



Thélème : un univers en ligne massivement multi-participants pour apprendre le français.

Speak french or die !

Faire apprendre le français langue étrangère en profitant de l'engouement des jeunes pour les jeux et les univers virtuels ? Tel est le pari tenté par le sociologue Patrick Schmolle. Récit d'une aventure en cours.

[Frédéric Naudon]



Patrick Schmolle

Patrick Schmolle est sociologue dans le laboratoire Cultures et sociétés en Europe* dont l'originalité est d'étudier le conflit d'un point de vue positif, comme un "configurateur" de lien social, et non juste comme une pathologie. Depuis plusieurs années, il analyse les nouvelles technologies, en particulier les possibilités offertes par l'internet de réunir en même temps et dans un même espace un grand nombre de personnes délocalisées physiquement. L'identité que l'on se crée grâce à un pseudonyme et un avatar (personnage virtuel) est-elle plus pertinente que l'identité réelle ? Comment fonctionne le lien social lorsqu'on est accepté dans un groupe pour ce que l'on prétend être ? Quel est l'impact de la multiplication possible des identités pour un même individu ? Bref, Patrick Schmolle questionne l'être humain, ce qu'il est, et l'image qu'il transmet aux autres. "Mon travail sur les communautés virtuelles a commencé en 1998 par l'étude d'un jeu de chasse au trésor qui avait donné lieu à un forum sur le réseau Internet, raconte-t-il. Il est intéressant de voir comment des communautés se forment autour d'un objet conflictuel. Au départ, l'enjeu divise car il n'y aura qu'un seul gagnant mais le fait que le trésor soit quasiment inaccessible – il n'est toujours pas trouvé – ou sa découverte alors fortement décalée dans le temps, rassemble. Du lien social se met en place autour d'un totem à la fois absent et fondateur."

Des communautés virtuelles sur des réseaux comme l'internet émergent non seulement grâce à des jeux d'aventures ou de stratégies mais aussi avec la création de simples espaces de rencontres. "Il y a quelques années, je me suis intéressé aux précurseurs de Second Life, le premier univers virtuel à avoir connu un large succès. Des sociétés françaises

étaient très en pointe dans ce domaine et avaient créé une sorte de place de village en trois dimensions où l'on pouvait se rencontrer sous forme d'avatars. Comme cela n'existait nulle part ailleurs, les étrangers devaient se mettre au français pour venir discuter ! explique Patrick Schmolle. L'idée de créer un univers virtuel pour apprendre le français est née de la rencontre entre ce travail sociologique et l'expérience didactique de ma fille, professeur de français langue étrangère. Il ne manquait plus que les informaticiens !" Manque comblé en février 2008 grâce au fonds de maturation Conectus-Oséo, qui lui octroie environ 140 000 euros pour fabriquer un prototype du jeu et montrer sa pertinence. Sept personnes ont été embauchées (game designer, informaticiens, graphistes, chef de projet) pour créer un univers mêlant quêtes, combats, aventures et stratégies, mais dans lequel la maîtrise du français apporte l'essentiel des points. Un bonus est même prévu pour récompenser ceux qui vont vers les personnes qui communiquent peu ou pas du tout. Un apprentissage par immersion tout en restant chez soi, voilà qui est totalement en phase avec le référentiel européen des langues. "Notre jeu, intitulé Thélème, doit avant tout être ludique, ne serait-ce que pour faire venir les francophones, ajoute le sociologue. Nous avons donc choisi de répondre à l'état du marché, en tous cas celui du public masculin, très intéressé de faire des rencontres où l'on peut se risquer à une expression violente sans risque réel pour sa propre vie. Pour intéresser le public féminin, nous devons trouver d'autres métiers que celui de guerrier ! En attendant, le prototype doit être opérationnel en février. Alors, nous verrons si l'aventure continue et quelle forme elle prendra."

* Unité mixte de recherche Université de Strasbourg/CNRS 7043