

Fit4Gaming : le jeu vidéo comme outil d'intégration

D'une volonté de promouvoir le multiculturalisme et la solidarité est né Fit4Gaming, qui propose une salle de jeux vidéo itinérante conçue comme un «centre de rencontre» pour jeunes.

De notre journaliste
David Weichert

La passion des jeux vidéo coûte cher. D'abord en temps, au regard d'un quotidien cyclique, rythmé en grande partie par les transports, le travail, pour certains, l'école, et ne laissant ainsi qu'une miette pour une partie de FIFA. Puis, pour une large partie de la population, en argent. En 2020, l'augmentation de 14 % du tarif pour des jeux édités et distribués par Sony ou Ubisoft est venue achever une quinzaine d'années de stabilité des prix dans le marché. Les dysfonctionnements dans les chaînes d'approvisionnement, couplés à la forte demande en produits électroniques, ont également provoqué des ruptures de stock pour les consoles, entraînant de fait une hausse des prix.

Comme à l'accoutumée, un tel contexte économique vient raviver l'esprit de solidarité que chacun cultive en soi. Dans le cadre du plan d'action 2022 du département de l'Intégration du ministère de la Famille, de l'Intégration et à la Grande Région, Joe et Kevin Hoffmann ont

pris à bras-le-corps la question du gaming comme vecteur d'intégration, dans le volet tant social que culturel : «Fit4Gaming est un projet visant à promouvoir la coopération, l'échange et la solidarité au sein d'un milieu multiculturel via l'utilisation de jeux vidéo», décrivaient les deux frères, tous deux amoureux du dixième art.

Depuis le mois de novembre, l'idée s'est concrétisée en une salle de jeux vidéo accessible gratuitement aux jeunes dans des locaux prêtés par la commune de Differdange, au sein du bâtiment de l'Adem. Tours d'ordinateur lumineuses, poufs colorés et PlayStation 5 tournant à plein régime y trônent. Une sorte d'Éden pour les aficionados du gaming.

Carton plein

Fit4Gaming n'en est qu'au stade de projet pilote, porté par l'entreprise FWRD, bâti par les frères Hoffmann et cofinancé par le ministère de la Famille, de l'Intégration et à la Grande Région. La volonté de l'ancrer à long terme dans le paysage luxembourgeois n'en demeure pas moins affichée, en témoigne le succès

du dispositif. Accessible cinq fois par semaine, entre 16 h et 20 h, la salle est régulièrement complète depuis son ouverture : «Il y avait beaucoup de jeunes Luxembourgeois au début, mais à présent, il y a plus d'Ukrainiens, dont quatre qui reviennent toujours. On a parfois trop de jeunes, donc on leur dit de revenir un peu plus tard», narre Arnaud Claisse, éducateur à Fit4Gaming.

Entre les deux rangées de postes, un ballet d'adolescents se forme au son des échanges visant à donner des instructions sur *Fortnite*. Le temps est à l'expression et au partage de ses compétences en *shoot* ou en *build*, sous le regard inquiet, mais altruiste, de ses camarades. «On essaye souvent de favoriser l'intégration par le sport. On a voulu répéter ce projet, mais avec le gaming, retrace Joe Hoffmann, membre fondateur de FWRD. C'est donc un centre de rencontre où des personnes de différentes origines peuvent se retrouver et devenir amies.»

Au fil du temps, les membres de Fit4Gaming ont pu observer les liens se tisser, en



Arnaud Claisse (à g.), éducateur à Fit4Gaming, et Joe Hoffmann (à dr.), membre fondateur du FWRD.

dépité des barrières linguistiques et culturelles.

Un «langage universel»

«On peut faire des sessions de deux contre deux et on voit que c'est compliqué avec la langue. Mais ils essayent tout de même d'échanger, d'apprendre des mots ou de passer par le jeu pour se faire comprendre», détaille Arnaud, soulignant le «langage universel» des jeux vidéo.

Plusieurs jeunes ont déjà pu tirer parti de cet aménagement, à l'instar de Danill (13 ans) et David (15 ans). Les deux Ukrainiens, originaires d'Odessa et de Kiev, sont des spécialistes de *Fortnite*, mais n'ont pas le matériel adéquat pour faire tourner le jeu : «Déjà en Ukraine, je devais me rendre dans un cyberclub. Je n'ai toujours pas de PC, mais heureusement qu'il y a cette salle pour que je puisse continuer à jouer», témoigne David, rejoint dans l'idée par Danill : «C'est confortable, j'apprends de nouvelles langues et je peux jouer en mode coopératif, ce que je ne peux pas faire avec mon ordinateur depuis chez moi.»

À l'origine, Fit4Gaming devait s'implanter à Differdange

jusqu'en novembre 2023. Réflexion faite, l'équipe a décidé de rendre le projet itinérant afin de partager cette conception dans l'intégralité du pays. Tous les deux à trois mois, le dispositif sera donc transféré dans une autre ville. Les prochains hôtes seront Luxembourg et Esch-sur-Alzette. Trois autres localités, «sûrement dans le nord du pays», accueilleront par la suite Fit4Gaming. Ainsi, cette première expérience differdangeoise aura eu pour dessein d'établir les premiers jalons et de se positionner comme un acteur d'utilité publique : «Nous travaillons en collaboration avec les maisons des jeunes, Caritas ou des centres de réfugiés», dévoile Kevin Hoffmann.

Le réseau de collaboration ne s'arrête pas là, puisque Bee Secure ou le Zenter fir exzessivt Verhalen a Verhalensucht sont déjà intervenus auprès des jeunes de la structure dans le cadre de séances de sensibilisation : «Il y a beaucoup d'aspects avec lesquels il faut faire attention, comme le risque de tomber dans un cercle vicieux, notamment quand on entre en compétition», prévient Joe Hoffmann. Une idée à toujours garder en tête, même au bout du vingtième top 1.



Parmi les habitués, de nombreux jeunes Ukrainiens, qui sont arrivés sur le territoire il y a seulement quelques mois.

— L'IFEN, une approche éducative par le gaming —

L'Institut de formation de l'Éducation nationale accompagne les professeurs dans l'utilisation des jeux vidéo comme support d'enseignement.

Le 10 novembre, le Parlement européen a adopté une résolution qui reconnaît la valeur des industries de l'e-sport et du jeu vidéo. Jusqu'à présent, l'Union européenne n'apportait qu'une modeste contribution aux activités liées au gaming, mais le secteur sera désormais soutenu par des financements, l'organisation d'événements et une nouvelle politique en matière de ludopédagogie, une méthode d'apprentissage basée sur les jeux. Une aubaine pour des structures telles que l'Institut de formation de l'Éducation nationale (IFEN), qui s'est durablement consolidé comme le partenaire privilégié des enseignements et établissements scolaires.

Outre ses compétences dans l'élaboration de programmes, l'IFEN offre une expertise sur le terrain et un appui méthodologique dans l'organisation des cours : «Il y a deux ans a été créée la division de l'accompagnement du développement des établissements scolaires. On se base en grande partie sur le Guide de référence pour l'éducation aux et par les médias du Script pour accompagner les écoles dans l'incorporation des pratiques liées aux technologies de l'information et de la communication», détaille Chris Krier, instituteur spécialisé en compétences numériques. Dans ses missions, le dixième art prend une part non négligeable.

Le constat que les jeux vidéo font partie intégrante de la routine juvénile a alimenté les désirs de déceler la plus-value du support, tout en adaptant ces nouvelles pratiques dans l'éducation.

«Il faut ouvrir les cours»

«Il faut accepter que c'est dans la culture des jeunes et ouvrir les cours sur ces thématiques en s'intéressant à ce à quoi ils jouent ou en leur demandant d'expliquer le jeu, expose Chris Krier. Avec cet exercice, on découvre souvent des compétences chez les élèves.» Pour aider les enseignants, l'IFEN s'est doté de deux centres éducatifs, les tiers-

lieux Fuse, à Walferdange et Belval. Dans ces «classes du futur», où formations et conseils sont prodigués, les professeurs sont invités à cerner les bienfaits du gaming en le pratiquant directement : «On les laisse jouer et faire la connaissance des jeux, puis on leur fournit quelques petites leçons qui permettent de les accompagner dans la mise en place d'activités», décrit l'instituteur spécialisé, en charge du Fuse de Belval.

Le catalogue proposé est riche en opus retravaillés pour les besoins de l'IFEN et qui se conçoivent comme des supports d'enseignement : «Le jeu qu'on utilise le plus, c'est la version Discovery d'*Assassin's Creed Origins*, où tous les combats ont été enlevés pour laisser

place à la découverte de l'Égypte ancienne», précise Chris Krier. Les joueurs peuvent explorer les pyramides et apprendre des choses sur l'agriculture ancienne. C'est intéressant dans le cadre d'un cours d'histoire.»

Par ailleurs, plusieurs études, dont celle de la revue médicale *Jama Network Open* de 2019, ont souligné les apports cognitifs du jeu vidéo, capable de bonifier l'inhibition de la réponse et la mémoire de travail. «Les jeunes communiquent, collaborent et formulent des solutions à un problème à travers les jeux vidéo. Il s'agit vraiment des compétences clés du XXI^e siècle», conclut Chris Krier.

D. W.