

Théâtre

Le Lausannois Christian Denisart rend hommage aux jeux vidéo

Avec Yoko-ni, la compagnie Les Voyages Extraordinaires plonge au cœur du virtuel. Récit d'une création

Céline Rochat

«Les jeux vidéo sont aussi inoffensifs qu'un Tarantino.» C'est la conclusion à laquelle est arrivé Christian Denisart en travaillant sur le nouveau spectacle de sa compagnie Les Voyages Extraordinaires, *Yoko-ni*. L'histoire? C'est celle d'un adolescent accro aux jeux, qui s'enferme dans le monde virtuel et ne vit plus que par écran et joystick interposé. Sa maman, seule autorisée à pousser la porte de sa chambre, ne parvient plus à l'extraire de l'espace qui l'a englouti. Il est devenu un «hikikomori», terme japonais désignant une personne qui s'enferme et reste plongée des années dans un monde irréel. Un univers plus facile, où les couleurs paraissent plus reluisantes qu'ici-bas.

Pour créer *Yoko-ni*, Christian Denisart, metteur en scène, et Eugène, écrivain, se sont largement documentés sur le sujet en questionnant psychologues, spécialistes de l'addiction, association de joueurs ou encore anciens «no-life» (ndlr: personne qui ne sort plus du jeu et perd, petit à petit, tout ce qu'il possède dans la vie réelle). «Nous avons été surpris par nos découvertes. J'avais l'image du gamer sombre, renfermé sur lui-même, constate le Lausannois. Or nous avons trouvé des joueurs superdrôles, à l'humour grinçant et possédant d'eux-mêmes un très grand sens de l'autodérision.»

Préjugés déconstruits

Cette plongée au cœur du monde cybernétique a déconstruit chez les deux hommes de nombreuses certitudes sur le sujet. «Tous les jeux ne sont pas néfastes, détaille Christian Denisart. Ceux qui représentent un réel danger d'addiction sont ceux auxquels on joue en ligne, car, pendant qu'on s'arrête, le monde virtuel continue. Et vu qu'il y a des millions de joueurs, cela donne l'impression d'une vie sociale.» Au passage, Christian Denisart se remémore sa propre adolescence, lorsqu'il fallait se rendre dans des salles ad hoc pour jouer aux jeux vidéo. «Selon des jeunes avec qui nous avons parlé, c'était l'âge d'or. Les filles nous rejoignaient dans ces arcades. Maintenant, elles ne les suivent pas dans leur salon.»

Selon les dires de ceux avec qui il a eu contact, la violence de ces divertissements n'engendre pas de déviance réelle. «Les joueurs se rendent bien compte qu'il s'agit de second degré. Il faut avoir une prédisposition psychologique pour confondre ce genre de chose avec la réalité.» Et à ceux qui clament qu'une utilisation excessive des jeux vidéo entraîne une dépression, la réponse fuse: «Le jeu n'est pas la raison d'une éventuelle dépression, mais le moyen.»



Christian Denisart (à g.) met en scène *Yoko-ni*, spectacle qu'il a écrit avec Eugène après avoir rencontré des joueurs accros aux jeux vidéo. PATRICK MARTIN

Dans *Yoko-ni*, le héros esseulé part à la rencontre de ses personnages de jeux. Ce sont même eux qui tentent de lui faire retrouver le contact avec le réel. C'est ainsi qu'il va se retrouver en face de Lara Croft, qui lui parle de plomberie.

Les rencontres qu'ont faites les deux créateurs ont eu une influence directe sur l'épilogue du spectacle. Mais Christian Denisart tient à le placer au rayon divertissement et objet artistique. «*Yoko-ni* est un hommage aux jeux vidéo plus qu'une mise en garde ou un spectacle éducatif. C'est une manière d'entrer dans un monde qui n'est pas très connu, mais qui, à travers les smartphones notamment, envahit le quotidien de tout un chacun.»

Nyon, Usine à Gaz
Jeudi (19 h 30) et vendredi (20 h 30)
www.usineagaz.ch

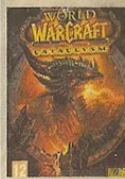
Yverdon-les-Bains, Benno Besson
Me 1er fév. (20 h 30)
www.tbbyverdon.ch

CPO, Lausanne
Du ve 3 au di 19 fév.
www.cpo-ouchy.ch
La Maison d'Ailleurs, à Yverdon-les-Bains,
organise une exposition sur le monde des
jeux vidéo: «Playtime - Game Mythologies»
Du di 11 mars au di 9 déc. 2012.
www.ailleurs.ch

Les plus médiatiques



Call of Duty est un jeu de guerre qui se déroule à diverses époques selon les versions. Le joueur, seul ou en groupe, se met dans la peau d'un soldat.



World of Warcraft, exclusivement multijoueurs, se situe dans un univers médiéval fantastique. Les participants prennent la forme d'elfes, de trolls ou de magiciens.



StarCraft II est un jeu de stratégie en réseau. Trois espèces différentes dotées de pouvoirs s'affrontent pour la domination d'une zone de la Voie lactée.

Quand devient-on accro?

«Ce n'est pas le nombre d'heures passées devant une console qui détermine une pratique excessive», explique Niels Weber, psychologue et porte-parole de Swiss Gamers Network, l'association des passionnés de jeux vidéo en Suisse. Ce thérapeute connaît bien le problème puisqu'il travaille avec des jeunes dépendants et leur famille. Il dénonce aussi l'amalgame entre jeux violents et dépendance. «Une pratique excessive des jeux vidéo n'est pas quantifiable comme une dépendance à l'alcool. C'est ce que le joueur projette dans le jeu qui peut être problématique», précise-t-il. Même avis de Jean-Félix Savary, secrétaire général du Groupement romand d'études des addictions. «Un jeu où il se crée une loyauté à une communauté et une interactivité entre joueurs peut être plus addictif qu'un jeu violent.» C'est notamment le cas des jeux en ligne, où des participants du monde entier s'affrontent en réseau. Les plus célèbres sont *World of Warcraft* et *Call of Duty*. «Les jeux en ligne favorisent l'aspect de compétition. Plus un joueur progresse,

plus il reçoit des récompenses. Les personnes souffrant d'un manque d'estime de soi seront plus sujettes à une pratique excessive», ajoute Niels Weber. L'autre risque est de privilégier la vie virtuelle à la vie réelle.

Au service d'addictologie du département de psychiatrie des Hôpitaux universitaires genevois, 50% des consultations liées à la dépendance à internet concernent le jeu *World of Warcraft*. Selon Jean-Félix Savary, l'âge moyen d'un gamer est d'environ 30 ans. Mais les personnes qui cherchent de l'aide, généralement encouragées par leurs proches, ont entre 16 et 25 ans. Quels sont les signes à observer chez les jeunes à risque? «Ce sont sa souffrance et celle de son entourage ainsi qu'une forme de retrait social et de coupure avec les autres», observe Niels Weber. Le plus important est d'engager une discussion avec le jeune, disent les deux experts. «Un comportement compulsif est aussi une manière d'attirer l'attention sur un problème plus global», conclut Niels Weber.
Rebecca Mosimann