



POURQUOI LES SIMS NOUS PLAISENT-ILS TANT ?

Pourquoi un tel succès ? Peut-être parce qu'ils répondent à un besoin, une aspiration profonde, les Sims nous fascinent. Vanessa Lalo, psychologue et spécialiste du jeu vidéo décrypte le phénomène *Sims*.

À l'origine, simple maison de poupée virtuelle, *Les Sims* suscitait surtout l'engouement des jeunes filles, trouvant ainsi un espace intermédiaire entre le jouet d'enfant et la vie d'adulte. Le jeu vidéo permet une interaction immédiate ne proposant plus simplement une série d'éléments figés auxquels l'on donne vie par l'imaginaire, mais des représentants numériques complexes, modifiables à souhait. Offrant un terrain d'expériences infinies, il faudra pourtant plusieurs opus à la franchise pour faire l'unanimité auprès d'un large public. C'est surtout avec l'apparition des *Sims 2* (2003) et l'émergence d'un tout nouveau type de jeu, *Second Life* (2003), que tout un chacun souhaitera tester les environnements virtuels. Véritable mode, les univers simulés se sont laissé investir de mille et une manières, touchant un public de plus en plus large, au point d'en devenir incontournables. Pourquoi donc une planète virtuelle comme *Les Sims* nous fascine-t-elle autant ? Quelles spécificités nous poussent à reproduire notre réalité dans ce jeu ?

UN JEU PAS COMME LES AUTRES

Un jeu où l'on ne peut pas perdre, et dont les objectifs sont innombrables ? Certains objecteront que *Les Sims* n'est pas un « jeu vidéo », mais un « jouet vidéo » car les règles du jeu s'inventent au fil des parties. Quelle que soit la définition que l'on admette, les Sims promettent une grande pluralité d'usages grâce à leurs environnements « bacs à sable ». Cette mécanique de jeu essentielle propose autant d'occasions de s'inventer des histoires, des plus proches de soi aux plus farfelues. Pour bien saisir la dynamique, remontons à notre enfance : « On dirait qu'ils étaient... » Ces simples mots plongent dans l'imaginaire pour laisser place à la rêverie, « comme si » c'était vrai.



« Nous concevons nos Sims à l'image de ce que nous sommes, ne sommes pas ou aimerions être. »

Continuité de nos histoires d'antan, *Les Sims* propose de s'immerger dans un environnement libre, simulant notre réalité avec précision, laissant la part belle à la créativité tout en donnant un cadre dans lequel évoluer. Certains chercheront à recréer leur maison avec finesse, d'autres profiteront de cet espace de liberté pour matérialiser leurs rêves ou encore leurs conflits.

MON AVATAR, Ô MON MIROIR !

Qu'il s'agisse de se laisser porter par le jeu en accomplissant les quêtes, de nouer des relations à travers les versions sociales, ou encore d'explorer les limites et possibilités du jeu, jusqu'à laisser mourir son personnage et regarder son fantôme hanter sa tombe toutes les nuits, *Les Sims* est un excellent moyen de s'évader tout en permettant d'expérimenter des situations de vie, de maîtriser des angoisses, de jouer avec ses fantasmes et idéaux...

Les avatars customisables à l'infini et les personnalités uniques sont les ingrédients qui rendent *Les Sims* si exceptionnel, particulièrement depuis *Les Sims 3* (2009), où l'accent a été mis sur les tempéraments, destins et interactions des avatars. D'une grande richesse, l'éditeur de Sims propose une interface où modéliser ses personnages avec une multitude de détails réalistes. Relais de l'imaginaire et surfaces de projection des propres représentations de soi, les Sims permettent de s'extérioriser. En effet, lorsque l'on crée un avatar, on part toujours de ce que l'on connaît : notre entourage, nos héros, soi-même... Nous concevons nos Sims à l'image ce que nous sommes, ne sommes pas ou aimerions être.

DES UTILISATIONS SÉRIEUSES

Manipuler un avatar nous incarnant permet de jouer avec soi-même et ses limites. Acteur et spectateur des scènes de vie des Sims, le joueur se reflète dans son univers dématérialisé. Cherchera-t-il à créer le plus

beau personnage ou l'espace le plus convivial ? Sera-t-il attiré par une vie similaire à la sienne ou se permettra-t-il tous ses rêves secrets ?

Les Sims comporte de multiples facettes pouvant être exploitées pour des utilisations thérapeutiques ou pédagogiques infinies. Qu'il s'agisse d'ateliers de création d'avatars pour travailler l'image de soi, de la possibilité d'utiliser le jeu comme un outil, un espace de dialogue face à des tiers ou évitant une relation duelle, ou encore de créer des courts-métrages préventifs en exploitant des scènes de vie quotidienne, *Les Sims* est un formidable support de médiation, d'échanges, d'expressivité et de compréhension de ses propres mécanismes.

Somme toute, les Sims nous ressemblent et nous rassurent. Chacun peut trouver une manière de s'approprier le jeu à sa guise. « Jouer avec la vie », telle est la devise des *Sims 3*. Et vous, laquelle choisissez-vous ?



VANESSA LALO

Psychologue clinicienne, Vanessa Lalo est spécialisée dans les jeux vidéo, les usages numériques et leurs impacts (thérapeutiques, cognitifs et pédagogiques).

Elle exerce en libéral et propose des consultations novatrices.

Elle sensibilise également aux nouvelles pratiques, élabore et anime des conférences et formations autour des pédagogies innovantes, serious games, gamification, transmedia, e-sport...

Elle organise, par ailleurs, des événements, ateliers et rencontres « grand public » autour des enjeux sérieux du numérique.

Enfin, elle apporte son expertise sur des projets aux pédagogies ou thérapeutiques innovantes, principalement dans le champ de la santé et de l'éducation.

<http://vanessalalo.com>