

La recherche sur les mots devient un jeu ouvert à tous

Et si jouer permettait de faire avancer la recherche scientifique ? C'est l'idée originale développée par Nicolas Dugué, enseignant-chercheur en informatique à Le Mans Université, avec le lancement de Semiolex, un jeu en ligne qui invite chacun à explorer le sens des mots... tout en contribuant à la science.

À l'origine de cette initiative : le projet de recherche DIGING, financé par l'Agence nationale de la recherche (ANR). Son objectif est ambitieux : comprendre comment le sens des mots évolue au fil du temps, grâce à des outils d'intelligence artificielle.

Un jeu accessible à tous

Avec Semiolex, la recherche sort du laboratoire pour s'ouvrir au grand public. Le principe est simple : chaque jour, un mot mystère à deviner sur semiolex.univ-lemans.fr. En participant, les joueurs génèrent des données précieuses qui permettent aux chercheurs d'affiner leurs modèles et de mieux analyser le langage.

« *L'idée est de rendre la recherche accessible et participative, tout en sensibilisant aux enjeux de l'intelligence artificielle* » explique Nicolas Dugué.

Une recherche ancrée sur le territoire

Développé au sein du Laboratoire d'Informatique de l'Université du Mans (LIUM), Semiolex s'inscrit dans une dynamique locale forte, à la croisée des sciences du numérique et des sciences humaines.

Des ateliers et animations seront prochainement proposés dans des établissements scolaires du territoire afin d'impliquer différents publics et de collecter des données variées.

Au-delà de son aspect ludique, le projet met également l'accent sur la sobriété numérique, en développant des outils d'intelligence artificielle moins énergivores.

Contact presse

Pauline Beltz
02 44 02 20 83 - 07 64 80 77 75
presse@univ-lemans.fr