

Résumé :

Quand il s'agit d'enseignement, parler de jeu vidéo évoque tout d'abord un passe-temps qui détourne les jeunes de leur scolarité. Cependant, cela fait longtemps que des jeux ont été développés comme supports de cours, les jeux ludo-éducatifs. Mais l'utilisation de ces logiciels et sans commune mesure par rapport au succès des jeux vidéo purement basés sur le plaisir du joueur. Ayant les défauts de leurs qualités, les jeux ludo-éducatifs ont souvent une dimension scolaire qui empêche une immersion intéressante et motivante. Il s'agit donc ici de réfléchir à la conception d'un logiciel à la fois attractif pour un joueur et utile pour un apprenant de la langue française. On parle ainsi de logiciel ludo-apprenant, dans lequel l'utilisateur, ou joueur-apprenant, prend plaisir à vivre une expérience ludique tout en acquérant un savoir de manière autonome. Il faut pour cela, non seulement prendre le meilleur de la didactique, mais aussi et surtout s'inspirer des techniques de conception de l'industrie du jeu vidéo.

Mots-clés : jeu vidéo, apprentissage, joueur-apprenant, ludo-éducatif, ludo-apprenant

¹ Courriel : nicolas@ph-enix.vn - Centre francophone Antenne à Dalat, Vietnam

Video game at the service of the french speaking community

Nicolas LEYMONERIE

Abstract :

When it comes to teaching, talking about video games evokes first a hobby that distracts young people from their schooling. However, it has been a long time since games have been developed as course materials, edutainment games. But the use of these software can't be compared with the success of video games purely based on the player's joy. Having the flaws of their qualities, edutainment games often have an educational aspect that prevents an interesting and motivating immersion. It is therefore a question of thinking about the design of a software that is both attractive for a player and useful for a learner of the French language. This is known as a ludo-teaching software, in which the user, or player-learner, enjoys a fun experience while autonomously acquiring knowledge. This requires not only taking the best of didactic, but also and above all drawing inspiration from the design techniques of the video game industry.

Keywords : video game, learning, player-learner, edutainment, ludo-teaching