

BRETAGNE

Des lycéens testent un jeu vidéo sur l'Europe

Il sera bientôt accessible à tous les jeunes de Bretagne. « Chroniques of Europe », le dernier jeu vidéo pédagogique du studio nantais Ludicius interactive, a été testé par les élèves du lycée Félix-Le Dantec de Lannion.



Jules et Noé, deux élèves de terminale, font partie des lycéens de Lannion qui ont testé le jeu vidéo « Chroniques of Europe ». Photo H.D.

Hélène Duros

« Faustine, c'est à toi de jouer ! » Au lycée Félix-Le Dantec de Lannion, les yeux fixés sur une carte virtuelle de l'Europe, les élèves de terminale se concentrent pour répondre aux questions. Mardi, ils ont testé en avant-première le nouveau jeu vidéo « Chroniques of Europe ». Soutenu par la région Bretagne et développé par le studio nantais Ludicius interactive, ce jeu a pour objectif de faire découvrir l'Europe aux lycéens. « Chroniques of Europe » prend la suite de « Legends of Europe » qui avait connu un certain succès », explique Juliette Jeanne, cheffe de projet pour la Région.

Avec près de 35 000 utilisateurs, le premier opus continue d'enregistrer 1 000 connexions mensuelles, quatre ans après sa sortie. En 2021, « Legends of Europe » avait remporté le prix du public au Serious Games Showcase and Challenge, à Orlando, aux États-

Unis. « À présent, les deux jeux se complètent. Là où « Legends of Europe » se concentre sur les différentes cultures de l'Union européenne, « Chroniques of Europe » traite plus de ses institutions et de ses valeurs. »

« La prise en main est assez simple »

À partir des années 1950 et jusqu'à nos jours, les élèves doivent retracer l'histoire de l'Europe à l'aide de mini-jeux thématiques. À la grande différence du premier opus, ils jouent en mode multijoueur et collaborent pour gagner les défis. Une partie dure en moyenne 45 minutes et est encadrée par un enseignant devenu le maître du jeu. « J'ai suivi une petite formation en visioconférence avant d'utiliser le jeu. Globalement, la prise en main est assez simple », raconte Renaud Richard, professeur de la

section européenne, avant d'émettre une suggestion : « Le jeu pourrait avoir une version anglaise ».

Un coût de 72 000 €

« À une époque où l'Europe est contestée et en danger, c'est important de montrer aux jeunes ce qu'elle fait concrètement », déclare Stéphane Perrin-Sarzier, vice-président de la Région chargé de l'Europe et de l'international.

Pour un coût de 72 000 €, le jeu a entièrement été financé par la Région. Dès la fin de l'année, « Chroniques of Europe » sera disponible pour les jeunes sur l'ensemble de la Bretagne et pourquoi pas de la France. En attendant, Jules et Noé, deux élèves de terminale, sont déjà conquis. « Pour mieux répondre aux questions, le jeu encourage l'esprit d'équipe. »