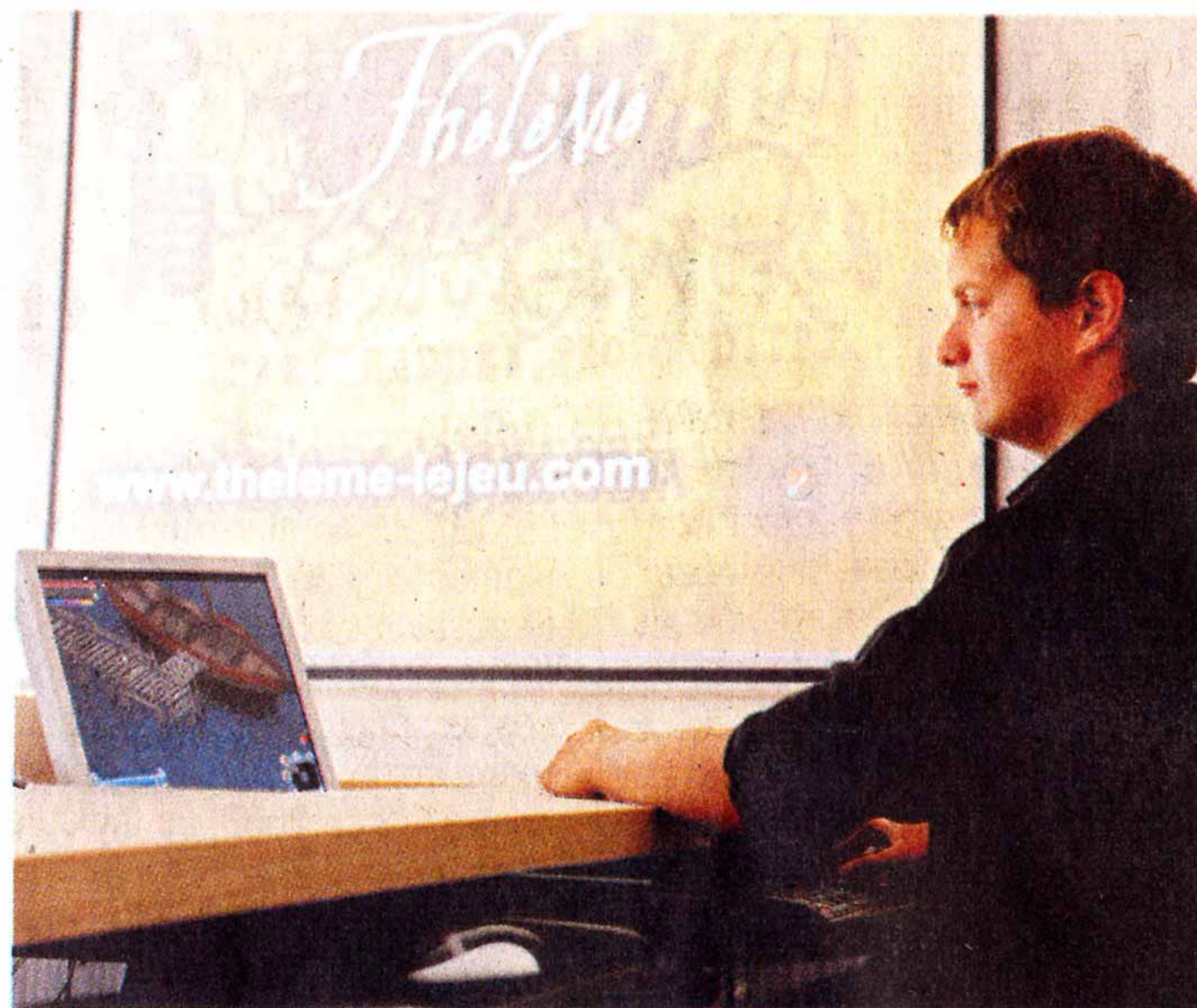


Thélème: un jeu en ligne pour apprendre le français



La période de tests du prototype Thélème a été officiellement lancée jeudi à la Misha. (Photo DNA - Jean-Christophe Dorn)

■ A la conjonction des jeux éducatifs et des univers ludiques, le jeu en ligne Thélème a été présenté, jeudi, à Strasbourg. Sorti d'un laboratoire du CNRS, ce concept innovant utilise les ressorts du jeu en ligne multi-joueurs pour apprendre le français.

«Pour avancer et réussir dans le jeu, il faut se battre, négocier, échanger, passer des alliances... et le faire en français.» Du nom de Thélème, ce jeu en ligne multi-joueurs est un concept innovant d'apprentissage du français en tant que langue étrangère.

Il a été imaginé en 2008 par Patrick Schmoll, un sociologue du CNRS membre du laboratoire cultures et sociétés en Europe, et sa fille Laurencé, professeur de français à l'Uds.

Une démonstration interactive du prototype a été organisée jeudi à la Maison interuniversitaires des sciences de l'homme Alsace (Misha). Les joueurs ont retrouvé des univers de type Age of Empire ou World of Warcrafts. Le

premier module propose 200 scènes avec des quêtes ludiques et des quêtes d'apprentissage de la langue, mais aussi de la culture française. «L'État central fort s'oppose à l'individualisme poussé. Le panache permet de gagner des points, même si le combat est perdu», indique Patrick Schmoll.

Combattre avec panache pour gagner des points

Les 17-27 ans sont le cœur de cible. Les 90 millions de personnes qui apprennent le français comme langue étrangère dans le monde et les 200 millions de francophones pourront se retrouver dans cet espace de jeu. Thélème est né d'une «réflexion

sur l'évolution des publics d'apprenants. Les motivations ne sont plus les mêmes, tout est de plus en plus individualisé, l'autorité du savoir est contesté, le rapport au travail s'est modifié...», souligne Patrick Schmoll.

Il fallait donc intégrer dans l'apprentissage les aspects motivants et attractifs du jeu en ligne, «le ludique, l'immersion dans un univers graphique, l'interactivité et la simulation de tâches, tâches de la vie quotidienne ou professionnelle...» L'apprentissage de la langue se fait en immersion, comme une immersion dans un pays étranger, avec la possibilité d'utiliser un dictionnaire illustré avec prononciation des mots, un correcteur d'orthographe...

Trouver des fonds

La conception du jeu est le fruit d'un travail interdisciplinaire entre sociologues, didacticiens, gamedesigner, illustrateurs, programmeurs... Actuellement, une équipe de onze personnes travaille sur Thélème qui nécessite encore deux ans de développement.

Une première version sera mise en ligne cet été afin d'être testée par le public. A l'avenir, le jeu pourra être décliné dans d'autres langues que le français.

Une enveloppe de 298 000 € du fond de maturation de projets innovants, Conectus, a permis de doubler l'investissement initial du CNRS et de l'Uds. Mais il faudra trouver d'autres fonds. Une entreprise, Almédia, a été créée pour développer l'univers du jeu et le mettre sur le marché. Une partie de Thélème sera gratuite d'accès, l'autre nécessitera un abonnement en ligne.

Le concept du jeu est innovant, mais «il existe à l'université du Michigan un projet d'apprentissage en ligne du chinois mandarin. Ce projet est moins ludique, mais si l'on ne trouve pas rapidement des fonds, eux disposent d'une enveloppe conséquente pour développer leur projet...», prévient Patrick Schmoll. Et là on ne joue plus.

Jean-François Clerc

Pour contacter Patrick Schmoll: schmoll@misha.fr

L'entretien est en ligne sur www.dna.fr, sur www.alsatic.com et sur www.brangec.com. Des extraits sont également disponibles sur le service Orange World (internet mobile).

> l'entretien <

DNA alsatic

Les régionales

STRASBOURG

Faire reculer l'illettrisme

L'Alsace a décidé de poursuivre son engagement dans la lutte contre l'illettrisme, un phénomène qui, selon l'INSEE, touche 13 % de la population âgée de 18 à 65 ans (DNA du 23 juin 2009). Cinq ans après le premier, le deuxième Plan régional pour l'accès aux compétences de base 2009-2011 a été signé hier à la préfecture de Strasbourg, marquant ainsi la clôture et le point d'orgue d'une semaine spéciale de mobilisation.

Ce plan, qui associe les services de la préfecture, de la Direction régionale de l'alimentation, de l'agriculture et de la forêt, de l'académie de Strasbourg, de la Région Alsace et du conseil général du Bas-Rhin, doit permettre de coordonner et d'optimiser les moyens.