

METZ Société

Un jeu vidéo interactif sur le suicide et ses questions

Un jeu vidéo ? Plutôt une création unique, une autofiction interactive qui aborde le thème du suicide et de la maladie psychique. Pour jouer mais surtout s'interroger, faire ses choix et en assumer les conséquences. *Lie in my heart*, créé par le Messin Sébastien Genvo, sort ce vendredi sur Steam.

« **O**uah. » La jeune testeuse se détourne de l'écran et a du mal à trouver ses mots. « On est bien d'accord que c'est une histoire vraie ? » L'émotion à fleur de peau et l'admiration se mélangent. « Poignant. » Sébastien Genvo, professeur des universités, chercheur qui a présenté la première thèse de France sur le jeu vidéo à Metz, a toujours été convaincu que le jeu vidéo peut servir la réalité, la décrire, nous amener à réfléchir comme le ferait un roman ou le cinéma social.

Le voilà auteur d'un véritable ovni : *Lie in my heart*, mis en ligne précisément ce vendredi sur la plateforme Steam.

Autobiographique et interactif

« Le jeu vidéo autobiographique n'existe pas », commente le précurseur Sébastien Genvo. « Mon idée : mettre le joueur à ma place en le confrontant à des choix qu'il peut



Sébastien Genvo a créé *Lie in my heart*, un jeu vidéo interactif et expressif qui mêle émotion et réalisme.

Photo RL/Laurence SCHMITT

s'appropriier. Ce qui lui permet de visiter sa propre histoire. »

« Ça peut choquer » dans ce monde de divertissement

Un travail d'équilibriste où Sébastien Genvo a presque tout fait tout seul : « Mon ami David Dupuis m'a aidé pour la musique. » Il faut dire que le scénario, il l'a vécu. « Comment parler de l'intime dans le jeu vidéo, du suicide de sa compagne, de sa maladie psy-

chique, de la question de son non-accompagnement, comment parler de la mort à son fils ? »

Tout est fait pour interroger, pour analyser les conséquences de ses actions ou prendre du recul pour aller de l'avant. Se mêlent avec délicatesse, mais sans filtre, expérience de vie et émotions. Où chacun peut faire ses choix, comme dans la vraie vie.

De façon presque hypnoti-

que, le joueur évolue dans cette histoire au graphisme épuré qui va jusqu'à laisser apparaître le village de la campagne messine où s'est déroulé le drame. Pour autant, Sébastien Genvo affirme n'avoir pas travaillé pendant un an par catharsis. « Je ne l'ai pas fait pour parler de ma vie. J'ai utilisé une expérience de vie pour créer un jeu expressif. Pour moi, la vocation de l'art, c'est nous faire réfléchir sur nous-mêmes, sur autrui ou le monde. J'ai voulu toucher les gens. »

Pas simple de travailler sur ces thématiques taboues. Sébastien Genvo ne sait pas comment le public va réagir. « Y a-t-il seulement un public pour ça sur une plateforme qui publie 10 000 produits chaque année ? Ça peut choquer. Le jeu vidéo est encore synonyme de divertissement. »

Pourtant, l'émotion, le réalisme d'une histoire dans le jeu vidéo, l'universitaire y travaille depuis fin 2000. En 2011, il avait sorti *Keys of a gamespace*, un jeu sur le thème de l'atteinte à l'enfance primé par le *Daily Telegraph* en Angleterre. « Le jeu vidéo indépendant commence tout juste à émerger. Mais, même dans les jeux indépendants, il existe peu de propositions de ce type. »

Laurence SCHMITT