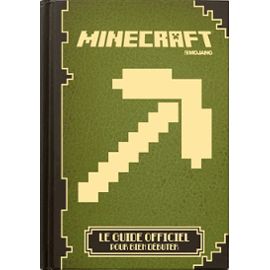
**Minecraft : le guide officiel pour bien débuter**

**Stephanie Milton (Alain Bories)**

9782070660186

Gallimard jeunesse

10,50 euros

80 pages

*10 avril 2014*

**Minecraft** est un jeu vidéo d’aventures et de construction. Créé en 2009 par un Suédois, **Markus Persson**, il est aujourd’hui devenu un jeu incontournable qui rassemble principalement des jeunes de 9 à 25 ans en moyenne.

Vendu dans le monde à plus de 33 millions d’exemplaires en 2013, il représente en France plus de 3 millions de téléchargements. Conçu d’abord pour PC et MAC, il est maintenant accessible partout, sur consoles et smartphones. Récompensé à de nombreuses reprises, il est décliné en plusieurs versions. Utilisé même par certains enseignants à des fins pédagogiques, ce jeu semble pouvoir rencontrer l’adhésion des parents et se démarquer de certains jeux vidéo réputés violents, véritables permis de tuer. Loin de rendre agressif son utilisateur, il développerait, au contraire, son attention et sa créativité, stimulerait son intelligence.

**Ce loisir moderne peut-il être un outil éducatif ?** **Gallimard** semble vouloir y croire en publiant simultanément deux ouvrages dont les contenus devraient servir à améliorer la maîtrise du jeu et à éviter certaines erreurs de débutants ou bien à vous donner envie, en tant qu’adulte, de suivre votre enfant dans ce monde virtuel où chacun est libre de construire sa propre histoire. Alors simple démarche commerciale ou mobile pédagogique ? Là, l’adulte et l’enfant joueur (Titouan, 12 ans) se sont un peu opposés.

***« Attends, j’t’expliques ! »***

Aux parents ignorants, Minecraft est un jeu de création, « bac à sable » (type Lego) où le joueur pénètre dans un monde bien vivant en forme de cubes (ou briques). La finalité est de survivre dans ce monde, en apprenant à se nourrir, construire des habitats et des outils, organiser une société harmonieuse, échapper aux créatures hostiles (zombies, squelettes, Enderman, creepers, slime…) et le 1er ouvrage apporte au joueur (Titouan) des outils en bois et en pierre (de manière concrète avec patron à l’appui), des torches pour repérer les araignées et d’autres astuces pour aller plus vite, gagner en performance de construction par exemple, développer son élevage, s’alimenter pour rester en bonne santé ou mieux combattre les monstres en s’équipant d’une armure . Sous forme de captures d’écran, le joueur peut aussitôt appliquer ces conseils dans sa partie, vérifier leur efficacité et ainsi, avancer plus vite dans le jeu, devenir invincible.

Pour les plus passionnés (toujours Titouan), le livre s’agrémente d’anecdotes rapportées par le créateur et le développeur du jeu, explique comment certaines fonctionnalités du jeu sont nées (par hasard, souvent) et laisse s’exprimer des joueurs initiés, donnant ainsi l’impression au lecteur d’appartenir à une vaste communauté, d’être entouré « d’amis ». Le tout dans un ouvrage de petit format mais assez solide (couverture robuste plutôt chic) qui devrait résister aux éventuelles manipulations fantaisistes ou multiples (un livre qu’on s’échange volontiers dans les cours de récré et heures de perm ‘).

Mais cet ouvrage a également le mérite, si vous y jetez un œil, de vous rassurer, vous parents, de constater (dans une durée d’utilisation de jeu raisonnable) que ce jeu offre à votre enfant la possibilité de s’émanciper, de s’ouvrir au monde et à son environnement, de développer son imaginaire et sa créativité, son côté pragmatique.

Véritable éveil à la curiosité des parents, l’ouvrage (sans véritable vertu éducative) a fait quand même naître de sympathiques échanges parent-enfant, en inversant les rôles notamment.

Parallèlement, pour les plus passionnés (Titouan, encore) et les plus accros au jeu, paraît **« Redstone, le guide officiel »,** consacré à ce fameux minerai rouge que l’on trouve en creusant profondément et qui permet de créer des circuits et des mécanismes plus complexes et gagner du temps, déjouer les pièges des creepers, devenir plus fort.

Une dernière page propose d’aller plus loin en consultant des sites officiels Minecraft et d’autres (moins garantis) créés le plus souvent par des fans.

*A partir de 9 ans. D’autres titres à paraître :* ***Combat, le guide officiel et Construction, le guide officiel.***

Cécile Pellerin