magnifique, n'est-ce pas ?

C'est de la part de qui ?

Indiana Jones :

Aucune idée.

Source : élaboré par nous-même.




Table des matières

Table de matières

Remerciements

Dédicaces

Sommaire

Liste des tableaux

Liste des figures

Liste des abréviations

Introduction générale 02

Chapitre I : Jeux vidéo et apprentissage linguistique : exploration d'un outil didactique innovant 06

 Introduction 06

I : Les jeux vidéo 06

 1 Définition du concept jeux vidéo..... 06

 2 Histoire des jeux vidéo 06

 3 Les genres des jeux vidéo..... 07

 3.1 Les jeux FPS..... 07

 3.2 Les jeux d'action et d'aventure..... 08

 3.3 Les jeux Plateforme..... 09

 3.4 Les jeux RPG (jeu vidéo de rôle) 10

 3.5 Les jeux de combat, versus fighting 11

 3.6 Les jeux de Battle Royale et MMORPG 11

 3.7 Les Jeux de course..... 12

 3.8 Le Survival Horror 13

II : Jeux vidéo et apprentissage des langues 14

I : La Motivation et l'engagement des joueurs dans les jeux vidéo..... 14

 1 Le jeu vidéo et la motivation des apprenants (joueurs) 14

 1.1 Les éléments des jeux vidéo qui motivent les apprenants 17

 1.2 La motivation dans le cadre de l'apprentissage des langues 18

 2 L'engagement des apprenants (joueurs) dans les jeux vidéo..... 19

II : Les interactions et l'immersion par les jeux vidéo 20

 1 Les types d'interaction dans les jeux vidéo pour l'apprentissage des langues 21

 1.1 Interaction avec des Personnages Non Jouables (PNJ) 21

Table de matières

1.2 Interaction entre joueurs (Gamer).....	22
1.3 Interaction avec des environnements de simulations.....	22
2 L'impact des interactions sur l'apprentissage des langues	25
2.1 Amélioration des compétences communicatives	25
2.2 Apprentissage contextualisé.....	26
2.3 Collaboration et résolution des problèmes	26
3 L'immersion des apprenants (joueurs) dans les jeux vidéo	27
3.1 Les caractéristiques de l'immersion dans les jeux vidéo... ..	28
3.2 Les avantages de l'immersion via les jeux vidéo dans l'apprentissage des langues... ..	29
Conclusion	31
Chapitre II : L'art d'Apprendre les Langues par les Jeux Vidéo.....	33
I : L'apprentissage des langues étrangères à travers les jeux vidéo	33
1 Jeux vidéo et apprentissages informels.....	33
2 L'importance de l'acquisition de vocabulaire.....	35
3 Les jeux vidéo et l'apprentissage des langues étrangères.....	36
II : Les jeux vidéo et leurs aspects didactiques.....	38
1 Le potentiel Didactique des Jeux Vidéo	39
1.1 Compréhension Orale.....	39
1.2 Compréhension Ecrite	40
1.3 Production Orale.....	42
1.4 Production Ecrite	43
2 Jeu vidéo et médiation ludique	44
Conclusion	47
Chapitre III : L'impact des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères... ..	49
I : Les effets positifs des jeux vidéo	49
II : Méthodologie et analyse des données : Des outils d'enquête à l'interprétation des résultats.....	50
III : La présentation et l'analyse des résultats.....	58
1 L'analyse des résultats : le dépouillement par tris à plat	58
1.1 Informations générales	58
1.1.1 Question 1.....	58

Table de matières

1.1.2 Question 2.....	60
1.1.3 Question 3.....	61
1.2 Habitudes de jeu	62
1.2.1 Question 4.....	62
1.2.2 Question 5.....	63
1.2.3 Question 6.....	64
1.2.4 Question 7.....	65
1.2.5 Question 8.....	66
1.3 L'apprentissage des langues via les jeux vidéo	67
1.3.1 Question 9.....	67
1.3.2 Question 10.....	68
1.3.3 Question 11.....	69
1.3.4 Question 12.....	71
1.4 Expérience et opinion	72
1.4.1 Question 13.....	72
1.4.2 Question 14.....	73
1.4.3 Question 15.....	74
1.4.4 Question 16.....	75
2 Traitement du guide d'entretien avec un enseignant de langue étrangère	76
2.1 Thème 1 : L'utilisation des jeux vidéo dans la pratique pédagogique	76
2.2 Thème 2 : Les avantages des jeux vidéo dans l'apprentissage des langues étrangères.....	76
2.3 Thème 3 : Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo comme outil pédagogie.....	76
2.4 Thème 4 : L'observation d'un impact spécifique sur les compétences orales et écrites des élèves ou apprenants grâce aux jeux vidéo	77
2.5 Thème 5 Les types de jeux recommander pour l'apprentissage des langues.....	77
2.6 Thème 6 : Les conseils à donner aux enseignants qui souhaitent intégrer les jeux vidéo dans leurs cours.....	77
3 Traitement du guide d'entretien avec trois apprenants	78
3.1 Thème 1 : L'expérience personnelle avec les jeux vidéo en tant qu'outil d'apprentissage des langues	78

Table de matières

3.2 Thème 2 : Les avantages des jeux vidéo pour l'apprentissage des langues étrangères.....	78
3.3 Thème 3 : Les défis ou limites rencontrés en utilisant des jeux vidéo	79
3.4 Thème 4 Les types de jeux recommander pour apprendre une langue étrangère	79
IV : Les résultats de l'étude.....	80
Conclusion	81
Conclusion générale.....	84
Bibliographie	88
Annexes.....	91

الملخص الأكاديمي

في ظل هيمنة الوسائط الرقمية على الحياة اليومية، تشهد الممارسات التربوية تحولات جذرية تستجيب لاحتياجات المتعلمين الجدد وتوقعاتهم. لم تعد ألعاب الفيديو مجرد وسائل ترفيه، بل أصبحت مكونًا أساسيًا في الثقافة الرقمية للشباب ما جعلها تحظى باهتمام متزايد من قبل الباحثين في علوم التربية. وفي ميدان تعليم اللغات الأجنبية، تبرز الحاجة إلى دراسة الإمكانيات التعليمية التي توفرها هذه الألعاب، من حيث التفاعل، والتحفيز، والانغماس اللغوي

ألعاب الفيديو كأدوات لاكتساب اللغة الأجنبية (gamers) يتناول هذا البحث الكيفية التي يُدرك بها المتعلمون-اللاعبون وممارستها. وتتمثل الإشكالية الرئيسية في: كيف ينظر المتعلمون إلى ألعاب الفيديو كوسيلة لتعلم اللغة الأجنبية والتفاعل بها؟ وتفتح هذه الإشكالية المجال لتحليل أبعاد بيداغوجية ومعرفية ومؤسسية ترتبط بإدماج الوسائط الرقمية التفاعلية في ممارسات تعليم اللغات


تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تصورات المتعلمين حول الفائدة التعليمية لألعاب الفيديو، وتقييم جدواها من منظور . والتعلم العرضي، (Deci & Ryan) بيداغوجي استنادًا إلى أطر نظرية تركز على مفاهيم الانغماس، والدافعية الذاتية

وقد اعتمد البحث منهجية مزدوجة جمعت بين استبيان كمي موجه إلى عينة من 30 طالبًا جامعيًا، ومقابلات شبه موجهة أجريت مع أساتذ في الفرنسية كلغة أجنبية وثلاثة لاعبين متمرسين. سمحت هذه المنهجية بجمع بيانات كمية وكيفية متكاملة، أظهرت النتائج أن ألعاب الأدوار، والألعاب السردية، والألعاب التعاونية تساهم في تطوير المفردات، وفهم السمع والطلاقة الشفوية، لا سيما في سياقات تواصلية حقيقية. وقد اعتبر المتعلمون أن الحوارات المكتوبة، والسيناريوهات اللغوية، والتفاعل مع لاعبين آخرين هي أبرز العوامل المؤثرة في تطورهم اللغوي. كما سلّطت الدراسة الضوء على ثمانية أشكال من الانغماس (معرفي، اجتماعي، عاطفي، سياقي...) تُعزز التعلم من خلال التجربة

،ختامًا، تؤكد هذه الدراسة أن لألعاب الفيديو قدرة على أن تكون وسائط تعليمية مكتملة فعالة في تعليم اللغات الأجنبية شريطة دمجها وفق إطار بيداغوجي مدروس. وعلى الرغم من بعض العراقيل، لا سيما عدم التمكن من رصد التفاعل اللغوي أثناء اللعب، فإن البحث يفتح آفاقًا واعدة للبحث المستقبلي، تشمل استخدام الواقع الافتراضي، والألعاب التعليمية الموجهة، والبيئات الذكية المدعومة بالذكاء الاصطناعي في تعليم اللغات

Abstract en anglais (résumé universitaire en anglais) :

In today's world, increasingly shaped by digital tools and media practices, pedagogical approaches are evolving to better align with the real-life experiences and expectations of learners. Once perceived as mere entertainment, video games now occupy a central role in youth culture and are attracting growing attention from educational researchers. Within the field of foreign language didactics, their potential as immersive, interactive, and motivating learning tools deserves closer examination.



This study investigates how learner-gamers perceive video games as tools for acquiring and practicing foreign languages. The central research question is: How do learners perceive video games as means of learning and interacting in a foreign language? This inquiry raises essential pedagogical, cognitive, and institutional questions regarding the integration of ludic digital media into language teaching.

The objective of this research is twofold: firstly, to analyze learners' representations of the educational value of video games, and secondly, to assess their didactic potential based on theoretical frameworks such as immersion, intrinsic motivation (Deci & Ryan), and incidental learning.


A mixed-methods approach was adopted, combining a quantitative questionnaire administered to 30 university learners with qualitative semi-structured interviews conducted with a FLE teacher and three experienced gamers. This methodology enabled the collection of both empirical data and subjective insights.


Findings indicate that role-playing games (RPGs), narrative games, and multiplayer platforms support vocabulary acquisition, oral comprehension, and spontaneous speech production in authentic contexts. Learners identified subtitled dialogues, scripted conversations, and player-to-player interaction as key contributors to linguistic progress. Additionally, the study highlights eight types of immersion (cognitive, contextual, emotional, social, etc.) that foster deep, experience-based learning.

In conclusion, this research confirms that video games can serve as effective complementary pedagogical tools in foreign language education. Despite practical limitations, particularly the absence of direct gameplay observation, the study underlines the need for carefully guided integration. It also opens avenues for future exploration, including the use of virtual reality, serious games, and AI-enhanced environments in language didactics.

Résumé :

Dans un monde profondément marqué par les usages numériques, les pratiques pédagogiques évoluent afin de mieux répondre aux besoins et aux réalités des apprenants d'aujourd'hui, les jeux vidéo, autrefois perçus comme de simples loisirs, occupent désormais une place centrale dans l'univers culturel des jeunes et suscitent l'intérêt croissant des chercheurs en éducation. Dans le champ de la didactique des langues étrangères, leur potentiel en tant qu'outils d'apprentissage immersifs, interactifs et motivants mérite une attention particulière.





Ce mémoire s'intéresse à la perception que les apprenants-joueurs (ou gamers) ont des jeux vidéo en tant qu'outils d'apprentissage et d'interaction en langue étrangère. La problématique centrale posée est la suivante : comment les apprenants perçoivent-ils les jeux vidéo comme moyens d'acquérir des compétences linguistiques et communicatives dans une langue étrangère ? cette question soulève des enjeux didactiques, cognitifs et institutionnels relatifs à l'intégration de supports ludiques dans l'enseignement.

L'objectif de cette recherche est double : d'une part, analyser les représentations des apprenants quant à l'utilité des jeux vidéo dans le développement de compétences linguistiques, et d'autre part, évaluer le potentiel de ces outils dans une perspective didactique, en s'appuyant sur des fondements théoriques solides liés à l'immersion, à la motivation (Deci & Ryan) et à l'apprentissage incident.

La méthodologie adoptée combine une approche quantitative, via un questionnaire administré à un échantillon de 30 apprenants universitaires, et une approche qualitative, à travers des entretiens semi-directifs menés auprès d'un enseignant de FLE et de trois joueurs expérimentés, cette démarche mixte a permis d'interroger à la fois les pratiques réelles et les perceptions individuelles.

Les résultats obtenus confirment que les jeux vidéo notamment les jeux de rôle (RPG), les jeux narratifs et les jeux multi-joueurs favorisent l'acquisition de vocabulaire, la compréhension orale, ainsi que la fluidité langagière, en particulier dans des contextes interactifs et authentiques. Les apprenants identifient les sous-titres, les dialogues scénarisés et les interactions avec d'autres joueurs comme les éléments les plus utiles à leur progression linguistique, de plus, l'étude met en évidence huit formes d'immersion (cognitive, sociale, émotionnelle, contextuelle, etc.), qui contribuent à ancrer l'apprentissage dans une expérience significative.

En conclusion, cette recherche confirme la pertinence des jeux vidéo en tant que ressources pédagogiques complémentaires dans l'enseignement/apprentissage des langues étrangères. Malgré certaines limites, notamment liées à l'absence d'observations en situation réelle de jeu, le travail souligne l'importance d'une intégration encadrée, progressive et adaptée aux profils des apprenants il invite à repenser les usages numériques en didactique et ouvre des perspectives futures telles que l'exploitation de la réalité virtuelle, des serious Games, ou encore des environnements intelligents fondés sur l'intelligence artificielle pour enrichir les pratiques de classe.

