

# Mario et le professeur Layton vont à l'école

## GAMING Les jeux vidéo sont les nouveaux profs

- « Assassin's Creed » au cours d'histoire, « Dr Kawashima » en math...
- Des outils d'apprentissage et de motivation qui s'imposent peu à peu.

D'habitude, on y croise des éléphants de guerre entraînés pour tuer. On y dégomme (enfin, on essaie) des guerriers d'élite monstrueusement puissants, les Phylakes. Et on s'en prend plein la tronche. Gerbes de sang, cris de douleur : d'habitude, *Assassin's Creed* est classé PEGI 18 (1), « parce qu'il contient de la violence extrême ou crue envers des personnages à caractère humain, dont des personnages innocents et vulnérables. Le tout agrémenté de langage grossier, à caractère sexuel ou blasphématoire ».

**Le *Discovery Tour*, qui confronte assassins et templiers, exploite le meilleur d'« Assassin's Creed »**

Et voilà que le 20 février dernier, Ubisoft a sorti un nouvel opus de la célèbre licence, expurgé des méchants, de la violence, des combats et même de toute intrigue. Le *Discovery Tour*, version remaniée du dernier volet de cette saga qui confronte assassins et templiers, exploite le meilleur d'*Assassin's Creed* : son époustouflante fidélité historique et ses reconstitutions d'épisodes clés de l'Histoire - l'Égypte antique, la Révolution française, Florence au temps des Borgia, l'âge d'or de la piraterie, les Croisades, la guerre d'Indépendance aux USA... - menées par une armada d'experts et d'historiens.

Cette fois, pas de Phylakes à l'horizon, mais la possibilité d'incarner un enfant grec, égyptien, Cléopâtre elle-même et de fouiller la pyramide de Khéops, les bords du Nil ou la bibliothèque d'Alexandrie, soit 75 tours

audio-guidés par des historiens et illustrés par des photos provenant du Louvre, du British Museum, etc. Le rêve de Jean Guesdon, directeur créatif du jeu : que *Discovery Tour* soit utilisé en classe, « dans un cadre pédagogique destiné à agrémenter le cours ». Pour lui, « *Discovery* est une manière de lever certaines barrières, qu'elles soient d'ordre narratif ou qu'elles relèvent du gameplay, une manière de convaincre les méfiants que le jeu peut véhiculer des contenus intéressants. »

Acteurs culturels, les jeux vidéo ? De plus en plus. Un : ils squattent désormais les rayons des boutiques des musées. Deux : le British Museum a récemment appelé les fans de *Minecraft* (ce Lego en 3D, lire ci-dessous) à reconstruire collectivement le prestigieux musée dans le jeu, motivant les troupes par l'envoi de tâches et de missions diverses. La communauté des ga-

mers n'en était pas à son coup d'essai : en 2014, la Tate Gallery s'associait au même *Minecraft* pour proposer des « maps » (cartes, univers) à explorer, inspirées de tableaux et

sculptures venant de ses collections.

Mais aujourd'hui, c'est le programme scolaire qu'ils s'approprient à coloniser. Dans l'école de Højby, au Danemark, on les utilise depuis 2002 dans un module d'enseignement obligatoire qui couvre les cours d'histoire, de langues étrangères, de sciences sociales, d'arts visuels et de danois. En France (Nantes), la eSport Academy enseigne le sport électronique (lire ci-dessous) que l'on prédit bientôt plus populaire que le foot et le basket. Pareil à l'Université du Staffordshire (Angleterre), qui lancera en septembre une licence en trois ans sur le commerce et la promotion de l'eSport, pareil à l'Université des sciences appliquées de Kajaani (Finlande) et à l'Université d'État de l'éducation physique, du sport, de la jeunesse et du tourisme de Moscou.

Alors, les profs, on a les chocottes ? Prêts à troquer les problèmes de robinet qui coule contre une énigme du somptueux *Rusty Lake*, ce jeu d'échappée surréaliste rappelant les atmosphères de Tim Burton ? A enseigner la trigonométrie, les sinus et les cosinus en commandant des objets qui tournent : un pistolet laser, un vaisseau spatial, un radar à alien ? Relax, tout change, c'est la vie. Que pèse encore un vieux classeur à anneaux contre des millions de pixels animés ? ■

**JULIE HUON**

(1) Déconseillé aux moins de 18 ans. La norme PEGI (Pan-European Game Information, système européen d'information sur les jeux) est une certification mise en place en 2003.

## LES JEUX VIDÉO QUI MARCHENT À L'ÉCOLE

**La géométrie avec « Minecraft »**

« C'est tellement fun et intéressant que les enfants veulent y jouer pendant des heures, » explique Joel Levin, un enseignant américain sur son blog The Minecraft Teacher. Mais il est aussi incroyablement personnalisable et flexible, ce qui permet aux enseignants de diriger l'expérience de jeu vers leurs objectifs pédagogiques. Même ceux qui ont peu de compétences techniques. »

Minecraft - chef-d'œuvre du studio suédois Mojang lancé en 2009 et racheté 2,5 milliards de dollars par Microsoft en 2014 - est ce monde illimité où l'on creuse, où l'on construit des mines, des châteaux, où l'on élève du bétail, où l'on exploite des ressources et où, dès le plus jeune âge, on apprend qu'en anglais, *charbon* se dit « coal » et *cuisson*, « smelting ». En 2015, le journal *Le Monde* citait déjà cette communauté d'enseignants vantant sur le web les mérites de Minecraft, partageant leurs expériences pédagogiques et le contenu de leurs cours, pour tout type de disciplines et de niveaux. En math par exemple, les profs se servent du jeu pour enseigner les notions de périmètre, d'aire et de volume, grâce aux gros cubes qui forment la matière première du jeu. D'autres l'utilisent pour tester les connaissances des élèves sur les probabilités. En histoire, certains poussent leurs élèves à explorer des civilisations sur *Minecraft*. Ils complètent leur cours sur les pyramides en proposant d'en reconstruire une dans le jeu. « J'avais espéré que ça les intéresserait, mais le résultat a été incroyable. Ils ont été captivés par le processus et ont pu expliquer ce qu'ils avaient construit en argumentant à partir des connaissances qu'ils avaient acquises sur les pyramides », explique sur son blog l'ensei-

gnant britannique Bryn Goodman.

*Minecraft* est aussi utilisé en biologie, en langues, en art, en géographie. Joel Levin a même créé une plateforme, *Minecraft Edu*, soutenue par Mojang, qui héberge des cours, des forums d'enseignants et propose une version spéciale du jeu, moins chère et adaptée aux salles de classe.

**Le sport avec « League of Legends »**

En Chine, pays où 260 millions d'habitants jouent ou sont spectateurs de jeux vidéo, la discipline est devenue une matière étudiée à l'école. Le lycée technique Lanxiang, par exemple, à Jinan (est), qui forme des conducteurs de pelleteuse, des cuisiniers, mécaniciens, coiffeurs, soudeurs ou informaticiens, compte 50 élèves inscrits depuis septembre dernier dans la section eSport. Ils s'entraînent dans une salle de classe à l'odeur de vestiaire sur de célèbres jeux de type arène de bataille (*League of Legends*) ou de tir à la première personne (*PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Overwatch*, *Counter Strike*). Une grosse vingtaine d'heures par semaine.

L'eSport est devenu une discipline professionnelle, avec des joueurs qui se disputent des sommes d'argent lors de tournois organisés dans des salles, voire des stades. Ces compétitions, diffusées sur le web, sont suivies par des millions de personnes. En 2018, le secteur devrait générer 906 millions de dollars de chiffre d'affaires à l'échelle mondiale (+38,2 % sur un an), selon le cabinet spécialisé Newzoo, la Chine représentant 18 % du total.

A Jinan, les études durent trois ans. Après une première année commune, avec 50 % de pratique et 50 % de

théorie, les élèves sont séparés. Les meilleurs sont formés pour devenir joueurs professionnels, les autres apprennent la gestion du eSport : organisateur de compétitions, intendant d'équipe, décorateur de scènes pour les tournois, entraîneur, promoteur de jeux vidéo...

J.H.

**La techno avec « Nintendo Labo »**

Vendredi dernier, au Technopolis de Malines, Lander Van der Biest était présent avec toute sa classe de 6<sup>e</sup> primaire au lancement du *Nintendo Labo* dont la sortie est prévue le 27 avril. Fondateur du site *GamingBoulevard*, ce jeune prof de 28 ans à l'école Sint-Salvator de Gand est un gamer effréné depuis ses six ans. De la première GameBoy à *Zelda*, *Super Mario*, *GTA*, le parcours ordinaire d'un gamin ordinaire.

« Il y a quatre ans, explique-t-il, j'avais une classe très difficile. Garçons et filles ne communiquaient pas du tout entre eux, personne n'était motivé ni concentré. Leurs jeux vidéo favoris étaient plutôt violents comme *GTA* ou *War of Duty* et j'ai voulu leur montrer qu'il y avait des jeux sympas, comme *Mario Kart*, qui allaient pouvoir les aider à l'école. »

Lander va voir son directeur et lui explique que oui, ça serait bien pour qu'ils retiennent leurs tables de multiplication, de tenter le coup avec le Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima. Et pour les problèmes, de les plonger dans les puzzles et les énigmes du Professeur Layton. Puis, pour apprendre à coder et programmer, tiens, rien de tel que *Super Mario Maker*. Aujourd'hui, en classe, les petits veignards ont, entre leurs livres et leurs cahiers, des Nintendo 3DS à disposition. Et ça marche. « Ils sont plus curieux, plus créatifs, plus coopératifs, ont de meilleurs résultats. Un jeu vidéo ne remplacera jamais un vrai prof, mais quel super outil ! »

Autour de leur instituteur, ils s'activent cette après-midi-là sur le *Nintendo Labo* : deux kits d'expériences de construction et de jeu « conçus pour stimuler l'imagination ». Où, après avoir assemblé un piano à 13 touches, on y glisse une Switch (cette console mi-portable, mi-de salon, sortie en 2017) pour se lancer dans un récital improvisé ; où on construit un robot, une canne à pêche, une voiture téléguidée, une moto, une maison dont ils prendront le contrôle de façon, avouons-le, assez magique. « Il va falloir leur expliquer la technologie, le concept, tout ce qu'il y a derrière, poursuit le prof. Et leur parler de l'environnement, puisque tous les objets sont faits... de carton. »

J.H.