
Fiche pratique n°2 : Trouver le "bon" jeu vidéo

Nul doute : les jeux vidéo représentent une véritable opportunité pour aborder, autrement, une animation culturelle, un projet pédagogique ou une action d'éducation aux images. Pour vous aider, Le Fil des images vous propose une série de fiches pratiques, que nous publierons à échéances régulières. Après [la définition du projet](#), nous nous attardons aujourd'hui sur une question déterminante : le choix du jeu !

Les fiches pratiques s'appuient sur le travail mis en place à la MJC de Chenôve, en partenariat avec Centre Image, Pôle régional d'éducation aux images en région Bourgogne-Franche-Comté. Par Kévin Martin Izarn, chargé de développement numérique et participation des habitants à la MJC de Chenôve.

C'est décidé : vous souhaitez vous lancer dans un projet autour du jeu vidéo. Belle idée ! Et maintenant ? Quel jeu vidéo choisir ? D'expérience, on sait qu'il n'est pas toujours évident d'identifier le "bon" jeu parmi la multitude de ceux disponibles sur le marché. Voici quelques considérations qui peuvent guider votre décision [\[1\]](#)...

CRITÈRE N°1 : SURFER SUR LA POPULARITÉ

Pour faciliter l'accroche de votre public à votre activité, soyons honnêtes, la popularité d'un jeu peut être votre alliée. En effet, plus un jeu, une franchise, sera connu de votre public, plus vous aurez de chance de capter son attention (mais pas nécessairement sa concentration, voir plus bas).

L'intérêt des jeunes participants sera d'autant plus grand que le jeu leur sera familier ou que les mécaniques de jeu (le gameplay) ne seront pas à l'opposé de leurs habitudes [\[2\]](#).

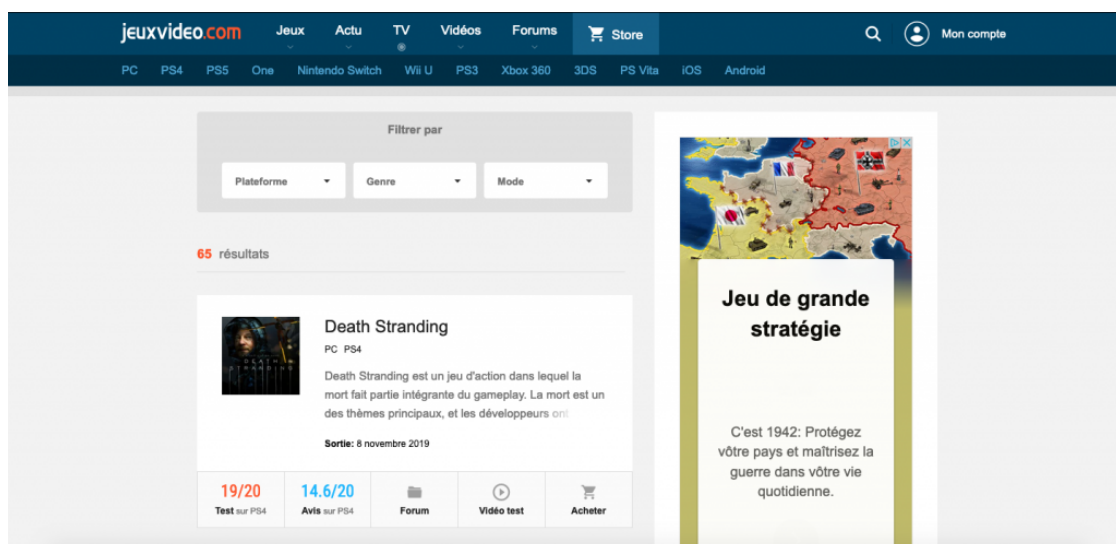
L'EXEMPLE DE LA MJC

Lorsque, en 2016, nous lançons à la MJC de Chenôve l'atelier Minecraft, nous savons déjà qu'un grand nombre de joueurs peut être séduit par cette proposition. En effet, les chiffres sont éloquentes : Minecraft est le jeu vidéo le plus vendu de l'histoire du jeu vidéo [\[3\]](#).

"Notre hypothèse se confirme très vite avec les premiers jeunes qui franchissent les portes de l'association : tous le connaissent, le maîtrisent correctement et ont été attirés par une pratique collective qu'ils n'avaient pas encore expérimentée."

La facilité pour l'animateur est importante quand un public réceptif et connaisseur du contenu de l'animation vient y participer : la motivation des jeunes est présente ; peu de perte de temps dans des explications techniques.

"Nous pouvions donc nous intéresser très vite au renouvellement urbain qui était la raison d'être de l'atelier."



Trouver les jeux populaires n'est pas chose difficile. Vous trouverez facilement ces informations dans :

- des revues ou sites internet spécialisés : clubic.com, gamekult.com, jeuxvideo.com
- sur les plates-formes de vente dématérialisées : Steam, Uplay, Origin, Playstation Store, Microsoft Store...,
- ou encore en parcourant les rubriques gaming de Youtube dans lesquels les vidéastes vedettes des adolescents partagent leurs parties [4] : dans l'onglet « Tendances » de Youtube, aller dans la rubrique « Jeux vidéo », vous y trouverez certainement quelques vidéos de *Squeezie*, *Furious Jumper* ou *Fuze III* qui pourront vous aiguiller (Ne vous arrêtez pas au langage surprenant que vous pourrez constater. Ou coupez le son...).

CRITÈRE N°2 : DÉTECTER LE POTENTIEL PÉDAGOGIQUE



Évidemment, vous ne trouverez pas nécessairement le jeu adapté à votre projet dans la liste des meilleures ventes ! D'ailleurs, l'un des objectifs de votre projet est peut-être, aussi, de favoriser la découverte d'autres types de jeux. Toujours est-il que, quel que soit le jeu que vous choisirez, il sera probablement essentiel de repérer, a priori, le potentiel pédagogique dudit jeu, pour une utilisation dans un contexte d'animation ou d'atelier.

LE CONSEIL DE KÉVIN

Nous conseillons d'abord de prêter attention aux jeux dont le catalogue de mods [\[5\]](#) est fourni. Cette condition est souvent corrélée à la popularité d'un jeu, puisque ces derniers sont développés par la communauté des joueurs (plus elle est grande, plus la probabilité de trouver des mods l'est également).

Les mods ont cet avantage d'autoriser la personnalisation d'un jeu vidéo : en partant du jeu de base (celui développé par un studio), nous pouvons ajouter du contenu de notre choix (celui proposé par la communauté). Cela permet d'adapter le jeu aux besoins de notre atelier.

L'EXEMPLE DE LA MJC

Lors de l'atelier Minecraft que nous avons organisé à la MJC, nous avons dû ajouter des contenus pour répondre à certaines problématiques que nous rencontrions au fur et à mesure de l'avancée du projet.

Les idées d'aménagement des jeunes étaient trop longues à construire ? Ajoutons un mod pour bâtir plus vite (« World Edit ») !

Les vidéos de présentation n'étaient pas assez esthétiques ? Installons de quoi pallier ce problème (shaders et « BauerCam » pour réaliser de beaux travellings) !

Pas assez de blocs pour modéliser l'idée des jeunes ? Mettons-en davantage avec des formes novatrices (« Carpenter's blocks ») !

Vous l'aurez compris, les mods étendent les possibilités d'un jeu. Ne vous arrêtez donc pas à la présentation du jeu communiquée par son éditeur...



« The Elder Scrolls V – Skyrim », un autre jeu extrêmement populaire, propose également un

catalogue de mods très fourni, peut-être même le plus complet à l'heure actuelle [6]. Le jeu de base, un RPG (Role Playing Game) de fantasy médiévale, plonge le joueur dans un monde ouvert où il devra accomplir de nombreuses quêtes initiatrices qui le mèneront vers l'affrontement de forces destructrices et menaçantes. Mais avec les mods... pourquoi ne pas en faire un studio photo ? ! En effet, tout est à disposition pour réaliser de magnifiques clichés et s'initier à la prise de vue. Des mods pour des costumes, des tenues, d'autres pour augmenter la qualité graphique et la lumière, d'autres encore pour les poses de personnages et les attitudes... Bref, de quoi faire un véritable « shooting » et avec les prises de vues, pourquoi pas, faire de la retouche d'image et raconter une histoire.

NOTRE BÉMOL

Évidemment, ajouter des mods a une contrainte. Pour la plupart, ces derniers ne sont installables que sur les versions PC des jeux (les consoles étant bien plus bridées de ce point de vue). Notre conseil serait de profiter de cette « contrainte » pour créer un environnement de travail complet sur la machine, en installant différents logiciels utiles à votre atelier : capture vidéo, montage, recherche internet, voire simplement traitement de texte. Et si vous avez la chance d'avoir des ordinateurs portables, voilà votre animation devenue mobile !

CRITÈRE N°3 : CHOISIR UN JEU MULTI-JOUEURS

Pour donner à l'atelier ou l'animation que vous mettrez en place une dimension coopérative, le jeu que vous choisirez devra permettre de jouer à plusieurs joueurs.

La dimension multijoueur est importante pour tout projet partagé entre les membres du groupe : il est bien plus intéressant d'un point de vue pédagogique d'expérimenter la coopération en étant « dans le même monde », c'est-à-dire dans la même instance du jeu.

Les participants de l'atelier se verront obligés de trouver une forme de communication (d'autant plus facile lorsqu'ils sont dans la même pièce) pour atteindre leur objectif, les actions des uns influençant celles des autres.

L'EXEMPLE DE LA MJC

"A Chenôve, quand les adolescents travaillaient sur le renouvellement urbain, chacun apportait sa contribution à une idée d'aménagement commune. Tous se retrouvaient sur la même carte, se voyaient et interagissaient entre eux (en vrai et dans le jeu), et devaient en permanence dialoguer sur l'avancée de leur projet. Chaque idée pouvait être discutée, contestée ou approuvée. Lorsque l'un se pensait capable d'améliorer la création d'un autre, il se mettait à l'ouvrage, engendrant des discussions avec l'auteur original de la construction et provoquant des échanges de points de vue et de pratiques (presque) toujours fructueux. A n'en pas douter, rien de tout cela n'aurait été possible si chacun avait été seul sur sa création, même si tous occupaient des sièges dans la même salle."

EN CONCLUSION

Rappelons-le, il n'existe pas de règle générale permettant de savoir si un jeu est adapté à

l'animation ou à la pédagogie : tout dépend de la façon dont vous souhaitez utiliser ce support et dans quel contexte. Les recommandations qui précèdent vous garantissent d'exploiter certaines pistes intéressantes lorsqu'il s'agit de faire un atelier sur ce support (savoir-faire du public, modularité, transversalité des médias, coopération).

Sachez dans tous les cas rester à l'écoute de votre public, surtout si vous ne savez pas quel jeu choisir. Exposez-lui vos idées, la thématique sur laquelle vous voudriez vous pencher, et écoutez les propositions que les membres du groupe vous feront. Vous vous enrichirez de leurs propres connaissances et valoriserez leurs savoirs dans le domaine. Et par là même, vous gonflerez leur motivation en écoutant leurs conseils.

[1] Les préconisations que nous faisons dans cette partie doivent être considérées comme des généralités qu'il ne convient pas nécessairement d'appliquer à votre projet. En effet, tout dépend de ce dernier et de la « coloration » que vous souhaitez lui donner. Tout au plus, prenez cela comme des conseils qui, par nature, peuvent être suivis ou non.

[2] Nous adressons ici une critique amicale à certains jeux-sérieux (*serious game*) dont la conception ne laisse aucun doute sur leur but pédagogique, parfois (souvent) au détriment de l'aspect ludique, voire transgressif, qui génère pourtant toute l'attraction des jeunes vers ce média.

[3] [176 millions d'exemplaires vendus sur toutes les plateformes.](#)

[4] A voir notamment le cas *Fortnite* dont la popularité a entre autres été gonflée par la diffusion de nombreuses parties en direct (*streaming*) ou en vidéo à la demande.

[5] « *Un mod (abréviation de modification) est une modification d'un jeu vidéo, sous la forme d'un greffon qui s'ajoute à l'original, le transformant parfois complètement pour créer un nouveau jeu.* » Source : « [Mod \(jeu vidéo\)](#) ». *Wikipédia, l'encyclopédie libre*. 16 mai 2019.

[6] [Tous téléchargeables sur la plateforme « Nexus »](#)