



Evolution de l'apprentissage du langage visuel

Introduction

De nombreuses recherches ont été menées, ces cinq dernières années, auprès des jeunes et des enfants, pour évaluer l'efficacité des méthodes traditionnelles dans le domaine de l'apprentissage linguistique. Plusieurs illustres académiciens et éducateurs du monde entier ont étudié l'efficacité de l'apprentissage du langage par l'image, le potentiel qu'on peut en tirer pour compléter les méthodes traditionnelles, et ainsi trouver de nouveaux outils pédagogiques.

Parler plusieurs langues est certes un avantage non négligeable dans le contexte d'une mondialisation rapide mais plusieurs recherches prouvent aussi qu'être polyglotte protège du déclin cognitif et des maladies neuro-dégénératives à des âges avancés (1,2).

Le Docteur Neil Cohn, un des scientifiques les plus réputés du Département de la Cognition et de la Communication de l'Université de Tilburg au Pays Bas est l'auteur d'un Livre Blanc intitulé « The Evolution of Visual Language Learning » (Evolution de l'Apprentissage du Langage Visuel) qui se penche sur l'efficacité d'un mode particulier d'apprentissage de la langue en utilisant la bande dessinée. Ses récentes conclusions sur le sujet sont détaillées ci-dessous.

Les exigences de l'apprentissage linguistique

Dans la vie de tous les jours, le parler et l'écrit relèvent du phénomène holistique mais la pratique du langage demeure un comportement humain complexe fait de divers substrats (3). De ce fait, apprendre une langue exige que l'on intègre la connaissance à ces différents niveaux de la structure linguistique. À la base, un apprenant (un débutant*) doit dresser la carte reliant la signification des mots et des locutions aux sons de la langue (la phonétique) par le biais de phrases (la grammaire). Ce savoir s'applique tant à la capacité de comprendre une langue en l'écoutant qu'à l'instruction que l'écrit permet de développer.

Cependant, connaître les mots et les règles de grammaire ne constitue pas le meilleur moyen d'apprendre une langue : le simple fait de mémoriser le dictionnaire n'est pas le meilleur procédé vers le développement linguistique. Au contraire, pour que l'apprentissage soit efficace il faut l'intégrer dans la pratique de la langue. Ainsi, l'apprenant, appréhendant mieux la prononciation dans son contexte, reçoit les informations explicites et implicites qui lui permettent d'apprendre et de mémoriser le vocabulaire et la grammaire. L'environnement et les conditions d'apprentissage de la langue sont essentiels au développement.

Compte tenu de la nécessité du multilinguisme dans le monde moderne, dès le plus jeune âge et définitivement durant l'âge adulte, les méthodes d'apprentissage dites, « non-traditionnelles » mais jugées efficaces sont devenues primordiales (cours en ligne). Apprendre une langue à travers la bande dessinée s'est révélé particulièrement efficace dans ce domaine.

La Bande Dessinée : outil de l'apprentissage linguistique

Décriée pendant des décennies comme une expression artistique sans prétention intellectuelle, la bande dessinée est aujourd'hui reconnue comme un médium de lecture sophistiqué et complexe (4). Compte tenu de la réputation grandissante de ce genre de publication et le respect qu'elle inspire, de nombreux éducateurs et chercheurs plaident la cause de l'utilisation de la bande dessinée dans le milieu éducatif (5-7). En effet, leurs recommandations d'utiliser les bandes dessinées comme matériel éducatif semblent empiriquement justifiées (8-9). La plaidoirie en faveur de l'éducation étant établie, l'emphase a été davantage mise sur l'utilisation de la bande dessinée dans l'apprentissage de la langue et, depuis une décennie, ce soutien s'est intensifié (10).

Beaucoup ont partagé des anecdotes sur la manière dont la bande dessinée a aidé à leur apprentissage de la langue et à leur alphabétisation, un sentiment partagé par les éducateurs reconnaissant la bande dessinée comme un moyen efficace d'apprentissage (11-13). **Des études récentes à travers le monde visant à prouver si oui ou non les bandes dessinées devraient faire partie de l'apprentissage de la langue à l'école, ont finalement conclu que la bande dessinée – des histoires visuellement attrayantes – motive les élèves (14-18).** Le caractère populaire (familier*) et novateur de la bande dessinée en fait un matériel d'apprentissage plus ludique que le matériel standard (19-20) et renforce l'implication de l'apprenant et son engagement (21) envers son outil pédagogique. De plus, l'authenticité de la bande dessinée certifie son caractère naturaliste, et ainsi devient plus attrayante que les exercices dits « artificiels » en cours de langue (22,23).

Le texte et l'image dans le domaine de la cognition

La bande dessinée offre de multiples attraits à l'apprentissage de la langue. Et son potentiel est particulièrement optimisé grâce à ses propriétés « multi-modes ». La bande dessinée associe le langage écrit au « langage visuel » des images (24) et, ce faisant, devient une forme naturelle de communication multimodale (25-27). Ce qui signifie que le lecteur doit comprendre le texte et l'image avant de les intégrer comme un tout. Ce qui signifie aussi que le lecteur peut s'appuyer sur chaque module pour comprendre l'autre.

Malgré cette approche bimodale, la compréhension des images et des textes ne peut être aussi différente que l'on ait pu le présumer. De récentes recherches psycholinguistiques prouvent que le cerveau utilise le même procédé pour assimiler les séquences picturales (imagées) des bandes dessinées et pour décoder le langage (24). D'autres hypothèses attestent que les deux systèmes linguistiques que sont l'écrit et le visuel font partie intégrante d'un même système cognitif (25).*

De plus, des tests oculométriques (des recherches par le biais de l'oculométrie ou par le biais de l'eye-tracking) indiquent que les images séquentielles sont « lues » comme le sont les textes, c'est-à-dire avec le même procédé. Dans l'ensemble, cette étude démontre qu'il existe des liens cognitifs étroits entre les textes et les images, et dont pourraient bénéficier efficacement l'éducation (29) et la communication, et de manière optimale, l'apprentissage de la langue. De telles études prouvent, s'il est besoin encore, que lire une bande dessinée constitue « de la bonne lecture », avec du contenu cognitivement enrichissant (30).*

L'intégration Texte-Image

Alors que les méthodes traditionnelles d'apprentissage intègrent l'image et le texte, l'association de ces deux modalités dans une même bande dessinée offre de multiples avantages. Elle met en situation des personnages ayant des conversations « visuelles » et interactives, et ainsi motive le savoir implicite (15). Des études ont bel et bien démontré que la bande dessinée permet de rehausser le niveau d'apprentissage de la langue que ne feraient pas les méthodes éducatives standard qui utilisent les textes et les images (17, 31-33).

Ces résultats ont été établis à tous les niveaux de maîtrise des apprenants (34, 35) et rassemblent les groupes d'âge allant du cours élémentaire aux étudiants d'université. Globalement, la bande dessinée, accessible à tous, devient un outil efficace qui sied à tous les âges et quel que soit le niveau de maîtrise de chacun.

L'association texte-image que propose la bande dessinée présente quelques qualités formelles qui sont autant d'atouts pour soutenir ce procédé d'apprentissage. La bande dessinée compartimente les textes de manière à les rendre plus « digestes » à l'apprenant. Cela se fait de deux façons : la division des textes et images en planches, et la division des textes en « vecteurs linguistiques » sous formes de ballons, bulles de pensée et autres photos (27, 36).

D'abord, la division de l'information en planches - images délimitées par un cadre - brise le contenu en unités de discours bien distinctes. En segmentant l'histoire en planches, le lecteur assimile des bouts de contenu d'une plus grande histoire, de manière cohérente (24). Chaque planche connecte le texte directement à l'image : le dialogue est relié à l'action qui s'y passe. Les énoncés formant le texte sont soutenus par le cadre de l'action ; le contexte est ainsi planté renforçant par la même la compréhension du vocabulaire de manière intrinsèque (implicite*) (26). De ce fait, l'association texte-image propre à la bande dessinée permet que l'un supporte l'autre, sous formes d'unités narratives cohérentes, au profit de l'apprentissage linguistique.

Ensuite, le contenu textuel de chaque planche se divise en « vecteurs » de textes sous formes de ballons de dialogue et de bulles de pensée. Ces procédés découpent le texte en fragments utiles, pertinents et digestes pour le lecteur (23, 37). En parcellisant le texte en petites unités, le dialogue devient plus intuitif que ne serait un bloc de texte et subtilement, se permet des coupures prosodiques et autres fragmentations de discours. Les textes segmentés sont plus facilement assimilables que les textes denses et compacts des livres traditionnels (38) qui peuvent rebuter le lecteur. De même, ils permettent aux apprenants de surmonter les obstacles à l'apprentissage (39). Ainsi, **la fragmentation (segmentation*) de textes dans les bandes dessinées, à grande ou à petite échelle, est le format idéal pour un meilleur apprentissage de la langue.**

Vocabulaire

La fragmentation de texte semble être particulièrement utile dans l'enseignement du vocabulaire, qui est la base même de tout apprentissage linguistique. Plusieurs études expérimentales attestent que la bande dessinée est un outil efficace dans l'apprentissage du vocabulaire, à tous les niveaux et quels que soient les différents types de langages (12, 18, 33, 37, 39-43).

L'efficacité de la bande dessinée à enseigner le vocabulaire réside aussi dans le langage familier et populaire qu'elle véhicule, sans compter les expressions de tous les jours et le jargon inhabituel et sophistiqué (19, 20). La terminologie des bandes dessinées touche tous les domaines du vocabulaire de base, quelle que soit la langue, car elle inclut des termes spécifiques propres à la science, à la culture et autres contextes uniques que seule la bande dessinée peut raconter (15, 19, 20, 41). Par ce biais, l'apprenant a une meilleure visibilité de la langue et de la diversité qu'il n'aurait pas forcément eu dans les publications traditionnelles.

La bande dessinée peut aussi aider à enseigner un vocabulaire plus sophistiqué que l'on n'apprend pas dans les cours de langues étrangères et qui demande que l'on vive une expérience culturelle pour une meilleure compréhension de la langue (44). Par exemple, les onomatopées – interjections émises pour simuler des bruits tels « bang » ou « miaou » - sont utilisées dans les bandes dessinées comme effets sonores. Les onomatopées représentent une part subtile et dominante de la maîtrise linguistique (47), malgré qu'elles ne fassent pas souvent partie de l'enseignement standard des langues. Ce savoir-faire est intégré de manière implicite dans la bande dessinée et ajoute ainsi d'autres couches à l'enseignement linguistique (19). De plus, l'usage de tournures idiomatiques dans le parler est souvent un bon indicateur de la maîtrise de la langue. La bande dessinée s'est révélée efficace dans l'enseignement de ce vocabulaire complexe (40). Sans oublier les romans graphiques qui racontent des histoires sérieuses où le vocabulaire complexe est tout aussi assimilable.

Contexte

Comme déjà mentionné, l'association texte-image est particulièrement renforcée dans la bande dessinée car elle relie la langue à son contexte visuel. L'intégration du langage dans son contexte offre des repères importants et implicites, ce qui facilite son utilisation dans la vie réelle et approfondit son apprentissage. C'est un point particulièrement important car la structure logique et le contexte de la conversation qu'offre la bande dessinée accrédite la thèse que l'apprentissage linguistique est grandement facilité par ce biais (22). La présentation narrative de la bande dessinée rend sa compréhension plus naturelle, ce que ne font pas les phrases dites « artificielles » ou isolées et spécialement conçues pour l'enseignement (15, 19, 39).

De plus, par le biais des histoires racontées, les apprenants s'impliquent davantage dans une langue, qui va au delà de la simple « pratique de cette langue » (22). Ils s'investissent dans l'histoire et l'envie de comprendre l'intrigue les motive à approfondir leurs compétences linguistiques (48). À travers la bande dessinée l'apprenant ne « lit plus pour apprendre » mais « lit pour comprendre l'histoire ». Ainsi, il s'engage dans un processus d'apprentissage qui ne lui rappelle pas qu'il est en cours de langue (38). Les étudiants se concentrent alors à apprendre une langue à travers une histoire plutôt qu'à travers une « interface d'apprentissage linguistique » (23).

Conclusion

Il existe aujourd'hui un nombre croissant d'arguments (découlant d'études académiques et de littératures) qui désignent la bande dessinée comme un moyen efficace d'appréhender la complexité des langues à plusieurs niveaux. Pour résumer, ses attraits résident dans la motivation et le désir croissant d'apprendre en utilisant des outils authentiques qui présentent le langage sous formes de discours fragmentés. En utilisant un vocabulaire naturel et diversifié, caractéristique de ceux qui parlent couramment la langue, le tout emballé dans un contexte de narration, la bande dessinée crée l'intérêt et la structure, ce qui semble convenir aux apprenants de tous âges et de différents niveaux de compétence. Du coup, la bande dessinée semble offrir une méthode efficace pour apprendre une langue et s'instruire.

Le Dr Cohn du Département de Cognition et de la Communication de l'Université de Tilburg collabore avec LingoZing !, une nouvelle application innovante sur le marché de l'apprentissage en ligne (de l'e-learning*), afin d'explorer d'autres bénéfices que la bande dessinée pourrait apporter à l'apprentissage linguistique. LingoZing ! est le premier outil éducatif en son genre qui utilise la bande dessinée comme partenaire de son expérience d'apprentissage.

Les références

1. E. Bialystok, F. I. M. Craik, G. Luk, Bilingualism: consequences for mind and brain. *Trends in Cognitive Sciences* 16, 240-250 (2012).
2. E. Bialystok, Bilingualism: The good, the bad, and the indifferent. *Bilingualism: Language and Cognition* 12, 3-11 (2009).
3. R. Jackendoff, *Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution*. (Oxford University Press, Oxford, 2002), pp. 506.
4. R. Duncan, M. J. Smith, P. Levitz, *The Power of Comics*. (Continuum Books, New York, ed. 2nd, 2015).
5. J. Hosler, K. B. Boomer, Are Comic Books an Effective Way to Engage Nonmajors in Learning and Appreciating Science? *CBE-Life Sciences Education* 10, 309-317 (2011).
6. G. Mallia, Learning from the sequence: The use of comics in instruction. *ImageText* 3, (2007).
7. J. B. Carter, Introduction—Carving a niche: Graphic novels in the English language arts classroom. Building literacy connections with graphic novels: Page by page, panel by panel, 1-25 (2007).
8. A. Nalu, J. P. Bliss, Comics as a Cognitive Training Medium for Expert Decision Making. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting* 55, 2123-2127 (2011).
9. J. C. Short, B. Randolph-Seng, A. F. McKenny, Graphic Presentation: An Empirical Examination of the Graphic Novel Approach to Communicate Business Concepts. *Business Communication Quarterly* 76, 273-303 (2013).
10. G. E. Bloom, Thesis. Hunter College, (1979).
11. S. Cary, *Going Graphic: Comics at Work in the Multilingual Classroom*. (Greenwood Publishing Group, Incorporated, 2004).
12. N. Williams, paper presented at the 29th annual TESOL convention, Long Beach, CA, 1995.
13. J. Derrick, Using comics with ESL/EFL students. *The Internet TESL Journal* 14, (2008).
14. J. Ranker, Using Comic Books as Read-Alouds: Insights on Reading Instruction From an English as a Second Language Classroom. *The Reading Teacher* 61, 296-305 (2007).
15. J. Llull, Comics and CLIL: Producing quality output in social sciences with Tintin. *Latin American Journal of Content & Language Integrated Learning* 7, 40-65 (2014).
16. E. O. Tarabuzan, N. L. Popa, Using Comic Strips in Teaching and Learning French as Foreign Language: Changes in Motivational Beliefs. *Review of Artistic Education*, 273-278 (2015).
17. M. Rossetto, A. Chiera-Macchia, 'Visual learning is the best learning-it lets you be creative while learning': Exploring ways to begin guided writing in second language learning through the use of comics. *Babel* 45, 35 (2010).
18. E. Jones, The use of comic book style reading material in an EFL extensive reading program: A look at the changes in attitude and motivation to read in English in a Japanese university. *Language Education in Asia* 1, 228-241 (2010).
19. A. Suarez, Teaching Colloquial English through Comics. [Nigata seiryojoshi tanki daigaku research report] 29, 175-180 (1999).
20. S. D. Krashen, *The power of reading: Insights from the research*. (Libraries Unlimited Englewood, CO, ed. 2nd, 2004).
21. C. W. Chun, Critical Literacies and Graphic Novels for English-Language Learners: Teaching Maus. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* 53, 144-153 (2009).
22. N. Csabay, Using Comic Strips in Language Classes. *English Teaching Forum* 44, 24-26 (2006).
23. P. Friedlander, in *Learning in and beyond the Classroom: Ubiquity in Foreign Language Learning*, K. G. D. Chan et al., Eds. (NUS Centre for Language Studies., Singapore, 2016).
24. N. Cohn, *The visual language of comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images*. (Bloomsbury, London, UK, 2013).
25. N. Cohn, A multimodal parallel architecture: A cognitive framework for multimodal interactions. *Cognition* 146, 304-323 (2016).
26. J. A. Bateman, *Text and Image: A Critical Introduction to the Visual/Verbal Divide*. (Routledge, New York, 2014).
27. N. Cohn, Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image. *Semiotica* 2013, 35-63 (2013).
28. T. Foulsham, D. Wybrow, N. Cohn, Reading without words: Eye movements in the comprehension of comic strips. *Applied Cognitive Psychology* 30, 566-579 (2016).
29. R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. (Cambridge University Press, ed. Second, 2009).
30. B. Norton, K. Vanderheyden, in *Critical Pedagogies and Language Learning*, B. Norton, K. Toohey, Eds. (Cambridge University Press, Cambridge, 2004), pp. 201-221.
31. Z. Roozafza, The Role of Comic Reading Materials in Enhancing the Ability to Read in EFL. *i-Manager's Journal on English Language Teaching* 2, 7 (2012).
32. S. Graham, Comics in the Classroom: Something to Be Taken Seriously. *Language Education* 2, 92-102 (2011).
33. H. Öz, E. Efecioglu, Graphic novels: An alternative approach to teach English as a foreign language. *Journal of Language and Linguistic Studies* 11, 75-90 (2015).
34. A. Merç, Y. Kampusu, The effect of comic strips on EFL reading comprehension. *International Journal of New Trends in Education and their implications* 4, 54-71 (2013).
35. J. Liu, Effects of comic strips on L2 learners' reading comprehension. *TESOL quarterly*, 225-243 (2004).
36. C. Forceville, T. Veale, K. Feyaerts, in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, J. Goggin, D. Hassler-Forest, Eds. (McFarland & Company, Inc, Jefferson, 2010), pp. 56-73.
37. M. V. Lakshmi, in *Issue 3: Managing resources*, B. Tomlinson, Ed. (British Council, Kolkata, 2017), pp. 33.
38. A. Baker, Thesis, University of Central Missouri, (2011).
39. I. Cimermanová, Using Comics with Novice EFL Readers to Develop Reading Literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 174, 2452-2459 (2015).

Les références

40. A. Basal, T. Aytan, I. Demir, Teaching Vocabulary with Graphic Novels. *English Language Teaching* 9, 95 (2016).
41. W. Apriani, M. Vianty, B. A. Loeneto, The use of English comic book series in teaching reading comprehension. *Journal of English Literacy Education* 1, 100-105 (2015).
42. O. Arast, B. Gorjian, The Effect of Listening to Comic Strip Stories on Incidental Vocabulary Learning among Iranian EFL Learners. *Journal of Applied Linguistics and Language Learning* 2, 1-7 (2016).
43. M. H. Montalvo Vicedo, Thesis, Universitat Jaume I. , (2016).
44. H. Takashima, Acculturation and second language learning: use of comics to measure the degree of acculturation. *IRAL - International Review of Applied Linguistics in Language Teaching* 25, 25 (1987).
45. N. K. Pratha, N. Avunjian, N. Cohn, Pow, punch, pika, and chu: The structure of sound effects in genres of American comics and Japanese manga. *Multimodal Communication* 5, 93-109 (2016).
46. S. A. Guynes, Four-Color Sound: A Peircean Semiotics of Comic Book Onomatopoeia. *The Public Journal of Semiotics* 6, 58-72 (2014).
47. M. Dingemanse, Advances in the Cross-Linguistic Study of Ideophones. *Language and Linguistics Compass* 6, 654-672 (2012).
48. S. Gabaron, The power of print reading: comics in the classroom. *Journal of Cell Communication and Signaling* 11, 285-290 (2017).