

# Yoko-ni

## Dossier pédagogique

### L'HISTOIRE

*Yoko-ni est un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes. De l'autre côté de l'écran, Yoko-ni est un video gamer de talent qui, malgré les avertissements de ses amis joueurs, fuit ses problèmes en passant le plus clair de son temps sur un jeu particulièrement addictif. Yoko-ni, c'est surtout un spectacle sur les questions que posent les jeux vidéo et les mondes virtuels sur notre intimité, sur les excès dont ils sont l'objet, mais aussi sur les idées reçues qu'ils génèrent.*

### THEMATIQUES SUR LE SUJET

#### 1) Les mondes virtuels, une nouvelle forme d'art

---

Yoko-ni s'inspire visuellement des mondes médiatisés par les jeux vidéo. Longtemps relégués comme sous-culture ils ont fini par être considérés comme un art véritable, à l'instar du graffiti, par exemple.

Certaines images sont entrées dans la culture populaire, telles les raquettes de Pong ou les dévoreurs jaunes de Pac Man. Mais aussi dans les arts, que ce soit le cinéma (Tomb Raider, Final Fantasy, Mortal Kombat, etc.), dans la littérature ou dans les arts plastiques et graphiques.

Totalement lié aux prouesses des ordinateurs, cet art évolue à très grande vitesse. En 30 ans, on est passé de 256 couleurs à une infinité, d'images de quelques centaines de pixels à plusieurs millions. En 1981, les concepteurs de Mario lui ont par exemple dessiné une bouche, que le peu de résolution de l'époque a fait prendre pour une moustache. Aujourd'hui, Mario a une bouche et une moustache, héritage de l'erreur de perception de l'époque dessinées grâce à quelques centaines de pixels !

Les jeux vidéo ayant acquis leurs lettres de noblesses, ils entrent dans les musées (Exposition Play Time, à la Maison d'Ailleurs à Yverdon) ou... au théâtre, avec Yoko-ni.

Questions :

- Comment les jeux vidéo ont marqué notre culture, ta culture ?
- Peux-tu citer des exemples de graphismes se retrouvant sur des t-shirts, d'expressions orales issues de jeux, de références littéraires... ?
- En quoi le jeu vidéo est-il « artistique » ?
- Quel genre d'artistes créent les jeux vidéo ?
- Connais-tu d'autres types d'expression artistique s'inspirant des mondes virtuels ?

## 2) Les mondes virtuels, une nouvelle dimension, une nouvelle Terra Incognita ?

---

Le slogan actuel de l'iPhone est : "il y a une application pour à peu près tout."

Et c'est le cas, en effet. Mais cela met le doigt sur une question : pourquoi les gestes les plus simples ou quotidiens deviennent-ils plus séduisants une fois passés à travers un filtre technologique ? Pourquoi est-ce si « cool » de boire une bière virtuelle ? De savoir que notre téléphone a une boussole ou un niveau à bulle ? Et puis pourquoi la vie est-elle si simple sur Facebook ?

Sera-ce bientôt la norme d'apprendre à vivre dans deux mondes parallèles : le réel et le virtuel ?

Regardez autour de vous dans un transport en commun : tout le monde communique, se renseigne ou joue sur son portable. C'est devenu un standard social en moins de 20 ans.

Et demain ? Difficile de le prédire. Mais il est important de se plonger dans ce qui fait notre quotidien, et de l'expliquer à ceux dont ce n'est pas la tasse de thé et qui voient ces mondes virtuels comme des abîmes effrayants.

Questions :

- Sais-tu combien de temps tu passes devant un écran par semaine ?
- Penses-tu qu'il y a une limite à ne pas dépasser ?
- Penses-tu que les mondes virtuels sont plutôt dangereux ou enrichissant ?
- Pourrait-on au fond imaginer vivre la plupart de notre existence dans des mondes virtuels ?

### 3) Les mondes virtuels, un fléau pour notre santé mentale et physique? Le cas WoW

Yoko-ni et ses amis sont de gros joueurs, mais cela n'interfère pas avec leur vie physique. Ils sont ce qu'on pourrait appeler des "sportifs", c'est-à-dire des joueurs de haut niveau s'entraînant quotidiennement afin de maîtriser les combinaisons et successions de touches pour vaincre l'adversaire, comme le ferait un sportif d'élite ou un musicien répétant ses gammes.

Ces joueurs sont généralement organisés, ont une vie sociale remplie, organisent des tournois ou se réunissent en associations. On peut même dire que les jeux leur offrent des atouts pour leur vie active.

Pourtant, Yoko-ni, dont la vie de famille est difficile, va progressivement plonger corps et âme dans un jeu inspiré de World of Warcraft (WoW).

WoW comporte plusieurs dangers :

- massivement en ligne, il permet l'établissement d'une sorte de communauté basée sur le jeu, donnant au joueur l'impression d'une vie sociale bien remplie, au risque de le faire au détriment d'autres communautés (famille, école, amis, travail, etc.)
- très hiérarchisé, il encourage les joueurs à gravir les niveaux, afin d'acquérir de nouveaux pouvoirs, de plus beaux vêtements, ou d'accéder à des lieux réservés à l'élite, donnant ainsi l'illusion de réussite sociale ;
- Tournant 24h sur 24, le jeu continue quand un joueur se déconnecte, lui donnant l'impression constante qu'il est en train de manquer quelque chose, le poussant ainsi à se reconnecter au plus vite et à réduire au maximum les temps de non-présence ;
- Contrairement à un livre, une partie de carte ou un jeu du type Tomb Raider, il n'a pas de fin. Lorsque les joueurs commencent à s'en approcher, les concepteurs rajoute 15 nouveaux niveaux, ne permettant pas ainsi au joueur d'achever le jeu.

Mais si WoW comporte des risques d'addiction, les différentes études sur le sujet s'accordent pour dire que les jeux seuls ne suffisent pas à créer une addiction. Ce sont des problèmes bien réels de la vie qui vont pousser quelqu'un à se noyer dans le jeu vidéo, comme un autre aurait choisi l'alcool. Comme le dit l'un de nos personnages : « les dépressifs n'ont pas attendus les jeux vidéo pour sombrer. »

Questions :

- Qu'en est-il de l'addiction, de l'isolement, de l'asociabilité ?
- En tant que mammifères conçus pour le contact physique, sommes-nous biologiquement faits pour vivre virtuellement ?
- Sommes-nous tous égaux face aux mondes virtuelles ?

#### 4) Les mondes virtuels, sexe, violence et autres frayeurs

---

Les jeux vidéo et internet en général sont à notre image, ni pires ni meilleurs. On ne peut pas émettre de jugement de valeur sur les jeux de manière globale, de même qu'on ne peut le faire sur le cinéma, par exemple : il existe des films pour enfants, des films de divertissements, des films d'art et d'essai, des films gore, des films pornographiques.

Comme pour les films, l'important est de respecter les indications d'âge figurant sur chaque jeu.

Sur internet, la nouveauté est sans doute la facilité d'accès au monde, dans tous ses aspects. Il y a 20 ans, trouver par exemple des images érotiques représentait un travail considérable pour un ado : magazine caché par les parents ou inaccessible en kiosque, films X uniquement dans les salles spécialisées ou sur les rayons du haut des vidéoclub...

Aujourd'hui, on peut voir absolument ce que l'on veut en quelques clics, avec un faux sentiment d'impunité et de sécurité, dans le cocon de notre chambre.

Questions :

- Les âges légaux (PEGI) sont-ils une utopie ?
- Comment sait-on si un jeu vidéo est destiné à un enfant, un ado, un adulte ?
- Une scène de guerre vue au téléjournal est-elle potentiellement plus ou moins perturbante qu'une scène de jeu violent ?
- S'incarner en « tueur » fait-il de nous un tueur dans la vraie vie ?

## Citations

---

*"IRL veut dire In Real Life et IG signifie In Game. Quand on discute entre nous, on précise toujours. Par exemple : Hé, les gars, je vais bouffer quelque chose IRL."*

(Un joueur expliquant les codes Mise au Point, TSR, 2005)

*"Pourquoi on me traite de dégénéré quand je passe huit heures sur un jeu vidéo, alors qu'on hurle au génie quand ma petite sœur passe six heures plongée dans un livre ?"*

(Douglas Coupland, J-Pod, 2006)

*"Pour parvenir au sommet de World of Warcraft, il faudrait jouer 24h sur 24h. C'est d'ailleurs ce que font certains joueurs. Et là, ils deviennent complètement dingues."*

(Jean-Michel Thibaux, écrivain et joueur)

*"Là, sur ce personnage, j'en suis à l'équivalent de quatre-vingt-dix jours de jeu. C'est comme si j'étais resté trois mois non-stop devant l'ordinateur."*

(Un joueur français)

*"Au Japon, un jeune homme a choisi de se marier avec un personnage de jeu vidéo. Dimanche dernier, ils se sont dit "oui" devant un prêtre, un maître de cérémonie et un DJ. La cérémonie a été retransmise en direct sur un site japonais de vidéos."*

(Novembre 2009)

*"La Chine s'est imposée comme leader mondial de fournisseur d'objets virtuels pour jeux vidéos. Un marché qui pèse plusieurs milliards de dollars. Par exemple, des Chinois obtiennent des épées, des armures, des étendards ou encore mieux : des pièces d'or. Ensuite, ces objets et ces pièces d'or sont vendus contre de vrais dollars à des joueurs occidentaux de World of Warcraft, qui, grâce à ces objets, avancent plus rapidement dans le jeu. Il existe même une cotation en bourse."*

(Magazine Nouvo, TSR)

*"Le soir, quand je coupais le routeur, témoigne un père de famille, j'avais l'impression que mon fils devenait une bête. J'ai reçu des coups de sa part. Il me prenait pour une créature de son jeu qu'il fallait terrasser !"*

(Reportage sur France 2)

*"Où est la touche Escape ? Bordel ? Où est passée la touche Escape ?!"*

(Un ado allemand, célèbre sur la Toile sous le nom de « crazy german »)

*"Les jeux vidéo sont comme nos bons vieux livres de fantaisie, pétris d'imagination. Sauf que les livres ont une fin. Pas le jeu."*

(Une psychologue américaine)