

Language skills training through role play Moot court: teaching French for specific purposes in multilingual groups

[Formation des compétences langagières à travers le jeu de rôle Moot court: enseignement du français à des fins spécifiques dans des groupes multilingues]

Ekaterina A. Samorodova – Maxime Carbonel – Samira Merzouk

DOI: 10.18355/XL.2024.17.02.06

Abstract

The effectiveness of professional role play in studying foreign languages for specific purposes is the research subject of this paper. For these purposes, the authors studied and analyzed the legal role play, or in other words, the legal competition Moot Court intended for students of legal faculties and institutions as an educational instrument or technology in teaching foreign languages. In the context of higher legal education, role-playing in a foreign language becomes a model close to the future profession since it serves to better understand its particularities and details and become aware of its importance, usefulness, and necessity. The authors showed to what extent and how professional role-playing games contribute to studying and mastering a foreign language, what functions they perform and how they can be used in foreign language classes to obtain greater success in class. The study's main conclusions are based on an analysis of the data obtained following the assessment of the student's knowledge after the experience. The authors are convinced that during the game and its preparation, the participating student carries out many different activities related to learning a foreign language as he acquires knowledge of new lexical and grammatical structures, the syntax of a legal text and its terminology, the skills of dialogic speech and monologue, the ability to express oneself on professional subjects. Due to the motivational nature of the game and its properties of involving a student in a real creative and educational process, the acquisition of new linguistic knowledge occurs very actively and effectively.

Key words: game method, language skills, professional skills, foreign languages for specific purposes, international law, professional role play

Résumé

L'efficacité du jeu de rôle professionnel dans l'étude des langues étrangères pour les buts spécifiques est fait l'objet de recherche du présent article. Pour ces fins les auteurs ont étudié et analysé le jeu de rôle juridique, ou autrement dit, la compétition juridique *Moot Court*, destinée aux étudiants des facultés et institutions juridiques en titre d'un instrument ou technologie pédagogique dans l'enseignement des langues étrangères. Dans le contexte de l'enseignement supérieur juridique, le jeu de rôle en une langue étrangère devient un modèle rapproché à la future profession, puisqu'il sert à mieux connaître ses particularités, ses détails, prendre conscience de son importance, son utilité, sa nécessité. Les auteurs ont fait voir à quel point et comment les jeux de rôles professionnels contribuent à l'étude et à la maîtrise d'une langue étrangère, quelles fonctions ils accomplissent et de quelle façon ils peuvent être utilisés aux cours de langues étrangères pour obtenir la plus grande réussite en classe. Les principales conclusions de l'étude reposent sur une analyse des données obtenues à la suite du bilan des connaissances des étudiants après l'expérience. Les auteurs sont persuadés que pendant le jeu et sa préparation, l'étudiant participant effectue de nombreuses activités différentes liées à l'apprentissage d'une langue étrangère comme il prend connaissances de nouvelles structures lexicales et grammaticales, de la

syntaxe d'un texte juridique et de sa terminologie, acquiert les compétences du discours dialogique et monologue, la capacité de s'exprimer aux sujets professionnels. En raison de la nature motivationnelle du jeu, de ses propriétés d'impliquer un étudiant dans un véritable processus créatif et éducatif, l'acquisition de nouvelles connaissances linguistiques se fait de manière très active et efficace.

Mots clés : méthode ludique, compétences langagières, compétences professionnelles, langues étrangères aux buts spécifiques, droit international, jeu de rôles professionnels

Introduction

Il est incontestable que l'apprentissage d'une langue étrangère a toujours été un des objectifs primordiaux dans la formation d'une personne. Il est évident que la maîtrise des langues étrangères offre une large marge de manœuvre à tous les spécialistes qui connaissent au moins une langue en plus de la langue maternelle, surtout dans des domaines spécifiques. C'est pour cette raison qu'aujourd'hui, on accorde une attention considérable à l'élaboration de méthodologies différentes d'enseignement et d'apprentissage des langues étrangères. De nos jours, il existe de nombreuses méthodes d'enseignement des langues étrangères, qui sont efficaces, chacune à sa manière. Une telle variété permet aux professeurs d'enseigner les langues de manière compétente, rationnelle et efficace en conformité avec le niveau des connaissances des étudiants, du programme de formation, etc. La méthodologie pédagogique s'avère une composante très importante dans le processus de l'apprentissage. Sans art pédagogique, présenté par ses méthodes et ses techniques, un enseignant échouera à atteindre ses objectifs et à rendre le processus d'apprentissage complet et fructueux. Parmi les méthodes les plus efficaces, celle qui rendrait les études plus intéressantes et stimulerait la motivation d'apprendre les langues étrangères chez les étudiants, on peut distinguer la méthode du jeu de rôle ou ludique. La motivation et l'intérêt sont à sa base, ce qui aide les apprenants à assimiler de nouvelles connaissances, développer leurs facultés mentales grâce à un processus cognitif et créatif engagé par le jeu. L'efficacité du jeu de rôle professionnel dans l'étude des langues étrangères pour des buts spécifiques a fait l'objet des recherches du présent article. À cette fin, les auteurs ont étudié et analysé le jeu de rôle juridique, ou autrement dit la simulation juridique *Moot Court*, destinée aux étudiants des facultés et institutions juridiques à titre d'instrument ou de technologie pédagogique dans l'enseignement des langues étrangères. Les auteurs ont fait voir à quel point et comment les jeux de rôles professionnels contribuent à l'étude et à la maîtrise d'une langue étrangère, quelles fonctions ils accomplissent et de quelle façon ils peuvent être utilisés aux cours de langues étrangères pour obtenir la plus grande réussite en classe.

Le jeu de rôle, ou méthode ludique, comme telle, a toujours été très largement utilisé dans l'enseignement de disciplines différentes, puisque dans son essence le jeu est très proche de nous et s'allie harmonieusement avec notre développement personnel et la formation de notre conscience professionnelle. Chacun découvre le monde en jouant dès sa naissance. L'apprentissage ou la formation à travers le ludique est un processus qui vise à assimiler la vie et l'expérience sous toutes ses manifestations, à acquérir des connaissances et des compétences professionnelles. Moyen intéressant et efficace dans le contexte de l'enseignement supérieur et scolaire, la méthode ludique permet de maîtriser de nouvelles connaissances sans recourir à une coercition ou à une pression émotionnelle des apprenants. Dans le contexte de l'enseignement supérieur, le jeu de rôle devient un modèle proche de la future profession, puisqu'il sert à mieux connaître ses particularités, ses détails, ses difficultés, à prendre conscience de son importance, de son utilité, de sa nécessité. Cela aide à accroître la motivation pour le processus d'apprentissage et de réflexion.

Méthodologie

Les jeux ont toujours joué un rôle riche et important dans le développement de la conscience humaine, ont toujours attiré les chercheurs et les scientifiques. Parmi les théoriciens des jeux, les réflexions des plus éminentes, Johan Huizinga et Roger Caillois, sont régulièrement citées et discutées dans diverses études. Par exemple la définition du jeu telle que Johan Huizinga (Laurent Di Filippo, 2014) la propose : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie, mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'«être autrement» que dans la «vie courante» ». De cette définition, nous pouvons retenir quatre éléments importants :

- le jeu est une action volontaire, c'est-à-dire qu'on y participe par choix ;
- il est limité dans le temps et l'espace ;
- il est réglé ;
- il se situe hors de la « vie courante ».

Donc, on pourrait dire, qu'il organise les conventions sociales en définissant des espaces, des temporalités, des manières d'être et d'agir et leur donne du sens. Par son opposition à la vie courante, le jeu adopte donc chez Johan Huizinga les qualités fondatrices que le sacré possédait chez d'autres chercheurs, par exemple ceux de l'école française de sociologie.

Le jeu peut être à l'origine de l'ensemble des phénomènes qui seront explorés dans son ouvrage : compétition, droit, poésie, sagesse, mythes, philosophie, art, guerre.

Le chercheur, écrivain et sociologue français Roger Caillois propose la typologie suivante de jeux liés au processus d'apprentissage (Laurent Di Filippo, 2014).

- les jeux comme Agôn (compétitif) dans lesquels le participant veut gagner et être reconnu : ces jeux nécessitent engagement, motivation et concentration ;
- les jeux comme Alea (jeu de hasard) sont considérés comme des jeux dont les résultats sont basés sur le hasard, la coïncidence, où les joueurs sont égaux et où chacun a une chance de gagner : ces jeux apprennent à évaluer les avantages et les risques ;
- les jeux tels que le Mimétisme (simulation) dans lesquels le participant doit faire semblant, mentir, faire abstraction de sa propre personnalité et en créer une nouvelle pour atteindre un objectif spécifique en fonction du contexte du jeu : ces jeux stimulent l'imagination, la fantaisie, l'autonomie, l'expression et la maîtrise de soi ;
- les jeux tels que Ilinx (vertigineux) combinant l'activité mentale et physique et provocantes excitations et montée d'adrénaline, suggérant la massivité, le désordre, le danger (par exemple attractions, courses avec obstacles et destruction, immersion dans la réalité virtuelle, et autres) : ces jeux étant, en général, sans danger pour le participant, permettent de rejeter une énergie irrationnelle, de faire vivre aux joueurs l'expérience d'une situation et d'un comportement atypiques, d'entraîner le travail d'équipe unissant les joueurs avec une émotion aiguë commune.

Cela signifie que le jeu, correctement formulé et présenté dans le bon contexte, permet non seulement de développer des capacités mentales, d'apprendre une langue ou de maîtriser une compétence spécifique, mais aussi de développer des compétences plus larges nécessaires pour vivre en société et maîtriser un futur métier (Laurent, Di Filippo, 2014).

Il est à noter qu'à travers le prisme du jeu de rôle, tout enfant se familiarise avec des situations dans lesquelles on commence à jouer ensemble à l'école, dans la cour de sa

maison ou lorsqu'on se rend visite. Ces jeux peuvent être différents : sportifs, de bureau, de jeu de rôle, personnels, informatiques, virtuels et autres. En participant à un jeu de rôle visant à simuler le processus de travail/professionnel, une personne/un enfant s'associe à une éventuelle activité professionnelle en se réalisant en tant que partie de la société : l'importance de son rôle dans cette activité s'accompagne du désir de résoudre des problèmes professionnels dans l'avenir.

La méthode ludique dans l'enseignement d'une langue étrangère a gagné en popularité depuis très longtemps (Laurent Di Filippo, 2014).

L'idée d'introduire le jeu dans l'éducation et, par extension, dans l'enseignement des langues, apparue pour la première fois au début du XVIII^e siècle, principalement en France, ses adeptes se sont fait voir parmi les rares enseignants qui ont proposé en vain de réformer le système français traditionnel. On peut ainsi voir des œuvres faisant référence à De Wallanges (1730) et à son art d'enseigner le latin aux jeunes enfants, où il proposait des cartes de jeu, des jouets, des jeux pour enseigner la grammaire, etc. Cependant, le jeu n'a pas eu beaucoup de succès dans l'enseignement aux adultes et, par conséquent, les jeux comme méthode d'enseignement des langues étrangères ont été de retour après l'avènement des médias audiovisuels dans les années 1980 et de l'approche communicative bien connue. À partir de ce stade de développement, l'enseignement ludique d'une langue étrangère a commencé à inclure des tâches créatives, des jeux de modélisation et des jeux de rôle. Dans ce type de jeu, le processus d'apprentissage est une situation de vie dans laquelle se trouvent les participants (Laurence Schmoll, 2016).

Dans le contexte de l'enseignement d'une langue étrangère pour des objectifs spécifiques, les jeux jouent un rôle complètement différent.

Le but de cet article, comme cela a été dit auparavant, est de démontrer l'influence et l'importance formative des jeux de rôle dans l'enseignement d'une langue étrangère spécialisée aux étudiants - multilingues de profil international (principalement) juridique et dans le développement des compétences linguistiques au cours du jeu. Les principales méthodes de recherche étaient théoriques, analytiques, comparatives et interdisciplinaires. Les principales conclusions de l'étude reposent sur une analyse comparative des données obtenues à la suite du bilan des connaissances des étudiants avant et après l'expérience.

La base théorique de l'étude est faite du travail de chercheurs dans le domaine de la linguistique, de la philosophie, de la philologie, étudiant les jeux de rôle en tant qu'élément nécessaire de la réalité professionnelle et éducative. Le jeu de rôle en tant qu'outil nécessaire au développement des connaissances linguistiques professionnelles se reflète dans les travaux de plusieurs auteurs (Zhang, Wang & Liu, 2023 ; Lesková, 2023 ; Mehnert, 2023 ; Bakaeva, 2023 ; Laurent Di Filippo, 2014 ; Laurence Schmoll, 2016 ; Petrovska, 2023). Selon les auteurs de cet article, le jeu de rôle professionnel est une technologie qui crée une imitation d'actions professionnelles réelles, contribuant au développement et à la formation des compétences et capacités professionnelles nécessaires d'un futur spécialiste, ainsi qu'à la formation de sa personnalité professionnelle.

Actuellement, en raison de l'émergence d'un grand nombre de technologies numériques, de podcasts et de jeux informatiques à contenu éducatif, de plus en plus de questions se posent concernant le contenu et les principes de construction d'un jeu de rôle professionnel. Un jeu professionnel moderne, construit selon les principes de l'approche communicative à la base, devrait sans aucun doute inclure des éléments d'apprentissage numérique et par projet, réalisant les objectifs principaux : créer une situation ludique identique au processus professionnel. Du point de vue de la communication, le jeu sert à développer des connaissances, compétences et habiletés nécessaires communicatives. Dans les conditions modernes, les jeux de rôle prennent

d'autres formes, mais les objectifs mentionnés ci-dessus restent les mêmes. Selon les approches de définition d'un jeu, on distingue les approches généralisantes, professionnelles méthodologiques, professionnelles technologiques, scientifiques méthodologiques de l'enseignement des langues étrangères, comme en témoignent les travaux comme en témoignent les travaux (Shipunova, Pozdeeva, Tanova, Evseev, 2023 ; Rubtsova, Kats, Rubtsova, 2023 ; Zakirova, 2023 ; Bylieva, 2023).

Aux fins de cet article, les auteurs considèrent un jeu de rôle professionnel destiné aux futurs juristes, aux étudiants en droit c'est-à-dire un jeu de rôle basé sur la simulation de tribunal, *Moot Court* (eng.). La simulation *Moot court* est une sorte d'imitation du travail de la Cour internationale de Justice et d'autres organes judiciaires internationaux, présentés sous forme d'un procès fictif /simulé sur un certain différend entre deux États fictifs dans une langue étrangère. L'objectif principal du jeu est de créer un modèle de procès professionnel réel et ainsi de plonger ou d'impliquer les étudiants dans une situation réelle de travail et ainsi leur montrer les particularités du métier de juriste ou de diplomate. Cette approche ludique motive considérablement les étudiants à étudier non seulement la matière (le droit) mais aussi une langue étrangère. Le rôle de l'utilité de *Moot Court*, consacrés à ce sujet (Ndlovu Lonias, 2013 ; Collins, Rogoff, 1991 ; Gerber, Castan, 2012 ; Smith, 2010 ; Salimbene Franklyn, 2017). Les auteurs ont aussi présenté le jeu de rôle comme une technologie éducative particulière.

La compétition juridique, ou jeu de rôle professionnel, *Moot court* est apparue pour la première fois en 1960. Son auteur, le juriste américain Philip C. Jessu, avait pour objectif de motiver les étudiants à acquérir une profession juridique. Pour commencer, le concours a été organisé entre les étudiants des universités et facultés de droit américaines. Par la suite, la compétition a dépassé le cadre national.

Résultats et discussion

Il existe actuellement une vingtaine de concours *Moot Court* prestigieux dans le monde. Le terme lui-même vient de l'anglais. (il signifie artificiel, inventé). Le contenu et le sens du jeu sont les suivants. Les organisateurs du jeu proposent aux étudiants en droit un cas juridique pratique qui repose sur un problème juridique nécessitant une solution. L'équipe d'étudiants doit présenter une solution du côté du demandeur et du côté du défendeur. Le concours comprend deux tours. Le premier tour est un concours national impliquant les universités et les départements nationaux. Le deuxième tour est international – une compétition entre des équipes des institutions du monde entier. Le jeu se déroule également en plusieurs étapes. L'étape préliminaire/préparatoire comprend la première étude, le dossier, la préparation de notes (partie écrite). L'étape principale du jeu est constituée des plaidoiries des parties, des débats et des contre-arguments. Il s'agit de l'événement le plus spectaculaire du jeu, car à ce moment précis, les participants au jeu peuvent exprimer leur position et entrer en dialogue direct avec les juges et leurs adversaires. *Moot Court* comme cela a déjà été dit, favorise une forte motivation des étudiants à apprendre, suscite un fort intérêt pour le métier, parce qu'il rapproche le ludique du professionnel. Le jeu, de nature internationale, s'avère un modèle de la Cour de justice des Nations unies et se réalise en français et en anglais. Pour de nombreux étudiants participants, il s'agit de langues étrangères non maternelles, et pour y participer, il est nécessaire de les maîtriser à un niveau correct. Dans ce cas, ce jeu de rôle devient non seulement une méthode de développement de compétences professionnelles, mais aussi linguistiques. *Moot court* contribue directement au développement des compétences communicatives professionnelles en langues étrangères. Les auteurs du papier ont entrepris des tentatives de faire voir comment le jeu de rôle *Moot Court* en une langue étrangère favorise la formation des compétences linguistiques. Aux fins de cette étude, les auteurs se sont concentrés sur le développement et l'amélioration des compétences linguistiques spécifiques. Par le terme compétence linguistique, les auteurs entendent

la maîtrise des moyens phonémiques, orthographiques, lexicaux, grammaticaux, ainsi que les savoir-faire de communication orale et écrite, comme moyen de réaliser la compétence linguistique des étudiants.

La composante linguistique/langagière du jeu se compose de plusieurs étapes :

- Étudier le texte du cas : lire, traduire le cas, travailler avec un nouveau vocabulaire, travailler avec des mots-clés.
- Rédiger des mémoires (travail écrit) – travailler avec le texte du cas, avec le vocabulaire juridique, avec des structures grammaticales, analyser les termes et composer le texte des arguments.
- Rédiger le texte des plaidoiries pour participer aux débats (travail oral), travailler la prononciation, l'intonation et le tempo du discours.

Les textes des différends présentés devant le tribunal fictif de *Moot Court* contiennent à la fois une terminologie juridique internationale, des constructions complexes caractéristiques au langage juridique, mais aussi qui relèvent du langage officiel.

De plus, selon l'intrigue, le texte du cas peut contenir un vocabulaire complexe lié à un certain domaine du droit, de la vie courante et des relations en société, ainsi que des expressions émotionnelles et évaluatives et des unités phraséologiques complexes. La lecture et la compréhension d'un tel texte ainsi que son étude ultérieure dans une langue étrangère nécessitent une connaissance approfondie de la langue et du métier. Dans la plupart des cas, les étudiants qui participent au Moot Court sont des étudiants multilingues, comme mentionné ci-dessus, qui ne parlent pas la langue du jeu. De plus, le droit international comme discipline et la participation au jeu sont généralement proposés aux étudiants de 3^e année (dans la plupart des facultés et instituts de droit dans le monde). Ainsi, en se préparant à ce jeu d'une telle manière, l'étudiant exerce une double activité pédagogique : étudier le droit d'une part et une langue étrangère d'autre part. Habituellement, pour organiser un *Moot Court*, les auteurs utilisent la pratique des tribunaux internationaux. L'affaire/cas, comme mentionné ci-dessus, peut être fondée sur un problème juridique urgent et non résolu ou sur une question de droit international moderne soumise à une décision et à un examen.

La composante linguistique du cas juridique comprend les éléments suivants :

- terminologie juridique ;
- structures grammaticales et lexicales ;
- phrases phraséologiques (dans certains cas) ;
- constructions syntaxiques et stylistiques spéciales ;

En lisant et en étudiant les textes des cas pour *Moot Court*, l'étudiant doit étudier tous les éléments de la composante linguistique.

À titre d'exemple, ci-dessous est présenté un extrait de l'énoncé destiné à l'étude au modèle de la séance de la Cour internationale de justice. Le texte de ce cas pratique est fait à la base des problèmes juridiques contemporains très actuels qui surgissent dans le domaine du droit aérien, mais son énoncé, ses agents sont imaginaires. Les étudiants doivent savoir comprendre et dégager tous les problèmes juridiques mentionnés et en trouver une solution professionnelle.

État un État archipel et faible en termes de production et d'industrie et une réserve naturelle, la République de Flore est située en haute mer. Elle possède un système naturel unique. Les îles et atolls du Cap-Vert, Rose et Mars, qui font partie du territoire de la République, abritent des espèces rares d'animaux et de plantes répertoriées sur la Liste rouge. Le gouvernement de Flore a pris un certain nombre de mesures restrictives (interdiction des vols aériens, passage des navires) pour protéger l'écosystème des réserves des impacts négatifs du progrès humain. La République de Flore étant un État archipel, elle ne peut pas fermer son espace aux vols d'avions civils d'une partie de la haute mer à une autre. A cet effet, le

Gouvernement de Flore a désigné en avril 2023 un couloir aérien au-dessus du couloir d'eau aux fins de transit sans entrave et sans escale : passant entre ses îles du Vert et Gris, en dehors des réserves.

À noter que sur le territoire de Flore, sur l'une des îles centrales de Collier, à 400 mètres du littoral, se trouve un volcan actif appelé le Cœur Chaud. Chaque année, lors d'une éruption, le volcan libère dans l'atmosphère de grandes quantités de gaz, de suie et de poussière. Ce fait entrave grandement les opérations de l'aviation civile, ou plutôt sa sécurité.

En septembre 2023, le Conseil de l'OACI a adopté un certain nombre de règles importantes concernant la sécurité des vols au-dessus des zones problématiques. Afin de contourner le volcan, Flore a établi un couloir supplémentaire pour les avions des États dont les points de route finaux sont situés dans une autre partie de la mer ouverte, contournant le territoire du volcan. Cependant, l'itinéraire établi augmente considérablement le temps de trajet par rapport à l'autre option - le survol du territoire du Cap-Vert, qui était utilisée avant que Flore n'interdise les vols au-dessus de la zone protégée. Malgré les restrictions, l'État voisin de la République du Burkistan continue d'opérer des vols le long de la route précédemment établie.

En apprenant cette action, Flore a fait un certain nombre de déclarations. Parmi lesquelles :

- 1. Son droit de contrôler l'espace aérien au-dessus de son territoire est violé par l'État voisin du Burkistan.*
- 2. La République du Burkistan viole les normes du droit international – le principe de l'inviolabilité des frontières.*
- 3. Les actions du Burkistan causent des dommages irréparables à l'écosystème de Flore.*

L'État de la Flore fait référence aux documents suivants : Charte des Nations Unies, Convention de Vienne sur le droit des traités. 1969, Convention de Chicago (Convention relative à l'aviation civile internationale de 1944), Accord bilatéral concernant les services aériens internationaux, Annexes à la Convention de Chicago de 1944.

Le texte du cas contient des termes liés au domaine du droit aérien international, de la *common law*, ainsi que des constructions grammaticales qui ont les caractéristiques du langage juridique. Le texte du cas contient également un vocabulaire spécialisé.

Afin d'identifier dans quelle mesure le texte de cas s'avère incompris ou compliqué, ou porteur de nouvelles informations, les auteurs ont mené une enquête auprès des étudiants.

L'enquête concernait les étudiants de 3^{ème} année (50 personnes, venus des pays différents tel que – l'Espagne, l'Ouzbékistan, la Biélorussie, l'Arménie, la Chine, la Suède, la Norvège, l'Hongrie, l'Allemagne, le Monaco, la Corée, le Bénin, le Nigéria, l'Algérie, le Maroc, la Russie), des groupes multilingues apprenant la langue de leur spécialité (le domaine du droit aérien international) et participant au *Moot Court* en 2021-2023.

Pour la plupart des étudiants, les informations linguistiques contenues dans le cas étaient nouvelles. Ceci est démontré par les résultats de l'enquête.

Le tableau 1. présente les questions posées aux étudiants et les réponses des étudiants en pourcentage.

Questions Dans le texte du cas :		Faux (%)	Difficile à dire (%)	Plutôt vrai (%)	Absolument vrai (%)
1	le lexique est nouveau	10	19	25	46
2	la grammaire est nouvelle	10	19	26	45
3	le texte est incompréhensible	45	20	20	15
4	le texte est compris en partie	35	25	15	25
5	le texte est compris avec dictionnaire	35	25	15	25
6	il n'y a rien de nouveau	45	22	18	15

Les résultats de l'enquête montrent que pour la majorité des étudiants, le texte du cas *Moot Court* est devenu une source de nouvelles connaissances linguistiques, grammaticales et lexicales. Il s'agit de ceux qui ne sont pas francophones et apprennent le français comme une langue étrangère. Ce sont les étudiants de l'Espagne, l'Ouzbékistan, la Biélorussie, l'Arménie, la Chine, la Suède, la Norvège, l'Hongrie, l'Allemagne, la Corée, le Nigéria, la Russie.

En moyenne, 15 % des étudiants n'ont rien trouvé de nouveau dans le texte. Fondamentalement, les participants à l'enquête qui ont fourni le moins de points pour répondre aux questions 1 et 2 étaient les étudiants qui avaient déjà étudié une spécialité en langue étrangère. Habituellement, parmi les participants au jeu, il y a 2-3 personnes dont le niveau de maîtrise de la langue dépasse le niveau général du groupe. Le plus souvent, dans les groupes multilingues, il s'agit d'étudiants originaires des pays francophones (dans le contexte de cet article).

L'une des étapes du jeu, comme cela était mentionné ci-dessus, est la préparation des mémoires/mémoires écrits. Il s'agit d'un type de travail complexe qui nécessite une maîtrise excellente des structures grammaticales et syntaxiques de la langue française (juridique) chez les étudiants. Pour composer un commentaire argumenté, il est important de procéder à une analyse linguistique des sources juridiques, d'étudier le vocabulaire spécialisé, de sélectionner les termes nécessaires et de maîtriser les règles de composition des phrases logiques et claires. Le texte des arguments ne doit contenir ni calembours, ni allégories, ni contradictions.

Pour la majorité des participants de la compétition, même pour les francophones un tel travail était nouveau, très utile et productif à voir l'acquisition de nouvelles connaissances linguistiques et informations jamais vues auparavant, comme en témoignent les résultats de l'enquête présentés dans le tableau 2.

Tableau 2.

Affirmation	Apprenants - participants %
Le travail avec les termes et les documents juridiques est très utile et intéressant	75%
J'ai appris du nouveau sur la grammaires et la syntaxe de la langue française.	68%
Je comprends mieux les textes juridiques en français grâce au travail avec les documents.	67%

J'arrive à rédiger un commentaire argumenté	80%
J'ai appris de nouvelles structures stylistiques	78%

L'interaction et l'interrelation des composantes professionnelles et linguistiques de *Moot Court* contribuent à l'acquisition croisée des connaissances linguistiques. En étudiant un document ou une terminologie dans une langue étrangère à des fins professionnels dans le domaine du droit, un étudiant acquiert non seulement des connaissances spécifiques/juridiques, mais également des connaissances linguistiques. L'enquête a montré que la rédaction des mémorandums pour le concours a permis aux participants du jeu d'acquérir de nouvelles connaissances et compétences. Comme évoqué ci-dessus, le *Moot Court*, son organisation et son déroulement visent tout d'abord à développer des compétences professionnelles des futurs spécialistes. Les participants au jeu ont déjà initialement une très bonne maîtrise de la langue étrangère dans laquelle le jeu se joue, cependant, dans le cadre de l'enseignement d'une langue étrangère, les auteurs de cette étude considèrent le *Moot Court* comme une méthodologie, une technique voire une technologie pour l'enseignement d'une langue étrangère par l'unité liée et les compétences croisées : le droit ne s'apprend pas sans la connaissance de la langue, et en étudiant de nouveaux dossiers juridiques, on apprend la langue : nouveaux termes, constructions, etc.

En outre le travail initial sur le texte et la rédaction des mémorandums, la préparation du jeu comprend également des présentations orales. Les épreuves orales, les débats, la présentation des arguments et contre-arguments sous forme de monologues et de communications dialogiques constituent l'étape la plus intéressante du concours. Le but de la présentation orale est de transmettre aux juges et à l'autre partie une position claire et logique, un commentaire argumenté sur le différend. Le niveau de compétence oratoire/orale communicative devrait contribuer aux transformations des positions des deux parties, tant du demandeur que du défendeur, en une vérité irréfutable. Dans le contexte professionnel, lors de ce stade, le jeu apprend aux participants la communication professionnelle, l'argumentation juridique, la capacité à se lancer dans les affaires, à contester la position de l'autre et à défendre la sienne, à être convaincant et clair.

Le texte de l'intervention orale présenté pour les plaidoiries doit être clair, harmonieux et logique. Il doit être composé de phrases joliment structurées mais pas complexes. Il ne faut pas surcharger le texte de terminologies, car il serait trop difficile à être compris à l'oreille. Il est à noter que les juges de *Moot Court* parlent principalement anglais ou français, mais ne sont pas souvent des locuteurs natifs. De plus, le texte doit être compréhensible pour les autres participants au jeu (rivaux), puisque leur contre-argumentation sera construite sur les arguments qu'ils entendent.

Pour le meilleur texte, il est nécessaire de sélectionner et d'analyser le vocabulaire, les termes et les constructions. Selon les opinions des avocats et juristes praticiens le discours oral ne doit pas contenir de phrases pompeuses et surchargées difficiles à comprendre, mais il peut comprendre de beaux appels qui témoignent du respect envers les juges et les opposants. Le discours, tant du demandeur que du défendeur, dans la pratique judiciaire est caractérisé par sa propre rhétorique, qui le diffère des autres styles de discours. Lors des épreuves orales, les participants au concours exposent leurs arguments et contre-arguments, répondent aux questions des juges et engagent également un dialogue avec les rivaux. Les équipes participant à la phase finale du concours étant en grande partie multilingues, les participants sont toujours confrontés à la tâche importante de se comprendre, car les langues nationales influencent grandement la prononciation du français. Ainsi la partie orale implique un travail très minutieux et scrupuleux sur la prononciation et l'intonation. La prononciation française dans le contexte du discours judiciaire oral nécessite un traitement sérieux afin de bien comprendre l'information, l'humeur de l'orateur et son attitude envers ses rivaux. Une attention particulière doit être accordée aux étudiants

multilingues. Comme ils parlent plusieurs langues, un problème très courant dans le travail avec ces étudiants est celui de la prononciation. Les interférences phonétiques empêchent souvent la prononciation et la production de sons corrects chez les étudiants multilingues. Ainsi, avant de participer aux plaidoiries orales, une préparation considérable est nécessaire : vérifier la prononciation, améliorer tous les sons et l'intonation.

Aux fins de cet article en titre d'exemple d'un monologue (du cas imaginaire dont on a parlé récemment) pour les plaidoiries orales on pourrait citer le discours de demandeur ci-dessous

*Monsieur le Président de la Cour,
Mesdames et Messieurs les juges, c'est pour moi un grand honneur de me présenter
devant votre Cour au nom de la République de Flore*

Par ces trois demandes présentées dans son mémoire, le Burkistan demande à la Cour de clarifier les droits et obligations qui s'appliquent à l'utilisation de l'espace aérien au-dessus de la haute mer et de l'espace des États archipels.

Comme le Burkistan tient à le démontrer, la Cour devra se concentrer sur ces trois arguments.

À mon tour, Monsieur le Président, moi ainsi que mes collègues déclarons que ces arguments n'ont aucun fondement en fait ou en droit. Je m'appliquerai, pour ma part, à démontrer que la république de Flore, ne cause pas et n'a jamais causé d'obstacles et d'empêchements à l'aviation civile des autres États comme cela a été déclaré par Burkistan.

Dans sa première demande, le Burkistan prie la Cour de se prononcer et de déclarer que Flore a la souveraineté sur les eaux et l'espace aérien qui font partie de son territoire, et de ce fait empêche l'aviation civile des autres États de fonctionner pleinement et que le droit de Flore d'établir les règles du passage et du survol au-dessus de ses eaux limitent considérablement les droits des autres pays, notamment du Burkistan.

Mesdames et Messieurs les juges, en nous référant à la Charte des Nations Unies notamment à l'article 2, nous rappelons aux représentants respectés de Burkina que tous les États sont souverains et peuvent légiférer comme ils l'entendent sur leurs territoires et dans le cadre du droit international.

Monsieur le Président ! Flore a toujours reconnu la souveraineté des autres États et surtout leur droit d'effectuer un passage pacifique au-dessus des territoires des États – archipels. C'est en pleine conscience que je parle. Flore n'a jamais violé les accords bilatéraux, conclus avec les États adjacents relatifs aux services aériens. Il en découle qu'il n'existe aucun différend entre Flore et d'autres États en cette matière. Monsieur le Président de la Cour ! C'est en pleine confiance envers la Cour que Flore adresse sa parole. Dans sa requête le Burkistan prie la Cour de contraindre Flore de reconsidérer ses décisions concernant les couloirs aériens établis pour les survols afin que, je cite, «celles-ci ne portent pas atteinte aux bénéfices matériels et économiques de Burkistan.. », même si sera fait au détriment de Flore.

Monsieur le Président de la Cour ! Les demandes des États qui contiennent une violation délibérée du droit international ne devraient pas être soumises à la Cour et faire objet de sa compétence.

Comme on peut le constater, la préparation et la participation à *Moot Court* sont un moyen complet et polyvalent d'améliorer/perfectionner les connaissances d'une langue étrangère. Le jeu comprend un travail approfondi avec des sources juridiques

écrites, ce qui permet non seulement de maîtriser la terminologie juridique mais aussi d'apprendre de nouvelles structures grammaticales et syntaxiques, un nouveau vocabulaire. En outre, les épreuves orales permettent d'améliorer la phonétique et les compétences orales.

Afin d'identifier les améliorations dans les connaissances/progrès linguistiques des étudiants, les auteurs ont fait une enquête auprès étudiants qui ont participé aux *Moot Courts*.

Le tableau 3 présente les résultats de l'enquête.

Tableau 3.

	Affirmation	Apprenants - participants %
1.	J'ai appris de nouvelles constructions lexicales	67%
2.	J'ai appris de nouvelles constructions grammaticales	79%
3.	J'ai appris à travailler avec des documents juridiques	65%
4.	J'ai appris à rédiger des commentaires argumentés avec l'emploi de nouveau lexique	80%
5.	J'ai amélioré ma prononciation et mon intonation	78%
6.	J'ai appris à intervenir en public	80%
7.	Je comprends mieux le discours oral professionnel	75%
8.	J'arrive à mener un dialogue sur un sujet professionnel	68%
9.	Je veux continuer à apprendre la langue française	90%
10.	Je veux continuer à participer au <i>Moot Court</i> car c'est très utile pour mon français	92%

Comme on peut le constater, la majorité des étudiants ayant participé à l'enquête sont tout à fait d'accord sur le fait que la participation au *Moot Court* en français améliore significativement leurs résultats dans l'apprentissage du français.

L'acquisition croisée de connaissances dans le processus d'enseignement des langues étrangères augmente considérablement la motivation puisque les étudiants participent à un jeu professionnel, très proche du processus de travail réel. Travailler avec des documents et des sources juridiques contribue, outre l'acquisition de connaissances juridiques, à l'acquisition de connaissances linguistiques, ainsi qu'à l'émergence d'une compétence de recherche qui naît dans le processus de recherche d'informations, ainsi que d'analyse critique.

L'étude des textes de commentaires juridiques, la rédaction d'arguments et de contre-arguments constituent de nouvelles connaissances dans le domaine de la stylistique. Prendre la parole lors des plaidoiries contribue grandement à l'amélioration de la rhétorique juridique ainsi que des compétences orales. Le jeu revêt une grande importance non seulement pour les juristes internationaux, mais aussi pour les futurs

spécialistes d'autres métiers humanitaires connexes qui souhaitent continuer à travailler en français.

Conclusion

Les méthodes ludiques dans l'enseignement, bien qu'elles soient présentes depuis longtemps dans le système d'enseignement des langues étrangères, ne perdent pas leur efficacité. Dans le contexte de l'enseignement supérieur, les jeux professionnels sont très importants pour la formation d'un futur spécialiste. Au cours du jeu, ses participants se rendent compte qu'ils appartiennent à une société professionnelle particulière. De plus, grâce aux connexions interculturelles au cours du jeu de rôle, de nouvelles connaissances dans des domaines connexes se voient acquises. Le jeu de rôle professionnel *Moot Court* en français, proposé comme une technologie pédagogique complémentaire aux étudiants en droit, est également un moyen et une méthode efficace d'enseignement des langues étrangères. Pendant le jeu et sa préparation, l'étudiant participant effectue de nombreuses activités différentes liées à l'apprentissage d'une langue étrangère. Il prend connaissance de nouvelles structures lexicales et grammaticales, des particularités de syntaxe d'un texte juridique et de sa terminologie. L'étudiant acquiert les compétences du discours dialogique et du monologue, la capacité à s'exprimer sur des sujets professionnels. En raison de la nature motivationnelle du jeu, de ses propriétés d'impliquer un étudiant dans un véritable processus créatif et éducatif, l'acquisition de nouvelles connaissances linguistiques se fait de manière très active et efficace.

Bibliographic references

- Bakaeva, S.A., & Zakirova, E.S. (2023). Moot Court Competition in a Foreign Language: Developing Professional Competencies Through a Business Game. In: Bylieva, D., & Nordmann, A. (eds) *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning*. PCSF 2023. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 829. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48016-4_18
- Bylieva, D. A Semiverse of Games. In: Bylieva, D., & Nordmann, A. (eds) (2023). *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning*. PCSF 2023. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 830. Cham: Springer, 18-26. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48020-1_2
- Collins E, & Rogoff MA. (1991). The Use of an Interscholastic Moot Court Competition in the Teaching of International Law. *PS: Political Science & Politics*. 24(3), 516-520. doi:10.2307/420102
- Di Filippo, L. « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication* [En ligne], 25 | 2014, mis en ligne le 01 juillet 2016, consulté le 24 janvier 2024. URL : <http://journals.openedition.org/questionsdecommunication/9044> DOI : <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.9044>
- Gerber, P., & Castan, M. (2012) Practice Meets Theory: Using Moots as a Tool to Teach Human Rights *Journal of Legal Education* 62,(2), 298-310, Published By: Association of American Law Schools
- Lesková, A., Uličná, Z., Tkáčová, H., Leka, K., & Alvarez Mateo, D. (2023). Challenges and Current Issues of Education in the Era of Digital and Technological Changes. *Journal of Education Culture and Society*, 14(2), 319-327. <https://doi.org/10.15503/jecs2023.2.319.327>
- Mehnert, W. (2023). Wording Worlds – From writing Futures to building Imaginary Worlds. *Technology and Language*, 4(3), 85-104. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.07>
- Ndlovu, Lonias . Using the Moot Court Competition as an Assessment Tool in International Trade Law: The UNIZULU Experience

- Petrovska, I. (2023). Psychological Analysis of Games Citizens Play. *Journal of Education Culture and Society*, 14(2), 213-226. <https://doi.org/10.15503/jecs2023.2.213.226>
- Ringel, L. S. (2004). Designing a Moot Court: What to Do, What Not to Do, and Suggestions for How to Do It. *PS: Political Science and Politics*, 37(3), 459-465. <http://www.jstor.org/stable/4488864>
- Rubtsova, A., Kats, N., Rubtsova, S. (2023). Game-Based Assessment of 21st Century Skills: Communication and Creative Thinking in Foreign Language Education. In: Bylieva, D., Nordmann, A. (eds) *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning*. PCSF 2023. *Lecture Notes in Networks and Systems*, vol 830. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48020-1_28
- Salimbene, Franklyn P. (2017). Using moot court simulations as teaching tools: an implementation guide for business law instructors. *The Atlantic law journal* 19, 177.
- Schmoll, L. (2016) L'emploi des jeux dans l'enseignement des langues étrangères : Du traditionnel au numérique, *Sciences du jeu* [En ligne], 5 | 2016, mis en ligne le 28 février 2016, consulté le 24 janvier 2024. <http://journals.openedition.org/sdj/628> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/sdj.628>
- Shipunova, O., Pozdeeva, E., Tanova, A., & Evseev, V. (2023). The Role of Game Practices in the Model University of the Future. In: Bylieva, D., Nordmann, A. (eds) *The World of Games: Technologies for Experimenting, Thinking, Learning*. PCSF 2023. *Lecture Notes in Networks and Systems*, 830. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-031-48020-1_26
- Smith, Daniel E., Mini-Moot Court: Use of the Abbreviated Simulation in Teaching Constitutional Law (February 5, 2010). APSA 2010 Teaching & Learning Conference Paper, <https://ssrn.com/abstract=1548923> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1548923>
- Xu, W., & Wang, Y. (2023). Emotional Visualization: The Metaverse Social in Embodied Cognitive Contexts. *Technology and Language*, 4(3), 24-39. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.03>
- Zhang L., Wang Y. & Liu J.R. (2023). Art creation in virtual space. *Technology and Language*, 4(3), 40-48. <https://doi.org/10.48417/technolang.2023.03.04>

Words: 6805

Characters: 45 694 (25,4 standard pages)

Assoc. Prof. Ekaterina A. Samorodova, PhD.
 French Language Department
 Moscow State Institute of International Relations
 (MGIMO University) Prospekt Vernadskogo, 76
 119454, Moscow, Russia
 samorodova.ekaterina.78@mail.ru
 ORCID ID: 0000-0002-0702-0253

Samira Merzouk
 Associate Professor, PhD.
 University Mohamed Lamine Debaghine, Setif 2,
 Algeria
 s.merzouk@univ-setif2.dz

Maxime Carbonel
 French language department
 Moscow School 1231,
 Russia
 maxime.carbonel@ymail.com