

---

## ÉVALUATION DE L'ORAL CHEZ LES DÉBUTANTS EN FRANÇAIS LANGUE ÉTRANGÈRE : ÉTUDE DU JEU DE RÔLE

Yiru XU

[yiru.xu@univ-lyon2.fr](mailto:yiru.xu@univ-lyon2.fr)

Laboratoire ICAR

École Normale Supérieure de Lyon - Site Descartes

15, Parvis René Descartes

BP 7000, 69342 Lyon cedex 07

France

Abstract : This research focuses on the complexity of the evaluation of the oral performance in the context of learning French as a foreign language. From the perspective of Goffman's "frame analysis", I'll try to identify the specifics of each situation and the ways in which candidates build their utterances while respecting the "scenario" and the juxtaposition of the focus of communication and metalinguistics.

---

### Introduction

Au début des années 1970, l'approche communicative fait son apparition en didactique des langues, puis est appliquée en évaluation des langues. Dès lors, elle marque une évolution par rapport au structuralisme, qui insiste sur la séparation des éléments linguistiques dans l'évaluation afin d'essayer de garantir l'objectivité, la fiabilité et la validité. Selon Bolton (1987), cette approche demande une situation « authentique » pour l'évaluation des langues étrangères. Cette dernière doit montrer comment le candidat se sert des compétences pour réaliser des activités communicatives dans des contextes qui s'approchent le plus possible de situations réelles (Morrow, 1979). Au lieu de mesurer simplement la compétence langagière, l'évaluation doit également prendre en compte les facteurs qui influencent le comportement langagier.

« ...la réussite d'un acte de parole ne dépend pas seulement de la formulation grammaticalement correcte de l'intention énonciative, mais... elle est aussi fonction des rapports sociaux entre partenaires et de leur aptitude à respecter les normes conventionnelles et/ou institutionnelles et à apprécier convenablement les présupposés et les espérances du partenaire » (Bolton, 1987 : 35).

Ce point de vue correspond au modèle SPEAKING de Hymes (1984), décomposé ainsi : **S-Setting and Scene, P-Participants, E-Ends, A-Acts, K-Key, I-Instrumentalities, N-Norms** et **G-Genre**. Ce modèle montre la complexité d'un acte de parole dans la situation de communication : les fonctions du langage ne sont ni fixes ni universelles, elles changent selon la situation, il faut donc les évaluer en fonction du contexte dans lequel elles se réalisent.

Dans cette perspective de contextualisation, pour pouvoir évaluer l'apprenant, il faut qu'il soit placé dans la situation de communication la plus authentique possible. Cependant, parce qu'il est impossible en pratique, de suivre l'apprenant dans la vie quotidienne dans l'objectif de lui attribuer une note, une simulation de la vie réelle est largement adoptée en évaluation : le jeu de rôle. Nous partirons d'une définition du jeu de rôle et de son emploi en didactique du FLE, puis nous adopterons la perspective du « cadre » de Goffman (1991), nous allons ensuite identifier les différents cadres existant dans ces situations. A la fin à l'aide d'une

analyse multimodale avec trois situations de jeu de rôle, nous traiterons en détail les spécificités de chaque situation et les relations entre les cadres.

## 1. Le jeu de rôle en évaluation

### 1.1. Le jeu de rôle

Dans les années 20, le jeu de rôle a été utilisé dans les domaines de la psychosociologie et de la psychiatrie (Leblanc, 2002). Il s'agit d'une technique de simulation, dans laquelle les participants s'expriment et se révèlent, en jouant dans des situations simulées éventuellement conflictuelles pour eux-mêmes et pour autrui (Debyser, 1996).

Dans le domaine didactique, l'utilisation de la psychodramaturgie se fonde souvent sur l'empathie, l'émotionnel et le vécu relationnel. Dans les années 60, la méthode structuroglobale audio-visuelle (SGAV) propose le jeu de rôle comme un simple exercice de répétition des acquis. Au cours des années 70, le jeu de rôle a tendance à se rapprocher de la réalité en laissant les joueurs constituer le scénario et s'approprier le rôle. Dans le cadre de l'approche communicative, le jeu de rôle s'apparente à une simulation de la vie réelle qui se déroule en classe.

Dans *Jeu, langue et créativité* (Caré & Debyser, 1978), est présenté pour la première fois le jeu de rôle dans le contexte de la classe de français. Robert dans le *Dictionnaire pratique de didactique du FLE* (2008) définit le jeu de rôle en s'inspirant de la définition de Cuq dans le *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde* (2003) :

« Le jeu de rôle est un exercice de simulation orale qui consiste à reproduire une situation concrète de la vie quotidienne. C'est un événement de communication interactif à deux ou plusieurs participants où chacun joue un rôle pour développer sa compétence de communication sous trois aspects : la composante linguistique, la composante sociolinguistique et la composante pragmatique. Le jeu de rôle a aussi comme avantage de développer l'aptitude à réagir à l'imprévu, ainsi qu'à encourager l'expression spontanée. » (Robert, 2008 : 110).

En situation d'évaluation, au lieu de développer les compétences de communication, on met l'accent sur comment évaluer ces compétences.

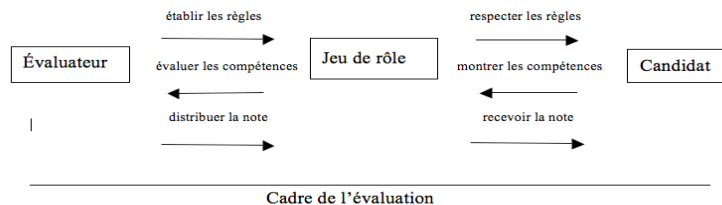
### 1.2. Les cadres du jeu de rôle

Selon Goffman, toutes les activités sociales se déroulent dans un ou des « cadres », « toute définition de situation est construite selon des principes d'organisation qui structurent les événements... et notre propre engagement subjectif » (Goffman, 1991 :19). Le cadre désigne ces éléments de base. Dans la vie quotidienne, nous mobilisons des cadres, consciemment ou inconsciemment, pour faire face aux situations habituelles, ordinaires, mais aussi imprévues. Les cadres primaires, « qui nous permettent de localiser, de percevoir, d'identifier et de classer un nombre apparemment infini d'occurrences entrant dans leur champ d'application » (ibid.), peuvent se transformer de deux manières : les modalisations et les fabrications. Les modalisations consistent à « définir ce qui pour nous est en train de se passer ». Les situations qui font appel à la modalisation sont nombreuses : le faire-semblant, la rencontre sportive, la cérémonie, la répétition technique et le détournement. Les fabrications se réfèrent « à une réalité préalable, à un modèle déjà doté d'un sens en termes de cadres primaires ». Contrairement aux modalisations qui « conduisent tous ceux qui y participent à partager le même point de vue sur ce qui se passe, les fabrications sont fondées sur les différences de points de vue ». Il s'agit principalement des tromperies. Selon Goffman, ces cadres sont « vulnérables » pour différentes raisons, d'un côté les interprétations des participants sont subjectives, ce qui pourrait provoquer des erreurs de

cadrage, d'un autre côté les cadres peuvent se transformer en superposition, glissement, disparition ou parallélisme. Dans les activités quotidiennes, on n'est jamais totalement engagé dans un seul cadre (Leblanc, 2002). On peut toujours porter l'attention sur plusieurs activités par des « multicanaux » subordonnés à l'activité principale et qui nous permettent de gérer ces cadres : la superposition, la distraction, la dissimulation et la direction.

Le jeu de rôle en didactique des langues étrangères s'inscrit avant tout dans le cadre du jeu que Cicurel (2011) appelle « **cadre de la fiction** », qui constitue le cadre de base. On simule des scènes de la vie réelle avec une langue cible autre que la langue maternelle. Les participants sont tenus soit d'imaginer leur vie à l'étranger avec des actes de parole qui correspondent aux situations du pays, soit d'imiter la vie dans leur propre pays mais dans une langue différente. Quelle que soit la situation, ce mode transforme le cadre primaire en cadre *faire-semblant* ; ainsi tout ce qui se passe dans le jeu n'aura pas d'effet dans la vie réelle.

Contrairement au jeu de rôle exercé en phase d'apprentissage, l'objectif du jeu de rôle pour l'évaluation a pour fonction de mesurer les compétences du joueur. Ainsi le **cadre de l'évaluation** s'insère dans cette activité. D'après Kraft & Dausendschön-Gay (1994), il existe un « contrat » dans toute interaction sociale pour décrire les mécanismes de l'organisation. Dans la situation de l'évaluation, on constate également une forme de contrat : avant de commencer le jeu de rôle, l'évaluateur donne les consignes en précisant la forme, le thème ou les règles que le candidat doit scrupuleusement respecter sans contester. Par le biais du jeu de rôle, ce dernier va alors tenter de mobiliser toutes ses compétences afin de montrer sa maîtrise en matière d'acquisition de la langue cible. Le candidat obtiendra enfin une note attribuée par l'évaluateur.



De plus, si le jeu de rôle a lieu devant un public, il se transforme en un *spectacle* qu'on appelle « **cadre du spectacle** ». Les *acteurs* ont pour tâche de mettre en scène le scénario afin d'essayer d'attirer l'attention du *spectateur*, dont les réactions seront également prises en compte par les *acteurs*. Leblanc (2002) distingue cinq catégories de public : 1. chaque participant qui est à lui-même son propre public, 2. les autres participants au jeu, 3. les camarades présents dans la classe, 4. l'enseignant (l'évaluateur), 5. les spectateurs potentiels qui verront l'enregistrement du jeu.

En outre, si l'évaluation a lieu dans un contexte de classe (à l'école, l'université, centre de langue...), elle se situe dans un **cadre institutionnel**. Dans ce cadre primaire, le lieu du jeu se déroule principalement dans une salle de classe où les apprenants ont des horaires et des ordres de passage à respecter. Thèmes, consignes et même barème de notation peuvent être imposés. Les participants à l'évaluation ont un double statut : les apprenants sont à la fois candidats à l'évaluation, mais aussi camarades de classe et, de son côté, l'évaluateur est également leur enseignant.

En dehors de ce cadre institutionnel, il faut également tenir compte de la vie réelle des joueurs, de leur véritable identité, origine, âge, sexe, niveau de scolarité, langue maternelle... Les joueurs sont à la fois des apprenants dans la même classe et parfois aussi, des amis en dehors de la classe ; par exemple, ils peuvent faire des sorties ou passer le week-end ensemble. Ainsi, le jeu de rôle fait aussi émerger des éléments du **cadre de la vie réelle**.

Tous ces cadres se révèlent dans le jeu de rôle. Comment fonctionnent-ils et quels liens existent-ils entre eux ? À travers trois types de situations de jeux de rôle enregistrés au cours d'une évaluation sommative, nous essayerons de proposer quelques pistes pour identifier les spécificités de chaque situation et clarifier les relations existant entre les cadres.

## 2. Analyse des trois situations de jeux de rôle en évaluation de l'oral

Afin d'observer de près des situations de jeu de rôle en évaluation de l'oral, nous avons recueilli un corpus authentique dans une université en France. Les étudiants préparent le diplôme universitaire d'études françaises niveau A2. La plupart d'entre eux sont d'origine chinoise ou coréenne, leur âge se situe entre 19 et 28 ans, titulaires au minimum du diplôme du baccalauréat. Tout au long de l'année ils suivent des cours de français sur toutes les compétences : compréhension orale et écrite, expression orale et écrite. Les évaluations ont lieu à la fin de l'année universitaire et ont pour objectif d'attribuer un certificat attestant de leur niveau de français. L'évaluation de l'oral que nous allons présenter se déroule pendant les cours d'expression orale et se présente sous forme de jeu de rôle.

### 2.1. Jeu de rôle entre les candidats sans présence de la classe

Il s'agit d'un jeu de rôle entre deux candidats qui se présentent devant l'évaluateur sans la présence de tiers. Les candidats sont tirés au sort une semaine avant l'évaluation, afin de former le binôme et d'établir l'ordre de passage. Pendant l'évaluation, chaque binôme tire au sort deux sujets et en garde un seul, puis dispose de dix minutes pour le préparer. Il passe ensuite devant l'évaluateur pour un dialogue de cinq minutes. Cinq sujets au choix sont proposés. Ils concernent tous des situations de la vie quotidienne, selon les descripteurs du CECR, par exemple, des interactions de voisinage, commerciales ou amicales...

- Le cadre dominant

Dans ces trois situations, le cadre dominant est celui de la fiction. Les participants entrent dans une situation fictionnelle où chacun prend un rôle et imagine les paroles de son personnage. Donnons un exemple :

#### *Sujet 1. Dans une boutique de cadeaux*

*Vous voulez acheter un cadeau pour la fête des mères. En vous aidant de la liste suivante vous décrivez à la vendeuse les goûts de votre mère, vous vous renseignez sur les prix, vous choisissez un cadeau et vous payez.*

*CD audio « La vie en rose » : 14€, DVD « Le goût des autres » : 21€, Bouquet de fleurs (roses blanches/roses jaunes) : 12€, Boîte de chocolats : 19€, Bijou fantaisie : 45€, Vêtement (foulard en soie) : 58€, Parfum (Poison de Christian Dior) : 63€*

D'un côté, la situation est prédéfinie par le sujet : les rôles sont ceux de client et de vendeur ; le lieu d'achat, une boutique de cadeaux ; l'événement, le choix d'un cadeau pour la fête des mères ; la liste de cadeaux est aussi proposée. D'un autre côté, 10 minutes de préparation permettent aux joueurs de décider du contenu, de construire leur dialogue et même, de préparer leur discours. C'est, par conséquent, une situation « préparée » dont les joueurs, en général, connaissent l'ouverture, le développement et la fin.

- La superposition entre le cadre de la fiction et le cadre de l'évaluation

Une situation basée sur le jeu de rôle ne se réduit pas à un cadre. Les participants peuvent s'engager simultanément dans plusieurs cadres qui se superposent, comme celui de la fiction et de l'évaluation. Tout au long du jeu de rôle, les candidats se focalisent non seulement sur la construction de l'interaction, mais aussi sur la qualité du langage. Ils sont conscients que l'objectif du jeu de rôle n'est pas de donner un spectacle de théâtre, mais bien de montrer leurs compétences langagières afin d'obtenir la meilleure note possible. C'est pourquoi leur attention se concentre également sur la correction formelle.

## Extrait 1

Candidate 1 : Yy, Candidate 2 : Jj

01 Yy bon- bonjour mademoiselle  
 02 Jj ah bonjour bonjour ah: qu'est-ce que: qu'est-ce que::: qu'est-ce que  
 03 vous voulez/  
 04 Yy ah: vous savez la fête de mère pro- hein: proche euh:: je voudrais  
 05 acheter un cadeau pour mon pour mon mère  
 06 Jj ah d'accord hein:: il y a beaucoup de gens euh donner donner le hein  
 07 fleur pour le hein fête mère  
 08 Yy hein mais je pense que::: un bouquet de fleur c'est: c'est pas très:  
 09 original hein:: est-ce qu'il y a: hum qu'il y a les: hein les choix-  
 10 les choisir- les choix plus specials/  
 11 Jj ah hein:: oui:: hein:: hein:: qu'est-ce que qu'est-ce que hein votre  
 12 votre mère aime/  
 13 Yy ah mon mère hein ma mère elle hein elle aime beaucoup les produits de  
 14 morde- mordre hein par exemple les parfums: les: les bijoux etc

L'ouverture de la conversation (lignes L01-03) montre bien que les deux candidates entrent dans le cadre de la fiction, par le biais d'éléments sociolinguistiques comme la salutation, la politesse et le vouvoiement. La cliente (Yy) explique pourquoi elle est venue (L04-05) et la vendeuse fait une première proposition (L06-07), mais la cliente n'est pas très convaincue (L08-09), elle cherche une idée alternative de cadeau (L10). Finalement la vendeuse interroge la cliente sur les préférences de sa mère (L11-12) et la cliente donne aussitôt des exemples (L13-14). C'est un scénario plutôt bien construit alternant des propositions, des négociations, des questions, des réponses. Mais d'autres éléments attirent notre attention : les répétitions (L02, L04, L09, L11) et les hésitations (L02, L04, L06, L08, L11...), l'auto-correction (L09-10) du terme « choix » et une autre auto-correction du terme « ma mère » (L13) qui n'était pas corrigé dans L5. Les deux interlocutrices se concentrent non seulement sur la co-construction du « scénario », mais elles font très attention à la correction de la langue. Cette « bifocalisation » (Bange 1992) montre la superposition du cadre de la fiction et du cadre de l'évaluation, les joueuses s'engagent simultanément dans ces deux cadres pour d'un côté réaliser l'objectif de la communication et de l'autre montrer leurs compétences langagières.

- Le glissement du cadre de la fiction vers le cadre de la vie réelle

La dominance d'un cadre n'est pas figée, le glissement se produit lorsque les participants ajustent leur action dans une nouvelle situation par rapport à la situation initiale. Ce glissement se passe, consciemment ou inconsciemment, dans le jeu de rôle. Lorsque les participants s'engagent dans le cadre de fiction, ils reviennent parfois dans le cadre de la vie réelle en changeant le pronom d'adresse, en parlant des gens ou des choses existantes, ou en faisant référence à leur situation personnelle.

## Extrait 2

Candidate 1 : Yr, Candidate 2 : Yz

1 Yr ah bonjour madame je voudrais acheter un cadeau pour la fête de mère  
 2 Yz ah oui c'est bien euh: quel: quel cadeau vous dési- vous voulez  
 3 choisi/  
 4 Yr ah:: je sais pas\ n'importe quoi ah::: ah: c'est: hein il y a:: un: la  
 5 liste pour: pour ma mère\ est-ce que: hein:: est-ce que vous avez::  
 6 un CD/  
 7 Yz ah oui bien sûr hein:: quel type hein: de musique vous: vous voulez/  
 8 Yr ah::: est-ce que tu as *la vie en rose*/

Il s'agit toujours de la situation qui se déroule « dans la boutique de cadeaux ». Les deux candidates jouent le rôle de la vendeuse et de la cliente. La formule de politesse (bonjour madame L1) et le vouvoiement (L5) de Yr, montrent son engagement dans le rôle de cliente. Mais dans L8 "tu as", la candidate retourne dans la vie réelle, elle passe du vouvoiement au tutoiement devant la vendeuse, qui est également une amie de classe. Ce glissement de cadre se passe de manière imperceptible du point de vue des locutrices.

## 2.2. *Jeu de rôle entre les candidats devant la classe*

C'est une situation se caractérisant par un jeu de rôle qui fait intervenir des petits groupes de deux ou trois participants en présence des autres étudiants. L'évaluateur annonce le sujet devant la classe et les candidats forment leur groupe avec leurs voisins. Après 15 minutes de préparation, les groupes passent devant la classe l'un après l'autre pour une présentation d'environ 7 minutes. Le thème est « l'arrivée des extra-terrestres ». *Pour l'étudiant 1 : dans votre ville, vous avez vu un OVNI atterrir et des extra-terrestres en sortir pour faire quelque chose, vous êtes le témoin ; pour l'étudiant 2 : vous devez écouter le témoignage du témoin et poser des questions variées, vous êtes l'inspecteur.*

- La superposition entre le cadre de la fiction et le cadre du spectacle

Dans cette situation, il existe également une superposition des cadres. Les participants essaient de « mettre en scène » le dialogue tout en jouant leur rôle devant le public. Ils font des plaisanteries afin d'attirer l'attention et rendre le jeu de rôle plus ludique.

Extrait 3

Candidate 1 : Hc, Candidate 2 : Yr

01 ((Hc est assise devant son ordinateur et Yr s'approche))  
 02 Yr Huichun Huichun  
 03 Hc XXX ((tourne la tête vers Yr))calme ((rire))qu'est-ce qui se passe/  
 04 Yr c'est incroyable ah:: j'ai vu:: j'ai vu un ((serre les poings devant))  
 05 hein ovni arre- atte-rir et des:: ET((écrit avec la main droite)) en  
 06 sorti sur la plage c'est incroyable  
 07 Hc c'est impossible tu as un rêve((retourne la tête vers son bureau))  
 08 ((rire de la classe))  
 09 Yr ((rire))Huichun Huichun c'est vrai((rire))

Le jeu de rôle commence par une mise en scène (L01). Devant le spectateur les joueuses sont conscientes qu'elles doivent non seulement imaginer un dialogue (témoignage de l'extraterrestre), mais également attirer l'attention du spectateur ; elles parlent plus fort, se déplacent (L01), ajoutent des gestes (L03-04-05-07) et font des plaisanteries (réaction de la classe L08). C'est la seule situation parmi les trois dans laquelle les deux cadres se superposent.

- Le glissement du cadre du spectacle vers le cadre de l'évaluation

Les participants essaient de donner un « spectacle » devant le public, comme l'attestent leurs plaisanteries ou leurs gestes. Mais parallèlement, ils ne perdent pas de vue la situation d'évaluation ; les répétitions, les recherches des mots, les hétéro-corrections s'enchaînent... Tout cela fait glisser le cadre du spectacle vers celui de l'évaluation.

Extrait 4

Candidate 1 : Yy, Candidate 2 : Ar

01 ((Yy se lève et part avec une feuille, elle revient et met la feuille sur  
 02 la table))  
 03 Yy bon appétit ((rire))  
 04 ((Yy repart et revient s'asseoir))  
 05 ((rire de la classe))  
 06 Ar euh :: qu'est-c' que euh :::(.) qu'est-ce que euh ::: qui :: ((rire))  
 07 c'est c'est c'est qui/  
 08 Yy euh c'est c'est un service  
 09 Ar c'est un un ser ser euh :: serveur/ [serveur c'est quoi/  
 10 Yy [se- serveur oui

La candidate Yy joue deux rôles : (L01-03) le premier étant celui d'une serveuse dans un restaurant, la feuille faisant guise d'assiette. Puis à partir du L04, elle rejoue son rôle de terrestre qui parle avec son interlocutrice, l'extraterrestre. L05 les rires de la classe et des joueurs montrent bien leur attention vis-à-vis de ce « spectacle », néanmoins à partir du L06, le cadre du spectacle glisse vers un autre cadre. Lors des tours de parole, L06-07 on voit des longues hésitations et des répétitions pour chercher la question correcte. L08 Yy prononce le mot « service », L09 Ar le corrige en « serveur » et en L10 Yy répète ce mot tout en

confirmant cette correction. Cet échange d'hétéro-correction et de répétition se focalisant sur le lexique fait glisser le cadre du spectacle vers celui de l'évaluation.

### 2.3. *Jeu de rôle entre le candidat et l'évaluateur*

Ce dernier jeu de rôle se passe en tête à tête entre le candidat et l'évaluateur. Chaque candidat tire au sort deux sujets et en conserve un. Après 5 minutes de préparation individuelle, il dispose de 5 minutes pour jouer un dialogue avec l'examineur. Les sujets sont en rapport avec des situations de la vie quotidienne et se déroulent par exemple dans des magasins, à la pharmacie, entre amis, à l'université, etc.

Dans cette situation, le cadre dominant s'avère toujours le cadre de la fiction. Par rapport aux situations 1 et 2, celle-ci nécessite plus d'« improvisations » dans l'interaction entre l'évaluateur et le candidat. Malgré les 5 minutes de préparation, en l'absence de son interlocuteur, le candidat ne peut pas prévoir tous les « scénarios ». C'est pourquoi, on remarque plus de traces d'interactions authentiques dans cette situation, comme les chevauchements, l'incompréhension, la répétition, les régulateurs, la reformulation...

- La superposition entre le cadre de la fiction et le cadre de la vie réelle

Pour le niveau A2, selon les descripteurs établis par le CECR, on demande aux candidats de pouvoir échanger des informations sur des sujets familiers et habituels. Ainsi, les situations fictionnelles ont souvent des liens étroits avec la vie quotidienne. Lorsque le cadre de la fiction et le cadre de la vie réelle se superposent, le candidat joue à la fois le rôle fictif de son personnage et fait parallèlement appel à des éléments de sa vie réelle.

Extrait 5

Évaluatrice : E1, Candidate : Hu

E1 bonjour mademoiselle  
 Hu bonjour madame  
 E1 alors vous avez postulé pour un emploi dans notre agence/  
 Hu ah oui  
 E1 de voyage/  
 Hu oui ((rire))  
 E1 et j'aimerais savoir hein: (.) déjà qui vous êtes/ est ce que vous pouvez vous présenter:: on va dire ce que vous avez fait et ce que vous voulez faire aussi  
 Hu ah::  
 E1 d'accord/  
 Hu d'accord ah:: je m'appelle Hui chun et j'ai vingt-et-un ans hein:: je suis- maintenant je suis étudiante:: de::: je suis étudiante de Lyon 2 C-CIEF

La situation est un entretien d'embauche, l'évaluatrice joue le rôle de l'embaucheur et la candidate celui de la candidate à un poste de travail. Lorsqu'elle doit se présenter, la candidate révèle sa véritable identité puis emprunte des éléments de sa propre vie au lieu d'imaginer une situation fictive. Ces deux cadres fonctionnent en même temps dans cette situation.

- Le glissement du cadre de la fiction vers le cadre institutionnel

L'engagement dans le cadre de la fiction ne peut pas complètement faire oublier aux participants leur statut institutionnel, en particulier celui de la relation enseignant-étudiant. Dans la situation 3, devant l'enseignant, le candidat ne peut pas tenir le même discours que s'il se trouvait en présence d'un véritable ami, et inversement.

Extrait 6

Évaluatrice : E1, Candidate : Mx

1 Mx et et hein:: qu'est-ce que tu penses que:: de hein: ((regarde le  
 2 papier de sujet sur la table)) faire une excursion::/  
 3 E1 une excursion/ pourquoi pas ouais où est-ce que tu aimerais aller/  
 4 Mx je veux hein:: je veux aller: je veux aller à Cannes, mais c'est un  
 5 peu loin  
 6 E1 c'est un peu loin c'est vrai parce que c'est deux jours seulement ah

7 après il y a examen lundi  
 8 Mx ah ah oui oui oui donc::: hein:::

Les deux locutrices discutent d'un projet d'excursion pour le week-end. Lors de cet échange, elles se tutoient (L1 et L3), ce qui démontre qu'il s'agit d'une relation de type « amical ». Elles s'engagent dans leur rôle de fiction. Mais dans L7, l'évaluatrice sort de ce cadre en rappelant à la candidate l'« examen du lundi ». Ce rappel ramène la candidate de son rôle fictionnel vers le monde réel : elle retrouve son statut d'étudiante qui a un examen à passer. Ce glissement du cadre suscite des répétitions et des hésitations de la part de la candidate (L8).

## Conclusion

Le jeu de rôle est une des méthodes les plus utilisées pour évaluer l'oral et plus spécifiquement l'activité langagière d'interaction en FLE chez les débutants. Il répond au besoin de mettre les apprenants dans des situations de communication afin de les évaluer. Il reproduit des contextes concrets de la vie quotidienne dans lesquels, en jouant, les participants s'engagent dans plusieurs cadres différents : le cadre de la fiction, le cadre de l'évaluation, le cadre du spectacle, le cadre institutionnel et le cadre de la vie réelle. Les relations entre ces cadres sont complexes et varient selon les différentes situations de jeu de rôle, avec ou sans la présence des autres candidats, entre des candidats ou avec l'évaluateur. Le cadre de la fiction qui domine dans le jeu de rôle n'est pourtant pas le seul qui le fait fonctionner. Selon les situations, plusieurs cadres peuvent se superposer et on constate que les participants s'y engagent simultanément. Néanmoins, les cadres ne sont pas figés, ils peuvent glisser également de l'un vers l'autre. Cela nous permet d'attirer l'attention sur la signification d'une « situation complexe » en jeu de rôle. D'un côté, les candidats doivent imaginer les actes d'un rôle dans une situation concrète, ils sont invités à entrer dans la peau de leur personnage. D'un autre côté, puisque le jeu se passe en classe, les apprenants sont aussi obligés de respecter les contraintes du cadre de l'évaluation dans le but d'obtenir une bonne note. En conséquence, cette situation constitue un défi pour l'évaluateur sur ce que l'on peut réellement évaluer dans le contexte de l'évaluation de l'oral et les moyens à mettre en œuvre pour mesurer la performance de l'engagement dans les différents cadres.

## Bibliographie

- BANGE, Pierre (1992). *Analyse conversationnelle et théorie de l'action*. Paris : Hatier.
- BOLTON, Sibylle (1987). *Évaluation de la compétence communicative en langue étrangère*. Paris : Hatier.
- CARÉ, Jean-Marc & DEBYSER, Francis (1978). *Jeu, langage et créativité, les jeux dans la classe de français*. Paris : Hachette.
- CICUREL, Francine (2011). *Les interactions dans l'enseignement des langues : agir professoral et pratiques de classe*. Paris : Didier.
- CONSEIL DE L'EUROPE (2005). *Cadre européen commun de référence pour les langues*. Paris : Didier.
- CUQ, Jean-Pierre (2003). *Dictionnaire de didactique du français langue étrangère et seconde*. Paris : CLE international.
- DEBYSER, Francis (1996). *Les jeux de rôles*, <http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/>, (nd). Consulté en mai 2014
- GOFFMAN, Erving (1991). *Les cadres de l'expérience*. Paris : les Éditions de Minuit.
- HYMES, Dell (1984). *Vers la compétence de communication*. Paris : Hatier-CRÉDIF.
- KRAFT, Ulrich & DAUSENDSCHÖN-GAY, Ulrich (1994). Analyse conversationnelle et recherche sur l'acquisition, *Bulletin VALS-ASLA*, 59 : 127-158.
- LEBLANC, Marie-Cécile (2002). *Jeu de rôle et engagement : évaluation de l'interaction dans les jeux de rôles de français langue étrangère*. Paris : L'Harmattan.



MORROW, Keith (1979). Communicative language testing: revolution or evolution ? in *The communicative approach to language teaching*, Brumfit Christopher & Johnson Keith (Eds.), Oxford : Oxford University Press, 143-157.

ROBERT, Jean-Pierre (2008). *Dictionnaire pratique de didactique du FLE*. Paris : Ophrys.

### Conventions de transcription

Ab	participant	ː, ːː, ːːː	allongement
(.)	pause	((action))	action
/	montée intonative	\	chute intonative
-	amorçe de mot	XXX	inaudible
[	chevauchement		