

IJO MUSI – PROBLÉMATIQUE CORRIGÉE

Le jeu est largement utilisé comme outil visant à faciliter l'apprentissage des langues. Cela peut être à différents degrés ; de la simple gamification – avec par exemple Duolingo – au jeu complet – avec par exemple *So to Speak* (Erik Andersen, 2025). On trouve même des jeux qui font de l'apprentissage une mécanique sans aucune visée pédagogique comme *Chants of Sennaar* (Rundisc, 2023) ou *Tunic* (TUNIC Team, 2022), prouvant que l'apprentissage d'une langue peut être ludique *en soi*. Cependant, la plupart des jeux d'acquisition linguistique à visées pédagogiques présentent à mon sens 2 problèmes :

- 1) Ils ont tendance à se focaliser sur le vocabulaire au détriment des autres éléments linguistiques.
- 2) L'apprentissage repose exclusivement sur la comparaison avec une langue connue.

Ce deuxième point ne se retrouve pas dans les jeux à visées purement ludiques pour une raison simple ; ce processus n'est pas *amusant*. Il y a donc, dans les jeux d'acquisition linguistique à visées pédagogiques une tension entre l'aspect ludique et l'aspect pédagogique des jeux. Face à ce constat, une question se pose naturellement ; pourquoi les jeux d'acquisition linguistique à visées pédagogiques reposent-ils de manière systématique sur la comparaison avec une langue connue ? Et on peut à mon sens donner trois réponses à cette question :

- 1) Cette manière de faire présente des bénéfices importants en termes d'apprentissages.
- 2) Les alternatives présentent des coûts trop importants.
- 3) Des facteurs extérieurs aux objectifs pédagogiques influencent les studios de développement.

Les points 1 et 2 peuvent être rassemblés ensemble via la notion de rapport coûts/bénéfices. Tout jeu pédagogique présente une certaine efficacité pédagogique (bénéfices), mais requiert des compétences, du temps, de l'énergie, et des ressources matérielles lors de son développement (coûts)¹. C'est sur ce point que se focalisera ce projet. *ijo musi* se veut être un jeu d'acquisition linguistique qui ne passe pas du tout par une langue connue. Aucun élément du jeu (à l'exception peut-être de certains menus) ne sera dans une langue autre que le toki pona, la langue qu'il vise à enseigner. En analysant son efficacité pédagogique et en portant un regard critique sur les difficultés émergeant lors de son développement, il sera possible de comparer son propre rapport coût/bénéfice à ceux des autres jeux d'acquisition linguistiques.

¹ Notons qu'il n'est pas ici question d'un score. L'intérêt de cette démarche est de mettre en relation les bénéfices et les coûts d'un jeu, et non pas d'effacer ses spécificités derrière un chiffre ou un classement.

Le point 3 rassemble divers éléments qui peuvent prendre de nombreuses formes ; de la simple reproduction de pratiques par habitude, à la négligence des objectifs pédagogiques au profit du marketing, en passant par des cahiers de charges imposés par des acteurs extérieurs aux studios. Cependant, ce troisième point se situe hors du cadre de ce projet.