

«Ce n'est pas les jeux vidéo qui font les meurtriers, c'est leur propre fragilité»

Questions à



Christian Denisart

Auteur et metteur en scène romand

Les jeux vidéo. Ils fascinent enfants et adolescents, ils effraient les parents. C'est d'ailleurs de cette peur que Christian Denisart et Eugène sont partis pour écrire le spectacle *Yoko-ni*, l'histoire d'un petit garçon qui, à l'inverse de Pinocchio, marionnette en quête de chair, souhaite passer lui du statut réel au statut virtuel par fascination pour le monde des écrans. Depuis une année que le spectacle tourne avec succès, la peur n'est plus d'actualité.

Le temps passé à jouer, plus que le contenu, représente un danger, disent les auteurs, attentifs au bien-être des *gamers*. Le sujet fascine en tout cas: après 35 représentations l'an dernier, le spectacle est repris en 2013 pour 30 dates avec débats et tables rondes, dont la première a lieu à l'Alchimic à Genève ce jeudi. L'écran rend-il violent? Non, répond Christian Denisart, auteur et metteur en scène fan de console.

Le Temps: La Suisse romande est sous le choc de la tuerie de Daillon en Valais, qui ravive le souvenir du carnage de Newtown dans le Connecticut en décembre dernier. Le lobby des armes rejette la responsabilité de ces tragédies sur les jeux vidéo à caractère violent. Votre avis?

Christian Denisart: Je pense que l'attraction pour les armes et la violence précède la pratique des jeux vidéo. Dans le cas des tueries, les tireurs étaient certes

amateurs de jeux vidéo violents où il y a des meurtres sanglants, mais ce n'est pas le jeu qui fait le meurtrier. C'est sa fragilité personnelle.

– Tout de même, le rapport à la mort est faussé dans le monde virtuel où les personnages ont de multiples vies?

– Pas plus qu'au cinéma où les héros reçoivent des dizaines de balles avant de s'écrouler. Je me souviens d'un film avec Arnold Schwarzenegger où lui-même se moquait de cet irréalisme. Tout est question d'âge et de mesure. De la même manière que les films de Tarantino ne sont pas destinés à des enfants avant 16 ans, un jeu vidéo excessif, mais décalé comme GTA [défouloir d'hémoglobine et de violences diverses, ndlr], devrait être réservé à des ados déjà grands, voire de jeunes adultes. De plus, d'après tous les spécialistes que nous avons interrogés, ce n'est pas le caractère du jeu qui est

préoccupant, mais le temps passé devant l'écran. L'an dernier, une classe de collégiens d'Echalens de 14-15 ans est venue voir le spectacle. Le prof a fait un sondage et réalisé que ses élèves passaient en moyenne sept heures quotidiennes à jouer à des jeux vidéo, avec un presque plein-temps le week-end!

– Donc, de méfiant vis-à-vis de cette activité, vous êtes devenu son fervent partisan?

– En tous les cas, *Yoko-ni* n'est pas un spectacle de prévention! C'est une création qui montre toute la part artistique des jeux vidéo dont on perçoit aujourd'hui l'influence dans le cinéma, l'architecture et même la littérature. Cela dit, il y a un style de jeu vidéo très dangereux, ce sont les jeux en ligne. L'utilisateur a une fausse impression de vie sociale à travers la masse d'échanges virtuels; il est stimulé à jouer beaucoup, car le jeu continue sans lui et ses personnages peu-

vent pâtir de son manque d'assiduité; et il n'y a pas de fin à ces situations, donc jamais de sortie possible. Sans rire, les Sims en ligne [construction d'une société virtuelle avec maison, travail, famille, etc., ndlr] me font plus peur que GTA...

– D'un point de vue théâtral, comment êtes-vous parvenu à rendre sur scène le rapport fulgurant au temps et à l'espace propre aux jeux vidéo?

– Par des astuces de décor et de costumes. Les quatre comédiens (Laurence Iseli, Stéphanie Schneider, Pascal Schopfer, Frank Semelet) jouent chacun sept, huit personnages. Ils ont d'ailleurs beaucoup de plaisir à incarner ces figures très caricaturales type Lara Croft ou le Minotaure, personnages pour lesquels Séverine Besson a conçu une trentaine de costumes délirants. Pour le décor, des images sont projetées sur des structures géométriques neutres, ce qui

nous permet de passer d'une forêt vierge à un espace interstellaire en un clin d'œil. Mais tout n'est pas rose au pays du virtuel. *Yoko-ni* démolit son ordinateur parce qu'il tombe en panne. Dans une discussion d'après spectacle, des élèves ont admis avoir brisé qui, un écran, qui, un clavier dans une même circonstance de colère et de frustration. Le rapport de l'individu au virtuel est un révélateur des mouvements intérieurs qu'il ne faut pas négliger. **Propos recueillis par Marie-Pierre Genecand**

Yoko-ni, Théâtre Alchimic, Genève, du 10 au 31 janv., 022 301 68 38, www.alchimic.ch. Le 10 janv. à l'issue du spectacle, **A vous de jouer!**, soirée de jeu sur consoles proposée par Swiss Gamers Network. Le 16 janv. à l'issue du spectacle, **Vivre dans deux mondes parallèles: le réel et le virtuel**, table ronde avec des spécialistes de l'addiction et de l'éducation.