Avis de Soutenance

Madame Stelene NARAINEN

Sciences du langage - linguistique

Soutiendra publiquement ses travaux de thèse intitulés

Concevoir un Serious Game en FLE : enjeux pratiques, esthétiques et linguistiques

dirigés par Monsieur Gabriel BERGOUNIOUX

Ecole doctorale : Humanités et Langues - H&L
Unité de recherche : LLL - Laboratoire Ligérien de Linguistique

Soutenance prévue le ***mercredi 14 décembre 2022*** à 14h00
Lieu : Hôtel Dupanloup Rue Dupanloup 45000 Orléans
Salle : Dupanloup

Composition du jury proposé

M. Gabriel BERGOUNIOUX	Université d'Orléans	Directeur de thèse
Mme Corinne WEBER	Université Paris 3	Rapporteure
M. Georges ANTONIADIS	Université Grenoble Alpes	Examinateur
M. Julian ALVAREZ	Université de Lille	Examinateur
Mme Anne-Laure FOUCHER	Université Clermont Auvergne	Rapporteure

Mots-clés : Jeu sérieux,Français Langue Etrangère,Didactique numérique,Variation,Mémorisation lexicale,Conception vidéoludique

Résumé :
Cette thèse aborde les problématiques liées à la conception d'un jeu sérieux destiné à l'enseignement du Français Langue Étrangère. Une approche théorique visant à définir les conditions d'utilisation des outils numériques en didactique et en linguistique est complétée par une étude sur la place du jeu vidéo aujourd'hui et sur les règles vidéoludiques auxquelles il répond. La rédaction du cahier des charges précède la réalisation d'un prototype du jeu, qui prend en compte les spécificités linguistiques des variations orales du français (accents régionaux ou étrangers, registres, etc.), afin d'exposer les utilisateurs aux formes d'une langue sensiblement différente de celle des manuels tout en cherchant une complicité par des références humoristiques à la culture populaire. Le jeu est testé auprès de publics différents qui, en retour, ont souligné certains problèmes mais démontré une certaine efficience en matière de mémorisation lexicale visée. Des perspectives d'amélioration sont explicitées et des extensions sont caractérisées comme la traduction du jeu dans d'autres langues, l'adaptation du contenu à d'autres niveaux ou la migration vers une autre plateforme pour des performances accrues.