

CORRIGÉ

JEU VIDÉO

TERRA NIL

MOTS-CLÉS

ÉCOLOGIE
ENVIRONNEMENT
TECHNOLOGIE
POLITIQUE
ÉCOSYSTÈME

HABILETÉS

ANALYSER
CONCEPTUALISER

Important

Pour être bien compris et utilisé, le présent corrigé est à utiliser en complément de l'article dédié la démarche pédagogique de la séquence. La forme de certaines réponses peut varier en fonction des propositions du groupe classe. La formulation des réponses n'a pas, ici, de valeur définitive et peut atteindre un niveau de complexité qui dépasse les compétences des participants.

 Philons !

OBJECTIFS

Nous allons découvrir ensemble le jeu **Terra Nil**. Comme vous le remarquerez rapidement, ce jeu vidéo est particulier à plus d'un titre. Appartenant à la catégorie des jeux *indés* (entendez des jeux vidéo créés par des petits studio qui ont moins de moyens et qui visent le plus souvent une expérience vidéoludique particulière), il propose une certaine expérience vidéoludique en lien avec l'environnement, la nature et leurs représentations.

Dans un premier temps, nous allons découvrir le jeu, tenter de comprendre ce qui est attendu de nous et nous laisser porter par ce qu'il semble raconter.

Dans un deuxième temps, en groupes, nous allons analyser le jeu tout en continuant à l'explorer. Lors de cette phase de groupe, nous veillerons à être attentifs à la manière qu'a le jeu de délivrer son message (s'il en a un), de nous faire jouer, mais surtout, nous serons attentifs à l'imaginaire qu'il véhicule, c'est-à-dire à l'ensemble des représentations de la nature qui sont utilisées et présentées.

CONSIGNE

Par groupe de 2 à 4, complétez les 6 fiches d'observation. Attention, elles ne sont pas nécessairement dans l'ordre et les informations pour y répondre peuvent se trouver en début comme en fin de jeu. Veillez donc à bien les lire avant de commencer à les compléter.

PRÉSENTATIONS DES FICHES

Fiche 1 : Rapport de l'humain avec l'environnement.

Fiche 2 : Analyse du vocabulaire et du choix des mots utilisés pour nous guider.

Fiche 3 : Les ressources, leur définition et leur « sens ».

Fiche 4 : But du jeu et étapes pour y parvenir.

Fiche 5 : Découverte de l'écologie et du courant écologique véhiculé par le jeu.

Fiche 6 : Analyse de l'imaginaire, des représentations de la nature véhiculées par le jeu.

FICHE I : ANALYSE DU VOCABULAIRE

Relevez les mots utilisés pour décrire votre *mission*. Vous allez le voir, ces mots ont en commun un certain rapport de l'humain à l'environnement.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Chouette concept

Le champ lexical est l'ensemble des mots qui se rapportent à un même thème. Par exemple, si on regroupe les mots « champignons, feuilles, arbres, écureuils, promenades », on construit le champ lexical de la forêt.

Source : <https://www.lesbonsprofs.com/cours/le-champ-lexical/>

Déterminez le champ lexical en adéquation avec l'imaginaire de *Terra Nil*.

Environnement / Nature

Précision théorique sur le biome

Définition

Un « Biome » est défini comme étant « une des principales communautés, animales et végétales, classées en fonction de la végétation dominante et caractérisées par les adaptations des organisme à leur environnement spécifique (Campbell-1996) ». Le terme de « zone de vie majeure » est considéré comme synonyme.

Source : <http://accres.ens-lyon.fr/accres/thematiques/paleo/paleobiomes/comprendre/quest-ce-quun-biome>

Un écosystème n'a pas de dimension aisément définissable, et ne peut être en cela confondu avec le biome, ou domaine bioclimatique. Le climat, en effet, reste le facteur le plus influent dans la répartition des formes du vivant, et la règle de similitude climatique permet de classer les biomes de la planète suivant un double gradient de température (de l'équateur vers les pôles) et de pluviométrie (du sec vers l'humide). La notion de biome repose ainsi sur le principe selon lequel des espèces sans parenté génétique exercent la même fonction écosystémique (pollinisation, prédation, etc.) dans des espaces géographiques différents, sur des continents différents. Cette matrice température / pluviométrie permet de découper la Terre en 17 biomes (forêt tempérée, toundra, etc.). Le biome est donc approximativement cartographiable ; l'écosystème beaucoup moins. L'écosystème met l'accent sur une unité d'action plus qu'une unité de lieu.

Source : <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/notion-a-la-une-ecosysteme>

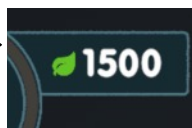
FICHE 2 : LES RESSOURCES

Après avoir lu le texte ci-dessous, déterminez les différents aspects des ressources présentées dans *Terra Nil*.

Texte

On remarquera qu'il n'y a pas de ressource sans besoin des sociétés : toute ressource est donc créée et non découverte en tant que telle et tout est susceptible de constituer une ressource, y compris les productions intellectuelles et culturelles. L'espace peut être aussi considéré comme une ressource : on parle alors de ressource spatiale. Un déchet, qui se définit par sa valeur nulle ou négative, peut devenir une ressource si une société humaine lui trouve une utilisation rentable.

Source : <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/ressource-s>



Comment « fonctionne » cette ressource ? Quel rôle joue-t-elle dans le jeu *Terra Nil* ?

Il s'agit en quelque sorte de la monnaie du jeu. Toutefois, ici on en récupère ou on en perd en fonction de l'impact environnemental de nos actions. On pourrait parler d'empreinte écologique de nos actions [cf. Empreinte carbone IRL].

Dans ce premier niveau, une des ressources imposées est le vent et, de ce fait, l'énergie éolienne. Qu'indique ce choix de ressources sur les buts du jeu ?



En choisissant une éolienne qui est considérée comme une ressource « verte », le jeu indique clairement la dimension « écologique » et respectueuse de la nature [En profiter pour démythifier les « énergies vertes » cf. Jancovici]

À quoi ressemble la société et ses besoins dans *Terra Nil* ?

On ne peut pas le savoir car il y a peu d'informations sur l'humanité et ce qu'elle est devenue. Au plus on pourra parler d'un besoin de rétablir, de réarranger la nature.

Qu'est-ce qui peut être considéré comme un déchet dans *Terra Nil* ? Qu'est-ce qui en fait un déchet ?

Tout ce qui touche de près ou de loin aux humains et à leurs constructions. On le remarque dans la dernière phase de chaque niveau où il faut retirer ce que l'on a construit. Le sound design et les animations renforcent cette idée (bruits de déconstruction et visuel un peu chaotique au moment où sont aspirés les objets).

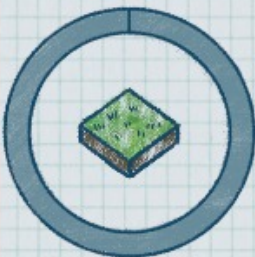
[Pont à faire avec la dernière page sur l'imaginaire et le couple naturel >< artificiel. Dans le jeu, il reste peu de choses « naturelles ».]

FICHE 3 : LE BUT DU JEU

Quel est le but du jeu ? Soyez précis et complet.

Le but du jeu est de restaurer des écosystèmes après qu'une catastrophe a touché la Terre. Cette réhabilitation ne sera considérée comme complète qu'à partir du moment où les traces humaines auront totalement été effacées.

Cette première partie, ce premier niveau, se divise en plusieurs étapes qui ont chacune un but particulier. Après avoir **identifié** toutes les étapes, **déterminez** le but de chacune.

ÉTAPES	BUTS
	La première étape de toute tentative de restauration d'écosystème consiste à faire revenir l'eau et la vie végétale. Pour commencer, végétalisez cette vallée en utilisant des épurateurs, des pompes à eau et des irrigateurs.
	Une fois la base de l'écosystème créée, votre prochaine mission est de diversifier les espèces de plantes qui y poussent. Créez des fynbos, des zones humides et des forêts. À ce stade, vous devez également commencer à prêter attention au climat de la région.
	À présent que la flore et le climat ont été rétablis, l'étape finale consiste à construire un aéronef en recyclant les structures que vous avez bâties. Tout en effaçant les traces de votre présence, réintroduisez des animaux ; après votre départ, ils seront les nouveaux gardiens de cet écosystème.

FICHE 4 : QUELLE ÉCOLOGIE ?

Extrait

Le terme « écologie » a été forgé par Haeckel en 1866, à partir des mots grecs oikos et logos, pour désigner l'étude des habitats naturels des espèces vivantes. En effet, oikos, qu'on retrouve dans « économie », signifie « maison ». Ce qui oppose l'éco-nomie à l'éco-logie, c'est que l'économie calcule alors que l'écologie relie, l'une est quantitative quand l'autre est qualitative. L'économie est la science des équivalences alors que l'écologie est la science des différences et des complémentarités (sexuelles, alimentaires, etc.), l'économie réduit tout à l'individu alors que l'écologie réinscrit les corps dans leurs interdépendances mutuelles et leur relation à l'environnement global (à l'écosystème). L'écologie est d'une certaine façon la réfutation de l'économie, sa critique radicale comme pure abstraction mathématique, la réintégration du temps long et des cycles naturels dans la productivité immédiate et les calculs d'intérêt à courte vue.

ZIN Jean, « Qu'est-ce que l'écologie-politique ? », Écologie & politique, 2010/2 (N°40), p. 41-49. DOI : 10.3917/ecopo.040.0041. URL : <https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-sciences-cultures-societes-2010-2-page-41.htm>

L'approche de l'environnement de *Terra Nil* est-il plutôt économique ou écologique ? Veillez à être nuancés.

On peut dire qu'il relève des deux :

Économique : l'essentiel du jeu (gameplay) se base sur des rapports chiffrés et une sorte d'optimisation des coûts et des coups (coups à jouer). C'est le côté abstrait du jeu.

Écologique : Les différentes phases s'enchaînent pour proposer un tout qui fait sens et dont chaque partie semble nécessaire. La dimension de « temps long » est visible avec la dernière phase où, après avoir remis en ordre l'écosystème, il s'agit de s'en aller et de le laisser « se débrouiller tout seul ».



Chouette concept

L'environnementalisme est un courant de pensée et d'idées politiques qui se donne pour objectif de préserver la nature de l'action humaine en prônant son respect et sa restauration.

Source : <https://www.toupie.org/Dictionnaire/Environnementalisme.htm>

En quoi peut-on dire de *Terra Nil* qu'il épouse une vision environnementaliste ?

Car c'est clairement le but du jeu : restaurer et respecter (en s'en allant).

Dans *Terra Nil*, il s'agit de « gérer » l'environnement pour restaurer et remettre en place plantes, animaux biote et écosystème. La préservation de la nature de l'action humaine se voit dans l'ultime objectif qui consiste à s'en aller en effaçant toute trace.

☰ FICHE 5 : LA PLACE DE L'HUMAIN

Relevez les éléments que nous pouvons faire varier et sur lesquels nous pouvons avoir une influence **directe** dans le jeu.

L'aménagement du territoire (on peut creuser des sillons). Le climat (taux d'humidité) et la météo (qui provoque pluie et orage). La répartition des différentes zones de végétation et la réintroduction d'espèces animales et ou végétales.

À bien y regarder, la place de l'humain vis-à-vis de la nature est ambiguë dans *Terra Nil*. D'un côté, on peut dire que le jeu vise l'absence de l'humain de la nature. De l'autre, on peut dire de l'humain qu'il est omniprésent. Pour chaque hypothèse, **relevez** les éléments qui semblent les confirmer.

ABSENCE DE L'HUMAIN	OMNIPRÉSENCE DE L'HUMAIN
On peut considérer l'homme comme absent puisqu'il s'agit de la finalité de chaque niveau : éliminer toute trace de notre passage et de nos actions. Le but est de laisser un « territoire sans humain », de « rendre cet espace à la nature ».	Tout ce qui arrive dans le jeu est le fruit de l'action de l'humain. De la dépollution des sols à la mise en place de l'écosystème, il y a derrière chaque élément de cette « nature » une action humaine. En ce sens, on peut considérer que cet espace est créé de part en part par l'homme (cf. Démonstrateur ci-dessous). S'il est vrai qu'on n'a pas la main sur absolument tout, il est à remarquer que nous décidons de beaucoup de choses.

DÉMIURGE

XVI^e siècle, Demiourgon, « le travailleur » ; « le diable » ; XVIII^e siècle, demiourgos, « créateur de l'univers ». Emprunté du latin demiurgus, du grec dêmiourgos, « artisan », « créateur », d'où « divinité créatrice de l'univers », composé de dêmios, « commun, général, public », et ergon, « travail, création ». PHIL. Architecte divin, fabricant suprême de l'univers, selon Platon et les platoniciens. Dans le « Timée », Platon présente l'activité du démonstrateur sous la forme d'un mythe. Par anal. Créateur, dans une œuvre de grande envergure, de personnages représentatifs d'un monde ou d'une société. Le démonstrateur de la « Comédie humaine ».

Source : <https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/d%C3%A9miurge>

FICHE 6 : ANALYSE DE L'IMAGINAIRE

Le jeu *Terra Nil* propose un imaginaire assez rare dans le jeu vidéo. À l'aide des définitions et documents ci-dessous ainsi qu'à l'aide des éléments du jeu vidéo, **déterminez** l'imaginaire véhiculé par *Terra Nil*.

L'imaginaire

L'imaginaire, c'est l'ensemble des normes, des représentations, des symboles, des valeurs et des images qui nous donne l'impression de vivre dans un monde commun, c'est notre réalité commune, c'est la capacité du social (les hommes et les femmes) à faire « être » une réalité commune.

Jérôme JAMIN, *Approche pédagogique de la diversité culturelle*.



Le sound design

La conception sonore ou Sound Design, qu'est-ce que c'est ? C'est le processus de création d'un paysage sonore. Les concepteurs sonores créent, sélectionnent et manipulent des sons tels que la musique, la parole, les effets sonores et même le silence pour mettre en valeur des éléments spécifiques du scénario. Les concepteurs sonores travaillent sur tout ce que vous entendez dans un film ou une émission de télévision (à l'exception des dialogues) :

Les bruitages (bruits de pas, papier froissé, portes qui s'ouvrent et se ferment)

Les voix off

Les effets sonores comme les explosions et les accidents de voiture

Les sons atmosphériques comme le vent et la pluie

Les bruits de fond dans les environnements quotidiens (restaurants), etc.

Source : <https://agence33degres.com/quest-ce-que-le-sound-design/>

Le jeu vidéo de gestion met l'accent sur la gestion de ressources limitées dans le but de prospérer. Parce qu'ils tendent à simuler des phénomènes réels, la plupart des jeux de gestion sont assimilés aux jeux de simulation. Le jeu de gestion concerne le processus, la stratégie du changement, il fait surtout appel à la planification et oblige à concilier les exigences contradictoires de court terme et de long terme. Il implémente généralement une interface en pointer-et-cliquer et est peu exigeant en matière de réflexes et d'habileté d'exécution. La progression peut parfois être découpée en missions mais le gameplay tend souvent à être non-linéaire et sans fin. La plupart se déroule en temps réel. Il existe une grande variété de titres et l'expérience de jeu est très dépendante des domaines d'activités simulés et de la profondeur recherchée par les développeurs : les jeux peuvent être complexes, simplistes, sérieux ou humoristiques.

Source : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_gestion

Trailer du jeu vidéo



IMAGINAIRE ET ÉLÉMENTS QUI PERMETTENT DE LE DÉTERMINER

L'imaginaire est clairement un imaginaire environnementaliste où la nature est subordonnée à la gestion humaine pour mieux la laisser faire toute seule par la suite. Il s'agit ici d'une nature étrangère à l'humain qui ne peut être elle-même que si l'humain n'en fait pas partie.

À cet imaginaire environnementaliste, on peut ajouter une dimension technologique puisque l'entière des solutions apportées sont le fruits de technologies qui permettent de construire de l'environnement. C'est une conséquence liée au genre du jeu (city-builder / jeu de gestion). En effet, l'aspect gestionnaire dans un temps court suppose une action visible immédiatement. De ce fait, la technologie apparaît comme une solution miracle aux problèmes.

Comme troisième élément à mettre en avant, on peut parler de l'ambiance générale qui se dégage du jeu à savoir une ambiance calme et détendue qui contraste avec le contexte dans lequel se déroule le jeu. En effet, il faut rappeler que le jeu sous-tend la destruction de tous les écosystèmes de la Terre suite à une pollution (de la faute de l'humain). Or le jeu ne renvoie pas cette idée de destruction, de faute, etc.

Ainsi, l'environnement est abordé comme « sauvable » par la technologie (à venir) plutôt que comme la responsabilité immédiate des humains.

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES DU DOSSIER

Alicia de l'agence trente trois degrés (2022, novembre), *Le sound design c'est quoi ?*
<https://agence33degres.com/quest-ce-que-le-sound-design/>

Bonenfant, M. (2016). Dire, faire, être par les jeux vidéo. *Implications philosophiques* [en ligne]. URL : <http://www.implicationsphilosophiques.org/....>

Bouron J.B. (2022, mars). *Ressource*, Géoconfluences, <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/glossaire/ressource-s>

Carion, J.F. (2018, mai). *Qu'est-ce qu'un Biome?* Institut français de l'éducation. <http://acces.ens-lyon.fr/acces/thematiques/paleo/paleobiomes/comprendre/quest-ce-quun-biome>

Démiurge (s.d.). Dans *CNRTL*
<https://www.cnrtl.fr/definition/academie9/d%C3%A9miurge>

Environnementalisme (2012, juin). Dans *Toupie.org*
<https://www.toupie.org/Dictionnaire/Environnementalisme.htm>

Gilson, Gaël. *Littératie vidéoludique : éduquer aux jeux vidéo en contexte scolaire*. Prom. : Philippette, Thibault <http://hdl.handle.net/2078.1/249630>

Goetzmann, M. et Zuppinger, T. (2016). Dossier de l'été : les jeux vidéo, terrain philosophique?, *Implications Philosophiques* [en ligne]. URL :

<http://www.implications-philosophiques.org/....>

Gunnel, Y. (2016, avril). *Notion à la une : écosystème*. Géoconfluences, <http://geoconfluences.ens-lyon.fr/informations-scientifiques/a-la-une/notion-a-la-une/notion-a-la-une-ecosysteme>

Jamin, J. (s.d.), *Approche pédagogique de la diversité culturelle*.

Jeu de gestion (2023, novembre). Dans *Wikipédia*
https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_gestion

Le champ lexical (s.d.) Les bons profs, <https://www.lesbonsprofs.com/cours/le-champ-lexical/>

Terra Nil, *jeu et images associées* (Free Lives, 2017).

Zin J. (2010, février) . « *Qu'est-ce que l'écologie-politique ?* », *Écologie & politique*, 2010/2 (N°40), p. 41-49. DOI : 10.3917/ecopo.040.0041. URL : <https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-sciences-cultures-societes-2010-2-page-41.htm>

APIdOC : Terra Nil



Idées et conception graphique :
Jean-Denis Oste