



Illustration : Clément Scarpi

DÉVASTÉ, MAIS PAS TROP

Boris Krywicki

Le post-apo' affiche souvent la même recette initiale : un dérapage qui provoque la fin du monde, des ressources qui manquent et des rivalités qui naissent. Un terreau aride dans la fiction, mais fertile pour les auteurs désireux d'explorer comment la survie crée des tensions. Pour que l'alchimie fonctionne, il s'agit de faire ressentir au public la détresse des personnages et la dévastation du monde. Facile à dire, difficile à transcrire, surtout quand on cherche à appliquer ce cadre morose aux jeux vidéo, qui doivent tenir en haleine leur public. Comment l'apocalypse se cristallise-t-elle dans les œuvres vidéoludiques ? Quels impacts provoque-t-elle sur la jouabilité ? On pourrait passer à côté du caractère éminemment politique de ces questions – et c'est pour ça que nous les abordons.

Avant de rentrer dans l'analyse, précisons aux lecteurs peu familiers du jeu vidéo que cet art, à la fois incontournable économiquement et adoué culturellement (il est présent dans des expositions du MOMA de New York, par exemple), exerce désormais une influence capitale sur la conception que nous avons des mondes fictionnels. À l'instar des films, tout jeu vidéo renferme un message philosophique et politique qui imprègne, consciemment ou non, ceux qui s'y adonnent pendant plusieurs heures,

en solitaire ou en multijoueurs. La différence majeure entre le septième art et celui qui nous occupe, vous l'imaginez bien, vient de l'interactivité et de la jouabilité des objets : l'idéologie d'un jeu vidéo peut provenir, bien sûr, de son scénario mais aussi de son *gameplay* (sa « jouabilité »). Par exemple, dans *Big Pharma* (PC, 2015), le joueur, à la tête d'une entreprise pharmaceutique, se rend compte au fil de la partie qu'il s'enrichira davantage en produisant des placebos qu'en investissant dans la recherche de médicaments efficaces. *Big*

Pharma n'explicite jamais son propos acerbe à l'égard des multinationales pondueuses d'antibiotiques par sa narration : il est véhiculé par son *gameplay*. Ceci posé, on comprend bien que le cadre post-apocalyptique posé sur un jeu vidéo va impacter ses mécaniques qui, dans le meilleur des cas, doivent s'imbriquer de façon cohérente avec l'univers qu'il déploie. Le pont de genre s'appelle *Fallout* (PC, 1997). Si les récents épisodes lui confèrent une orientation davantage « action », les origines de la série se fondent dans le jeu de rôle : le joueur incarne un personnage qu'il peut faire évoluer au fil de l'aventure, grâce à de l'équipement et des points d'expérience. *Fallout* commence toujours dans un abri antiatomique, où le héros est réfugié aux côtés d'autres survivants, jusqu'à ce qu'un élément perturbateur (par exemple, dans le premier, la puce qui purifie l'eau radioactive tombe en panne) le force à affronter le monde extérieur. *Fallout* rassemble tous les préceptes du post-apocalyptique : monde extérieur hostile, nouvelles idéologies naissantes, peur et méfiance vis-à-vis des radiations... La sortie du troisième épisode, dix ans après le précédent, a remis ce type d'univers sur le devant de la scène et a incité de nombreux jeux à s'approprier ce cadre, de manière plus ou moins heureuse. Nous allons passer en revue quelques-uns de ces cas, analyser leur représentation narrativo-ludique de l'après-catastrophe et brosser les effets qui en découlent.

À tout « saigneur » tout honneur : on ne vous fera pas l'affront de vous proposer une énième relecture de *Mad Max*... Mais un peu quand même, sur un terrain où vous ne l'attendiez pas. La déclinaison en jeu vidéo de l'œuvre iconique de George Miller paraît taraudée par un dilemme insoluble. Pour s'inscrire dans l'ère du temps, pas le choix : ce titre des développeurs d'Avalanche Studios débarque dans une industrie culturelle où le « monde ouvert » (ou, en anglais, l'« open world », qui propose un vaste environnement où évoluer librement à son propre rythme) règne. Les jeux vidéo à gros budget et leurs surenchères d'hectares virtuels à explorer ringardisent les niveaux linéaires ancestraux à la *Super Mario*, qui se contentait d'aller d'un point A à une princesse B. L'immense succès de mastodontes comme *Gran Theft Auto*, par exemple (une simulation de gangsters où l'on parcourt une réplique numérique de mégalopole à bord de voitures volées), a transformé le marché pour de bon. Désormais, la plupart des licences populaires vendent aux joueurs des étendues de pixels à explorer de long en large : l'Égypte antique d'*Assassin's Creed Origins*, les contrées médiévales de *The Witcher 3* ou la Gotham City de *Batman Arkham City*...

Édité par Warner Bros., qui chapeaute également ce *Mad Max* vidéoludique. *L'open world* (monde ouvert) devient pour de tels pontes de l'industrie un ingrédient incontournable, quitte à être intégré au forceps dans des univers qui le supportent mal... comme le post-apocalyptique.

L'inconnu balisé

Les jeux vidéo en monde ouvert fourmillent d'événements, de micro-défis, de personnages à qui fournir un coup de main en échange d'une récompense... pour ne pas que le joueur s'ennuie. Des analyses ont démontré¹ que les développeurs essaient au sein de leur territoire virtuel des points d'intérêt rapprochés, de sorte qu'on ne puisse pas se perdre plus d'une minute sans tomber sur l'un d'entre eux. Comment appliquer ce principe *marketing* qui maintient l'audience en éveil tout en conservant un univers qui semble dévasté et dépeuplé ? Comment lui donner un sentiment de vide sans qu'elle s'emmerde ?

Les développeurs d'Avalanche Studios bottent en touche : *Mad Max* (PC et consoles, 2015) reproduit l'archétype du jeu à monde ouvert qu'il farde de déserts et de montagnes. Quand je traverse les Terres Désolées à tombeau ouvert au volant de mon indispensable bolide – c'est *Mad Max*, faut pas déconner –, il ne se passe pas 10 mètres de soi-disant vide sans que je croise un convoi à intercepter, une « relique historique » à ramasser (parmi 103!), un hurluberlu à défier. L'Opus Magnum, la voiture du héros, propose elle-même une kyrielle de bricoles à collecter pour être customisées, façon K2000. Chacune de ses caractéristiques (blindage, moteur, échappement, pneus...) compte cinq niveaux d'amélioration, et il est même possible aux plus coquets (dont je ne fais pas partie) de glaner des ornements pour leur pare-brise : vous m'aviez vendu du post-apocalyptique, arrêtez un peu de vous payer ma tronche.

En suivant les injonctions de Warner Bros., les développeurs de *Mad Max* ont sacrifié l'ambiance de leur univers sur l'autel du *gameplay*, de l'expérience de jeu. Un peu comme quand Resident Evil, la saga horrifique de Capcom qui se construisait sur le stress, la tension et la lutte pour la survie, s'est transformé en jeu d'action survitaminé à l'occasion de son quatrième épisode. Il faudra m'expliquer comment je suis censé ressentir un monde dévasté quand les avant-postes d'assaillants à dézinguer pullulent parmi les dunes. Ces forteresses sont toutes calquées sur le même

1. Par exemple, dans le jeu vidéo en monde ouvert « western » *Red Dead Redemption*, la plupart des villes ne sont séparées que par un trajet de 45 secondes. Source : HEBERT Baptiste, « I see what you did there 8 : Red Dead Redemption », *Gamekult.com*

modèle : des sbires interchangeable à castagner, un opposant plus costaud que j'occis à petit feu en vidant mes chargeurs, puis un drapeau à hisser pour marquer mon territoire. La ferveur coloniale à laquelle je suis invité peine à me dépeindre la dépopulation, l'entraide entre survivants et la reconstruction, pourtant chères au post-apocalyptique. Bref, pour une adaptation fidèle à l'œuvre originale, on repassera. Le problème semble évident : dans le *Mad Max* vidéoludique, deux cadres (le post-apocalyptique, inhérent à l'univers, et l'*open world*, imposé par les normes de l'industrie) se télescopent et s'entrechoquent. Impossible que l'un se développe correctement sans entraîner l'autre. Résultat : le titre offre une vision *self-made-man* du survivant à l'apocalypse, un baroudeur autour duquel tout gravite – des points d'intérêt, des améliorations pour sa bagnole, des points d'expérience à collecter pour parfaire sa panoplie de coups spéciaux... Plutôt que de faire ressentir à son joueur les affres de la catastrophe, *Mad Max* s'affaire à l'ériger en agrégateur d'un bordel certes défraîchi, mais prémâché. Il met le joueur au centre pour lui conférer un sentiment de puissance, là où il semblerait plus pertinent de lui montrer que les éléments naturels ont repris le dessus.

Un écueil qu'évite totalement le dernier-né de la saga *The Legend of Zelda* (Nintendo Switch et Wii U, 2017), malicieusement nommé *Breath of the Wild* (on ose une traduction : « le souffle de la nature »). On y incarne un héros ancestral et amnésique réveillé par une prophétie. Il lui incombe d'explorer les ruines et de retrouver la trace d'anciens bienfaiteurs d'un univers menacé, Hyrule, pour comprendre comment empêcher une nouvelle fois le mal de triompher. Ce n'est évidemment pas cette trame surannée qui rend l'épisode révolutionnaire mais bien sa mise en exergue de l'environnement qui entoure le joueur. Un monde gigantesque, majoritairement dévasté (bien que quelques villages subsistent), sous le joug d'une nature luxuriante. Le héros va devoir, au long de sa quête, la baliser par lui-même : là où la carte de *Mad Max* s'avère pré-remplie et pleine à craquer, celle de *Breath of the Wild* doit être annotée manuellement ou grâce au ralliement de points d'observations en hauteur. Cartographier l'univers constitue un objectif en soi et demande régulièrement de s'y perdre pour mieux y trouver ses marques. Ce n'est pas tout : si le joueur est capable *in fine* de surmonter partiellement les obstacles (montagnes, lacs de lave...) que lui impose la nature, le processus lui demande un long apprentissage par l'échec pour intégrer les règles physiques du monde à explorer. Combien de fois ne suis-je pas mort, transi de froid, en essayant de traverser au *forcing* une tempête de neige à coups de

potions revigorantes cuisinées dans le chaudron de l'auberge voisine ? Sans parler des parois rocheuses immenses à escalader, jusqu'à ce que ma jauge d'endurance se vide – oui, j'avais surestimé la ténacité de mon avatar – et que je dégringole comme un naze, de retour à mon point de départ. Imaginez ma tête quand j'ai compris que, pour traverser une rivière, il me suffisait de couper le tronc d'un arbre en amont pour l'utiliser comme embarcation de fortune ? L'*open world* de *Breath of the Wild* n'a rien d'artificiel : il constitue un terrain de jeu organique que je dois apprivoiser petit à petit, là où rien n'est à inventer dans la majorité des autres jeux du genre. La résurrection du mal qui menace son univers fictionnel n'y fait pas l'objet d'une longue introduction mais est distillée dans les discours des protagonistes rencontrés, dans des indices semés ça et là qui ont laissé leur marque dans les vallons. Cette mise en place progressive fait ressentir un long sentiment d'impuissance et de perte au joueur pendant les premières heures de jeu. *Breath of the Wild* incite à se montrer humble face à la nature et aux conséquences d'une apocalypse potentielle : oui, il serait possible, pour les rares élus survivants, de se dépêtrer de notre complexe environnement post-catastrophe, mais cela demanderait de la patience, de la douleur, de la persévérance.

Hor(ror)s-champ

L'espace dépeuplé n'incarne pas l'unique canal pour matérialiser le post-apocalyptique au sein de la jouabilité. Dans la famille des archétypes « fin du monde », je demande la horde de zombies. Quand la majorité des humains s'est transformée en morts-vivants ambulants, les tensions entre les compagnons de galère permettent de dessiner les limites de l'entraide en situation de crise. Les ressources manquent, et les survivants osent trahir pour assurer leur salut. Dans l'adaptation en jeu vidéo du comics et de la série éponyme *The Walking Dead* (PC et consoles, 2012), les personnages sont reclus dans des espaces confinés, à l'inverse des vastes étendues de *Mad Max*. Les mécaniques ludiques font dès lors ressentir la désolation du monde par... des lignes de dialogues. Dans cette œuvre des studios Telltale (récemment fermés dans des conditions déplorables, et c'est vraiment moche 2), diffusée en épisodes, l'action se résume à ce que l'on appelle dans le jargon des *quick time events*, des séquences scriptées que le joueur regarde se dérouler sous ses yeux en appuyant sur une touche de sa manette au bon moment – par exemple, si je pousse la touche « A » à l'instant opportun, je bouscule le zombie qui me toise et m'échappe.

Tout le reste de l'expérience de jeu gravite autour des échanges à couteaux tirés entre les survivants.

À chaque fois que je veux interagir avec un protagoniste, *The Walking Dead* me propose plusieurs options de dialogue à sélectionner. Vais-je accepter de partager mes vivres avec la progéniture de mon camarade ? Est-ce que je l'engueule pour son vacarme qui risque d'alerter une meute de zombies pas beaux ? Je joue les hypocrites, ou j'envoie plutôt balader le benêt du village ? Quels que soient mes choix, le jeu m'informe des conséquences qu'ils engendrent : les autres s'en souviendront. J'observerai cela dans la suite de mon parcours : si je rabroue le mécano de la bande, il m'ignorera plus tard, quand je le solliciterai pour réparer un tracteur et m'enfuir – oui, on se carapate avec ce qu'on a sous la main, hein. Si je fais mon égoïste avec la gamine d'un compère, elle rechignera à me prêter son talkie-walkie quand j'aurai besoin d'avertir les autres d'une urgence. Vous voyez le tableau : l'histoire est construite comme une arborescence de décisions, dont le jeu m'informe avec insistance que chacune aura un impact sur les relations que j'entretiens avec mes collègues survivants. On ne ressent l'enjeu d'un tel réseau d'affinités que grâce à l'exil des personnages. Perclus en huis-clos, ils errent, à cran, gangrénés par la désolation extérieure.

Dans une perception de l'espace similaire, un jeu indépendant qui s'inspire du siège de Sarajevo (1992-1995) : *This War of Mine* (11 bit studios, PC et consoles, 2014). On y côtoie une poignée de civils recroquevillés dans un abri de fortune aux profils et compétences diverses, car générés aléatoirement par l'ordinateur. Construction, cuisine, confection de remèdes à l'aide de plantes... Si l'humanité dans sa globalité n'est pas éteinte, à l'échelle du groupuscule observé dans cette fiction empreinte d'histoire, la détresse est palpable. Il faut gérer le moral – dans les chaussettes – de son équipe, plombée par le conflit. La vue de coupe de la bâtisse où elle se barricade offre au joueur une vision d'ensemble du vivier de talents de sa micro-communauté. Lui saute ainsi aux yeux la nécessité d'affairer chaque membre à bon escient, sous peine que ses protagonistes se morfondent de concert, voire que des intrus leur volent des provisions. Par ces mécanismes ludiques au service d'une ambiance crépusculaire, on ressent toute la désolation, y compris démographique, qu'engendrent les catastrophes. Dans *This War of Mine*, le cadre post-apocalyptique est utilisé pour des vertus pédagogiques : il fait sur-

gir les impératifs d'une coordination et d'une gestion d'équipe en temps de crise. *Frostpunk* (PC, 2018), réalisé par les mêmes développeurs, inculque une leçon identique. La population survivante y est accablée par le froid insoutenable d'un univers post-apo en pleine ère glaciaire. En tant que joueur, j'incarne le *leader* de ce qui reste de la civilisation. Je dois bâtir ma nouvelle cité en gérant ses ressources mais, surtout, en veillant à alimenter constamment le générateur de chaleur qui empêche mes camarades de se transformer en sculpture givrée. Cependant, mes choix de développement sont constamment mis en tension avec le moral de mes troupes : si je les fais travailler trop intensément, les habitants mécontents se révoltent et me destituent, ce qui met fin à ma partie. Dans *This War of Mine* comme dans *Frostpunk*, 11 bit studios enseignent au joueur, malgré le sentiment d'un monde extérieur en décomposition constante, l'importance de l'empathie dans les périodes difficiles, l'écoute des potentialités et du ressenti de ses équipiers de fortune, fussent-ils virtuels.

Dans ces cas de figures, le crépusculaire hante depuis le hors-champ : les joueurs-spectateurs n'arpentent pas d'étendues dévastées, faute de moyens techniques (les kilomètres carrés de désert virtuels, ça coûte bonbon), mais savent qu'elles sont là, dehors ou aux alentours, car elles se ressentent au creux de la méfiance, de l'instinct de survie qu'elles suscitent, du sentiment d'urgence qu'elles impriment. On voit ainsi que le post-apocalyptique, qu'il soit matérialisé à l'échelle ou esquissé par la narration et son hors-champ, peut engendrer plusieurs formes d'influence sur les œuvres vidéoludiques et leur public. Ce dernier peut ressentir un sentiment de puissance (*Mad Max*) ou, à l'inverse, se retrouver submergé (*Breath of the Wild*). Tantôt, il sera habité par une méfiance constante envers les protagonistes qui incarnent ses semblables (*The Walking Dead*) ; ailleurs, il devra prendre en compte leurs spécificités et leurs états d'âmes pour mieux survivre (*This War of Mine* et *Frostpunk*). Ces exemples montrent bien que l'expérience d'un jeu vidéo ne s'avère jamais neutre : elle s'opère dans un cadre bien défini, impacté, bien sûr, par l'orfèvrerie de ses créateurs, et, surtout, par l'imaginaire collectif que charrie l'univers accueillant l'aventure. En fonction des balises, ce dernier a plus ou moins d'importance, mais au long de la progression de l'histoire, l'œuvre s'en tient toujours à une relation ferme avec son destinataire : le joueur et sa définition, en constante mutation, de ce que « fin du monde » signifie.