

Notes - Résumé sur la conférence intitulée "**Apocalypse et post-apocalypse dans le jeu vidéo**" organisé par la BnF (Bibliothèque nationale de France)

--

La conférence, intitulée "**Apocalypse et post-apocalypse dans le jeu vidéo**", a été organisée par la Bibliothèque nationale de France (BnF) dans le cadre des **Rendez-vous du jeu vidéo**. Elle était animée par **David Benoît**, chargé de collection jeux vidéo au département Son, Vidéo, Multimédia de la BnF, et réunissait quatre intervenants spécialisés dans les domaines du jeu vidéo, de la musique, de la philosophie des sciences et des imaginaires scientifiques. L'objectif était d'explorer les thèmes de l'apocalypse et du post-apocalypse dans le jeu vidéo, en lien avec l'exposition "**Apocalypse, hier et demain**" présentée à la BnF jusqu'au 8 juin.

Résumé détaillé de la conférence :

Introduction par David Benoît

David Benoît introduit la conférence en rappelant l'existence du fonds de jeux vidéo de la BnF, qui compte plus de 20 000 jeux, mis en place depuis 1992 avec l'extension du dépôt légal aux documents électroniques. Il présente ensuite l'exposition "**Apocalypse, hier et demain**", qui explore le concept de fin du monde et de post-apocalypse, des thèmes classiques de la science-fiction et du jeu vidéo. Il annonce les quatre intervenants :

1. **William Besserer**, musicien et chercheur associé au département SVM, spécialisé dans l'évolution de la musique dans le jeu vidéo.
2. **Benjamin Erati**, artiste et doctorant en philosophie des sciences, qui s'intéresse aux jeux vidéo en rapport avec la préhistoire et le post-apocalypse.
3. **Fleur Hopkins**, chercheuse indépendante spécialiste des imaginaires scientifiques, ancienne chercheuse associée au département Sciences et Techniques de la BnF.
4. **Adrian Gomard**, compositeur de la musique du jeu "**Mission Apocalypse**", réalisé par La Belle Games pour l'exposition de la BnF.

David Benoît remercie également les éditeurs de jeux vidéo pour les droits d'utilisation des visuels, ainsi que les équipes techniques et de communication de la BnF pour leur soutien.

Début de la table ronde : Qu'est-ce que l'apocalypse ?

La discussion s'ouvre sur la définition de l'apocalypse. **Fleur Hopkins** rappelle que l'apocalypse, dans son sens originel, signifie "**révélation**" et qu'elle ne représente pas nécessairement la fin du monde, mais plutôt la fin d'un monde, ouvrant la voie à un recommencement. Elle souligne que cette idée de rupture et de cyclicité est omniprésente dans les jeux vidéo.

Benjamin Erati ajoute que l'apocalypse est souvent réduite à une lecture chrétienne, alors qu'elle existe dans de nombreuses cultures. Il évoque notamment l'islam et l'Ancien Testament, où l'apocalypse est liée à des histoires civilisationnelles, comme la chute de Rome. Il critique la fossilisation des idéologies apocalyptiques, qui deviennent aujourd'hui très cultes et déconnectées de leur contexte originel.

Adrian Gomard aborde la dimension de renaissance dans l'apocalypse, soulignant que la fin d'un monde est souvent nécessaire pour permettre un renouveau. Il évoque la **Jérusalem céleste** comme symbole de cette renaissance dans le récit chrétien, mais note que cette dimension est souvent absente dans les jeux vidéo, où l'accent est plutôt mis sur la survie et la reconstruction.

William Besserer revient sur l'idée de révélation, en insistant sur le fait que l'apocalypse nous amène à réfléchir à la nature de notre existence. Il cite des jeux comme **Fallout**, où les joueurs doivent reconstruire une société à partir des ruines de l'ancien monde, en utilisant des technologies anciennes et en explorant des environnements dévastés.

Représentation visuelle de l'apocalypse dans les jeux vidéo

Les intervenants discutent ensuite de la représentation visuelle de l'apocalypse dans les jeux vidéo. **Fleur Hopkins** évoque l'esthétique de la ruine, omniprésente dans les jeux post-apocalyptiques, où les environnements sont souvent marqués par des carcasses de technologie et des vestiges de l'ancien monde. Elle compare cela à une forme de "**Robinsonade trash**", où les joueurs explorent un monde défigurés.

Benjamin Erati souligne l'importance du **storytelling environnemental** dans les jeux vidéo, où les joueurs doivent reconstituer l'histoire à partir d'indices dispersés dans l'environnement. Il cite **BioShock** comme un exemple de jeu où l'environnement raconte une histoire, avec des éléments comme des pages de livres ou des objets abandonnés.

Adrian Gomard ajoute que les jeux comme **Fallout** et **BioShock** jouent sur l'esthétique du **rétrofuturisme**, où les éléments temporels s'entrechoquent, créant une sensation de dérèglement temporel. Il note que cette esthétique renforce l'immersion dans un monde post-apocalyptique.

L'apocalypse à petite échelle : Resident Evil et autres exemples

La discussion se tourne ensuite vers les jeux où l'apocalypse est vécue à une échelle plus réduite, comme dans **Resident Evil**. **Fleur Hopkins** explique que dans ces jeux, l'apocalypse est souvent localisée, comme une infection dans une petite ville ou un manoir. Elle souligne l'angoisse de la contagion, où les joueurs ne savent jamais si un cadavre va se relever et les attaquer.

Benjamin Erati compare cela à l'effondrement en cours, où les joueurs assistent à la chute d'un monde sans pouvoir l'enrayer. Il note que dans ces jeux, la survie et l'instant présent prennent le pas sur la réflexion sur l'après-apocalypse.

La musique et le son dans les jeux apocalyptiques

La discussion se concentre ensuite sur le rôle de la musique et du son dans les jeux apocalyptiques. **William Besserer** présente **Doom (2016)** comme un exemple de jeu où la musique, inspirée du métal, renforce l'action et l'intensité du gameplay. Il explique que la musique de Doom est conçue pour être dynamique et immersive, avec des variations en fonction des actions du joueur.

Adrian Gomard explique que la musique dans les jeux vidéo doit souvent trouver un équilibre entre raconter une histoire et aider le joueur à comprendre ce qu'il doit faire. Il cite **BioShock** comme un exemple de jeu où la musique, souvent dissonante, entre en contrepoint avec l'image, créant une atmosphère unique.

Fleur Hopkins ajoute que la musique dans **BioShock** joue un rôle narratif, avec des chansons comme "**God Bless the Child**" de Billie Holiday qui renforcent les thèmes du jeu. Elle note que la musique est souvent utilisée pour créer une dissonance, comme dans **The Last of Us**, où la musique est rare et utilisée à des moments clés pour renforcer l'émotion.

Mission Apocalypse : Un jeu conçu pour la BnF

Adrian Gomard présente **Mission Apocalypse**, un jeu d'énigme conçu pour l'exposition de la BnF. Le jeu plonge les joueurs dans des enluminures médiévales représentant l'Apocalypse biblique. La musique, composée par Gomard, utilise des instruments médiévaux comme le **nyckelharpa** et le **luth**, et est conçue pour être méditative et immersive, tout en guidant le joueur dans la résolution des énigmes.

Questions du public

1. Question sur Death Stranding et son traitement de l'apocalypse

- **Question :** Un membre du public demande si Death Stranding peut nous donner des clés de compréhension sur la relation entre l'apocalypse et son caractère révélateur. Il souligne que le jeu aborde des thèmes comme la perméabilité entre les mondes des vivants et des morts, la reconstruction de la société, et la notion de pèlerinage.
- **Réponse :**
 - Fleur Hopkins répond que Death Stranding parle en réalité d'ubérisation et de la destruction du salariat dans le monde contemporain. Elle voit le jeu comme une critique de la société occidentale, avec un regard japonais sur une apocalypse vécue par des Occidentaux.

- David Benoît ajoute que le jeu explore la reconstruction d'une société à travers la connexion des différentes "graines de civilisation" dispersées à travers l'Amérique. Il souligne que le jeu va au-delà de la simple critique du système de livraison (FedEx), en abordant des thèmes plus profonds comme la résilience et la reconnexion humaine.
-

2. Question sur les jeux où l'on empêche l'apocalypse

- **Question :** Un autre participant demande pourquoi on parle moins des jeux où l'on essaie d'empêcher l'apocalypse, et comment les jeux traitent de la reconstitution d'un monde en ruine après une catastrophe, notamment dans le contexte des apocalypses écologiques.
 - **Réponse :**
 - Fleur Hopkins cite des jeux comme Bayonetta, où le joueur doit empêcher une apocalypse divine, et Horizon Zero Dawn, où la reconstruction d'un monde post-apocalyptique est centrale. Elle évoque également Homeworld, un jeu de stratégie où les joueurs doivent reconstruire une civilisation à partir d'un vaisseau spatial.
 - Benjamin Erati mentionne Frostpunk, un jeu de gestion où les joueurs doivent gérer une société en crise dans un monde glacé, et Death Stranding, où la reconstruction passe par la réparation des infrastructures.
 - David Benoît ajoute que les jeux vidéo permettent d'explorer des alternatives à l'imaginaire technosolutionniste, en proposant des récits où la reconstruction est plus organique et moins dépendante de la technologie.
-

3. Question sur la spécificité du traitement de l'apocalypse dans le jeu vidéo

- **Question :** Un participant demande s'il existe une spécificité du traitement de l'apocalypse dans le jeu vidéo par rapport à d'autres médias comme la littérature ou le cinéma.
- **Réponse :**
 - Fleur Hopkins souligne que le jeu vidéo se distingue par son aspect interactif et immersif. Elle cite le crafting (la création d'objets à partir de ressources) comme un élément clé des jeux post-apocalyptiques, où les joueurs doivent recomposer un monde à partir de fragments.
 - Benjamin Erati ajoute que le gameplay permet aux joueurs de vivre l'apocalypse de manière plus personnelle, en explorant des environnements et en interagissant avec des éléments narratifs dispersés.
 - David Benoît note que les jeux vidéo permettent de vivre des scènes qui ne sont pas montrées dans les films ou les livres, comme dans GoldenEye 64, où

les joueurs explorent des moments qui ne sont pas visibles dans le film original.

4. Question sur l'imaginaire technosolutionniste dans les jeux apocalyptiques

- **Question :** Un participant s'interroge sur la prédominance de l'imaginaire technosolutionniste dans les jeux apocalyptiques, où les crises écologiques sont souvent résolues par des technologies avancées (comme dans Chrono Trigger ou Terra Nil). Il demande s'il existe des alternatives à cet imaginaire.
 - **Réponse :**
 - Fleur Hopkins répond que l'imaginaire technosolutionniste est effectivement très présent, mais elle cite des jeux comme Proteus et Mountain, qui proposent une réflexion plus organique sur les écosystèmes et la nature. Elle critique les jeux où la nature est réduite à une simple ressource à exploiter.
 - Benjamin Erati ajoute que des jeux comme Death Stranding et Frostpunk explorent des alternatives, en mettant l'accent sur la reconstruction sociale et la gestion des ressources plutôt que sur des solutions purement technologiques.
-

5. Question sur Nier: Automata et la musique post-apocalyptique

- **Question :** Un participant mentionne Nier: Automata comme un exemple de jeu où la musique joue un rôle central dans l'immersion post-apocalyptique. Il souligne que la bande-son utilise des langues imaginaires pour créer une atmosphère à la fois familière et étrangère.
 - **Réponse :**
 - Adrian Gomard approuve et explique que la musique dans Nier: Automata est conçue pour renforcer l'immersion dans un monde post-apocalyptique où les langues humaines ont évolué de manière imprévisible. Il souligne l'importance de la musique pour créer une atmosphère unique et mémorable.
-

6. Question sur l'impact des jeux apocalyptiques sur la perception des crises réelles

- **Question :** Un participant demande si la consommation de jeux apocalyptiques peut "endormir" les joueurs face à des crises réelles, comme la crise écologique, en leur donnant l'impression que la catastrophe est inévitable et qu'il suffit de reconstruire après.
- **Réponse :**

- Fleur Hopkins répond que les jeux apocalyptiques peuvent servir de laboratoire de pensée, permettant aux joueurs de réfléchir à des scénarios de crise sans nécessairement les vivre. Elle cite le mouvement "Hope Punk" dans la science-fiction, qui propose des récits où l'apocalypse n'est pas une fin, mais une opportunité de renouveau.
 - David Benoît ajoute que les jeux vidéo peuvent sensibiliser les joueurs à des questions complexes, comme la gestion des ressources ou la reconstruction sociale, sans pour autant les désensibiliser face aux crises réelles.
-

7. Question sur la représentation de la nature dans les jeux apocalyptiques

- **Question :** Un participant critique la représentation de la nature dans les jeux apocalyptiques, où elle est souvent réduite à une ressource à exploiter. Il demande s'il existe des jeux qui proposent une vision plus respectueuse de l'environnement.
 - **Réponse :**
 - Benjamin Erati cite des jeux comme Proteus et Mountain, où la nature est représentée de manière plus organique et moins utilitariste. Il critique les jeux où la nature est simplement un réservoir de ressources pour le joueur.
 - Fleur Hopkins ajoute que des jeux comme Death Stranding explorent une relation plus complexe avec la nature, où les joueurs doivent prendre soin de l'environnement pour progresser.
-