

Pourquoi survivre lorsque l'on sait que l'on va mourir ?
Une réflexion sur la mort, le temps et la condition humaine à travers un jeu de zombies.

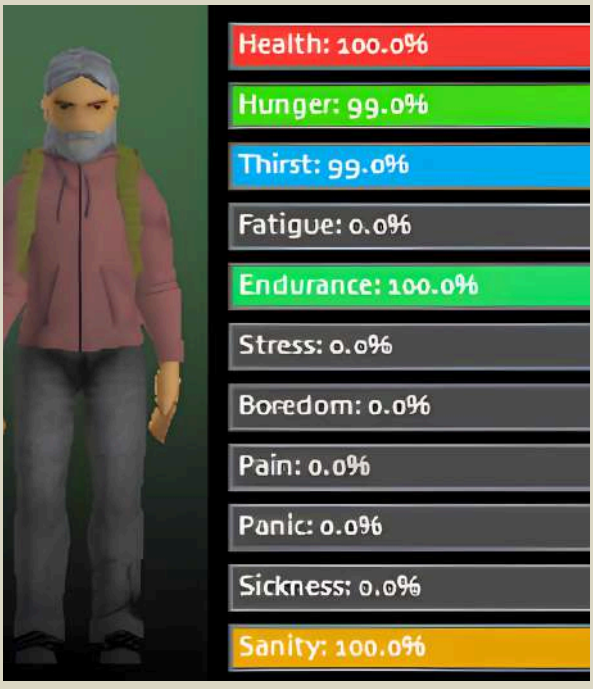


I - Un monde sans victoire

Dès le lancement d'une partie, Project Zomboid nous annonce la couleur : nous allons mourir. On nous annonce également.
« C'étaient les derniers jours de la Terre. Il n'y avait aucun espoir de survie. Ceci est le récit de votre mort. »
Il n'y a pas de héros, pas de fin heureuse, pas de remède miracle. Le jeu nous place dans un monde ravagé des années 1990 par une apocalypse zombie où notre seul objectif est de survivre le plus longtemps possible. Cette absence de victoire fait de Project Zomboid une expérience particulière. Ce jeu ne nous demande pas comment sauver le monde, mais comment vivre dans un monde qui se désagrège. Il nous pousse à accepter une vérité simple et souvent oubliée : tout a une fin.
« On peut mourir de mille façons. Un mauvais pas, un bruit, une horde… et tout s'arrête. »

II - Un personnage humain avant tout

Contrairement à beaucoup de jeux vidéo, notre personnage n'est pas surhumain et n'a aucun pouvoir. On est simplement un être humain ordinaire, avec des besoins et des limites.
Il doit manger, boire, dormir, se reposer. Il peut avoir froid ou trop chaud, tomber malade, paniquer, être blessé ou s'épuiser. Même les actions les plus simples prennent du temps : lire un livre, cuisiner, réparer une voiture, construire une barricade… Tout demande de la préparation et de la patience, qui se perd de plus en plus avec les jeux actuels.
Project Zomboid nous rappelle ainsi la fragilité de notre corps. Comme l'expliquait Blaise Pascal, l'être humain est capable de penser et de prévoir, mais il reste extrêmement vulnérable. Dans le jeu, cette fragilité est visible à chaque instant.
Les besoins du survivant : faim, soif, sommeil, stress, panique, blessure, maladie, froid, chaleur, dépression, infection
« Le véritable ennemi n'est pas seulement le zombie c'est notre propre fragilité. »



III - Construire malgré tout

Une fois une première base sécurisée et quelques réserves constituées, une nouvelle question apparaît : pourquoi continuer ?

Nous commençons à améliorer notre maison, à planter des légumes, à apprendre la mécanique, à réparer des véhicules, à stocker de la nourriture, à organiser notre espace. Ces actions ne sont plus seulement indispensables à la survie : elles deviennent des projets.

À travers ces tâches, nous ne cherchons plus seulement à ne pas mourir. Nous construisons une vie, même temporaire. Nous donnons un sens au temps qu'il nous reste.

« Une maison, des outils, des projets, une vie. »





IV - L'absurde et le sens de l'action

Le philosophe Albert Camus, dans Le Mythe de Sisyphe, raconte l'histoire d'un homme condamné à pousser éternellement un rocher au sommet d'une montagne. Son travail semble inutile, et pourtant il continue.

Dans Project Zomboid, nous sommes dans une situation similaire. Nous savons que tout ce que nous faisons finira par disparaître. Notre personnage mourra, notre maison sera abandonnée, nos réserves ne serviront plus. Et pourtant, nous continuons à construire, explorer et apprendre.

Comme Sisyphe, nous trouvons un sens dans l'action elle-même. La survie devient une manière de donner de la valeur au présent, même si l'avenir est incertain.

« Il faut imaginer Sisyphe heureux. » Albert Camus

V - La mort donne-t-elle un sens à la vie ?

Si notre personnage était immortel, le jeu serait probablement beaucoup moins intéressant. Explorer une ville remplie de zombies ne serait plus vraiment dangereux, une mauvaise décision n'aurait aucune conséquence et chaque erreur pourrait être effacée.

Mais parce que la mort est définitive, chaque décision possède une importance. Plus notre personnage survit longtemps, plus nous avons peur de le perdre. Chaque sortie devient un risque, chaque bruit peut attirer une horde, chaque erreur peut tout détruire.

Le philosophe ***Martin Heidegger*** parle de l'être humain comme d'un ***« être-pour-la-mort »*** : nous savons que notre existence possède une fin. Cette idée peut être angoissante, mais elle donne également de la valeur au temps que nous possédons. Dans Project Zomboid, cette philosophie devient une expérience directe : nous savons que nous mourrons, mais nous ne savons pas quand.



Pour finir :

Project Zomboid ressemble au premier regard à un simple jeu de survie avec des zombies et des graphismes simples. Pourtant, il pose une véritable réflexion philosophique sur la mort, le temps et la condition humaine. Le jeu ne raconte pas seulement comment notre personnage est mort. Il raconte surtout ce qu'il a choisi de faire avant ça fin.

Malkom HOFFART - 2 DNMADE HO