

# RÈGNE ÉCOLOGIQUE

## PRODUIRE L'ADAPTATION D'UN JEU VIDÉO POUR TRAITER D'ENJEUX ÉCOLOGIQUES

### INTRODUCTION

Traiter de la thématique de l'écologie et des enjeux qu'elle soulève via le jeu vidéo relève du défi, et ce pour plusieurs raisons. La première (et la principale), c'est que la majorité des jeux vidéo grand public sont, par essence, énergivores et ne sont que très rarement en accord avec les défis climatiques de notre époque tant dans leur production, leur exploitation, que dans le propos véhiculé. En effet, jouer aux jeux vidéo nécessite généralement une débauche de moyens techniques, depuis la création d'un jeu jusqu'à son maniement, en passant par sa distribution. Ainsi, par exemple, des serveurs informatiques doivent tourner en continu pour mettre à disposition les jeux en téléchargement et pour assurer le fonctionnement des univers multijoueurs en ligne. En parallèle, la distribution des jeux sous forme physique est également source de déchets et de pollution.

Les aspects éco-déficients du jeu vidéo ne plaident donc pas en faveur de ce média pour traiter de manière pertinente des questions écologiques. Il nous semble pourtant nécessaire d'en questionner les usages tant c'est un vecteur de récits forts et immersifs et qu'il est massivement pratiqué par les enfants, les adolescent·e·s et les adultes.

L'exploration de productions vidéoludiques issues de la scène indépendante<sup>1</sup> est idéale dans ce cas. Les jeux dits indépendants occupent une place fondamentale depuis une vingtaine d'années - *Minecraft* en est un exemple - et déploient des modes de jeu et des récits qui peuvent s'avérer très différents de ceux développés dans les grosses productions.

<sup>1</sup> On parle de jeux vidéo indépendants pour désigner des jeux conçus par des équipes réduites et, à la manière du cinéma dit indépendant, en dehors des circuits de production traditionnels

**CFA**  
CENTRE DE FORMATION  
D'ANIMATEURS ASBL

conseil supérieur  
de l'éducation  
aux Médias  
**CSEM**

**FB**  
FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES



# L'ACTIVITÉ

Cet atelier participatif d'analyse et de création explore la thématique écologique au travers d'un jeu vidéo, *Reigns*, et de son adaptation en jeu de société. Après une phase de découverte et d'exploitation du jeu vidéo concerné, mais aussi de jeux qui mettent l'écologie au centre des thématiques qu'ils explorent, l'objectif sera de construire, dans une version papier, une extension du jeu qui tient compte d'enjeux écologiques. L'activité se terminera avec un test de l'adaptation par le groupe.



**DURÉE :** 3 x 2h



**PUBLIC :**

Cette fiche s'adresse aux animateur-ric-e-s (scolaires et non scolaires) de groupes d'adolescent-e-s qui veulent développer une activité sur le thème de l'écologie politique avec un groupe. Envisageable pour des jeunes entre 12 et 18 ans, l'activité nécessite, quel que soit le groupe, une réflexion sur les outils mis à disposition en fonction des besoins, des intérêts mais également du niveau du groupe.



**MÉTHODOLOGIE :**

L'activité proposée se compose de trois phases :

- **Une phase de médiation vidéoludique** où l'on joue et on découvre un/des jeu(x) vidéo en lien avec la thématique de l'écologie
- **Une phase d'analyse** où l'on identifie les composantes d'un jeu vidéo pour créer son passeport écologique, sa carte d'identité dans son rapport à l'écologie
- **Une phase de création collective** où l'on produit une adaptation du jeu *Reigns* sur le thème de l'écologie

Ces phases sont autonomes et complémentaires, Il est néanmoins suggéré aux animateur-ric-e-s de passer par la phase de médiation et/ou d'analyse avant de se lancer dans la création collective.

L'activité présentée ici se prête volontiers à toute sorte d'ajouts de contenus analytiques et/ou pratiques pour s'adapter au mieux au public qu'elle rencontre et pour mettre en valeur les connaissances spécifiques de l'encadrant-e de l'activité.



**MATÉRIEL :**

- Un écran de projection (TBI, grande télévision ou projecteur) avec une connexion USB ou wifi.
- Feuilles, ciseaux et crayons en suffisance pour l'ensemble des participants.
- Les cartes imprimées disponibles en version numérique (à la fin de ce dossier).

# MÉDIATION VIDÉOLUDIQUE



## ÉTAPE 1 : Présentation de l'activité et de ses enjeux

Ouvrir la séance avec un sondage sur les jeux pratiqués par les participant-e-s et questionner ce qui se rapporte à l'écologie selon eux-elles dans ceux-ci. Cela peut également être l'occasion d'interroger la place de la nature au sens large dans ces jeux.

C'est ainsi l'occasion de définir ensemble ce que l'on nomme « écologie », les différents types d'écologie politique en quelques mots, et présenter l'opposition entre la tendance écologique technophile et celle qui prône la décroissance. L'objectif est de questionner la place de la pensée écologique à travers les supports médiatiques cités.

*On peut aborder ici les jeux vidéo où la nature est un décor, ceux où elle est une actrice du jeu vidéo à part entière, ceux qui questionnent le rôle de l'humain et ceux qui traitent d'enjeux climatiques. A ce titre, un court article peut être lu avec les jeunes pour aborder les multiples facettes que peut prendre la thématique de l'écologie et, plus largement de la nature dans les jeux vidéo : BONVOISIN, D., « [Les jeux vidéo : plus verts que nature](#) », Média Animation, 2018.*

**Variante possible :** Développer la réflexion au travers d'exemples supplémentaires, en s'appuyant sur les jeux présentés dans l'**Annexe 1**. Il est préférable de se procurer ces jeux et de permettre aux participant-e-s d'y jouer. Il est également possible d'utiliser les vidéos renseignées dans l'annexe ou des vidéos *let's play*, à savoir des vidéos de parties de jeux commentées ou non par les internautes qui diffusent leurs parties en ligne (liens disponibles dans l'**Annexe 1**).





## ÉTAPE 2 : Découverte de *Reigns*

Proposer aux jeunes de jouer une première fois à *Reigns*<sup>2</sup>.

*Un résumé des règles du jeu vidéo est disponible ci-dessous. Il est aussi envisageable de découvrir les règles de ce jeu, assez simples, au fur et à mesure des premières expériences de jeu individuelles et/ou collectives.*

Après cette première expérience de jeu, analyser avec les jeunes le jeu vidéo en question :

- Dans quel monde se déroule le jeu ?
- Qui est le-la personnage principal-e ?
- Quel est le but du jeu ?
- Sur quel support y joue-t-on ?
- En quoi consiste concrètement le jeu vidéo? Comment le résumerait-on en quelques phrases ?
- Comment se construit l'histoire/la narration dans ce jeu vidéo ?
- ...

## LE JEU REIGNS

Ce jeu se présente visuellement comme un défilement de cartes représentant des conseiller·ère·s qui émettent des suggestions quant aux orientations à prendre pour administrer le Royaume. Le-la joueur·euse choisit s'il-elle accepte ou refuse la proposition mise sur la table en balayant la carte, à la manière d'une application de rencontres. Le Royaume est, lui, représenté par 4 domaines : le **clergé** (le rapport à la religion d'état), le **bien-être de la population** (comment la population expérimente les décisions posées par le Roi), les **finances** (l'état des finances du Royaume en fonction des choix posés) et l'**armée** (le coût des choix effectués en terme militaire).

Le-la joueur·euse doit être attentif·ve à deux éléments durant la partie :



- **La position adoptée face aux propositions des conseillers et conseillères** : le-la joueur·euse soumet son Royaume aux effets des décisions qu'il-elle prend. Par exemple, le conseiller œcuménique peut intervenir pour faire part de l'émergence de rituels païens sur le territoire. En tant que joueur·euse, nous pouvons soit interdire ces rituels et aller dans le sens de l'Eglise, soit laisser faire et accepter la nouvelle tendance ce qui aura un effet direct sur les équilibres dans le Royaume.
- **L'implication des choix effectués sur les critères de bonne santé du Royaume** : les choix effectués suite aux interventions des conseiller·ère·s, ont une implication directe sur les jauges visibles par le-la joueur·euse. Pour reprendre l'exemple précédent, si nous appliquons la répression des rituels païens, la jauge du clergé va se renforcer et celle du bien-être de la population, diminuer ; à l'inverse, si nous laissons vivre ces pratiques, le clergé sera mécontent, le bien-être de la population augmentera et on pourrait imaginer un gain militaire vu qu'il ne faut pas déployer la force de répression - qui reste donc disponible à d'autres fins.

La partie s'arrête quand l'une des quatre jauges est soit arrivée à son maximum, soit est vide.



**PETITE ASTUCE** : *Reigns* invite à modérer ses choix et à prendre en considération les équilibres du Royaume.

**En collectif, les choix pourront être effectués à main levée, avec un temps (ex.: 30 secondes) laissé aux participant·e·s pour réfléchir au choix qu'ils-elles veulent faire. Après le temps de réflexion, les participant·e·s lèvent la main et la majorité l'emporte pour la décision. Après quelques expériences de jeu, il peut également être possible de laisser un temps de débat aux participant·e·s avant de passer aux votes.**

<sup>2</sup> Disponible pour 3€, il peut aussi être projeté pour l'ensemble du groupe et être joué en commun.

# ANALYSE MÉDIATIQUE



## ÉTAPE 3 : Distinction des différentes composantes d'un jeu vidéo

Après ces premières expériences ludiques, l'ambition est de construire un « passeport écologique », sorte de carte d'identité du jeu vidéo en lien avec l'écologie, applicable à différents jeux vidéo.

Pour ce faire, demander aux animé-e-s :

- **Quelles données sont nécessaires pour identifier un jeu vidéo ?**

*Les participant-e-s citeront spontanément les caractéristiques suivantes, déjà abordées au moment d'exploiter Reigns : nombre de joueurs, type de jeu, but du jeu, personnage principal, etc.*

*Quand on analyse un jeu vidéo, deux éléments centraux doivent également être développés : la narration (l'histoire racontée) et le gameplay (modalités de jeu prévues pour assurer l'interactivité dans le monde et l'histoire proposée).*

*Le gameplay est ce qui distingue tout particulièrement le jeu vidéo des autres médias. L'Annexe 2 développe ces notions de gameplay et de narration ainsi que la recherche de cohérence entre ces deux éléments par les créateur-ice-s de jeux vidéo.*

- **Au niveau du gameplay et de la narration, quelles caractéristiques peuvent être mises en évidence ?**
- **Quels éléments mettre en évidence pour traiter des enjeux environnementaux à travers le jeu vidéo ?**

Après avoir répondu à ces questions, demander au groupe de construire une carte d'identité ou, selon la créativité du groupe, lui proposer directement le « passeport écologique ».

*L'encadrant-e a la possibilité de construire ce passeport écologique avec le groupe en reprenant les questions d'exploitation du jeu Reigns ainsi que les éléments concernant le gameplay et la narration. L'Annexe 3 propose un exemple de canevas de passeport écologique qui peut servir de modèle.*

Ensemble, construire le passeport écologique d'un ou deux jeux vidéo.

*L'encadrant-e peut proposer d'exploiter l'un des jeux vidéo présentés dans l'Annexe 1. Il-elle peut prendre également l'exemple d'un autre jeu. L'Annexe 4 propose deux exemples de passeport écologique (à partir des jeux Terra Nil et Satisfactory)*



## ÉTAPE 4 : Appliquer « le passeport écologique » à d'autres jeux vidéo

Si le temps le permet, proposer ensuite aux participant-e-s de construire (et présenter) la carte d'identité d'un autre jeu vidéo de leur choix. La possibilité d'appliquer ce cadre à un autre jeu permet de percevoir plus concrètement les apports d'un tel outil pédagogique et affiner la réflexion quant aux jeux vidéo et leurs pratiques.

# PRODUCTION MÉDIATIQUE

En prenant appui sur les deux premières phases de l'animation, les participant-e-s sont invités à adapter le jeu *Reigns*. dans une version papier qui prend en compte le critère de l'écologie en fonction des réalités contemporaines.

## L'ADAPTATION DU JEU *REIGNS* EN VERSION PAPIER

Dans cette version jeu de société<sup>3</sup>, les règles du jeu sont très proches du jeu vidéo, si ce n'est deux modifications notables : d'abord, les conseillers et conseillères sont interprété-e-s par les participant-e-s au jeu. Comme dans la

version numérique, il faut accepter ou refuser les propositions qui sont effectuées. Chacun et chacune dispose de cartes qui l'inspire quant à la formulation des propositions d'aménagements du Territoire.

Ensuite, ce n'est plus une personne mais **le collège des conseillers et conseillères** qui évalue s'il faut accepter ou refuser une proposition d'action. Seule la personne qui formule la proposition ne participe pas au vote. Chacun-e des joueur-euse-s dispose d'objectifs cachés qui permettront de marquer des points. Il-elle aura pour intérêt d'orienter les prises de décisions en fonction des objectifs de son personnage. La prise de décision nécessite donc un débat en interne qui peut pousser la réflexion notamment sur des questions écologiques et sur des questions de gouvernance.

**L'animateur-riche** a pour mission de tenir le cadre des débats et d'être gardien-ne du temps. C'est une mission centrale pour que chacun-e puisse participer au débat dans les meilleures conditions. Il est aussi conseillé à l'animateur-riche de lancer la partie en soumettant une première proposition au groupe pour lancer la dynamique.

**La partie s'arrête après deux ou trois tours** (tour de table de propositions portées par chacun-e des participant-e-s). Le nombre de tours est à évaluer en fonction du nombre des participant-e-s par table et du temps disponible (cinq ou six est un nombre raisonnable). Une fois les tours clôturés, les bonus et malus correspondant à chacune des jauges sont comptabilisés en fonction des choix posés par le groupe.



<sup>3</sup> Nous nous basons sur l'adaptation en jeu de société qui est disponible en Creative Commons en ligne. Les licences Creative Commons, souvent abrégées en CC, sont des outils juridiques qui permettent aux créateurs de partager leurs œuvres tout en définissant clairement les conditions d'utilisation de ces œuvres par d'autres personnes.



## ÉTAPE 5 : Création de l'adaptation de *Reigns* qui tient compte de la dimension écologique

Cette adaptation du jeu *Reigns* propose de quitter le domaine médiéval pour s'adapter aux enjeux environnementaux contemporains. Cette évolution aura bien évidemment un impact sur l'identification des jauges de pouvoir. L'écologie et la production viennent en lieu et place du clergé et de l'armée, tandis que les jauges du bien-être de la population et de la finance sont maintenues. Les participant-e-s restent néanmoins libres de créer d'autres facteurs permettant d'évaluer la bonne gouvernance d'un territoire contemporain.

### ► Définir l'univers du jeu et penser le message qu'il véhicule

Avant de réfléchir à l'univers ludique à créer, recontextualiser le jeu en répondant à quelques questions :

- **En quoi consiste le jeu que nous allons créer ?**
- **Quel est le but du jeu ?**
- **Quel sujet veut-on aborder en adaptant le jeu *Reigns* ?**

*Ces quelques questions permettent de baliser la création de l'univers du jeu et de son objectif de traiter des questions écologiques actuelles et leurs impacts sur notre avenir.*

Prendre 10 minutes pour définir avec les participant-e-s quels pourraient être les changements majeurs (en lien ou non avec les questions d'environnement) dans notre société en 10 ans.

Noter quelques éléments à la vue de tou-te-s qui serviront à définir le narratif.

### QUELS CHANGEMENTS D'ICI 2035 ?

Pour définir un univers de jeu cohérent, il est tout d'abord pertinent de trouver un équilibre dans les changements qui se sont déroulés. Ainsi, il faut éviter qu'il n'y ait que des catastrophes qui se soient produites ou qu'il n'y ait eu que des décisions en faveur (ou non) de l'écologie qui ont été prises.

Si l'on prend comme cadre notre société en 2035, voici quelques exemples :

- d'événements qui pourraient se produire (mélange de catastrophes naturelles et événements liés à l'action humaine, positifs ou non pour l'environnement) :
  - Les villes côtières subissent régulièrement, depuis 2027, de violentes inondations.
  - L'ouragan Mitchel a ravagé le Benelux en 2032.
  - Suite à l'augmentation de la température, le vin belge est désormais un produit de consommation prisé à l'international.
  - Pour défendre les espaces naturels urbains contre l'artificialisation des sols, des « villages spontanés » de type ZAD (Zone à Défendre) se sont installés depuis plusieurs années.
  - La controverse scientifique autour de la technologie de la fusion nucléaire (plus puissante que la technologie nucléaire actuelle et sans création de déchet) n'en finit pas sinon qu'elle n'est pas encore applicable.
- de mesures/décisions (positives ou négatives pour l'écologie) :
  - Les centrales nucléaires sont définitivement fermées depuis 2030.
  - Les voitures à moteur thermique sont interdites à la circulation depuis 2034.
  - Le ministère de l'agriculture a décidé de favoriser l'agriculture intensive afin d'éviter la pénurie de certains aliments.
  - Les entreprises de fast-fashion seront soumises à des contrôles stricts sur les conditions humaines sur base d'une loi « anti-fast fashion ».
  - ...

Réfléchir en groupe à un exemple de narratif qui contextualise le jeu, en fonction du lieu, du moment et des jauges représentant la pérennité du pays/de la ville.

Inviter les jeunes à la créativité et à rester ouvert-e-s aux propositions les plus étonnantes voire farfelues (la cohérence d'un univers qui emporte l'adhésion rendra les choix intéressants quel que soit le degré de réalisme de l'univers créé).

*Pour ceux-celles qui ont besoin d'être guidé-e-s dans leur créativité, proposer un court canevas pour la rédaction du narratif : « Dans la ville/le pays de XXX en année présente + ?? ans, se tient le conseil chargé de gérer les affaires de la ville/du pays. Conseillères et conseillers se relaient, apportant d'importants dilemmes à résoudre pour préserver la prospérité de la ville ».*

## ► Création de cartes de jeu

Après avoir précisé l'univers/le contexte du jeu, passer à l'étape de la création des cartes.

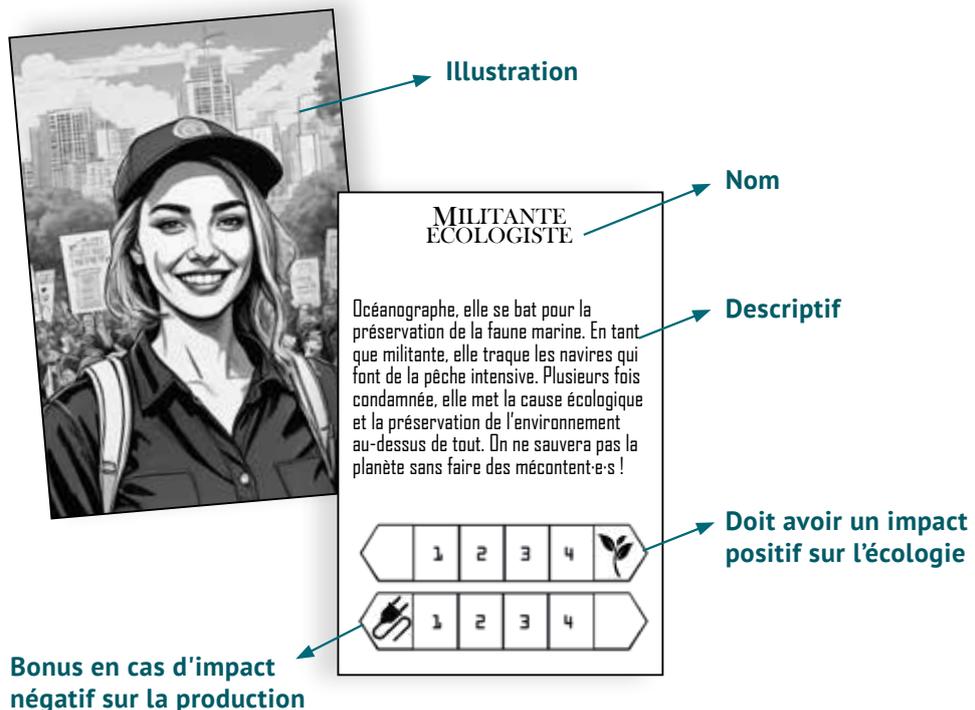
*10 min. peuvent être consacrées à la création des cartes événements. Chacun-e jouera ensuite sa carte et fera sa proposition d'événement(s) au groupe.*

Pour alimenter la réflexion, sur la création de nouvelles cartes, poser quelques questions aux participant-e-s :

- **Quels événements pourraient se dérouler qui ont un impact sur les jauges suivantes : Bien être  ; Production  ; Écologie  ; Économie **
- **Quels sont les impacts sur l'augmentation/la diminution de ces jauges si la proposition est acceptée/refusée ?**
- **L'ensemble des cartes créées par le groupe ont-elles des impacts sur l'ensemble des jauges de bonne santé de l'État?**

Techniquement, les cartes conseiller-ère-s doivent disposer de deux jauges d'orientation (positive ou négative) qui seront les objectifs cachés des joueur-euse-s.

*Si on prend l'exemple de la Militante écologiste dans les cartes de jeu. Elle marque des points, à la fin de la partie, si la jauge environnement est positive et/ou si la jauge de production est dans le négatif.*



The diagram shows a game card for 'Militante Écologiste'. It includes an illustration of a woman in a cap and a backpack, a name field, a descriptive text, and two progress bars. Annotations point to these elements:

- Illustration**: Points to the image of the character.
- Nom**: Points to the name 'MILITANTE ÉCOLOGISTE'.
- Descriptif**: Points to the text describing the character's role and goals.
- Doit avoir un impact positif sur l'écologie**: Points to the top progress bar, which has a leaf icon in the 4th slot.
- Bonus en cas d'impact négatif sur la production**: Points to the bottom progress bar, which has a plug icon in the 1st slot.

Concernant les cartes événements, expliquer qu'elles doivent avoir un impact total allant de 1 à 4 points en positif/négatif, en prenant en compte les conséquences en cas de validation et de rejet de la proposition.

*Des exemples de cartes de jeu (complétées et vierges) sont disponibles à la fin de ce dossier.*

**Les jauges en gras sont celles sur lesquelles l'événement a un impact**

**Illustration**

**Nom de l'événement**

**Descriptif de la proposition**

**Legend:**  
 🌱 = écologie  
 ⚡ = production  
 👤 = bien-être de la population  
 € = économie

🌱	⚡	👤	€
		-2	
		+1	



## ÉTAPE 6 : Jeux et essais des différentes extensions produites en groupe

Proposer une mise en commun de l'extension de jeu créée et organiser un essai (de chacune d'elles).

*Durant la phase de jeu, invitez les participant-e-s à se questionner sur le narratif, sur le graphisme des cartes et sur l'adéquation de l'impact de la validation/du refus de la proposition sur les jauges : ces impacts sont-ils pertinents ? suffisants ?*

Après cette première phase de jeu, demander à l'ensemble du groupe son ressenti sur :

- le narratif du jeu ;
- le graphisme des cartes et du jeu ;
- la pertinence des propositions des conseillers et conseillères et la justesse de leur impact sur les jauges.

*L'objectif de cette phase de réflexions est d'échanger au sein du groupe sur les possibles améliorations à apporter au jeu.*

## Prolongements/variantes :

Plutôt qu'un collège de conseillers et conseillères, il est possible de maintenir la proposition du jeu de base avec un Chef qui devra prendre les choix à partir des propositions des conseiller-ère-s.

## RESSOURCES :

### Sur le lien entre jeux vidéo et enjeux écologiques :

BONVOISIN, D., « Les jeux vidéo : plus verts que nature », Média Animation, 2018 (Analyse des usages de la nature comme ressource, obstacle ou simple décor dans les jeux vidéo).

 [vers le lien web](#)

BRAND, M., « Quelle empreinte carbone pour l'industrie des jeux vidéo ? », Hellocardo.com, avril 2022 (Article axé principalement sur l'empreinte carbone de l'industrie du jeu vidéo).

 [vers le lien web](#)

CHAINAY, J., « Ecologie, le secteur du jeu vidéo fait-il du Greenwashing ? », *Ouest France*, 04/07/2023 (Interview d'un créateur de jeu vidéo).

 [vers le lien web](#)

COHEN, I., « Can Video Game Help Us Beat Climate Change ? », Thenation.com, 08/07/2024 (Article en anglais qui explore plus spécifiquement les capacités pédagogiques du jeu vidéo pour développer une plus grande empathie vis-à-vis des enjeux écologiques).

 [vers le lien web](#)

KERINEC, M., « Des jeux plus écolo, c'est possible », *Reporterre.net*, 2023 (Quelques chiffres quant à l'impact environnemental de l'industrie du jeu vidéo et pistes à explorer).

 [vers le lien web](#)

LOUVIGNY, A., « COP26 : le « green gaming » où quand l'industrie du jeu vidéo se veut plus écologique », RTBF, 23/10/2021 (Article l'impact écologique de l'industrie du jeu vidéo à l'heure de la COP 26).

 [vers le lien web](#)

MANIORA, B., *Gamezindustry.biz*, 16/08/2022, « How Riders Republic Mobilized its players for the first digital climate march? » (Récit d'une expérience de militance écologique à travers le jeu vidéo).

 [vers le lien web](#)

### Sur le média vidéoludique et ses caractéristiques :

*Éducation aux médias et jeux vidéo. Des ressorts ludiques à l'approche critique*, Média Animation, Bruxelles, coll. « Les dossiers de l'éducation aux médias », 2015.

 [vers le lien web](#)

*Educajeux, manuel de pédagogie vidéoludique*, FOR'J.

 [vers le lien web](#)

*Jeux vidéo : du divertissement à l'approche critique*, CSEM, coll. « Repères », 2020.

 [vers le lien web](#)

*Jeux vidéo et éducation. Ateliers de pédagogie (vidéo)ludique*, Quai 10, 2019.

 [vers le lien web](#)

## QUELQUES JEUX VIDÉO À EXPLOITER SUR LE THÈME DE L'ÉCOLOGIE

Voici une série de jeux vidéo traitant, de différentes manières, de la question de l'écologie. Il s'agit, comme *Reigns*, de jeux vidéo indépendants, c'est-à-dire créés par des individus ou des équipes de développement relativement petites et sans le soutien financier d'un grand éditeur de jeux vidéo.

Ces jeux ne sont pas gratuits mais peuvent faire l'objet d'une expérience vidéoludique collective. Il semble pertinent de proposer des titres de jeux payants car, d'une part, ces derniers sont plus qualitatifs en termes de graphisme, narration, gameplay... De plus, derrière la création de chaque jeu se cache une équipe de développeur-euse-s qui doivent pouvoir vivre de leur activité.

### TERRA NIL [VERS LE JEU VIDÉO](#)

Freelives, 2023 - À partir de 12 ans

 [Présentation du jeu vidéo](#)

**Terra Nil** est un jeu de gestion de territoire qui, à l'inverse de l'écrasante majorité de ce type de jeux n'a pas pour objectif d'exploiter les ressources naturelles pour aménager des territoires au bénéfice de l'humain (comme c'est le cas dans des jeux vidéo comme *Sim City*, *Roller Coaster Tycoon*, *Civilization*, ...).



Au contraire, l'enjeu est d'utiliser des technologies pour restaurer des territoires devenus arides, probablement suite à des actions humaines. Le-la joueur-euse doit recréer des écosystèmes variés pour que des animaux y trouvent de nouveaux habitats naturels. Le-la joueur-euse incarne une entité supérieure indéfinie qui place des constructions humaines telles des éoliennes pour alimenter les machines, des pompes à eau dans le but de recréer lacs et rivières ou encore des pylônes et grands filets pour protéger et faire prospérer les jungles. Le-la joueur-euse gagne des ressources qui lui permettent de construire de nouvelles infrastructures quand il-elle ramène de la verdure sur les terres arides. Il-elle a aussi la main sur la gestion de la pluviométrie, de la température, de l'acidité des sols...

Si les questions écologiques sont au cœur du jeu, il faut par contre relever que ce jeu est, par essence, technophile. Dans cet univers, les solutions pour régénérer la terre sont issues de l'évolution technologique et de l'investissement humain. **Terra Nil** propose un univers dans lequel l'humain finira par trouver une solution par la technologie, quand bien même il aura tout détruit auparavant.

## OUTER WILDS VERS LE JEU VIDÉO

2019, Mobius Digital - À partir de 14 ans

 [Présentation du jeu vidéo](#)

**Outer Wilds** est un jeu d'exploration spatiale où le-la joueur-euse incarne un humanoïde issu d'un village de cabanes qui part explorer son système solaire. Une poignée d'habitant-e-s de cette petite planète champêtre s'est déjà aventurée dans ces planètes et certain-e-s d'entre eux-elles y ont désormais planté leurs tentes, ils mangent des marshmallows cuits au feu de camp et jouent de leurs instruments. Chacune des planètes de ce système solaire est marquée par les ruines d'une civilisation ancienne qui s'est éteinte en laissant d'envahissantes ruines de villes, de vaisseaux ou de constructions orbitales curieuses et de nombreux écrits qui, mis côte à côte, racontent le périple de cette civilisation depuis leur arrivée dans ce système solaire jusqu'à leur disparition en passant par les controverses – souvent technologiques – qui ont animé les différents membres de cette communauté.



Les dimensions écologiques présentes dans ce jeu vidéo se déploient sur trois axes centraux :

- **Un discours critique vis-à-vis de la toute-puissance technologique** : dans l'univers de ce jeu, la chute de la civilisation précédente est directement liée à l'impasse de la construction d'un projet technologique pharaonique. À de nombreuses reprises, le jeu confronte le-la joueur-euse aux débats qui ont animé les scientifiques de cette civilisation ancienne au cours desquels s'opposent une confiance sans borne en la science (la pensée technophile) et des mises en garde face aux dangers de la construction d'infrastructures qui risque fort d'être incontrôlables (la pensée technocritique).
- **Le rapport aux écosystèmes** : le jeu présente des écosystèmes différents dans chacune des planètes visitées par le-la joueur-euse. Une compréhension fine de chacun des écosystèmes et de leurs cycles est la clef pour résoudre les énigmes du jeu.
- **L'atmosphère du jeu** : il met en scène une planète de départ champêtre, des astronautes joueurs d'instruments de musique simples (harmonica, banjo, ...) installent le-la joueur-euse dans une atmosphère de simplicité volontaire, d'un rapport au monde lent, fait d'observation des rythmes naturels et d'une opposition nette entre la civilisation technophile éteinte et celle, vibrante et curieuse, à laquelle le personnage principal appartient.

## END OF LINES [VERS LE JEU VIDÉO](#)

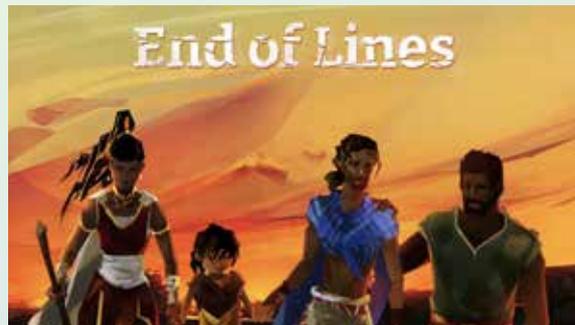
2023, Nova-Box - À partir de 14 ans

 [Présentation du jeu vidéo](#)

*End of Lines* est un jeu de survie dans un cadre post-apocalyptique, présenté par son studio de création comme un roman graphique interactif. Il nous met dans la peau de survivant-e-s du réchauffement climatique. Les personnages que nous suivons cherchent les chemins du renouveau en traversant le pourtour méditerranéen, devenu totalement inhabitable suite au dérèglement climatique.

En termes de gameplay, le jeu se présente comme un jeu narratif à embranchements. Le-la joueur-euse est invité-e à poser des choix lors de moments clés du récit pour orienter la suite de l'histoire et évoluer au sein de l'environnement désormais inhospitalier du sud de l'Europe.

La tonalité générale du jeu est alarmiste, parfois culpabilisante, et le contexte est celui d'une ap-



plication des pires prévisions du Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC), à savoir un environnement devenu inhabitable suite à l'activité humaine. Dans ce monde, l'humain est devenu une menace permanente dans cette quête du minimum pour survivre jusqu'à développer des pratiques cannibales. Le-la joueur-euse devra poser des choix parfois dramatiques dans sa quête de survie, quitte à laisser certains des compagnons de route sur le bord du chemin.

## ALBA A WILDLIFE ADVENTURE [VERS LE JEU VIDÉO](#)

2020, Ustwo Games - À partir de 5 ans

 [Présentation du jeu vidéo](#)

*Alba* est un jeu d'exploration destiné à un jeune public dans lequel le personnage principal, Alba, une jeune fille, part en vacances chez ses grands-parents sur une île de la mer Méditerranée. Dans le petit village de cette île ainsi que sur sa plage, elle multiplie les gestes civiques pour prendre soin de son environnement direct allant du ramassage de déchets abandonnés par des touristes peu scrupuleux à la mise en déroute d'un projet immobilier menaçant la réserve naturelle de l'île, en passant par le sauvetage d'un dauphin échoué sur la plage.. Dans ce petit jeu très accessible, le-la joueur-euse est exposé-e à une forme d'écologie naïve qui encourage chacun et chacune à effectuer de petits gestes qui, dans ce jeu, permettront à Alba de participer à la préservation de son environnement - l'île du jeu - et, si tout le monde suit son modèle, à la préservation de nos environnements à chacun et chacune.

Pour poursuivre l'expérience offerte par le jeu, le site internet d'*Alba* dispose d'une section « Environment » qui propose aux jeunes joueur-euse-s de se glisser dans les pas des personnages du jeu. Les accroches



du style « Are you passionate about saving the planet ? » ne laissent aucune place au doute quant aux intentions des créateur-ric-e-s. On y apprend par exemple que le studio à l'origine de *Alba* a pour objectif de planter un arbre à chaque achat ou téléchargement du jeu afin de participer à la reforestation d'une zone de Madagascar en lien avec une ONG nommée Eden Reforestation Project. L'objectif est de planter un million d'arbres dans le territoire dénommé « La forêt d'Alba ». Nous y apprenons aussi que le studio de développement Ustwo est à l'origine d'un projet d'incitation à la réduction de l'empreinte écologique.

## GAMEPLAY ET NARRATION : LES DEUX COMPOSANTES DU JEU VIDÉO

### La narration : l'histoire racontée par le jeu et créée par le-la joueur-euse

La narration représente l'histoire qu'on se raconte avec et par le jeu. *Tetris* est l'histoire de blocs qui s'empilent aussi harmonieusement que possible, *Super Mario Bros*, celle d'un plombier qui doit sauver une princesse dans un univers fantastique nommé « le Royaume Champignon ». Il faut préciser également qu'il y a d'une part l'histoire inscrite dans le jeu et, d'autre part, l'histoire qui se construit par les mille voies empruntées pour évoluer dans le jeu.

Pour illustrer le propos, prenons l'exemple de *Reigns*. Nous pourrions raconter le jeu ainsi : c'est

l'histoire d'une dynastie de Rois qui doit faire face à des événements tout en maintenant l'équilibre entre différents domaines qui permettent de maintenir chacun d'eux au pouvoir. À la fin de chaque cycle, le Roi meurt et l'avènement d'un nouveau Roi est célébré. L'histoire qui se tisse est celle que nous avons construite suite aux choix que nous avons posés face aux événements. La narration se compose donc ici d'une trame narrative de base et de son évolution au cours du jeu en fonction de nos choix.

### Le gameplay : le mode d'interaction avec l'univers numérique

Le gameplay, c'est l'ajout du jeu au contexte général. On peut le définir comme une série de mécanismes, régis par des règles, qui vont nous permettre d'interagir avec l'univers numérique qui nous est proposé, de modifier le cours de l'histoire. Le gameplay nous permet donc d'évoluer dans l'univers posé par l'environnement ludique et la narration.

Ainsi, dans *Reigns*, le gameplay se limite au choix posé par les joueur-euse-s d'accepter ou non (en swipant simplement à gauche ou à droite) les propositions émises par les conseillers et conseillères du Roi, en prenant en compte les impacts sur les indicateurs du Royaume.

En jouant, on constate rapidement qu'il existe autant de gameplays que de jeux vidéo. Pointons

rapidement que si le gameplay de *Tetris* semble simple – tourner des blocs et les disposer de telle sorte qu'ils soient agencés harmonieusement –, il se complexifie par l'accélération du rythme de descente des blocs. Le gameplay des premiers épisodes de la série *Mario* se distingue par la manière d'évoluer dans les environnements en deux dimensions en sautant, lançant des boules de feu, en courant (etc.) pour franchir les obstacles et atteindre la fin du niveau.

Nous considérons ces deux spectres, narration et gameplay, comme tout aussi significatifs et proposons dès lors des analyses qui croisent ces deux aspects pour en explorer la cohérence de l'un par rapport à l'autre.

### Jeux populaires

Les jeux vidéo grand public se retrouvent souvent dans ce champ de la cohérence gameplay-narration quand, par exemple, une simulation de sports nous place directement dans des dynamiques compétitives et de dextérité (ex : *Fifa*) ou qu'un jeu de guerre nous impose de massacrer des humains-polygones qui nous font face (série de *Call of Duty* entre-autres). Dans ces cas-là, le jeu

va dans le sens du propos, à savoir une course à la performance – sportive, militaire – et au toujours plus habile dans des cadres d'affrontements répétés. Cette dynamique va de pair avec la course à la technologie et la nécessité pour le-la joueur-euse de s'équiper d'ordinateurs de plus en plus puissants. Tout ceci représente automatiquement un coût écologique.

## Incertitudes écologiques

Dans l'histoire des relations entre jeux vidéo et écologie, nous pouvons pointer un pan important des jeux de rôle japonais (*Secret of Mana*, Square, 1993 ou encore, pour l'exemple, *Final Fantasy VII*, Square Enix, 1997) qui, très tôt, ont placé, au centre de leur narration, des enjeux de sauvetage de l'environnement, incarnés par l'arbre sacré, le sauvetage de Gaïa, ou la Terre mère. Autant de jeux qui mettent en scène un environnement en danger. Pour autant, le gameplay reste celui de la domination d'antagonistes par la destruction, l'accumulation de combats – contre des animaux par exemple ou d'autres créatures magico-naturelles – et l'exploitation de l'environnement pour arriver aux fins déclarées.

Il nous semble qu'il résonne ici une dissonance entre les objectifs affirmés par la narration et les dynamiques ludiques que le-la joueur-euse doit appliquer pour arriver à ses fins, à savoir sauver l'environnement. C'est ici un exemple clair pour signaler que la narration ne suffit pas. Traiter d'environnement par le biais du jeu vidéo est une gageure qui réclame de penser autant à l'environnement ludique qu'au gameplay et crée de nouveaux cadres de jeu.

Pour nuancer le propos, il ne faut pas oublier que les jeux vidéo peuvent, et ont déjà pu, encourager une forme d'empathie envers les questions écologiques, en véhiculant des imaginaires proches de la nature.

## Des pistes

Depuis bientôt vingt ans, la scène du jeu vidéo indépendant se développe, se renforce et est à l'origine de créations qui défient ces questions. Avant tout, c'est par nécessité que ces petits studios s'écartent des dogmes de l'industrie. Les moyens nécessaires aux productions des grands studios leur



étant inaccessibles, autant en termes humains qu'en termes matériels. Mais ce manque de moyens crée aussi un contexte qui permet de s'affranchir des diktats de l'industrie. Cette scène aux ambitions créatives affirmées est aussi à l'origine de jeux vidéo très variés, ambitieux en termes ludiques et visuels, malgré des capacités techniques moindres, le tout sans dépendre des mêmes exigences de résultat.

Ce qui aurait pu être perçu comme une faiblesse est désormais vécu comme une force de création alimentant un imaginaire du jeu vidéo résilient en termes écologiques. Ces dernières années,

un pan du secteur du jeu indépendant réfléchit ouvertement aux bienfaits de la création de jeux innovants ne réclamant pas de machines surpuissantes pour les faire fonctionner. Une manière active d'explorer de nouveaux univers ludiques tout en limitant drastiquement l'exploitation de ressources et en développant des stratégies favorisant des formes de résiliences numériques. Pour l'exemple, évoquons les 150 Go de téléchargement nécessaire pour (télécharger et) installer le jeu *Baldur's Gate III*<sup>4</sup> (Larian Studio, 2023 - élu Meilleur jeu de l'année 2023) et une machine très puissante pour le faire tourner alors qu'un jeu indépendant célébré pour sa qualité comme *Animal Well*<sup>5</sup> (2024) requiert 40Mo d'espace sur son disque et une machine très peu puissante, soit 3750 fois moins que le premier en termes d'espace disque (à multiplier par le nombre de téléchargements qui se comptent en millions). Les expériences de jeu sont évidemment excessivement différentes mais ce sont là deux jeux vidéo plébiscités tant par la presse que par les joueur-euse-s dont la comparaison permet de saisir le gouffre entre deux types de pratiques vidéoludiques en termes d'impacts techniques et donc écologiques, et ce, exclusivement dans un objectif récréatif.

Nicolas Bras, CFA asbl.

<sup>4</sup> Jeu de rôle issu de l'univers de *Donjons et Dragons*.

<sup>5</sup> Jeu d'exploration et de résolution d'énigmes où le joueur est une créature informe qui voyage dans un monde rempli d'animaux.



### Public visé



*(À qui s'adresse ce jeu ? Quels éléments permettent de le dire dans le narratif, le gameplay, les thématiques abordées ?)*

### Supports et ressources nécessaires au jeu



*(Quel type de machine est requis pour y jouer ? Quel espace sur le disque dur est requis ? Une grande puissance graphique est-elle nécessaire ? Le jeu se joue-t-il uniquement sur certaines consoles de jeu ?)*

### Évocation de l'écologie



*(L'écologie est-elle présente dans la trame narrative ? La personnalité, les caractéristiques et/ou les valeurs défendues par les personnages, les dialogues, les dynamiques de gameplay, le mode de création ?)*



*Si c'est présent dans le jeu, développer comment le-la jouer-euse peut expérimenter des actes en faveur de l'environnement ? Quelles pistes de solution et/ou d'action écologique le jeu propose-t-il ?*

## EXEMPLES DE PASSEPORTS ÉCOLOGIQUES

## Terra Nil

**Pitch général**

*(Que raconte l'histoire de ce jeu ?  
Quelle est la trame narrative ?)*

Des terres dévastées doivent être revitalisées grâce aux technologies humaines pour recréer des écosystèmes naturels.

**Objectifs généraux et opérationnels du jeu**

*(Que faut-il faire pour terminer/gagner le jeu ? Quelles sont les différentes actions nécessaires pour y arriver ?)*

Le-la joueur-euse gagne quand des environnements naturels sont recréés, que le matériel humain est retiré du territoire et que des animaux ont établi domicile. Au plus des écosystèmes favorables à l'installation d'animaux sont créés, au plus la victoire est satisfaisante. Le-la joueur-euse perd quand il ne dispose plus de ressources vertes pour créer les infrastructures nécessaires à la revitalisation des sols.

**Gameplay**

*(Comment joue-t-on à ce jeu ?  
Quelles actions/manipulations sont nécessaires ?)*

Le jeu est en vue «top-down» (vue du dessus)  
Nous avons la possibilité de construire des infrastructures technologiques en échange de points de verdure. De nouvelles infrastructures se débloquent au fur et à mesure du rétablissement des sols.

**Le héros/l'héroïne**

*(Qui est le héros/l'héroïne du jeu/le personnage principal ? Quelles sont ces caractéristiques principales/dominantes ?)*

Le protagoniste est invisible et omnipotent. Le-la joueur-euse a une position surplombante proche d'une action divine. On évoque aussi ce genre de jeu comme des God-like.



## Public visé

*À qui s'adresse ce jeu ? Quels éléments permettent de le dire dans le narratif, le gameplay, les thématiques abordées ?*

Un public de joueur-euse-s occasionnel.le-s qui apprécient jouer à des parties courtes (1 à 2 heures par territoire pour huit cartes au total) dans une atmosphère reposante.

## Terra Nil



## Supports et ressources nécessaires au jeu

*(Quel type de machine est requis pour y jouer ? Quel espace sur le disque dur est requis ? Une grande puissance graphique est-elle nécessaire ? Le jeu se joue-t-il uniquement sur certaines consoles de jeu ?)*

Le jeu est plutôt léger en termes de performances techniques et peut fonctionner sur un ordinateur de travail. Il requiert 2 Go d'espace disque.



## Évocation de l'écologie

*(L'écologie est-elle présente dans la trame narrative ? La personnalité, les caractéristiques et/ou les valeurs défendues par les personnages, les dialogues, les dynamiques de gameplay, le mode de création ?)*

La thématique écologique est ici centrale vu que tout l'objectif du jeu est de revitaliser les sols de territoires dévastés. Dans le détail, l'environnement est, dans ce jeu, vu de manière totalement positive. Redonner vie à un territoire équivaut à revoir la vie animale s'y épanouir. Reverdir le territoire donne accès à de nouvelles technologies qui, à leurs tours, permettent un plus bel épanouissement de l'endroit. Enfin, si l'on regarde de plus près, la philosophie écologique mise en avant au cœur du jeu est une logique technophile. Dans *Terra Nil*, c'est par la main d'un humain-Dieu et des technologies humaines que la nature peut se restaurer après une dévastation qu'on suppose causée par les humains.



*Si c'est présent dans le jeu, développer comment le-la joueur-euse peut expérimenter des actes en faveur de l'environnement ? Quelles pistes de solution et/ou d'action écologique le jeu propose-t-il ?*

Chacun des actes posés par le-la joueur-euse dispose d'une très nette portée éco-sympathique, depuis la construction d'éoliennes pour alimenter le système d'arrosage automatique des sols jusqu'à l'observation des animaux sauvages qui se sont installés dans les biotopes recréés. Les comportements écologiques sont ici au cœur du jeu et de ce que le-la joueur-euse reçoit comme récompenses, à savoir, autant la satisfaction d'avancer dans la partie que les informations bonus concernant chacune des technologies exploitées.

## EXEMPLES DE PASSEPORTS ÉCOLOGIQUES

## Satisfactory

**Pitch général**

*(Que raconte l'histoire de ce jeu ?  
Quelle est la trame narrative ?)*

Dans *Satisfactory*, le-la joueur.euse incarne une pionnière envoyée sur une planète lointaine par la société *Ficsit* pour exploiter les ressources de cette planète et envoyer des biens dans l'espace, à la société qui l'emploie. C'est par le biais d'une voix automatisée féminine que le-la joueur.euse prend connaissance des missions de production qui l'attendent. La planète en question est exclusivement peuplée d'animaux plus ou moins agressifs et d'une flore aussi riche que surprenante. Le-la joueur.euse découvre petit à petit les technologies qui lui permettront d'exploiter les sols, les animaux et la flore afin de construire une batterie de machines pour produire les biens requis.

**Objectifs généraux et opérationnels du jeu**

*(Que faut-il faire pour terminer/gagner le jeu ? Quelles sont les différentes actions nécessaires pour y arriver ?)*

L'objectif central est de répondre aux demandes de la voix de l'entreprise *Ficsit* à travers la création d'une zone industrielle sans limite sur une planète sauvage. Pour ce faire, il faut récolter des matériaux (ex. : fer, bois, or...), les transformer, construire des machines de plus en plus puissantes pour créer des biens à envoyer à la société. Le jeu ne se gagne pas réellement. Une fois les missions clôturées, la donneuse d'ordre annonce que l'employée a bien fait son travail et l'abandonne sur la planète avec pour le-la joueur.euse, la satisfaction d'optimiser le zoning industriel et, parfois, la déception de ne pas recevoir de récompense.

**Gameplay**

*(Comment joue-t-on à ce jeu ?  
Quelles actions/manipulations sont nécessaires ?)*

Pour évoluer dans *Satisfactory*, le-la joueur.euse doit apprendre à diriger le personnage, chacun de ses ustensiles, à savoir un outil de construction, un détecteur de ressources, un détecteur d'objets, des ustensiles de récolte comme la tronçonneuse par exemple, des armes et tout un tas d'autres outils qui s'acquièrent au fur et à mesure de la découverte de nouvelles technologies.

**Le héros/l'héroïne**

*(Qui est le héros/l'héroïne du jeu/le personnage principal ? Quelles sont ces caractéristiques principales/dominantes ?)*

Le-la joueur.euse incarne une protagoniste femme. Nous voyons tout au travers de ses yeux (première personne). La protagoniste peut récolter des matériaux, construire des infrastructures en tous genres – depuis les fondations jusqu'à un ascenseur orbital –, combattre des animaux, se balader à pied sur la planète ou utiliser des infrastructures qu'elle a bâties comme un chemin de fer par exemple. La vue à la première personne en fait un jeu très immersif, ce qui est rare pour un jeu de construction et de gestion.

## Satisfactory

## Public visé

À qui s'adresse ce jeu ? Quels éléments permettent de le dire dans le narratif, le gameplay, les thématiques abordées ?

Le jeu se destine plutôt à un public adulte et adolescent adepte de jeux de gestion. Les mécaniques du jeu sont complexes mais tout à fait accessibles à quiconque est habitué aux jeux de gestion et de construction. C'est également un jeu qui demande beaucoup de temps. Une session de jeu satisfaisante requiert une à deux heures de jeu minimum pour un total de plusieurs dizaines d'heures pour finir une partie.



## Supports et ressources nécessaires au jeu

(Quel type de machine est requis pour y jouer ? Quel espace sur le disque dur est requis ? Une grande puissance graphique est-elle nécessaire ? Le jeu se joue-t-il uniquement sur certaines consoles de jeu ?)

Satisfactory se joue sur ordinateur et requiert une machine récente (2024) dotée d'une bonne carte graphique pour fonctionner de manière optimale. 20 Go d'espace disque sont requis. Ce jeu requiert un équipement plutôt puissant pour y jouer.



## Évocation de l'écologie

(L'écologie est-elle présente dans la trame narrative ? La personnalité, les caractéristiques et/ou les valeurs défendues par les personnages, les dialogues, les dynamiques de gameplay, le mode de création ?)

Satisfactory est un jeu qui, de manière frontale, nous propose d'incarner l'extractivisme le plus violent qui soit. L'objectif même du jeu est de transformer une planète vierge en une usine géante. Tout ce qui est organique - de l'humain aux végétaux - est au service d'un « monde machine ». Philosophiquement, le jeu confronte directement le-la joueur-euse aux conséquences de l'industrialisation et de la destruction d'écosystèmes par l'extraction de ressources et ne nous donne aucun levier pour agir dans un autre sens. Pour autant, la satisfaction que l'on ressent en jouant naît du contrôle de nos machines, de l'évolution de nos technologies et de la séduisante touche d'humour cynique présente dans le jeu. Dans ce jeu, la nature est une ressource, un danger et un obstacle de bout en bout et l'humain est au service des machines.



Si c'est présent dans le jeu, développer comment le-la joueur-euse peut expérimenter des actes en faveur de l'environnement ? Quelles pistes de solution et/ou d'action écologique le jeu propose-t-il ?

Le-la joueur-euse peut arrêter le jeu et songer à ce qu'il-elle vient d'expérimenter.

# CARTES DE JEU



*Afin d'aider la mise en place du jeu et donner de l'inspiration aux joueur-euse-s, les pages suivantes contiennent :*

- 9 cartes « conseillers » évoquant des personnalités et les impact qu'ils-elles peuvent avoir sur les différentes jauges ;
- 9 cartes « événements » avec leur impact potentiel sur les jauges de critères de santé du pays dans le cas de leur acceptation/refus ;
  - 9 cartes « événements » à développer à partir de mots-clés. Pour ces cartes, les jauges sont complétées dans le cas de la validation de la proposition et à compléter pour le refus ;
  - 9 cartes vierges à compléter, tant pour les propositions que pour leur effet sur les jauges ;
  - Un tableau de jauges permettant de calculer l'addition des impacts positifs et négatifs sur les jauges.



**ASTUCE :** Avant d'utiliser les modèles prêts à l'emploi, vérifier qu'ils correspondent bien à l'univers qui a été mis en place par le groupe.



### ÉCHEVIN DU BUDGET

La bonne santé d'une commune passe par un budget à l'équilibre et des économies doivent être faites! La politique environnementale est d'ailleurs trop chère. Mais la politique est une affaire de compromis. Les partenaires de la majorité étant des écologistes, il faut éviter de les contrarier en y allant trop franchement.



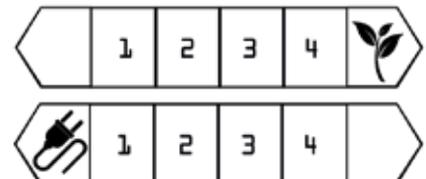
### CONSEILLÈRE COMMUNALE

À la base enseignante, elle souhaite que la ville soit un havre de paix pour tous les enfants qui vivent dans la commune. L'écologie doit être au centre de l'action politique si elle profite aux habitant-e-s. Elle combat l'idée d'une écologie punitive ou culpabilisante.



### MILITANTE ÉCOLOGISTE

Océanographe, elle se bat pour la préservation de la faune marine. En tant que militante, elle traque les navires qui font de la pêche intensive. Plusieurs fois condamnée, elle met la cause écologique et la préservation de l'environnement au-dessus de tout. On ne sauvera pas la planète sans faire des mécontent-e-s!



### LOBBYISTE DU SECTEUR ÉNERGÉTIQUE

Servant les intérêts du secteur de l'énergie, il utilise son influence pour convaincre qu'on ne peut rien sans le pétrole et qu'il faut continuer d'exploiter des sources d'énergie quoi qu'il en coûte. Pour couvrir les conséquences réelles de ses activités, il parsème ses discours publics d'éléments de langage issus du monde de l'écologie politique.



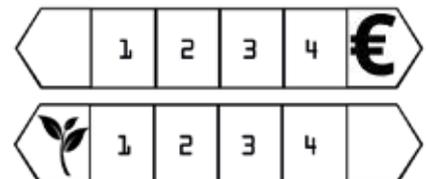
### MILITANT DE LA DÉCROISSANCE

Convaincu qu'il faut peu pour vivre heureux, le militant de la décroissance fait valoir sa parole pour éviter les grands projets industriels et soutenir la résilience comme projet de société. Vivre avec moins est un projet de vie réaliste et joyeux prône-t-il!



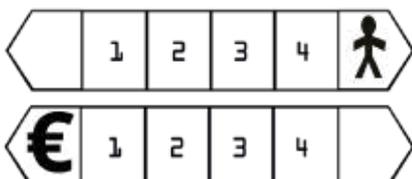
### PRÉSIDENTE DU CLUB DE FOOT LOCAL

Elle a pour ambition de faire fructifier son argent et agrandir le club de football local depuis qu'elle y a investi son argent. De nouvelles constructions sont nécessaires et tant pis si ses projets détruisent des espaces verts. Tel est, au moins, le prix à payer pour assurer le spectacle pour le plus grand nombre.



### COMMISSAIRE DE POLICE

La commissaire veut avant tout l'ordre. Elle souhaite que tous les moyens soient attribués à la sécurité quelle que soit la situation financière de la ville. Ligne claire et luminosité en ville sont toujours des priorités à ses yeux.



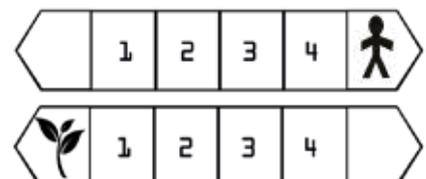
### REPRÉSENTANTE DES COMMERÇANTS LOCAUX

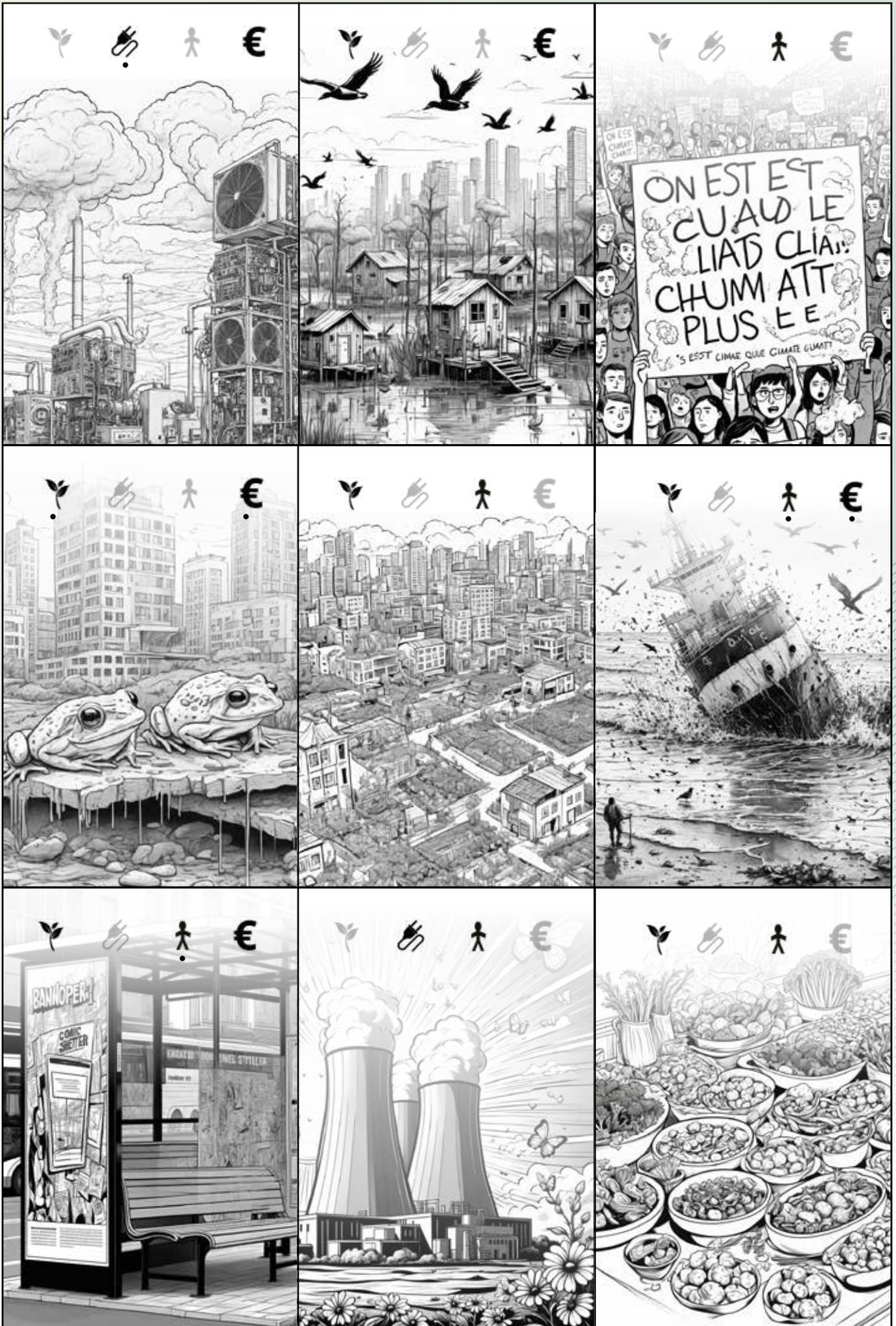
Libraire, elle lutte pour que les patrons et patronnes des commerces de proximité soient défendu-e-s auprès des pouvoirs publics. Développement économique, rapport étroit et agréable avec la population sont des aspects centraux de son action politique.



### REPRÉSENTANT DES LOCATAIRES

Trouver un logement décent est une priorité bien plus centrale que la place des parcs et de la biodiversité. Des personnes meurent de froid dans la rue et il faut tout faire pour trouver des logements pour tous les sans-abris et c'est bien là tout l'enjeu de l'action du représentant des locataires. Le reste passera en second.





PLUS CHAUD QUE LE CLIMAT

En réaction à l'inaction des gouvernements concernant les défis posés par le dérèglement climatique, des manifestations considérables d'élèves s'organisent pendant le temps scolaire. Le ministre de l'enseignement suggère d'interdire ces manifestations au plus vite.

			
		-2	
		+1	

ZAD CONTRE PRISON

Des habitations précaires se sont installées sur un terrain en friche sur lequel nous construisons une prison. Les habitant-e-s luttent autant contre la construction de cette prison, que pour promouvoir d'autres manières de vivre en ville. Le ministre du budget nous signale que cette situation est une perte financière pour le gouvernement et suggère d'évacuer les lieux au plus vite.

			
-2			+1
+1			-2

SCIENCE ET GAZ CARBONIQUE

Le conseiller aux technologies indique que des scientifiques travaillent actuellement sur du matériel de pointe pour capter du CO2 dans l'atmosphère. Les développer nous permettrait de maintenir notre production d'électricité émettrice de gaz à effet de serre tout en limitant le dérèglement climatique. Nous devrions produire ce nouvel équipement.

			
	+2		-1
			+1

PÉTROLIER EN DÉSHÉRANCE

Le conseiller sécurité nous informe qu'un pétrolier géant s'est échoué au large de Knokke le Zoute. Il déverse son pétrole sur les côtes belges. Le gouvernement flamand demande si nous sommes en mesure d'envoyer des renforts pour déblayer les côtes car il manque de personnel.

			
+1		+1	-3
-1		-3	+1

DES LOGEMENTS SOCIAUX SUR UN CHAMP

La conseillère en habitation nous presse de construire de nouveaux logements sociaux sur un terrain qui nous appartient. Pourtant, une partie de la population s'y oppose. Elle a fait de ce terrain un champ urbain géré collectivement par les habitant-e-s qui est le lieu d'expérimentations audacieuses en matière d'agriculture urbaine.

			
-1		+1	
+1			

GRENOUILLES À SAUVER

Une espèce de grenouille en voie de disparition a refait surface dans un marais menacé par un projet de construction. Un collectif de riverain-e-s se saisit de cette occasion pour faire reconnaître cette zone comme lieu d'exception. Votre conseiller environnement vous suggère d'établir un observatoire de la vie sauvage ce qui annule donc le projet immobilier.

			
+2			-3
-3			+1

CANTINES VEGANS

Notre conseillère alimentation nous propose d'imposer un jour sur deux des repas vegans dans les cantines scolaires et institutionnelles. Ça convient à tous les cultes tout en limitant l'impact environnemental de la production alimentaire. Par contre, il faudra un peu de temps aux agriculteur-ices-s et éleveur.euse.s pour s'adapter à cette nouvelle situation.

			
+1		-2	
-1			

LES ATOMES PRODUCTIFS

Notre conseillère à l'énergie et à la productivité nous indique que nous ne maintiendrons pas nos besoins en électricité si nous respectons l'accord préalable de sortie de l'énergie nucléaire. Elle nous intime de redémarrer nos centrales.

			
	+3	-2	
	-2	+1	

PANNEAUX PUBLICITAIRES ANIMÉS

Une association de riverain-e-s nous demande d'en finir avec les panneaux publicitaires animés. La production d'électricité requise pour faire fonctionner ces panneaux et de la pollution lumineuse qu'ils créent. Ces panneaux représentent de l'argent en régie publicitaire pour les pouvoirs publics et les démonter représentent une perte financière.

			
+1		+2	-2
-1		-3	

<p>PLUS CHAUD QUE LE CLIMAT</p> <p>MANIFESTATION</p> <p>GRÈVE SCOLAIRE</p> <p>INQUIÉTUDE</p> <table border="1" data-bbox="135 571 550 761"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td>-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>+1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>							-2				+1		<p>ZAD CONTRE PRISON</p> <p>MODE DE VIE ALTERNATIF</p> <p>PRISON ULTRA-SÉCURISÉE</p> <p>ESPACE SAUVAGE EN DANGER</p> <table border="1" data-bbox="593 571 1008 761"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-2</td> <td></td> <td></td> <td>+1</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td></td> <td></td> <td>-2</td> </tr> </tbody> </table>					-2			+1	+1			-2	<p>SCIENCE ET GAZ CARBONIQUE</p> <p>HAUTE TECHNOLOGIE</p> <p>EXPÉRIENCE INCERTAINE</p> <p>RISQUE INCONTRÔLÉ</p> <p>NE RIEN CHANGER</p> <table border="1" data-bbox="1051 571 1466 761"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>+2</td> <td></td> <td>-1</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td>+1</td> </tr> </tbody> </table>						+2		-1				+1
																																						
		-2																																				
		+1																																				
																																						
-2			+1																																			
+1			-2																																			
																																						
	+2		-1																																			
			+1																																			
<p>PÉTROLIER EN DÉSHÉRANCE</p> <p>MARÉE NOIRE</p> <p>SOLIDARITÉ ENTRE VILLES</p> <p>AIDE CÔUTEUSE</p> <p>PAYSAGES MENACÉS</p> <table border="1" data-bbox="135 1249 550 1440"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1</td> <td></td> <td>+1</td> <td>-3</td> </tr> <tr> <td>-1</td> <td></td> <td>-3</td> <td>+1</td> </tr> </tbody> </table>					+1		+1	-3	-1		-3	+1	<p>DES LOGEMENTS SOCIAUX SUR UN CHAMP</p> <p>AGRICULTURE URBAINE</p> <p>COLLECTIF D'HABITANT-E-S</p> <p>MANQUE DE LOGEMENTS SOCIAUX</p> <p>PROJT DE CONSTRUCTION</p> <table border="1" data-bbox="593 1249 1008 1440"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-1</td> <td></td> <td>+1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					-1		+1		+1				<p>GRENOUILLES À SAUVER</p> <p>ESPÈCE ANIMALE MENACÉE</p> <p>PROJET IMMOBILIER ANNULÉ</p> <p>TERRAIN SAUVAGE</p> <p>COLLECTIF D'HABITANT-E-S</p> <table border="1" data-bbox="1051 1249 1466 1440"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+2</td> <td></td> <td></td> <td>-3</td> </tr> <tr> <td>-3</td> <td></td> <td></td> <td>+1</td> </tr> </tbody> </table>					+2			-3	-3			+1
																																						
+1		+1	-3																																			
-1		-3	+1																																			
																																						
-1		+1																																				
+1																																						
																																						
+2			-3																																			
-3			+1																																			
<p>CANTINES VEGANS</p> <p>VÉGANISME</p> <p>CANTINES COMMUNALES</p> <p>ÉLEVEUR-EUSE-S ET ADAPTATION</p> <p>RESPECT DES CULTES</p> <table border="1" data-bbox="135 1933 550 2123"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1</td> <td></td> <td>-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td>-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					+1		-2		-1				<p>LES ATOMES PRODUCTIFS</p> <p>RETOUR DE L'ÉNERGIE NUCLÉAIRE</p> <p>CRAINTE DE LA POPULATION</p> <p>CRISE ÉNERGÉTIQUE</p> <table border="1" data-bbox="593 1933 1008 2123"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>+3</td> <td>-2</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>-2</td> <td>+1</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						+3	-2			-2	+1		<p>PANNEAUX PUBLICITAIRES ANIMÉS</p> <p>COLLECTIF D'HABITANT-E-S</p> <p>PANNEAU PUBLICITAIRE ANIMÉ ÉNERGIVORE</p> <p>ARGENT DE LA PUBLICITÉ</p> <table border="1" data-bbox="1051 1933 1466 2123"> <thead> <tr> <th></th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>+1</td> <td></td> <td>+2</td> <td>-2</td> </tr> <tr> <td>-1</td> <td></td> <td>-3</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					+1		+2	-2	-1		-3	
																																						
+1		-2																																				
-1																																						
																																						
	+3	-2																																				
	-2	+1																																				
																																						
+1		+2	-2																																			
-1		-3																																				

<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>												
																																						
																																						
																																						
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>												
																																						
																																						
																																						
<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>													<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>												
																																						
																																						
																																						

# JAUGES RÈGNE ÉCOLOGIQUE

La grille ci-dessous renseigne l'état du territoire suite aux choix posés lors de la partie. Additionner le résultat des choix posés pour découvrir le total et distribuer les points gagnés par chacun-e des participant-es.





conseil supérieur  
de l'éducation  
aux Médias  
**CSEM**

CSEM  
+32 2 413 35 08  
www.csem.be  
csem@cfwb.be

**CFA**  
CENTRE DE FORMATION  
D'ANIMATEURS ASBL

CFA asbl  
Chaussée de Boondael, 32  
1050 Bruxelles  
+32 2 511 25 36  
www.cfaasbl.be  
info@cfaasbl.be

**FB**  
FÉDÉRATION  
WALLONIE-BRUXELLES

**CETTE FICHE EST LE FRUIT DE LA  
COLLABORATION DU CFA ASBL ET DU CSEM :**

**COORDINATION ET RÉDACTION:**

Nicolas Bras - CFA asbl  
Léo Dupont - CFA asbl  
Sylvain Gressier- CFA asbl  
Sébastien Grau - Chargé de mission CSEM

**RELECTURE :**

Tatiana Debrabandere - Chargée de projets CSEM  
Aude Lavry - Chargée de communication CSEM  
Patrick Verniers - Directeur de la Direction d'Appui du CSEM

Janvier 2025 - Les références des ressources proposées dans  
cet ouvrage sont correctes à la date de parution