

La valeur culturelle du jeu vidéo à Yverdon

Ces prochains mois, un spectacle présenté au Théâtre Benno-Besson et une exposition à la Maison d'Ailleurs se penchent sur le jeu vidéo, le sortent de ses stéréotypes et incitent à la réflexion.

Le jeu vidéo apparaît bien souvent comme un plaisir coupable, quand on ne considère pas tout bonnement qu'il est dangereux. Ce genre de stéréotypes,

Maison d'Ailleurs L'expo Playtime en mars

En 2012, le flirt entre Yverdon-les-Bains et l'univers des jeux vidéo ne s'arrêtera pas à la représentation du spectacle Yoko-Ni. En mars, la Maison d'Ailleurs verra une nouvelle exposition, intitulée «Playtime - Game mythologies», articulée autour du même thème. D'une envergure inédite pour le musée nord-vaudois, cette exposition proposera aux visiteurs différentes manières d'appréhender le jeu vidéo et, par les œuvres exposées, de réfléchir à ce qu'il nous dit, comme à ce qu'il dit de nous.

L. PT ■

Christian Denisart (conception) et Eugène (texte) les ont dépassés pour concevoir Yoko-Ni, un spectacle qui sera joué au Théâtre Benno-Besson le 1er février prochain, quelques jours après sa première, le 26 janvier à l'Usine à gaz de Nyon. Et ce ne sera pas la seule fois, en 2012, que le jeu vidéo sera abordé avec beaucoup de considération dans la Cité thermale. Ce qui ne va pas forcément de soi.

Oui, aujourd'hui, il est communément admis que les jeux vidéo ne sont pas réservés aux enfants, aux adolescents, et que les adultes peuvent également s'y retrouver. Oui, l'industrie du jeu compte parmi les plus puissantes du domaine culturel. Oui, le jeu vidéo fait partie intégrante de nos vies: qui ne connaît pas Mario ou Lara Croft? Pour autant, la légitimité culturelle du jeu vidéo demeure toute relative, quarante ans après la sortie de Pong. «Le jeu est critiqué, aujourd'hui, comme l'ont été en leur temps le roman,



Un des visuels annonçant le spectacle Yoko-Ni.

DR

le jazz ou même le cinéma», relève Marc Atallah, directeur de la Maison d'ailleurs, qui consacrera sa prochaine exposition au jeu vidéo (lire encadré).

Le spectacle Yoko-Ni, lui, propose de rencontrer un personnage qui glisse vers la dépendance virtuelle. Mais les auteurs ne sont pas restés dans le cliché, loin de là: ils ont beaucoup échangé, no-

tamment avec des gamers, pour réussir à retranscrire un univers qui n'est pas tout rose, mais qui n'est pas diabolique comme certains le pensent encore.

Une pièce de théâtre sur son univers, une exposition d'importance qui lui est consacrée: autant d'événements qui participent à consacrer la valeur culturelle du jeu vidéo.

LIONEL PITTET ■