

## SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

# Un jeu en ligne pour apprendre le français

Une équipe issue du laboratoire strasbourgeois « Cultures et sociétés en Europe »<sup>1</sup> développe un jeu vidéo multijoueur sur Internet... pour apprendre le français ! Patrick Schmoll, sociologue à l'origine du projet, nous présente cette plateforme ludo-éducative révolutionnaire baptisée *Thélème*, comme l'abbaye fictive du *Gargantua* de Rabelais.

## Pouvez-vous nous décrire *Thélème* ?

**Patrick Schmoll :** *Thélème* est une application en ligne d'assistance à l'apprentissage du français pour les étrangers. Après s'être créé un personnage, le joueur qui désire apprendre le français est immergé dans un univers de cape et d'épée. Il est alors confronté en temps réel à d'autres utilisateurs non francophones comme lui avec qui il doit communiquer en français. Il rencontre aussi des francophones attirés par le jeu lui-même, au contact desquels il améliore sa pratique de la langue. Le score du joueur est alors indexé sur la quantité et la qualité du français utilisé. Les francophones qui vont au contact des étrangers qui communiquent peu ou pas sont également récompensés. Nous prévoyons enfin des modules didactiques basés sur des person-

l'immersion, la simulation et l'interactivité entre des milliers d'utilisateurs. Notre concept joue sur l'engouement grandissant pour les jeux vidéo et les univers virtuels persistants du type *World of Warcraft* ou *Second Life*. Il pourra générer une communauté virtuelle où les internautes auront envie de passer du temps, ce qui est indispensable pour apprendre une langue étrangère. Comparé aux méthodes d'apprentissage online ou même off-line actuelles, comme celles sur CD ou DVD, notre concept aura une durée de vie bien supérieure, sera évolutif et moins onéreux. Il ne nécessite pas d'équipement informatique dernier cri, ni de connexion Internet à très haut débit. En outre, cette méthode par mise en situation est dans la droite ligne des recommandations européennes pour l'apprentissage des langues<sup>2</sup>.



© B. Braesch/Service de la communication/Université de Strasbourg

jeux en réseau multijoueurs, le fait qu'il n'y ait qu'un seul gagnant potentiel provoque des conflits. Cette concurrence génère le dialogue car, dans ces quêtes de longue haleine,

on ne peut finalement pas gagner en restant isolé. Il est indispensable de s'échanger des informations, de s'entraider, de créer des groupes, des alliances, des stratégies communes... Autant d'occasions de discuter dans une langue commune : en français dans le cas de *Thélème* !

## Où en est son développement ?

**P.S. :** Le prototype jouable, propriété du CNRS et de l'université de Strasbourg, a pu être achevé fin février grâce à une enveloppe de 298 000 euros fournie par ces institutions et le fonds de maturation alsacien Conectus<sup>3</sup>. *Thélème* est le premier programme de sciences humaines et sociales financé par ce dispositif, généralement sollicité par des projets de sciences dures générant des brevets. Cette somme a permis la constitution d'une équipe de dix personnes regroupant sociologues, didacticiens, informaticiens et spécialistes des arts visuels. Nous recherchons maintenant d'autres sources de financement. Il faudrait 500 000 euros pour qu'Almédia, la société que nous avons créée fin février, puisse développer le jeu sous licence jusqu'au produit commercialisable.

## Quelles sont les prochaines étapes ?

**P.S. :** Si tout se passe bien, une version gratuite sera mise en ligne cet été pour deux ans<sup>4</sup>. Cette période permettra de constituer une communauté dont les utilisateurs remonteront des informations afin d'affiner le produit. La commercialisation pourrait démarrer en 2011 sous la forme d'un abonnement de 5 euros/mois. À ce tarif, le seuil de rentabilité sera atteint dès les 10 000 joueurs, sur un marché potentiel de 290 millions de personnes dans le monde ! De plus, le jeu pourrait rapidement être décliné en allemand et en espagnol. Enfin, nous projetons d'y intégrer un module de reconnaissance vocale.

Propos recueillis par Jean-Philippe Braly



Immergé dans un univers de cape et d'épée, le joueur devra communiquer en français avec les autres participants afin de progresser dans le jeu.

nages virtuels générés automatiquement par le programme. Ils confieront au joueur des missions ponctuelles – la recherche d'un logement, d'un emploi, résoudre une enquête criminelle – et ce dernier devra converser avec eux en français.

## Quels sont les atouts de cette nouvelle méthode d'apprentissage ?

**P.S. :** *Thélème* devrait être la première à combiner

Un critère important pour les structures fédérant les enseignants de français dans le monde et susceptibles de prescrire notre jeu.

## Comment l'idée de cette plateforme ludo-éducative est-elle née ?

**P.S. :** *Thélème* est issue de nos travaux sur les communautés virtuelles et la production de lien social à travers les enjeux conflictuels. Dans les

1. Laboratoire CNRS / Université de Strasbourg.
2. Le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECR) recommande l'immersion (séjour dans le pays) ou la mise en situation avec interaction et simulation pour l'apprentissage d'une langue étrangère.
3. Conectus est une structure de valorisation qui rassemble l'ensemble des acteurs alsaciens de la recherche publique dont le CNRS.
4. À l'adresse : [www.thelème-lejeu.com/](http://www.thelème-lejeu.com/)

## CONTACT

→ Patrick Schmoll  
Laboratoire « Cultures et sociétés en Europe », Strasbourg  
[schmoll@misha.fr](mailto:schmoll@misha.fr)