

# Le jeu vidéo, un enjeu de classes

**Education** L'e-sport peut-il s'inscrire dans les programmes scolaires ?

« De 14 h à 15 h, en salle B2 : SVT. De 15 h à 16 h, en A4 : *Counter-Strike*. » Voilà à quoi pourrait ressembler l'agenda d'un lycéen. Après tout, l'e-sport a bien trouvé sa place dans les maisons, à la télé, dans vos journaux préférés, sur le marché de l'emploi, alors pourquoi pas à l'école. C'est déjà le cas à Mulhouse : les lycéens suivent le cours d'e-sport dans les locaux de l'école Power House gaming. Celle-ci a noué un partenariat avec le lycée Louis-Armand et l'académie de Strasbourg pour mettre en place des cours, dans le cadre de l'enseignement d'exploration création et innovation technologiques.

Cette initiative, inédite, a été instaurée il y a deux ans. Une vingtaine d'élèves de 2<sup>de</sup> et 1<sup>re</sup> suivent des dizaines d'heures de cours dans l'année pour lesquels ils ne reçoivent pas de notes, mais des appréciations qui comptent dans leur parcours scolaire. « On fait passer aux jeunes, qui candidatent à l'option, des tests de culture générale et en jeux, explique Terence Figueiredo, directeur de Power House Gaming. Pendant le cours, on leur apprend l'histoire de l'e-sport, la définition des métiers, on fait de la pratique. »

Le projet a tout de suite séduit le proviseur du lycée. « Lorsque l'on m'a présenté l'e-sport, mon attention a tout de suite été captée par les compétences que la pratique développe : rapidité de raisonnement, analyse, travail d'équipe », explique Abdeslam Hamdy. Mais l'accueil a été plus mitigé au sein de son équipe pédagogique : « Au début, il y a eu de l'hésitation, de la méfiance. Les gens se demandaient si on n'allait pas encourager à jouer. Non, on va plutôt encadrer, pour que les élèves l'utilisent comme une ressource pour la pratique scolaire. »

**« Il est nécessaire de mettre en place une stratégie scolaire intégrant la pratique du jeu vidéo. »**

Denis Masségia, député LREM

Pour autant, l'e-sport à l'école, ce n'est pas encore pour tout de suite. À l'Education nationale, on indique à 20 Minutes qu'il n'y a pas de réflexion en cours sur le sujet. L'académie de Strasbourg, qui chapeaute l'initiative mulhousienne, est en quelque sorte pionnière. Tout en continuant à se questionner : « On en est toujours au stade de la réflexion sur la possibilité de mettre en place une section e-sportive scolaire, indique Louis Deloye, inspecteur régional pédagogique d'EPS et conseiller auprès de la rectrice sur l'e-sport. Le jeu vidéo est un support populaire, l'école peut s'en emparer pour

développer d'autres compétences chez les élèves. » « L'Education nationale est en veille, estime Terence Figueiredo. Elle regarde les différents centres de formation, comme le mien. Elle attend de voir sur quels acteurs elle peut compter, lesquels sont sérieux. » Des exemples existent déjà à l'étranger. Au lycée d'Arlanda, en Suède, les élèves suivent ainsi des cours d'e-sport dans le cadre du programme d'éducation sportive locale. Une dizaine d'heures par semaine, avec des séances de compréhension du jeu, de la tactique, mais aussi une approche plus globale sur la préparation de l'athlète.

Le député LREM du Maine-et-Loire Denis Masségia, à la tête d'un groupe de travail sur l'e-sport, est favorable à l'idée de reproduire une telle organisation en France : « Il est nécessaire de mettre en place une stratégie scolaire complète intégrant la pratique du jeu vidéo. Et, en fonction, à partir de la 2<sup>de</sup>, un parcours e-sport études permettant d'avoir quelques heures par semaine en complément. Cela permet aux jeunes qui n'ont pas le niveau pour aller plus loin de ne pas être déscolarisés et à ceux qui ont le niveau de tout de même bénéficier d'une formation scolaire. » Fin octobre, le gouvernement a édité une feuille de route « stratégie nationale e-sport 2020-2025 », dont un axe entend accompagner la création d'une filière de formation avec une attention particulière pour

tée aux joueurs à haut potentiel en pré- et post-bac, en encourageant notamment dès 2020 « la mise en place d'expérimentations en milieu scolaire ».

**« On peut introduire le jeu pour dédramatiser une erreur. »**

Romain Vincent, professeur

La France s'oriente donc plutôt vers une section e-sportive, comme des sections sport études sont aujourd'hui créées aux autres disciplines. Peut-être la façon la plus simple de faire entrer la pratique dans les programmes scolaires. Même si, sur le fond, une concrétisation de ce modèle ne se fera pas sans question. Au-delà d'une « fronde quasi certaine des professeurs et des parents », Romain Vincent, professeur d'histoire au collège et auteur d'un doctorat sur l'utilisation pédagogique du jeu vidéo, se demande quel type d'ambiance dans la classe pourrait créer un cours d'e-sport : « On peut introduire le jeu pour dédramatiser une erreur, créer une ambiance basée sur la collaboration et l'entraide, mais ce sont aussi des jeux basés sur le conflit, la bagarre. »

Alexia Ighirri



Initiative unique en France, l'école Power House Gaming dispense des cours d'e-sport en option aux élèves du lycée Louis-Armand de Mulhouse.