
Jeux de rôle textuels et intelligence artificielle : des outils pour l'apprentissage du français

Michał Buss

🔗 <https://www.ouvroir.fr/dfles/index.php?id=1632>

DOI : 10.57086/dfles.1632

Electronic reference

Michał Buss, « Jeux de rôle textuels et intelligence artificielle : des outils pour l'apprentissage du français », *Didactique du FLES* [Online], 4:1 | 2025, Online since 10 juillet 2025, connection on 02 août 2025. URL : <https://www.ouvroir.fr/dfles/index.php?id=1632>

Copyright

Licence Creative Commons - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 2.0 Générique (CC BY-NC-ND 4.0)

Jeux de rôle textuels et intelligence artificielle : des outils pour l'apprentissage du français

Michał Buss

OUTLINE

Introduction

1. Jeux de rôle parmi d'autres types de jeu
 2. Le potentiel didactique des jeux de rôle textuels
 3. Concevoir un jeu de rôle textuel. Le cas d'IA Dungeon et de ChatGPT
AI Dungeon
ChatGPT
 4. Les avantages et les inconvénients des jeux de rôle textuels
- Conclusion

TEXT

Introduction

- 1 La généralisation de l'intelligence artificielle a profondément transformé le domaine des jeux de rôle, notamment en permettant aux systèmes informatiques de concevoir de manière autonome des jeux complexes. Cette évolution technologique ouvre de nouvelles perspectives en glottodidactique, champ dans lequel les jeux sont régulièrement mobilisés pour accompagner l'apprentissage des langues. En effet, de nombreuses recherches soulignent non seulement les effets bénéfiques de ces dispositifs sur les fonctions cognitives générales (Berry, 2011 ; Sosso & Ouali, 2018), mais également sur les compétences d'apprentissage (Daniau & Bélanger, 2010 ; Krystalli, 2010, p. 342) et les compétences linguistiques proprement dites (Yudintseva, 2015 ; Alrajhi, 2020).
- 2 Tenant compte de ce qui précède, cet article se donne pour objectif d'explorer les possibilités offertes par l'intégration de l'intelligence artificielle dans le domaine des jeux de rôle. Dans un premier temps, il s'agira de définir la notion de jeu de rôle afin d'en poser les bases

théoriques. Dans un second temps, nous analyserons la valeur pédagogique de ces dispositifs à la lumière des recherches menées sur les jeux vidéo. Par la suite, l'attention se portera sur deux outils – AI Dungeon et ChatGPT – permettant la création de jeux de rôle textuels reposant sur l'intelligence artificielle. Enfin, une réflexion critique viendra clore l'article, en mettant en lumière les atouts et les limites de ces technologies.

- 3 La perspective dans laquelle est située notre réflexion est celle d'un enseignant qui souhaiterait introduire les jeux de rôle textuels dans ses classes de FLE. Étant donné la polyvalence des outils en question et leur adaptabilité, le terme « apprenant » employé ici englobe tout étudiant, quel que soit son niveau scolaire, dès lors que l'enseignant ajuste les contenus ludiques en fonction de l'âge et des compétences linguistiques des participants. Par ailleurs, sans oublier l'intérêt de l'apprentissage autonome ni celui de l'apprentissage informel, les pistes explorées dans cet article peuvent également bénéficier aux apprenants souhaitant approfondir leur maîtrise de la langue en dehors du cadre institutionnel, y compris de manière entièrement indépendante.

1. Jeux de rôle parmi d'autres types de jeu

- 4 Le jeu de rôle est un type de jeu où le joueur assume le rôle d'un personnage doté de compétences spécifiques qui, avec d'autres personnages (joueurs), participe à un scénario (aventure) prédéterminé dont la réussite constitue l'objectif principal. Dans sa version informatisée, le joueur incarne soit un personnage prédéfini, comme dans le célèbre jeu polonais « Wiedźmin » (Sorcelleur), soit il crée son propre personnage et interagit avec d'autres joueurs en ligne.
- 5 Le type particulier de jeux de rôle qui nous intéresse dans cet article est le jeu de rôle textuel, basé sur des échanges écrits entre personnages, qu'ils soient réels ou générés par le jeu même ou l'intelligence artificielle. Le joueur est alors amené à lire et à rédiger attentivement le texte pour pouvoir progresser dans le jeu. Grâce à l'apparition des grands modèles linguistiques basés sur l'intelligence artificielle, il est

possible maintenant de gérer ses propres aventures selon ses goûts et ses préférences.

- 6 Aujourd'hui, les jeux de rôle sont très répandus et se présentent sous différentes formes : jeux de rôle traditionnels, jeux de rôle informatiques (cRPG : *computer role-playing game*), jeux de rôle en ligne (MMORPG : *massively multiplayer online role-playing game*), jeux de rôle grandeur nature (LARP : *life action role-playing*) et bien d'autres. Bien que leur diversité ne cesse de croître, leur potentiel pédagogique mérite une attention particulière.

2. Le potentiel didactique des jeux de rôle textuels

- 7 L'idée d'introduire un jeu de rôle dans un cours de langue n'est pas nouvelle. Les jeux de rôle sont déjà largement utilisés, car ils permettent aux apprenants d'endosser un rôle fictif et de se préparer à affronter des situations de communication réelles. Notre approche permet également d'incarner un rôle, mais cette fois dans un monde virtuel. Les jeux vidéo, y compris les jeux de rôle textuels, font l'objet de nombreuses recherches visant à analyser leur impact sur le développement des compétences linguistiques. Dans cette section, nous présentons les résultats de plusieurs études sur les jeux vidéo, afin de déterminer quelles compétences langagières peuvent être particulièrement renforcées par leur utilisation et lesquelles profiteraient surtout de la présence des jeux de rôle textuels.
- 8 Toutefois, avant d'analyser ces résultats, il convient d'adopter une certaine prudence quant à leur interprétation. Premièrement, malgré l'abondance et la richesse de littérature existante, la majorité des recherches repose sur les opinions des participants recueillies par le biais de questionnaires ou d'entretiens semi-dirigés, ce qui limite l'objectivité des conclusions ainsi que leur applicabilité universelle. De plus, ces études ont été menées sur des échantillons restreints, ce qui limite encore leur portée. Un autre écueil méthodologique réside dans le fait que certaines recherches s'appuient sur des données recueillies après une seule session de jeu. Or, comme le souligne Alrajhi (2020, p. 367, 375), les bénéfices réels ne peuvent être pleinement évalués qu'au terme d'une expérience de jeu prolongée et

répétée. Enfin, il semble que les jeux vidéo favorisent davantage le développement des compétences réceptives (compréhension écrite et orale) que des compétences productives (expression orale et écrite, grammaire). Cette tendance est expliquée par Alrajhi (2020, p. 375) qui estime que la nature des jeux vidéo commerciaux fait qu'ils n'offrent pas beaucoup d'occasions de communication écrite et orale. Les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur constituent une exception, dans la mesure où les interactions entre les joueurs se font par le biais de chats écrits ou vocaux.

- 9 En ce qui concerne les jeux que nous présenterons dans la partie pratique, nous estimons qu'ils présentent un potentiel particulièrement intéressant dans trois domaines. Il convient toutefois de préciser que nos propositions ne reposent pas sur des études empiriques rigoureuses, mais visent à mettre en lumière les opportunités qu'offre l'intelligence artificielle dans l'enseignement et l'apprentissage des langues, c'est pourquoi des recherches complémentaires seront nécessaires.
- 10 Le premier domaine concerne l'acquisition et l'apprentissage du vocabulaire. L'acquisition du vocabulaire constitue la compétence la plus étudiée, en raison de son caractère facilement mesurable dans le cadre d'une évaluation de la performance en langue étrangère (Brougère & Silva, 2016 ; Klimova & Kacet, 2017 ; Alrajhi, 2020 ; Vestøl, 2021). La plupart des études concluent que les jeux vidéo constituent un moyen efficace d'apprentissage du vocabulaire, efficacité qui a été confirmée par des tests comparatifs menés auprès de groupes ayant appris le même lexique par des méthodes plus traditionnelles. La rédaction des prompts encourage les joueurs à diversifier leur lexique en employant des synonymes et des structures syntaxiques plus complexes. De plus, la lecture des réponses générées par l'IA constitue une source supplémentaire d'acquisition lexicale. ChatGPT, en particulier, peut être utilisé pour concevoir des jeux ciblés sur un champ lexical spécifique, permettant ainsi aux utilisateurs d'élaborer un jeu axé sur le lexique spécifique et de créer un entraînement interactif et personnalisé.
- 11 Ensuite vient l'expression écrite. Ces jeux fonctionnent selon un principe d'interaction basé sur des prompts. Pour obtenir des récits plus élaborés, les joueurs doivent rédiger des consignes précises, cohé-

rentes et créatives. L'enseignant peut veiller sur la qualité des écrits élaborés par les apprenants.

- 12 Enfin, l'interaction avec l'IA requiert une lecture attentive et une analyse des réponses afin d'assurer la cohérence du récit. Cette activité développe ainsi les compétences en compréhension écrite, en incitant les joueurs à identifier les informations clés et à adapter leur texte en conséquence (Yudintseva, 2015).
- 13 Il est à souligner aussi que les participants des enquêtes ont aussi mentionné d'autres domaines sujets à développement comme les compétences linguistiques générales (Liu & Chu 2010), la fluidité et la prononciation (Holland & coll., 1999 dans Alrajhi 2020, p. 369 ; Brougère & Silva, 2016) ou la production orale, notamment à travers les jeux MMORPG qui encouragent les interactions avec des locuteurs natifs (Rankin & coll., 2009 ; Reinders & Wattana, 2014, 2015 ; Brougère et Silva, 2016 ; Horowitz, 2019). Toutefois, ces assertions doivent être confirmées par des recherches indépendantes, de préférence avec des échantillons plus importants, prenant en considération de nombreux facteurs tels que le niveau de langue, les heures de cours par semaine ou l'expérience préalable avec les jeux vidéo.
- 14 Mieux informés sur les compétences susceptibles d'être développées par les jeux de rôle, nous souhaitons à présent présenter deux outils qui ont particulièrement retenu notre attention et qui permettent de concevoir gratuitement un jeu de rôle textuel.

3. Concevoir un jeu de rôle textuel. Le cas d'IA Dungeon et de ChatGPT

AI Dungeon

- 15 Le premier outil que nous pouvons utiliser est IA Dungeon, une plateforme qui permet de créer un jeu de rôle textuel ou de jouer à un scénario préétabli. Il convient de noter que ce jeu fonctionne principalement en anglais, mais il existe une méthode pour l'adapter à d'autres langues, ce que nous expliquerons plus tard.

- 16 Après avoir sélectionné l'un des six scénarios disponibles, le joueur est invité à choisir un personnage ou un thème principal. Ensuite, le joueur doit introduire le nom de son personnage. Une fois cette étape complétée, l'interface du jeu s'ouvre et l'aventure peut commencer.
- 17 Pour jouer en français, le joueur doit sélectionner la septième option et cliquer sur le bouton « personnalisé » afin de rédiger le début de son histoire en français. Avant d'envoyer le prompt, il est crucial d'indiquer que l'histoire doit être générée uniquement en français. À titre d'exemple, notre prompt initial est : *Je m'appelle Michał et je suis un chevalier courageux. J'habite dans un château immense. Un jour, le roi me convoque et je me rends dans la salle du trône. Génère l'histoire uniquement en français jusqu'à la fin.* Le jeu répond alors avec un texte entièrement en français, comme dans l'exemple suivant :

Tu te tiens debout devant le trône, les mains jointes dans le dos, la tête haute. Le roi, un homme à la barbe grise et aux yeux perçants, te regarde d'un air sévère. Il se lève et s'avance vers toi, ses pas résonnant sur le sol de pierre.

- 18 Comme nous pouvons le constater, le jeu a généré une suite cohérente à notre introduction en français. Il est intéressant d'ajouter qu'il est possible de changer de langue en cours de jeu. À ce stade, le joueur dispose de plusieurs options en fonction de ce qu'il veut faire ensuite :
- Continuer (*continue*) – le jeu génère un autre prompt comme continuation de l'histoire. Dans notre cas, le jeu a produit le texte suivant :
Michał. Le roi s'arrête à quelques pas de toi, ses yeux scrutant chaque recoin de ton visage. « J'ai entendu parler de tes exploits », commence-t-il, sa voix grave remplissant la salle. « Mais il est temps pour toi de faire face à un défi plus grand. ».
 - Recommencer (*retry*) – le jeu génère une variante de la suite de l'histoire, remplaçant le passage précédent par une nouvelle version qui est marquée en blanc.
 - Effacer (*erase*) – modifie toute l'histoire. Un double-clic sur ce bouton supprimera toute l'histoire et le système invite le joueur à créer un nouveau départ.
 - Prendre un tour (*take a turn*) – ce bouton ouvre une barre supplémentaire à partir de laquelle des options supplémentaires peuvent être

sélectionnées :

- Faire (*do*) – le joueur indique l'action que son personnage doit entreprendre
- Dire (*say*) – le joueur indique ce que son personnage devrait dire. Notre prompt pour tester cette option était :
Je suis prêt à relever ce défi, Votre Majesté. Donnez-moi vos ordres, et je ferai de mon mieux pour les accomplir. Comme réponse, le système a répondu : *le roi hoche sa tête, satisfait de ta réponse.*
- Histoire (*story*) – le joueur peut décider comment se déroulera la suite de l'histoire. Cette option est utile lorsque le joueur ne veut pas être totalement dirigé par le jeu.
- Voir (*see*) – le joueur saisit le prompt de ce qu'il veut voir à l'écran et le système génère une petite image dans un style 8 bits. Par exemple, nous avons demandé à voir la carte du royaume en introduisant le prompt suivant : *Je veux voir la carte du royaume.* Le jeu répond :
Le roi hoche la tête, satisfait de ta réponse. Il se retourne et marche jusqu'à une table en bois massif où est étalée une carte du royaume. Il pose un doigt sur un point éloigné, près des montagnes inexplorées. « Il y a un village isolé, là-bas, » dit-il « menacé par une créature mythique ».

- 19 Bien que cette application ne soit pas parfaite en raison du manque de prise en charge par défaut des langues autres que l'anglais, elle reste un outil précieux. Les apprenants peuvent apprécier la possibilité de concevoir un jeu entièrement personnalisé qui renforce leur immersion et leur engagement, puisque le récit s'adapte à leurs préférences.

ChatGPT

- 20 Une autre application permettant de créer un jeu similaire est ChatGPT¹. Par rapport à AI Dungeon, son principal avantage réside dans sa capacité à générer des tâches qui mettent en pratique un point sélectionné, par exemple la grammaire ou le vocabulaire, ce qui permet à l'enseignant d'adapter le jeu aux objectifs du cours. De plus, une autre caractéristique importante est que le niveau de langue peut être ajusté au niveau des apprenants.
- 21 Pour ce qui est du prompt initiant le travail, nous l'avons formulé de manière à guider l'intelligence artificielle tout en laissant une marge de créativité. Voici un exemple :

Bonjour ! J'aimerais que tu me prépares un jeu de rôle qui se déroule dans un royaume fictif. Le niveau de mes étudiants est B1. C'est à toi de décider comment l'histoire se déroulera, mais j'aimerais qu'ils pratiquent le subjonctif en jouant. Peut-on jouer maintenant ?

22 Ainsi, le jeu peut commencer. À la suite de la demande formulée, ChatGPT a généré les premières réponses dans lesquelles il développe les éléments essentiels de la narration. Parmi eux, nous retrouverons :

- Le nom du personnage : Elyas,
- le nom du royaume : Auralis,
- le contexte du jeu : Le royaume d'Auralis est touché par une mystérieuse malédiction qui empêche la magie de fonctionner normalement,
- et l'objectif final pour compléter le jeu : Pour lever la malédiction, Elyas doit collecter les Fragments du Destin, des cristaux magiques cachés dans différentes régions du royaume.

23 Lors de la première mission, le héros rencontre Nyrelle, gardienne du lac de Luminis, qui présente le contexte. Comme mentionné précédemment, l'un des objectifs pédagogiques de ce jeu est la pratique du subjonctif. ChatGPT intègre cet aspect dès les premiers dialogues : Nyrelle rappelle au joueur qu'il peut progresser à condition qu'il utilise correctement cette forme verbale. La familiarisation avec le subjonctif commence avec les premiers mots de Nyrelle quand elle dit : « Il faut que tu m'aides ». Cette phrase permet aux joueurs d'être immédiatement exposés à cette structure grammaticale dans un contexte naturel et immersif, et à nous de diriger leur attention envers son utilisation avec des expressions spécifiques.

24 Ensuite, pour vérifier si le jeu est cohérent et respecte cette règle, nous avons introduit le prompt suivant : *Je veux que tu me dis* tout ce que tu sais*, commettant exprès une erreur grammaticale. Nyrelle répond de manière contextuelle :

Ah, jeune apprenti, je vois que tu es curieux. Je pourrais te révéler tout ce que je sais, mais cela ne fonctionne pas ainsi dans ce royaume ici, nous échangeons savoirs et faveurs. Dis-moi ce que tu voudrais que je t'explique, et je t'aiderai... si tu m'impressionnes.

- 25 Nous voyons donc qu'il est impossible de progresser dans l'histoire sans utiliser le subjonctif dans le prompt. Après avoir répondu correctement avec le subjonctif, Nyrelle, satisfaite de notre réponse, dit :

Ah, tu apprends vite, Elyas. Puisque tu formules bien ta demande, je vais te révéler un secret... mais pas tout, pas encore. Sache que le sac est lié à l'équilibre des quatre éléments magiques : l'eau, le feu, l'air et la terre. Cependant, quelque chose trouble cet équilibre. Si tu veux que je t'en dise plus, il faut que tu fasses un choix : tu peux chercher l'origine du trouble dans la forêt voisine ou tu peux invoquer l'esprit de l'eau pour qu'il te guide.

- 26 Le jeu peut continuer jusqu'à ce que l'histoire soit accomplie, mais il est possible de le terminer plus tôt, à un instant précis avec un prompt adapté. Dans ce cas-là, le système proposera une fin cohérente avec ce qui précède, ce qui permet de mieux organiser la leçon si nous ne disposons pas de suffisamment de temps pour compléter l'aventure.

4. Les avantages et les inconvénients des jeux de rôle textuels

- 27 L'introduction des jeux de rôle textuels dans la classe de langue représente une approche innovante qui peut transformer la dynamique de l'enseignement et de l'apprentissage des langues étrangères. Avec le temps et le développement rapide de l'intelligence artificielle, les outils de jeux de rôle textuels peuvent devenir encore plus accessibles et adaptés aux besoins spécifiques des apprenants. En revanche, il est recommandé de conserver un regard critique, car ces outils sont encore en phase de développement et d'amélioration. Dans cette perspective, nous estimons qu'il est crucial de bien comprendre les points forts et les points faibles de ces outils afin d'en maximiser l'efficacité, ce qui sera discuté dans cette partie.
- 28 Le premier avantage, perceptible avant même l'utilisation de ces programmes, réside dans leur accessibilité financière. N'impliquant aucun investissement monétaire, il est possible de profiter du jeu sans frais supplémentaires, hormis ceux liés à l'accès à l'Internet. Bien

que des versions payantes offrent des fonctionnalités avancées et s'appuient sur des modèles de langue plus performants, nos tests ont été réalisés à l'aide d'une version gratuite, qui s'est révélée complètement suffisante pour générer des histoires complexes et riches en détails.

- 29 Un autre atout majeur de ces outils est leur capacité à créer une expérience immersive, personnalisable et unique, grâce à des scénarios élaborés selon les préférences individuelles. La seule limite, dans ce contexte, est l'imagination du joueur. Même lorsqu'un joueur opte pour un scénario préétabli, comme c'est le cas avec AI Dungeon, chaque partie demeure imprévisible et renouvelée. L'immersion est renforcée par la narration dynamique de l'IA, qui s'adapte aux actions du joueur et produit un récit souvent fluide.
- 30 Ces jeux offrent également une grande liberté créative. Contrairement aux jeux traditionnels, où les choix sont prédéfinis et souvent restreints, les jeux de rôle textuels permettent une scénarisation plus libre, donnant aux joueurs un contrôle accru sur l'évolution de leur récit, tout en laissant place à l'imprévu. Cette caractéristique constitue un atout précieux pour les exercices d'écriture créative ou de scénarisation. Les auteurs en herbe peuvent ainsi expérimenter différentes trames narratives, explorer divers styles ou simplement laisser libre cours à leur imagination sans contraintes rigides.
- 31 Toutefois, malgré ces nombreux avantages, il convient de prendre en compte certaines limitations et défis associés à ces outils. La première contrainte est leur dépendance à une connexion Internet et aux serveurs. Une connexion stable est requise tout au long du jeu, pour pouvoir en profiter pleinement, et la version gratuite présente certaines limitations, telles qu'une génération plus lente du contenu et l'indisponibilité de certaines fonctionnalités.
- 32 Comme tout modèle d'intelligence artificielle, ces outils peuvent produire des textes problématiques ou inappropriés. À l'inverse, bien que des filtres aient été intégrés, ceux-ci restent toujours perfectibles, ce qui peut parfois amener à une censure excessive d'interactions pourtant inoffensives. De plus, ces modèles peuvent éprouver des difficultés à maintenir la cohérence de l'intrigue sur la durée, entraînant des incohérences narratives, des oublis d'éléments précé-

demment mentionnés, voire la génération de réponses absurdes ou hors contexte, connues comme *hallucinations*.

- 33 Enfin, un autre inconvénient majeur réside dans le risque d'une utilisation excessive des jeux. Sosso et Ouali (2018, p. 641) classent les conséquences négatives en deux catégories : les problèmes psychosociaux et les problèmes psychosomatiques. Parmi les premiers figurent des troubles comportementaux et sociaux, une pratique compulsive des jeux au détriment des interactions réelles, des comportements agressifs, une baisse des performances scolaires et une diminution de la socialisation. Les problèmes psychosomatiques incluent quant à eux la dissociation de la personnalité, des cognitions inadaptées, une augmentation des pensées suicidaires et des troubles du sommeil. Compte tenu de ces risques, il est essentiel de réguler le temps passé sur ces jeux et de rester conscient des effets potentiellement néfastes sur les utilisateurs.
- 34 L'analyse profonde des avantages et des désavantages des programmes en question, permet de créer les objectifs de la leçon de manière plus consciente. L'enseignant peut adapter les jeux à la fois à ses propres besoins et à ceux de ses élèves, de manière à exploiter au mieux leur potentiel et à minimiser leurs défauts. Le rôle de l'enseignant est particulièrement important pour sensibiliser les élèves aux dangers liés à l'utilisation excessive des jeux vidéo, surtout dans un monde de plus en plus numérique. Cependant, nous considérons que cet investissement en vaut la peine, au regard des bénéfices potentiels qu'offrent ces jeux, comme nous l'avons démontré précédemment.

Conclusion

- 35 L'avènement des technologies basées sur l'intelligence artificielle ouvre de nouvelles perspectives dans le domaine de l'enseignement et l'apprentissage des langues. Les jeux de rôle textuels en sont un excellent exemple. L'intelligence artificielle semble être une technologie avancée prometteuse qui sera sans doute cruciale dans plusieurs domaines dans les années à venir.
- 36 Il est recommandé néanmoins de garder un certain recul, étant donné que ces outils apprennent et s'améliorent constamment. Le

rôle de l'enseignant est crucial à cette étape puisque, souvent émerveillés par les nouveautés technologiques, nous en oublions cependant leurs imperfections, qui peuvent avoir un impact significatif sur l'utilisation d'un programme donné, ainsi que sur les résultats obtenus grâce à celui-ci, y compris dans le contexte de l'enseignement et l'apprentissage d'une langue étrangère.

- 37 Pour mieux connaître la valeur didactique des programmes mentionnés, les recherches futures pourraient notamment explorer l'impact de ces outils sur la progression des apprenants en production écrite et en acquisition lexicale, en mettant en place des études expérimentales comparant leur efficacité à celle des méthodes plus traditionnelles. De plus, il serait pertinent d'examiner les conditions optimales d'intégration de ces jeux dans un programme éducatif. Les questions suivantes resurgissent : Comment structurer des prompts pour qu'ils donnent de meilleures réponses ? À partir de quel niveau pouvons-nous introduire les jeux ? Et enfin : quel encadrement pédagogique est nécessaire pour maximiser les bénéfices de ces outils ? La réponse à ces questions permettrait de mieux adapter les jeux de rôle textuels aux besoins individuels de chaque apprenant et aux besoins du professeur pour assurer leur meilleure intégration.

BIBLIOGRAPHY

- Alrajhi, A. S. (2020). EFL learners' beliefs concerning the effects of accumulative gaming experiences on the development of their linguistic competence. *Electronic Journal of Foreign Language Teaching*, 17(2), 367-380. <https://doi.org/10.56040/asla1731>.
- Berry, V. (2011). Jouer pour apprendre : Est-ce bien sérieux ? Réflexions théoriques sur les relations entre jeu (vidéo) et apprentissage. *Canadian Journal of Learning and Technology / La revue canadienne de l'apprentissage et de la technologie*, 37(2). <https://doi.org/10.21432/T2959X>.
- Brougère, G. & Silva, H. (2016). Le jeu entre situations formelles et informelles d'apprentissage des langues étrangères. *Synergies Mexique*, 6, 57-68. <https://gerflint.fr/Base/Mexique6/mexique6.html>.
- Daniau, S. & Bélanger, P. (2010). Jeu de rôle ludique et apprentissage : applications formatives et transformation de l'individu. Dans J. Bédard & G. Brougère, (dir.), *Jeu et apprentissage : Quelles relations ?* (p. 203-226). Éditions du CRP.
- Horowitz, K. S. (2019). Video games and English as a second language: The

effect of massive multiplayer online video games on the willingness to communicate and communicative anxiety of college students in Puerto Rico. *American Journal of Play*, 11(3), 379-410. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1220304>.

Liu, T.-Y. & Chu, Y.-L. (2010). Using ubiquitous games in an English listening and speaking course: Impact on learning outcomes and motivation. *Computers & Education*, 55(2), 630-643. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.02.023>.

Klimova, B. & Kacet, J. (2017). Efficacy of computer games on language learning. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 16(4), 19-26. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1160637>.

Krystalli, P. (2010). *Les jeux vidéo en classe de FLE*. Actes du congrès international Année européenne du dialogue interculturel : communiquer avec les langues-cultures, université Aristote de Thessalonique, 336-348. <https://ikee.lib.auth.gr/record/309831/>.

Rankin, Y., Morrison, D., McNeal, M., Gooch, B. & Shute, M. (2009). Time will tell: In-game social interactions that facilitate second language acquisition. Dans R. Young (dir.), *Proceedings of the*

4th international conference on foundations of digital games, 161-168. ACM. <http://doi.org/10.1145/1536513.1536546>.

Reinders, H. & Wattana, S. (2014). Can I say something? The effects of digital gameplay on willingness to communicate. *Language Learning & Technology*, 18(2), 101-123. <https://doi.org/10.10125/44372>.

Reinders, H. & Wattana, S. (2015). Affect and willingness to communicate in digital game-based learning. *Re-CALL*, 27(1), 38-57. <https://doi.org/10.1017/S0958344014000226>.

Sosso, F. & Ouali, H. (2018). Jeux vidéo et santé mentale. *Médecine/Sciences*, 34(8-9), 640-642. <https://doi.org/10.1051/medsci/20183408003>.

Yudintseva, A. (2015). Game-enhanced second language vocabulary acquisition strategies: A systematic review. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 101-109. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.310015>.

Vestøl, G. (2021). *Utilisation des jeux vidéo commerciaux dans l'enseignement de FLE en Norvège. Une recherche-action sur leur potentiel dans l'apprentissage du français*. Mémoire de master, université de Bergen.

NOTES

¹ Open AI. (2024). ChatGPT (version du 12 décembre) [Large language model]. <https://chat.openai.com/chat>.

ABSTRACTS

Français

Cet article analyse le potentiel de l'intelligence artificielle dans les jeux de rôle textuels. Dans un premier temps, nous définirons le concept du jeu de rôle ainsi que ses sous-genres. Ensuite, nous présenterons l'état de la question en nous appuyant sur les recherches existantes portant sur l'intérêt didactique de ces jeux. La troisième partie propose une approche pratique à travers l'étude de deux outils basés sur l'intelligence artificielle : IA Dungeon et ChatGPT. Enfin, l'article se conclut par une réflexion sur les avantages et les limites de ces outils, ouvrant une discussion sur leur usage dans le contexte éducatif.

English

This article analyzes the potential of artificial intelligence in text-based role-playing games. First, we define the concept of role-playing games and their subgenres. Next, we present the state of the art by drawing on existing research that explores the educational value of these games. The third part offers a practical approach through the study of two AI-based tools: IA Dungeon and ChatGPT. Finally, the article concludes with a reflection on the advantages and limitations of these tools, opening a discussion on their use in educational settings.

INDEX

Mots-clés

jeu de rôle textuel, intelligence artificielle, FLE, ChatGPT, AI Dungeon

Keywords

text-based role-playing game, artificial intelligence, French as a foreign language, ChatGPT, AI Dungeon

Sections

Pratique de classe

AUTHOR

Michał Buss

Michał Buss est diplômé en philologie romane de l'université Adam Mickiewicz de Poznań. Professeur de français langue étrangère depuis trois ans, passionné par les nouvelles technologies, l'intelligence artificielle et les jeux dans l'apprentissage des langues étrangères, il combine ces éléments dans sa pratique et ses recherches selon le principe « le plaisir avec l'utile ».

micbus2@st.amu.edu.pl

IDREF : <https://www.idref.fr/286654423>