

LAURENT DI FILIPPO

Chargé de recherches en sciences de l'information et de la communication
Dépt. R&D Ernestine Studios, Strasbourg
Chercheur associé au CREM
EA 3476, Université de Lorraine
<laurent@di-filippo.fr>

PATRICK SCHMOLL

Ingénieur de recherches au CNRS, anthropologue
Université de Strasbourg
UMR 7367 Dynamiques Européennes
<schmoll@misha.fr>

La ville après l'apocalypse

Entre formalisation projective et réalisation locale

Fin 2014, le studio strasbourgeois Ernestine annonce son projet d'un jeu vidéo en ligne, *Apocalypseheim*, qui se déroule dans un Strasbourg dévasté par une catastrophe. Un premier *teaser* (vidéo de promotion)¹ montre des rues et des caves envahies par une végétation mutante et la montée des eaux. Le spectateur peut reconnaître le parvis de la cathédrale ou certains bâtiments de la *Neustadt*, le quartier haussmannien de l'époque allemande. L'annonce rencontre un indéniable écho local : une page Facebook² qui en publie les illustrations est « likée » par un millier de personnes la première semaine, qui forment une petite communauté attendant désormais la sortie du jeu. Cette initiative n'est pas sans rappeler *Leelh* (3DDuo, 2010), un autre jeu mettant en scène une ville française de province sur le mode post-apocalyptique, qui connut un succès local, mais dut renoncer faute d'avoir trouvé son modèle économique.

Le présent article propose d'analyser la mise en scène ludique de la ville selon un genre qui participe pleinement du récit d'anticipation et questionne l'idée de projet urbain. À travers une analyse exploratoire, nous souhaitons dégager quelques pistes pertinentes pour l'étude de ce type d'œuvres et contribuer à l'analyse d'un sous-genre fictionnel pour lequel les recherches restent encore rares, particulièrement en France, si on les compare à d'autres thèmes ou genres comme la *fantasy*. À cet effet, nous reviendrons dans un premier temps sur le genre post-apocalyptique comme réception de récits mythiques. Ce faisant, cet article poursuit et complète des réflexions déjà entamées dans un précédent travail sur les différentes mises en scène vidéoludiques du sacré (Di Filippo & Schmoll 2013). Plus précisément, il s'agira de comprendre comment ce type de jeu exprime les angoisses d'une époque qui prennent la forme d'un futur placé sous le signe de l'effondrement quasi généralisé. En

effet, le succès de ce genre fictionnel depuis la seconde moitié du xx^e siècle et les inquiétudes auxquelles il renvoie peuvent être mis en lien avec un certain rapport à l'espace urbain à travers l'imaginaire des ruines qu'il produit. Dans un second temps, nous verrons en quoi un jeu vidéo permet une appropriation particulière de la ville en tant que « réalisation locale », en nous appuyant notamment sur les réflexions d'Erving Goffman. Nous pourrions alors définir certaines caractéristiques de ce que l'on peut appeler un projet urbain ludique post-apocalyptique.

Le Post-apocalyptique comme sous-genre projectif

L'Apocalypse, usages contemporains d'une projection « mythique »

Devenu aujourd'hui l'un des sous-genres majeurs de la science-fiction,

le « post-apo » ferait remonter ses origines à quelques récits futuristes de la fin du xviii^e siècle (Mousoutzanis 2009 : 458). Cependant, la mise en scène de catastrophes majeures conduisant à un effondrement généralisé est bien plus ancienne, qu'il s'agisse d'évoquer le passé, comme dans le cas du déluge biblique ou de l'Atlantide, ou des événements futurs, comme l'apocalypse chrétienne ou le *Ragnarök* scandinave.

La littérature de science-fiction est souvent considérée comme une « littérature d'anticipation », en d'autres termes, de *projection vers l'avenir*. Or, le qualificatif post-apocalyptique renvoie au dernier livre du Nouveau Testament, l'Apocalypse, parfois sous-titrée « Révélation accordée à Jean » (*La Bible en français courant. Nouveau Testament*, 1992 : 363). En effet, le sens premier du terme apocalypse, issu du grec ἀποκάλυψις (*apokálupsis*), est bien *révélation* (Musset 2012) et est souvent associé à l'idée de prophétie. Il s'agit donc d'une forme de projection vers l'avenir. Le sens moderne du terme, à savoir une fin du monde cata-

clysmique, apparaît dans la seconde moitié du xix^e siècle (Rey 2012 : 152). Il s'agit donc de ce que nous appelons une *formalisation projective*, en ce qu'elle donne forme, *ici et maintenant*³, à une idée de quelque chose qui n'est pas encore. En cela, elle constitue déjà une réalisation locale, aspect sur lequel nous reviendrons plus spécifiquement dans la seconde partie de ce texte.

Mais les récits du genre post-apocalyptique mettent en scène des événements se déroulant après un effondrement général. On peut alors se demander, comme le fait James Berger (1999 : XI), ce que pourrait signifier l'oxymore « après la fin [*after the end*] ». Car précisément, ce qui intéresse les auteurs d'œuvres s'inscrivant dans ce genre, c'est moins la manière dont la destruction se produit que ce qu'il se passe une fois la catastrophe passée (Valéry 2013 : 31). En effet, il faut rappeler tout d'abord que ni l'apocalypse chrétienne, ni d'autres événements souvent qualifiés de fin du monde, ne sont des fins définitives. Par ailleurs, de nombreux récits comme le Déluge,



Ill. 1 : Thomas Frick, Artwork du projet de jeu vidéo *Apocalypsheim*, Ernestine studio.

le récit de la tour de Babel, la chute de Sodome et Gomorrhe ou la chute de l'Atlantide, sont présentés comme des événements majeurs appartenant au passé, et, par définition, l'humanité y a survécu par un moyen ou un autre et en garde la mémoire. Dans ce sillage, le sous-genre post-apocalyptique procède donc d'une forme de syncrétisme, qui renvoie *a minima* aux traditions grecque et chrétienne et, bien au-delà, à un vaste ensemble de récits mettant en scène la destruction de groupes ou de sociétés humaines⁴, c'est dire qu'« une des raisons de la résistance du mythe de l'Atlantide est qu'il se rattache à un ensemble plus vaste, qui est celui des paradis perdus et des âges d'or » (Treuil 2012 : 67). Ce type d'œuvres, parmi lesquelles on trouve aujourd'hui de nombreux jeux vidéo, permet alors l'expression de certaines peurs et certains fantasmes.

L'Atlantide constitue l'exemple archétypique d'une société détruite qui alimente de nombreux récits de fiction (Musset 2012 : 29-48). En effet, « la destruction brutale d'une telle cité doit nous rappeler à quel point nos civilisations, placées sous la menace permanente de soubresauts de la nature, restent fragiles malgré leur puissance apparente » (*Id.* : 34). La thématique de la destruction massive sert à mettre en avant la faiblesse face à des menaces contre lesquelles l'humanité sera impuissante : châtements divins, excès des usages technologiques, catastrophes environnementales, et bien d'autres dangers. Très souvent, l'arrogance humaine est à l'origine des événements qui viennent mettre fin à une ère de prospérité : « On retrouve souvent, aussi, l'idée que l'homme a gâché ce paradis par ses prétentions : on rejoint là l'un des thèmes du discours écologiste courant, qui renoue de façon frappante avec le moralisme de Platon » (Treuil 2012 : 90). C'est sans doute pourquoi, en termes de réception, le genre post-apocalyptique connaît un certain succès durant la seconde moitié du xx^e siècle, marqué par le traumatisme de la Seconde Guerre mondiale (Foessel 2012), puis par la Guerre froide et la menace nucléaire⁵. Plusieurs auteurs, parmi lesquels James Berger (1999), mettent

ce succès sur le compte des traumatismes vécus durant la première moitié du xx^e siècle. À notre avis, pour comprendre la dimension critique de ces œuvres envers les sociétés au sein desquelles elles sont produites, ainsi que la méfiance qu'elles développent, il faut ajouter à l'analyse le contexte économique occidental plutôt favorable mais néanmoins critiqué, qui sera rebaptisé plus tard les « Trente Glorieuses » (Bonneuil, Pessis & Topçu 2015 : 19), suivi des crises pétrolières des années 1970 et la récession des années 1980. On retrouve dans ces récits une critique du progrès et de la technologie (Mousoutzanis 2009). Il n'est donc guère étonnant que « de nombreux auteurs de science-fiction aient profité de ce commentaire vengeur [la chute de l'Atlantide], destiné par Platon à mettre en valeur la vertu des anciens Athéniens, pour critiquer nos sociétés contemporaines sous couvert de fustiger les mauvaises mœurs d'une Atlantide chargée de tous les péchés du monde » (Musset 2012 : 39). Ces auteurs utilisent ce que René Treuil (2012 : 123) qualifie de « pouvoir évocateur du mythe » pour parler des idées de leur temps. Dans son travail sur la fiction, Jean-Marie Schaeffer (1999 : 151) propose une idée similaire à propos des récits considérés comme mythiques provenant d'autres cultures que la nôtre et qui n'ont pas le statut de croyances : « leur fictionalisation permet de les recycler en support de satisfaction esthétique, et donc de continuer à en tirer un profit en termes cognitifs et affectifs ».

Ce type d'œuvres peut alors être interprété en tant que « lieux de l'action », au sens d'Erving Goffman (Di Filippo & Schmoll 2013, Di Filippo 2016b) puisqu'évoquer le danger ou la fatalité à travers divers espaces ou représentations médiatiques et ludiques permet d'interroger les normes ou les conventions de nos sociétés. En effet, on trouve là une « fonction sociale de la fatalité par procuration » (*Id.* : 221-222) :

« On met à notre disposition, en toute sécurité, des personnes honorables présentées sur la scène où la fatalité les assaille, pour que nous nous identifions à elles, chaque fois que nous délaissions notre réa-

lité. Grâce à cette identification, il est possible de clarifier et de réaffirmer le code de conduite des activités fatales, code trop coûteux ou bien trop difficile pour prévaloir dans la vie quotidienne. On s'assure ainsi un cadre de référence pour juger les actes de tous les jours, sans avoir à en subir les sanctions. » (Ibid.)

Les jeux vidéo du genre post-apocalyptique peuvent alors eux aussi porter la possibilité d'une forme de critique sociale. La série des jeux *Fallout* est sans doute l'une des licences les plus connues de jeu de rôle sur ordinateur se déroulant dans un univers post-apocalyptique, et plus précisément, post-nucléaire. Son troisième opus est aussi l'un des titres les plus étudiés du genre (Games 2011, Grey 2009, Schulzke 2009, Pichlmair 2009, Mosberg Iversen 2012). Certains auteurs voient dans ce jeu à succès une critique de la guerre : « *Fallout* raconte une histoire à propos de la futilité des conflits armés et à propos de l'incapacité de maintenir des normes sociales en temps de crises, il enseigne que l'apocalypse frappe le cœur plutôt que le corps » (Pichlmair 2009, notre traduction). Ainsi, sans être des « jeux expressifs » à la manière dont les définit Sébastien Genvo (2012), qui les associe aux jeux indépendants, de nombreux jeux permettent d'aborder des sujets sociétaux problématiques.

Cette idée nous renvoie alors à une réflexion plus générale sur les récits mythiques⁶ et leurs usages contemporains. Claude Calame (2000 : 48) rappelle à propos des récits grecs que chaque version doit être recontextualisée de façon pragmatique et comprise comme une mise en discours particulière : chacune constitue une situation d'énonciation qui influence sa forme tout comme le sens qui lui est attribué. De même, Hans Blumenberg (2005 : 154-155), spécialiste de la réception des mythes, suggère que « la significativité [...] est un résultat, non pas une réserve constituée : les mythes ne signifient pas toujours déjà ce que leur interprétation et leur élaboration en font, mais s'enrichissent à partir des configurations dans lesquelles ils entrent ou auxquelles ils sont rapportés ». Pour le dire autrement, pour être comprises, les références aux récits

mythiques ne doivent pas seulement être interprétées comme la répétition d'un modèle supposé originel, mais doivent être rapportées au nouveau cadre de leur utilisation afin de saisir leur apport à la compréhension de leur usage à un moment donné. Cela semble d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit de récits post-apocalyptiques, puisque « remonter loin dans le temps et dans l'imaginaire permet donc à la science-fiction de dénoncer les vices de notre époque en agitant le spectre d'un avenir menaçant : dans le miroir de l'Atlantide, les ruines du futur nous contemplant » (Musset 2012 : 41). Dans ce cas, l'usage de récits traditionnels anciens contribue à former un discours présent à propos d'un temps à venir. Pour Michael Foessel (2012 : 37), « la marque des pensées de la catastrophe, qu'elles soient religieuses ou non, est d'inscrire le futur dans le présent ».

Les ruines, projections urbaines au « futur antérieur »

Le genre post-apocalyptique « s'inscrit dans une esthétique des ruines » (Musset 2012 : 221). Dans le projet de jeu *Apocalypsheim*, par exemple, les joueurs devront évoluer dans un Strasbourg partiellement détruit, mais dont certains éléments restent reconnaissables. Le décor urbain, marqué par la concentration de ses bâtiments et de ses constructions, est particulièrement favorable à la mise en scène d'une telle destruction, qui dépeint la fatalité ou le risque d'un effondrement futur. Quelle qu'en soit la raison, elle nous ramène ainsi au constat de « la fin du monde, ou pour le moins, la fin d'un monde » (*Id.* : 23). Ce qui nous conduit à ce second questionnement : de quel monde parle-t-on exactement et en quoi la ville en est-elle la représentation ?

Dans leur étude de l'imaginaire des ruines, Begin et Habib (2007 : 5) rappellent que les ruines sont avant tout un symbole du passé : « Figures de temps anachroniques, forcément inactuelles, les ruines forent notre présent en y rendant manifestes des zones de mobilité, des stratifications, invitant à des fuites en avant et des

remontées du passé ». Ainsi, l'analyse de diverses figurations des ruines permet-elle à la fois de se situer dans le temps et de prendre conscience de la relation temporelle qui s'installe entre l'individu et ces « restes d'un passé révolu ». Au-delà du fait qu'elles sont la marque d'une forme de fatalité, « elles évoquent peut-être avant tout un temps qui fut ainsi qu'une présence qui ne sera plus » (*Id.* : 6). Elles ont une fonction similaire dans d'autres genres de jeux vidéo, comme le jeu de rôles en ligne massivement multijoueurs *World of Warcraft*, où les ruines agissent « comme des lieux de mémoire significatifs d'une gloire passée » et « apportent une atmosphère dramatique » (Krzywinska 2008 : 130-131). Ainsi, le genre post-apocalyptique mettant en scène les ruines du présent place-t-il ce dernier comme l'Âge d'or perdu dont nous parlions plus haut.

Dans les œuvres post-apocalyptiques, l'atmosphère dramatique due à la perte que symbolisent les ruines n'est pas seulement matérielle, puisqu'« avec la catastrophe s'est opéré un effondrement symbolique de la ville qui a eu pour effet de ruiner ses représentations qui en font habituellement

un environnement anthropique. Ne reste qu'un espace évacué, un paysage manifestant désormais la seule territorialité indéfinie de l'espace-ville » (Béguin 2010a : 6). En effet, les ruines ne sont plus que les « traces matérielles d'une existence anthropologique passée » (*Id.* : 6). À travers leur matérialité, et l'usage dont ils ne font plus l'objet, comme le tramway de Strasbourg immobilisé et rongé par la rouille dans les illustrations d'*Apocalypsheim*, c'est la vie qui prenait appui sur ces objets qui a disparu.

Encore une fois, l'histoire des termes peut aiguiller la réflexion, puisque le terme catastrophe, emprunté, via le latin, au grec ancien *καταστροφή*, *katastrophè*, renvoie à l'idée de renversement d'une situation⁷. Son sens moderne négatif de « désastre brusque et effroyable » est notamment dû à l'usage du XVI^e et XVII^e siècles qui en fait une métaphore théâtrale inspirée des fins souvent funestes des tragédies classiques (Rey 2012 : 618). C'est donc bien l'idée de changement qui est centrale. Le monde, comme espace social ordonné selon certaines normes sociales, règles ou conventions, n'existe plus, car « pour la science-fiction, la fin du monde emporte dans



Ill. 2 : Le tram strasbourgeois immobilisé après l'apocalypse, capture d'écran du projet *Apocalypsheim*.

son maelström infernal les structures morales et politiques qui serviraient de cadre normatif aux comportements des groupes et des individus dans un monde relativement bien ordonné» (Musset 2012: 217). Dans le même ordre d'idée, Richard Bégin (2010b: 166) souligne que, dans différentes adaptations du roman *I Am Legend* (Matheson 1954), le dernier homme figure «la "légende" d'une réalité occidentale révolue». La ville en ruines représente donc la fin de la société telle que nous la connaissons.

Par la mise en scène de ses ruines, l'œuvre fictionnelle post-apocalyptique pourrait être qualifiée de *production au futur antérieur*. On peut illustrer cette idée par la phrase suivante: «Lorsque la catastrophe aura eu lieu, il ne restera plus que des ruines». Dans cette phrase, le syntagme verbal «avoir lieu», désignant la catastrophe est ici au futur antérieur. Autrement dit, tout en étant déjà un fait passé dans le cadre de la fiction, l'événement tragique est bien signalé comme un risque futur au moment de l'énonciation. Le texte ou le jeu est alors l'expression d'un discours présent sur l'avenir.

Cependant, dans un même mouvement, cette fin d'un monde devient un prétexte qui permet de proposer un nouvel environnement à explorer, voire quelque chose de neuf à construire:

«Ce pourquoi l'univers post-apocalyptique devient vite, suite à l'après-coup, un univers de conquête. Il ne faut donc pas y voir l'errance du nomade comme l'expression fatale d'une perte, même si elle en a, au départ, toutes les apparences. Malgré ce et ceux que le personnage du survivant a pu perdre suite à la catastrophe, il n'en gagne pas moins ici un pouvoir sans précédent: celui d'être dorénavant un prédateur libre de ses actions» (Bégin 2010a: 3).

Les règles qui servaient à maintenir un certain ordre dans le monde ont disparu et «l'environnement anthropique devient en ce sens un territoire sauvage, un espace offert à quiconque possède la force (ou la volonté) de se l'approprier» (Bégin, 2010a: 6). Richard Bégin évoquait les héros de roman et de film, mais dans le cas du jeu vidéo, ce sont les joueurs qui vont

devoir s'approprier un espace et ses règles à travers leur activité ludique. Si l'on en croit Alain Musset (2012, p. 220), la mise en scène de l'espace urbain dans le genre post-apocalyptique n'est pas le fruit du hasard puisque:

«C'est néanmoins au cœur des centres urbains désolés que les joueurs peuvent le mieux exprimer leurs capacités intellectuelles et exercer leur imagination, puisque les bâtiments en ruine sont un décor idéal pour mettre en scène des héros dont on peut partager l'angoisse d'affronter des dangers inconnus et l'espoir d'accomplir une mission vitale pour le salut de l'humanité.»

Il nous faut alors questionner plus en avant les spécificités du jeu comme mode d'appropriation de l'espace urbain.

Vers de nouvelles appropriations de l'espace urbain: le projet urbain ludique ■

Lorsque l'on parle de projets urbains, on fait principalement référence aux processus d'aménagement, d'urbanisation, ou d'architecture⁸, c'est-à-dire des formes de construction ou d'aménagement de la cité. Dans le cas de jeux vidéo comme *Apocalypseheim* ou *Leelh*, qui se déroulent dans des villes existantes de province, il s'agit de la mise en scène numérique de l'espace urbain. Ce ne sont pas des villes comme Paris ou New York qui appartiennent au patrimoine imaginaire mondial. L'ancrage du ludique est nécessairement plus «local». L'espace urbain constitue alors un cadre pour l'activité ludique à partir duquel il est possible d'analyser «l'expérience "anthropologique" de l'espace» (Certeau 1980: 142). Michel de Certeau, propose de distinguer un *lieu* d'un *espace*. Le premier renvoie à l'ordre «selon lequel les éléments sont distribués dans des rapports de coexistence», alors que le second renvoie à des «vecteurs de direction, des quantités de vitesse et la variable de temps» (*Id.*: 173). Prenant l'exemple de la ville, il illustre son propos en

disant qu'à la manière dont l'acte de lecture est l'expérience d'un système de signes écrits, «la rue géométriquement définie par un urbanisme est transformée en espace par des marcheurs» (*Ibid.*). La relation entre les deux concepts peut alors être décrite de la façon suivante:

L'espace serait au lieu ce que devient le mot quand il est parlé, c'est-à-dire quand il est saisi dans l'ambiguïté d'une effectuation, mué en un terme relevant de multiples conventions, posé comme l'acte d'un présent (ou d'un temps), et modifié par les transformations dues à des voisinages successifs. À la différence du lieu, il n'a donc ni l'univocité ni la stabilité d'un «propre» (*Ibid.*).

Autrement dit, à la forme de matérialité structurante du lieu s'articule l'appropriation des individus, «en somme, l'espace est un lieu pratiqué» (*Ibid.*). L'espace est alors la forme réalisée et actualisée du lieu, qui, tant qu'il n'est pas pratiqué, resté à l'état de potentialité.

Dans ses travaux sur l'activité ludique, qui s'appuient en grande partie sur les travaux de Michel de Certeau comme exercice de l'appropriation, Maude Bonenfant rappelle que le verbe approprier signifie rendre propre à un usage ou à une destination (Bonenfant 2015: 81). Il nous semble intéressant de considérer ce type de jeu comme une pratique du *lieu urbain* qui va en faire un *espace d'expérience ludique* particulier à travers la figure post-apocalyptique. Les travaux d'Erving Goffman le désignent comme une réalisation locale qui nous permet d'envisager les liens entre la ville et le monde, tout comme les ruines évoquées précédemment renvoyaient déjà à la ville comme symbole d'un monde moderne perdu.

Les travaux d'Erving Goffman ont déjà été utilisés dans l'étude de jeux vidéo comme alternative aux travaux dits classiques de Johan Huizinga et Roger Caillois, dans le cas des jeux «pervasifs» (Nieuwdorp 2005) ou pour comprendre les constructions de mondes dans les jeux en ligne massivement multijoueurs (Zabban 2011). Au-delà de l'idée de séparation de la vie courante souvent associée aux définitions classiques du jeu, et

dans le prolongement d'une sociologie de la fête (Huizinga 1938, Caillois 1958), il s'agit de chercher à mettre en lumière leur inclusion dans le cadre de la vie quotidienne à travers les rapports qu'entretiennent ces activités ludiques avec d'autres activités (Henriot 1989 : 194, Di Filippo 2014). Dans le cadre de cet article, nous évoquerons la relation que le jeu entretient avec la ville actuelle à travers les symboles qui servent à marquer son identité, puis nous évoquerons certains principes qui permettent de comprendre comment s'établissent des relations entre la ville physique et ses représentations fictionnelles ludiques, renvoyant à la problématique plus générale de la continuité et du changement.

Géosymboles et identité urbaine

La ville ou l'environnement urbain sont de longue date impliqués dans un très grand nombre de jeux vidéo. Il s'agit le plus souvent de villes imaginaires qui servent de décor, de lieu-étape, de terrains, de bac à sable. Ce n'est que progressivement qu'elle devient le terrain en tant que tel de l'aventure. Très vite, des villes réelles sont récupérées pour être scénarisées dans des jeux où elles sont copiées-collées ou transformées, tout en maintenant des structures reconnaissables. On retrouve ainsi des décors urbains dans des jeux de combats, tels que Street Fighter, dont le nom fait directement référence à une partie importante de la ville, ses rues⁹.

Dans la fiction apocalyptique comme la science-fiction en général, on retrouve le plus souvent de grandes métropoles connues (Desbois 2007, Musset 2012 : 114). Toutefois, certains jeux prennent place dans des villes de moindre importance. *Leelh*, probablement le premier jeu post-apocalyptique à avoir mis en scène une ville française de province, était un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs sur navigateur web, développé par 3DDuo et lancé officiellement en 2010. Il se déroule dans la ville de Villeneuve d'Ascq en ruine, une vingtaine d'années après le cataclysme qui l'a détruite en 2060. Plusieurs éléments de son univers rappelaient son ancrage local. De même, le projet *Apocalypsheim* interpelle d'abord

ceux qui connaissent la ville de Strasbourg, habitants ou anciens résidents, voyageurs de passage que leur visite a marquée, ou futurs visiteurs. Le titre lui-même est évocateur d'abord pour des Alsaciens avec son suffixe « *-heim* » rappelant le nom de nombreux villages de la région. L'espace imaginaire ne peut éviter un ancrage dans la réalité et le local.

Des jeux qui situent leur théâtre dans des villes moins connues visibilisent les effets incontournables sur le local de cette référence à un espace urbain réel qui a toutes les chances d'être partagé d'abord et majoritairement par des joueurs qui y habitent. Ce type de jeu fourmille alors de ce que Joël Bonnemaïson (1981 : 256), appelle des « géosymboles », c'est-à-dire « un lieu, un itinéraire, une étendue qui, pour des raisons religieuses, politiques ou culturelles prend aux yeux de certains peuples et groupes ethniques, une dimension symbolique qui les conforte dans leur identité ». Une identité locale, ici urbaine, se construit à travers les éléments de décor bien connus tels que la cathédrale, certaines rues, le tramway. Ces lieux ou éléments urbains sont choisis, car ils sont considérés comme un « support essentiel de l'identité culturelle » (Le Bossé 1999). Ils sont ainsi des marqueurs essentiels de l'aspect localisé d'une telle œuvre. La question se pose alors des processus de mise en fiction de ces géosymboles afin de les rendre utiles ou pertinents dans le cadre d'une activité ludique et des critères de leur réappropriation.

Un monde post-apocalyptique réalisé localement

En s'appuyant sur les travaux du philosophe Kurt Riezler, avec lesquels il croisait ceux de l'anthropologue Gregory Bateson, Erving Goffman avait proposé d'envisager les jeux comme des « activités créatrices de monde [*Games, then, are world-building activities*] » (Goffman 1961 : 27). Cependant, leur réalisation doit être comprise comme une manifestation locale régulée par un certain nombre de processus. Cette manière d'envisager les jeux, ou d'autres situations

sociales, peut être appliquée ici pour saisir en quoi des jeux comme *Leelh* ou *Apocalypsheim* peuvent être pensés en termes de « monde réalisé localement » (Goffman 1961 : 31, Di Filippo 2016b), c'est-à-dire qui « coupe les participants de nombreuses affaires extérieures auxquelles ils auraient pu donner de l'importance, mais permet à quelques-unes de ces affaires extérieures d'entrer dans le monde de l'interaction en tant que partie officielle de celui-ci »¹⁰. L'ancrage du jeu dans des quartiers emblématiques nous aide à comprendre ce que l'on peut qualifier de *projet ludique urbain* et, en extrapolant ces processus, il serait également possible de donner des pistes d'analyse pour les jeux en réalité alternée mentionnés précédemment (Nieuwdorp 2005).

Pour évoquer les limites, concrètes ou abstraites d'une situation sociale de jeu, Goffman utilise la métaphore biologique de la membrane qui « assure la relation sélective »¹¹ avec d'autres situations qui composent, au sens très large, le reste du monde. Cette membrane est formée de trois composants principaux :

1. Les « règles de non-pertinence [*Irrelevance rules*] », qui servent à exclure certains éléments qui n'ont pas leur place dans cette activité. Ainsi, de nombreux lieux ne sont pas représentés car les concepteurs ont dû opérer une sélection. Mais ce que Begin appelait l'« environnement anthropique » est également exclu, puisque dans le jeu, on ne retrouve pas la vie sociale locale telle qu'on peut la connaître en se promenant en ville. Par exemple, on ne voit pas de touristes ou de personnes empruntant les transports en commun. Le genre d'une œuvre tient donc un rôle important dans la définition des règles de non-pertinence. Pour prendre un exemple issu d'un autre genre, on ne trouvera *a priori* pas de gadget électronique dans une œuvre médiévale.

2. Les « ressources réalisées [*Realized resources*] » désignent les éléments inclus dans la situation. Il peut aussi bien s'agir des lieux choisis pour être mis en scène tels que le parvis de la cathédrale dans le cas d'*Apocalypsheim*, mais aussi la végétation

qui a envahi la ville ou encore des éléments de *gameplay*, qui définissent les règles de l'interaction ludique. Les géosymboles de la ville évoqués précédemment sont des ressources réalisées qui contribuent aux processus d'identification de l'espace. D'autres éléments du jeu peuvent, pour leur part, servir à construire l'atmosphère propre au genre post-apocalyptique. Par exemple les masques que portent les personnages d'*Apocalypsheim* laissent penser que l'air n'est plus respirable et les monstres ou animaux semblent être des bêtes mutantes dont l'origine est inconnue.

3. Les « règles de transformation [*Transformation rules*] » définissent les processus par lesquels des éléments externes sont transformés pour être rendus pertinents dans ce nouveau cadre, comme la modélisation de monuments sous forme de ruines. L'effet de projection dans le futur lié au genre post-apocalyptique participe à définir les règles de transformation selon une dimension temporelle et selon des modalités relatives aux événements qui se seraient déroulés durant la période qui sépare le présent et le futur représenté, même si ces événements ne sont pas connus des joueurs. Elles peuvent aussi concerner le découpage de l'espace afin qu'il corresponde au *gameplay* du jeu. Dans le cas d'*Apocalypsheim* l'espace est présenté en deux dimensions, en vue plongeante isométrique et selon un découpage écran par écran (procédé appelé *flip-screen*). Ce mode d'organisation renvoie alors à une expérience localisée de l'espace urbain ludique. L'actualisation de ces zones pendant le jeu et les passages entre les différentes zones constituent le ou les « parcours » des joueurs, c'est-à-dire une « chaîne d'opération spatialisante » (Certeau 1980: 175).

À travers l'idée de membrane ludique, on comprend que la ville détruite rappelle la ville actuelle qui a disparu dans le jeu à travers de multiples références. L'espace ouvert à l'appropriation des joueurs est différent de la ville physique, mais entretient un rapport fait de correspondances et de contrastes avec celle-ci, qui conduit les joueurs à faire l'expérience d'une fron-

tière devenue poreuse. En jouant, ils s'engagent dans un espace qui n'est ni tout à fait l'espace qu'ils connaissent, ni tout à fait un ailleurs complet.

Il faut ajouter à cela un second effet projectif de l'ancrage local du jeu, qui est cette fois spatial. Toujours dans le projet *Apocalypsheim*, on ne sait pas si le monde entier est touché par la catastrophe ou s'il s'agit uniquement de la ville de Strasbourg. De fait, les seules réalisations existantes concernent la capitale alsacienne. Néanmoins, cette réalisation locale permet d'imaginer un monde plus large. Il en va de même dans de nombreuses œuvres post-apocalyptiques pour lesquelles les publics n'ont pas accès à la totalité du monde fictionnel: ce que l'on appelle la « diégèse » renvoie à l'espace de la fiction plus large imaginé par le spectateur à partir des ressources effectivement réalisées à travers le média (Boillat 2009, Caïra 2014). Ils peuvent néanmoins imaginer qu'un effondrement similaire s'est produit ailleurs. Parfois, le cœur de l'intrigue se situe dans le fait de savoir si, oui ou non, le reste du monde est touché ou s'il est possible de trouver un lieu de refuge permettant de se prémunir des dangers.

Conclusion

Sur le plan diégétique, le genre post-apocalyptique articule à la fois une projection dans le futur et une relation au passé à travers les ruines mises en scène dans le jeu, phénomène que nous avons désigné par le concept de *formalisation projective*. Le jeu peut alors être appréhendé tel un discours se basant sur l'évocation d'un ailleurs qui se définit selon plusieurs modalités. Il faudrait, à partir de ce constat, poursuivre le travail de recherche par une étude de la réception auprès des utilisateurs afin de cerner comment ces derniers appréhendent cette projection.

Le décor urbain, pour sa part, a au moins deux utilités: d'un côté, il fait office de symbole du monde moderne et, de l'autre, il sert de référence au quotidien des joueurs. Les relations qui se

tissent entre la ville physique actuelle et l'activité ludique sont au cœur des processus de transformation et des nouvelles appropriations possibles. Elles se matérialisent notamment à travers l'usage des géosymboles, qui sont à la fois porteurs d'une identité locale marquée et transformés selon les règles de pertinence propres à la production ludique.

Défini de la sorte de façon pragmatique et de manière située, le projet urbain ludique post-apocalyptique offre la possibilité d'une appropriation distanciée d'un espace urbain transformé. Par les écarts qu'il institue, distance ludique ou projection temporelle dans l'avenir, il offre en retour la possibilité de s'interroger sur les caractéristiques du monde actuel, particulièrement occidental. Il nous informe ainsi sur quelques traits saillants de nos villes, en ce qu'ils contribuent à en construire l'identité, et plus généralement, il évoque notre monde actuel dans les restes d'un passé révolu et détruit. Il peut alors encourager la prise de conscience de la définition d'une réalité présente avant que celle-ci ne devienne un lointain souvenir.

Bibliographie

- Bégin R. (2010a), « D'un Sublime post-apocalyptique », *Appareil*, 6, [en ligne].
- Bégin R. (2010b), « L'horreur post-apocalyptique ou cette terrifiante attraction du réel », *Cinéma: revue d'études cinématographiques*, 20, 2-3, p. 165-191.
- Bégin R. & Habib A. (2007), « Présentation: imaginaire des ruines », *Protée*, 35, 2, 2007, p. 5-6.
- Berger J. (1999), *After the End. Representations of Post-Apocalypse*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.
- Blumenberg H. (1971), *Wirklichkeitsbegriff und Wirkungspotential des Mythos*. Trad. fr. (2005), *La raison du mythe*, Paris, Gallimard.
- Boillat A. (2009), « La "diégèse" dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinéma: revue d'études cinématographiques*, 19, 2-3, p. 217-245.
- Bonenfant M. (2015), *Le livre jeu. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique*, Montréal, Liber.
- Bonnemaison J. (1981), « Voyage autour du territoire », *L'Espace géographique*, 4, p. 249-262.

- Bonneuil C., Pessis C., Topçu S. (2015), Pour en finir avec les « Trente Glorieuses », in Pessis C., Topçu S. & Bonneuil C. (dirs), *Une autre histoire des « Trente Glorieuses »*, Paris, La Découverte.
- Booker M. K. & Thomas A.-M. (2009), *The Science Fiction Handbook*, Oxford, John Wiley and Sons.
- Calame C. (2000), *Poétique des mythes dans la Grèce antique*, Paris, Hachette.
- Calame C. (2015), *Qu'est ce que la mythologie grecque ?*, Paris, Gallimard.
- Caillois R. (1958), *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard.
- Caira O. (2014), « Ourobores. Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de fiction française contemporaine*, 9 [en ligne].
- Certeau M. (de) (1980 [1990]), *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Deloux J.-P. & Guillaud L. (2001), *L'Atlantide et autres civilisations perdues de A à Z*, Paris, E-dite.
- Desbois H. (2007), « Présence du futur. Le cyberspace et les imaginaires urbains de science-fiction », *Géographie et cultures*, 61, p. 123-140.
- Di Filippo L. (2014), « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25, p. 281-308.
- Di Filippo L. (2016a), Repenser la notion de « mythe » à partir de l'étude des mythes nordiques, in Delaporte C., Graser L. & Pequignot J., *Penser les catégories de pensée. De l'objet à l'objectivation dans l'étude des arts, des médias et des cultures*, Paris, L'Harmattan.
- Di Filippo L. (2016b), *Du mythe au jeu. Approche Anthro-communicationnelle du Nord. Des récits médiévaux scandinaves au MMORPG* Age of Conan: Hyborian Adventure, thèse en sciences de l'information et de la communication et en études scandinaves, Université de Lorraine/Universität Basel.
- Di Filippo L. (2017, à paraître), MMORPG as Locally Realized Worlds of Action, in Boni M., Lefebvre M. & Steinberg M. (dirs), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Di Filippo L. & Schmoll P. (2013), « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des sciences sociales*, 49, p. 64-73.
- Di Tommazo L. (2009), Apocalypticism and Popular Culture, in Collins J. J., *The Oxford Handbook of Apocalyptic Literature*, Oxford, Oxford University Press, p. 473-509.
- Foessel M. (2012), *Après la fin du monde. Critique de la raison apocalyptique*, Paris, Seuil.
- Games A. (2011), Fallout 3: How Relationship-relevant Decisions craft Identities that Keep Bringing Us Back to Enjoy the Horrors of the Nuclear Wasteland, in Davidson D. (dir.), *Well Played 3.0*, Halifax, ETC Press, p. 67-76.
- Genvo S. (2012), « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, 62, p. 127-133.
- Goffman E. (1961 [2013]), *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Mansfield Center, Martino.
- Goffman E. (1974), *Les rites d'interaction*, Paris, Minuit.
- Grey S. (2009), Dissonance and Dystopia: *Fallout 3 and Philosophy Amidst the Ashes*, in *Online proceedings for the Philosophy of Computer Games Conference 2009*, Oslo, Université d'Oslo.
- Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens, proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Trad. fr. (1951), *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- Kelly S. (2014), *Playing with sustainability: Using video games to simulate futures of scarcity*, First Monday, 19 [en ligne].
- Krzywinska T. (2008), World Creation and Lore: World Of Warcraft as Rich Text, in Cornelissen Hilde G., Rettberg Jill Walker (éds), *Digital Culture, Play, and Identity. A World of Warcraft Reader*, Cambridge, MA, MIT Press, p. 123-141.
- Le Bossé M. (1999), « Les questions d'identité en géographie culturelle. Quelques aperçus contemporains », *Géographies et Cultures*, 31, p. 115-126.
- Mosberg Iversen S. (2012), « In the Double Grip of the Game: Challenge and *Fallout 3* », *Gamestudies*, 12, 2 [en ligne].
- Mousoutzanis A. (2009), Apocalyptic sf, in Boulton M., Butler A. M., Roberts A. & Vint S., *The Routledge Companion to Science Fiction*, Oxon/ New York, Routledge.
- Musset A. (2012), *Le syndrome de Babylone. Géofictions de l'apocalypse*, Paris, Armand Colin.
- Nieuwdorp E. (2005), The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle, in *Proceedings of the Digital Games Research Conference—Changing Views: Worlds in Play*, Vancouver, Canada, Digital Games Research Association.
- Pichlmair M. (2009), « Assembling a Mosaic of the Future: The Post-Nuclear World of *Fallout 3* », *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 3, 1, p. 107-113.
- Riezler K. (1941), « Play and Seriousness », *The Journal of Philosophy*, 38, 19, p. 505-517.
- Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil.
- Schmoll P. (2013), « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Sciences du jeu*, 1 [en ligne].
- Schulzke M. (2009), « Moral Decision Making in *Fallout* », *Gamestudies*, 9, 2, [en ligne].
- Treuil R. (2012), *Le Mythe de l'Atlantide*, Paris, CNRS.
- Valéry F. (2013), Ce fut une bien belle apocalypse, in Attalah M. (dir.), *Le post-apocalyptique*, Yverdon-Les-Bains/Chambéry, ActusF/Maison d'Ailleurs.
- Zabban V. (2011), « Ceci est un monde. » *Le Partage des jeux en ligne : conceptions, techniques, et pratiques*, thèse en Sociologie, Paris, Université Paris-Est Marne-la-Vallée.

Notes

1. <https://www.youtube.com/watch?v=zaCqmD5Q0Nw>, consulté le 1^{er} février 2017.
2. <https://www.facebook.com/apocalypsheim/?fref=ts>, consulté le 1^{er} février 2017.
3. En termes phénoménologiques, la position spatio-temporelle du sujet est ainsi désignée par l'expression latine « *hic et nunc* », évoquant l'expérience présente.
4. Pour une première approche de la variété de ces occurrences, voir l'ouvrage très complet de Jean-Pierre Deloux et Loïc Guillaud *L'Atlantide et autres civilisations perdues de A à Z* (2001).
5. Comme il n'est pas possible de faire une présentation complète de ce sujet et de ce genre, nous renvoyons le lecteur aux travaux de James Berger (1999), de Mousoutzanis (2009), de M. Keith Booker et Anne-Marie Thomas (2009), et de Lorenzo Di Tommazo (2009).
6. Ce syntagme sera préféré à celui de « mythe » dont l'usage pose problème (Calame 2015, Di Filippo 2016a).
7. Mousoutzanis parle de « *destruction of an existing state of affair* » (Mousoutzanis 2009 : 458).
8. Pour le constater, il suffit de consulter la page « projet urbains » du site internet de la ville de Strasbourg : <http://www.strasbourg.eu/developpement-rayonnement/urbanisme-logement-amenagement/projets-urbains>, consulté le 1^{er} février 2017.
9. Voir quelques exemples du jeu *Street Fighter* : <http://www.booska-p.com/geek/new-a-quoi-ressemblent-les-decors-de-street-fighter-en-vrai-photos-n45371.html>, consulté le 1^{er} février 2017.
10. « cuts the participants off from many externally based matters that might have been given relevance, but allows a few of these external matters to enter the interaction world as an official part of it. », notre traduction.
11. *Ibid.*