les voyages extraordinaires

Yoko -ni

« 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. »

Hikikomori

Les premiers symptômes de folie sont apparus en 1996. L'entreprise japonaise Bandaï créa le *tamagoshi*, un animal de compagnie virtuel que son propriétaire devait nourrir, distraire, nettoyer et laisser dormir. Faute de quoi, la bestiole mourrait. Le succès fut foudroyant, dans un pays où 85% des baux à loyer interdisaient la présence d'animaux de compagnie. De leur côté, les psychologues nippons encensèrent ce nouveau jouet, capable de responsabiliser l'enfant, en lui apprenant à respecter des règles.
Mais au bout de quelques semaines, suite au premiers décès des bestioles, les adolescents ressentirent une violente frustration. La solution fut à la hauteur de la déviance : on aménagea des cimetières virtuels pour tamagoshis décédés. Dans ces lieux de mémoire, les gens laissaient des messages remplis de tendresse. L'un d'entre eux disait : « Mon cher Kiko, malgré tous les soins que je t'ai donnés, tu as décidé de te suicider. Je respecte ta volonté. Repose en paix. »

Second Life, Les Sims, Entropia Universe : tant de mondes superposés au nôtre. En 2010, le jeu le plus populaire s'appelle *World of Warcraft* (« WoW » pour les intimes). Il est en activité 24h sur 24h et compte douze millions de membres. Pour mieux comprendre le phénomène, imaginez le roman de Tolkien Le seigneur des anneaux qui n'aurait pas mille pages, mais des dizaines de millions de pages et dont les premiers chapitres seraient modifiés au fur et à mesure des versions publiées par l'éditeur.
Dans *World of Warcraft*, si le joueur se déconnecte, il prend le risque de laisser le jeu se développer sans lui. Certains joueurs y passent jusqu'à dix-sept heures par jour. D'autres franchissent le pas et ne se déconnectent plus.
Au Japon, ces cyberdépendants ont reçu un nom : les Hikikomoris (les « retranchés »).

Yoko-ni (« en marge » en japonais) raconte l'histoire d'un de ces retranchés, à travers sa vie virtuelle, et sa quête désespérée pour ne jamais à avoir à la quitter.
Nous suivons sa vie dans les divers univers qu'il fréquente.
Commençant sous forme de conte, dans un monde merveilleux ou tout est possible, il est un héros populaire, un combattant hors pair, entouré d'amis fidèles et de femmes aimantes.
Mais petit à petit, nous comprenons que nous ne sommes pas dans un conte, mais sur les écrans qui envahissent la chambre du héro, isolé du monde depuis plusieurs mois. Nous suivrons ses derniers jours, ses tentatives de survivre, gâchées par son incapacité à se supporter.

Si elle est finit tragiquement, cette histoire est aussi drôle et enlevée, les personnages changeant sans cesse de physique et de jeu, passant du combat sanglant à une scène de foyer virtuel, avec femme, enfants et soucis de bureau.

Sommeil paradoxal

“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)

Yoko-ni passe allègrement d’un temple romain à une villa californienne. En ouvrant la porte de la salle de bain, il pénètre dans un château médiéval. Il change d’habits, de couleur de peau, de visage, de taille, de sexe. La vie est cool et fluorescente.
Il rencontre toutes sortes de créatures, combats des monstres et s’achète des vêtements de marque.
Bien sûr, il doit parfois s’absenter, mais cela devient rare. Si seulement il n’était pas aussi fatigué.

IRL ou IG ?

“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)

Yoko-ni parle avec des dizaines de personnes anonymes. Il se retrouve entouré de lutins mauves ou d’une prêtresse à cape orange. Ils se donnent des conseils sur différents mondes et comment les rendre plus excitants. Dans leurs dialogues reviennent souvent les mots *canettes de bière, Red Bull, Chips.*
Parfois, Yoko-ni donne rendez-vous à une quinzaine d’amis pour attaquer un monstre. Ils le frappent pendant une journée pour le tuer.

1 ficus, 1 Ferrari, 15 Porsche

“Les Sims*, c’est un jeu vidéo très bien. Je l’adore. Dans ce jeu, il faut trouver un emploi ; on peut agrandir sa maison, changer son look, créer une famille, la nourrir. Il se passe plein de choses : il y a des incendies et il faut alors sauver les* Sims*. On peut aussi avoir des amis, des voisins, les inviter ou leur téléphoner. On peut aussi avoir des petits amis. Je vous conseille d’y jouer. C’est trop bien.”*

(Un internaute sur un forum de discussion)

“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 maitre de cérémonie et un DJ. La cérémonie a été retransmise en directe sur un site japonais de vidéos.”

Novembre 2009

“François, mon ami musicien m’avait souvent parlé de World of Warcraft*. Il passait bien plus de temps sur son ordinateur que sur son instrument de musique.*
Cette fois, c’était sérieux : il allait se marier virtuellement dans ce monde féerique et souhaitait que je sois le témoin de son mariage. Je croyais d’abord qu’il plaisantait. Mais je dus m’y résoudre, parce que j’étais un de ses derniers amis du monde réel. Comme je n’avais pas de compte sur ce jeu, je me rendis physiquement chez mon ami pour participer aux noces. Dans l’écran, la fête fut grandiose. Le mariage fut célébré d’abord dans une cathédrale, puis tous les convives se réunirent dans un château pour un grand festin. Le couple reçut beaucoup de cadeaux d’amis accourus de tout le royaume d’Azeroth…
Après cette soirée un peu surréaliste, je quittai mon ami, le laissant sur le pas de la porte, seul. Il était encore ému. J’ai compris alors qu’une partie de sa vie n’était plus dans ce monde.”

André Hahne, musicien

Yoko-ni tente une vie plus stable. Il décide de ne plus passer ses journées à tuer des monstres. Il rencontre une fille sympa, se marie et s’installent dans un trois pièces. Le matin, il se lève, mange des céréales et se rend à pieds à son bureau. Aujourd’hui, Yoko-ni est content. Il a posé un ficus dans son bureau. A 10h, il boit un café avec ses collègues.
Hélas, Yoko-ni ne supporte pas cette routine. Son besoin d’adrénaline est trop fort. Il vole une Ferrari pour se lancer dans une course-poursuite. Quinze Porsche de la police le poursuivent.

Esclave virtuel

“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)

Yoko-ni retourne dans son lieu de plaisir : les champs de bataille. C’est son paradis préféré. Un chef de guilde lui propose de le rejoindre et lui octroie le grade d’officier. Yoko-ni est très fier.
Finalement, le chef de guilde l’oblige à travailler pour lui. Il devra affronter douze heures par jour le même monstre et le tuer. Ce qui rapportera à chaque fois un sac de pièces d’or, que Yoko-ni devra offrir aux membres de la guilde. Le jeune homme découvre que l’exploitation existe même dans les paradis virtuels. Mais il obéit aux ordres.
Hélas, il se fait embobiner par deux beaux parleurs qui finissent par lui voler ses pièces d’or...

Addiction

“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, célébrissime sur
la Toile sous le nom de « crazy german ».
Il vient de détruire son clavier dans un
accèsde rage et cherche la touche
Escape sur la moquette)

Tout à coup, les rues, les châteaux et les monstres disparaissent.
Son grand-père qui lui apporte régulièrement des plateaux repas lui explique qu’il s’agit d’une panne de réseau !
Yoko-ni replonge dans la réalité : sa chambre crasseuse situé au 14e étage d’un immeuble de banlieue. Les canettes de bières vides surnagent autour de ses ordinateurs. Yoko-ni est un jeune homme de 21 ans. Il vit dans une chambre obstruée ; ne quitte plus l’écran de ses ordinateurs. Son dernier contact avec les légumes, ce fut la fois où il mangea des chips au wasabi. Asocial, nerveux et crasseux, tel est Yoko-ni. Cloîtré dans son antre, il se projette complètement dans ses avatars.
Le jeune homme devient fou de rage : il préfère mille fois être un esclave dans un monde virtuel qu’un citoyen libre dans la vraie vie. Il hurle, détruit son clavier, pleure, pour finir par s’effondrer, épuisé, en manque.

Overdose

“Les jeux vidéo sont comme nos bons vieux livres de fantaisie, pétrie d’imagination. Sauf que les livres ont une fin. Pas le jeu.”

(Une psychologue américaine)

“Aujourd’hui, la dépendance aux jeux vidéo en ligne touche tous les pays. En Corée du Sud, deux millions de personnes souffriraient d’addiction profonde. Soit 4 % de la population. En France, on compte plus d’un demi million de drogués aux cybermondes.”

(Wikipedia)

Yoko-ni ne supporte plus ce garçon rachitique et sale, inadapté social incompris dans un monde qu’il ne comprend pas, copie raté de son vrai être, musclé, bronzé, entouré de milliers d’amis. Il rêve de se désincarner pour jouer éternellement.
Il se débarrasse de son corps en le jetant par la fenêtre. Dans son quartier de Tokyo, ses voisins qui ne l’avaient plus aperçu depuis sept mois sont horrifiés de le retrouver mort sur le trottoir.
Dans le monde virtuel, ses amis mettront longtemps à se rendre compte qu’il n’y a plus personne derrière son avatar.

Devenir un vrai petit garçon ?

Il existe un personnage de fiction créé en 1880 qui se base sur la même opposition entre l'artifice et le naturel, entre le mensonge et la vérité : Pinocchio.
Mais différentes époques engendrent des contes différents : si, chez Collodi, la marionnette de bois cherche à devenir un personnage de chair et de sang, le hikikomori est un être réel rêvant d'être un personnage artificiel, un avatar.
Sans être cité, Pinocchio nous sert de fil rouge :
le grand-père, le renard et le chat escrocs, l'usine qui piège les enfants, la fée bleue et même le ventre de la baleine, métaphore de la chambre plongée dans le noir du cyberdépendant. La fin est identique : heureuse chez Collodi, elle devient tragique pour Yoko-ni, qui finit par réussir sa la transformation en marionnette de pixels.