

## FENÊTRE SUR CHAMBRE UN JEU QUI CHANGE L'HÔPITAL

Dans ce monde attrape-rêves à la Marcel Aymé, une grappe de raisins peut converser avec un frigo à moustache, tutoyer un dauphin ou un clown invisible. Des fleurs géantes tournoient dans les nuages, entre des montgolfières et des Pégase aux sabots d'or. Cet univers de jeu vidéo bariolé, presque psychédélique, devient un songe à portée de main. Une fenêtre de lumière que l'on ouvre d'un clic.

Les yeux rivés sur l'écran de son ordinateur, Angèle, 10 ans, contemple le personnage qu'elle s'est créé : une fillette volante, qui flotte au-dessus des immeubles bleutés d'une ville imaginaire. Angèle dirige dans les airs son *alter ego*, son avatar, en pressant adroitement les touches du clavier. « *Jemedébrouille bien, punaise!* », s'enflamme-t-elle, épanouie. Évadée sur une île en 3D, à des lieues de sa chambre du service d'onco-hématologie pédiatrique de l'hôpital Armand-Trousseau, à Paris, où elle séjourne depuis huit mois. « *C'est génial, ça lui change les idées* », dit Catherine, sa maman, restée à ses côtés, rapidement conquise par ce projet artistique : *Fenêtre sur chambre*. Imperturbable, entêtée, la petite Angèle poursuit son exploration, tente de



Art dans la cité a conçu ce projet pour soulager le stress des enfants hospitalisés.

rebondir sur des passerelles. « *D'habitude, je joue à des jeux comme Super Mario!* », lâche-t-elle, captivée.

Impulsée par l'association Art dans la cité, cette plate-forme interactive, à la fois œuvre numérique et atelier de création, a été échafaudée par des artistes : Nicolas Sordello et Raphaël Isdant. Issus de l'École des arts déco,

ils ont élaboré cet univers virtuel pour les enfants atteints de lourdes maladies du sang, hospitalisés en chambres stériles et d'isolement. « *Avec ce jeu en réseau, on avait envie de briser les murs de la chambre* », explique Nicolas, 29 ans, architecte de cette cité inattendue, inspirée de Tokyo, où il a vécu. Chaque mercredi, les deux créateurs animent des ateliers communs dans le « salon des adolescents » de l'hôpital, et des séances individuelles dans les chambres. « *Pour les jeunes patients, l'avatar est le double idéal, comme un deuxième corps. Ils peuvent musarder dans la ville entourée d'océan, se rencontrer et discuter, emménager dans des appartements, peupler l'univers avec leurs propres créations, comme ils le feraient avec de la pâte à modeler. Chacun peut mettre un peu de lui-même dans ce monde, où tout est à bâtir.* » Depuis l'automne dernier, cette cour de récréation irréelle, terrain de jeu et lieu de partage, a été arpentée

### DES DIVERTISSEMENTS SÉRIEUX

■ *Fenêtre sur chambre* est un *serious game* (« jeu sérieux »). Ces divertissements sont en plein essor. « *Depuis 2001, 568 titres sont parus aux États-Unis et 459, en Europe* », explique Sandra Faggioni, organisatrice

des « e-virtuoses » de Valenciennes, une conférence européenne sur les jeux « à impacts sociaux ».

■ Parmi ces titres, *Premiers Combats* a été développé par le studio

lyonnais Tanukis. Réalisé comme une série télé, il invite le joueur à incarner un apprenti en menuiserie boxeur. Il a pour but de favoriser l'apprentissage et sensibiliser à la prise de drogue et d'alcool ([www.premierscombats.com](http://www.premierscombats.com)). ●

par une quarantaine d'enfants de l'hôpital, âgés de 4 à 16 ans. Parmi eux, une fillette de 4 ans se réjouit de ces échappées : « *De voir la mer avec des baleines, ça nous évade !* »

**Grâce à un vidéoprojecteur, des images du jeu** sont projetées dans le « salon des parents ». Le mur s'anime, s'ouvre comme une vaste baie sur l'esplanade où déambulent les personnages. Les parents et amis, mais aussi les membres du personnel, dialoguent avec les enfants restés dans leurs chambres, en utilisant un clavier sans fil. « *On désirait que ce jeu, élaboré en concertation avec les équipes soignantes, permette aux gamins de s'échapper du quotidien. Mais il devait surtout les encourager à créer une communauté. Il ne doit pas les inciter à se replier sur eux-mêmes, mais à se rapprocher de la réalité. Les enfants souffrants doivent pouvoir rester en relation avec leurs amis* », insiste Olivier Galaverna, docteur en neurosciences et membre de l'équipe pluridisciplinaire de l'association Art dans la cité.

**Fondée en 1999, cette association œuvre en Europe** pour introduire les arts visuels contemporains à l'hôpital. « *Notre dessein n'est pas thérapeutique, nous nous efforçons d'accompagner les soins, de soulager le patient du stress de la maladie et de l'hospitalisation* », précise Rachel Even, directrice artistique de l'association. En décembre, le CHU de Nice ouvrira à son tour une *Fenêtre sur chambre*. Les jeunes Niçois pourront échanger et s'amuser avec les petits Parisiens, dans les rues de leur pays chimérique, qui illumine la lucarne de l'ordinateur. « *Notre ambition est d'élargir la communauté, de l'ouvrir encore plus sur le monde extérieur* », annonce Rachel, fière d'avoir contribué à bâtir cette agora enfantine. *Fenêtre sur chambre* est un jeu vidéo. C'est surtout une égide utopique et précieuse. Un pont de lumière. ●

PASCAL PAILLARDET

EN SAVOIR PLUS : [WWW.ARTDANSLACITE.EU](http://WWW.ARTDANSLACITE.EU)