



**Courrier
international**

Hors-série

Octobre-décembre 2013
8,50 €

LA VIE EST UN JEU



**De Tokyo à Buenos Aires,
de chat perché aux jeux
vidéo : bienvenue
dans un monde ludique !**

Avec



M 04224 - 46H - F: 8,50 € - RD



Afrique CFA : 6 000 FCFA - Allemagne : 9 € - Antilles-Réunion : 9,50 €
Autriche : 9 € - Canada : 12,90 \$ CAN - Espagne : 9 € - États-Unis : 13,50 \$ US
Grèce : 9 € - Italie : 9 € - Japon : 1 400 ¥ - Liban : 18 000 LBP
Maroc : 65 MAD - Pays-Bas : 9 € - Portugal cont. : 9 € - Suisse : 12 CHF
TOM avion : 1 800 XPF - Tunisie : 15 DT



BONUS

Un jeu exclusif
courrierinternational

de se faire entendre au milieu du vacarme :
*"Cela me désole vraiment que vous mettiez
 autant de temps à vous installer ce matin."*

Dans le bref silence qui suit, il annonce
 que chaque élève devra concevoir un jeu
 qui se déroule soit dans un labyrinthe,
 soit dans une pyramide, soit dans une
 grotte, en relation avec son travail sur l'ar-
 chitecture antique. Pour cela, ils utilise-
 ront Gamestar Mechanic, une plate-forme
 de création de jeux en ligne développée
 par Katie Salen et son équipe. La plate-
 forme permet à ses utilisateurs d'apprendre
 à concevoir un jeu sans avoir besoin de
 connaître un langage de programmation.

Assis face à leurs ordinateurs, les élèves
 commencent à créer leurs jeux à partir
 d'une page blanche. Ils créent des limites,
 des chemins et des obstacles en glissant-
 déposant de petits cubes à partir d'un
 menu. Ils choisissent un **sprite** animé qui
 fera office de personnage. Ils choisissent
 des sprites d'ennemis et définissent leur
 mode de déplacement sur l'écran. Ils écri-
 vent le texte de présentation du jeu et
 celui qui apparaît quand un joueur passe
 au **niveau** supérieur. Ils ajoutent une série
 de récompenses et de handicaps. Si le jeu
 semble trop facile, ils le rendent plus com-
 plexe; s'il leur semble trop difficile, ils le
 simplifient. Ce soir, en guise de devoirs,
 ils devront jouer aux jeux des autres et
 rédiger des critiques constructives.

Le langage des joueurs de jeux vidéo
 est un langage de battant. Les **gamers**
 parlent avec enthousiasme de "*passer au
 niveau supérieur*" et aspirent toujours à
 remporter une victoire épique. Aller au
 bout d'un jeu même simple peut prendre
 quinze heures et plus, et s'accompagne
 presque toujours d'échecs, de beaucoup
 d'échecs. Will Wright parle à cet égard
 d'"apprentissage par l'échec", l'échec étant
 dans ce cas de courte durée, surmontable,
 souvent stimulant et donc pas rédhibi-
 toire. D'après Ntiedo Etuk, PDG de Tabula
 Digita [aujourd'hui rebaptisée Dimen-
 sion U], une société qui conçoit des jeux
 sur ordinateur utilisés dans près de
 1 200 établissements scolaires des Etats-
 Unis, les enfants qui persèverent avec
 un jeu malgré leurs échecs incarnent une
 sorte d'idéal éducatif. "*Ils jouent cinq minutes,
 puis ils perdent. Ils jouent dix minutes, puis
 ils perdent. Ils réessaient une centaine de
 fois. Ils échouent jusqu'à ce qu'ils gagnent.*
*Echouer dans un contexte scolaire est décou-
 rageant. Echouer à un jeu vidéo est plaisant.*
Cela tire vers le haut."

—Sara Corbett

Publié le 15 septembre 2010 et repris
 dans CI n° 1046, du 18 novembre 2010



DE
**SHAWN
 YOUNG**

Diplômé
 en sciences
 physiques et
 en sciences
 de l'éducation,
 il enseigne dans
 un lycée de la ville
 de Sherbrooke,
 au Québec.
 Il a travaillé sur
 divers projets
 de recherche
 sur les jeux dans
 l'enseignement,
 notamment
 pour l'université
 de Sherbrooke et
 l'Institut français
 de l'éducation,
 qui dépend
 de l'école normale
 supérieure de
 Lyon. Il est aussi
 le fondateur
 d'une société
 de production
 web, The Flux,
 et c'est un joueur
 aguerri. Pour
 en savoir plus
 sur son projet,
 on peut aller sur
 son site, World
 of Classcraft.

→ Dessin
 de Mario
 Brancaglioni
 paru dans
 Göteborg-
 Posten, Suède.

L'aventure est dans la classe

PÉDAGOGIE. Un prof de physique-chimie
 québécois a fait de son cours un jeu de rôle.
 Une expérience prometteuse.

—Der Spiegel (extraits) Hambourg

Tout a commencé le jour où un élève
 a bien répondu à une question.
 "Dans un jeu vidéo, tu aurais obtenu
 des points", lui a fait remarquer son pro-
 fesseur, M. Young. Ce à quoi l'élève a rétor-
 qué que l'école, ce serait mieux si c'était
 un jeu vidéo. En voilà une idée intéres-
 sante ! s'est dit l'enseignant.

Shawn Young, 29 ans, professeur de
 physique-chimie, programmeur et fan de
 jeux de rôles, a décidé de rendre un peu
 plus ludique son cours de première. Avec
 quelques élèves, il a développé *World of*
Classcraft [clin d'œil à *World of Warcraft*,
 voir aussi p. 34], un **jeu de rôle** dans un
 univers d'*heroic fantasy* conçu pour la
 classe, qu'il teste depuis le printemps 2012.

M. Young met toujours des notes mais
 distribue désormais aussi des points
 d'expérience, d'action, de capacité et de
 vie. Dans son système, les bonnes per-
 formances ont des effets positifs, les
 mauvaises retirent des points. Un élève
 arrive en retard ? Moins 10 points de vie.
 Un autre découvre une erreur dans les
 supports de cours ? Plus 50 points d'ex-
 périence. Les devoirs à la maison devien-
 nent des monstres, les devoirs
 sur table des **boss**. M. Young, en
 tant que maître de jeu, consigne
 dans une base de données en ligne
 tout ce qui se passe pendant l'heure
 de cours. Mais, à part lui, personne n'a
 besoin d'un ordinateur pour jouer à
World of Classcraft.

Pour les élèves, ça vaut le
 coup de participer. Pour
 5 points d'action, ils ont
 par exemple le droit
 d'ouvrir ou de fermer une
 fenêtre. Pour 20 points,
 ils peuvent écouter de la
 musique pendant qu'ils
 font un exercice. Et, pour
 que le jeu reste intéressant
 sur la durée, chaque heure
 de cours commence avec un

"événement" : le logiciel choisit aléatoi-
 rement un handicap ou un avantage parmi
 toute une série.

Quel bilan tirez-vous de cette
 expérience ?

SHAWN YOUNG J'ai testé le jeu dans quatre
 classes, auprès d'une centaine d'élèves.
 Chaque fois, cela les a motivés à fond. Il
 y a des élèves qui ne fichaient pas grand-
 chose avant. Depuis, ils travaillent comme
 des fous. Leur attitude en cours a changé.
 C'est d'ailleurs ce qui a fini par convaincre
 des collègues jusque là sceptiques.

Avec *World of Classcraft*, les élèves
 ont-ils de meilleurs résultats ?

C'est difficile à dire, mais ce n'est pas mon
 objectif. Avec ce jeu, je veux rendre l'école
 plus attrayante et favoriser le travail
 d'équipe. Et ça, ça marche.

Votre jeu vous énerve-t-il parfois ?

Oui, comme souvent dans la **gamification**,
 les joueurs ne font quasiment plus rien
 sans contrepartie. Lorsque je demande à
 des élèves de ranger la classe après le
 cours, ils veulent des points. Je suis vic-
 time de mon succès !

—Propos recueillis
 par Markus Böhm

Publié le 18 avril 2013

