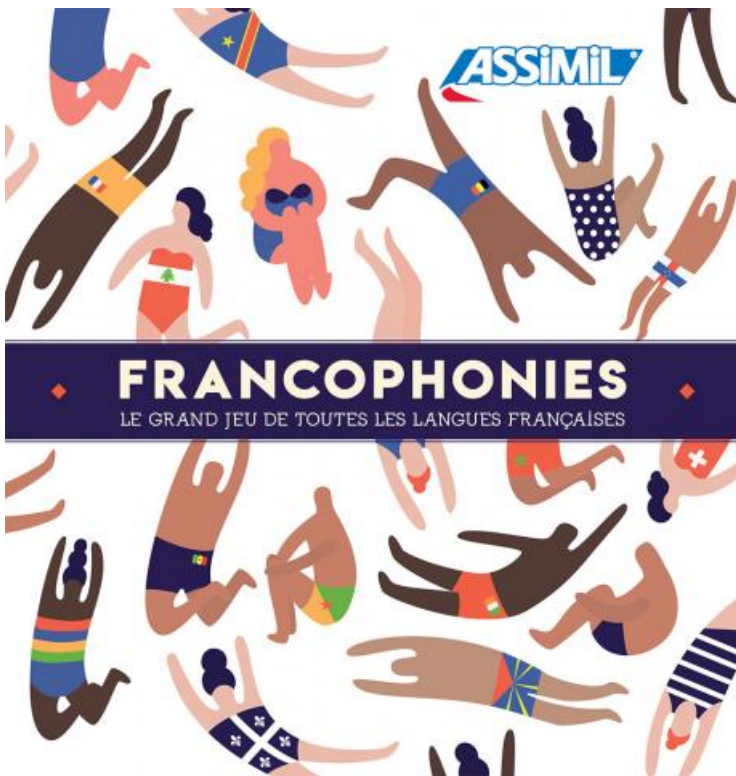


Francophonies, un jeu de société sorti du labo

Il n'existe pas une seule et bonne manière de s'exprimer en français. Stéphanie Clerc Conan, Gudrun Ledegen et Philippe Blanchet préfèrent parler des langues françaises au pluriel. Ces trois enseignant-e-s-chercheur-e-s de l'université Rennes 2 qui conduisent leurs travaux en sciences du langage au laboratoire PREFICS ont imaginé avec Assimil, maison d'édition spécialisée dans des méthodes d'apprentissage des langues, un jeu de société éducatif sur la diversité du français et de la francophonie dans le monde : "Francophonies, le grand jeu de toutes les langues françaises". "Ce projet était dans ma tête depuis quelques années, raconte Nicolas Ragonneau, directeur du développement éditorial et du marketing chez Assimil. J'avais l'idée d'un jeu sur la francophonie qui ne soit pas institutionnel, mais davantage sociologique, et qui fasse connaître les particularismes du français." Il contacte Philippe Blanchet avec lequel il a déjà travaillé sur une méthode d'apprentissage du provençal pour lui proposer de réfléchir au jeu ensemble. "Cela fait partie de notre philosophie de saisir les moyens de valoriser la recherche que ce soit sous la forme de conférences, d'interventions dans les établissements scolaires et les festivals, dans les médias, ou d'expositions. Ce jeu de société était une nouvelle entrée, une nouvelle possibilité de partager les résultats de nos travaux avec le grand public", explique l'enseignant-chercheur.



"Ce qui nous a particulièrement intéressés dans la conception du jeu, c'était de faire de la place aux langues pratiquées dans les pays francophones autres que la France. Nous voulions mettre le pluriel là où les institutions françaises utilisent le singulier et faire bouger les représentations du français", indique Stéphanie Clerc Conan. "À travers ce jeu, nous montrons les différents types de francophonies : celle née de la colonisation et de ses suites, celle qui est le fruit des flux migratoires, celle développée par l'enseignement, ou encore les francophonies héritées d'histoires particulières, renchérit Philippe Blanchet. Nous rappelons que la France est devenue francophone à peu près en même temps que ses colonies. Auparavant les langues régionales étaient majoritaires, la France a elle-même connu une colonisation linguistique intérieure."

Le jeu de société, qui a obtenu le soutien de l'Organisation internationale de la francophonie (OIF), se décline en 672 questions réparties en cinq thèmes : Mots et expressions / Histoire et politique / Voyager / Sans blague ? / Lire et chanter. "Il fallait des règles simples pour que le jeu soit cosmopolite", note Nicolas Ragonneau. Les joueurs peuvent choisir entre deux niveaux de difficulté, avec possibilité de passer du niveau facile au niveau difficile. "Certaines questions portent sur la grammaire. Très souvent, les variations syntaxiques sont perçues comme des erreurs, or il est important de faire circuler l'information qui n'y a pas une bonne façon de parler français, souligne Gudrun Ledegen. Le Québec peut avoir de bonnes raisons de ne pas utiliser de mots anglais et La Réunion de faire siens les mots et expressions d'autres langues avec lesquelles elle est en contact. Cette diversité est une richesse, il faut la valoriser et ne pas empêcher la vie spontanée de la langue."