

Bruno MAURER  
Université de Montpellier III

### Jeu de rôles et recueil de données socio (?) linguistiques

Les méthodes d'enquête les plus courantes en linguistique et en sociolinguistique relèvent, pour la quasi-totalité d'entre elles, de deux grands moyens d'approche du terrain. D'un côté les questionnaires que l'on distribue à des informateurs en leur demandant de répondre : il s'agit là de méthodes travaillant sur les représentations que les enquêtés, en l'occurrence les sujets linguistiques, ont de leurs pratiques linguistiques. Les questionnaires font partie des instruments d'enquête que l'on considère comme relevant de l'observation indirecte : en effet, ils ne permettent pas à l'enquêteur d'assister à une performance langagière. De l'autre les interviews, dans lequel le chercheur est un peu plus impliqué puisqu'il devient, à des niveaux différents selon le type d'interview menée, partie prenante d'un échange linguistique. L'interview fournit un matériau d'ordre linguistique qui peut être exploité dans l'optique d'une analyse des représentations du sujet aussi bien que pour l'étude d'une performance langagière, celle du sujet en situation d'interview.

Plus difficiles à employer, les méthodes d'enquête permettant d'atteindre les pratiques linguistiques des sujets dans des situations de communication autres que celles de l'enquête elle-même : il s'agit de chercher à connaître ce que fait le sujet linguistique quand il ne se sait pas observé, dans des situations de communication moins artificielles qu'une interview.

Mais le recueil de pareilles données linguistiques n'est pas toujours simple : il faut par exemple être en mesure de placer des microphones ou des caméras cachés, de manière à ce que le sujet ne se sache pas observé. Mais on devine les difficultés - et même les risques dans certaines situations - de ce genre de pratique. Une autre manière de procéder, pour le chercheur, consiste à faire partie du réseau de communication, soit parce qu'il prend pour objet d'étude les membres de son entourage, soit parce qu'il parvient, au terme d'un long temps de vie commune, à se faire accepter d'une communauté dont il n'est pas originaire. Mais dans le premier cas, l'enquêteur doit souvent se heurter aux réticences de ses proches qui n'ont pas envie d'être considérés comme des sujets d'observation. Dans le second, le temps et l'énergie nécessaires pour gagner la confiance du groupe de locuteurs dont on étudie les usages sont tels que peu de chercheurs parviennent à mener de telles enquêtes, imposant un changement dans les habitudes de vie quotidienne parfois radical...

On peut alors avoir recours à des informateurs, qui jouent le rôle de relais et remplacent le chercheur. Labov avait procédé ainsi pour étudier le parler ordinaire des jeunes Noirs de Harlem.

On peut aussi inventer d'autres biais et utiliser des outils d'observation visant à approcher et à recréer les conditions naturelles d'une performance linguistique. C'est un outil de ce type qui va être présenté dans les lignes qui suivent dont l'objet est de montrer comment on peut utiliser le jeu de rôles à des fins d'enquête sociolinguistique.

#### **Le jeu de rôles : un outil de la didactique des langues**

La technique du jeu de rôles en didactique des langues a été mise à l'honneur par les méthodes d'inspiration communicative. Le principe en est simple, puisqu'il s'agit de placer l'apprenant en situation de communication simulée, en lui expliquant la situation

de communication dans laquelle il est fictivement placé et en lui demandant de répondre par une série de performances langagières à la situation qui lui est ainsi proposée. À l'apprenant alors de déterminer ce qu'il va dire, en termes d'actes de langages à réaliser et de matériau linguistique à mettre en œuvre, d'imaginer la manière dont il va se comporter.

L'objectif du jeu de rôles est d'explorer en communiquant des situations qui ne sont pas induites normalement par le fonctionnement de la classe de langue : ainsi l'enseignant de langue demandera-t-il à deux de ses élèves d'imaginer qu'ils sont l'un l'acheteur l'autre le vendeur et de tenir leur rôle respectif pendant quelques tours de parole. Cette situation permet d'explorer des domaines de la langue (demander le prix, donner le prix, marchander éventuellement) qui ne relèvent pas de l'univers habituel de la pratique scolaire...

On voit très bien ce que le jeu de rôles peut avoir de motivant pour l'apprenant qui touche du doigt l'utilité sociale de ce qu'il apprend... et qui mesure en même temps le chemin linguistique qui lui reste à parcourir pour être à la hauteur de ses ambitions... communicatives.

Ce dernier aspect montre que le jeu de rôles, dans son utilisation didactique, a pour vocation non seulement d'être un instrument d'apprentissage mais également un outil d'évaluation des pratiques linguistiques, pour le locuteur lui-même mais aussi pour l'enseignant, observateur des échanges qu'il génère.

### **Le jeu de rôle comme moyen d'enquête socio(?)linguistique**

L'exposé des conditions d'emploi et des objectifs du jeu de rôles dans les pratiques didactiques permet d'entrevoir quel type d'utilisation peut en être fait lors d'enquêtes sur les pratiques linguistiques.

Le jeu de rôles peut se montrer utile lorsque l'enquête se révèle difficile à réaliser, trop coûteuse en temps, en moyens, en investissement humain. On peut alors avoir recours à cette technique de simulation, en expliquant les règles du jeu à des sujets linguistiques choisis comme représentants de la population d'enquête. Alors que ces mêmes personnes refuseraient souvent qu'on les enregistre ou les filme dans des situations de communication authentiques de leur vie quotidienne, ressentant cela comme une intrusion intolérable dans leur vie quotidienne, elles acceptent plus volontiers de "jouer" leur performance linguistique.

L'enquêteur demande aux sujets ce qu'ils seraient amenés à dire dans telle situation de communication et leur propose de jouer la scène, de simuler l'échange réel. L'enquêteur peut servir de partenaire lors de cet échange ou proposer à un autre sujet de donner la réplique. Dans ce dernier cas, le recueil de données fait coup double, concernant du même coup deux locuteurs.

Le récit d'un cas d'enquête ayant eu recours à cet instrument de recueil de données va permettre de mesurer les avantages de cette méthode d'enquête et d'en souligner également les difficultés d'utilisation.

### **Jeu de rôles et enquête sociolinguistique au Tchad**

Dans le cadre du réseau de l'AUPELF-UREF *Sociolinguistique et dynamique des langues*, un projet a été mis en place visant à cerner les relations pouvant exister entre

les pratiques et représentations du français des enseignants tchadiens du primaire et celles de leurs élèves<sup>1</sup>.

Une première étude avait préalablement été mise en place, visant à repérer les attitudes face à la langue française d'un échantillon d'enseignants de CE1 : il s'agissait de répondre aux questions suivantes, rarement posées à ces acteurs de la politique linguistique que sont les enseignants :

- quelles représentations ces enseignants ont-ils de la langue qu'ils enseignent ?

Pour pouvoir répondre à cette question, on a tenté de la décomposer en interrogations plus précises :

\* la langue française est-elle vue comme langue étrangère ou comme faisant partie du patrimoine national ?

\* à quoi sert apprendre le français dans le pays ? Quels rapports entretient cette langue avec les autres langues pratiquées ?

\* comment est perçue la culture (française ou non) véhiculée par cette langue ?

\* qui parle français dans le pays et dans quelles occasions ?

\* parler français est-il ressenti négativement ou positivement par les interlocuteurs ?

\* le français parlé dans le pays est-il considéré comme identique à celui pratiqué en France ?

- quelles représentations ces enseignants ont-ils de leur propre rapport à cette langue ?

\* pensent-ils "bien" la parler ? Dans tous les cas, que signifie pour eux ce jugement de valeur ?

\* pensent-ils être reconnus par les autres francophones du pays comme des (les ?) représentants de la norme ?

\* à quoi sert selon eux d'enseigner cette langue ? Quel bénéfice sont censés en retirer les apprenants ?

\* quelle méthode utilisent-ils dans leur pratique pédagogique ? En quoi les représentations de la langue qu'elle véhicule influencent leurs représentations ?

- quelle pratique du français ont ces enseignants ?

\* dans quelles circonstances de la vie quotidienne l'utilisent-ils/ne l'utilisent-ils pas ?

\* en dehors des usages se référant à la norme standard, centrale, du français ont-ils l'occasion de produire des énoncés pouvant être rapportés à des pratiques, voire même à des normes, locales, endogènes ?

L'objectif de cette première étape de la réflexion était donc clair : il s'agissait d'établir précisément la nature des relations entretenues avec le français par ceux qui sont au premier chef les agents de sa diffusion, et ce aussi bien pour les pratiques linguistiques que les représentations sociolinguistiques.

Dans un deuxième temps de la recherche, l'attention s'est portée vers le public de ces maîtres et maîtresses d'école.

<sup>1</sup> Ce projet, intitulé "Sociolinguistique de la relation didactique", réunissait P. Dumont, B. Maurer, Michel et Michèle Verdelhan (Université de Montpellier), D. Djarangar, D. Ballah et T. Djimet (Université de N'Djamena).

Là encore, il ne s'agissait pas de se contenter d'une étude du niveau de français des élèves, étude qui aurait été d'autant moins pertinente qu'elle aurait pris pour cible une population en plein apprentissage, dont l'interlangue est normalement en cours d'évolution. La recherche se fixait pour but d'évaluer les corrélations possibles entre les attitudes - pratiques et représentations - des maîtres de français et celles des élèves. Dans quelle mesure le modèle magistral, ses attentes comme ses productions, influençait-il l'apprentissage du français par les élèves ?

Les questions que se posaient les auteurs du projet concernaient les situations dans lesquelles l'enfant de CE1 se pensait capable d'utiliser le français, du point de vue donc des représentations. Mais ils voulaient aussi vérifier leur capacité effective à le faire, ce qui aurait permis en outre de prendre la mesure des écarts entre représentations et pratiques.

Les chercheurs français et tchadiens ont donc cherché un moyen simple permettant de se faire une idée sur ces questions.

L'enquête sur les représentations a été faite sous la forme d'un bref questionnaire à questions fermées proposant à l'enfant une série de situations et lui demandant s'il pense être capable d'utiliser le français pour :

- se présenter à quelqu'un et lui demander son nom ;
- parler de son état de santé et préciser où il a mal ;
- donner son adresse.

Mais le deuxième volet posait plus de problèmes. Il aurait été difficile, pour ne pas dire impossible, de suivre les enfants interrogés pour évaluer la réalité de leurs performances linguistiques dans les situations précitées.

Le biais qui a été trouvé pour les besoins de l'enquête a consisté à proposer aux enfants de jouer les rôles correspondant aux cas où ils avaient déclaré être capables de se servir du français. Des jeux de rôles ont donc été établis, correspondant aux situations de communications exposées plus haut. Or, dans un premier temps, les chercheurs tchadiens avaient pensé donner la réplique à l'enfant après lui avoir expliqué, au besoin en langue maternelle, les rôles à tenir. Lors de la phase de pré-enquête, le dispositif qui vient d'être décrit a été testé à l'école de Moursal, une école de quartier de la ville de N'Djamena. Il apparut assez vite que la partie sur les représentations donnait des résultats satisfaisants, pour peu que l'on ait recours de temps en temps aux langues maternelles. En revanche, les élèves, contactés de manière aléatoire dans la cour de l'école, se révélèrent incapables de prononcer la moindre parole dans des situations où ils s'étaient considérés comme capables d'utiliser le français. Fallait-il en conclure hâtivement que leurs représentations étaient en complet décalage par rapport à leurs pratiques et qu'ils avaient tendance à surstimer leurs performances en français. Avant d'en arriver à de telles conclusions, il fut décidé de faire jouer les élèves deux par deux, entre eux donc. Les résultats changèrent du tout au tout et à la place d'élèves incapables d'articuler un son en français apparurent des enfants capables d'échanger des paroles en français et de communiquer avec une relative efficacité dans cette langue, pour les situations qui avaient été au préalable définies.

Dans la situation d'enquête décrite, la première hypothèse de travail, celle de la participation d'un enquêteur au jeu de rôles, souffrait d'un défaut majeur : non que les enfants fussent incapables de se décentrer pour jouer un rôle dans une situation imaginaire ou bien qu'ils fussent incapables de parler en français, mais la présence d'un adulte les bloquait. En effet, dans la culture sara dont sont originaires ces jeunes gens la parole est interdite aux enfants en présence de l'adulte et à plus forte raison à un adulte. Il suffit d'ajouter à cet interdit d'ordre culturel le sentiment d'infériorité mêlé de

crainte que peut ressentir un petit enfant tchadien de sept ou huit ans de milieu très populaire devant un adulte inconnu, bien habillé, parlant bien français et muni d'un magnétophone pour expliquer facilement les raisons du mutisme.

L'enquête fut donc réalisée après que cet aménagement de l'outil de recueil du corpus, le jeu de rôles, eut été opéré.

La situation de simulation, dite "jeu de rôle" peut aussi être proposée en vue d'une production non plus seulement orale mais écrite. Un projet de recherche original, proposé par l'équipe de Robert Bouchard (Lyon 2) pour l'appel à collaboration du réseau "Sociolinguistique et dynamique des langues", se fixait pour objectif une meilleure connaissance des rôles respectifs du français et des langues locales utilisées dans les groupes socioculturels dont étaient issus des étudiants tunisiens ou égyptiens, futurs enseignants de langue. Désirant rendre compte des compétences communicatives, orales et écrites en français et en arabe, cette équipe se devait aussi de forger des outils d'évaluation simples mais fiables.

Ayant regroupé les sujets représentatifs par couples pouvant être considérés comme homogènes en fonction de critères sociolinguistiques, les chercheurs les placent dans une situation d'interaction verbale finalisée les amenant à utiliser simultanément la langue orale et la langue écrite dans chacune des deux langues.

On demande donc à deux étudiants de produire en temps limité un discours écrit, collectif, appartenant à un genre socialement caractérisé, comme la lettre de demande de bourse. La partie qui tient au jeu de rôle, mise en situation de communication simulée, permet de recueillir un corpus écrit dans le même temps que les interactions verbales, produites au cours de ce jeu de rôles fournissent un très riche corpus oral, recueilli, lui, dans une situation de communication authentique : la négociation finalisée par un objet, l'écriture de la lettre.

Le jeu de rôle peut donc être utilisé au premier degré, comme dans l'expérience tchadienne ; il peut aussi être le support d'autres interactions, l'occasion d'assister à des performances linguistiques plus authentiques lors de la phase de préparation et de négociation qui le précède toujours.

### **Les limites du jeu de rôle comme instrument d'enquête**

Nous avons déjà eu l'occasion de voir que la mise en œuvre du jeu de rôle comme instrument de recueil de données n'était pas chose simple et qu'il fallait s'entourer de beaucoup de précautions pour parvenir à obtenir des résultats exploitables.

Mais les limites de ce mode d'enquête ne tiennent pas qu'à des problèmes pratiques. Elles se situent également sur un plan plus théorique et tiennent à la nature de l'objet linguistique que l'on peut recueillir de cette manière.

Si l'on reprend l'exemple des enfants tchadiens, on voit que les enfants répondent en termes de compétences linguistiques et disent dans un premier temps s'ils se pensent à même d'user du français dans telle ou telle situation. Le jeu de rôles sert à vérifier s'ils possèdent bien le matériau linguistique nécessaire, correspondant aux actes de langage requis. Mais rien ne dit que, placés effectivement dans la situation simulée, ils emploieraient bien le français et ne lui préféreraient pas une autre langue. En d'autres termes, le jeu de rôles ne permet pas de connaître réellement les usages sociaux d'une langue. Il se révèle donc être plutôt un instrument d'enquête de type linguistique que sociolinguistique. Pour être plus précis, il permet d'évaluer un *comportement linguistique* du sujet *dans une situation sociale simulée*, mais pas réellement un comportement de type sociolinguistique. En effet, rien ne dit que le sujet qui a la capacité linguistique d'user d'une langue dans une situation donnée le fait effectivement. Le choix du code dépend, on le sait bien, beaucoup plus de la

personnalité de ceux à qui l'on s'adresse, du lieu de l'échange, de ce dont on parle, etc. que des compétences linguistiques.

D'un point de vue épistémologique, le jeu de rôles ne relève ni des méthodes d'observation directe (à micro-caché par exemple), ni de celles dites indirectes (interviews, questionnaires), ni de l'observation participante. Sa mise en œuvre s'apparente plutôt à l'emploi de dispositifs expérimentaux tels que ceux construits dans les recherches cognitives ou psycholinguistiques, du type résolution de problèmes.

Le jeu de rôle se révèle être un instrument d'appoint possible à des études de type linguistique ou sociolinguistique, permettant, grâce au cadre de simulation qu'il offre, d'assister à des performances linguistiques parfois impossibles à observer in situ. Il est donc un biais original, un moyen certes imparfait mais parfois utile d'accéder à l'univers des pratiques langagières des sujets quand celles-ci restent hors d'atteinte pour des raisons matérielles ou déontologiques aisément imaginables.

On le voit à la lumière de ces analyses, le chercheur en sociolinguistique et plus généralement en sciences humaines tient beaucoup du bricoleur et se sert souvent les qualités secondes des outils qu'il utilise.