

## Une analyse des stratégies d'intercompréhension mises en œuvre dans le jeu sérieux *Limbo*

Delphine CHAZOT, Université Stendhal Grenoble 3

**Mots clés :** Intercompréhension, langues romanes, jeux sérieux, stratégies, binômes.

**Axe thématique :** Développement du répertoire de compétences plurielles et leur évaluation

**Langue de communication :** français

**Langue du support visuel :** espagnol

Les jeux sérieux se développent et sont utilisés dans le domaine des langues mais ils n'ont pas encore fait l'objet de recherches en intercompréhension.

Dans le cadre de cette communication, nous nous intéresserons au jeu sérieux *Limbo* : un jeu ludo-didactique disponible et libre d'accès sur le site de l'Union Latine. Plus précisément, nous chercherons à identifier les stratégies d'intercompréhension mises en œuvre par les apprenants à travers l'utilisation de *Limbo* afin de voir quel peut être le potentiel du jeu sérieux pour pratiquer l'intercompréhension. Pour cela, nous nous appuyons sur la théorie des stratégies en général avec Oxford (2011), et les stratégies de compréhension à l'écrit à travers l'ouvrage de Giasson (1990) et les travaux de Malheiros-Poulet et al. (1994), Martin (2004) et Bermudez (2000). Nous tentons par ailleurs de définir *Limbo* à partir des définitions qui ont été données auparavant par Álvarez (2007). Cette recherche peut être associée aussi bien à la première comme à la troisième thématique du colloque.

Le public étudié est composé d'adultes de langues maternelles différentes, placés en binôme sur le jeu afin qu'ils verbalisent leurs actions de façon plus spontanée et naturelle. Trois groupes sont considérés : un groupe d'hispanophones, un groupe de lusophones et un groupe de francophones.

L'analyse des données est de type qualitatif et quantitatif. Elle porte sur l'analyse des sessions de jeu filmées et des entretiens enregistrés auprès de chaque binôme, ainsi que deux questionnaires : l'un sur le profil du candidat et l'autre sur la perception du jeu *Limbo*.

Les résultats attendus portent sur les stratégies d'intercompréhension mises en œuvre par les binômes. L'espagnol et le portugais étant les deux langues du jeu, on peut émettre l'hypothèse que les binômes hispanophones et lusophones utiliseront moins de stratégies que les binômes francophones.

A terme, on s'attend à ce que le jeu *Limbo* puisse toucher un public plus large que les hispanophones et les lusophones, comme les francophones ou italophones par exemple.

### Références bibliographiques

ALVAREZ, J. (2007). *Du jeu vidéo au serious game : approches culturelle pragmatique et formelle*. Thèse de doctorat (Spécialité science de la communication et de l'information), Université Toulouse III - Paul Sabatier. (428 p.)

BERMUDEZ, S. (2000). *Comprensión e interpretación de textos escritos entre lenguas próximas. Una perspectiva experimental*. *Lingua Americana*, Año IV, n°7, pp. 113-136.

GIASSON, J. (1990). *La compréhension en lecture*. Québec : Gaetan Morin éditeur Itée : diff. De Boeck. (255 p.)

MALHEIROS-POULET, M.-E., DEGACHE, C., MASPERI, M. (1994). *L'activité de compréhension écrite en langues voisines (domaine des langues romanes) : stratégies d'accès au sens de textes narratifs*. In J.-C. Pochard (éd.), Actes du IXe colloque international, *Acquisition d'une langue étrangère: perspectives et recherches. Profils d'apprenants*. Publications de l'Université de Saint-Etienne, 335-350.

MARTIN, E. (2004). *Le dispositif de ressources plurilingue du site Galanet. Du bon usage des stratégies de compréhension et de la proximité linguistique*. In L. Baqué, L. et M. A. Tost (éd.). *Diversité et spécialités dans l'enseignement des langues, Repères et applications (IV)*. Institut de Ciències de l'Educació, Universitat Autònoma de Barcelona, pp. 49-57.

OXFORD, R. L. (2011). *Teaching and Researching Language Learning Strategies*. Edimburg Gate: Pearson Education Limited, 1 vol. (342 p.)

*Limbo* sur le site de l'Union Latine : <http://www.unilat.org/DPEL/Intercomprehension/Limbo/fr>