

## Littérature vs jeux vidéo : **BATTLE ROYALE**

« Madame, *Le Malade imaginaire*, c'est du passé ! » lance fier comme Artaban, Edouard, le Boss<sup>1</sup> de la 1STHR. « On est au XXI<sup>e</sup> siècle ! » réplique à sa suite un autre élève, fervent admirateur du Boss, sous le regard amusé de sa Team<sup>2</sup>, tous bien décidés à en découdre avec leur professeur de Lettres, cet adversaire Freekill<sup>3</sup> non initié aux pratiques modernes des gamers<sup>4</sup> !

Cette situation de classe broyée sur un mode léger n'en cache pas moins une réalité sérieuse voire une prise de conscience pour l'enseignant qui se demande s'il n'assiste pas à une nouvelle Querelle entre les Anciens et les Modernes. Les élèves lui signifieraient-ils à travers ces deux répliques qui avaient fait mouche dans son esprit que Molière était trop ancien, « bon à mettre au cabinet », car trop éloigné de leur quotidien si bien qu'il ne méritait pas que l'on étudie sa pièce ? Rejetteraient-ils par la même occasion la littérature sans autre forme de procès ?

Au moment où je formais ces réflexions, je compris que j'avais là des défis passionnants, exaltants, enthousiasmants à relever : défendre non seulement Molière et à travers lui la littérature - cet art du pas de côté, à une époque où l'on avance tête baissée, les uns derrière les autres, les yeux rivés sur notre petite lucarne – mais aussi et surtout défendre une manière d'être au monde, capable de nous rendre plus humains. La game<sup>5</sup> était lancée !

En habile technicien expérimenté, j'entraînais donc mes coéquipiers sur mon terrain de jeu favori : la littérature ancienne, « comme ils disent ». Dialoguer avec les extraits du *Malade imaginaire* et avec les élèves, pour que les explications de textes interrogent aussi notre époque, voilà ce que je proposais tout d'abord à la classe.

« Le portrait d'Argan en avare hypocondriaque, enfermé dans ses comptes d'apothicaire dès l'ouverture de la pièce, c'est le portrait d'un homme du XVII<sup>e</sup> siècle ou rentre-t-il en résonance avec l'homme de notre époque ?

- Il peut faire penser à l'homme du XXI<sup>e</sup> siècle qui a peur comme Argan d'attraper le COVID, surtout après la pandémie de 2020. »

« Que penser de la représentation de l'amour dans l'acte II, scène 5 ? Quelle représentation privilégie Molière, d'après vous ?

- Entre Angélique et Cléante, c'est un amour vrai, partagé alors qu'entre Angélique et Thomas Diafoirus, c'est un amour arrangé par les pères. Molière préfère que la jeune fille choisisse l'homme qu'elle aime.

- La société change. »

« Dans l'acte III, scène 14, pourquoi Béralde propose-t-il de « se donner la comédie les uns aux autres » ? Quel est l'enseignement donné ?

- Béralde choisit de proposer un divertissement qu'il veut partager avec les autres. Pas question pour lui d'imposer une vérité.

- Béralde, Madame, c'est le sage !

- En effet, c'est celui qui fait de la comédie le remède à tous les maux et qui guide les autres. »

J'orientais ensuite l'étude sur la question du « jeu » afin de mener une réflexion sur ce qui amuse, à cette époque.

« Non seulement, les personnages font les comédiens, mais ils sont aussi spectateurs. Le spectacle s'inscrit dans une pratique sociale aux allures de fête, proche du carnaval qui donne à la comédie une vertu cathartique permettant aux comédiens de se libérer de toutes les tensions accumulées dans la pièce. »

C'est alors qu'un élève me lança ex abrupto : « C'est comme le jeu vidéo alors ! »

« Tu as raison, le jeu vidéo permet de faire sortir de soi des tensions et présente par certains côtés une vertu thérapeutique, semblable au théâtre. L'une des grandes différences est que la représentation théâtrale est capable de réunifier les hommes dans un même rire. »

Je sentais dès lors les élèves suffisamment pris au jeu pour leur lancer à mon tour un défi : « Et si on rendait hommage à Molière en s'inspirant de ses thèmes préférés pour écrire une scène de théâtre actualisée que l'on jouerait ensemble ? »

« Tel est pris qui croyait prendre »...

Termes empruntés au vocabulaire des jeux vidéo :

<sup>1</sup> : Boss : le chef, le maître de jeu (l'élève)

<sup>2</sup> : Team : l'équipe du joueur (la classe)

<sup>3</sup> : Freekill : cible facile à éliminer (le professeur)

<sup>4</sup> : Gamer : le joueur

<sup>5</sup> : Game : le jeu