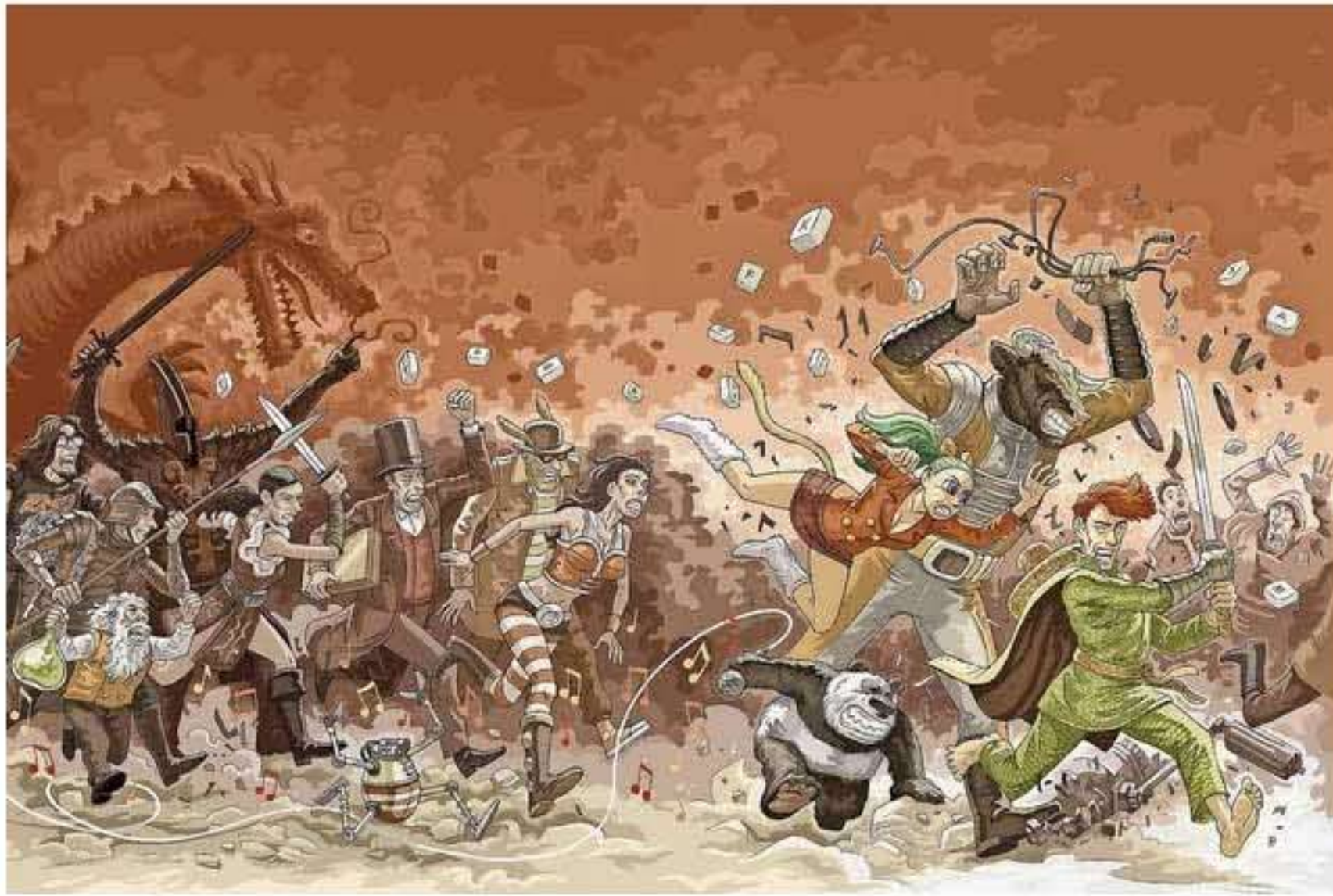


La bande-dessinée «Yoko-ni» plonge avec humour dans l'univers des jeux vidéo

Parution Après la pièce en 2012, voici la BD éponyme. Christian Denisart et Eugène se sont associés au dessinateur PET pour cette transposition réussie.



Le dessinateur veveysan PET a œuvré durant 4 ans à la transposition sur papier de la pièce Yoko-ni.

Par **Caroline Rieder**

11.09.2017

Commentaires 0

Partager 0

Mail 0

Tweet

Signaler une erreur

Vous voulez communiquer un [renseignement](#) ou vous avez repéré une [erreur](#)?

Forêt de Fontainebleau, 1846. Un aristocrate en habit attend son adversaire pour en découdre en duel. Quand soudain surgit... le Minotaure. Le décalage d'univers est complet lorsque le géant s'excuse: «Sorry les mecs, suis à la bourre. Ma Toyota est tombée en panne ce matin...» Ce à quoi répond le distingué duelliste: «C'est quoi ce perso à deux balles?»

Le ton est donné, on n'est pas dans un roman historique mais dans un jeu vidéo. Ou plutôt dans divers jeux, puisque le lecteur va suivre celui qui se fait appeler Yoko-ni dans des aventures virtuelles si prenantes qu'il peine à s'en déconnecter, devenant un «no-life» ne vivant et vibrant plus qu'en ligne. Ses amis gamers, depuis différents pays, certains plus jeunes, d'autres plus vieux, vont l'aider à prendre conscience de son addiction. Le tout est narré avec beaucoup d'humour, sur un ton non moralisateur.

Le scénario qui se déploie dans la bande dessinée suit de près celui de la pièce du même nom créée en 2012 par le metteur en scène Christian Denisart et l'écrivain Eugène. S'ils sont nés avec les jeux vidéo, ni l'un ni l'autre ne sont des gamers. Ils ont bien sûr connu les bornes d'arcade, mais «à 1 fr. la partie, on n'avait pas les moyens de devenir addict», sourit Eugène. Afin de ne pas commettre d'impair, ils ont consulté de nombreux joueurs. «L'idée était de raconter ce qu'ils vivent, de manière accessible également à ceux qui ne jouent pas, sans prétention pédagogique», développe Christian Denisart. «Il s'agissait avant tout de rendre hommage à ces univers», poursuit Eugène. Car les jeux vidéo ne débouchent pas toujours sur des addictions. «Certains nous ont dit que jouer leur avait appris à hiérarchiser les problèmes. Et les jeux les plus dangereux ne sont pas ceux qu'on croit: ce ne sont pas les ultraviolents, mais les dispositifs multijoueurs en ligne où plus tu progresses, plus tu as l'impression de réussite sociale. Et lorsqu'on s'arrête, le jeu continue», développe le duo.

De la pièce est née l'idée de la BD, une œuvre plus durable qui puisse par exemple circuler dans les écoles. Plusieurs en Suisse romande ont d'ailleurs déjà commandé l'ouvrage. Sollicité par Christian Denisart, le dessinateur Sébastien Perroud alias PET – qui a notamment illustré la rubrique «L'Esprit des lieux» de 24 heures – a œuvré durant quatre ans pour la mise en images. «Je ne suis pas gamer mais j'aime le fantastique et l'esthétique des jeux. De plus, j'ai apprécié de représenter des univers très différents.» Quant à la pièce, elle devrait faire son retour sur les planches en 2018. (TDG)

Créé: 11.09.2017, 22h06

Infos

Yoko-ni, Eugène, Christian Denisart et PET, Ed. Hélice Hélas, 62 p.

Sortie à BDFIL (14 au 18 sept), et en librairie

la semaine prochaine. www.bdfil.ch
Expo des travaux de PET au Carré d'As à Montreux jusqu'au 30 septembre www.le-carredas.ch

«Utile pour ouvrir le dialogue»

Niels Weber, psychologue, psychothérapeute et président de la Gaming Federation, livre son avis sur la bande dessinée.

Les gamers s'y reconnaissent-ils?

Oui. C'est une plongée constructive dans leur monde. Même si certains ne s'identifieront pas aux personnages, car il n'y a pas un seul type de joueurs.

Vous faites de la prévention, en quoi cette BD peut vous aider?

Elle est utile pour ouvrir le dialogue en classe, car souvent les jeux vidéo sont vus de manière très négative. Ici le propos est nuancé. Il montre que l'addiction au jeu n'est pas seulement de la responsabilité des parents ou de l'école, mais aussi des autres joueurs. Le message est d'autant plus efficace que l'ouvrage n'est pas estampillé objet de prévention.

La BD montre les développeurs ajoutant sans cesse des niveaux de jeu pour que celui-ci soit sans fin. Les gamers en sont-ils conscients?

Oui, en général, mais c'est un travail à faire auprès des plus jeunes. Expliquer aux 9- 18 ans comment fonctionne un jeu vidéo est aujourd'hui primordial. Cela les aide à fixer des limites.

La BD montre les développeurs ajoutant sans cesse des niveaux de jeu pour que celui-ci soit sans fin. Les gamers en sont-ils conscients?

Oui, en général, mais c'est un travail à faire auprès des plus jeunes. Expliquer aux 9- 18 ans comment fonctionne un jeu vidéo est aujourd'hui primordial. Cela les aide à fixer des limites.