



HAL
open science

L'intérêt pédagogique des mondes virtuels

François Mangenot

► **To cite this version:**

François Mangenot. L'intérêt pédagogique des mondes virtuels. Jacques Anis. Internet, communication et langue française, Hermès, pp.93-111, 1999, 2-7462-0063-5. hal-04604558

HAL Id: hal-04604558

<https://hal.science/hal-04604558>

Submitted on 8 Jul 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'intérêt pédagogique des mondes virtuels

par François Mangenot

Chapitre tiré de l'ouvrage : Anis J. (dir.) *Internet, communication et langue française*.
Paris, Hermès, 1999, p. 93-112.

1. Introduction

Le présent chapitre se fixe pour objectif un “débroussaillage”, à l'intention du public francophone, de la notion de “monde virtuel”. Le point de vue adopté est celui d'un didacticien du français, dont la problématique peut être énoncée ainsi : quel intérêt les “mondes virtuels” peuvent-ils présenter pour l'apprentissage ou la pratique du français (langue maternelle, seconde ou étrangère) ? Leurs caractéristiques impliquent-elles un accompagnement pédagogique spécifique ?

Ces “mondes virtuels” étant beaucoup plus connus et fréquentés chez les anglophones (des centaines d'articles, de livres, de discussions leur sont consacrés) que dans l'espace francophone, il faudra tout d'abord fournir un certain nombre de définitions, de descriptions et d'analyses générales, issues d'une part de l'exploration de ces mondes, d'autre part de la lecture de la littérature de langue anglaise portant sur ce sujet. Toute exploitation pédagogique étant tributaire d'une analyse pré-pédagogique fouillée (Moirand, 1992), on examinera ensuite de manière détaillée les pratiques langagières qui y ont cours. La dernière partie ouvrira quelques pistes pédagogiques. On privilégiera naturellement, tout au long de ce chapitre, ceux de ces mondes virtuels où est pratiquée la langue française.

2. Les différents types de *mondes virtuels* sur Internet

2.1. Quelques définitions

*Cyberespace, communautés virtuelles, communication médiatisée par ordinateur*¹, *mondes virtuels, environnements pédagogiques*, autant d'expressions qui se recoupent partiellement et dont il convient de préciser les définitions, l'extension et les interrelations.

1. Ce terme est la traduction de “Computer Mediated Communication” proposée dans (Marcoccia, 1999). Cet auteur conserve l'acronyme CMC, dans la mesure où il s'agit d'un domaine de recherche bien établi dans le monde anglo-saxon.

Dans un article récent, Cicognani (1998) tente de définir de manière précise ce que représentent le *cyberespace* et les *communautés virtuelles*. Son hypothèse, intéressante dans la perspective ici adoptée, est que le cyberespace serait de nature essentiellement linguistique. Il ne serait pas sans liens avec les espaces physique, mental et social et des “ communautés virtuelles ” pourraient s’y installer (“ dwell it ”) ; dans cette optique, une dimension fondamentale est le comportement linguistique (“ le comportement change si ou quand le langage change ”). Cicognani (*op. cit.*) souligne que le *cyberespace* est en chantier (“ under construction ”) et que deux usages principaux de la langue s’y font jour : un usage à des fins de communication, la langue naturelle s’adaptant progressivement aux contraintes du nouveau média, et un usage à des fins de construction, en partie fondé sur les langages informatiques. Une des thèses de cet auteur est que la théorie des actes de langage permettrait de concevoir certaines actions performatives dans le cadre des mondes virtuels, comme la construction de pièces ou d’objets virtuels.

La *communication médiatisée par ordinateur* (désormais CMO) est une notion plus facile à cerner : on peut avancer qu’il s’agit de tout échange écrit entre deux ou plusieurs humains travaillant sur des ordinateurs différents : malgré l’apparition de possibilités de communication autres qu’écrites, on se limitera ici à ce canal. Marcoccia (1999) propose la description suivante : “ la CMC semble être une forme de communication écrite calquée sur la communication orale, dont elle emprunte certaines caractéristiques et “ simule ” celles qu’elle ne peut reproduire ” ; mais, outre le canal écrit, trois autres différences avec l’oral sont à noter : “ l’absence de face à face ”, “ l’anonymat des interlocuteurs ” et la “ complexité des formats de production et de réception ” [*ibid.*]. On ajoutera simplement que la CMO peut être synchrone ou asynchrone et on remarquera que certains canaux, comme le courrier électronique, ne font pas réellement partie du *cyberespace* tel que défini plus haut, à moins de considérer que ses utilisateurs forment une communauté (ce qu’il serait à la rigueur permis de faire pour certaines listes de diffusion).

Concernant les *mondes virtuels*, on peut considérer, de manière assez large, qu’il s’agit de sous-ensembles du *cyberespace*, de systèmes informatiques permettant une communication à distance selon diverses modalités mais à partir d’un serveur unique et stable. Une *communauté virtuelle* peut ainsi se constituer à partir de *tout monde virtuel* : on pourrait par exemple parler de la communauté des utilisateurs des salons de bavardage de *MultiMania* (*cf. infra*) ou de la communauté des utilisateurs d’un forum. Une définition plus restrictive consisterait à limiter cette notion aux systèmes qui jouent sur une métaphore spatiale.

Le terme d’*environnement pédagogique*, enfin, a été utilisé par (Mangenot, 1996) pour caractériser certains logiciels hors-ligne offrant aux

apprenants, de manière souple, un ensemble de ressources, d'outils, d'activités et d'aides destinés à accomplir certaines tâches (d'écriture, par exemple). Dans le cadre d'Internet, il serait possible de conserver cette définition en y ajoutant la dimension de communication entre apprenants distants, elle-même sous-ensemble de la CMO. La plupart des auteurs traitant des mondes virtuels à objectif pédagogique (*cf. infra*) considèrent ceux-ci comme des *environnements pédagogiques*, mais insistent également sur leur dimension de *communauté virtuelle* : ces deux notions ne sont pas exclusives l'une de l'autre.

2.2. Les mondes virtuels textuels : MUD ou MOO

Pavel Curtis, du Rank Xerox Palo Alto Research Center, informaticien créateur de l'un des premiers de ces mondes virtuels (en 1990), le *LambdaMOO* (telnet://lambda.moo.mud.org 8888), en donne une définition informatique (Curtis, 1992 - notre traduction) :

Un MUD est un logiciel qui accepte des connexions multiples à travers un réseau (par exemple des lignes téléphoniques ou Internet) et fournit à chaque utilisateur un accès à la base de données partagée de “ pièces ”, “ sorties ” et autres objets. Chaque utilisateur parcourt et manipule la base de données de l'intérieur d'une de ces pièces, ne voyant que les objets se trouvant dans cette pièce et se déplaçant de pièce en pièce essentiellement par les “ sorties ” qui les relient. Un MUD est donc une sorte de réalité virtuelle, un espace représenté de manière électronique que les utilisateurs peuvent visiter.

Il ajoute que trois caractéristiques distinguent un MUD des classiques jeux d'aventures informatisés : l'absence d'enjeu, comme celui de gagner ou de perdre, la possibilité pour chaque utilisateur d'apporter sa pierre (virtuelle et exclusivement textuelle...) à l'édification de cet univers et enfin la possibilité de communication en temps réel entre les utilisateurs. Un dernier aspect important, abordé plus loin dans son article par Curtis, est l'existence de règles sociales, que les “ sorciers ” (“ wizards ”), présents dans chaque MUD², ont à cœur de faire respecter.

Les pratiques verbales ayant cours dans ces environnements seront analysées plus loin (§ 3), mais il convient de fournir ici quelques précisions terminologiques. L'acronyme MUD a tout d'abord signifié “ Multi User Dungeon ”, ce qui montre la filiation de ces environnements avec les jeux de rôle de type “ donjons et dragons ”, puis “ Multi User Dimension ”, à partir du moment où sont apparus des MUD consacrés à d'autres thématiques. Les MOO sont des MUD “ orientés objet ”, c'est-à-dire permettant aux utilisateurs de construire, avec un langage de programmation simple, de nouveaux lieux et objets possédant des propriétés bien définies. Dans la mesure où la majorité des

2. Ce sont en général les gérants de ces environnements, mais il peuvent transmettre leurs “ pouvoirs ” à certains joueurs ayant fait preuve de leur assiduité et de leur adaptation aux règles de la communauté.

MUD autorisent maintenant une telle construction, la plupart des articles et ouvrages parlant de ces environnements font un emploi indifférencié des deux termes MUD et MOO, le premier l'emportant largement en fréquence. C'est le cas, par exemple, dans l'ouvrage souvent cité de Sherry Turkle (Turkle, 1997), *Life on screen, Identity in the Age of the Internet*³, en grande partie consacré à une analyse psycho-sociologique des pratiques verbales dans ces univers virtuels, ainsi que dans l'article déjà mentionné de (Curtis, 1992) qui utilise constamment le terme MUD, sauf quand il cite les règles sociales prévalant dans le *LambdaMOO*.

Les *mondes virtuels textuels* sont très certainement la dimension d'Internet pour laquelle existe le plus grand décalage entre les communautés francophone et anglophone. Plusieurs centaines de ces "mondes", pour la plupart d'origine américaine, existent, et ont donné lieu à une production considérable de conseils d'emploi, d'articles scientifiques, de relations d'expériences pédagogiques, d'études psychologiques ou sociologiques. Le français tient une place très faible dans cette production, place bien plus réduite, en proportion, que sa présence sur l'ensemble du réseau Internet. Sauf erreur, un seul "MOO français" existe, géré par l'université américaine de Syracuse (*cf.* <http://moo.syr.edu/~fmoo/fmoo>); un autre, celui du réseau scolaire canadien, envisage le bilinguisme, mais l'anglais y prédomine nettement. Quant aux études francophones portant sur les MUD, leurs deux sources principales semblent être le réseau scolaire du Québec (<http://www.rescol.ca>) et le TECFA de Genève (<http://tecfa.unige.ch>), qui possèdent tous deux leur propre MOO. Une raison peut être avancée à ce décalage : le développement d'Internet ayant eu lieu plus rapidement et surtout plus tôt aux États-Unis, des environnements exclusivement textuels et ne nécessitant même pas de navigateur (la liaison s'effectuant par le protocole *Telnet*, plus ancien) n'entraient en concurrence qu'avec d'autres formes de communication textuelle comme les canaux de bavardage IRC ou les ancêtres des forums, les BBS (Bulletin Board Systems). Il semble qu'aujourd'hui, où des possibilités de communication multimédia existent, on assiste à une certaine désaffection vis-à-vis des MUD.

2.3. Certains salons de bavardage ("chatrooms") constituent-ils des mondes virtuels ?

De plus en plus nombreuses sont les possibilités de *bavarder* (traduction de l'anglais "chat") dans des "environnements" plus conviviaux que le classique *Internet Relay Chat*. On en prendra deux exemples, l'un entièrement francophone, l'autre comportant des canaux en français, pour se demander si on assiste là aussi à l'émergence de nouveaux mondes virtuels.

3. Il est indiqué, dans un article du *Monde* (supplément multimédia du 2-3 mars 1997) que cet ouvrage n'a pas trouvé d'éditeur pour le traduire en français.

Le serveur français *MultiMania* (<http://www.multimania.fr>), né fin 1998 de la fusion de *Mygale* (un site acceptant d'héberger gratuitement des pages HTML à caractère non-commercial) et du *bavardage* du cybermagazine "La baguette virtuelle" (<http://www.baguette.com>), offre sans doute ce qui constitue le plus grand salon de bavardage francophone. Ce qui pourrait inciter à classer ce salon dans la catégorie des *mondes virtuels* est la multiplicité de "chambres" qu'il comporte, les usagers ayant la possibilité de passer très facilement d'une "chambre" à l'autre et de s'isoler à deux dans un lieu non fréquenté à un moment donné ; un autre élément qui irait dans le même sens est le nombre apparemment assez important d'habitues fréquentant ce salon, ce qui peut, à certains moments, donner l'impression d'avoir affaire à une *communauté virtuelle*. Mais on remarquera que l'illusion spatiale repose uniquement sur l'emploi du terme "chambre", celles-ci étant par ailleurs désignées selon le thème de discussion censé y être pratiqué ("Sport", "Enseignement", "Religion", etc.). Par ailleurs, aucun animateur ne semble être là pour réguler ou animer les conversations, tout participant ayant, semble-t-il, la possibilité d'exclure ceux qui tiennent des propos offensants.

Un système comme le *Microsoft Comic Chat* (qui nécessite un logiciel spécifique fourni gratuitement par Microsoft à partir de son site Internet) est également à la limite du concept de *monde virtuel* : il s'agit d'une combinaison de *bavardage* en temps réel et de création de bande dessinée : chaque utilisateur choisit un avatar parmi une dizaine de possibilités ; l'envoi d'un énoncé fait apparaître ce personnage avec une bulle lui attribuant cet énoncé ; différentes attitudes corporelles et mimiques peuvent également être sélectionnées à partir d'une "roue des émotions". À l'instar de l'IRC, chacun peut créer un nouveau canal, dans la langue et sur le thème qu'il souhaite : un certain nombre de canaux français existent donc. D'un point de vue pédagogique, il ne serait pas impossible à deux classes distantes de se connecter simultanément et d'essayer de réaliser collectivement une bande dessinée ; il s'agirait cependant d'un détournement de ce système, qui n'a visiblement pas été conçu dans ce but : les personnages, et surtout les décors sont en nombre beaucoup trop réduit pour pouvoir faire œuvre créative. Et il est bien rare d'y trouver des bavardages présentant un minimum de cohérence, sans parler d'une ébauche de construction narrative.

2.4. Les mondes virtuels graphiques

Curtis (1992) mentionne déjà *Habitat*, "une réalité virtuelle mi-graphique, mi-textuelle populaire au Japon" et comportant plus de 10.000 usagers payants (il s'agit d'un service commercial). C'est sans doute ce modèle qui a poussé Canal Plus et la société Cryo, quelques années plus tard, à créer le *Deuxième monde* : dans une interview au journal *Le Monde*, Philippe Ulrich, le

co-créateur du jeu (avec Alain Le Diberder), exprime l'ambition, sans doute démesurée et quelque peu ambiguë, de faire de sa création à la fois un moyen de "contaminer les jeunes par le virus informatique", un lieu de contre-pouvoir, et une galerie marchande virtuelle (Lubrano, 1996). Dans un premier temps, l'utilisateur désireux de fréquenter ce monde virtuel devait acquérir un cédérom contenant l'essentiel des graphismes (dans le but de diminuer les temps d'accès) et pouvait alors accéder, après avoir défini son avatar, à un Paris virtuel dans lequel il pouvait se déplacer et dialoguer en temps réel avec d'autres usagers (Kahn, 1997). Puis, le nombre d'abonnés étant très inférieur aux prévisions, Canal Plus s'est séparé de Cryo et a décidé de rendre le service gratuit : il suffit de télécharger un logiciel spécifique (*Blaxxun*) sur le site de la chaîne et de demander son inscription. La qualité des graphismes, qui doivent maintenant transiter par le réseau, s'en ressent naturellement et le fonctionnement est lent si l'on ne dispose pas d'un ordinateur puissant et d'une bonne connection, mais il est plus simple pour tout internaute francophone, surtout s'il demeure à l'autre bout de la planète, de fréquenter ce Paris virtuel.

Comme dans les MUD, c'est la métaphore spatiale qui règle les déplacements, et, dans un lieu donné, on a la possibilité de communiquer en temps réel avec les utilisateurs "présents". La principale différence provient du fait que décors et joueurs ne sont plus décrits par des mots mais visibles graphiquement. Les remarques de Curtis (1992), comparant avantages et inconvénients des mondes virtuels textuels et graphiques, s'appliquent bien à l'observation du *Deuxième monde* :

Il est nettement plus facile pour les joueurs de fournir d'eux-mêmes des descriptions vivantes, détaillées et intéressantes (et il en est de même pour les descriptions et le comportement des objets créés) dans un système textuel que dans un système graphique. Pour utiliser la terminologie de Mac Luhan, la raison en est que les MUD sont un média "froid", tandis que les médias à base de graphisme sont des médias "chauds"; la sobriété sensorielle du texte encourage les utilisateurs à compléter les détails manquants en faisant appel à leur imagination, tandis que, en comparaison, la richesse des stimuli dans les réalités virtuelles graphiques produit la tendance inverse, inhibant l'imagination.

Les propos échangés dans le *Deuxième monde* sont proches de ce que l'on peut observer sur les canaux IRC ou les bavardages sur la Toile, à l'exception de quelques déictiques faisant référence à ce que l'on voit sur l'image, comme dans l'échange ci-dessous qui fait suite à l'apparition d'une tête bleue envahissant une partie de l'écran :

```
Sasa >> AAAAAHHHH !!  
gwe >> qu'est ce qui t'arrive t'as vue un fantom?????  
gwe >> (ecossais)  
angus du clan mcleod >> :))))))  
Sasa >> une grosse tete bleue.  
angus du clan mcleod >> bah c'est les meilleurs les phantome ecossais:)))
```

gwe >> la tete c angus qu'a fait mumuse

On en conclura que les mondes virtuels multimédias ajoutent la dimension de l'image au détriment, semble-t-il, de la richesse des productions verbales, surtout si l'on ne prend pas seulement en compte les dialogues en temps réel, mais également les autres productions impliquées par la fréquentation d'un MUD. Cette remarque ne vaut pas pour les mondes virtuels graphiques conçus dans un but explicitement éducatif (*cf.* § 4.4).

3. Observation des pratiques langagières

Une première observation des mondes virtuels a montré que l'on n'avait pas seulement affaire à des interactions, mais également à de la lecture et à de l'écriture non interactionnelles. On distinguera donc, dans l'analyse qui suit, la communication asynchrone de la communication en temps réel.

3.1. La communication en temps différé

3.1.1. Les activités de réception

De nombreux types de “textes” sont offerts à la lecture dans les MUD. Dès son “entrée” dans un tel environnement, l'utilisateur est confronté à la description du lieu où il se trouve, et il peut généralement consulter un mode d'emploi ainsi qu'une liste des règles de bienséance. On lui propose en outre parfois la lecture d'un bulletin interne au MUD, annonçant un certain nombre d'événements. Tous ces textes sont rédigés par les responsables de ces environnements (les “sorciers”) et ne comportent donc que peu d'erreurs linguistiques. Il n'en va bien sûr pas de même pour les textes rédigés par d'autres utilisateurs : il s'agit le plus souvent de descriptions de personnages, de lieux ou d'objets, ou encore de contributions à différents “tableaux d'affichage”⁴. Passant de “lieu” en “lieu” (rappelons que ceux-ci sont créés, pour la plupart, par les utilisateurs), on va donc être amené à lire des textes très variés, à la fois dans leur contenu et dans leur niveau de maîtrise de la langue. Chacun s'efforce en tout cas de donner une touche originale et valorisante à sa pièce personnelle et à la description de son personnage, même si bien sûr un certain nombre de clichés ne manquent pas de se faire jour (Curtis, 1992, relève ainsi un grand nombre de personnages “mystérieux mais irradiant une grande puissance”).

4. Dans le “MOO français”, une vache joue par exemple ce rôle d'espace sur lequel chaque participant peut rédiger un slogan (en anglais, l'acronyme “MOO” est homonyme du verbe “meugler”).

Une dernière forme de lecture est constituée, dans les MUD et dans les mondes virtuels graphiques, par les énoncés, assez nombreux, produits automatiquement par le système. La première version du *Deuxième monde* comportait ainsi de nombreux robots parlants (en anglais, “bots”), contrairement à la version actuelle, tandis que l’intervention de tels personnages n’est pas rare dans les MUD. Certains de ces robots sont capables d’un semblant d’interaction, fondé sur l’analyse de mots-clés contenus dans les messages de l’utilisateur, à l’instar d’autres objets qui seront présentés plus loin (§ 3.1.3). L’envoi ou la réception d’un message à distance (commande “@page”) donne toujours lieu, dans les MUD, à un commentaire stéréotypé du type “un fougueux destrier se saisit de votre message et s’empresse de le porter à son destinataire.”.

3.1.2. Les activités de production

Outre la production des énoncés interactifs ou des “émotions” que l’on souhaite exprimer, qui seront traités plus loin, les utilisateurs des mondes virtuels sont surtout amenés à rédiger des descriptions. Dans les bavardages, ainsi que dans le *Microsoft Comic Chat* et le *Deuxième monde*, chacun peut créer une fiche décrivant son avatar, fiche qui est alors accessible à tous ; mais la majorité n’utilise pas cette possibilité, tandis que l’on voit apparaître des utilisateurs fournissant un hyperlien vers leur page personnelle sur la Toile. D’autres “salons de bavardage”, comme le *Webchat Broadcasting System* (qui comporte une “pièce” francophone), autorise les interactants à adjoindre une photo à leurs messages, mais cette pratique semble plus gêner (on pourrait parler de “bruit”) qu’enrichir la communication verbale.

Dans les MUD, par contre, se décrire est quasiment obligatoire et parfois exigé, si l’on est nouveau, dès l’entrée dans l’environnement. L’utilisateur est incité à se présenter sous les traits d’un personnage (“character”) pouvant être plus ou moins proche de sa personnalité réelle. Curtis (1992) et surtout Turkle, qui y consacre tout un chapitre (Turkle, 1997 : 210-232), se penchent sur le phénomène du “gender swapping”, le choix par l’utilisateur, pour un personnage, du sexe opposé au sien. D’une manière plus générale, on renverra à ce dernier auteur ceux qui seraient intéressés, d’un point de vue psychologique - voire psychanalytique, par le rapport entre vie virtuelle et vie réelle. On se contentera ici d’observer que le positionnement le plus fréquent sur les MOO est un mélange subtil de réel et de fictif, comme l’illustre bien cette description qu’une Américaine ayant choisi le pseudo de “Rainette” donne d’elle-même :
Rainette (hopping)

Vous voyez une petite grenouille verte, bleue et jaune, tres jolie et sympathique. Ne la mangez pas - elle est une grenouille speciale et rare! Elle porte toujours un appareil photo et un dictionnaire de la langue francaise qu'elle est actuellement en train d'apprendre :)

3.1.3. La génération automatique de texte

Un des aspects les plus séduisants des MUD provient de la possibilité non seulement de créer des objets et leurs descriptions, mais également de leur donner certaines propriétés qui se traduiront sous forme verbale. Ceux qui ont pratiqué le didacticiel canadien *Saga* (Coulombe, 1987) comprendront plus facilement la notion d'objets possédant des propriétés bien définies⁵. On trouvera en ANNEXE plusieurs exemples d'objets du "MOO français" qui, si on tape leur nom, génèrent un texte plus ou moins abondant ; le mot "somme", par exemple, qui ne désigne certes pas un objet tangible au sens courant, constitue pourtant bien un objet informatique dont l'activation provoque l'affichage d'un texte assez long s'adressant à l'utilisateur. Lors de la création de nouveaux objets, ce n'est donc pas tant le texte en soi qui est intéressant, mais bien la prévision de l'interaction future d'un autre utilisateur avec l'objet (textuel) que l'on aura créé ; dans (Mangenot, 1996 : 79), je considérais qu'avec un logiciel comme *Saga*, les apprenants étaient conduits à élaborer des "simulations linguistiques" :

Le logiciel permet de rédiger librement un grand nombre de paragraphes descriptifs, ainsi que les répliques prononcées par les personnages lors de l'arrivée de l'aventurier. Le défi consiste donc à donner une cohérence à l'ensemble, à réussir à imprimer un ton, un style, à l'aventure que l'on élabore, à savoir finalement prendre appui sur les contraintes pour mieux les dépasser. Et c'est ensuite en observant un autre groupe en train de jouer avec l'aventure créée que l'on se rend compte si l'objectif a été atteint : on peut avancer que la qualité de la communication joueurs/machine sera proportionnelle à celle du travail réalisé.

Les mêmes réflexions s'appliquent tout à fait à la création de pièces, d'objets, voire de robots dans un MUD.

3.2. Les interactions

3.2.1. Dimension verbale

L'interaction verbale avec d'autres utilisateurs est le cas le plus représenté quantitativement. Le caractère de ces interactions est très différent selon qu'il s'agit d'un dialogue (ou d'un trilogue) ou selon qu'il y a un plus grand nombre de participants. Une autre variable est bien sûr la thématique et les objectifs du *monde virtuel*. La plupart des *mondes virtuels* autorisent aussi bien les conversations en grand groupe que le dialogue, les modalités selon lesquelles il est possible de "s'isoler" à deux différant selon les environnements.

5. Pour une description de ce logiciel et une discussion de son intérêt pédagogique, lire (Mangenot, 1996 : 96-99 & 141-146) ; certaines réflexions restent valables pour les MOO.

L'observation des pratiques montre qu'il convient de distinguer les MUD des autres mondes virtuels ; dans ces derniers, les interactions sont très proches de ce que l'on peut observer sur les canaux IRC ou sur les messageries Minitel, qui ont déjà été bien décrites par plusieurs auteurs (Debyser, 1989, Luzzati, 1991, Anis, 1998) et qui se caractérisent d'un côté par une relative incohérence et par le relâchement des normes propres à la langue écrite, de l'autre par l'emploi de codes "à travers lesquels les habitués se reconnaissent et entretiennent leur connivence" (Anis, 1988 : 234).

On remarque très vite que si les MOO, à l'instar des *bavardages*, permettent des interactions à distance en temps réel, l'ambiance qui y règne est différente. Cela s'explique d'un côté par l'objectif, presque toujours éducatif, des fondateurs des différents MOO présents sur la Toile, de l'autre par la structure même de ces environnements, dont la dimension verbale ne comporte pas que des interactions. Avant d'engager une conversation, un utilisateur aura ainsi lu un certain nombre de messages. Il aura également dû, souvent, demander l'autorisation de pénétrer dans la "pièce" où se trouvent et dialoguent déjà d'autres joueurs⁶. Ainsi, les conversations sont-elles assez policées et les interactants rarement très nombreux dans un même lieu. On ne peut par contre pas dire que les utilisateurs des MOO s'immergent réellement dans des jeux de rôle tels que certains de ces environnements semblent le prévoir. Une explication à cet état de fait est proposée par Curtis : "Les rôles choisis par les joueurs sont en général empruntés à telle ou telle œuvre de fiction et ne sont pas particulièrement viables une fois sortis du contexte de ces œuvres". Turkle (1997 : 177) avance une autre hypothèse : "Quand nous traversons l'écran pour rejoindre une communauté virtuelle, nous reconstruisons nos identités de l'autre côté du miroir⁷. Cette reconstruction contribue à notre évolution culturelle." Une des thèses de cet auteur est en effet que le monde "post-moderne" nous oblige à jongler avec une multitude d'identités (pour les femmes plus encore que pour les hommes) et que les mondes virtuels pourraient nous aider à explorer et à réconcilier ces multiples facettes.

3.2.2. *Dimension non verbale*

Comme l'explique bien Marcoccia dans un article consacré aux "smileys" (Marcoccia, 1999), l'idéal de communication que représente la conversation en face à face reste très prégnant lors d'échanges écrits sur Internet. Si l'on fait le tour des dimensions paraverbales présentes dans les interactions de la vie réelle, on se rend compte que les mondes virtuels sont

6. La "netiquette" veut que l'on "frappe" (commande @knock) avant de se rendre dans une pièce privée. Le non respect de cette règle peut valoir à l'internaute novice d'être assez vertement rabroué.

7. Le terme employé pour "miroir" est "looking glass", ce qui rend encore plus explicite l'allusion à Lewis Carroll.

parvenus à trouver des palliatifs - plus ou moins satisfaisants - pour la plupart d'entre elles : ton de la voix, mimique, gestuelle et même proxémique. Aucun dispositif, cependant, n'utilise toutes les possibilités énumérées ci-dessous.

L'élément non verbal le plus répandu dans la CMO (asynchrone aussi bien que synchrone) est le "smiley" ; on en a déjà vu quelques exemples en contexte dans les corpus cités au § 2.4 et au § 3.1.2, où l'on peut remarquer des variantes par rapport aux symboles standard (notamment l'inflation de parenthèses fermantes qui est peut-être un travers français, comme notre propension à répéter plusieurs fois le même mot). Marcoccia (1999) relève huit *smileys* différents, les plus fréquents étant le sourire :-), le mécontentement ou la tristesse :-(et le clin d'œil ;-)⁸, et distingue les fonctions expressive, explicative, phatique et réparatrice⁹.

Certains *bavardages* permettent de remplacer les *smileys* par des représentations simplifiées de visages exprimant diverses émotions. Ils permettent également de varier la taille et la couleur des caractères : ce système sémiologique n'est pas encore stabilisé, mais des caractères de grande taille seront ressentis comme un cri, voire un hurlement, selon un code familier aux lecteurs de bandes dessinées. On a déjà mentionné le *Microsoft Comic Chat* avec sa possibilité de choisir l'attitude corporelle et l'expression du personnage.

Concernant la proxémique, les mondes virtuels graphiques permettent à l'utilisateur de déplacer son avatar et de le mettre plus ou moins près des autres avatars présents dans le même lieu. Ainsi, si l'on voit un avatar s'approcher, on peut supposer qu'il va nous adresser la parole. Par ailleurs, dans plusieurs systèmes (*Le deuxième monde*, le "Dynachat" de MicroMania), le fait de placer son avatar sur un autre a pour signification la demande d'un entretien privé : le code proxémique est ici bien différent de celui de la vie réelle !

Une place à part doit être faite à la commande "@emote" des MOO, dans la mesure où elle permet de réaliser n'importe quelle phrase exprimant un geste, une mimique, une émotion ou même un mouvement : comme dans les didascalies des pièces de théâtre, on exprime ainsi du non verbal par du verbal. Si un personnage nommé Gargantua, par exemple, tape "@emote se frappe les cuisses", les autres joueurs verront s'afficher le message "Gargantua se frappe les cuisses".

En conclusion de ce rapide tour d'horizon, on redonnera la parole à Marcoccia (1999) :

8. WORD 7.0, quand on frappe les suites de caractères correspondant au sourire et au mécontentement, les remplace automatiquement (à moins que la fonction ne soit désactivée) par les symboles ☺, ☹ : c'est dire leur caractère maintenant devenu universel.

9. On n'a pas repris les termes mêmes utilisés par Marcoccia, peu compréhensibles hors contexte. Le terme "réparateur" fait référence à Goffmann et à ses "face threatening acts".

l'utilisation des smileys dans la communication médiatisée par ordinateur montre que l'émotion n'est pas une " chose en plus " dans l'interaction, et que l'expression de certaines émotions de base (joie, colère, tristesse) est nécessaire à la construction de la signification d'une intervention, à la définition de la situation, au cadrage, et du même coup au ménagement des faces.

4. Intérêt pédagogique des MOO

La description donnée au § 3 des différents mondes virtuels aura sans doute permis aux professeurs de français de juger si leur fréquentation constitue une pratique de la langue française profitable à leurs apprenants : une distinction est certainement à faire entre FLM et FLE, les implicites et la connivence propres à la plupart des *bavardages* constituant un obstacle à la communication en langue étrangère. Dans cette partie, on se concentrera sur les potentialités éducatives et pédagogiques des MOO, qui semblent être les environnements les plus faciles à exploiter. La perspective de systèmes multimédias sera également évoquée.

4.1. Examen de quelques expériences télématiques passées

Plusieurs expériences d'**écriture télématique collective**, en temps réel et en temps différé, ont eu lieu bien avant qu'il ne soit question d'Internet : Francis Debyser (Debyser, 1986), auteur de *L'Immeuble*¹⁰, en a été l'un des pionniers. Des simulations globales utilisant le Minitel ont également été réalisées (Archambault, 1996 : 41-46). Il serait dommage, sous prétexte de l'apparition d'un média plus performant, de ne pas profiter de l'expérience acquise dans ce domaine. Dans tous les cas, le rôle de l'animateur, qui doit savoir inciter, trancher (entre plusieurs solutions narratives), relancer (quand l'histoire est en panne) est déterminant ; on en aura la preuve en examinant les interventions de " Max " (alias Francis Debyser) lors d'un projet consistant à inventer collectivement (par Minitel) le cinquième voyage de Christophe Colomb (voir le corpus publié par le CIEP (1992)).

Sur Internet mais **en temps différé** (ce qui est plus simple à organiser), ont également pris place des simulations globales, toujours sur le thème de l'immeuble. On peut analyser un dispositif ayant impliqué récemment des lycéens de plusieurs pays éloignés (France, Belgique, Allemagne, USA, Canada). La communication s'est effectuée par courrier électronique, mais une

10. *L'immeuble* est l'une de ces simulations globales bien connues des enseignants de FLE. Selon Yaiche (1994), les trois éléments fondamentaux de cette " technique d'apprentissage du FLE " sont : " un lieu-thème ", " une identité fictive " et la simulation proprement dite consistant à " faire comme si l'on vivait autre part que dans l'univers-scolaire " et " comme si l'on était quelqu'un d'autre en allant chercher en soi les ressources permettant de rendre crédible le personnage investi et géré ".

enseignante-animatrice située en France (Monique Perdrillat, de l'association ADEMIR, www.ademirnet.com) a recueilli l'ensemble des contributions sur la Toile et en a organisé la présentation en y ajoutant un certain nombre de photos et d'illustrations. Elle décrit ainsi le processus :

Chaque classe a joué le rôle d'une famille, locataire du 109 rue Lamarck à Montmartre. Tous les élèves, y compris les américains et les allemands, ont rédigé en français ce qui leur est arrivé chaque quinzaine, selon le planning prévu. Le professeur animateur a reçu tous les messages du monde entier sur son e-mail, et a rediffusé toutes les informations nécessaires. [...] Ainsi, pour animer la vie de l'immeuble, il s'en est passé des choses : un baptême chez les Fisher du 6ème, un vol, une pétition contre les mauvaises odeurs des Martin, des histoires d'amour, une grève, et bien sûr des tas de potins... Nous avons aussi imaginé des visages pour nos personnages simulés, et par e-mail toutes les photos ont circulé !

La lecture du planning de la simulation montre bien, encore une fois, le rôle important joué par l'animatrice. Tous les quinze jours, des consignes précises d'écriture ont été données ; ainsi, pour la cinquième quinzaine, les participants devaient imaginer des "rencontres de voisins et de la concierge" ainsi que des "potins" :

a/ Dans l'escalier vous faites un brin de causette. Racontez !

b/ Les murs ont des oreilles : les cloisons sont mal insonorisées : racontez !

Regardez les fiches d'identité des voisins, et tenez compte de ce que vous avez déjà pu lire sur vos voisins. Imaginez les potins qui peuvent circuler sur chaque habitant et les interventions de la concierge...

L'ajout par l'animatrice de photos et d'un plan du quartier dans lequel se trouve l'immeuble ainsi que de photos (envoyées par les participants) représentant les habitants, la mise en écran des "potins", avec un "menu" et des caractères graphiques attrayants, contribuent d'une part à créer une mise en scène motivante, d'autre part à donner à l'ensemble des contributions une allure d'œuvre collective qu'il n'est pas toujours aisé d'obtenir à partir de textes assez disparates (mais le principe même de la simulation globale, avec son "lieu-thème" centralisateur, facilite l'intégration de contributions diverses). On ne manquera pas, pour conclure, de noter certaines similitudes entre les simulations globales et les MOO : création virtuelle selon une structuration spatiale, description par les usagers des personnages, "lieux" et éventuels objets, communication de type "jeu de rôle" entre les apprenants.

4.2. L'intérêt éducatif des MOO

En ce qui concerne l'aspect éducatif général des MOO, certains auteurs, comme Colin Moock (1996), soulignent qu'outre leur dimension de communication et de divertissement, les MOO offrent quelque chose de moins tangible relevant de l'ordre de la *communauté*. Ce dernier terme est omniprésent dans toutes les présentations de MOO ; il s'agit certes d'un concept beaucoup plus familier aux anglo-saxons qu'aux latins (il n'est que d'examiner les projets d'établissements scolaires en France et en Grande-Bretagne ou aux USA pour

s'en convaincre), mais son application à une réalité virtuelle n'en est pas moins intéressante. L'utilisateur d'un MOO devra en effet, d'une certaine manière, adapter ses " comportements " virtuels (actions, énoncés, descriptions) aux us et coutumes du type de communauté dans laquelle il a pénétré, ce qui l'obligera à développer une certaine flexibilité sociale et verbale que l'on peut espérer transposable à des domaines non virtuels. Un point plus controversé concerne la valeur de la communication sous une identité fictive : si des auteurs comme (Turkle 1997) n'hésitent pas à affirmer que les espaces virtuels sont nécessaires à l'équilibre de tout un chacun, d'autres, comme le socio-politologue Maldonado (1997 : 58-67), dénoncent les risques d'une sorte de psychothérapie de groupe sauvage et incontrôlée et d'une " fragmentation de la personnalité ".

Dans la perspective plus modeste de la pratique d'une langue, on peut plus simplement constater que le fait d'endosser une identité fictive contribue parfois à débloquent la parole en dédramatisant le risque d'erreur, ou bien même, comme le fait Moock (1996), insister sur les apprentissages sociaux en soulignant qu'accepter de jouer le jeu dans un univers fictif où règne une parole virtuelle amène les utilisateurs à s'impliquer dans des échanges conversationnels aux règles bien réelles. Ce problème de l'identité fictive doit par ailleurs être relativisé, dans la mesure où il est fréquent que deux personnes se rencontrant sur un MOO en viennent très vite à s'interroger sur leur identité et leur vie réelles : la réalité serait-elle parfois plus intéressante que la fiction ? En tout cas, rien, dans la structure ou dans l'esprit des MOO, ne vient contrecarrer ce passage d'un niveau à l'autre, et l'on peut très bien, dans un " lieu " donné, endosser son identité fictive tandis que dans un autre on sera soi-même, tous les états intermédiaires étant possibles. Cela présente l'avantage de laisser une grande liberté aux utilisateurs, chacun pouvant se dévoiler plus ou moins, doser le degré d'intimité avec les autres joueurs, éventuellement compenser des complexes qu'il aurait dans la vie réelle.

4.3. L'écriture collective dans les MOO

Si l'on souhaite mettre sur pied un **projet d'écriture collective sur Internet**, avec une dimension de communication en temps réel, les MOO semblent constituer l'environnement idéal. Il s'agit en effet du seul système permettant de combiner écriture synchrone et asynchrone et induisant la lecture et l'écriture de textes assez divers. Par ailleurs, l'objectif éducatif de ces environnements évite le contact avec des utilisateurs au comportement déplacé. On fera ici l'hypothèse de trois ou quatre classes de pays différents collaborant à un même projet : on trouve facilement des partenaires en lançant un appel sur certaines listes de diffusion comme *Edufrançais*. Au moins un enseignant devra accepter de prendre en charge l'animation du monde virtuel. Si on souhaite travailler en français, sans trop d'interférences avec l'anglais, on sera obligé

d'utiliser le MOO de l'université de Syracuse, malgré son incapacité à gérer les accents. Le thème de départ de ce MOO est la ville de Paris, avec des descriptions de rues correspondant plus ou moins à la réalité. Mais d'autres utilisateurs ont déjà ouvert d'autres espaces, au-delà de la ville, et il sera possible de faire de même si on le souhaite : on pourrait ainsi créer un espace relativement autonome, sur un thème quelconque (pourquoi ne pas construire un immeuble, par exemple ?), réservé aux groupes participant au projet. La première tâche consistera, pour les enseignants, à définir un thème : quelle réalité virtuelle cherche-t-on à construire ? quelles interactions vise-t-on ? Puis les apprenants, de manière asynchrone, créeront leurs "pièces" ou "lieux" personnels, avec leurs descriptions et objets, ainsi que la description de leur personnage. Les organisateurs veilleront également à ce que, entre les "lieux" privés, existent également des "lieux" publics propices aux rencontres (dans le cas d'un immeuble, des escaliers, des couloirs, une cave, des ascenseurs, etc.) ; la description de ces lieux pourrait être collective. Il serait ensuite préférable qu'un groupe (ou bien un enseignant) réalise un plan précis de l'ensemble ainsi créé, plan qui serait transmis à tous les participants. Aussitôt ce travail terminé, les classes distantes pourront se "rencontrer", les apprenants étant invités à rejoindre tout d'abord leur pièce personnelle, puis à se rendre visite les uns aux autres. On leur laissera une grande liberté quant au choix de parler plus au nom de leur personnage ou plus en leur propre nom, une certaine fluctuation entre le fictif et le réel ne semblant pas gênante, bien au contraire, dans la perspective de la pratique d'une langue. Les animateurs pourront bien sûr créer des événements, comme par exemple un concours de l'objet le plus interactif.

À l'issue d'un tel projet, les apprenants auront rédigé plusieurs textes et surtout dialogué dans une langue intermédiaire entre l'écrit et l'oral. Warschauer, 1998) cite un certain nombre d'études montrant que l'interaction par écrit comporte les mêmes avantages que l'interaction orale, mais se révèle encore plus profitable pour les acquisitions langagières. Le canal écrit permet en effet de repérer et donc de mémoriser plus sûrement les mots inconnus que l'on comprend grâce au contexte, et de manière plus générale, de prendre mieux conscience des fonctionnements linguistiques. Certains apprenants trouvent par ailleurs la CMO moins menaçante ("threatening") que le face à face. Enfin, l'écrit permet à chaque apprenant de communiquer à son rythme, sans risque d'interruption. Pour résumer, Warschauer considère que le potentiel de la CMO provient de la combinaison entre la dimension interactive de l'interaction orale et la dimension plus réflexive de la communication écrite.

4.4. Une perspective récente : les MOO multimédias

Concernant l'évolution des environnements virtuels à finalité pédagogique, il faut signaler une réalisation récente de l'université de Syracuse

(USA) : un monde virtuel destiné à l'apprentissage et à la pratique de l'espagnol, *Pueblo Lindo*, réalisé en collaboration avec la maison d'édition Heinle & Heinle. Comme *Le deuxième monde*, ce système est accessible moyennant le téléchargement (gratuit) d'un logiciel spécifique. Outre les fonctionnalités habituelles des MUD (grâce à une fenêtre de dialogue), cet environnement comprend une fenêtre " image " représentant le lieu où l'on se trouve, une fenêtre " texte " décrivant le contenu du lieu (objets, personnages, issues, sur lesquels il suffit de cliquer), et une fenêtre dictionnaire (30.000 entrées) à laquelle on accède en cliquant sur tout mot présent dans les autres fenêtres ¹¹. Le dictionnaire permet d'écouter la prononciation de 700 mots, tandis qu'à tout lieu peut être associé un fichier son (musique, bruitage), entendu quand on pénètre dans ce lieu. Des hyperliens avec la Toile peuvent être placés dans toutes les fenêtres (y compris par les apprenants) et une fonction courrier électronique est disponible à tout moment. Il n'est par contre pas possible pour les utilisateurs de créer de nouveaux lieux ou objets, ce qui est bien sûr dommage. Mais la particularité pédagogique la plus intéressante de *Pueblo Lindo* est peut-être le lien établi entre l'environnement virtuel et des activités d'apprentissage de l'espagnol accompagnant les manuels de l'éditeur Heinle & Heinle ¹² ; voici un exemple de consigne, liée au chapitre 9 de la méthode *Tú Dirás* ¹³ :

Rends-toi à Pueblo Lindo et promène-toi dans les différentes pièces et rues. Tu rencontreras peut-être d'autres personnes. Avant de te déconnecter, écris un message (fonction " envoyer ") à ton professeur, disant ce que tu as fait durant ta promenade : où as-tu été ? qu'as-tu vu ? que s'est-il passé durant ta promenade ?

D'autres consignes proposent des sujets de conversation avec les utilisateurs rencontrés. On notera qu'ainsi l'apprenant n'est pas abandonné à lui-même lors de sa visite du monde virtuel et que son travail en langue étrangère peut être évalué.

La conceptrice de *Pueblo Lindo*, Lonnie Turbee, annonce par ailleurs sur son site Internet (<http://home.earthlink.net/~lonnieturbee/muves.html>) la sortie prochaine d'une " communauté virtuelle interactive de la prochaine génération " disponible pour l'apprentissage de différentes langues. Ce système, qui ne sera sans doute pas gratuit, devrait comporter plusieurs évolutions intéressantes. Tout d'abord, la possibilité de créer lieux (sous forme de texte et/ou d'image), objets, voire robots parlants, comme dans les MOO textuels, serait réintroduite ; ensuite, des fichiers son pourraient être associés à tout mot ou portion d'image ; enfin, les images seraient entièrement hypertextuelles, permettant de déclencher

11. À l'adresse <http://pueblolindo.heinle.com>, on trouvera une description et une copie d'écran du système.

12. Ce qui explique, sans doute, que le système soit mis gratuitement à disposition...

13. L'ensemble des activités se trouve à <http://home.earthlink.net/~lonnieturbee/activiti.html>.

divers événements comme l’affichage de textes, l’audition de sons ou le chargement d’une page HTML dans le navigateur. Encore faudra-t-il que des enseignants s’approprient toutes ces riches potentialités afin d’en faire le meilleur usage pédagogique possible ! Il ne sera notamment pas si facile de créer une ambiance cohérente grâce à l’ensemble d’images (et, éventuellement, de sons) qui représenteront les différents lieux du monde virtuel.

4.5. Conclusion

Pour conclure, on peut dire que les MOO, par leur dimension à la fois imaginaire-ludique et communicative, constituent certainement un outil motivant pour la pratique d’une langue ; mais en ce qui concerne le français, on dispose malheureusement de ressources rares et peu fréquentées. On ne pourra donc utiliser ces environnements que dans le cadre de projets précis, suffisamment bien organisés pour que des classes distantes se connectent aux mêmes moments et se voient proposer des thèmes alimentant la communication. C’est d’ailleurs dans ces conditions, quand plusieurs groupes distants se connectent simultanément avec un projet à l’arrière-plan, que l’on peut espérer la meilleure efficacité pédagogique. On mentionnera simplement pour terminer la possibilité, pour des groupes de langues maternelles différentes, d’écrire chacun dans sa langue et de développer ainsi l’intercompréhension, par exemple entre langues voisines. Les projets menés par Debyser laissaient ainsi souvent une grande liberté de choix quant aux langues employées, qui étaient souvent le français et l’italien.

Bibliographie

- Anis J. (1988), *L’écriture, théories et descriptions*, De Boeck Wesmael, Bruxelles, 1988.
- Anis J. (1998), *Texte et ordinateur, L’écriture réinventée ?* De Boeck Université, Paris, 1998.
- Archambault J.-P. (1996), *De la télématique à Internet*, CNDP, Paris, 1996.
- Cicognani A. (1998), “ On the Linguistic Nature of Cyberspace and Virtual Communities ”, *Virtual Reality* Londres, Springer Verlag, 1998.
- CIEP (1992), *Cipango, le cinquième voyage de Christophe Collomb*, Connexion télématique internationale, 1^{ère} partie, 12-12 mars 1992, Centre international d’études pédagogiques de Sèvres, 1992.
- Coulombe, Décary & Young (1987), *Saga*, Logiciel PC, Machina Sapiens, Québec, 1987.

- Curtis P. (1992), "Mudding : Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities", document disponible à <ftp://parcftp.xerox.com/pub/MOO/papers/DIAC92>, Palo Alto Research Center, 1992.
- Debyser F. (1986), *L'immeuble*, Hachette, Paris, 1986.
- Debyser F. (1989), "Télématique et enseignement du français", *Langue Française* 83, Langue française et nouvelles technologies, Larousse, Paris, p. 14-31.
- Kahn A. (1997), "Premiers pas dans le deuxième monde", Enquête, *Le Monde* (supplément Radio, télévision, multimédia), 2-3 mars 1997, p. 32-33.
- Lubrano S. (1996), "Les pionniers du Deuxième Monde", Enquête : Jouer, discuter et échanger dans un Paris virtuel, *Le Monde* (supplément Radio, télévision, multimédia), 25-26 août 1996, p. 24-25.
- Luzzati D. (1991), "Oralité et interactivité dans l'écrit Minitel", *Langue française* 89, L'oral dans l'écrit, Larousse, Paris, p. 99-109.
- Maldonado T. (1997), *Critica della ragione informatica*, Feltrinelli, Milan, 1997.
- Mangenot F. (1996), *Les aides logicielles à l'écriture*, CNDP, Paris, 1996.
- Marcoccia M. (1999), "Les smileys : une représentation iconique des émotions dans la communication médiatisée par ordinateur", *Les émotions dans les interactions communicatives*, Presses universitaires de Lyon, 1999 (à paraître).
- Moirand S. (1982), *Enseigner à communiquer en langue étrangère*, Paris, Hachette, 1982.
- Moock C. (1996), "Communication in the Virtual Classroom", document non publié trouvé (en septembre 1997 - ce document n'est apparemment plus disponible) à l'adresse http://www1.iceinc.com/colinmoock/nostalgia/virtual_classroom.html.
- Turkle S. (1997), *Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet*, Touchstone Book, Simon & Schuster, New York, 1997 (1^{ère} éd. 1995).
- Warschauer M. (1998), "Interaction, Negotiation and Computer-Mediated Learning", in Actes de la journée INSA de Lyon "Les Nouvelles technologies éducatives dans l'apprentissage des langues vivantes : réflexions théoriques et applications pratiques". <http://www.insa-lyon.fr/Departements/CDRL/interaction.html>
- Yaiche F. (1994), "Les simulations globales", *Les Langues modernes* 2/1994, Les jeux, Association des professeurs de langues vivantes de l'enseignement public, Paris.

ANNEXE : le "MOO français" de l'université de Syracuse

Remarque : aucun autre joueur n'étant connecté, les interactions qui suivent ont eu lieu avec le système. C'est la frappe de mots-clés (indiquée en gras, ainsi : * **porte**) qui fait progresser, le système réagissant à tous les mots indiqués entre crochets. Le texte affiché sur l'écran est retranscrit tel quel, sans correction des erreurs (on notera l'absence d'accentuation).

LA CUISINE GEANTE

Vous entrez doucement dans la cuisine, sachant fort bien qu'on peut y faire des [rencontres] imprevuees... Vous vous aventurez sur le plancher en ceramique et devant vous se dresse une table immense, dont la nappe de dentelle tombe jusqu'a votre hauteur. Vous pouvez [GRIMPER] sur la table a l'aide de cette nappe, mais vous continuez a marcher, le nez en l'air...

A bien y regarder, c'est une cuisine tres jolie, avec ses armoires en bois, son frigo blanc, ses rideaux fleuris et son four sur lequel mijote une [soupe] dont l'odeur allechante vient vous chatouiller les narines.

Dans un coin, un trou a souris indique la presence de ces petites creatures.

Enfin, petites pour le geant, car vous avez sensiblement la taille d'une souris en ce lieu etrange...

Sorties evidentes : [trou] a Le trou a souris, [frigo] a LE FRIGO et [porte] a Un monde parallele

Vous entrevoyez un <bocal> a poissons sur la table.

* frigo

Vous allez vers le frigo, ouvrez la porte et penetrez a l'interieur.

LE FRIGO

BRRRR! Vous etes bel et bien dans un frigo geant!! Ce sublime refrigerateur appartient a un gentil couple de geants, et se trouve dans leur cuisine.

C'est aussi le repere de Za... Ne lui piquez pas toute sa nourriture!

Vous etes sur la deuxieme tablette, a cote du [lait], d'un [pain] tranche, d'un reste de [riz] sauvage dans un plat Tupperware, d'un [yogourt] et d'une pointe de [pizza] de la veille. Prenez un pepperoni et installez-vous confortablement!

Vous pouvez MANGER ou BOIRE si le coeur vous en dit... :)

Sorties evidentes: [bas] a LE TIROIR A LEGUMES et [cuisine] a LA CUISINE GEANTE

* bas

Vous sautez en bas de la tablette et entrez dans le tiroir a legumes.

LE TIROIR A LEGUMES

Vous etes dans le tiroir ou se trouvent quelques legumes geants : un sac de carottes, un piment vert, des [radis], une tomate bien mure et une laitue iceberg. Le paradis des vegetariens!

Il fait un peu sombre dans ce tiroir... Parfait pour faire une sieste, si vous le desirez. Vous n'avez qu'a etendre quelques feuilles de laitue et a DORMIR.

Sorties evidentes : [haut] a LE FRIGO et [trou]

*** trou**

Mais il y a un trou dans ce tiroir!!

Vous vous penchez et vous tombez...

portishome

Le coin de portis. Vous voyez une piece relativement grande, ce qui veut aussi dire...relativement petite! ;) Vous venez d'entrer par la [PORTE]!

Vous voyez en face de vous, a votre droite dans le coin, une TV, avec deux hauts-parleurs a cote. Une [CHAINE] stereo est proche d'un des deux sofas.

La chaine est contre le mur de droite. Les deux sofas font face a une table qui fait elle meme face a la tv. A gauche, c'est la [CUISINE], et a votre droite, la salle de [BAIN] et a cote, une autre porte donne sur la chambre a [COUCHER]. Une [FENETRE] est decoupee dans le mur de gauche, elle eclaire un bureau accote contre le mur. Le plancher craque legerement sous vos pas.

Vous voyez coffret de disques et un livre de chansons ici.

portis (o/~ i will survive) est ici.

Vous voila chez portis... :)

*** coucher**

Le plancher gemit, vous allez dans la chambre a coucher.

En entrant, vous remarquez que ca sent la peinture fraiche ici! Les murs sont de couleur rouge clair, avec des points verts, jaunes, et bleus ici et la.

Vous marchez sur du tapis. Cette piece represente un changement total de style par rapport au reste de l'appartement. Un [LIT] est contre le mur a votre gauche. Sur le mur proche de la porte, il y a une commode a cote du placard.

En face, vous voyez une [FENETRE]. Vous pouvez fermer la [PORTE], ou retourner dans le [SALON].

*** lit**

Vous voyez un lit double, il est bien fait et a l'air invitant :)

Vous pouvez faire un [SOMME].

*** somme**

Vous vous allongez sur le lit et commencez a dormir profondement

Vous faites des reves...

Un avion passe sans faire de bruit au dessus de votre tete...

Une girafe vous donne un bec.

Le chien vous saute dessus et se met a vous lecher...

Le chien?!

Vous realisez que vous n'avez pas de chien, c'est un reve!

Mais vous realisez ca?! Vous revez que vous realisez que vous revez?!

Alors que se passe-t-il? Etant trop fatigue pour trouver la reponse, vous continuez a dormir d'un sommeil profond....