

POP PHILLO

LES DOSSIERS PÉDAGOGIQUES POP-PHILOSOPHIQUES

NO.13

PAR PHILONS.ORG

JEU VIDÉO TERRA NIL

MOTS-CLÉS

ÉCOLOGIE
ENVIRONNEMENT
TECHNOLOGIE
POLITIQUE
ÉCOSYSTÈME

HABILETÉS

ANALYSER
CONCEPTUALISER

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.

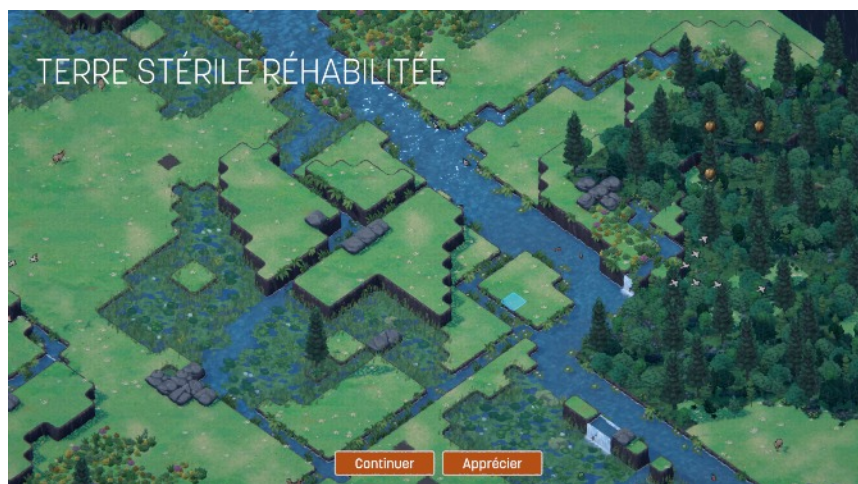
Fiche 2 : Analyse du vocabulaire et du choix des mots utilisés pour nous guider.

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*.

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>

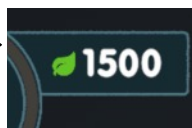
FICHE 2 : LES RESSOURCES

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* ?

.....

.....

.....

.....

.....

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 ?



.....

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

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

.....

.....

.....

.....

.....

☑☑☑ FICHE 3 : LE BUT DU JEU

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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

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.



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 ?



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.

.....

.....

.....

.....

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

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 démiurge 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 démiurge 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

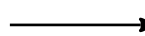
Les bruits de fond dans les environnements quotidiens (restaurants), etc.

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

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