

LE POUVOIR DU JEU VIDÉO

VIDÉOLUDIQUE ET SOCIÉTÉ,
UNE HISTOIRE DE CAUSALITÉ

_Marine Espinasse

Mémoire de recherche en design

DSAA Design mention Graphisme

Denis Diderot, Marseille 2018



ENTRETIEN
LE JEU, OUTIL DE L'ÉDUCATION

LE JEU, OUTIL DE L'ÉDUCATION

Salim Zein est un ancien professeur de français, créateur de l'association ECDC (acronyme des verbes Éduquer, Créer, Divertir, Cultiver) dédiée aux cultures ludiques numériques. M. Zein a accepté de se livrer à un entretien pour présenter sa conception du jeu vidéo et la manière dont il détourne le média au profit de l'éducation.

Après m'avoir présenté les locaux ainsi que l'équipe de l'association, nous nous installons à l'écart, et Salim Zein m'explique comment l'association a vu le jour.

S.Z. : À l'origine, je suis un professeur de français, je faisais des remplacements dans un lycée difficile à Alès, dans les alentours de Montpellier. Il y a cinq ans, je me suis retrouvé dans une impasse professionnelle, il fallait que je me réinvente, que je trouve quelque chose de nouveau à faire. J'avais toujours eu une sympathie pour tout ce qui touche au numérique, et j'étais envieux des créatifs pour leur maîtrise de la matière, des images, du son, j'avais envie de faire la même chose. Je n'arrêtais pas de me demander pourquoi, moi qui était prof, je ne pouvais pas créer des contenus qui soient aussi cool que ce que l'on peut trouver sur internet et au travers des jeux vidéo pour intéresser mes élèves. J'ai fini par passer le pas et j'ai voulu détourner le jeu vidéo pour en faire des contenus pédagogiques. Le cadre de l'école ne s'y prêtait absolument pas, d'autant plus que mes collègues

et la direction ne comprenait pas ma démarche. Pour prouver qu'une autre manière d'enseigner était possible, j'ai proposé à l'établissement de prendre les élèves les plus en difficultés afin de mettre au point un sujet ludique. À l'époque, ce n'était pas encore du jeu vidéo. À la place, je me suis emparé du concours des *10 mots de la francophonie*, et j'ai démarré un atelier d'écriture avec mes élèves. Avec ma classe, nous avons réalisé le projet uniquement à l'aide de mon ordinateur personnel. J'ai enregistré leurs voix, je les ai filmés, et nous en avons fait un clip que nous avons envoyé au jury du concours. Mes collègues et le personnel de l'établissement étaient dubitatifs devant ce travail et ils avaient tendance à me considérer comme étant un peu déluré, un peu bizarre, et ne voyaient pas à quoi ce type de projet pouvait servir et en quoi cela pouvait être bénéfique pour les élèves.

Aux vacances de février, j'ai eu la surprise de recevoir un appel de la Direction Générale de l'Enseignement Scolaire qui m'annonçait qu'avec mes élèves, nous avions remporté le premier prix national du concours des *10 mots de la francophonie*, et que de fait nous allions être reçus au sein de l'Académie Française à Paris pour la remise de prix.

Fort de ce succès, j'ai décidé de créer l'association ECDC et de me spécialiser dans l'enseignement ludifié. Je me suis présenté au concours des *Talents des Cités* avec une vidéo fictive qui expliquait mon projet pour l'association. Je voulais créer un atelier qui irait directement dans les écoles, complètement mobile, pour faire des jeux vidéo en temps réel, et j'imaginai aussi qu'on aurait notre propre studio de développement de jeux pour accueillir des étudiants et des professionnels.

J'ai remporté le prix du *Talents des Cités* grâce à ce projet, ce qui m'a permis de rencontrer l'adjoint à la mairie de Montpellier qui a apprécié le concept et qui m'a permis d'entrer dans les écoles de la ville pour mettre en place des ateliers périscolaires autour du jeu vidéo.

Par la suite, j'ai pris contact avec plusieurs établissements de la ville, du primaire au lycée, pour mettre en place un projet grandeur nature qui est devenu le jeu *Camille et le maître Cube*, le premier jeu vidéo créé par ECDC. De septembre 2014 à juin 2015, dix écoles allant des classes élémentaires au BTS ont participé au projet et ont ce jeu créé ensemble. Cette création a permis de tester notre pédagogie Arcadémie, qui convoque toutes les matières scolaires (français, mathématiques, langues étrangères...) pour permettre la réalisation d'un jeu vidéo. *Camille et le maître Cube* a permis à ECDC de concourir pour un nouveau prix celui de l'*Audace Artistique et Culturelle* pour lequel nous avons été finalistes et invité à le présenter au Sénat.

L'année suivante, nous avons décidé de repousser nos limites en lançant un projet de plus grande envergure. Cette fois, plutôt que de travailler avec une dizaine d'école, nous avons choisi de collaborer avec trois lieux différents en même temps : Montpellier, Nîmes et Toulouse. En réunissant des centaines d'élèves, nous avons créé une grande aventure interactive sur le thème de la fusion des territoires.

M.E. : Vous avez une manière singulière d'appréhender le jeu vidéo en l'utilisant comme un médium d'apprentissage tant par le processus de développement que par le contenu véhiculé. Comment se passe la création réelle d'un jeu au sein de l'association ? Est-ce que chacun occupe une place qui lui est prédéfinie, sans pouvoir intervenir sur d'autres aspects de la création ? Adoptez-vous au contraire une approche plus démocratique vis-à-vis du processus de création ?

S.Z. : Comme vous avez pu le constater en arrivant, nous intégrons des personnes aux compétences variées, donc qui ont *a priori* un rôle assez défini dans le processus de création. En revanche, les différentes décisions que nous devons prendre tout au long du développement du jeu sont faites de manière démocratique. Par exemple, même si nous avons actuellement un sculpteur 3D et une graphiste/illustratrice, il n'y a pas de *game designer*. Nous sommes tous les *game designer* du jeu, nous décidons ensemble des choix graphiques ou de *gameplay*. Si jamais il y a un projet annoncé en amont, nous allons quand même mettre un minimum de cadre, en essayant quand même de donner un maximum de liberté à chacun.

Nous évitons d'être trop contraignants, car pour nous le jeu vidéo c'est une passerelle, une façon de donner l'envie de créer des choses. On veut laisser la possibilité à n'importe qui de faire des choix importants dans le déroulement du jeu, de montrer que les personnes qui se sentent plus exécutantes que leaders peuvent quand même diriger un projet. Avant tout, nous essayons de conserver une démarche humble, celle de ceux qui sont toujours en

situation d'apprentissage. Nous n'avons pas à concurrencer les ténors du genre, nous voulons avant tout créer les jeux qui nous ressemblent.

**M.E. : Comment voyez-vous l'avenir de l'association ?
Avez- vous de nouveaux projets en vue ?**

S.Z. : Dans un premier temps, nous aimerions créer un centre d'apprentissage par le jeu. L'idée serait de former des jeunes et des professionnels au jeu vidéo, en leur apportant les ressources et le matériel nécessaire pour les aider dans leur créativité quotidienne, et en leur enseignant les principes de création d'un jeu vidéo. Ce serait une école pour apprendre le travail collaboratif, en mettant en avant l'aspect ludique et vivant du média, qui doit donc se ressentir sur la manière dont sont mises en place les formations.

Ensuite, nous sommes actuellement en train de créer des partenariats européens avec des structures qui nous ressemblent, notamment en Belgique et en Espagne. De plus, nous avons de très bon contacts à l'international avec le Québec, les États-Unis et le Japon. Nous avons eu la chance de rencontrer en France par ailleurs le *game designer* Tetsuya Mizuguchi, le créateur de jeux comme *Rez* (United Game Artits, Sega, 2001), qui est la personne qui m'a donné envie de m'investir dans le jeu vidéo, et qui nous invite à présent à venir le voir dans son studio au Japon. Nous croyons beaucoup aux synergies et aux rencontres, nous pensons qu'elles sont indispensables pour dynamiser la créativité, c'est pour cela que nous essayons d'être de plus en plus mobiles dans nos projets.

M.E. : Vous parlez de partenariats et d'échanges enrichissants, mais avez vous-aussi des contacts sur Montpellier ? Vous êtes dans une des villes de France les plus actives en terme de production de jeux, avec de gros studios comme Ubisoft, avez-vous déjà envisagé de faire des partenariats avec ces entreprises ?

S.Z. : À vrai dire, nous n'avons pas beaucoup de liens avec ces studios. Notre pratique du jeu vidéo reste en marge de ce que ces types d'organismes produisent, nous entretenons des rapports cordiaux mais nos univers de création ne sont pas nécessairement compatibles. Même ici, nous sommes des ovnis. Finalement, les néophytes ont beaucoup d'empathie pour nous, mais sans dire que nous ne sommes pas assez reconnus, notre empreinte sur l'industrie vidéoludique reste modeste. Quelque part nous avons notre manière de faire, qui reste ouverte, mais souvent les gens restent un petit peu sceptique face à notre positionnement, on fait des trucs pour les "gamins" et pas du "vrai" jeu vidéo à leurs yeux. Pourtant je pense, modestement, que nous avons peut être fait bouger plus les choses avec notre posture en quatre ans que eux en dix, parce que nous pouvons agir sans nous poser de questions, lorsque nous avons une idée nous pouvons choisir de la mettre en pratique dans la foulée. Si demain vous arrivez avec une idée qui nous plait, nous vous suivrons sur le projet sans poser plus de questions. Notre principe, c'est de ne jamais dire non.

M.E. : Au vu du rapport que vous entretenez avec l'aspect éducatif du jeu, est ce que vous identifiez votre pratique à celle du *serious game* ?

S.Z. : Absolument pas. Nous ne voulons pas faire du jeu sérieux, c'est plutôt la manière de construire le jeu qui est sérieuse. Prenez le cas de quelqu'un qui veut faire un livre, et qui pour cela va apprendre toutes les techniques de façonnages, les différents types de papier, les règles de mise en page ... Si c'est pour en faire un livre sur la grammaire, personne ne va le lire, ça ne sert à rien. Pour nous il vaut mieux apprendre la physique en l'intégrant au processus de création, notamment par le biais de l'apprentissage de la programmation que de faire un jeu dont la finalité sera de réciter une leçon. J'ai beau être à l'origine un pur produit de l'enseignement, de l'académie, je m'interroge souvent sur la manière dont il est mis en place. Je trouve que l'apprentissage à l'école est horriblement triste. C'est pas drôle, ça ne donne pas envie. Alors que si on travaille sur un projet sérieux mais que la finalité est *fun*, ça donne de suite plus envie.

Le temps qui nous est accordé est désormais écoulé. L'entretien se termine sur une citation de Benjamin Franklin, qui est devenue la devise de l'association :

« Tu me dis, j'oublie. Tu m'enseignes, je me souviens. Tu m'impliques, j'apprends. »

