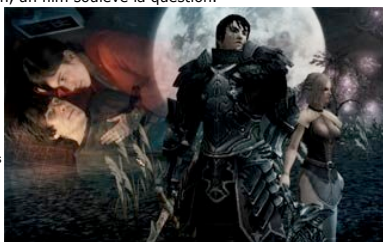


«Ben X»: un jeu vidéo peut-il sauver une vie?

PSYCHOLOGIE00:00

Sur nos écrans dès demain, un film soulève la question.



© Crédit photo | «Ben X». Héros victorieux dans le jeu en ligne Archlord, le protagoniste du film est harcelé à mort dans sa vie de lycéen. | DR

NIC ULMI | 25 MARS 2008 | 00H00

Le Web et la réalité virtuelle peuvent-ils sauver la vie d'un adolescent autiste? Hypothèse audacieuse que le film *Ben X* (sur nos écrans dès demain) explore par la fiction, mais qui se trouve également au coeur de recherches récentes. Voyons un peu.

Le film

Dans l'univers chevaleresque d'*Archlord* (un jeu vidéo «massivement multijoueur» sur Internet), Ben X est un héros. Il guerroie au niveau 80 dans l'échelle du jeu (apparemment, c'est très élevé), en compagnie d'une belle coéquipière appelée Scarlite. Laquelle paraît passablement attirée par l'idée de rencontrer Ben X dans la vraie vie...

Seulement voilà. Dans sa réalité quotidienne, Ben est un lycéen intellectuellement brillant mais atteint d'autisme, harcelé avec une mesquinerie acharnée par ses camarades. Après une humiliation particulièrement dévastatrice, filmée au téléphone portable et mise en ligne sur le Web, Ben décide de se suicider. C'est finalement de la réalité virtuelle d'*Archlord* et de la figure de Scarlite, investie du rôle de «soigneuse» *healer*, une classe de personnages récurrente dans ce genre de jeux qu'il tirera des ressources pour un rebondissement spectaculaire.

Primé au Festival des Films du Monde de Montréal, *Ben X* est sans doute le premier long-métrage à intégrer dans son intrigue de vraies séquences de jeu issues du Web. Son réalisateur, le Belge Nic Balthazar, a dirigé des *gamers* adeptes du jeu *Archlord* (qui existe réellement), faisant évoluer leurs personnages virtuels en suivant les indications du scénario. Les basculements dans l'univers *heroic fantasy* du jeu, qui se mêle au monde physique dans les perceptions de Ben, sont très réussis.

La réalité

Le film de Nic Balthazar est inspiré d'un fait divers à l'issue tragique. Le rôle salvateur joué par le jeu en ligne dans la fiction est une pure invention scénaristique. Mais dans la vie réelle, les initiatives visant à utiliser la réalité virtuelle de manière thérapeutique se multiplient. Au Massachusetts Institute of Technology, on appelle ça *affective computing*, ou «informatique émotionnelle». Des laboratoires semblables sont ouverts à l'Institut de robotique de l'Université de Valence (Espagne) ou au Centre de recherche sur l'autisme de l'Université de Cambridge.

Parmi les recherches les plus récentes dans ce domaine, le Laboratoire d'innovation dans les technologies de réhabilitation de l'Université d'Haifa (Israël) vient de mettre au point une panoplie de jeux vidéo pour apprendre aux petits patients autistes à traverser la rue. Résultat? Après avoir atteint le niveau de jeu le plus élevé, les enfants au coeur de cette expérience se sont révélés capables de transposer dans le monde physique les compétences acquises dans l'univers virtuel. Ce qui ouvre de nouvelles perspectives d'apprentissage pour ces enfants, souvent imperméables aux techniques d'enseignement conventionnelles qui se basent sur la parole et sur la relation.

Le fait que les compétences acquises dans le virtuel puissent se greffer sur le réel représente une découverte réjouissante au moment où les mondes parallèles numériques deviennent une annexe ordinaire de nos vies. Lors de la dernière Lift Conference, rassemblement international consacré aux technologies en société, tenu à Genève en février dernier, Jonathan Cabiria, de l'université californienne de Fielding, l'avait annoncé en une équation prometteuse: la vie réelle + la vie virtuelle = *one life*. Une vie unifiée.

«Ben X», en salle dès demain, Les Scala, Pathé Balxert.

24 Heures © Edipresse Publications SA