

“图片定位游戏” 在汉语选修课中的应用及其对应用外语专业汉语教学的启发与思考

Xia Li

To cite this version:

Xia Li. “图片定位游戏” 在汉语选修课中的应用及其对应用外语专业汉语教学的启发与思考. Revue Internationale des Langues Etrangères Appliquées , 2024, Les serious games et le développement des compétences linguistiques, interculturelles et managériales : enjeux, cas d’application et perspectives, 3. ⟨hal-04895812⟩

HAL Id: hal-04895812

https://hal.science/hal-04895812v1

Submitted on 18 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY 4.0 - Attribution - International License

“图片定位游戏”在汉语选修课中的应用及其对应用外语专业汉语教学的启发与思考

Xia LI (李侠)
Doctorante en Didactique du Chinois Langue Étrangère
Affiliation : Université Grenoble Alpes, France.
Courriel : xia.li@univ-grenoble-alpes.fr
Toile : https://lidilem.univ-grenoble-alpes.fr/xia-li
Adresse : laboratoire LIDILEM, Université Grenoble Alpes, Bâtiment Stendhal, CS40700, 38058 Grenoble cedex 9, France

摘要

近年来, s*erious game* 作为不以娱乐为首要目的的游戏在各个领域都得到了广泛的应用(Abt, 1970; Djaouti et *al*., 2011)。在以语言教学作为首要目的的游戏中，学生不仅能通过游戏中的趣味性激发学生学习的内在动力，而且还可以促进交际能力的发展(Hymes 1972; Canale et Swain 1980; Pekarek 2006)，比如在互动交流中, Bange (1992)指出积极交际策略的运用可以对交际能力的发展起到积极的影响。

“图片定位游戏”是笔者作为研究生, 2022 年在格勒诺布尔企业管理学院 Grenoble IAE 上过的一堂《商务拓展课》*(Business Development)*上亲自实践过的一款游戏。随后，受其启发并将其进一步融合在汉语教学中，形成了以汉语教学为目的的教学游戏，并在 2023 年 4 月将其运用到索邦大学的汉语选修课中。这堂选修课共有十二名来自不同专业不同年级的学生分成四组参与了游戏。基于对语料的分析，笔者试着从语言教学角度下探讨以下问题：学生如何在游戏中通过使用目的语的交际策略来促进其交际能力的发展？在这个过程中，他们在什么情况下使用了消极策略？如何避免这些情况？此外，这款游戏从设计到应用会对应用外语专业的汉语教学和学习带来哪些启发和思考？

关键词： 汉语语言教学与学习游戏；互动交流；交际能力；交际策略

L'application du « Jeu de Repérage d'Images » dans un cours d'option chinois et ses implications ainsi que ses réflexions sur l'enseignement/apprentissage du chinois en LEA

Résumé

Ces dernières années, l'application des jeux sérieux s'est étendue à divers domaines, y compris l'enseignement et l'apprentissage des langues étrangères. Contrairement aux jeux traditionnels, l'objectif principal des jeux sérieux ne se concentre pas uniquement sur le divertissement (Abt, 1970; Djaouti et al., 2011). Leur caractère ludique permet non seulement de stimuler la motivation intrinsèque des apprenants, mais aussi de favoriser le développement de leur compétence communicative (Hymes 1972; Canale et Swain 1980; Pekarek 2006). Selon Bange (1992), l'utilisation de stratégies de communication positives lors d'interactions orales est bénéfique pour développer cette compétence.

En 2022, en tant qu'étudiante en Management et Administration des Entreprises à Grenoble IAE, j'ai découvert un jeu similaire lors d'un cours de Développement Commercial. Par la suite, inspirée par ce jeu, je l'ai adapté et intégré dans l'enseignement et l'apprentissage du chinois, ce qui a donné naissance à ce jeu éducatif. En avril 2023, il a été mis en œuvre dans un cours d'option chinois à Sorbonne Université, auquel ont participé 12 étudiants provenant de différentes filières d'études, répartis en 4 groupes. À partir de l'analyse du corpus, les questions de recherche se posent comme suit : dans quelles conditions les apprenants développent-ils leur compétence de communication à travers l'utilisation de stratégies communicatives ? Dans quelles situations ont-ils utilisé des stratégies négatives au cours de ce processus, et comment peut-on éviter ces situations ? De plus, quelles implications et réflexions pouvons-nous en tirer à travers la conception et l'application de ce jeu pour l'enseignement et l'apprentissage du chinois en LEA ?

Mots-clés : *jeu sérieux dans l'enseignement/apprentissage du chinois langue étrangère ; interaction orale ; compétence communicative ; stratégies communicatives*

The application of the "Image Spotting Game" in Chinese elective courses and its implications and reflections on the study of Chinese language in Applied Foreign Languages programs

Abstract

In recent years, the application of serious games has extended to various fields, including foreign language teaching and learning. Unlike traditional games, the primary objective of serious games is not solely focused on entertainment (Abt, 1970; Djaouti et al., 2011). Besides stimulating learners' intrinsic motivation through the inherent amusement of the game, it also fosters the development of their communicative competence (Hymes 1972; Canale et Swain 1980; Pekarek 2006). According to Bange (1992), employing positive communication strategies during oral interaction is beneficial in developing this competence.

The "Image Spotting Game" was a game I personally practiced during a Business Development course as a student in Business Management and Administration at Grenoble IAE. Subsequently, inspired by it, I further adapted and integrated it into Chinese language teaching and learning, creating a serious game with the purpose of teaching Chinese. In April 2023, this game was implemented in a Chinese elective course at Sorbonne University. The elective course consisted of twelve students from different majors and academic levels, divided into four groups participating in the game. Based on the analysis of the linguistic data, I aimed to explore the following questions from a language teaching perspective: How do students, through the use of target language communicative strategies, enhance their communicative abilities during the game? In what situations did they employ negative strategies during this process, and how can these situations be avoided? Furthermore, what inspirations and reflections does the design and application of this game bring to the teaching and learning of Chinese as a foreign language?

Keywords*: serious game in Chinese language teaching and learning; oral interaction; communicative competence; communicative strategies*

近年来，随着视频游戏的兴起，*serious game* 在各个领域开始展现出其应用前景。在语言教学领域，越来越多的学者开始对游戏在课堂中的应用产生兴趣，如 Abry et Silva (2008)。笔者对 *serious game* 的关注源于两个方面：一方面希望为传统的语言教学课堂注入活力，活跃课堂气氛，但是又不失语言教学的目的性；另一方面，希望为学生提供能够运用目的语进行互动交流的机会，通过“做”中“学”，逐渐培养学生的交际能力。*serious game* 因兼具趣味性和教育性，从而能在课堂教学中起到很积极的影响。这也是笔者在受到一款游戏的启发后，设计并将其应用到实际的语言教学课堂中，以观察其教学效果的原因所在。

本文基于对语料的分析，试着从语言教学角度探讨以下问题：学生如何在游戏中通过使用目的语的交际策略来促进其交际能力的发展？在这个过程中，他们在什么情况下使用了消极策略？如何避免这些情况？此外，这款游戏从设计到应用会对应用外语专业的汉语教学和学习带来哪些启发和思考？

1. 理论框架

首先，我们需要知道什么是 *serious game*，以及它对于语言教学的意义。其次，我们尝试把它和语言教学领域的“任务型教学法”相结合，并且给出“因地制宜”的术语翻译，阐明为何采用了其广泛的定义。除此之外，我们还会探讨语言教学中涉及到的不同知识的学习，以及交际策略的运用对交际能力和语言习得之间的意义。

1.1 *Serious game* 定义二三说

在讲 *serious game* 在语言教学领域中具体的应用情况之前，首先我们需要搞清楚它的定义和来历，以及它和普通的教学游戏或者任务型教学活动有哪些不同。英语中 *serious* 被译为“严肃的”，或者“认真的”，所以 *serious game* 在中文界就被广泛译为“严肃游戏”。然而，笔者认为这个术语翻译并不太准确，而且只取了其字面的意思，所以我们需要结合具体的应用环境和游戏目的才能给出更准确的术语翻译。

在这之前，我们先来说说英语界给它的定义。第一次应用这个术语的是一位在冷战期间在美国研究室工作的名叫 Clark C. Abt 的学者，他主要给美军设计一些基于解决冷战中的军事冲突问题从而达到训练以及教育目的的游戏，因此，学者给出以下定义:

Games may be played seriously or casually. We are concerned with serious games in the sense that these games have an explicit and carefully thought-out educational purpose and are not intended to be played primarily for amusement. This does not mean that serious games are not, or should not be, entertaining (Abt, 1970, p. 9).

并且指出，*serious game* 应该拥有除追求乐趣之外的显性的教育意义，但这并不代表它不应该具备娱乐性。因此，广义的 *serious game* 被认为是不把娱乐作为首要目的，而以教育（*educate*）、训练（*train*）及传递信息（*inform*）为目的的游戏 Michael et Chen (2005)。这也是它和其它普通娱乐性游戏的本质区别。

Djaouti et *al*. (2011)尝试追根溯源，并且具体分析了 *serious game* 如今在全球各行各业中的应用情况，尤其在以下六大领域：教育、军事防御、医疗护理、艺术、宗教和广告。在中文界，*serious game* 这个概念的提出及在各行各业的应用兴起于 2009 年前后。2009 年 12 月 17 日和 18 日，由北京海淀区宣传部主办的第一届严肃游戏创新峰会在北京举行，会上除了有美国电子游戏领域的专家 Noah Falstein 出席之外，还有中国各行各业的专业人士出席，共同探讨了“严肃游戏”在各领域的应用前景。这一会议也被视为是“严肃游戏”这个术语首次在中国被正式提出并被广泛讨论的标志性会议。

随着网络科技的发展，*serious game* 渐渐地变得“数字化”，将其带入“狭义”层面。Zyda (2005)指出 *serious game* 和普通的游戏（*game*）以及视频游戏（*video game*）的不同之处，一方面在于，参与者像玩视频游戏一样仅限于心理层面的活动，而非像普通的游戏既可以有身体层面的参与也可以有心理层面的参与；另一方面在于我们前面已经指出的具体的应用目的，而非仅供娱乐：

A mental contest, played with a computer in accordance with specific rules, that uses entertainment, to further government or corporate training, education, health, public policy, and strategic communication objectives (Zyda, 2005, p. 26).

Djaouti et *al*. (2011)认为如今这种狭义的定义更被广泛接受。回到我们具体的语言教学中，尤其是基于学校背景下的语言教学，由于各方面的原因，很多情况下并不具备广泛开发和应用数字化的 *serious game* 所需的环境和条件。然而，尽管存在这些限制，笔者也希望能在高校具体的语言教学课堂中尝试着应用 *serious game* 所赋予的积极的教育意义。因此，本文所采用的 *serious game* 属于广义范畴。

在语言教学领域， *serious game* 很容易会让我们和任务型教学法（*Task-based language learning and teaching*）相联系，因为两者都重点强调通过“做”而“学”。Nunan (1989)提出，“交际性任务”是指在课堂上应用的教学活动，通过学生理解和运用目的语，使他们能够有意义地输出并进行互动。这个任务的基本要素主要包括：目标、材料、活动、教师角色、学生角色以及教学设置。我们可以看出，在 *serious game* 的具体实践过程中，这些要素都包括其中。比如在本文研究中所使用的“图片定位游戏”（请看附件），实际上是源自 Prabhu (1987)提出的任务活动之一，即“信息差活动”（*information gap activity*）。在英语教学中，该活动要求一位学生拿着一幅图片并描述其内容，而另一位学生则根据同伴的描述来画出图片上的内容。通过对比，我们可以看出，在 *serious game* 中参与角色的任务分配更细致化，对时间和空间层面的要求更高，比如参与者需要通过完成任务的时间长短来决定胜负。在游戏过程中，他们所处的实际位置以及工具的摆放位置等因素都会对游戏的过程和结果产生影响。因此，笔者认为 *serious game* 也可以被认为是交际性任务的一种，只不过这种任务被置于“游戏”的框架下，也就是说更富有趣味性。综上所述，笔者认为语言教学层面下的 *serious game* 可以被译为“寓教于乐游戏”或者“寓学于乐游戏”，“乐”体现了游戏的趣味性，动词“寓”表达寄托之义，而“教”或者“学”则突显了它的教育目的。

1.2 交际能力和交际策略

从认知的角度来理解语言习得，基于 Cohen & Squire (1980)和 Anderson (1983)提出的记忆理论和认知理论，我们通常会学习两种知识：一种是陈述性知识（*declarative knowledge*），学习者需要知道“做什么”（*knowing that*）；另一种是程序性知识（*procedural knowledge*），学习者需要学会“怎么做”（*knowing how*）。因此，Hilton (2005)总结出认知能力的习得是由陈述性知识传化为程序性知识的过程：

L’acquisition d’une compétence cognitive complexe est conçue comme un processus, dans lequel des connaissances déclaratives sont « procéduralisées » ou automatisées sous forme de procédures (Hilton, 2005, p. 15).

学语言最终的目的是为了能够在真实的交际环境中运用它解决实际的交际问题。关于交际和语言习得之间的关系，Bange (1992)认为学习语言势必是要通过交际的方式而实现的。而交际能力的习得是一种程序性知识的习得过程。正如作者所说：

L'appropriation des langues se fait par le moyen de la communication. C'est en communiquant qu'on apprend à utiliser peu à peu une langue, c'est-à-dire un système linguistique et un ensemble de conventions pragmatiques ancrés dans un système socio-culturel de représentations et de savoirs sur le monde (Bange, 1992, l. 3).

Hymes (1972) 将语言能力的学习范畴从单纯学习语言本身的知识扩展到能够在特定的社会环境中运用语言。因此，Canale & Swain (1980)认为交际能力主要由四部分组成：语言能力部分（主要是语言的本体知识）、社会语言能力部分（也就是说，怎么在具体的语境下如何得体地运用语言）、话语能力部分（比如如何组织话语结构和选择合适的关联词语等）和运用策略能力部分。Pekarek (2006)进一步将交际能力从个人层面扩展到社会层面，作者认为交际能力的习得是动态的，参与者共同建构话语的过程是至关重要的：

L'observable n'est alors plus la production de l'apprenant prise isolément, mais relève de sa participation à l'organisation d'activités, à leurs enchaînements séquentiels, à leur coordination, et à la configuration même des contextes d'action (Pekarek, 2006, p. 41).

因此，在语言教学中，根据 Bange (1992)的观点，思考交际能力和语言习得之间的关系时就不应该只着重于结果，而是应该关注那些在交际过程中有可能激发习得的时刻。基于 Tarone (1980) 和 Færch & Kasper (1983)等学者关于交际策略模型的构建，Bange (1992)将交际策略分为三大类：第一类是彻底放弃交际目的（*Abandon des buts de communication*），比如说通过保持沉默、转换话题或者模糊发音等避免发生正面交际，这一类显然是对语言习得没有什么帮助的；第二类叫做“替换策略”（*Substitution*），比如说求助于源语言或者第三方（如老师、同学等），还有通过手势达到交际目的也属于这一类。这种策略需要根据具体的运用环境评判它对于语言习得具有积极意义还是具有消极意义。第三类是被认为是在交际背景下，对语言习得有积极意义的“完成交际目的策略”（*Réalisation des buts de communication*），比如说要求重新组织语言、泛化、创造新词、寻找上位词或者下位词、找相近的词或者同义词替换等。运用交际策略的目的是克服交际过程中可能出现的语言障碍，最终实现相互理解的目标。因此，在游戏过程中应鼓励使用这类对语言习得有积极影响的交际策略。

2. 研究背景和方法

笔者主要通过介绍游戏的起源和应用背景，让读者从多个角度全面了解游戏的实施

过程。这包括游戏设计背景、课堂背景以及学生背景等情况。另外，笔者还会描述研究过程中所涉及的数据收集和处理方法。

2.1 研究背景

首先，让我们探讨一下这款游戏设计的起源。“图片定位游戏”是笔者作为研究生，于 2022 年在格勒诺布尔企业管理学院 Grenoble IAE 上过的一堂《商务拓展课》(*Business Development*)上亲自实践过的一款游戏。当时运用这款游戏的主要目的是为了让学生们能够更好地了解及体会在商务背景下的交际沟通中存在的信息差问题，突显出团队协作以及沟通的重要性。主要参与者包括两名游戏参与者和众多以观察为目的的观众。游戏参与者背靠背，通过交流彼此手上的信息来拼接图案。一位参与者掌握完整的图案，这些图案由不同的形状构成，例如：圆形、方形、三角形等。另一位参与者需要根据对方提供的信息完成图案拼接。观众由班里其他学生组成，他们可以在不同的小组间移动，观察并获得一种“意识觉醒”。随后，笔者受到启发，将其以语言教学为目的进行改编，并运用到实际的汉语语言教学课堂中。

这项研究的实施背景基于笔者在 2022 年到 2023 学年担任索邦大学应用外语学院汉语教师期间的教学经验。在此期间，笔者担任了本科应用外语专业三个年级的口语课、词汇课、写作课、听力课以及选修课的任课教师。参与此次游戏的学生来自第二学期的汉语选修课。需要注意的是，这些学习者来自不同专业和年级，而且绝大多数参与者是在第一学期时作为零起点学习者注册这门课程的。每学期，学生们需要完成 24 个小时的课程学习。截至 2023 年 4 月游戏实施时，学生们已经累积了大约 40 个小时的课程学习时间。参与本次游戏的学生共有十二人，被分成四组。对于游戏所需的材料以及具体的实施过程，请查看附件。需要强调的是，每一组收到的图片内容和排列顺序都与其它组不一样。

就这次游戏中的语言目标而言，笔者希望学生一方面能够准确识别并且说出不同的地点名词，另一方面能够运用汉语指出地点位置。需要强调的是，关于相关词汇和语法的学习和游戏的实施并不在一堂课，目的在于让学生可以有时间把以前学过的知识从“短期记忆”转化为“长期记忆”，并且通过这次游戏应用和巩固这些知识。另外，游戏的目的是用目的语交流过程中的“意义”（*meaning*）而不是“形式”（*form*），也就是说

交流过程注重让学生用目的语传达意义，而不是过分在意语言形式的正确性以及某种语言结构的应用。但是如果把语言知识的传递和游戏的实施放在同一堂课，那学生可能就会本能地在意某种特定的语言形式，而缺乏对语言知识更宏观的运用。

2.2 研究方法

在数据收集过程中，笔者一方面主要运用了“观察法”。作为游戏的设计者和组织者，同时又扮演了观察者的角色，深入了解游戏进行的情况。Cambra Giné (2003)指出研究者在研究语言课中所采用的“观察法”的目的在于使研究者能够了解互动过程中对语言学习有利的条件：

L’objectif final d’observation consiste à « comprendre la façon dont cette interaction est mise au service de l’optimisation des conditions d’appropriation d’une langue » (Cambra Giné, 2003, p. 98).

另一方面，通过反馈性面谈，笔者可以更准确地了解到游戏参与者在游戏过程以及游戏结束后的所感所想。因此，本文所使用的研究语料主要包括以录音方式记录游戏过程中参与者的互动，以及游戏结束后进行的反馈性面谈。然后，笔者将录音内容转录成文字，以便更好地进行分析。因为课堂所涉及的语言环境以法语为主要语言，而且学生们的汉语水平仍然处于初级阶段，所以，大部分语言输出为法语。因此，我们的转写规则和内容均基于法语构建。游戏过程的最终音频资料总长度为 26 分 25 秒，而反馈性面谈部分时长为 7 分 20 秒。转写内容的排列是按照完成游戏所用时间的长短而进行的。

从语言层面看，观众这个参与者的角色能够用目的语交流的机会不多，因为他们只需要通过说“对”或者“不对”来评判另外两名游戏参与者的情况。但是实际上，在听的过程中，观众也处在了目的语的输入过程，并且根据他们听到的和看到的来判断图片是否被摆放到了正确的位置。而且，在本次研究中，观众还充当了数据收集的角色。笔者要求观众用自己的手机把游戏过程录下来，并且发送至笔者的邮箱。他们的存在不仅确保了游戏的顺利进行，同时也最大程度地减少了因为数据收集目的介入游戏过程而可能产生的不利影响。

另外，基于科学研究过程中需要遵循的伦理道德原则，语料中涉及的个人姓名已用化名代替，并且对图片中展示面部或其他可用于识别身份的特征进行了隐藏处理。除此

之外，游戏过程中所使用的图片均来自笔者付费订阅的 Freepik 图库，根据平台相关规定，一旦付费后笔者就拥有了这些图片的版权，可自由下载和使用。

关于数据处理的方法，笔者主要运用了“质性分析法”（*Qualitative Analysis*）。这一方法涉及对语料库中的特定话语段落进行描述和分析，以了解游戏参与者表达的意图以及他们言行背后采用的交际策略。此外，我们的分析也着重于评估这些行为对语言学习背景下的交际能力可能产生的积极或消极影响。

3. 研究过程及结果分析

通过分析语料，我们可以发现由于学生的语言水平有限，所以我们看到的更多的是参与者用目的语说出关键词达到交际目的，而不是句子，只有极个别的组会使用一些具备基础句法结构的句子。需要说明的是在第二组，我们看到角色 1 Anne 会大量地输出完整的句子，是因为她的家庭里有说汉语的语言环境，所以她的汉语水平较高。 接下来，我们先从整体角度来看游戏实施的情况，然后再具体分析游戏参与者使用的交际策略。

3.1 游戏实施的整体情况反馈

通过反馈性面谈，我们可以了解到参与者在游戏实施过程中真实的感受，以及他们对游戏过程中的一些回顾。首先，大多数参与者都认为游戏具有趣味性，很有意思。比如，在下面的例子中，参与者都表达了对游戏的喜爱，甚至希望可以再玩一次：

002 J1　euh (rire) c’est super drôle j’ai bien aimé (rire) on connaît bien nord sud hé euh < **trad.** : euh（笑）特别有意思 我很喜欢（笑）我知道怎么说北 南 hé euh >
003 J2　gauche droite (rire) < **trad.** : 左 右（笑）>

选自 Entretien rétroactif 1

023 J1　oui j’aimerais bien le refaire mais c’est dommage la semaine prochaine on pourra pas < **trad.** : 我很想再重新玩一次 但是很可惜 我们下个星期不可以 >

选自 Entretien rétroactif 4

对观众来说，观察两名角色之间的互动过程同样具有趣味，特别是当信息的传递者和接

收者出现误差时。比如：

002 A　pour moi c'est vraiment drôle de voir (rire) < **trad.** : 对我来说 真的很有意思看到（笑）>
003 E　oui < **trad.** : 是的 >
004 A　de voir entre ce qui lui disait et ce qu'elle a compris < **trad.** : 看到他说的和她听到的 >

选自 Entretien rétroactif 3

游戏进行中的愉快和轻松的氛围还可以通过转写内容中众多的 "笑"而体现出来。

其次，对于另一些游戏参与者而言，游戏中为了赢而竞争的氛围可能会加剧这种紧张感。比如在第二组的交流互动中，我们可以很容易地发现角色 2 的紧张，正如她在面谈中所说：

002 J2　euh oui c'était un peu stressant parce qu'il y a tous les gens qui parlent autour du coup je suis assez perturbée < **trad.** : euh 是的 有点儿紧张 因为周围的人都在说话 导致我无法顺利进行游戏 >

选自 Entretien rétroactif 2

除此之外，游戏参与者也表达了游戏过程也是让他们记忆词汇和运用词汇的过程。比如在第三组的反馈性面谈中，我们可以发现角色 2 对这一点的肯定。

027 J2　oui parce que même moi je dois apprendre aussi les mots (xx) j'ai fait avec vous (xx) souvenir ça veut dire quoi ça + pour essayer de réfléchir pas que regarder les photos < **trad.** : 是的 因为即使是我 也得学习一些词 我记得一些和您学过的词 知道是什么意思 + 所以在看到图片的时候 我也会思考相对应的词语 >
[…]
031 J2　après on apprend du vocabulaire du coup moi ça m'a forcé à apprendre du vocabulaire < **trad.** : 然后 我们可以学习一些词汇 这样的话 会逼着我学习词汇 >

选自 Entretien rétroactif 3

最后，由于这是一款需要团队协作完成的游戏，如果有一方的知识储备薄弱，可能会拖慢整个小组的游戏进度。这也突显了在游戏中才能体现出的有效率地"团队合作"的重要性。从下面的例子可以看出，由于角色 1 没有认真学习或复习这些词语，导致角色 2 无法准确地接收信息，把图片摆放到正确的位置：

003 J1　j'ai pas vraiment appris les choses euh voilà j'essaie de < **trad.** : 我没有好好学习这些词 euh 好

吧 我试着 >
[…]
007 J1 oui c'est ça je crois que j'ai confondu le nord avec l'est < **trad.** : 是的 是这样 我觉得我可能把“北”和“东”搞混了 >
008 J2 oui parce que quand je mettais nord elle disait tout le temps non Camille hé j'ai dit c'est pas possible le nord c'est le haut mais bref < **trad.** : 是的 因为我把图片放在北 她一直在说不对 不 Camille hé 我说这不可能啊 北就在上面 但是 好吧 >

选自 Entretien rétroactif 4

3.2 积极交际策略的运用

通过分析语料，我们可以发现游戏参与者采用的最多的就是找相近的词来代替图片上展示的词。例如，第一组的游戏参与者所陈述：

006 J2 euh en fait on a mis une stratégie c'est que même si on ne connaissait pas un mot en fait d'autre par exemple le cinéma en fait (xxx) on ne connaissait pas du coup elle utilisait 看 pour décrire (rire) < **trad.** : euh 事实上 我们用了一种策略 那就是即使我们不知道怎么说这个词 事实上 比如电影院 其实 (xxx) 我们不知道怎么说 所以 她用了“看”这个词描述（笑）>
[…]
009 J1 du coup vu que c'est regarder après aussi par exemple pour la la banque < **trad.** : 于是 我知道是看 然后 又比如说 银行 >
[…]
011 J1 euh j'ai eu un trou mémoire hé du coup j'ai dit euh 块 pour l'argent < **trad.** : euh 我忘记了 hé 所以我用“块”代替钱 >

选自 Entretien rétroactif 1

参与者在游戏过程中采用了这种找相近词的策略，比如说“看电影”，角色 1 只说了：“看 北”，角色 2 就找到了图片相对应的位置。说到“银行”这张图片，角色 1 不会说银行，于是她选择用“块”来代替，这使角色 2 马上明白角色 1 所说的相对应的图片。而对于“火车”这张图片，角色 1 也是采用了相近的替换法，用“地铁”代替“火车”。第三组也运用了同样的策略，通过说“药店”来替代“医院”。

其次，就是通过寻找上位词或者下位词找到相对应的图片。比如，游戏参与者不会说“超市”这个词语，第一组的角色 1 选择用“苹果 葡萄”，第三组用“芒果”代替“超市”，而这些词都属于“超市”的下位词。还有第二组角色 1 看到说“飞机”无法帮助到角色 2 找到正确的图片时，于是决定用飞机的上位词“机场”来帮助角色 2。 如下：

047 J1　书店 + 下面有 euh 有飞机 ++ 飞机
[…]
049 J1　(xxx)下面有飞机 + 机场 + 机场 书店下面有机场

选自 Transcription 2

除此之外，角色 1 还会通过创造新词来达到交际的目的。比如，在下面的反馈性面谈中，角色 2 很清楚地确认了角色 1 在游戏过程中采用了这个策略：

007 J2　madame c'est trop grave il inventait des mots (rire) je fais (xxx) < **trad.** : 老师 这太严重了 他竟然创造新词（笑）我做 (xxx) >
008 E　qui inventait des mots ? par exemple < **trad.** : 谁创造新词？比如说呢 >
009 J1　(rire) mais c'est euh il y a des mots je sais pas tout à fait ce que c'est bah < **trad.** :（笑）但是 这是 euh 有些词我一点儿也听不懂 这是 bah >
[…]
015 J2　pour le supermarché il m'a dit euh [miŋ[35]]果 il y avait mangue < **trad.** : 超市他说 euh [miŋ[35]]果 我知道芒果 >
017 J1　(rire) il y avait une mangue < **trad**. :（笑）就是有芒果嘛 >
[…]
021 J1　du coup je ne savais pas comment dire alors je me suis dit que je vais dire mangue (rire) < **trad.** : 所以我不知道怎么说 那我就说 我要说芒果（笑）>
[…]
024 J2　j'ai entendu [miŋ[35]]果 < **trad.** : 我听到[miŋ[35]]果 >

选自 Entretien rétroactif 3

通过对第三组的游戏过程的回顾（Transcription 3），我们可以发现角色 1 除了想说芒果，但是因为发音不准确而导致信息传递失败之外，角色 1 还创造了新词“药商”，也就是“商店”和“药店”的结合，这一次角色 2 成功找到了相对应的图片和位置。如下：

078 J1　[…] ++ 药商 + 药商在 药商在 euh 右 ::: 上[pan] 边
079 A　ah 对 对 对 ++ 对 incroyable (rire) /// ok ok ok on continue < **trad.** : ah 对 对 对 ++ 对 太厉害了（笑）/// ok ok ok 我们继续 >

选自 Transcription 3

除此之外，我们发现第四组也创造了新词用“书吧”来代替“书店”，“书吧”是“书店”和“酒吧”这两个词的结合。

由于学生的水平有限，仍处于初级学习阶段，我们可以看到交际策略的使用种类较

少。但是正如我们在理论框架部分所提到的，我们应该关注这些激发学生使用交际策略的时刻，因为正是这些时刻才有可能触发语言习得。通过了解学生使用这些积极的交际策略的时刻，使我们认识到教学重点，并且可以给我们为后续的练习阶段提供指导。

3.3 消极交际策略的运用

虽然我们实施这款游戏的目的是为了让学生能够运用汉语完成游戏，培养学生用目的语能够交际的能力，并且在游戏过程中已经明确表明不可以求助法语，但是通过录音我们还是可以发现游戏参与者求助于法语的情况。因此，通过对语料进行分析，我们可以试图总结以下情况，以便提供一些思路，帮助游戏参与者在游戏过程中更多地使用目的语而避免过度使用法语。

角色 1 求助于法语的时候，主要体现在角色 1 描述图片的时候，会求助法语作为组织语言过程中的过渡。这一点由于学生的语言水平有限，所以在这个阶段是很难避免的。这里我们可以看到“混合语”现象，目的语以关键词的形式出现。如下：

035 J1　euh ::: + après je sais pas euh　地 euh : putain après c’est euh attends je crois que c’est même (xx) c’est euh ah non je sais pas < **trad.** : euh ::: + 然后 我不知道 euh 地 euh : 妈的 然后这是 euh 等一下 我觉得是一样的 (xx) 这是 euh ah 不是 我不知道 >
036 A　花店
037 J1　c’est quoi 花店？ ++ ah je savais pas ok < **trad.** : 什么花店？ ++ ah 我不知道 ok >
038 A　ah ok 花店 euh [ɕiɛ] euh 边 学

选自 Transcription 1

在这一小段里，我们可以看到角色 1 在游戏过程中通过独白的形式展现出自己在游戏过程找词汇的认知过程。另外，我们也可以看到角色 1 除了会和角色 2 互动，还会和观众互动。例子中提到由于观众给出一个目的语关键词，但是角色 1 没听懂，所以向观众发问。

角色 2 相对于角色 1 用目的语表达的机会较少，更多地是处于被动地接收信息方然后摆放图片。通过语料分析，我们发现角色 2 求助法语时，通常是在听不懂角色 1 描述的内容时，会用法语向对方发出疑问或者指令。我们可以通过以下例子看到这一现象：

014 J1　euh euh [xuei] euh 要 [ɕiɛ] 校 校

015 J2　c’est quoi ? < **trad.** : 这是什么？ >
016 J1　看 学 学
017 J2　(place les photos découpées) (14s) passe < **trad.** : 找图（14 秒）过 >

选自 Transcription 1

角色 2 在没听懂角色 1 的描述后在第 015 句话用法语发问：“这是什么？”。角色 1 继续尝试用汉语表达，但是角色 2 还是没懂，只能用法语说 017：“过”，希望他们马上跳过这张图片进行下一张图片的描述。或者说让角色 1 再重复一下。比如在 Transcription 4 里，角色 2 没听懂角色 1 关于“餐厅”这个词的发音，事实上角色 1 的发音也是不准确的，这就导致角色 2 无法准确地接收信息，只能通过用法语发出指令让角色 1 再重复一遍：

015 J1　ok [k^{h}an^{55}][t^{h}i^{35}]{餐厅}
016 J2　attends répète　< **trad.** : 等一下 再说一遍 >
017 J1　[k^{h}an^{55}] + [t^{h}i^{35}]
018 J2　[k^{h}an^{55}](x)

选自 Transcription 4

还有的学生因为角色 1 的声音太低而用法语发出指令，比如在 Transcription 2 里面，我们可以很容易地找到这些指令性的句子：

002 J2　plus fort < **trad.** : 说话声音再大一点儿 >
[…]
023 J2　sss juste parler plus fort < **trad.** : sss 就是声音再大一点>

选自 Transcription 2

观众在使用法语时，一方面是在主持游戏的顺利进行，另一方面是在传递游戏参与者发出的信息或者指令：

040 J2　tu peux redire ? < **trad.** : 你能再说一遍吗？ >
041 A　elle te demande de redire (rire) < **trad.** : 她让你再说一遍（笑）>
042 J1　euh alors ++ (xx) < **trad.** : 那么 >
043 A　t’es sûr que c’est ça ? < **trad.** : 你确定是这个？ >
044 J1　non je suis pas sûr (rire) < **trad.** : 不 我不确定（笑）>
045 A　mais là dis autre chose < **trad.** : 那你说别的吧 >

046 E　pas de français < **trad.** : 不能说法语 >
047 A　pas de français non non < **trad.** : 不能说法语 不能 不能 >
[…]
053 A　ok on l'a fait bravo 对 对 < **trad.** : ok 我们完成了 棒极了 >

选自 Transcription 3

从这个例子我们可以看出，观众在游戏过程中使用目的语的情况也是多样化的。 在第 041 句，观众向角色 1 传递了角色 2 发出的请求指令，希望角色 1 能够再次重复。角色 1 重复之后，从第 043 句，我们可以看出观众看到通过疑问做出评判，间接地告诉角色 1 这个发音不准确，角色 2 是猜不到的。所以，在第 045 句，观众直接建议角色 1 说别的，而不是把时间浪费在这一个词上。这时候，笔者提醒了游戏参与者只能说汉语，不能说法语。观众又承担起了监督者的角色，也在第 047 句回应道:“不能说法语 不能 不能”。在第 053 句，观众又充当了鼓励者的角色，称赞游戏参与者们配合得好，找到了图片正确的摆放位置。

由此，我们可以考虑从以下几个方面改善学习者使用消极策略的情况。首先，注重游戏过程中会使用到的元语言的学习，也就是说学习一些能够帮助参与者传递信息的词或者句子，让他们在游戏过程中能使用目的语的元语言而不是法语。比如，“请再说一遍”“可以再说一遍吗？”“我没听懂”“我听不到”“下一个”“大声一点”“过”“非常好”等等。由于每个参与者所使用到的元语言会有所不同，所以可以分类学习。其次，需要不断强调游戏规则，并加强监督，确保每位参与者都能正确扮演自己的角色，而不是混淆角色，就像上述例子中的观众所示。

4. 这款游戏对应用外语专业汉语教学的启发和思考

在法国大学中，应用外语专业（LEA：Langues Étrangères Appliquées）的培养目标通常是希望学生通过学习相关国家的语言、文化等内容，并结合政治、经济和法律等专业知识，在毕业后能够在国际就业环境中运用语言处理专业问题。学生除了掌握母语外，还需要学习另外两门语言。通常情况下，一门语言的入门水平需达到《欧洲语言共同参考架构》定义的 B1 或 B2 级别，而另一门语言的入门水平可以是 A1 级别，甚至有些大学也会接收零起点的学生，而汉语通常被归于此类，也就是说，大多数应用外语专业选择汉语的学生入门级别处于初级水平。另外，在索邦大学，近年来与科学院合作开设了

本科的科学与中文专业。这个专业让科学院来自不同专业的学生能够与应用外语专业的学生一同学习中文课程，旨在培养具备科学和语言知识双重技能的学生。

由此，我们可以看出应用外语专业的学生们需要学习的内容已经不仅限于语言知识本身。他们不仅需要掌握基本的听、说、读、写能力，更为重要的是要学会如何运用语言以实现更具体的专业目标，如沟通能力、谈判技巧、团队协作等。虽然这款游戏的实际应用研究是在一堂选修课中，但是它所带来的教学意义是完全可以转化并且迁移到应用外语专业的语言教学中的。接下来，我们从以下几个方面具体谈论一下“寓教于乐游戏”对应用外语专业语言教学的积极意义：

第一， 通过游戏，学生们加强了学习语言的“内在动机”。学生既要掌握语言知识，又要通过有意义地运用这些语言知识达到交际目的，甚至赢得比赛。而游戏的参与过程通常是需要团队合作才能达成的。培养这些能力仅仅通过单一的语言知识的学习是无法实现的。

第二， 关于“交际能力”的培养是语言学习的核心，而在交际过程中，这也体现在学生如何运用积极的交际策略达到有意义地输出或者输入目的语。虽然在我们这款游戏的实施过程中由于学生语言水平有限，还不具备能够在真实的交际环境中自然地输出句子的能力。但是正如 Bange (1992)所说，在语言教学中，应该关注那些能够激发潜在的语言习得的时刻。

第三， 教师在设计游戏的过程中可以提供一种升级思路，也就是说，根据学生的语言水平以及教学难度升级游戏内容和规则。例如，这款游戏可能对于应用外语专业的学生来说已经不太适用，因为他们在入学时已经具备这些语言知识，所以我们可以升级游戏内容。比如可以通过描述房间内部的装饰来摆放图片。或者难度更大一点，选择更加生活化日常化的图片，让游戏参与者通过描述图片上的内容摆放图片。这就要求游戏参与者具有一定的描述能力，能够通过捕捉图片特征给搭档提供准确的信息来完成任务。

第四， 游戏最终的目的是为了服务于语言学习，因此，我们可以在游戏结束后可以设置一个“语言焦点”环节，对游戏中所使用的语言知识进行反馈，用来加深学生对某些知识点的印象。 这一点的提出是受到 Willis (1996)提出的任务型教学法的中“后任务环

节”的影响。作者认为语言交际任务的完成不应该只是单纯地为了寻求话语的流利度而完全忽视语言的准确度。这一点在游戏实施过程中，这个问题可能会更突出，因为既然是游戏，就会有输赢，所以参与者会有为了完成游戏而赢得比赛为首要目的，忽视运用目的语的目的。这也就是为什么会出现有时候参与者甚至不需要听懂对方说什么，就可以把图片摆放在正确的位置。当然，这就使游戏脱离了其最终通过交流学习语言的教育意义。虽然说这款游戏最终的输赢是用时间的长短定义的，但是作为教师，我们需要时刻把语言教学的目的排在游戏实施过程的首位，因此，教师应该把焦点放在游戏过程中发生的那些有意义的交流片段。

Willis (1996)认为，在语言教学中，任务的实施需要具备三要素：目的语的暴露（*exposure*）、目的语的运用（*language use*）和学习动机（*motivation*）。因此，在设置任务的环节时，作者提议将意义和语言形式相结合，分为以下三个阶段：准备任务阶段（*pre-task*）、实施任务阶段（*task cycle*）和语言焦点阶段（*language focus*）。最后这一阶段也被 Ellis (2003)称为“后任务阶段”（*post-task*）。正如之前所提到的，我们已经讨论过，在课堂上进行的游戏也可以被视为任务的一种形式，在游戏实施之后，“语言焦点”阶段变得非常必要，因为它主要是对任务阶段出现的语言问题进行反馈。根据 Willis (1996)，这一阶段被具体分为“分析”和“练习”两个环节，前者则需要求助于笔记、录音或者转写内容。至于“练习”，以本文的语料为例，我们发现学习者使用了“创造新词”这个交际策略，那么教师可以通过设计一些“找不同”、选择正确的词语、寻找上位词或者下位词等练习，帮助学生回顾他们在游戏过程中所使用的交际策略，加以纠正和巩固。如：

以下词语中，哪个词与其他词不属于同一类别？

A. 书店　B. 酒吧　C. 药商　D. 图书馆

结论

有些学者可能主张讨论语言交际能力的发展应该建立在语言学习的中高级阶段。对于初级语言学习者来说，谈论交际能力为时过早。然而，笔者认为，能够运用目的语进行交际并形成一种能力是一个漫长的过程。随着学习者语言水平的提高，交际能力在每个阶段都会发生变化。例如，本文的研究案例基于初级水平的选修课，尽管当前阶段的学习者只能通过说出一些关键词来达到交际目的，但我们仍能观察到初学者运用积极交

际策略的交流片段。对于应用外语专业的学生来说，在实施游戏的过程中，我们还会更期待能看到他们通过用目的语进行“意义协商”和“言语共同建构”的过程。而“寓教于乐游戏”具备的趣味性和目的性不仅能够活跃课堂氛围，还能让学生深入参与有意义的学习和合作。对于教师而言，在游戏实施后的“语言焦点”环节则将游戏背后的教学意义突显得更为重要。

参考文献

ABRY, Dominique et Haydee SILVA, *Le jeu en classe de langue*, Paris : Clé International, 2008.

ABT, Clark C, *Serious games*, New York: The Viking Press, 1970.

ANDERSON, John Robert, *The architecture of cognition*, Hillsdale, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 1983.

BANGE, Pierre, « À propos de la communication et de l’apprentissage de L2 (notamment dans ses formes institutionnelles) », *Acquisition et interaction en langue étrangère* (1), 1992 : 53-85. https://doi.org/10.4000/aile.4875

CAMBRA GINÉ, Margarida, *Une approche ethnographique de la classe de langue*, Paris : Didier, 2003.

CANALE, Michael et Merrill SWAIN, « Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing », *Applied Linguistics* I (1), 1980 : 1-47.

COHEN, Neal J et Larry Ryan SQUIRE, « Preserved learning and retention of pattern-analyzing skill in amnesia: dissociation of knowing how and knowing that », *Science (New York, N.Y.)* 210(4466), 1980 : 207-210.

DJAOUTI, Damien, Julian ALVAREZ, Jean-Pierre JESSEL et Olivier RAMPNOUX, « Origins of serious games » dans Minghua MA, Andreas OIKONOMOU et Lakhmi C. JAIN ed., *Serious games and edutainment applications,* Glasgow: Springer, 2011, 25-44.

ELLIS, Rod, *Task-based language learning and teaching*, Oxford: Oxford University Press, 2003.

FÆRCH, Claus et Gabriele KASPER, *Strategies in interlanguage communication*, London: Longman, 1983.

HILTON, Heather, « Théories d’apprentissage et didactique des langues », *Les langues modernes* (3), 2005 : 12-21.

HYMES, Dell Hathaway, « On communicative competence » dans John Bernard PRIDE et Janet HOLMES ed., *Sociolinguistics*, Harmondsworth: Penguin Books, 1972, 269-285.

MICHAEL, David et Sande CHEN, *Serious games: games that educate, train, and inform*, Hampshire: Cengage Learning PTR, 2005.

NUNAN, David, *Designing tasks for the communicative classroom*, Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

PEKAREK, Simona, « Compétence et langage en action », *Bulletin VALS-ASLA (Association Suisse de Linguistique Appliquée)* (84), 2006 : 9-45.

PRABHU, N. S, *Second language pedagogy*, Oxford: Oxford University Press, 1987.

TARONE, Elaine, « Communication strategies, foreigner talks, and repair in interlanguage », *Language learning* 30 (2), 1980 : 417-428.

WILLIS, Jane, *A framework for task-based learning*, Harlow: Longman, 1996.

ZYDA, Michael, « From visual simulation to virtual reality to games », *Computer* 38(9), 2005 : 25-32.

附件 ： 图片定位游戏

1. 目标

1.1 语言目标

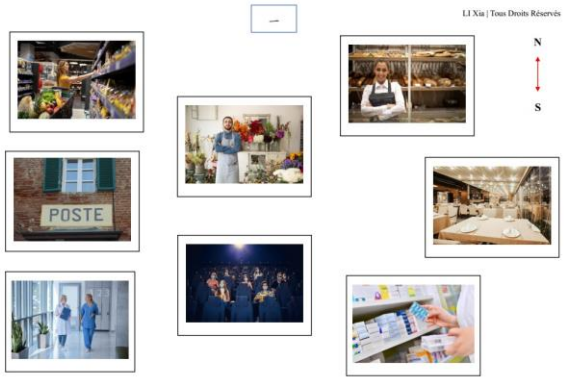
- 能够准确识别并且运用与地点和方向相关的词汇
- 能够用汉语指清楚地点的位置

1.2 交际目标

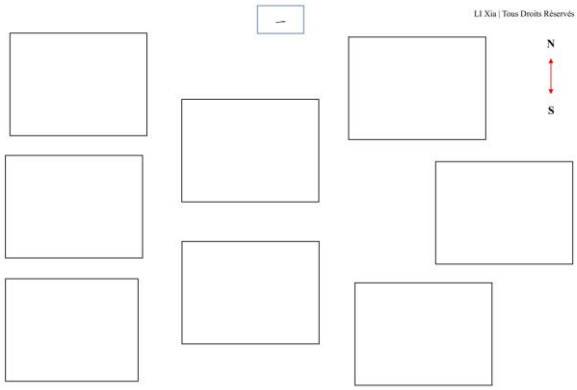
- 观察能力
- 分工协作能力
- 通过运用交际策略达到交际目的

2. 准备工作

2.1 材料：A4 纸和剪切的图片。A4 纸上图片的组合方式有很多种，下面的图片为其中的一个示例。



(A4 纸 1)



(A4 纸 2)

(A4 纸 1, 需要将图片剪切)

2.2 分组：每个小组由 3 名参与者组成。

- 角色 1（参与者）：A4 纸 1
- 角色 2（参与者）： A4 纸 2
- 观众：扮演观察者的角色并宣布最终的结果。

3. 过程

参与者背靠背坐着，观众站在两者中间。角色 1 拿着 A4 纸 1，给搭档描述图片的位置。角色 2，根据搭档的描述，将剪切好的图片放在 A4 纸 2 上。观众通过回答“是”或“不是”以确认游戏的顺利进行。老师负责宣布游戏开始的时间，并且计时。

注意事项：

- 参与者之间只能用目的语进行交流，也就是汉语。 观众不得引导参与者，无论是用目的语还是源语言。
- 先抽签决定分组，然后让学生内部自行决定谁担任哪个角色，从而培养学生在团队合作中意识到分工明确的重要性。

4. 游戏结果：最先完成拼图的小组获胜。

