ASSOCIATION RHÉNANE DES ENSEIGNANTS DE FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE

Didactique du FLES : Recherches et Pratiques

Enjeux actuels et perspectives du jeu en didactique du FLES

Sous la direction de
Haydée Silva et Mathieu Loiseau

2027

Volume 6 Numéro 2

Thématique et Varia

Enjeux actuels et perspectives du jeu en didactique du FLES

Didactique du FLES : Recherches et Pratiques Volume 6 Numéro 2

Direction du numéro

Haydée Silva, Collège de lettres modernes, Faculté de philosophie et lettres, Université nationale autonome du Mexique

Mathieu Loiseau, Laboratoire d'InfoRmatique en Image et Systèmes d'information (LIRIS), UMR 5205, Institut National des Sciences Appliquées de Lyon

La notion de jeu, bien que présente dans l'enseignement et l'apprentissage des langues depuis des millénaires (Caravolas, 1995, p.10), est longtemps restée non problématisée : au fil des siècles, cet impensé a souvent été utilisé en guise de réponse plutôt qu'analysé en tant qu'objet d'étude. Dans le domaine de la didactique francophone des langues étrangères, un peu avant les années 1980 et pendant cette décennie-là, à l'apogée de l'approche communicative, on a vu paraitre des ouvrages désormais classiques (Caré & Debyser, 1978 ; Augé, Borot & Vielmas, 1981 ; Caré & Talarico, 1983 ; Weiss, 1983 ; Julien, 1988) ; or, à l'exception du premier, il s'agit de recueils d'activités plutôt que d'ouvrages théoriques. Deux décennies plus tard, Silva (2008) a fait paraitre un ouvrage qui consacrait une part importante à la théorie de l'utilisation du jeu en classe de langue, en distinguant notamment le matériel, les structures, le contexte et l'attitude ludiques. En 2022, elle a également édité un volume entièrement théorique (Silva & coll., 2022).

Les revues spécialisées se sont également penchées sur la question du jeu dès le milieu des années 1970 : Caré et Debyser (1976) pour *Le Français dans le monde* ; Dubrac et Terrier (2017) pour les *Cahiers de l'APLIUT* ; APLV (1994) ainsi qu'Audras, Venaille et Gobbé-Mévellec (2024) pour *Les Langues Modernes* ; Berkling, Gilabert Guerrero et Schaeffer-Lacroix (2022) pour ALSIC ; Lévy-Hillerich (2003) pour *Babylonia*. Il y a une dizaine d'années, les deux coordonnateurs de ce numéro avaient réuni, sous le titre *Jeu(x) et langue(s) : avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues* (Silva & Loiseau, 2016), un numéro spécial de la revue *Recherches et applications.* Ce numéro avait pour but de combler

la lacune de connaissances alors existante sur les avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues en général, et notamment du français langue étrangère, en abordant cette problématique sous une optique plurilingue et pluridisciplinaire.

Pour sa part, *Didactique du FLES* a également publié depuis 2020 divers articles en lien direct ou indirect avec le jeu : Metz (2020, la revue portait alors pour titre *Les Cahiers de l'AREFLE*), Van Dixhoorn et coll.. (2022), Constantinou (2023), Constantinou et Loizidou (2024), Molina Zapata et Montoya Estrada (2025), Buss (2025), Gabriele (2026). Cependant, à ce jour, la revue n'avait jamais proposé de numéro thématique autour de la notion de jeu.

Or, les liens entre l'apprentissage des langues et le jeu se sont profondément transformés au cours des quinze dernières années. Parmi les changements majeurs, on signalera :

- Une internationalisation croissante des sites de production, de diffusion et de consultation de contenus éducatifs et scientifiques, qui ancre ses racines dans l'essor de l'Internet et la standardisation des plateformes de diffusion dans les années 1990 renforcée par des initiatives en faveur de la publication scientifique ouverte (*Open Access*) et des ressources éducatives libres (REL) dans les années 2000. Les travaux portant sur le jeu en didactique des langues et des cultures, souvent restés confidentiels avant le XXIe siècle, ont ainsi acquis une visibilité accrue.
- L'essor au début des années 2010 de la notion de *gamification*. L'usage dans la recherche en est attesté depuis 2009 par Deterding et coll. (2011). La gamification a contribué à mettre en lumière, en creux ou en plein, de nouveaux usages du jeu souvent en lien avec les technologies : applications ludoéducatives comme *Kahoot* (2013), jeux sérieux, jeux utiles… Malgré des critiques (voir par exemple Bogost, 2015), le recours à des mécanismes dits ludiques dans tous les domaines de la vie, y compris celui de l'enseignement et de l'apprentissage des langues, s'est désormais banalisé et a contribué de manière significative à accroitre la légitimité éducative du jeu. Or, si la gamification a renforcé la visibilité du jeu, elle conduit le plus souvent à instrumentaliser des mécaniques de jeu sans véritablement problématiser le lien avec l'univers ludique, perpétuant ainsi le paradigme réducteur du jeu comme ruse.
- L'émergence du *deep learning* en 2010-2012, suivi une décennie plus tard par l'essor des outils d'intelligence artificielle générative désormais accessibles de tous. Ces outils basés sur de puissants algorithmes ont radicalement transformé la manière de créer des contenus éducatifs mais engendrent encore aujourd'hui de fortes craintes par rapport à leurs impacts écologiques (Chevrollier, Michallet & Uzenat, 2026), sociétaux (Jojoa Santa Cruz, Flores González & Trujillo Rodríguez, 2026), cognitifs (Acemoglu, Kong & Ozdaglar, 2026), voire éthiques et épistémologiques.
- La multiplication d'outils d'auto-apprentissage tirant parti de ces différentes technologies, depuis les applications proposant un apprentissage de centaines de langues, dont la plus célèbre est *Duolingo* (lancée en 2011 avec un pari délibéré sur les effets addictifs de la gamification) jusqu'aux agents conversationnels éducatifs (GenAI), comme *Mizou* ou *Edcafé* (2024), en passant par les agents conversationnels spécialisés dans l'enseignement de langues comme *Gliglish* ou *Talkpal* (2023).
- La généralisation des situations d'apprentissage en ligne, portée par les confinements dus à la pandémie mondiale de COVID 19 (Karsenti et coll., 2020). Aux quatre coins du monde, enseignants et apprenants ont été forcés de s'appuyer tant bien que mal sur

les outils de travail à distance, en synchrone ou en asynchrone, dont des outils associés à l'univers ludique (Dacre, 2024). Cela a sans doute contribué à l'essor des plateformes numériques, à l'appropriation de nouveaux outils, aussi bien par les enseignants que pour les apprenants encore réticents au recours aux outils technologiques et à une pratique plus soutenue de la part de celles et ceux qui étaient déjà portés sur la technologie.

- La « seconde vague » d'essor des neurosciences, portée par le développement des réseaux de neurones artificiels, de l'optogénétique et, surtout, des applications sociétales de plus en plus nombreuses (neuroéducation, neuromarketing, interfaces cerveau-machine). Le lien entre certaines caractéristiques du jeu (activation du processus dopamine-adrénaline-sérotonine, multisensorialité, recours aux neurones-miroir, répétition significative, etc. ; voir DRANE-RAO, s.d.) confère une plus grande légitimité scientifique aux approches ludiques.
- Les débats autour de la pertinence du *Cadre européen commun de référence pour les langues* (Conseil de l'Europe, 2001), ayant mené à la parution de son *Volume complémentaire* (Conseil de l'Europe, 2001), qui accorde une place centrale aux différentes formes de médiation et qui ouvre ainsi de nouvelles voies d'exploration des affordances ludiques.

Cet ensemble de mutations justifie l'intérêt porté dans ce numéro aux enjeux actuels et aux perspectives du jeu en didactique des langues et du FLES : comment cette discipline a-t-elle intégré (ou pas) les nouvelles formes de penser et de pratiquer le jeu en classe de langue ? Quelles sont les constantes qui apparaissent, quelles sont les nouveautés ? La transformation du paradigme ludoéducatif touche-t-elle aussi bien le monde de la recherche que le terrain ? Quels sont les leviers et les obstacles à considérer aujourd'hui au moment de recourir au jeu ? Finalement, quelles sont les perspectives qui se dessinent à partir de ce bilan ?

Le numéro 6(2) de la revue *Didactique du FLES*, en dressant un bilan d'étape et en ouvrant des vues sur l'avenir, souhaiterait contribuer à renforcer le lien entre théorie et pratique à propos d'une notion trop longtemps négligée et pourtant très présente dans les pratiques de classe.

Les contributions pourront s'articuler autour des trois axes suivants :

Axe 1. Théories, définitions, notions

Il sera possible d'examiner ici quels sont les cadres théoriques, conceptuels et notionnels à l'œuvre lors du recours au jeu en didactique des langues et en DFLES : ces cadres ont-ils vraiment évolué ou continuent-ils de perpétuer des paradigmes anciens, tels celui du jeu comme ruse, le jeu comme récompense et le jeu comme substitut ? Quelles options semblent les plus pertinentes et les plus productives et pourquoi ? Est-il possible de sortir des sentiers didactiques et didactologiques battus pour explorer des approches non conventionnelles et, si oui, lesquelles ? Voit-on émerger de nouveaux paradigmes méthodologiques en lien avec le jeu ?

Axe 2. Pratiques et retours d'expérience

Le but de cet axe est d'identifier, décrire et interroger les pratiques actuelles du jeu pédagogique en classe de langue en général et de FLES en particulier. La gamification a-t-elle ou non tenu ses promesses, et pourquoi ? Quel rôle joue aujourd'hui la technologie dans les pratiques ludopédagogiques ? Porte-t-elle systématiquement un souci d'innovation ou contribue-t-elle

plutôt à perpétuer des usages déjà anciens ? Est-il encore pertinent et productif de recourir à des formes de jeu qui ne sont pas nouvelles mais qui pourraient acquérir un intérêt nouveau dans un nouveau contexte ?

Axe 3. Approches inter–, trans– et pluridisciplinaires

Ce troisième et dernier axe vise à réunir des points de vue marqués par le dialogue entre disciplines. Seront regroupées ici les contributions permettant d'aborder le jeu en lien avec l'apprentissage des langues en général et du français langue étrangère et seconde en particulier sous des angles inter–, trans– et pluridisciplinaires. Par exemple : qu'apporte à l'apprentissage d'une langue le jeu vu à la lumière des neurosciences ? Comment la linguistique de corpus permet-elle d'enrichir l'expérience ludique d'apprentissage ? En quoi le jeu peut-il permettre de développer des approches multisensorielles de l'apprentissage des langues ou de prendre en compte des théories de l'énaction ? L'économie en tant que discipline permet-elle de mieux comprendre les enjeux d'une approche ludique de l'enseignement des langues ? Les épistémologies du Sud, tout comme les pédagogies féministes et les pédagogies décoloniales, peuvent-elles éclairer les approches ludiques de la DFLES ? Ont-elles quelque chose à apporter pour la conceptualisation et la mise en œuvre de pédagogies ludiques de la langue ?

Les propositions, rédigées en français, pourront porter sur des réflexions théoriques, des études empiriques, des analyses de pratiques ou de dispositifs, ainsi que sur des comptes rendus de pratique ou des retours d'expérience, depuis l'angle de la didactique des langues et des cultures ou depuis des approches inter–, trans– et pluridisciplinaires qui permettent d'éclairer l'enseignement et l'apprentissage des langues en général et l'enseignement et l'apprentissage du FLES en particulier.

RÉFÉRENCES

Audras, I., Venaille, C. & Gobbé-Mévellec, E. (2024). Des jeux pour collaborer et coopérer en classe de langue. *Les Langues Modernes, 2024*(3).

Augé, H., Borot, M.-F. & Vielmas, M. (1981). *Jeux pour parler, jeux pour créer*. CLE international.

Acemoglu, D., Kong, D. & Ozdaglar, A. (2026) AI, Human Cognition and Knowledge Collapse, *MIT Economics*. https://economics.mit.edu/sites/default/files/2026-02/AI,%20Human%20Cognition%20and%20Knowledge%20Collapse%2002-20-26.pdf

APLV [Association des professeurs de langues vivantes] (1994). Les jeux. *Les Langues Modernes*, 1994(2).

Berkling, K., Gilabert Guerrero, R. & Schaeffer-Lacroix, E. (2022). Le rôle du jeu numérique (gaming) pour l'apprentissage des langues maternelles et étrangères. Objectifs, disciplines, méthodes et technologies. *Apprentissage des langues et systèmes d'information et de communication, 25*(1).

Bogost, I. (2015). Why Gamification is Bullshit. Dans S. P. Walz & S. Deterding (dir.), *The Gameful World: Approaches, Issues, Applications* (p. 65–79). The MIT Press.

Buss, M. (2025). Jeux de rôle textuels et intelligence artificielle : des outils pour l'apprentissage du français. *Didactique du FLES, 4*(1), 155-164.

Caravolas, J.-A. (1995). *Le point sur… L'histoire de l'enseignement des langues (–3000-1950)*. Centre Éducatif et Culturel.

Caré, J.-M. & Debyser, F. (1978). *Jeu, langage et créativité. Les jeux dans la classe de français.* Hachette FLE.

Caré, J.-M. & Debyser, F. (1976). Jeux et enseignement du français. *Le français dans le monde, 123*.

Caré, J.-M. & Talarico, K. (1995). *Jeux et techniques d'expression pour la classe de conversation.* CIEP-BELC.

Chevrollier, G., Michallet, D. & Uzenat, S. (2026). *L'empreinte environnementale de l'IA : un défi pour la planète, une opportunité pour la France et l'Europe*. Rapport d'information n° 949 (2025-2026). Sénat.

Conseil de l'Europe. (2018). *Cadre européen de référence pour les langues : Apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs*. Conseil de l'Europe.

Conseil de l'Europe. (2001). *Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer*. Conseil de l'Europe/Didier.

Constantinou, G. (2023). Plume : un nouvel outil pour donner envie d'écrire. *Didactique du FLES, 2*(1), 55-64.

Constantinou, G. & Loizidou, D. (2024). *Jeu collaboratif : quel rôle en classe de FLE ? Didactique du FLES, 3*(1), 53-75.

Dacre, N. (2024). *L'innovation de l'apprentissage en ligne dans l'éducation post-pandémique: gamification et jeu sérieux pour le développement des compétences en gestion de projet*. ⟨hal-04754963⟩

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, MindTrek 2011*, *11*, 9-15.

DRANE-RAO [Direction de Région Académique du Numérique pour l'Éducation de la Région Académique Occitanie]. (s.d.). *Jeux sérieux, gamification et neurosciences, Ludification*. https://drane.region-academique-occitanie.fr/jeux-serieux-gamification-et-neurosciences

Dubrac, A.-L. & Terrier, L. (2017). Jeux et langues dans l'enseignement supérieur. *Cahiers de l'APLIUT 36(2)*.

Gabriele, F. (2026). Mobiliser le jeu vidéo en classe de FLE. Une étude de cas sur Detroit: Become Human. *Didactique du FLES, 5*(1), 135-155.

Jojoa Santa Cruz, R. R., Flores González, E. & Trujillo Rodríguez, A. V. (2026). Tecnologías inteligentes y crisis educativa: claves para una reapropiación crítica en la educación latinoamericana. *Revista de Investigación Educativa, Intervención Pedagógica y Docencia, 4*(2), 1-19. doi.org/10.71770/rieipd.v4i2.3648

Julien, P. (1988). *Activités ludiques*. CLE International.

Karsenti, T., Poellhuber, B., Roy, N. & Parent, S. (2020). Le numérique et l'enseignement au temps de la COVID-19 : entre défis et perspectives, 1. *Revue internationale des technologies en pédagogie universitaire, 17*, 1-4.

Lévy-Hillerich, D. (2003). Les jeux didactiques dans l'enseignement des L2. *Babylonia, 1*.

Metz, V. (2020). Atelier Jeux littéraires en FLE : une exploitation pluridimensionnelle. *Les Cahiers de l'AREFLE, 1*(2), 27-35.

Molina Zapata, V. & Montoya Estrada, J. D., (2025). I.A.méliorer l'expérience FLE. L'impact de l'intégration de l'intelligence artificielle dans l'apprentissage du FLE chez un groupe d'adolescentes à l'Alliance française de Medellín. *Didactique du FLES, 4*(1), 99-122.

Silva, H. (2008). *Le jeu en classe de langue*. CLE International.

Silva, H. & Loiseau, M. (dir.) (2016). Jeu(x) et langue(s) : Avatars du ludique dans l'enseignement/apprentissage des langues. *Le Français dans le monde. Recherches et applications, 59.*

Silva, H., Reinhardt, J., Loiseau, M., Noûs, C., Cruaud, C., Dubreil, S., Culyba, S., Sykes, J. M., Thorne, S., Daradics, C. C., Knight, S. W. P., Schmoll, L. & Thue Vold, E. (2022). *Regards sur le jeu en didactique des langues et des cultures. Penser, concevoir, évaluer, former.* Peter Lang.

Van Dixhoorn, L., Cousseau, J., Lemeunier, V., Foyer, A. & Meulen, M. (2022). Les voisins du 12 bis, un dispositif en réponse aux crises migratoire, sanitaire et humanitaire. *Didactique du FLES, 1*(2), 25-44.

Weiss, F. (1983). *Jeux et activités communicatives dans la classe de langue*. Hachette.

Consignes de soumission

Les contributions attendues devront être inédites en français. Elles peuvent être empiriques, théoriques ou pratiques. Elles sont à envoyer à silva8a@unam.mx et à mathieu.loiseau@liris.cnrs.fr ainsi qu'à asso.rhenane.enseignants.fle@gmail.com

Nous attendons dans un premier temps des **propositions** puis dans un second temps, après validation par la direction du numéro, les **contributions complètes.**

Chaque proposition doit comporter :

- Un titre clair et pertinent
- Un résumé de 250 à 300 mots, précisant clairement les objectifs, les démarches adoptées et les résultats attendus
- Une courte notice biographique du ou des auteurs (50 mots maximum)

Chaque contribution complète doit respecter la feuille de style, qui se trouve sur le site de la revue à https://ouvroir.fr/dfles/index.php?id=72.

Calendrier

Proposition du résumé provisoire : 15 février 2027

Date de notification de l’acceptation du résumé : 15 mars 2027

Soumission du texte définitif : 30 juin 2027

Publication : décembre 2027

Didactique du FLES : Recherches et Pratiques est une revue publiée par l'Association rhénane des enseignants de FLE (AREFLE) à raison de 2 numéros par an. Elle accepte des articles en français concernant toutes les thématiques qui touchent à l'enseignement et à l'acquisition du Français Langue Etrangère. Revue d'interface entre la recherche et les pratiques professionnelles, elle classifie les contributions dans 8 rubriques (Article de recherche, Pratique et recherche, Retour d'expériences, Pratiques de classe, Points de vue, Entretiens, Notes de lecture, Débats) et encourage les premiers écrits des jeunes chercheurs. Toute proposition peut être envoyée à asso.rhenane.enseignants.fle@gmail.com pour une évaluation en double aveugle

Directeur de publication

Dr. Gettliffe Nathalie, Ph.D., Université de Strasbourg

Secrétariat de rédaction

Mme Koecher Liliane, Université de Strasbourg

Mme Ardisson Marie-Aline, Université de Strasbourg

Comité éditorial

Pr. Dagmar Abendroth-Timmer (Université de Seigen, Allemagne).

Pr. Anémone Geiger-Jaillet (Université de Strasbourg).

Patricia Lejeune (ville et eurométropole de Strasbourg).

Pr. Jurgen Mertens (Université de Stuttgart, Allemagne).

Dr. Elizabeth Regnault (Université de Strasbourg).

Pr. Gerald Schlemminger (Pedagogische Hochschule de Karlsrhue, Allemagne).

Dr. Anne Theissen (Université de Strasbourg).

Comité scientifique

Dr. Stratilaki Sofia (Université Sorbonne Nouvelle, Université du Luxembourg).

Pr. Claude Germain (Université du Québec, Montréal).

Dr. Romain Jourdan-Otsuka (Kyoto University of Foreign Studies).

Dr. Benatta Fatima Zohra (Université de Mascara, Algérie)

Dr. Yannick Hamon (Università Ca' Foscari, Italie)

Pr. Nour-Eddine Fath (Université Sidi Mohamed Ben Abdellah, Maroc)

Dr. Katarzyna Kwapisz-Osadnik (Université de Silésie, Pologne)

Mahacen Varlik (Université de Marmara, Turquie)

Prix du numéro : 25 euros (France) 20 euros (Etranger)

Abonnement annuel : 40 euros (France) 30 euros (Etranger)

ISSN imprimé : 2966-957X ISSN numérique : 2826-777X