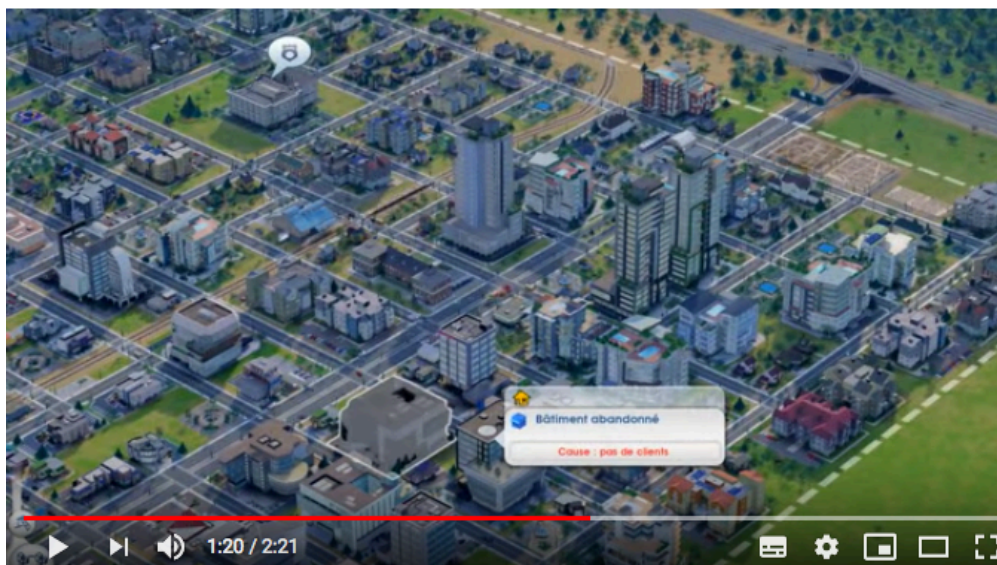

Jeux vidéo : comment (re)prendre les manettes ?

S'il y a bien un loisir, en France, qui compte de (très) nombreux détracteurs, c'est bien le jeu vidéo. Et on peut le comprendre. Mais à regarder de plus près, l'usage du jeu vidéo peut ouvrir de nombreuses portes. C'est le cas à la MJC de Chenôve, en région Bourgogne-Franche-Comté. Kévin MARTIN IZARN, chargé de développement numérique et participation des habitants, y est l'instigateur de toute une démarche mêlant jeux vidéo, lien social et projet de rénovation urbaine. Présentation du projet, mené en partenariat avec Centre Image, Pôle régional d'éducation aux images en région Bourgogne-Franche-Comté.

Des ateliers de jeux vidéo?? Quelle idée?! Mais... pourquoi?? Telle fût, à peu de choses près, la réaction de mes collègues (également parents de jeunes enfants et d'adolescents), lorsque j'ai lancé l'idée, il y a quatre ans, de mettre en place des ateliers jeux vidéo au sein de la MJC. Il faut dire que bon nombre d'entre eux menaient déjà, chez eux, un combat quotidien pour faire éteindre ces écrans omniprésents (comment être crédibles après ça??). Il faut dire aussi, à leur décharge, qu'il est plutôt surprenant de voir leur collègue, au boulot, taper du zombie dans des grottes obscures (c'est du travail, ça??). Ces réactions doivent être anticipées, car dans le milieu de l'éducation (populaire ou non), le jeu vidéo est encore un obstacle à franchir, voire à abattre. Surconsommation des écrans, inactivité du corps, rognage sur le sommeil, isolement, désocialisation... : la défiance est présente, solide, ancrée, et, en vérité, très souvent défendable. Nous, éducateurs, devons l'entendre et la comprendre pour construire un argumentaire qui peut à la fois l'apaiser et permettre de la surpasser. L'une des pistes, bien sûr, est de rappeler que nous ne sommes pas là pour « ?faire avec les gamins la même chose que ce qu'ils font à la maison, mais pour leur ouvrir l'esprit et les sens à d'autres expériences. » L'alternative, plus ardue, est de les convaincre que le jeu vidéo présente bien d'autres vertus, pour peu que la démarche soit accompagnée...

Ce processus, nous l'avons engagé à la MJC de Chenôve à partir de 2015, quitte à provoquer l'étonnement au passage. L'intérêt pédagogique ou social est habituellement identifié facilement pour un séjour, une activité de bricolage, des sorties entre jeunes... Mais il l'est beaucoup moins pour une semaine manettes en main?!

De la même façon que nous n'organisons pas un voyage pour le voyage, mais pour ce qui s'y passe, notre démarche n'a jamais été de proposer « ?du jeu vidéo pour le jeu vidéo? ». Intégrer complètement les codes, les normes et les valeurs de ce dernier dans une activité n'a pas d'intérêt. Si tel était le cas, le risque serait au contraire de confirmer un habitus déjà bien affirmé chez le jeune public, renonçant par là même à toute idée d'en tordre les représentations, de les questionner, les objectiver. Le jeu vidéo n'a toujours été qu'un prétexte, un appel, une facilité pour capter un public que nous accompagnions alors sur d'autres sentiers, lesquels, sans doute, n'aurait-il jamais empruntés (du moins, de cette façon).



Parmi ces chemins rebutants : le renouvellement urbain en cours dans la ville de Chenôve et sur son quartier prioritaire. La ville se transforme, et la MJC travaille à recueillir la parole des habitants, à les associer à ce processus [1]. La tâche se révèle plus complexe auprès des plus jeunes : si ces derniers connaissent (très) bien leur ville, il leur est parfois difficile de mettre des mots sur leur expérience, sur leur «?expertise d'usage?». C'est alors que le jeu vidéo nous est venu en aide...

Trouver des solutions avec Sim City

Dès 2015, nous avons proposé à plusieurs reprises une semaine d'ateliers sur le jeu Sim City [2]. Pourquoi?? Parce que nous pouvions, à travers lui, engager une réflexion avec les jeunes sur leur propre ville. Le jeu servait de support à l'expérimentation : en temps réel, les joueurs découvrent différentes situations pour lesquelles ils décident de solutions, et en constatent les conséquences. Il y a un besoin en énergie?? Construisons une centrale?! De quel type?? Voyons les prix?! Je n'ai pas beaucoup de budgets, prenons le charbon?! Et si, par malheur, ils leur arrivaient de la placer près d'habitations, alors ils constataient le mécontentement des riverains, l'altération de la santé et la baisse de la valeur foncière du terrain. Toute la ville était bloquée par un mauvais choix?! Nous avons renouvelé l'expérience pour toutes sortes d'indicateurs : pour établir des liens entre éducation, types d'emploi et revenus?; éducation, chômage, criminalité et santé?; densité des transports en commun, état de la circulation, pollutions?; etc. De ces notions, ils retiraient une compréhension plus affinée des situations réelles, de celles de leur propre ville. À partir de toute cette matière, nous leur avons fait réaliser un petit clip vidéo qui exprime, selon eux, ce qu'est «?Être un bon maire [3]?» (travail qui leur a demandé aussi de faire de la rédaction, des voix off, du montage vidéo...). Le dernier après-midi de la semaine, une rencontre avec le directeur de la Cohésion Sociale et Urbaine, chargé du renouvellement urbain (et joueur de Sim City?!) a été organisée pour parler de l'évolution démographique et urbanistique de leur commune. La transposition entre leur expérience vidéoludique et la réalité qui leur était exposée devenait naturelle...

Être au plus près de la réalité avec Minecraft



En atteignant les limites de ce jeu (nous ne pouvons pas reproduire fidèlement Chenôve avec lui, contraints par ses assets, ses modèles), nous avons instauré un «?atelier créatif Minecraft?» hebdomadaire dans lequel les jeunes (âgés de plus de 12 ans) reconstruisaient les quartiers de la ville en passe de subir une restructuration. Si nous savions que la destruction d'un bâtiment interviendrait, les adolescents le faisaient disparaître virtuellement pour proposer en son lieu et place une idée d'aménagement. Bloc par bloc, les zones urbaines reprenaient forme sur les écrans à partir de plans, de photos et de visites à pied. Alors, des discussions et des débats naissaient au sein du groupe de 6 à 7, pour savoir quel serait le nouvel usage que pourraient faire les habitants de telle ou telle zone, de quoi ils auraient besoin, quels embellissements pourraient être apportés. Les essais, les erreurs et les corrections se succédaient, pour aboutir à des réalisations que les jeunes valorisaient par la création de clips promotionnels (rédaction, voix off, montage...) en ligne sur la chaîne YouTube de la MJC [\[4\]](#), et sur le blog (dont ils écrivaient les articles [\[5\]](#)). Nous avons aussi installé des panneaux QR-code dans les rues de la commune pour faire découvrir aux habitants le travail du groupe en visualisant les vidéos avec leur smartphone. Pour les jeunes, l'heure était à confronter leurs idées avec celles des autres...

Un jour [\[6\]](#), la curiosité a piqué un professeur d'histoire-géographie de l'agglomération dijonnaise. En découvrant ce que nous faisons à la MJC, l'idée lui est venue de s'y essayer avec l'une de ses classes de seconde. Profitant de son cours sur «?la Ville?», il nous proposa une collaboration durant laquelle nous avons construit une intervention auprès de ses élèves, comme ce que nous faisons à la MJC avec le «?groupe Minecraft?». La venue de la classe a été organisée après que le professeur ait assuré son cours. Arrivés à la MJC, les élèves ont pu mettre en pratique certains de leurs acquis à travers le jeu vidéo en travaillant sur deux cas concrets : imaginer un tracé pour le tramway de Chenôve et proposer un aménagement pour remplacer un centre commercial en cours de démolition. Leurs suggestions ont également pu être discutées avec le directeur de la Cohésion Sociale et Urbaine [\[7\]](#). Une expérience qui sera renouvelée en 2019 avec un autre lycée, sur d'autres projets.

Au sein du «?groupe Minecraft?» de la MJC, nous avons aussi su rebondir quand la thématique du renouvellement urbain s'épuisait. Les possibilités se révélant en faisant, nous avons construit différentes propositions en concertation avec les jeunes, dont, par exemple, le fait d'utiliser Minecraft pour du Machinima (réalisation de courts-métrage en utilisant le moteur du jeu). Les jeunes écrivaient leurs scénarios, créaient les décors et les costumes, collaboraient sur la même carte pour «?jouer les acteurs?» et faire les prises de vue, rédigeaient les dialogues et les enregistraient en voix off, et finalisaient le tout par un montage [\[8\]](#). Par les échanges que nous avons pu avoir avec des professeurs et des animateurs, d'autres idées ont

encore émergé : reproduire une cité médiévale (ou autre) dans un cours d'Histoire?; modéliser les scènes d'un livre en cours de Français?; apprendre les schémas logiques et la programmation avec le système de «?redstone.[9]?» de Minecraft en Technologie?; etc.

Le jeu vidéo, support d'une démarche partagée

Par le biais de ces expériences, nous voyons comment, en partant de la pratique vidéoludique, il est possible de s'extraire du positionnement consumériste pour agir, apprendre et créer avec le jeu vidéo. Nous voyons, d'une part, comment le jeu vidéo (Minecraft en l'occurrence) a été le support qui a permis à certains jeunes de se saisir d'une question a priori lointaine. Nous constatons, d'autre part, que le jeu vidéo a été prétexte à la socialisation : des jeunes, d'âges et de provenances diverses [10], se retrouvent autour d'une activité commune dont ils ont la maîtrise. On est bien loin du stéréotype (parfois confirmé) du joueur isolé dans sa chambre?!

L'expérience a aussi révélé les points sur lesquels professeurs et animateurs doivent être attentifs pour garantir le bon déroulé de l'activité. Ce sont eux qui préparent les ateliers (travailler hors écran les projets d'aménagements en amont, ouvrir et fermer certains outils ou options du jeu, etc.), qui garantissent que les étapes s'enchaînent de manière fluide et progressive, et qui accompagnent les groupes pour le bon déroulé des activités. En revanche, ce sont bien les jeunes qui sont les maîtres de leur projet et qui sont les «?sachants?» : l'animateur apporte les problèmes?; les adolescents trouvent les solutions. Besoin de construire plus vite?? L'un d'eux connaît un *mod* [11] pour cela. Besoin d'avoir un rendu visuel plus réaliste pour les vidéos?? Ce jeune tente quelque chose avec un outil fait pour, et le présente ensuite au reste du groupe. Alors, chacun apporte sa pierre (ou son bloc) à l'édifice, et une véritable communauté de joueurs s'active à atteindre un objectif commun. N'est-ce pas, finalement, ce que nous cherchons à créer en tant que professionnels de l'éducation (populaire)?? Peut-être est-il temps, maintenant, de mettre la défiance de côté, et d'expérimenter, de réfléchir à la façon dont professeurs et animateurs peuvent reprendre la main sur le phénomène «?jeu vidéo?»...

Kévin MARTIN IZARN

[1] Animation du Conseil Citoyen de la ville, micros-trottoirs, débats...

[2] Sim City est un jeu de simulation de gestion de ville, dans lequel le joueur incarne un maire (omnipotent) qui doit gérer les besoins de ses administrés : énergie, eau, déchets, éducation, santé, plan d'urbanisme, circulation, pollution... et budget?!

[3] Vidéo « Sim City : pour être un bon maire? », sur la chaîne YouTube de la MJC de Chenôve :

<https://www.youtube.com/watch?v=RlvNfzxoapE>

[4] Voir la playlist «?Chenôve en Minecraft?» : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLNRND2F3U4rAv-DRBRfZuUshy5PkQEFE>

[5] Voir le blog chenoveradiocraft.blogspot.fr

[6] Voir «?Le groupe Minecraft face aux professeurs de l'ESPE?», IN Site internet MJC Chenôve :

<http://mjc.chenove.net/lire-1830.html>

[7] Pour un descriptif plus précis de la journée, voir «?Le Lycée des Marcs d'Or à la MJC pour son cours sur "la ville"?» , IN Site internet MJC Chenôve : <http://mjc.chenove.net/lire-1993.html>

[8] Quelques exemples de ces courts-métrages sont disponibles sur la playlist YouTube de la MJC de Chenôve «?Machinima Minecraft?» :

https://www.youtube.com/playlist?list=PLNRND2F3U4rAfza3mCfCpipXUPLLjhG_2

[9] L'équivalent de l'électricité dans Minecraft.

[10] Bémol à amener : seulement deux filles sur la presque trentaine de jeunes qui sont venus depuis bientôt trois ans participer à cet atelier du mercredi après-midi.

[11] Les mods (abréviation de «?modification?») sont des ajouts qui peuvent être faits sur un jeu vidéo

original, afin d'en étendre les possibilités (dans le cas de Minecraft, des blocs supplémentaires, des outils pour construire plus vite, etc.). Pour en savoir plus, voir l'article «?Mod (jeu vidéo)?», IN Wikipédia, 2018 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Mod_\(jeu_vid%C3%A9o\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Mod_(jeu_vid%C3%A9o))