

A quoi tu

CONFERENCE-SPECTACLE SUR LES
JEUX VIDEO EN RESEAU

joues ?

DE ET PAR MATTHIEU EPP

CREATION 2015 >> A PARTIR DE 12 ANS

UNE CONFERENCE- SPECTACLE SUR LES MMORPGS ?

A

Avec l'augmentation continue de la capacité de calcul des machines et le développement du réseau Internet, les jeux vidéo tels qu'on les connaissait jusqu'au début des années 90 ont profondément évolué. Ainsi ce qu'on appelle les jeux en réseau massivement multijoueurs (MMORPG) regroupent désormais des millions de participants sur toute la planète au cours de parties qui ne s'arrêtent jamais. L'espace du jeu lui-même évolue et tend à devenir un espace de rencontre, de communication et d'échange. Dès lors ce n'est pas seulement la question du jeu qui est posée, mais aussi les notions de temps, d'espace, de simulation, de relations au travail qui se trouvent bouleversées. L'ambition de cette conférence-spectacle est de partager ces questionnements avec un public d'adolescents et d'adultes, sous une forme spectaculaire et ludique. Celle-ci s'appuie sur 3 piliers : des histoires, du contenu scientifique et de la musique électronique.

Si l'univers des MMORPGs ne vous est pas familier, rendez-vous page 7-8.

1 DES HISTOIRES

Le récit est un mode privilégié pour partager des questionnements d'apparence parfois austères grâce à la dynamique des actions et des émotions qu'il génère. Ce spectacle s'articule autour de 3 récits:

- **“Goldfarming”** :
Le conteur y raconte une partie de jeu vidéo en réseau sur le mode du parlé-chanté. Cet univers d'heroic-fantasy est mis en balance avec le quotidien des “goldfarmers”, de jeunes chinois dont le travail est de jouer pour des occidentaux qui n'en n'ont pas le temps. Au final, cette histoire interroge la notion de travail et de divertissement.
- **“Le pays où l'on ne meurt jamais”** :
Adaptation d'un conte traditionnel qui se déroule dans une maison de retraite, où l'un des résidents va tenter de trouver la porte du paradis grâce à un jeu vidéo.
- **“Deviens plus que toi même”** :
Une histoire qui aborde la notion de ludicisation du monde en suivant le parcours de monsieur William dont le téléphone lui donne des points en fonction de ses actions et établit un classement mondial. Cette histoire aborde notamment la notion de règles, de classement et des éléments qui donnent du sens à nos vies.



2

DU CONTENU SCIENTIFIQUE



Ces trois récits sont encadrés par des notions scientifiques. Depuis plus de quatre années, le conteur Matthieu EPP mène une veille sur les travaux de recherche, les forums de joueurs, les nouveaux jeux vidéo. Ce travail de longue haleine lui permet à présent d’embrasser la notion de jeu vidéo en réseau de façon plus large, en la resituant face à des enjeux de notre société contemporaine.

Au vu des nombreuses questions et approches possibles, il a choisi de développer les éléments de la conférence autour de l’évolution du rapport homme-machine et comment celle-ci modifie notre relation au monde. Ainsi, il débute sa présentation en expliquant pourquoi les jeux vidéo ont fondamentalement évolué avec l’apparition d’internet : apparition des univers persistants, explosion du cercle magique (unité de temps et de lieu pour le jeu), possibilité de personnaliser son avatar ...

Ensuite, il reprend l’historique du jeu vidéo en fonction des lieux où se pratiquent le jeu : l’université, la rue, le salon, la chambre, partout (grâce aux téléphones portables).

Ce processus aboutit au phénomène de ludicisation : le jeu vidéo “déborde” de la machine, il peut changer le monde, à condition de le numériser...

Se posent alors les enjeux de la mise en nombre du monde et de la pertinence des chiffres pour saisir la complexité du réel.

La conférence s’achève avec le philosophe Leibniz qui au cours du 18ème siècle affirmait que Dieu aurait créé le monde à partir d’une équation. S’ouvre alors une brèche science fictionnelle : sommes-nous dans le rêve d’une machine ? Qu’est-ce qui nous permet de définir la réalité ?



3

DE LA MUSIQUE ELECTRONIQUE JOUÉE EN DIRECT



ès le départ, cette forme spectaculaire a été imaginée sans image. Ce qui peut paraître surprenant, au vu de la thématique traitée est un choix dramaturgique fort, qui vise à prendre de la distance avec l’apparence du jeu vidéo pour en révéler les enjeux sous-jacents.

Au fil du travail préparatoire, l’utilisation de musique électronique jouée en direct est devenue une évidence.

Tout d’abord parce que la présence de machines sur le plateau vient étoffer le questionnement sur la relation homme-machine.

Ensuite, parce le choix des matières sonores nous ramène aux années 80, une époque où la musique des jeux était synthétisée en temps réel par les machines, avec des sons caractéristiques.

Au final, c’est le dispositif technique en lui-même qui évolue au fil du spectacle et des enjeux soulevés tout en restant très ludique : d’un gros contrôleur midi proche d’une manette de jeu, il se transforme en un dispositif qui produit du son en fonction des gestes de l’interprète grâce à une caméra.



LE PUBLIC VISE : ADOLESCENTS ET FAMILLES

A

destination d'adolescents et d'adultes, cette forme spectaculaire s'adresse aussi bien aux novices qu'aux joueurs expérimentés. Il s'agit de proposer aux spectateurs d'autres lignes de lecture du jeu vidéo

pour favoriser un dialogue après le spectacle.

Parce que ce spectacle est très léger et techniquement autonome, nous sommes en mesure de jouer dans différents lieux (théâtres, établissements scolaires, médiathèques...).

Cette flexibilité nous permet de jouer au plus proche du public, pour une jauge maximale de 120 personnes, afin de conserver une relation directe entre le conteur et son auditoire.

Nous proposons 2 versions différentes :

- La version "famille" :

D'une durée d'1h20, elle est destinée à un public d'adolescents et d'adultes.

- La version "scolaire" :

D'une durée d'une heure, elle aborde les notions scientifiques plus simplement et s'appuie davantage sur les jeux auxquels jouent les adolescents actuellement.

Afin d'accompagner la venue du spectacle, il est possible d'imaginer des actions préalables ou postérieures. Une bibliographie peut être mise à disposition du public et des enseignants.

Par ailleurs, nous allons créer plusieurs vidéos qui abordent les thématiques abordées lors du spectacle.

La première est visible ici : <https://vimeo.com/115971759>



BREVE INTRODUCTION AUX MMORPGs

U

Un vent putride souffle dans le marécage d'Apréfange, un lieu maudit où même le soleil ne daigne paraître, un lieu oublié par les dieux.

Et pourtant, là, quatre aventuriers, quatre héros en quête de gloire s'avancent :

Owatzugéri, œil de lynx et flèche de feu

Helmut aus Frankfurt, terrible druide qui peut déchaîner la puissance de la foudre

Pericoloso, assassin fourbe à la lame courbe

Ainsi que leur tank, leur dps, leur guerrier le plus puissant

"Kevin c'est l'heure, on va passer à table !"

"Oui maman ! J'arrive !"

Kevinthekiller88 dont la masse d'outre-tombe est la seule arme capable de fracasser le crâne des dragons

"Aucun dragon ici vous ne trouverez" leur avait dit la vieille à l'entrée du marécage "mais un monstre terrible aux 1244 tentacules qu'on appelle pour hoblblblmbblbl, car il a pour habitude de noyer ses adversaires dans la fange. Si vous le tuez, 2000 pièces d'or je vous donnerai"

"2000 pièces d'or, chacun ?"

Ainsi ils marchent depuis des heures dans le marécage, leurs pieds s'enfoncent dans la vase, les moustiques les assaillent sans relâche

"Kevin, tu as entendu ta mère ? Viens manger !"

"Oui papa! Je finis juste mon marécage"

C'est alors qu'enfin il surgit, hoblblblmbblbl, monstre terrible 1244 tentacules

"Owatzugéri crève lui ses 4 yeux !"

"Pericoloso, empoisonne le !"

"Helmut aus Frankfurt, paralyse le avec ta foudre !"

"Kevinthekiller88, fracasse-lui le crâne, je ne tiendrai pas longtemps!" hurle le druide entouré d'étincelles.

Le super guerrier prend alors son élan, il saute dans les airs, arme sa masse quand...

"Kevin, je t'avais prévenu, je coupe le courant !"

"Nooooooooooooon, papa, nooooooooooon !"

"Ça va Kevin c'est qu'un jeu, fais pas la gueule, tes copains ne sont pas morts. Par contre le gigot est froid"

"Je sais bien que c'est qu'un jeu papa, mais c'est pas un jeu où tu peux sauvegarder. À cause de moi on va devoir refaire tout le marécage, ça va prendre deux heures, Helmut va être furieux. Et puis comment tu veux que j'up mon coup critique si je ne peux pas looter du meilleur stuff ?"

“Ce n’est pas la pratique vidéo-ludique qui risque d’éloigner les joueurs de la réalité, comme le répètent à loisir les médias. C’est notre société qui procède d’un mouvement d’ensemble de déréalisation, les jeux en ligne s’inscrivant dans ce processus, et les joueurs tentant peut-être, paradoxalement de construire une réalité, de se sentir pleinement vivants et présents.”

Sylvie Craipeau “La société en jeu(x)”

“[...] la popularité des jeux en ligne tient à ce qu’ils répondent à certaines des tensions de notre société actuelle ; ils s’offrent comme une façon d’apaiser pour le sujet, les symptômes de notre postmodernité. Ils répondent à cette époque laissant le sujet esseulé quant au sens à donner à son existence, où l’estime de soi est fugace, à cette société angoissante en ce qu’elle vante la liberté de choix mais impose l’exigence de réussir, où la reconnaissance est rare, où la réussite sociale apparaît peu séduisante.”

Maxime Coulombe “Le secours de la fiction”

“Les mondes virtuels annoncent ainsi une modification possible de notre appréhension de la réalité, qui consiste à traiter le réel comme ayant aussi peu de consistance que les mondes virtuels. L’impact social et psychologique de ce mode d’approche de la réalité est sensible dans les relations sociales fortement médiatisées par l’outil de communication comme c’est le cas des communautés virtuelles sur Internet. Une interrogation existentielle traverse l’expérience de tout un chacun sur le Réseau, et des contacts sociaux que nous y nouons : si nous sommes reconnus par d’autres dans l’identité factice que nous leur proposons, s’ils nous acceptent, non tel que nous sommes dans la réalité, mais tel que nous prétendons être, en quoi notre identité habituelle, celle par laquelle nous sommes reconnus dans le monde physique, est-elle plus “réelle” que nos identités virtuelles ? Et dès lors, quelle est l’essence de collectifs, groupes sociaux, communautés, qui se forment sur la base d’une reconnaissance mutuelle d’identités en quelque sorte non certifiées de leurs participants ?”

Patrick Schmoll “La texture sociale du virtuel”



L'EQUIPE DE CREATION

Matthieu EPP : *auteur et interprète*

Marien TILLET : *regard extérieur*

Léo HENRY : *aide à la dramaturgie*

Philippe AUBRY : *oreille extérieure*

Kathleen FORTIN : *scénographie*

Régis REINHARDT : *scénographie et construction*

Catherine GUTHERTZ : *production et diffusion*

LE PROJET GLOBAL

Ce spectacle prend corps au sein du projet “Il y a des portes”, dans le cadre d’une résidence conventionnée par la Drac Alsace et soutenue par l’Espace Rohan - Relais Culturel de Saverne.

Ce projet transmédia collaboratif vise à questionner les notions de réel/virtuel et d’identités, par le biais des jeux vidéos en ligne. Il a été initié par le conteur Matthieu EPP et l’auteur Léo HENRY (La Volte, Gallimard, Dystopia...)

La conduite de projet s’appuie sur des actions de médiation pour imaginer et déployer des modes de rencontre avec les publics : ateliers d’écriture, spectacles, podcasts, entraînements publics, ateliers de pratique artistique...

Un jeu vidéo (“Au fil des portes”), réalisé en lien avec le studio Almédia à partir de l’univers fictionnel, sera disponible au printemps 2015.

Plus d’informations sur <http://ilyadesportes.fr>

LA COMPAGNIE REBONDS D'HISTOIRES

Créée en 2006, cette compagnie de théâtre explore les relations entre récit, musique et image. Elle développe des formes destinées aux plateaux de théâtres, ainsi que d’autres modes de relations aux publics (conférences contées, théâtre d’objet, podcasts...).

Pour en savoir plus : <http://www.rebonds-histoires.net>

FICHE TECHNIQUE

Version scolaire : à partir de 14 ans, une heure.

Version tout public : à partir de 12 ans, une heure vingt minutes.

Durée d’installation et d’échauffement : trois heures.

Installation hors les murs

- Taille de la scène : 4 x 4 minimum.
- Jauge : 70.
- Besoins techniques : deux arrivées de courant domestique.

Installation en théâtre

- Taille de la scène : 4 x 4 minimum.
- Jauge : 120 en gradinage (au plateau ou dans la salle).
- Besoin techniques : deux arrivées de courant domestique, un plein feu.



CONTACT

Joy **SERRADELL**
diffusion

06 48 08 14 65

spectacles@rebonds-histoires.net

ADRESSE

REBONDS D'HISTOIRES
Chez Nathalie Ehsan-Ziah
1, rue de Neuwiller
67000 Strasbourg

INFO

<http://www.rebonds-histoires.net>

LICENCES

2-1069463

3-1069464

COPRODUCTION

Rebonds d'histoires et l'Espace Rohan -
Relais culturel de Saverne

SUBVENTION

Compagnie subventionnée par le Ministère de la
Culture et de la Communication - DRAC Alsace



**ESPACE
ROHAN**



PRÉFET
DE LA RÉGION
ALSACE