D-ESL

Idées de conception de jeux vidéo inclusifs pour un cours de langue

Créer un jeu pour l'enseignement de l'anglais langue étrangère

Mécanismes de jeu pour l'apprentissage des langues

Introduction

Pour créer un jeu attrayant, il ne faut pas se limiter à l'apprentissage des langues, mais utiliser des concepts de conception de jeu efficaces issus de l'industrie gaming. Les éléments clés de l'engagement du joueur sont l'autonomie, la compétence et la relation. Cette fiche pratique présente quelques mécanismes de jeu d'un jeu numérique d'apprentissage par le jeu appelé Terra Alia (30 Parallel, 2021).

Ce que vous devez prendre en compte

Pour créer de l'autonomie : donnez des options au joueur, et faites en sorte qu'il se sente en contrôle et responsable de ses actions.

Pour la compétence, le joueur doit se sentir à la hauteur de la tâche. Grâce à la pratique, un sentiment de maîtrise doit émerger.

Le graal est d'amener le joueur à atteindre l'état de fluidité. C'est le juste milieu entre trop de difficulté qui crée de la frustration et pas trop peu pour éviter l'ennui.

Pour l'aspect relationnel, le joueur doit avoir des relations, ressentir une certaine appartenance, se sentir membre de quelque chose de plus grand, responsable du bien-être des autres. Idéalement, il s'agit de joueurs réels dans un jeu multijoueur, mais cela fonctionne avec des personnages de fiction.

Conception d'un gameplay/énigme

Il s'agit de formaliser les compétences et les actions (si possible liées à des objectifs d'apprentissage) que le joueur devra effectuer pour atteindre son but.

Exemple :

L'objectif d'apprentissage est d'apprendre du nouveau vocabulaire.

Le but du jeu est d'acquérir de nouveaux mots pour alimenter des sorts et gagner en puissance magique en trouvant et en cliquant sur de nouveaux objets (non encore appris) dans l'environnement.

Pour formaliser la boucle d'un tel jeu, les actions du joueur pourraient être les suivantes :

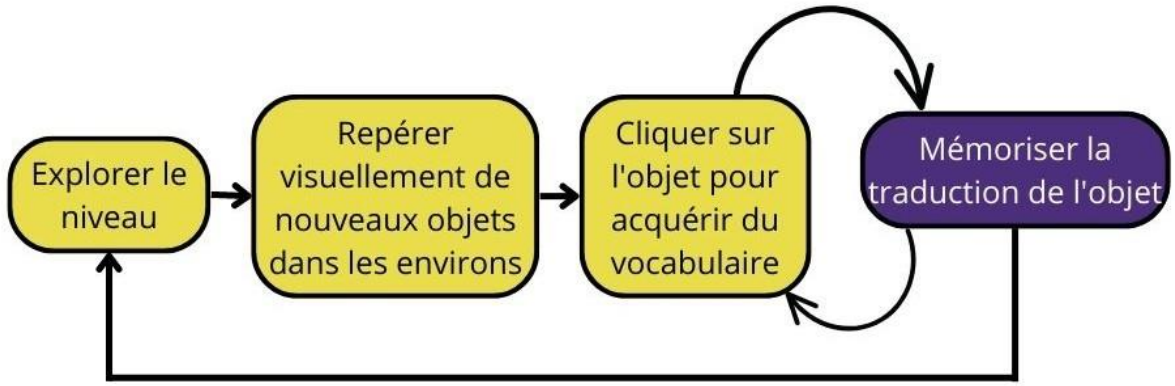


Image 1. Exemple de formalisation du gameplay à partir d'une conception d'apprentissage par le jeu.

Exemple de mécanisme

Nous vous présentons ici une analyse plus approfondie des mécanismes de Terra Alia (30 Parallel, 2021).

Le combat est un mécanisme important du jeu.

Image 2. Combat dans Terra Alia.

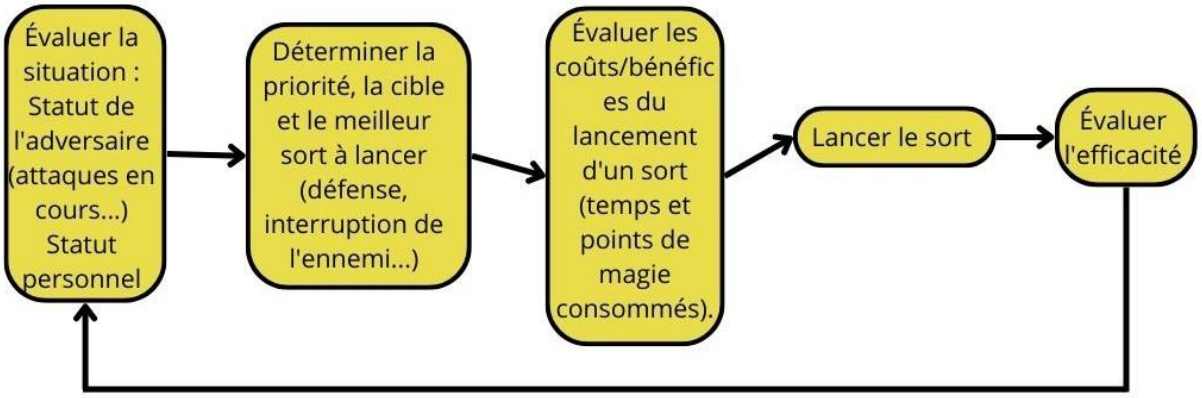
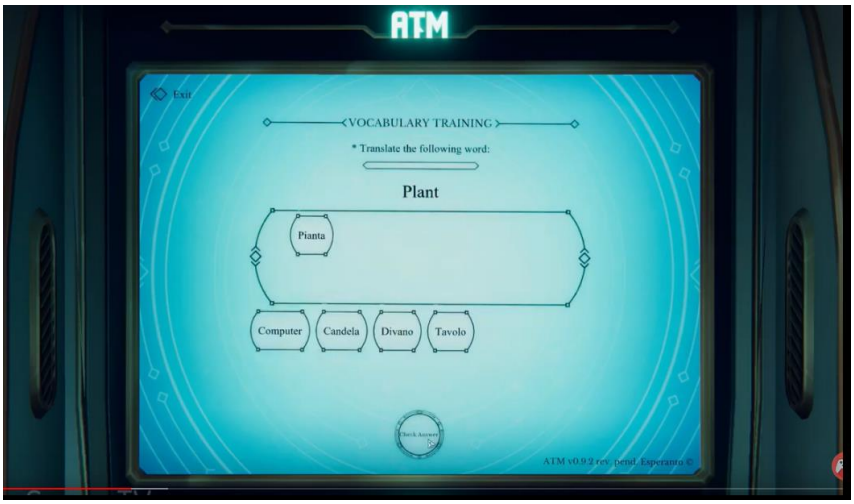


Image 3. Exemple de formalisation du combat dans Terra Alia.

Nous pouvons constater que cette mécanique nécessite beaucoup de résolution de problèmes mais ne requiert aucune compétence en matière d'apprentissage des langues. Il s'agit d'une

activité purement ludique. Celle-ci est axée sur la compétence, le joueur veut vaincre l'ennemi en maîtrisant son schéma (trouver la meilleure combinaison de sorts à utiliser). Il favorise également un peu l'autonomie en laissant le joueur choisir les sorts qu'il souhaite et élaborer une stratégie.

Un autre mécanisme de jeu dans le jeu est la pratique du vocabulaire.



Se rappeler la traduction d'un mot donné

Image 4. Exemple de formalisation d'un mécanisme de jeu sérieux axé sur la maîtrise.

On peut voir par la simplicité de ce mécanisme (le motif/puzzle est constitué d'une seule action qui est une action pédagogique) qu'on ne peut pas vraiment parler de jeu, il s'agit plutôt d'un exercice de vocabulaire déguisé.

Ce qui le rend intéressant, c'est son contexte de macro-jeu. Le fait de le résoudre génère quelques points de magie pour le joueur qu'il peut utiliser en combat. Ainsi, cette activité purement sérieuse devient un moyen de se préparer à l'activité ludique.

La maîtrise est favorisée par un récapitulatif des scores à la fin de l'exercice.

Un dernier mécanisme est la séquence de dialogue.

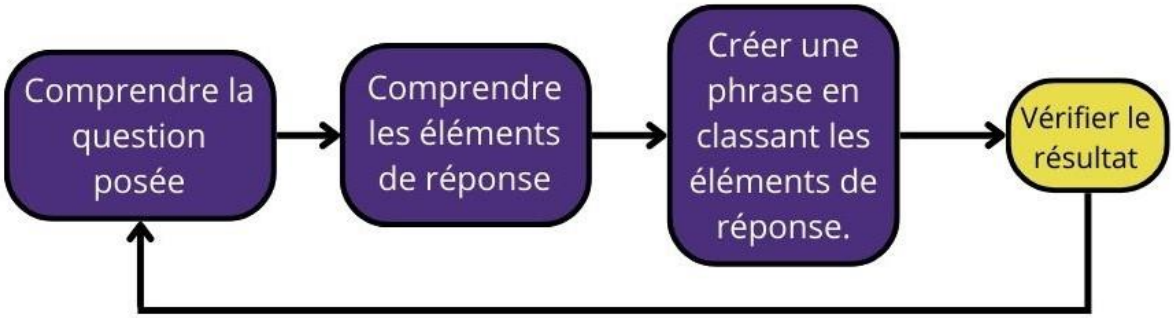


Image 4. Exemple de formalisation d'un mécanisme de jeu sérieux axé sur la maîtrise.

Là encore, cette mécanique est surtout faite d'activités sérieuses et se rapproche de l'exercice. Cependant, le désir de garder la confiance de l'interlocuteur et la promesse de récompense (faire avancer l'histoire, obtenir une quête/un objet...) est une récompense ancrée dans la fiction du jeu et peut être motivante. Elle utilise la parenté car le joueur ne veut pas perdre la confiance de son interlocuteur.

Conclusion

Lors de la conception de mécanismes de jeu pour l'apprentissage par le jeu, il convient de s'appuyer sur les trois piliers des jeux "traditionnels" pour stimuler la motivation : autonomie, compétence et relation.

Ressources et références:

- Albinet, M. (Ed.). (2008). Concevoir un jeu video (1nd ed.). fyp éditions
- Czauderna, A. (2019). The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design. academic-publishing.org, 17(3)
- [VideoGamesTV]. (2021, May 14). 'Terra Alia – Gameplay No Commentary [PC ULTRA 60FPS]' [Video File]. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=LUQQn25gQnc

Images

- Game images were taken from the **Terra Alia gameplay video** from **VideoGamesTV**, 2021

Cofinancé par l'Union européenne

Le soutien de la Commission européenne à la production de cette publication ne constitue pas une approbation du contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs, et la Commission ne peut pas être tenue responsable de toute utilisation qui pourrait être faite des informations qu'elle contient.

Code du projet : 2021-1-BE01-KA220-SCH-000027783

Ce travail est sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0) (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Pour en savoir plus sur D-ESL, consultez le site : https://www.d-esl.eu