Presse écrite FRA

La Marseillaise

Famille du média : **PQR/PQD (Quotidiens régionaux)**

Périodicité : **Quotidienne**

Audience : **68136**

Sujet du média : **Actualités-Infos Générales**

Edition : **17 mars 2023 P.16**

Journalistes : **Alexandre Bouyé**

Nombre de mots : **422**

Saisir sa chance une deuxième fois grâce au jeu vidéo

MARSEILLE

Une vingtaine de jeunes en formation à l'École de la 2e Chance (9e) participent à un projet pédagogique de création de jeux vidéo organisé avec Fusion Jeunesse et la Fondation Orange.

Pour mon premier projet de Pixel art, je suis très fier », confie tout sourire Abdelabouffad, 19 ans. Depuis quatre semaines, des jeunes de 16 à 25 ans, sans qualification ou presque, suivent chaque jeudi une formation en graphisme, montage, animation, bruitage et création musicale et scénaristique. Des séances de groupe sont coordonnées par l'organisme québécois Fusion Jeunesse, qui crée des « *programmes d'apprentissage expérientiels* ». Objectif : concevoir un jeu de plateforme en deux dimensions capable d'être mis en ligne et présenté en juin au festival de l'Éducation du Futur, un concours international de jeux vidéo également organisé par Fusion Jeunesse dans les locaux d'Ubisoft, à Paris.

« *Cette formation est pluridisciplinaire* », explique son président-fondateur montréalais, Gabriel Bran Lopéz. « *On travaille autant le français avec l'écriture de scénario, les arts avec la création musicale et le graphisme, ainsi que les mathématiques avec la programmation. Mais en équipe, dans la création d'un ensemble, sans l'approche scolaire classique. Ce sont des compétences qui sont durables et transférables pour la suite de leur vie professionnelle.* » Le soutien logistique et technique de Fusion Jeunesse doit beaucoup au mécénat de la Fondation Orange, qui finance le projet à hauteur de 15 000 euros.

Pingouin espion et yéti volant

Cette année, le thème du festival de l'Éducation du Futur est « *repenser les énergies* ». Les jeunes s'en sont donné à cœur joie côté imagination. « *Dans un monde où l'humanité s'est éteinte à cause du réchauffement climatique, notre protagoniste est Pédro, un pingouin espion qui veut récupérer l'énergie du royaume volée par un raton laveur* », explique Chaïma, de l'équipe scénario. « *Au deuxième niveau, il doit affronter un yéti*

Tous droits de reproduction et de représentation réservés au titulaire de droits de propriété intellectuelle
L'accès aux articles et le partage sont strictement limités aux utilisateurs autorisés.

Les jeunes de l'E2C se confrontent aux logiciels de graphisme, de programmation et de création audio. PHOTO VINCENT CORNIER (E2C)

nain qui vole et envoie des tornades avec ses ailes », ajoute Saïd, 20 ans, certain qu'« *avec ce design, je n'aurai pas de problème de droit d'auteur. Et si ça perce, je veux ma paye ! Même chez Netflix, ils vont être choqués !* » Cela fait rire Abdelabouffad, qui souhaite « *bon courage à l'équipe de programmation !* » Gabriel Bran Lopéz, pour sa part, se félicite des perspectives pour les élèves : « *Combien de jeunes de 16-25 ans peuvent mettre dans leur CV qu'ils ont créé un jeu vidéo de A à Z ?* »

Alexandre Bouyé

Tous droits de reproduction et de représentation réservés au titulaire de droits de propriété intellectuelle
L'accès aux articles et le partage sont strictement limités aux utilisateurs autorisés.