HAL
open science

# De la nature dans le jeu vidéo, esthétiques environnementales

Priscilla Pratique

## To cite this version:

Priscilla Pratique. De la nature dans le jeu vidéo, esthétiques environnementales . Art et histoire de l'art. 2016. dumas-01432565

**HAL Id: dumas-01432565**

**https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01432565**

Submitted on 11 Jan 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

PRATIQUE
Priscilla
11320293

# De la nature dans le jeu vidéo, esthétiques environnementales

UFR 04 – Arts Plastiques
Master 2 Recherche – Esthétique

Université Paris 1 - Panthéon La Sorbonne
Centre Saint-Charles

Sous la direction de Jacinto Lageira

Année 2015/2016

## Résumé

A partir d'une interrogation simple autour des représentations de la nature existantes au sein des jeux vidéo, suite à un constat du manque d'écrits théoriques en esthétique sur ce médium et une réflexion en tant que membre de la communauté des *gamers* sur ces problématiques, ce mémoire se déroule selon quatre axes.

Le premier déploie ce que j'ai nommé la nature-décor, retraçant une rapide réflexion sur la question du paysage, la nature-artefact de Descartes, le naturalisme occidental selon les catégories de Philippe Descola qui sépare nature et culture, et enfin sur le transhumanisme comme courant contemporain qui perpétue cette tradition réflexive d'une humanité qui doit s'extraire de la nature.

Le deuxième axe s'attache à développer ce que j'ai nommé la nature-matériau, abordant ainsi l'histoire de la domination de la nature par l'homme, notamment suite aux lectures de la Bible et de la fameuse injonction cartésienne d'être comme possesseur et maître de la nature , pour amener ensuite à une lecture critique des projets de géo-ingénierie qui ont la faveur des politiques actuelles.

Le troisième axe a pour but d'aborder l'hypothèse Gaïa et la notion d'Anthropocène, en montrant que ces deux théories ont bouleversé les manières de penser la nature et notre relation avec elle mais qu'un véritable climato-scepticisme s'est installé, ayant pour objectif de dénigrer les résultats scientifiques et de propager le doute au sein des populations.

Cette propagation du doute servant les intérêts du capitalisme qui est au centre du quatrième axe, qui a pour rôle de soulever les différents conflits politiques et esthétiques en jeu dans ces questionnements mêlant environnement et jeu vidéo. Après une critique de la notion de globe et une mise en lumière des processus capitalistes qui sous-tendent le monde, notamment dans sa manière de tout transformer en valeur marchande, même la pauvreté et les catastrophes climatiques, il sera question de l'esthétique politique du jeu vidéo, de sa capacité à véhiculer des messages idéologiques, ainsi que du rôle de la virtualité dans ces problématiques.

### Mots-clés

Nature ; environnement ; biodiversité ; climat ; jeu-vidéo ; capitalisme ; globalisation ; hypothèse Gaïa ; Anthropocène ; géo-ingénierie

SOMMAIRE

Avant-propos p. 1

Introduction p. 3

I- La nature-décor : théâtre des actions humaines

1) Une histoire paysagère p. 8

2) Descartes et la nature-artefact p. 11

3) La rupture Nature/Culture p. 13

4) Le transhumanisme p. 19

II- La nature-matériau : au service de l'homme

1) Domination anthropique : la Bible et Descartes p. 23

2) La géo-ingénierie ou la domination de la nature par la technique p. 31

III- Gaïa et biodiversité

1) *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa* p. 36

2) L'Anthropocène p. 41

3) Le climato-scepticisme p. 49

IV- Conflits politiques et esthétiques

1) (Dé)penser le globe p. 53

2) Esthétique politique du jeu vidéo p. 59

3) Capitalisme, apocalypse et catastrophes naturelles p. 68

4) Virtualité et perception p. 75

Conclusion p. 80

Bibliographie p. 87

Annexes p. 90

# Avant-propos

Ce mémoire est né, du moins la problématique, de la jonction de plusieurs événements. D'abord, de ma volonté de revenir à un champ d'étude qui me permettrait de travailler sur des domaines scientifiques (biotechnologies, biodiversité, écologie, climatologie, etc.) dans la lignée de mon baccalauréat scientifique que je n'ai pas réellement pu valoriser jusqu'à maintenant. Ensuite, il est né de discussions précieuses avec Hiav-Yen Dam et Sébastien Scotto Di Vettimo, que je remercie particulièrement pour leurs conseils et idées, lors du colloque *Comment penser l'Anthropocène ?* qui s'est déroulé au mois de novembre 2015 au Collège de France. Puis, tout simplement, de ma vie personnelle de joueuse et du constat que peu de choses ont été faites d'un point de vue esthétique sur ce médium. Et encore moins sur les questions environnementales et écologiques. Je me suis donc mise à chercher et jouer à des jeux qui avaient la volonté d'intégrer des représentations de sujet non-humain, des mondes « naturels » et à travailler sur tout ce que cela impliquait ainsi que la manière dont ils traitaient ces questions. Et tout un champ d'étude s'est ouvert à moi, passionnant et terriblement d'actualité. Car, c'était ma volonté principale : proposer un sujet qui ait des résonances profondes avec le monde d'aujourd'hui, les problématiques qui nous concernent tous et qui auront un impact sur notre vie future.

> « Mais aujourd'hui, c'est nous tous, de l'intérieur, dans l'intimité de nos précieuses petites existences, qui serions touchés, disent les experts, par ces informations qui nous alerteraient directement sur ce que nous devrions manger et boire, notre façon d'occuper les sols, de nous déplacer, de nous vêtir. »[1]

Pour finir, il me reste à remercier tous ceux qui m'ont aidée par leurs conseils de lecture, leurs idées et propositions lorsque j'étais bloquée dans mes réflexions, qui m'ont soutenue quant à la pertinence de mon sujet : Sandra Barré, Maël Baussand, Clémence Boyer, Rémi Mazerolles, Hugo Pichon, Pauline Sacher, et bien d'autre encore. Et je tiens à remercier de manière plus particulière Jacinto Lageira.

1 Bruno Latour, *Face à Gaïa, Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, 1ère conférence « Sur l'instabilité de la (notion de) nature », La Découverte, Les empêcheurs de penser en rond, France, 2015, p. 16

Depuis un certain nombre d'années désormais, le jeu vidéo est devenu un medium à part entière – avec sa littérature spécifique, ses études sociologiques, politiques, psychanalytiques – et qui a également trouvé sa place dans l'industrie culturelle, dépassant le cinéma quant aux recettes récoltées dans le monde : « Depuis le lancement par Nintendo en 1985 de la première console grand public, le jeu vidéo a donné naissance à une industrie dont les ventes sont estimées à 65 milliards de dollars É.-U [en avril 2014] »[2] et il est prévu « qu'il dépasse les 75 milliards d'euros [soit environ 81 milliards de dollars US] en 2015. »[3] Et les jeux vidéo les plus attendus des grands éditeurs sont comparables à des *blockbusters* hollywoodiens, aussi bien dans l'argent investi, les moyens techniques et matériels mis en œuvre que dans la critique promotionnelle qui s'ensuit lors de sa sortie :

> « Inutile de s'attarder plus longtemps, *The Witcher 3* est un chef-d'œuvre qui va marquer son année et probablement son genre. En ne trahissant rien de ses origines, il réussit même à hausser le ton de son propos en abordant toujours des thématiques sensibles avec plus de justesse et de gravité. (…) le jeu de rôle occidental se porte au mieux et accueille un nouveau studio à même de nous offrir un titre qu'on qualifiera sans rougir de culte. » [4]

Introduit dans presque tous les foyers, le jeu vidéo est pourtant peu étudié d'un point de vue philosophique ou esthétique, sa nature même d'objet ludique semblant empêcher le sérieux d'une quelconque étude approfondie, qui ne soit pas une éternelle enquête sur les liens entre ce medium et la violence chez les adolescents. Cependant, le jeu vidéo est riche en réflexion, remettant en cause toutes les notions de perception, les rapports homme – machine, la notion d'espace, introduisant les rapports d'interaction entre joueur et appareil... Et au-delà de tout cela, le jeu vidéo doit être pensé dans les conséquences idéologiques et politiques qu'il est capable de véhiculer, dans sa capacité à promouvoir et à mettre en valeur les crises actuelles : certains FPS[5] qui interrogent les questions de guerre – entre les bons américains d'un côté et les méchants terroristes des pays du moyen-orient de l'autre ou les méchants communistes –, les God-like[6] qui

---

2 http://www.wipo.int/wipo_magazine/fr/2014/02/article_0002.html (consulté le 7 décembre 2015)

3 http://anaeletdoriantpejeuvideo.e-monsite.com/pages/sommaire/partie-2/poid-economique-dans-la-societe.html (consulté le 7 décembre 2015)

4 www.gamekult.com/jeux/test-the-witcher-3-traque-sauvage-SU3050117569.html#ps4 (consulté le 16 février 2016 à propos du jeu vidéo *The Witcher 3* sorti en 2015 et ayant fait grand bruit dans la communauté)

5 First Person Shooter, soit les jeux de tir à la première personne, comme *Call of Duty*, *Counter Strike*, *Battlefield*, etc...

6 Comme le nom de ce genre l'indique, il s'agit de jeux vidéo où le joueur prend la place d'un dieu qui

interrogent les questions de la domination humaine sur la nature, et même des jeux indépendants qui proposent des expériences très particulières, comme *Mountain* qui consiste à voir une montagne isolée dans l'espace, tourner sur elle-même et juste la contempler. Le joueur n'a absolument aucune influence sur le *gameplay* et le jeu semble vouloir proposer un nouveau type de contemplation esthétique, interroger sur les nouveaux rapports entretenus entre joueur et jeu, observation et action…

Néanmoins, ce sont ces questions autour des problématiques liées à la nature, l'environnement, la biodiversité et l'écologie qui m'intéressent particulièrement dans ce nouveau medium si particulier. Ce qui a motivé ces problématiques vient de l'observation que chaque jeu vidéo créé forcément un monde spécifique, un monde virtuel certes mais qui répond à des exigences tacites où le joueur doit pouvoir se retrouver (spatialement dans un premier temps mais aussi avoir des repères proches de la vie réelle). Même s'il est vrai que le jeu vidéo n'a théoriquement aucune contrainte référentielle puisque crée à partir de lignes de code, dépendant uniquement de la puissance des machines et de l'imagination des *designers* :

> « La révolution introduite par ce type d'image à l'intérieur des images technologiques, tient au fait qu'elles sont sans originaux. Simulatrices et non reproductrices, le référent réel leur devient superflu. »[7]

La réalité est tout autre et la plupart des jeux vidéo proposent des univers assez proches de ce qui existe, inspirés par la multitude de milieux qui existent sur la planète (toundra, jungle, savane, montagne, océan, ville, etc.). Cela ne signifie pas qu'il n'y a pas d'invention, d'imagination dans le jeu vidéo. Au contraire, beaucoup de jeux proposent des univers originaux et fantastiques, mais cela n'empêche pas qu'ils restent assez proches du monde réel dans leur organisation et surtout, leur fonction au sein du jeu par rapport à la perception des joueurs. Ce qui m'amène à la suite de ma problématique. En effet, j'essaierai de voir toutes les représentations de la nature qui sont mises en œuvre dans une multitude de jeux vidéo, ce que j'appelais leur fonction au sein du jeu mais également, les principales idéologies et visions véhiculées, la manière dont ce medium a un réel pouvoir de transmission aux joueurs, ainsi que la manière dont

---

doit terraformer la planète (*Godus*), retrouver assez de fidèles pour que son culte persiste et détruire les clans ennemis (*Reprisal Universe*)...

7 Stello Bonhomme, Carole Hugon-Talon, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, n°11/2013, France, 2013, p. 7

il est utilisé pour représenter des conflits esthétiques et politiques existants.

Pour cela, dans un premier temps, je vais aborder ce que j'ai nommé la nature-décor, c'est-à-dire une nature présente dans le jeu vidéo uniquement comme décor en arrière-plan, à la manière d'un théâtre dans lequel les actions humaines sont bien plus importantes. Dans cette partie, il s'agira surtout d'étudier les genres vidéo-ludiques que sont l'Action-Aventure, le RPGs[8], le « point-and-click »[9]. Ensuite, dans un deuxième temps, je vais développer ce que j'ai nommé la nature-matériau ; cette fois-ci, il s'agit d'une nature considérée comme simple ressource utilisable, comme ce qui est nécessaire pour construire et avancer dans le jeu. La plupart des types de jeux étudiés ici seront des God-Like, des jeux de simulation ainsi que des jeux dits *sandbox*, soit bac à sable qui « représente la notion de liberté dans un jeu vidéo, [s'opposant au] *Theme Park*, type ou mode de jeu avec des objectifs bien définis et une liberté dans les choix du joueur très limitée »[10], mais où surtout la notion de construction est centrale. En troisième lieu, j'étudierai les nouvelles représentations de la nature à travers les notions récentes d'Anthropocène, que nous devons à Paul Crutzen, et de l'hypothèse Gaïa théorisée par James Lovelock. Dans cette partie, il s'agira de voir si des jeux vidéo à gros budget ou même des jeux *indie*[11] s'intéressent à ces nouvelles notions, s'ils les mettent en œuvre dans leur univers. Enfin, pour finir, j'aborderai toutes les conséquences politiques et esthétiques que ces trois manières de voir la nature impliquent et entraînent dans leur sillage. En effet, le jeu vidéo possède un fort et unique potentiel d'esthétique politique comme le résume si bien Mathieu Triclot :

> « Les jeux vidéos possèdent cette propriété, qu'aucun autre médium ne comporte nativement, de proposer non seulement une représentation des choses du monde mais aussi un modèle. C'est avec leurs règles que les jeux vidéo font de la politique, plus encore qu'avec leurs images. »[12]

Nous reviendrons sur cette citation dans la quatrième et dernière partie, car

8 Role Playing Game, soit jeu de rôle comme la lignée des *Final Fantasy*, ou *Dragon Quest*, mais aussi *The Witcher 3*, cité plus haut, par exemple.

9 Jeux souvent de résolution d'énigmes basés sur le principe de pointer et cliquer *via* la souris d'ordinateur ou tout du moins, un curseur affiché à l'écran lorsqu'il s'agit de jeu sur console.

10 https://fr.wikipedia.org/wiki/Sandbox_(jeu_video) (consulté le 18 février 2016)

11 Soit des jeux indépendants, développés par de petits studios et vendus sur des plate-formes de vente dématérialisée comme Steam ou GOG. Contrairement aux jeux à gros budget d'éditeurs connus qui sont certes vendus sur ces plate-formes dématérialisées mais également en magasin sous forme de CD.

12 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéos*, Zones, France, 2011, p. 201

Mathieu Triclot sera un penseur central dans la question de l'esthétique politique, c'est-à-dire de la manière dont les jeux vidéo ont des conséquences politiques, medium absolument pas neutre ni exempt d'idéologie et de tentative de propagande. Quand il sera question des climato-sceptiques, cette lecture sera particulièrement pertinente.

Avant de commencer, il est important de délimiter les cadres de ma recherche pour mieux comprendre les choix effectués quant aux jeux vidéo utilisés à titre d'exemple tout au long de ce mémoire. En effet, s'il y a bien une chose qui pose problème, comme pour tout objet de recherche d'ailleurs, c'est la définition. Qu'est-ce que j'entends par jeu vidéo ? Dans une récente conférence à l'École Nationale Supérieure dans le cadre du séminaire InGame, une proposition de définition était faite comme « Dispositif d'enregistrement et de traduction d'*input* utilisant des éléments de culture ludique »[13] . Si nous effectuons une recherche sur internet, nous trouvons :

> « Un jeu vidéo est un jeu électronique qui implique une interaction humaine avec une interface utilisateur dans le but de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo. Le joueur de jeu vidéo dispose de périphériques pour agir sur le jeu et percevoir les conséquences de ses actes sur l'environnement virtuel. »[14]

La dernière définition pose par exemple problème quant à la notion de perception des conséquences. J'ai parlé au tout début du jeu *Mountain* où le joueur n'a justement aucune possibilité d'action et encore moins de perception de conséquences puisque le jeu semble tourner tout seul. De même, il existe désormais des jeux pour aveugles[15], mettant à mal la définition de retour visuel. Il semble donc nécessaire de faire ma propre définition afin d'expliquer mes choix. Cela semblera peut-être d'une simplicité naïve mais ce mémoire ne traitera que des jeux considérés de manière générale et définis comme jeux vidéo par la communauté elle-même, faisant l'approbation de tous quant à son appartenance au domaine vidéo-ludique. J'ai fait ce choix puisqu'il s'agira en fin de mémoire d'aborder les conséquences politiques et esthétiques des jeux vidéo, surtout ceux touchant un large public mondialement et reconnus pour leur aspect ludique, qui peut permettre de mieux transmettre un message implicite que le joueur ne remarquera pas, n'y prêtant pas l'attention critique nécessaire

13 Thomas Morrisset, *Marges du jeu et culture ludique*, séminaire InGame, tenu le 16 février 2016 à l'ENS

14 https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_video (consulté le 18 février 2016)

15 *A Blind Legend*, développé par DOWiNO basé sur les sons et l'écoute, où l'écran du smartphone n'affiche absolument rien si ce n'est une texture.

pendant la séquence de jeu. Cela exclut par exemple les *serious game* qui « sont des simulations d'événements du monde réel (...) Même s'ils peuvent être divertissants, leur but premier est d'éduquer les utilisateurs. »[16] Ils ont certes la dénomination de jeu, mais qui n'ont pas de dimension ludique et touchent, il faut bien l'avouer, un public restreint. De plus, ceux-ci explicitent leur volonté d'éveiller les consciences à une problématique donnée, or ce qui m'intéresse est la manière dont des idéologies sur les questions environnementales, sur la notion de nature, sont mises en œuvre derrière une aventure, un *gameplay* spécifique qui n'a pas pour but premier ces mêmes questions. De même, j'ai fait le choix conscient de m'intéresser aux jeux vidéo « occidentaux », car les modalités seraient très différentes si nous allions voir du côté d'une philosophie orientale. Ce qui m'intéresse est le cas occidental, notamment français, très imprégné des visions américaines et anglo-saxonnes ; et c'est aussi le monde vidéo-ludique dans lequel j'ai grandi et dont je peux légitimement parler, sans mentionner toute la littérature qui m'a servi tout au long de ma réflexion et qui se base également uniquement sur les modes de pensée occidentaux.

16 L'utilisation du terme d'utilisateur au lieu de joueur est en elle-même assez parlante. Le *serious game* ne se joue pas, il s'utilise.

# I) Nature-décor : le théâtre des actions humaines

## 1) Une histoire paysagère

Dans cette première partie, nous aborderons comme dit précédemment une première vision que je décèle dans les jeux vidéo et qui est la nature-décor. Ce terme fait donc référence à une nature mise en arrière-plan, qui n'a aucun intérêt si ce n'est servir de décor pour les actions humaines, à la manière d'une pièce de théâtre. Elle est mise à distance, unifiée pour créer une unité esthétique stéréotypée d'un environnement – des palmiers et du sable pour représenter un désert, des chênes et une biche sautillante pour une forêt, des mangroves pour un milieu équatorial humide, etc – et elle semble comme peinte, sans profondeur ni utilité, que ce soit d'un point de vue matériel ou esthétique. Elle ne sert qu'à « planter le décor », et se situe dans une descendance d'esthétique de l'environnement liée à la question du paysage. En effet, même s'il y a plusieurs modalités d'appréciation, une des plus importantes et prégnantes est celle du modèle du paysage : « Selon l'un des sens que ce mot revêt, le *paysage* renvoie à une perspective – le plus souvent, une « vue imprenable » (*imposing prospect)* – saisie depuis un point de vue privilégié et à une certaine distance. »[17] Certes, il peut sembler que dans ce cas, même une nature-décor dans un jeu vidéo puisse avoir un impact esthétique, impressionner le joueur par la virtuosité de la représentation picturale d'un paysage dont les dessinateurs auront préalablement choisi le point de vue privilégié pour lui. Et il est vrai qu'à l'heure actuelle, avec la puissance des machines et des écrans[18], des paysages très détaillés sont créés.

17 Allen Carlson, « L'appréciation esthétique de l'environnement naturel » in *Esthétique de l'environnement. Appréciation, connaissance et devoir* (textes réunis par H.-S Afeissa et Y. Lafolie), Vrin, France, 2015, p. 63

18 Chaque année voit apparaître de nouveaux écrans HD, 4K, 3D et autres inventions technologiques, poussant les développeurs de jeux vidéo et les constructeurs de console à s'adapter pour proposer un produit exploitant au mieux ces nouvelles capacités ! Et cela passe surtout par l'image avant toute autre chose, le son par exemple n'étant toujours pas pris en compte de manière conséquente.

Illustration 1: *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014

La plupart des jeux de type RPG (*Role Player Game*) se déroulent dans des environnements particulièrement beaux et très réalistes, comme *Assassin's Creed* **[illustration 1]** qui a bouleversé le monde des joueurs par son inspiration de la Révolution française, censée être recréée avec précision et force détails. Il est d'ailleurs intéressant de se pencher sur l'exposition *L'Art dans le jeu vidéo*, qui s'est déroulé courant 2015 au musée Art Ludique à Paris, dans laquelle Assassin's Creed avait une place prépondérante. Premièrement, son titre laissait à présager une exposition qui aurait pour mission de légitimer le médium comme un véritable art, au même rang que la peinture ou l'architecture. Ensuite, le texte d'introduction rédigé par le commissaire d'exposition faisait même l'éloge du jeu vidéo comme étant un art total, mêlant aussi bien le dessin, la musique, le cinéma – ou du moins ses techniques –, l'architecture, etc. **[annexe 1]** Nous ne pouvons pas nier que le jeu vidéo est peut-être le premier médium à devoir mélanger de façon équilibrée tous ces aspects artistiques pour être réussi mais l'exposition s'est pris les pieds dans l'écueil de justifier des parentés historiques au lieu d'insister sur sa singularité et son évidente modernité. D'autant plus que l'exposition s'est

bornée à montrer un nombre impressionnant de *concept art*[19] qui soulignait justement la virtuosité des dessinateurs à l'œuvre dans la réalisation des décors, des personnages, de l'univers du jeu mais sans aborder la multiplicité des styles graphiques. En peinture, il n'y a pas que de l'art figuratif classique ; dans le jeu vidéo, il n'y a pas que décors magnifiques et somptueux. Mais passons, ce qui est vraiment important à retenir est comment pour légitimer un médium qui est en train de s'imposer dans le paysage (sic) culturel actuel, l'exposition a fait le choix des beaux paysages, persistant à placer le spectateur dans sa posture d'observation extérieure, de contemplation depuis un point de vue préalablement choisi par le dessinateur. Ce qui ensuite se retrouve dans le jeu vidéo lui-même où le monde n'est pas ouvert ni illimité, poussant l'avatar, et avec lui le joueur, à parcourir des chemins précis, traverser des paysages sans toujours pouvoir les explorer.

Mais ce n'est pas aussi simple, et il faut approfondir ce modèle du paysage en le liant à une autre notion importante, celle du pittoresque qui « signifie littéralement « à la ressemblance d'une image » et suggère un mode d'appréciation qui découpe dans le monde naturel des scènes, chacune visant à un idéal dicté par l'art »[20]. Nous commençons déjà à comprendre le problème que pose cette appréciation esthétique basée sur un découpage de scènes, surtout lorsque nous la rapprochons de la question de la mise à distance paysagère. La nature n'est plus qu'un ensemble de petites vignettes prédéfinies et éloignées de l'homme, qui la contemple comme un objet lointain :

> « Le modèle (…) exige de découper la nature en diverses scènes, chacune demandant à être vue depuis un endroit bien précis par un observateur mis à la juste distance spatiale (et émotionnelle ?). (…) D'autres penseurs ont fait valoir que ce modèle posait toutes sortes de problèmes sur le plan moral et environnemental. Ainsi (…), il [Ronald Rees] conclut significativement que le pittoresque « confirme à sa manière notre anthropocentrisme en suggérant que la nature n'existe que pour nous plaire et nous servir » (…) La pertinence du modèle du paysage peut également être interrogée sur le plan esthétique, dans la mesure où il représente l'environnement comme si ce dernier était une réalité statique de type « bidimensionnel » – en la réduisant, donc, à une scène ou une vue. »[21]

Le jeu vidéo, en reprenant à son compte ce modèle d'appréciation esthétique donne à comprendre une vision biaisée par l'anthropocentrisme, qui voit la nature comme une entité à distance, que nous pourrions à loisir découpée selon notre bon

19 Un *concept art* est une illustration servant à la réalisation d'un jeux vidéo par la suite.
20 Allen Carlson,*Op. Cit.*, p. 64
21 Allen Carlson, *Op. Cit.*, p. 66

plaisir, et dans laquelle nous n'avons aucune part. Et au-delà de cela, il s'agit même d'un arrangement par les concepteurs et *game-designers*, et le joueur n'a plus aucun rôle à jouer (sic) puisque tout est arrangé pour lui. Or « on sait combien est curieuse cette habitude de la peinture occidentale, à partir du XV$^{ème}$ siècle, d'organiser le regard du spectateur de façon à servir de pendant à un spectacle d'objets ou de paysages. »[22] Si cette histoire du paysage et de l'arrangement de la nature en objet distancié est si importante, c'est qu'elle est a énormément contribué à la vision des occidentaux dans leur rapport à la nature. Dans cette volonté toujours plus grande de se réclamer d'être de culture, d'échapper à la nature, le paysage est un modèle bien commode pour se placer comme observateur tout puissant, dominant la vue de son regard surplombant. Or, le peintre, ou le dessinateur de jeu vidéo ici, est un agenceur presque divin qui décide des scènes à représenter : « Quand on dit que les Occidentaux sont des « naturalistes », on veut dire que ce sont des amateurs de paysages peints et que Descartes imagine le monde comme projeté sur la toile d'une nature morte dont Dieu serait l'agenceur. »[23] Le pouvoir donné à ceux qui créent ces paysages est immense, car il valide et donne à voir une modalité de réflexion esthétique et morale très particulière, qui va à l'encontre des principes d'écologie et de respect de la biodiversité. Par ailleurs, il nous faut à présent revenir sur la place que Descartes a dans la théorisation philosophique de cet aspect, et de sa survivance à l'heure actuelle, ce dernier gardant une place importante dans le panthéon des intellectuels français dont nous nous inspirons encore aujourd'hui.

### 2) Descartes et la nature-artefact

La théorie de Descartes pose la nature comme artificielle, un artefact créé par Dieu et dont nous ne saurons jamais la finalité. En effet, Dieu étant omnipotent et omniscient, il n'est pas à douter que la création du monde soit telle qu'il l'a voulu mais nous ne sommes pas assez intelligents pour espérer comprendre le but dans lequel il l'a créé. Nous ne pouvons nous reposer que sur l'extériorité, la matérialité du monde, seule chose accessible à l'entendement humain :

22 Bruno Latour, « Sur l'instabilité de la (notion de) nature », in *Face à Gaïa, Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, La Découverte, Les Empêcheurs de penser en rond, Lonrai, 2015, p. 27

23 *Ibid*., p. 29

> « Quant à ce monde, Il l'a crée par pure volonté, et même s'Il a eu des raisons de le faire, ces raisons ne sont connues que de Lui seul ; nous n'en n'avons, et ne pouvons en avoir la moindre idée. (…) Le monde de Descartes est un monde mathématiquement uniforme, un monde de géométrie réifiée (…) Ce monde ne contient que matière et mouvement ; ou plutôt la matière étant identique à l'espace ou étendue, il ne contient qu'étendue et mouvement. »[24]

Il faut comprendre également que cette posture d'identification de la matière à l'étendue va jusqu'à la négation du vide, l'espace entre deux corps est lui aussi matériel même si nous ne le voyons pas, Descartes refusant en plus une quelconque gradation dans la matérialité. L'espace entre deux corps est une étendue matérielle aussi réelle que la matérialité d'un objet du monde. Cette idée de négation du vide est assez frappante lorsque nous pensons à tous les jeux en général où tous l'espace de l'écran est forcément occupé par quelque chose, aussi insignifiant soit un pixel, sans profondeur réelle, sans *vide*. Chaque espace de l'écran est occupé et même si l'interaction n'est pas possible, le vide en tant que tel n'existe pas. Le vide serait à la rigueur un pixel mort, un problème de l'interface ou un *bug* du jeu[25] mais il n'est pas programmé pour avoir des vides. Le jeu se développe toujours sur l'intégralité de l'écran ou du moins dans un cadre précis au sein duquel le vide n'existe pas. Et c'est d'autant plus frappant dans les jeux en 2D où tout est écrasé.

Mais la pensée de Descartes a un autre intérêt dans notre critique de la nature-décor et de son importance dans cette vision toujours présente grâce à la rencontre entre matérialisme et contingence divine qu'il effectue :

> « Le monde n'est rien par lui-même, aucune forme intérieure n'en assure la cohérence. (…) La contingence originelle est répétée à chaque instant, à chaque mouvement du monde. La nature doit être créée à chaque instant. »[26]

Dieu, cet agenceur omnipotent a donc la charge de créer la nature à chaque instant, inscrivant le mouvement nécessaire aux objets en permanence. Le matérialisme de Descartes a pour particularité que le mouvement des objets, donné à chaque instant est le produit d'une force extérieure, celle de Dieu. Or, puisque la nature doit être

---

24 Alexandre Koyré, *Du monde clos à l'univers inifini*, trad. Raissa Tarr, Tel Gallimard, Domont, 2015, p. 128

25 L'œuvre *Parallel II* de Harun Farocki est de ce fait très intéressante. Son travail consiste à se confronter aux limites graphiques du jeu, aux frontières et à la manière dont le joueur est contraint de rester dans une zone délimitée. Or, dans cette œuvre (qui est une compilation d'extraits de jeux vidéo), un bug dans un jeu permet à l'avatar de traverser le sol et de tomber dans le « vide » ! **[annexe 2]**

26 Catherine et Raphaël Larrère, *Du bon usage de la nature. Pour une philosophie de l'environnement*, Flammarion, Champs essais, France, 2009, p. 66

entretenue à chaque instant, conservation et création étant un seul et même processus, cela amène forcément à « une complète dévalorisation de la nature : chose créée, totalement dépendante de Dieu, la nature n'est rien »[27]. Rien si ce n'est une toile sur laquelle est projetée les créations divines et devant laquelle les hommes s'agitent, parfois la contemplent avec toute la distance nécessaire sans jamais comprendre la finalité à l'œuvre derrière tout cela. C'est le rôle du paysage, dont nous parlions auparavant, de montrer le spectacle de la nature à l'homme, qui tentera d'y trouver la preuve de l'existence de Dieu, mais toujours dans cette distance respectueuse, dans cette mise à l'écart du monde pour mieux l'analyser. La science a son rôle à jouer également, en proposant de relever, de classifier les espèces d'animaux, de plantes, etc. Et lorsque la science avait encore des liens avec le divin, les classifications servaient justement de preuves à l'existence de Dieu, capable de créer des milliers d'espèces différentes :

> « Cette nature contemplée, admirée, où l'on se pénètre de la beauté du monde sert l'apologétique. Des ouvrages de vulgarisation, comme le *Spectacle de la nature* de l'abbé Pluche[28], tentent ainsi de rendre accessible la preuve physico-théologique de l'existence de Dieu : celle-ci ne se prouve pas dans l'ordre austère de la cosmologie, mais dans l'aimable spectacle d'une nature offerte à nos regards. Sans doute la nature ainsi présentée existe-t-elle, mais c'est une nature prétexte, son « spectacle » doit tourner l'âme, de la chose créée vers le créateur dont elle témoigne. »[29]

Le vocabulaire utilisé est pour le moins marquant, la nature étant un prétexte, n'ayant aucun rôle en elle-même, aucun intérêt si ce n'est comme médium entre le divin et l'homme. Elle est offerte à nos regards, comme si ce n'était qu'un objet face à nous, sans importance si ce n'est *pour* l'homme. Et pire encore, elle ne sert que de preuve dans une bataille religieuse qui cherche à assurer ses prises dans la science rationnelle et observable, objective et classable.

### 3) La rupture Nature/Culture

Suite à cette prise de pouvoir de la science sur la pensée, le monde humain et le monde naturel n'ont eu de cesse d'être séparés. Toujours cette mise à distance, ce refus de s'intégrer dans le monde naturel, car l'homme doit en sortir. Et cette rupture a donné

27 *Ibid.*
28 Il est important de noter que cet ouvrage est paru en 1732, époque où les sciences prennent de plus en plus de pouvoir comme savoir objectif. Cette tendance se poursuivra, comme nous le verrons plus tard avec la rupture entre monde naturel et monde humain.
29 *Ibid.*, p. 76

naissance à une séparation qui n'est toujours pas résolue entre d'un côté les sciences naturelles, qui analysent objectivement et à distance la nature comme objet, sans prendre en compte l'homme aussi bien observateur scientifique qu'homme vivant au milieu d'elle, et en face, les sciences humaines qui nient la question de la nature dans les conflits politiques, économiques, sociaux qui agitent le monde.

> « Ces deux domaines se sont progressivement séparés au cours du XIXè^me^ siècle. (…) La grande discordance entre une histoire longue de la Terre, insensible à l'action humaine, et une histoire de l'affranchissement de cette dernière de tout déterminisme naturel, est fondée sur une séparation des temporalités permise par l'allongement progressif de l'âge de la Terre. (…) Au XIX^ème^ siècle, les sciences de la nature ôtaient à la vie et à la Terre leur *telos* tandis que les sciences humaines et sociales devenaient téléologiquement progressistes. »[30]

Pour mieux comprendre en quoi l'âge de la Terre est responsable de ce divorce, il faut bien s'imaginer que pendant très longtemps, les hommes se sont basés sur la Bible pour estimer l'âge de notre planète. Puis, avec l'avancée des sciences et la rupture progressive entre science et religion, certains ont tenté de calculer son âge, aboutissant à 77 000 ans seulement selon Buffon[31] par exemple, ou quelques dizaines de milliers d'années pour Lyell[32]. La plus haute estimation donnait 400 millions d'années, ce qui faisait de l'homme une espèce arrivée tardivement sur la planète et n'ayant donc aucun impact sur celle-ci. La Terre avait sa propre histoire, s'est formée seule sans l'espèce humaine à sa surface et à l'heure actuelle, grâce aux calculs récents de l'âge de la planète – qui est d'environ 4,5 milliards d'années – l'homme est vraiment un événement mineur qui n'a pas sa place dans ces sciences de la longue durée. Une analogie très connue pour mieux appréhender ces échelles de temps gigantesques est celle du calendrier. Si nous disions que le Big Bang représente le 1^er^ janvier, que la formation de la planète Terre correspond au 9 septembre, alors l'apparition de l'homme – et nous entendons ici les premières espèces d'hominidés comme l'australopithèque – daterait du 31 décembre à 21h45. L'*Homo sapiens* apparaît, quant à lui, à 23h53, preuve que nous ne sommes qu'un grain de poussière, un événement minuscule dans la chronologie de la planète, et encore plus de l'univers.

---

30 Christophe Bonneuil, Jean-Baptiste Fressoz, L'Événement *Anthropocène. La Terre, l'histoire et nous*, Anthropocène Seuil, France, 2013, p. 45 - 48

31 Naturaliste et mathématicien français (1707 – 1788), qui s'est basé sur la durée de refroidissement des sphères métalliques pour son calcul.

32 Géologiste britannique (1797 – 1875), qui s'est basé quant à lui sur l'hypothèse d'événements lents agissant sur de très longues périodes pour avoir donné les effets observables à son époque.

Mais au-delà de ce constat qui est toujours très vivace, les deux mondes ne communiquant que très peu[33], il s'agit également d'aborder ce qui a fait la lie de cette bataille acharnée de l'homme à séparer la nature de son propre monde : la dichotomie entre nature et culture. En effet, si l'homme met tant d'ardeur à séparer la nature de lui, à en faire un paysage pittoresque, une carte postale avec laquelle il n'a que peu de lien, c'est que l'homme doit sortir d'elle et devenir ce pour quoi il a été créé : être un être de culture.[34]

> « Dans la tradition occidentale, en effet, la plupart des définitions de l'humain soulignent à quel point il *se distingue* de la nature. C'est ce que l'on veut exprimer, le plus souvent, par la notion de « culture », de « société » ou de « civilisation ». Par conséquent, à chaque fois que l'on voudra « rapprocher l'humain de la nature », on va s'en retrouver empêché par l'objection que l'humain est avant tout, ou qu'il est aussi, un être culturel qui doit échapper à ou, en tout cas, *se distinguer* de la nature. (…)
> D'ailleurs s'il était vraiment « naturel » et seulement naturel, on jugerait que ce n'est plus du tout humain mais un simple « objet matériel » ou un « pur animal » (pour employer des expressions encore plus indécises.) »[35]

Bruno Latour résume ici parfaitement bien le problème central qui sous-tend cette modalité de pensée de la nature-décor, de la nature comme paysage. L'homme met à distance, car il ne veut pas avoir à faire avec elle, il est civilisé et en est sorti. Désormais, elle n'est plus qu'un objet de plaisir esthétique, asservie au plaisir anthropique et anthropocentrique.

L'intérêt des nouveaux modes de pensée qui émergent, tentant de remettre en cause ce dualisme de Nature/Culture, est qu'ils peuvent s'apparenter à d'autres manières de voir le monde, de comprendre les relations entre humains et non-humains, à ne pas être éternellement naturaliste, selon les catégories définies par Philippe Descola. Il faut nous ouvrir aux autres modes de vie, de représentation de notre environnement, car au final, nous – les Occidentaux – sommes plutôt des exceptions malgré notre puissance à imposer notre vision aux autres peuples. Il s'agit de « prendre conscience que la manière dont l'Occident moderne se représente la nature est la chose la moins bien partagée. »[36] La majorité des peuples, et pas seulement ceux dits primitifs ou sauvages, possèdent des

33 Le collogue « Comment penser l'Anthropocène ? » devait réunir justement et faire discuter scientifiques et philosophes ; le résultat étant assez décevant de ce point de vue...

34 Ceci est une autre raison pour laquelle je me suis penchée uniquement sur la pensée occidentale puisque la dichotomie nature/culture n'est absolument pas partagée par d'autres peuples. Elle est spécifique du monde occidental et les jeux vidéo sont créés par des personnes vivant dans cette ambiance intellectuelle.

35 Bruno Latour, *op. Cit*., p. 24

36 Philippe Descola, *Par delà Nature et Culture*, Folio Essais, Italie, 2015, p. 70

ontologies soit animiste – comme la plupart des religions orientales –, soit totémiste, soit analogiste. Le naturalisme est typiquement occidental et est problématique, car c'est lui qui marque ce dualisme spécifique entre nature et culture, créant des barrières dans la compréhension des autres ontologies et les difficultés à sortir de ce schème, surtout que nous avons toujours tenté d'imposer notre vision du monde aux autres peuples. Tout est compris selon l'humanité, sa nature intrinsèque, ses capacités internes et son savoir-faire, alors que :

> « Dans de nombreuses régions de la planète, humains et non-humains ne sont pas conçus comme se développant dans des mondes incommunicables et selon des principes séparés ; l'environnement n'est pas objectivé comme une sphère autonome ; les plantes et les animaux, les rivières et les rochers, les météores et les saisons n'existent pas dans une même niche ontologique définie par son défaut d'humanité. »[37]

A force de séparer aussi fortement l'humain du reste du monde, selon un critère anthropocentrique qui serait la supériorité de son esprit, de sa capacité à l'abstraction, la nature est mise à l'écart, monde séparé avec lequel la communication est impossible. Ce qui permet son exploitation, puisqu'elle n'a rien à dire. Là où des peuples indigènes amérindiens tissent de véritables relations respectueuses avec les animaux, ou communiquent avec les sujets non-humains grâce à des chamans, des sorciers, l'Occident n'a cure de faire attention ou de créer une relation équilibrée avec la nature. Il ne s'agit pas seulement de la mettre à distance mais aussi de la soumettre, de la rendre inférieure à ce que l'humain a réussi à créer, la culture.

> « Ce qui différencie les humains des non-humains pour nous, c'est bien la conscience réflexive, la subjectivité, le pouvoir de signifier, la maîtrise des symboles et le langage au moyen duquel ces facultés s'expriment, de même que les groupes humains sont réputés se distinguer les uns des autres par leur manière particulière de faire usage de ces aptitudes en vertu d'une sorte de disposition interne que l'on a longtemps appelée "l'esprit du peuple" et que nous préférons à présent nommer "culture". » [38]

Ce n'est pas seulement une création mais une disposition interne, c'est-à-dire que l'humain est fait pour se développer au sein d'une culture qui est supérieure à la nature, à se spécifier dans des sociétés et ainsi être eux-mêmes, les autres peuples devant suivre leur voie pour enfin être des humains à part entière.

Dans le jeu vidéo, ce principe de séparation Nature/Culture est très présente et la question du langage a son importance. Même lorsque le joueur incarne un avatar non-humain, les personnages sont obligés d'avoir des références humaines pour qu'il y ait

37 *Ibid.*
38 *Ibid.*, p. 304

compréhension au sein du jeu, notamment par une certaine anthropomorphisation des avatars. Le jeu *Botanicula* **[illustration 2]** est par exemple intéressant, car il met en œuvre un groupe de petits personnages hybrides entre insectes et plantes, qui doivent échapper à une araignée monstrueuse. Ces personnages ne parlent certes jamais dans le jeu, mais ils communiquent par des dessins compréhensibles pour le joueur humain et ont des expressions, réactions assimilables à celles des humains.

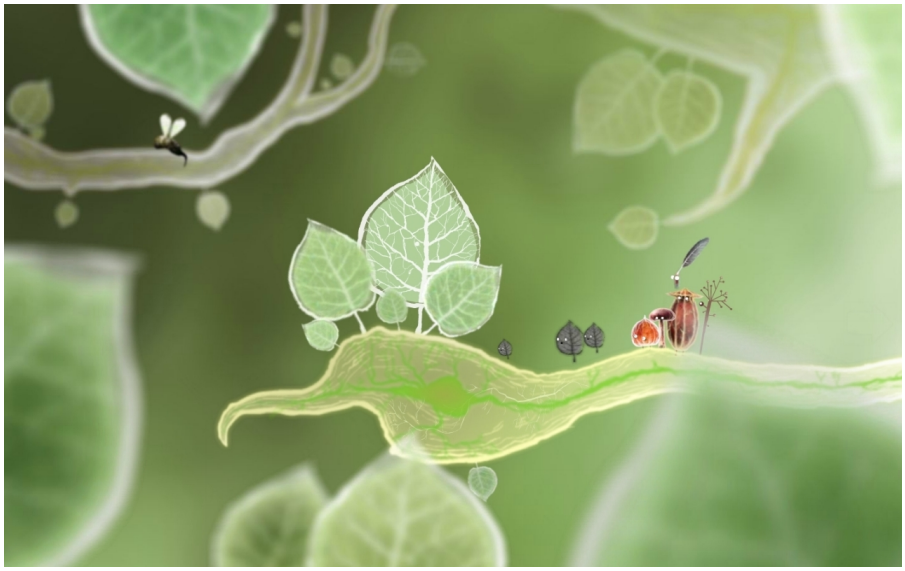


Illustration 2: *Botanicula*, Amanita Design, 2012

Ce n'est pas tant une critique sur ce jeu particulier, car il faut bien que le joueur comprenne le but du jeu et puisse savoir ce qu'il doit faire, or si la communication est complètement impossible, le jeu n'a aucun intérêt, ou plutôt ne saura pas intéresser le joueur. Le jeu vidéo est toujours bloqué par sa nécessité de mener le joueur quelque part, de le faire gagner, de lui faire finir le jeu, donc de toujours se rapporter à ses références pour qu'il puisse continuer les différents niveaux du jeu. C'est un problème du médium en tant que tel, car premièrement, il a pour but d'apporter du divertissement au joueur, et s'il ne comprend pas ce qu'il doit faire, il va vite s'ennuyer et passer à autre chose. Or deuxièmement, le jeu vidéo reste un objet culturel et marchand en même temps qui a pour objectif de se vendre, d'être apprécié de la communauté des joueurs pour qu'il soit diffusé et acheté par toujours plus de personnes. Une mauvaise note, un mauvais commentaire et le jeu peut tomber dans l'oubli.

Donc puisque l'incarnation de sujet non-humain est rapidement une impasse pour permettre aux joueurs de s'ouvrir aux autres ontologies du monde, certains jeux vidéo ont tenté d'être explicitement les messagers d'une culture humaine différente, à défaut de s'attaquer à l'épineux problème des non-humains. Le jeu *Never Alone (Kisima Inŋitchuŋa)* **[illustration 3]** par exemple prend explicitement le parti pris de se vouloir un jeu vidéo de réflexion certes, mais au fur et à mesure de l'avancée des chapitres, des vidéos sont débloquées dans lesquelles la culture inuite en Alaska est expliquée. Les vidéos sont des mini-documentaires avec des interviews d'inuits, de professeurs qui racontent et expliquent les légendes, les références culturelles qui sont à la base du scénario du jeu. Ce dernier permet déjà une entrée narrative et graphique dans cette culture, mais les vidéos sont un complément, des bonus – si le joueur décide de s'y intéresser, car il n'est pas obligé de visionner les vidéos – pour mieux comprendre le jeu lui-même, qui se veut une ouverture sur une autre culture, une autre langue, d'autres références, où les animaux et les esprits sont très présents, très liés aux humains.

Illustration 3: *Never Alone*, Upper One Games, 2014

## 4) Le transhumanisme

Cette volonté de toujours échapper à la nature a mené à un courant très actuel et prôné par les plus grands groupes technologiques – comme Google ou la NASA – d'amélioration de l'humain par les nouvelles technologies : le transhumanisme. En effet, leur objectif est de « créer une génération d'êtres supérieurs, que d'aucuns appellent déjà "post-humains" »[39] par la convergence des NBIC, soit les Nanotechnologies, les Biotechnologies, l'Informatique et les Sciences Cognitives. Tout ce qu'il y a de « naturel » en l'homme est rejeté. Ce dernier doit s'accomplir entièrement à l'aide de toutes ces nouvelles technologies qui l'aideront à échapper à la vieillesse, aux maladies et même à la mort. Mais au final, malgré les sirènes d'un monde meilleur où tout le monde vivrait heureux, sans jamais être malade ni voir ses proches mourir, cela ne fera que creuser des inégalités déjà très fortes. Le coût d'un téléchargement de conscience dans une machine sera immense, sans garantie d'un succès par ailleurs ; la cryonie qui se fait déjà en Amérique, coûte entre 28 000 dollars et 200 000 dollars selon l'institut et ce que nous désirons conserver (l'intégralité du corps ou simplement le cerveau ?), ce qui est un véritable investissement inaccessible pour beaucoup de personnes. Et malgré la déclaration des transhumanistes qui a beau parler d'amélioration des capacités humaines (et cela pour tout un chacun), c'est presque un nouveau genre d'être qui est en ligne de mire, et seuls les plus riches seront probablement en position d'être les utilisateurs privilégiés de ces nouvelles avancées technologiques :

> « Certains estiment que l'idée d'améliorer la nature humaine est incompatible avec une vision religieuse du monde ou avec une conception "respectueuse" de la nature ; d'autres pointent le risque de créer des inégalités entre les populations ayant accès aux technologies d'amélioration et celles qui n'y ont pas accès. A l'inverse, d'autres (...) estiment qu'il y a obligation morale d'améliorer "la vie, la santé et la durée de vie" – dimensions fondamentales du progrès humain. » [40]

Les thérapies d'extension de la vie et volonté d'immortalité côtoient de manière paradoxale dans la pensée transhumaniste, l'amélioration de la sagesse, alors que les enjeux réels relèvent probablement plutôt de l'eugénisme dans un cadre capitalisme

39 Sébastien Abbondanza, in *Destination Science, Les Thématiques, numéro #01 : Robots et I.A.*, Août – novembre 2015, France, p. 81

40 Simone Bateman, Jean Gayon, « De part et d'autre de l'Atlantique : *enhancement*, amélioration et augmentation de l'humain » in *L'Humain Augmenté*, sld Edouard Kleinpeter, CNRS Éditions, Les Essentiels d'Hermès, France, 2015, p. 33

mondialisé, « la finalité attendue est bel et bien le contrôle de l'évolution naturelle par l'Homme »[41] Rien n'est laissé en dehors du contrôle anthropique, comme une tentative puérile de toujours prouver ce dont il est capable, lui, animal le plus raté !

> « Aujourd'hui l'idéal d'autonomisation de l'Esprit culmine avec le fantasme d'une auto-production qui nous délivrerait de la nécessité de la naissance, par le moyen du clonage ou de l'utérus artificiel. Il culmine aussi avec le rêve d'une immortalisation qui, grâce à la congélation des corps ou au téléchargement de la conscience, nous débarrasserait de l'inconvénient d'avoir à mourir. (...) La mort, la naissance et la maladie sont naturelles. Il faut s'en débarrasser et ouvrir ainsi, à force de transgressions, une ère nouvelle ! » [42]

L'humain est pensé uniquement en terme d'utilité, en brisant les cycles naturels dans lesquels il y a des phases d'inutilité, sa naissance et sa mort étant des inconvénients auxquels il faut trouver des solutions technologiques. Et surtout, il s'agit d'échapper à ce qu'il y a de naturel dans l'homme, revanche contre cette « Nature » en devenant un être supérieur en dehors de la nature, un être contre- nature, un prodige ![43] Dans un ouvrage publié très récemment sur les biotechnologies, certains scientifiques parlent explicitement, et avec enthousiasme, de vie éternelle. Après tout, chaque processus du corps humain et de la vie humaine est en train d'être connu, expérimenté, et si nous maîtrisons ces aspects, alors il sera possible de stopper le vieillissement :

> « Notre hypothèse est que cette cause commune existe et qu'elle se trouve au niveau de la corrosion des protéines, parce qu'elles portent toutes les fonctions de la vie, y compris le maintien des gènes et leur lecture. Avec l'âge, le dégât des protéines, principalement de type oxydatif, augmente exponentiellement. Si ce dégât n'est pas lié aussi aux mutations génétiques, le vieillissement devrait être réversible. »[44]

Et le scientifique de poursuivre en parlant du secret de la vie, que « la réponse à la question de la vie et de la mort consiste à savoir si les protéines sont toujours fonctionnelles »[45], les processus aussi importants que la vie, la mort sont réduits à de simples questions scientifiques de fonctionnement de protéines. Être vivant consiste à avoir des protéines fonctionnelles ; être mort consiste à avoir des protéines qui ne fonctionnent plus. Le corps humain n'est qu'une machine cybernétique, en circuit fermé et binaire dont nous pouvons à loisir modifier les composants pour permettre une vie

---

41 Sébastien Abbondanza, *op.cit.* , p. 96

42 Jean-Michel Besnier, *Demain les posthumains, le futur a-t-il encore besoin de nous ?*, Pluriel, Espagne, 2012, p. 115

43 « Prodiges, ce sont choses qui viennent du tout contre Nature », Ambroise Paré, *Des monstres et prodiges*, Folio classique, France, 2015, p. 45

44 Miroslav Radman, « A la recherche de la vie éternelle » in *Biotechnologies, les promesses du vivant*, dirigé par Vanessa Proux, édition Fyp, France, 2015, p. 152

45 *Ibid.*, p.159

plus longue, voire éternelle. Mais le pire peut-être est la justification de l'obtention d'une vie plus longue, ce scientifique ressemblant à un gourou mystique qui connaît tous les secrets de la vie et persuadé du bon fondement de ses recherches :

> « L'évolution culturelle est beaucoup plus rapide que l'évolution biologique. L'accumulation de la connaissance est exponentielle. (…) Vivre plus longtemps nous permettrait d'avoir plus de temps pour faire fructifier les connaissances acquises – travailler et surtout apprendre en travaillant. (…) Vivre plus longtemps servirait à ralentir le nombre de générations et, d'un point de vue biologique, à ralentir un petit peu l'évolution par mutation. L'évolution culturelle est presque immortelle par rapport à nous ! »[46]

Sous le prétexte d'un progrès culturel permis par l'allongement de la vie, le fait de parler de travail rejoint assez vite nos doutes et suspicions sur l'utilité réelle de ce genre de technologie. Le but serait d'avoir des personnes encore jeunes et aptes à 100 ans, capables de travailler sans cesse, sans maladie, sans jamais faiblir. Le but est clairement la productivité, un des grands problèmes de l'espace mondialisé capitaliste actuel. L'homme n'est qu'une machine utile, dont il faut parfaire les aptitudes de travail. Loin de remettre en cause le paradigme qui fait nos sociétés et les délite, ces idées de maîtrise du corps humain ne font que les réactiver en permanence. Ne serait-ce que l'idée d'un progrès culturel exponentiel est une absurdité ! L'homme serait donc en progrès constant depuis qu'il est apparu sur Terre, ses connaissances technologiques et culturelles ne faisant qu'accroître. C'est particulièrement "anthropo-centré" et "occidentalo-centré", remettant en cause les savoirs – que nous avons oublié pour notre malheur parfois – des peuples dits primitifs, ou de nos ancêtres. Il est vrai que nous découvrons énormément de choses, que ce soit dans la compréhension du cerveau, du corps, des plantes, des animaux, du cosmos… Mais nous sommes loin de tout savoir, l'idée même de réduire la vie et la mort à des protéines est réducteur, et nous oublions autant que nous apprenons.

Les sciences modernes ont bouleversé aussi bien la vision de la nature que celle du corps humain, la vie en général finalement, où tout serait séparable, analysable isolement du reste et les sciences de synthèse ne sont que des reconstructions à partir des éléments que nous possédons sous la main. Le principal problème de cette modalité de pensée est qu'elle touche justement tous les aspects, créant des groupes de scientifiques, politiques et autres penseurs partageant des intérêts communs pour la

46 *Ibid.*

transformation totale et contrôlée de la vie, que ce soit le climat, l'homme ou les écosystèmes, comme le résume Frédéric Neyrat :

> « Fondée sur l'idée que le vivant est réductible à des « briques », la biologie de synthèse est éminemment compatible avec les idées des géo-ingénieurs : on pourrait répondre au changement climatique, aux pénuries d'énergie et de nourriture grâce à une solution technologique quasi miraculeuse. »[47]

Ce dernier dans un précédent ouvrage, *Homo Labyrinthus*, propose donc une autre modalité à penser dans cette question d'une mise à distance de la nature par l'homme, celle qu'il nomme humanisme intégral . Ce dernier émet l'hypothèse que le problème vient d'une réduction fondamentale de la nature à du néant, en pensant l'homme sorti d'un même néant – une exception ! :

> « Le problème est que le néant qui précède cette supposée exception humaine absolue n'est pas qu'un terme descriptif, il est aussi performatif, et conduit à *tenir pour rien – pour trois fois rien, pour quantité négligeable, pour une matière corvéable* – la nature animale et sa vivante organicité. (…) Avant d'être, l'« homme » n'était *rien* – rien d'humain ? Le voici, désormais, croyez-moi, « homme ». La nature, pensez-vous qu'elle fût quelque chose ? Désormais, une fois l'« homme » apparu, la voici réduite à rien – à rien d'autre que ce que l'homme en fera »[48]

Nous retrouvons cette comparaison d'une nature réduite à rien, comme dans la pensée mécaniste de Descartes. Au départ à cause d'une nature qui a besoin d'être perpétuellement créée par Dieu et maintenant, parce que l'homme en voulant asseoir sa place exceptionnelle, rejette l'idée qu'il puisse émerger de la nature. Mais ce qui est également soulevé dans cette critique de l'humanisme intégral est qu'au-delà de réduire la nature à rien, elle n'est pas juste un déchet oublié. Ce réductionnisme pousse à la considérer comme un matériau utilisable à loisir, une pâte à modeler sous les mains démiurges des êtres humains.

---

47 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 101

48 Frédéric Neyrat, *Homo Labyrinthus, Humanisme, antihumanisme, posthumanisme*, éditions Dehors, France, 2015, p. 17-18

## II) Nature-matériau : au service de l'homme

### 1) Domination anthropique : la Bible et Descartes

Dans cette deuxième partie, nous verrons une autre vision très présente dans le jeu vidéo et dans l'esprit humain, celle d'une nature-matériau. J'entends par-là, contrairement à la nature-décor qu'on met à distance, qu'on contemple et analyse, une nature pensée en terme de ressources pour le bien humain, une nature qu'on exploite sans vergogne. Mais qui va aussi être à la base de nombreux projets de conservation, d'arrêt d'exploitation illimitée – ce que la planète ne peut être de toute façon[49] –, et de prôner une consommation réfléchie, une vie résiliente. Nous reviendrons sur les solutions dans la troisième partie, pour nous concentrer ici sur la manière dont cette idée d'une Terre nourricière est apparue, comment l'homme s'est senti la permission de l'utiliser à ses propres fins sans penser aux limites ou conséquences, notamment à travers les notions de transhumanisme et de géo-ingénierie, et enfin, comment cette vision se retrouve dans le jeu vidéo.

Comme nous l'avons déjà étudié auparavant, l'être humain a élaboré une pensée qui lui permettait de se développer de manière exponentielle, au détriment des biosphères existantes autour de lui. Dans cette quête de s'échapper de la nature, il l'a certes mis à distance mais en parallèle, il a également eu l'idée de l'exploiter pour son compte. Et il existe plusieurs raisons, qui ont toutes leur part de responsabilité, pour expliquer ce schéma intellectuel de domination anthropique de la nature. Nous pensons évidemment en premier à la Bible et son injonction dans l'Ancien Testament : « Multipliez-vous et peuplez toute la terre. Vous inspirerez désormais la plus grande crainte à toutes les bêtes de la terre, aux oiseaux, aux petits animaux et aux poissons ; vous pourrez disposer d'eux. » (Genèse, 9, 1-2).

49 À l'heure actuelle, il y a nombre d'indicateurs qui montrent que nous avons dépassé les capacités terrestres en terme de ressources, comme ce fameux jour du dépassement calculé par l'ONG Global Footprint Network. En 2015, après le 13 août, les hommes puisaient de manière irréversible dans les ressources renouvelables de la planète, que ce soit en énergie fossile, agriculture, pêche, etc. Il est à noter que chaque année, la date du jour du dépassement est de plus en plus tôt (23 décembre en 1970, 3 novembre en 1980, 13 octobre en 1990…).

Selon beaucoup de penseurs, cela a un réel rôle dans l'état actuel des choses :

> « On trouve cette intuition chez l'historien Lynn White qui stipule que le christianisme porte en lui une lourde responsabilité en favorisant un credo de domination de l'homme sur la nature. (…) Pour White, la crise écologique continuera si nous ne réformons pas l'axiome chrétien fondamental qui affirme que la nature est au service de l'homme. »[50]

Ce qui est intéressant de noter est que si nous nous intéressons uniquement aux visions occidentales, et même si évidemment nous ne pouvons pas accuser que la pensée chrétienne, les pays qui ont le plus à voir avec ces problématiques d'exploitation de la nature sont ceux qui ont une véritable histoire avec cette religion. Nous pensons ici aux pays anglo-saxons en général, principalement les États-Unis, l'Angleterre et l'Australie, ainsi que la France. Et nous revenons ainsi à la problématique de la rupture entre Nature et Culture, ces pays partageant la vision naturaliste occidentale et les mêmes réflexions théologiques.

Ou bien, nous pouvons également penser à la fameuse déclaration de Descartes dans son *Discours de la méthode* :

> « Mais , sitôt que j'ai eu acquis quelques notions générales touchant la physique (…) on en peut trouver une pratique, par laquelle, connoissant la force et les actions du feu, de l'eau, de l'air, des astres, des cieux, et de tous les autres corps qui nous environnent, aussi distinctement que nous connoissons les divers métiers de nos artisans, nous les pourrions employer en même façon à tous les usages auxquels ils sont propres, et ainsi nous rendre comme maîtres et possesseurs de la nature. »[51]

Cette citation a souvent servi d'exemple pour justifier la domination de l'homme sur la nature, bien que Descartes ne dise absolument pas qu'il a un pouvoir illimité sur elle. Au contraire, il est uniquement *comme* maître, signifiant par là un homme ayant acquis les connaissances parfaites dans ces domaines et capable de l'utiliser dans de bonnes conditions, conscients des conséquences futures.

> « Se dire « possesseur » de la nature, c'est s'inscrire dans la continuité d'une lecture de la Genèse, selon laquelle Dieu ayant donné en commun à l'humanité la terre et tout ce qu'elle contient, il appartient aux hommes non d'en disposer arbitrairement, mais d'en faire « bon usage ». Cette conception du primat de l'usage et de ses règles, dominante dans la chrétienté, et héritière d'Aristote, considère l'homme comme le gérant ou l'intendant, et non comme le Seigneur, de la Création. » [52]

Les deux arguments préférés des fervents défenseurs d'une croissance illimitée de l'être humain et de sa domination sur la nature ne sont que des justifications

---

50 Vincent Devictor, *Nature en crise, penser la biodiversité*, Anthropocène Seuil, France, 2015, p. 54
51 René Descartes, *Discours de la méthode, tome I, sixième partie*, texte établi par Victor Cousin, 1824
52 Catherine et Raphaël Larrère, *op. Cit*., p. 59

légitimées par des textes volontairement compris de travers. Et finalement, tout est bien plus complexe qu'il n'y paraît et nous ne pouvons affirmer que seule la pensée judéo-chrétienne – et *a fortiori* Descartes à lui seul – soit à l'origine de ce constat alarmant d'une humanité dominatrice. Pour autant, il ne faut pas non plus minimiser l'impact de ces modalités de perception et représentation. Mises bout à bout, elles ont perpétué une certaine vision qui a toujours cours à l'heure actuelle :

> « les monothéismes sauront, en substituant Dieu à la nature, dévaluer cette dernière, lui ôter sa puissance, préparant ainsi le terrain à la science nouvelle du XVII ème siècle : la nature devient une matière inanimée, mathématisable, sur laquelle s'applique un façonnement humain qui tend à repousser toujours plus loin les limites du possible, à transformer l'impossible en possible. »[53]

Et justement, dans le jeu vidéo, il y a un genre de jeu particulièrement intéressant qui semble s'inspirer de cette maxime religieuse, ainsi que de la mathématisation du monde, dans son sens le plus littéral : les *God-Like*. Comme leur nom l'indique, ces jeux de simulation ont pour base commune de proposer au joueur d'incarner une divinité et de gérer sa planète, ses fidèles, les hommes, et même la création elle-même, que ce soit du système solaire, d'une espèce nouvelle ou même d'un virus mortel. Nous verrons ici pour l'occasion, trois jeux vidéo qui partagent cette vision dominatrice de l'homme en jouant par la même occasion d'un parallèle frappant entre Dieu / objet et joueur / machine.

Notre premier exemple est *Godus* **[illustration 4]**, développé par 22Can et toujours en cours de développement[54] mais dont le *gameplay* ne devrait pas changer radicalement. Dans ce *God-Like*, le joueur incarne une divinité qui doit développer sa population de fidèles tout au long des différents âges qui ont marqué le développement de l'espèce humaine – les fidèles étant d'ailleurs des humains – ainsi que les différentes découvertes liées à ces âges : construction d'habitats de plus en plus grands et sophistiqués, agriculture, minage, voyage maritime… Mais surtout, le nœud du jeu et ce qui m'intéresse particulièrement, le joueur doit modeler la nature pour permettre l'évolution et la dispersion de ses fidèles. En effet, au départ, le joueur ne dispose que d'une petite zone où ses fidèles peuvent s'établir, une plage et un peu de terrain herbeux.

53 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 16

54 Le jeu est accessible sur la plateforme Steam en version bêta depuis 2013 mais n'est fini qu'à environ 50%.

Par la suite, des zones successives vont se débloquer, chacune avec son lot de désagréments : montagnes, collines, rochers, rivières, marécages, qui empêchent bien évidemment la construction d'habitations et empêchent donc l'expansion humaine. Le joueur a donc le pouvoir de modeler la nature, en modifiant les strates (jusqu'à la disparition de certaines), en faisant brûler ce qui ne lui convient pas, en bouchant des rivières ou en rasant des montagnes. D'autres pouvoirs lui sont accessibles, comme la capacité de faire pleuvoir ou d'embellir une zone mais nous reviendrons plus tard sur ces capacités. Ce qui m'importe ici est cette nécessité de s'élever contre la nature qui est une force contraire au bon développement des hommes, de l'aplanir pour créer des champs cultivables ou de couper des arbres pour obtenir une zone plus étendue où il sera possible de construire de plus grandes maisons. De plus, le joueur ne peut effectuer ses actions qu'en payant un certain coût de foi, les strates les plus difficiles (montagnes ou fonds marins) coûtant évidemment plus cher, ce qui a pour dynamique de vouloir développer au maximum le nombre d'humains, augmentant ainsi les ressources en foi et permettant ensuite de mieux modeler la nature. Et ainsi de suite.

L'illustration suivante montre comment le *game design* passe par un principe de strates permettant de créer relief et obstacles. Nous pouvons voir les rochers à détruire, les champs cultivables autour d'un petit regroupement d'habitations et tout ce qui est encore à optimiser en terme d'étendue : en supprimant la bande vert foncé – et en détruisant ainsi les arbres – juste au dessus des habitations, cela crée de nouveaux espaces.

Illustration 4: *Godus*, 22can, 2013

Notre deuxième exemple est un jeu plus ancien, *Spore*, développé par EA Games et sorti en 2008. Dans ce jeu multi-joueur – qui n'est pas considéré officiellement comme un *god-like* mais juste comme un jeu de gestion, même si j'expliquerai en quoi il en fait partie à mon avis – , tout commence par la sélection d'une planète. Le joueur se retrouve dans la peau d'une cellule qui doit grandir pour évoluer en acquérant des spécificités physiques, en tuant d'autres cellules moins fortes mais le plus important est que le joueur a toute latitude pour créer son espèce, en choisissant si elle sera carnivore ou herbivore, agressive ou pacifique, si elle aura un ou quatre yeux, des nageoires ou des ailes, etc **[annexe 2]**. Après le stade de la cellule suit le stade de la créature, puis celui de la tribu, de la civilisation et de l'espace. Dans chaque stade, la créature évolue selon un schéma choisi par le joueur et son but est tout simplement de se développer, de s'étendre jusqu'à la conquête spatiale – que ce soit par la violence ou la diplomatie –. Il ne me faudra pas expliciter longtemps en quoi ce jeu pose le joueur comme une divinité. Il est le créateur et l'agenceur d'une espèce depuis son stade cellulaire jusqu'à son expansion spatiale, pouvant modifier à sa guise les attributs de son espèce.

Le dernier exemple que j'utiliserai est celui de *Reprisal Universe* **[illustration 5]**, développé par Electrolyte et sorti en 2014. Dans ce jeu, le joueur incarne Thallos, un dieu qui a perdu ses totems et son peuple suite à une guerre fratricide. Le but est de récupérer les totems, en débloquant de nouveaux pouvoirs, et de guider son peuple dans la conquête et la domination de tous les espaces, sous forme d'îles dans ce jeu. Sur le site officiel du jeu, la description est simple et parle d'elle-même : « Aide Thallos à guider et sauver son peuple. En utilisant les pouvoirs de totems spéciaux, tu peux contrôler la nature elle-même et libérer toute sa fureur sur quiconque se dresse sur ton chemin. »[55] Le joueur est en position de force, contrôlant la nature et l'utilisant à sa guise dans une quête vengeresse et de domination. En effet, les différents pouvoirs vont du plus simple, la modification du terrain pour permettre l'établissement du peuple, à la création de marécages ou d'incendies pour détruire les ennemis. Le principe est foncièrement guerrier et la nature ne sert que d'outil, les catastrophes

55 « Help Thallos guide and rescue his people. Using special totem powers you can control nature itself unleashing its full fury on anyone that stands in your way. » Traduction personnelle, à partir de www.reprisaluniverse.com (consulté le 11 mars 2016)

naturelles devenant des armes qui n'émeuvent même plus le joueur. Surtout que pour pouvoir déchaîner les pouvoirs acquis, il faut dépenser du mana qui augmente seul dans le temps, sous-entendant que le joueur devient forcément de plus en plus fort, de plus en plus destructeur en attendant le moment opportun.

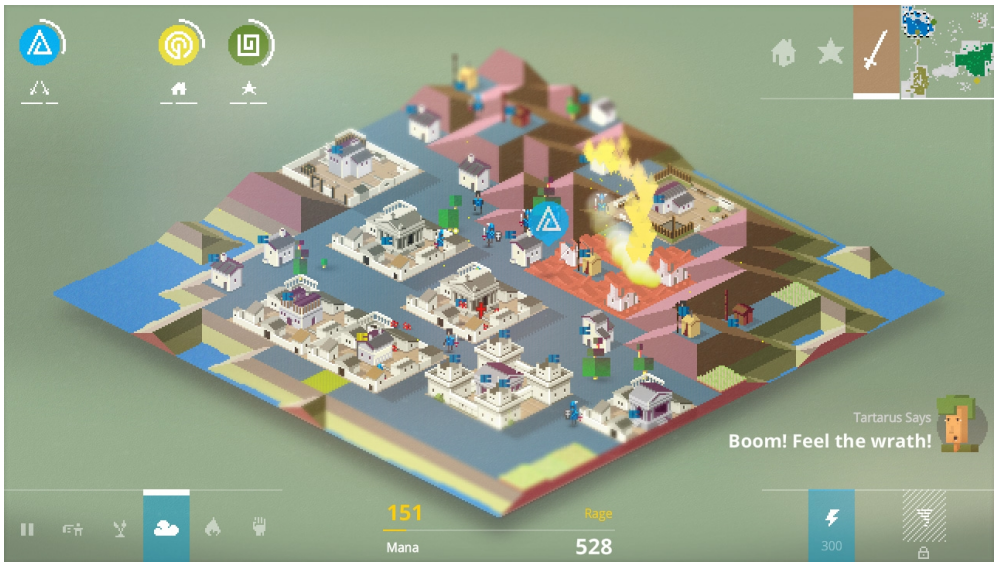


Illustration 5: *Reprisal Universe*, Electrolyte, 2014

Le parallèle intéressant, et qui explique probablement l'attrait des joueurs pour les *God-Like*, est qu'à la manière dont la divinité incarnée par le joueur maîtrise les éléments et la nature, le joueur en tant qu'être humain maîtrise la souris / le clavier / la manette. Chaque touche du clavier ou clic de la souris provoque systématiquement une action dévastatrice, renforçant l'idée que le joueur domine réellement le jeu, « ce petit monde, que l'on peut manipuler sans se salir les mains, en restant toujours soucieux de l'optimum, déclenche à distance son déluge de feu »[56]. Évidemment, il ne s'agit pas de conclure trop rapidement que le joueur ne sait pas faire la part des choses et qu'il prend comme réel ce qu'il fait dans le jeu. Néanmoins, même si le jeu vidéo n'influence ou ne crée pas ce type de comportement, et qu'il n'est pas *à l'origine* de l'état actuel de la planète, il faut souligner que par sa puissance évocatrice, il maintient un *état de fait* existant depuis longtemps, sans recul critique sur lui-même et ainsi, sur la puissance dévastatrice de l'humain sur la planète alors qu'il pourrait en être autrement. Il faut également se rendre compte que si ce genre de jeu maintient ces fameux états de fait,

56 Mathieu Triclot, *Op. Cit*, p. 187

c'est bien parce qu'il y a un certain conditionnement dans le principe même de ce qu'est un jeu vidéo. Le joueur peut avoir l'impression de décider s'il déchaîne ou pas tel ou tel pouvoir, d'avoir la liberté d'agir comme bon lui semble mais ce n'est pas le cas. Le jeu est limité, il a des objectifs propres et le joueur doit s'accorder à ces objectifs pour terminer. Le concepteur a encore une fois un grand pouvoir, et ainsi un devoir de faire attention aux propos de ses créations mais nous y reviendrons plus tard, de transmettre implicitement des idéologies aux joueurs.

> « Si la structure du jeu vidéo fait du joueur le référent de son avatar, ce dernier est en fait plus pervers qu'une simple nouvelle peau dans une seconde vie : il est le conditionnement de notre comportement dans le monde virtuel (...) Et en manipulant notre avatar, nous obéissons en fait au doigt, et à l'œil et à l'oreille à ce que le programme veut nous faire faire. »[57]

Cercle de pensée et d'action spécifique au medium vidéo-ludique, la vision de la nature par ce dernier est particulièrement néfaste, dans un engrenage de domination de l'homme/machine sur la nature, dont le joueur n'a pas toujours conscience mais qui est emprisonné dans cette idée, car il est impossible d'aller contre le jeu et ce que nous devons y faire pour réussir. Et cette vision n'est pas inexistante ensuite dans le monde réel, où la nature doit se plier à toutes les lubies humaines par l'agriculture, l'industrie, la pêche, la déforestation.

Il nous faut maintenant revenir à la mise à distance d'une nature qui n'a que peu de lien avec l'espèce humaine. Malgré les inconvénients déjà soulignés de cette modalité de pensée, il n'en reste pas moins un paradoxe. Si l'homme a mis à distance la nature comme objet à contempler, à analyser, comment peut-il y avoir en même temps, réintroduction de l'homme au sein de la nature pour mieux l'exploiter ? Cela s'explique qu'à la découverte d'une nature neutre et inattentive à l'homme, ce dernier a comme pris peur et a tenté de toutes ses forces de revenir en son sein.

> « La nature comme *natura naturans* mécanique, comme processus se déroulant nécessairement une fois qu'il est enclenché, n'a pas besoin de l'homme (…) Cela peut en effet s'interpréter comme une dépossession : l'homme se trouve à l'extérieur d'une nature qui existe sans lui, qu'il affronte comme une puissance menaçante, car cette nature neutre, cet automate, n'a pas souci de lui.
> Il s'agit alors de se réapproprier la nature en affirmant la puissance de l'homme et la dépendance de la nature à son égard : passer d'une *natura naturans* qui exclut l'homme, à une *natura naturata* qui est sa chose. »[58]

57 Paul Sztulman, sld Elsa Boyer, *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Bayard, Seine-et-Marne, 2012, p. 51

58 Catherine et Raphaël Larrère, *op. Cit.*, p. 84

D'un autre côté, il faut également voir comment cette vision a perduré malgré les termes récents de « développement durable » ou d'«économie verte ». Il peut sembler qu'il y ait eu un éveil des consciences au gâchis, aux alertes pointant du doigt le fait que la planète n'est pas illimitée et ne possède pas de ressources renouvelables inépuisables, grâce à tous ces mouvements prônant une meilleure gestion des ressources. Mais là où le bât blesse, c'est que cette gestion n'implique pas de repenser le système capitaliste et libéral mondialisé dans lequel nous vivons. Au contraire, il ne fait que donner des excuses aux entreprises, aux sociétés pour un maintien d'une expansion économique et mercantile.

> « Il [le slogan du développement durable] laissait croire à la possibilité de perpétuer une croissance économique moyennant un peu plus de « conservation » de l'environnement. (…) Les concepts de « développement durable », et d'« économie verte », maintiennent donc la « croissance » comme horizon non-discutable (…) Pour atteindre cette zone magique d'un gagnant-gagnant entre « l'économie » (capitaliste) et « l'environnement », il suffirait que les experts écologues et économistes indiquent la position optimale du curseur entre maintien du « capital naturel » et son « exploitation ». »[59]

Nous sommes bien conscients des limites des ressources mais cela n'est pas important, il suffit d'une gestion raisonnée et raisonnable pour survivre et repousser l'échéance d'une extinction des ressources aux générations futures. En attendant, la croissance se poursuit, nous produisons toujours plus et nous consommons toujours plus. De même, il faut souligner à quel point la modalité de nature-décor est en lien avec la nature-matériau, malgré les oppositions qui semblent les séparer. En effet, nous avons vu que la question de l'âge de la Terre a permis la séparation des sciences terrestres et des sciences humaines, sous prétexte que la durée d'existence de l'homme est insignifiante ; cela a permis au passage à des économistes connus de prôner l'utilisation sans limitation des ressources terrestres considérant que « l'épuisement des ressources naturelles se situait dans un au-delà inaccessible à la rationalité économique (…) et proclamèrent la gratuité d'une nature mise hors jeu de la pensée économique »[60].

Et même les politiques de conservation des biosphères, où il s'agit de sauver – voire faire de la désextinction[61] ! – les espèces menacées, sont parfois influencées par le

59 Christophe Bonneuil, Jean-Baptiste Fressoz, *op. Cit.*, p. 40-41
60 *Ibid.*, p. 48
61 Certains scientifiques veulent réintroduire des espèces intégralement éteintes en manipulant génétiquement les gènes d'espèces vivantes proches de celles-ci. Au-delà de l'exemple du mammouth, il s'agit également de certaines espèces de pigeon ou de l'auroch, ancêtre des vaches.

même genre de raisonnement :

> « La deuxième voie d'étude de l'écosystème est une approche plus énergétique, inspirée des sciences physiques. Il s'agit d'insister sur les flux d'énergie entre des composantes du réseau. (…) Une telle approche permet de concevoir l'écosystème comme une machine régulée, que l'homme peut gérer et optimiser efficacement. »[62]

Si l'homme a, par sa faute, fait disparaître des espèces, cela n'est pas si grave puisque nous pourrions les faire revenir à la vie. Et si des espèces sont dangereusement menacées, il suffit de calculer, compter, faire des statistiques pour savoir comment gérer ces ressources animales dans un parfait système régulé et contrôlé par l'homme. Toutes ces modalités inspirées de la cybernétique ne remettent jamais en cause la vision même de réseau, de système, de production et de consommation. Nous ne faisons que trouver des solutions pour les conséquences sans s'attaquer aux causes réelles, mettant en avant une « technologie pompier », basée sur le principe de *technological fix*, « des remèdes simplistes ou palliatifs à des problèmes complexes, des solutions partielles qui peuvent générer plus de problèmes qu'elles n'en résolvent »[63]. Nous avons détraqué la planète à cause d'un mode de vie capitaliste illimité et ignorant volontairement les conséquences ? Nous avons les capacités technologiques de réparer cela, et c'est à ça que sert la géo-ingénierie que nous allons voir juste après. Mais surtout, ne changeons pas nos modes de vie !

### 2) La géo-ingénierie, ou la domination de la nature par la technique

Dans cette optique d'une nature-matériau, il faut également voir les implications actuelles que cela implique. Un nouveau champ majeur est en plein essor quant aux questions de l'homme et de ses rapports à la nature : la géo-ingénierie. Ce champ a pour objectif de modifier chimiquement et techniquement différentes zones de la planète pour parer aux effets négatifs du changement climatique (en touchant aux nuages, aux fonds marins, aux sols, etc.). Nous pourrions nous demander en quoi ce domaine est si important, mais la réponse est simple : il découle de cette fameuse vision d'une nature-matériau que nous pouvons – et devons – modifier pour améliorer nos conditions de vie,

62 Vincent Devictor, *op. Cit*., p. 188

63 James Rodger Fleming, *Fixing the sky*, New-York Columbia University Press, 2010, p.8 *in* Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 65

mais aussi d'une idée erronée que la planète est un système cybernétique fermé, et que si nous connaissons parfaitement toutes les boucles d'action et de rétroaction, alors nous serons des « maîtres et possesseurs de la nature ».

Il faut avoir conscience que des scientifiques renommés, originaires de pays ayant énormément de moyens, proposent des solutions aux problèmes climatiques absolument horrifiants, se prenant pour des apprentis-sorciers du climat comme le dit si bien Clive Hamilton. Alors que toute l'histoire des rapports entre l'homme et la nature a prouvé que ce dernier devrait être humble face à elle, il préfère poursuivre sa lutte effrénée de domestication des espaces naturels au titre d'une amélioration des conditions de vie. Nous découvrons chaque jour un peu plus notre ignorance sur un nombre incalculable de domaines, nous sommes incapables de prédire les conséquences de la plupart des idées émises pour régler le souci mais cela importe peu. L'idée est simple, « il faut le faire parce qu'on peut le faire »[64] et l'urgence est une excuse utile pour faire tout et n'importe quoi. Je vais m'attarder ici sur quelques idées qui ont été proposées et qui ont une *réelle* chance d'être mise à exécution, si nous persistons dans notre folie des grandeurs de croire que nous pouvons réguler la planète dans le seul but de notre survie, souvent au détriment du reste des écosystèmes.

La solution proposée qui demande peu de moyens pour la mettre en place serait l'injection d'aérosols soufrés dans la haute atmosphère. Cette idée vient d'un constat simple : lorsque les volcans entrent en éruption, ils dégagent énormément de particules dans l'atmosphère et les éruptions majeures ont toujours conduit à un refroidissement de la température terrestre, ceci étant un résumé simplifié à l'extrême mais qu'utilise les scientifiques ayant des velléités de contrôle absolu du climat.

> « L'idée est donc de pulvériser de minuscules particules d'aérosols dans la stratosphère afin de refléter environ 2% supplémentaires du rayonnement solaire entrant, soit à peu près ce qu'il faudrait pour compenser le réchauffement climatique correspondant à un doublement des gaz à effet de serre dans l'atmosphère. »[65]

Résumé comme ça, cela a l'air simple et efficace. Mais plusieurs problèmes se posent rapidement. Premièrement, ce n'est pas aussi simple, les conséquences de la pulvérisation d'aérosols soufrés n'agissent que sur quelques années alors qu'il faut une

64 Vincent Devictor, *op. Cit.*, p. 246

65 Clive Hamilton, *Les apprentis sorciers du climat, raisons et déraisons de la géo-ingénierie*, Anthropocène Seuil, France, 2013, p. 85

solution à long terme. Mais surtout, le problème de ce genre de technique de géo-ingénierie, c'est qu'elle part du principe que les émissions de dioxyde de carbone doubleront, sous-entendant par là que le monde continuerait de produire et consommer comme avant. Nous avons vu que lors de l'apparition des programmes de développement durable, la croissance restait un horizon non-discutable. C'est encore une fois le cas, car au lieu de forcer les pays à émettre moins de gaz à effet de serre, à adopter un mode de vie résilient[66], nous leur laissons le champ libre pour poursuivre leur programme actuel en leur assurant que nous trouverons une solution technique pour *compenser* leurs actions. Plus ils dégageront de déchets atmosphériques, plus nous devrons injecter d'aérosols soufrés, dans un cercle vicieux qui impactera toute la biosphère mais aussi les populations humaines.

Une autre idée très courante, qui fait froid dans le dos, est l'éclaircissement des nuages. Le principe ici aussi semble simple au premier abord : les nuages blancs ont un albédo[67] plus élevé qui permet un meilleur réfléchissement des rayons solaires donc si nous rendons les nuages plus blancs, ils renverront plus de rayons et il fera moins chaud sur Terre. Pour cela, il suffirait d'injecter dans les nuages des particules d'eau de mer, car des études ont montré que « les nuages qui contiennent un grand nombre de ces gouttelettes ont une plus grande surface réfléchissant la lumière du Soleil. »[68] Beau programme si ce n'est que cette technique fait partie d'un rêve prométhéen encore plus démentiel, le contrôle absolu de la météo, car l'éclaircissement des nuages serait le meilleur moyen de contrôler les températures de l'océan dans l'est du Pacifique.[69] De plus, « comme il est impossible de contrôler la météo d'un pays sans que cela affecte celle des autres, la seule issue possible serait de créer un système de contrôle des conditions météorologiques au niveau mondial »[70]. Nous nous doutons bien que seuls les pays puissants auront les manettes d'un soi-disant organisme de contrôle

66 La résilience est un véritable programme écologique qui se base sur le fait que nous devons nous adapter aux nouvelles conditions climatiques, trouver des solutions aux problèmes locaux qu'affrontent certains humains.

67 L'albédo est une valeur comprise entre 0 et 1 qui indique le pouvoir réfléchissant d'une surface. Le zéro représente une surface noire absolue qui absorberait tous les rayons tandis que le un représente un miroir parfait qui renvoie tous les rayons.

68 Clive Hamilton, *op. Cit.*, p. 77

69 Les autres idées seraient de contrôler le phénomène El Niño, d'utiliser des ventilateurs géants pour contrôler les flux atmosphériques, etc.

70 Clive Hamilton, *op. Cit.*, p. 146

météorologique, créant de surcroît des inégalités dans les pays avec peu d'influence. Et si j'ai développé autant cette idée, c'est qu'elle apparaît d'une certaine manière dans le jeu *Godus* dont j'ai parlé auparavant. Lorsque le joueur décide de faire pleuvoir au dessus de tel champ pour accélérer la récolte, cela s'inscrit complètement dans les idées de contrôle de la météo afin d'optimiser le climat à notre mode de vie. Après tout, si nous devons produire toujours plus et que la météo est contre nous, autant la domestiquer pour qu'elle nous serve ! Nous sommes passés d'une géo-ingénierie pour rafistoler la planète déréglée à une géo-ingénierie qui placera l'homme en maître incontestable de la nature. Malheureusement, « cet enthousiasme techno-utopique (…) est très répandu dans la communauté des spécialistes de la géo-ingénierie, en particulier aux États-Unis, et [qu']il a séduit Bill Gates, Richard Branson, Nathan Myhrvold et une myriade d'autres entrepreneurs dans le domaine de la technologie, dont la vision du monde a été façonnée par la culture si particulière de la Silicon Valley. »[71] Or, ce sont ces personnalités qui possèdent l'argent et le pouvoir, et qui parfois vont même jusqu'à financer des lobbys climato-sceptiques, faisant échouer toutes les tentatives de prises de conscience de l'urgence climatique qui nous tombe dessus en ce moment même.

Comme nous l'avons vu auparavant, toutes ces technologies de géo-ingénierie promues par les milliardaires américains en quête d'un pouvoir prométhéen, ne sont que des *technological fix* qui ne sont là que pour compenser les conséquences, sans s'attaquer aux causes. Et le pire est que la plupart des propositions, au-delà du problème qu'elles ne fonctionneront que si le projet est maintenu en continu sur des siècles au risque d'avoir une rétroaction négative encore plus violente, ne s'attaquent qu'à un seul aspect du problème. Dans les exemples pris ici, ce sont surtout des méthodes pour refroidir la planète sous une sorte de bouclier solaire mais « sous le couvercle d'un ciel blanchi par le soufre, les océans continueraient de s'acidifier et les espèces de disparaître. »[72] Nous aurons une planète certes un peu plus froide, mais l'augmentation de la température n'est pas l'unique problème et si nous voulons réguler tout le système-Terre, alors nous devons appliquer un ensemble de soi-disant solutions technologiques, ne laissant aucune zone hors du contrôle global humain, et surtout, comme je l'ai déjà

71 *Ibid*., p. 151

72 Frédéric Neyrat, *La part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme,* Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 66

dit, sans possibilité d'arrêter à aucun moment ces programmes, car les conséquences seraient probablement catastrophiques.

## III) Anthropocène et hypothèse Gaïa

### 1) *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa*[73]

Cette troisième partie s'articulera autour de deux notions relativement récentes (les années 70 pour l'hypothèse Gaïa et la fin des années 90 pour l'Anthropocène) qui bouleversent complètement aussi bien les sciences elles-mêmes que les questions politiques, esthétiques, sociales liées aux rapports entre humains et non-humains, entre l'homme et sa planète. Ces deux notions ont pour point commun de proposer de nouvelles modalités de pensée quant à l'environnement, la nature et les changements climatiques que nous vivons actuellement. La question sera de voir si les jeux vidéo se sont emparés de ces notions, après avoir défini et développé les implications que l'Anthropocène et l'hypothèse Gaïa entraînent avec eux. Nous commencerons, dans une optique de lecture historique chronologique, par l'hypothèse Gaïa.

En 1979, James Lovelock, cybernéticien et biologiste anglais, se retrouve dans les locaux de la NASA pour un projet de recherche de traces de vie sur la planète Mars. Scientifique original, il pose comme hypothèse que la meilleure expérience à réaliser serait d'étudier la composition atmosphérique de la planète, car « Mars ne possède aucun océan. Si la vie s'y était établie elle aurait dû utiliser l'atmosphère pour y stagner. Mars paraissait donc être une planète tout indiquée pour un exercice de détection de vie se fondant sur l'analyse chimique de l'atmosphère. »[74] Pourtant , ils remarquent très vite qu'il y a des incohérences mathématiques flagrantes lorsqu'ils effectuent les calculs purement théoriques, les principes chimiques ne sont pas respectés et il y a malgré tout vie sur Terre depuis bien longtemps ! Le tableau ci-dessous parlera de lui-même, avec à gauche les valeurs calculées dans les compositions océaniques et atmosphériques du monde actuel, et à droite, les valeurs théoriques d'un monde en état d'équilibre, soit le monde lorsque toutes les réactions chimiques possibles se seront faites et qu'il n'y a plus d'énergie disponible pour de nouvelles réactions.

73 Nom de l'ouvrage de James Lovelock qui a provoqué de nombreuses réactions à sa sortie en 1979 et qui pose la base de sa vision, l'hypothèse Gaïa.

74 James Lovelock, *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa*, Flammarion, Champs sciences, France, 2010, p.26

| | Substance | Monde actuel | Monde en équilibre |
|---|---|---|---|
| **AIR** | Dioxyde de carbone | 0,03 | 99 |
| | Azote | 78 | 0 |
| | Oxygène | 21 | 0 |
| | Argon | 1 | 1 |
| **OCEAN** | Eau | 96 | 85 |
| | Sel | 3,5 | 1,3 |
| | Nitrate de sodium | infime | 1,7 |

Tableau 1 repris de la page 56 du livre *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa* (les proportions sont exprimées en pourcentage)

> « La composition chimique de l'atmosphère ne confirme pas les suppositions relatives à l'équilibre chimique de l'État stable. La présence de méthane, de protoxyde d'azote et même d'azote dans notre atmosphère oxydante actuelle représente une violation des règles de chimie, mesurables en plusieurs dizaines d'ordre de grandeur. Des déséquilibres de cette ampleur donnent à penser que l'atmosphère n'est pas simplement un produit biologique, mais plus probablement une construction biologique (…) Ainsi la concentration atmosphérique de gaz tels que l'oxygène et l'ammoniac s'avère être conservée dans une proportion optimum qui, si elle subissait d'infimes variations, pourrait avoir des conséquences désastreuses pour la vie.
>
> Le climat et les propriétés chimiques de la Terre, aujourd'hui et tout au long de son histoire, semblent avoir toujours été optimales pour la vie. Qu'un tel phénomène soit fortuit est aussi probable que le fait de sortir indemne d'une promenade les yeux fermés dans les rues de la ville à une heure de pointe. »[75]

En voyant le tableau ainsi que l'explication de James Lovelock, il est évident qu'il y a quelque chose de plus dans les processus de la biosphère qui permet le maintien de la vie selon des conditions optimales qui dépendent d'un certain niveau de déséquilibre, d'entropie maintenue, pour ne jamais tendre vers cet état d'équilibre qui signifierait la mort des espèces vivantes. Cela peut paraître étrange et paradoxal au départ mais les conditions de la vie sont directement liées au déséquilibre plutôt qu'à l'équilibre, car ce dernier est synonyme d'absence d'énergie. Or, comme le souligne l'auteur, les probabilités pour que ce soit un hasard sont infiniment minces, donc la planète maintient *volontairement* cet état optimal pour la vie, dans un processus de rétro-actions permanentes à tous les niveaux – océans, sols, atmosphère, etc –. C'est ainsi que naît l'hypothèse Gaïa, « une entité complexe comprenant la biosphère terrestre, l'atmosphère, les océans et la terre ; l'ensemble constituant un système de *feedback* ou

75 *Ibid.*, p. 30-31

cybernétique qui recherche un environnement physique et chimique optimal pour la vie sur cette planète. »[76]

Bien sûr, les critiques et incompréhensions seront nombreuses, attaquant l'auteur sur le nom de Gaïa – figure mythologique de la Terre-Mère signe d'un certain mysticisme –, sur son auto-conscience, sur sa justification de la pollution au titre que Gaïa sera toujours capable de s'auto-réguler… Mais tous ces arguments ne tiennent qu'à une incompréhension profonde et un refus de voir nos habitudes de pensée bouleversées. Penser la Terre comme un être vivant, alors que sa réification est bien plus utile pour son exploitation ? Cela donne le vertige, et l'histoire du changement climatique n'est qu'un long récit d'alertes, d'auteurs qui ont voulu proposer une vision différente de la nature pour mieux vivre en harmonie en son sein, mais qui se sont heurtés à des pouvoirs politiques et scientifiques rigides qui ont bien plus d'intérêt à la conversation de l'état actuel, aussi bien financièrement qu'idéologiquement. Bruno Latour défend assez ardemment l'hypothèse Gaïa, et explique notamment en quoi le procès intenté à son appellation est quelque peu ridicule certes, mais est un symptôme de quelque chose de plus profond et dérangeant :

> « S'il y a une malédiction qui pèse sur la théorie de Gaïa, c'est celle que le modernisme a introduite dans la question en imposant de toujours traiter notre rapport au monde selon le schéma Nature/Culture (…) C'est parce que Gaïa ne tient pas dans le schéma Nature/Culture – pas plus que la Terre en mouvement de Galilée ne tenait dans le cosmos médiéval – qu'il faut prendre pour la juger quelque précaution. » [77]

Hypothèse hors-norme, qui bouleverse selon Latour les certitudes scientifiques comme Galilée a perturbé celles de son époque, et donc forcément récriée, critiquée. Alors que de toute façon, les grilles de lecture habituelles ne peuvent pas être utilisée, il faut sortir de notre vision dichotomique Nature/Culture, sortir de notre idée d'une nature inerte et insensible, et redéfinir tout ce que nous croyions savoir. Et Lovelock de se justifier dans un ouvrage postérieur, en précisant la définition de Gaïa qu'il se fait – il est d'ailleurs intéressant de voir que le scientifique parlait d'une hypothèse, ce qui est donc encore à prouver même s'il était sûr de lui, alors que le reste de la communauté scientifique lui est tombé dessus de manière virulente – :

76 *Ibid.*, p. 31-32
77 Bruno Latour, *op. Cit.*, p. 114-115

> « Nous devons envisager Gaïa comme un système global composé de parties animées et inanimées. Le foisonnement des organismes vivants que permet la lumière solaire renforce Gaïa, mais cette énergie sauvage et chaotique est bridée par les contraintes (physiques et chimiques) qui façonnent cette entité (Gaïa) en quête d'un équilibre profitable à la vie. (…) Vous remarquerez que je continue à utiliser la métaphore de la « Terre vivante » ; n'allez pas croire pour autant que j'imagine Gaïa douée de sensations ou que je la conçoive vivante comme un animal ou une bactérie. Je pense qu'il est temps d'élargir la notion quelque peu dogmatique et limitée de la vie considérée comme organisme reproductible et déterminé par la sélection naturelle. »[78]

Lovelock n'a jamais dit qu'elle maintenait *consciemment* un état d'équilibre optimal pour la vie, mais simplement que c'était volontaire dans le sens où cela ne pouvait être le fruit du hasard, système complexe de boucles de rétro-actions permanentes. Il est vrai que la référence à la mythologie donne cette impression d'anthropomorphisme de la Terre, d'en faire une entité consciente et vivante, qui pourrait décider du sort des humains. Mais ce n'est pas le cas, il s'agit bien de comprendre la planète comme un système complexe, où toutes les parties interagissent entre elles. Ce n'est pas un mille-feuilles de couches où s'effectuent indépendamment des réactions chimiques spécifiques à cette couche – de manière horizontale nous pourrions dire –, mais au contraire, un réseau immense de réactions verticales, l'océan modifiant l'atmosphère, qui elle-même modifie la biosphère, et ainsi de suite. Enfin, il y a cette critique que l'auteur justifie la pollution lorsqu'il écrit qu'« il se peut que le développement effréné de notre technologie s'avère en définitive destructeur et douloureux pour *notre propre espèce*, mais les indices en faveur de l'hypothèse selon laquelle les activités industrielles actuelles ou futures risquent de mettre en danger la vie de Gaïa dans son ensemble sont relativement faibles. »[79] Même si les termes sont peut-être effectivement maladroits, il semble que les détracteurs se soient arrêtés à cette phrase sans aller plus loin. D'une part, Lovelock ne justifie absolument pas la pollution industrielle, il remet juste en perspective la notion de pollution comme quelque chose de naturel si nous comprenons ce terme comme rejet de déchets (après tout, le dioxyde de carbone rejeté par notre propre respiration est une pollution de l'air mais cela ne viendrait à l'idée de personne de nous critiquer sur ce point). D'autre part, même si la planète a en effet d'immenses capacités d'auto-régulation pour compenser les activités

78 James Lovelock, *La Revanche de Gaïa, pourquoi la terre riposte-t-elle ?*, Flammarion, Nouvelle Bibliothèque Scientifique, France, 2007

79 James Lovelock, *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa*, Flammarion, Champs sciences, France, 2010, p.128

humaines, il ne faut pas oublier deux choses : ce n'est pas parce que Gaïa s'en remettra que l'espèce humaine aussi, et elle n'a pas de capacités infinies non plus. En effet, rien ne dit que si le maintien des conditions optimales pour la vie doit passer par l'extinction de l'espèce humaine, Gaïa en serait chagrinée ou empêcherait cette disparition. Elle n'est pas consciente ou animée de sentiments, elle ne fait que réguler ses propres conditions de vie dont l'homme fait partie actuellement, mais s'il devenait une trop grande menace, alors il pourrait être l'acteur de sa propre destruction en poussant la planète à rétro-agir contre le parasite qui la dérange. Ensuite, Lovelock met en garde plus tard dans son texte contre le dépassement des limites dont nous n'avons pas vraiment idée :

> « Dans tout système opérant dont l'objectif est l'homéostatie[80], les écarts par rapport à l'optimum actuel provoqués par des modifications des flux d'énergie ou de leurs temps de réponse tendront à être corrigés et un nouvel optimum recherché qui incorporera les changements. Un système aussi expérimenté que Gaïa ne se laisse pas facilement démonter. Il n'en demeure pas moins que nous devons nous montrer très prudents pour éviter les désastres cybernétiques de rétroaction positive sauvage ou d'oscillation nette. (…) Ceci adviendrait si, à une densité quelconque de population intolérable, l'homme avait empiété sur la puissance fonctionnelle de Gaïa au point de la rendre impuissante à réagir. »[81]

Nous voyons grâce à cet extrait qu'à aucun moment, Lovelock ne dit être d'accord avec les actions humaines comme la pollution ou l'exploitation des ressources. Il souligne au contraire combien nous n'avons qu'une compréhension incomplète et très floue des mécanismes qui permettent à la planète de maintenir ces conditions de vie très spéciales, qu'elle a certes des marges d'action pour compenser ce que l'espèce humaine lui fait subir mais que nous ne savons pas quelles sont ses limites. Et le jour où nous atteindrons cette limite, probablement que la Terre réussira à s'en remettre mais à quel prix pour nous ? Soit elle se désagrégera entièrement, n'ayant plus aucun pouvoir de réaction, soit elle sautera à un état stable entièrement différent dans lequel l'espèce humaine n'aura pas sa place, n'ayant pas le temps de s'adapter.

Le seul réel reproche, et pas des moindres, que nous pouvons faire à l'hypothèse de Lovelock est qu'il compare la planète Gaïa a un système cybernétique, « branche d'étude concernée par les systèmes de communication et de contrôle auto-régulateurs chez les organismes vivants et les machines »[82]. Nous avons déjà vu auparavant le

80 Notion de Walter Cannon désignant un état de constance dans lequel se maintiennent les êtres vivants, même lorsque l'environnement se modifie.
81 *Ibid.*, p. 153-154
82 *Ibid.*, p. 68

risque qu'il y avait à considérer le corps humain comme une machine fermée, addition de multiples fonctions et processus que nous pourrions étudier, et régler en fonction de ce que nous souhaitons pour notre propre corps. Le problème d'utiliser la science cybernétique pour parler de la Terre est qu'elle est réduite d'une certaine manière à un système de contrôle et d'auto-régulation, que nous pourrions déterminer. Et c'est ce qui donne aussi le champ libre à tous ces apprentis sorciers du climat qui, malgré les lacunes évidentes des processus à l'œuvre sur la planète, sont persuadés que nous pouvons maîtriser l'atmosphère, les océans, la température, les nuages. Si c'est un système, nous pouvons forcément connaître les parties incluses dans ce système et agir en conséquence pour obtenir ce que nous voulons, en actionnant les bons leviers, les bons boutons : une vie éternelle pour le corps humain, de la pluie à la carte selon les régions, une planète dont les conditions de vie sont optimisées pour l'être humain, etc.

Nous verrons d'ailleurs dans une prochaine partie plus en profondeur ces critiques qui s'appliquent à ces nouvelles hypothèses qui, malgré le mérite qu'elles ont eu de faire trembler les scientifiques et le monde sur ses certitudes, n'en sont pas moins exemptes de faiblesses théoriques ou de brouillage politique et social. Lovelock en effet, alors que nous pourrions nous attendre à ce qu'il soit un opposant des sciences de la géo-ingénierie au nom de notre incompréhension des systèmes de régulation de la planète, est du côté d'une plus grande maîtrise technologique de la Terre par une élite de scientifiques !

### 2) L'Anthropocène

Nous verrons maintenant la deuxième grande hypothèse qui modifie et bouleverse nos certitudes quant aux rapports que nous entretenons avec la nature, et qui a connu une mise en lumière soudaine grâce à l'événement de la COP21[83] qui s'est tenue au Bourget en fin d'année 2015, et d'un colloque lié à cet événement : « Comment penser l'Anthropocène ? » sous le haut-patronnant de François Hollande, coordonné par Philippe Descola et Catherine Larrère dans les salles du Collège de France.

83 21ème Conférence des Parties (*Conference of Parties* en anglais, d'où l'acronyme de COP) qui consiste en un immense rassemblement des états faisant partie de la Convention-cadre des Nations unies sur le changement climatique. Ces COP ont pour but de voir où en sont les mises en place des promesses tenues aux conférences précédentes, et mettre en place de nouveaux engagements.

Il est à savoir que ce terme est tout d'abord né dans le domaine scientifique, et que même dans ce domaine, il n'a pas encore de reconnaissance officielle. Issu de recherches d'un chimiste[84], le terme d'Anthropocène (composé de *anthropos*, humain, et *cène*, nouveau) désigne une possible époque géologique caractérisée par la possibilité de mesurer scientifiquement dans les strates de la planète l'impact humain, et qui serait la nouvelle époque dans laquelle nous vivons, mettant ainsi fin à l'époque de l'Holocène[85].

Cependant, la sous-commission sur la stratigraphie du quaternaire n'a pas encore rendu de verdict quant à l'appellation officielle de notre époque, estimant qu'il était encore tôt pour entériner une telle décision, qui bouleverserait à l'échelle des temps géologiques la place de l'être humain. Surtout lorsque nous voyons la difficulté de déterminer une date de commencement de cette nouvelle ère, qui doit de même être scientifiquement justifiée dans les strates physiques de la planète, certains proposant le début de la révolution industrielle avec la brusque augmentation du taux de $CO_2$ dans l'atmosphère , – ce qui a donné son nom à la période encore plus particulière dans laquelle nous vivons qui est « la Grande Accélération » –, d'autres évoquant les catastrophes nucléaires de la seconde guerre mondiale et d'autres encore remontant jusqu'à -8000 avant J-C.[86] ! En tout cas, peu importe la date de début et peu importe si la sous-commission de stratigraphie valide officiellement ou non cette dénomination, le fait est que ce terme bouleverse tout un mode de pensée et de conception qui dépasse largement le monde scientifique ou strictement géologique. Ce qui est en jeu est beaucoup plus profond, modifiant des rapports anciens qui servaient de base à *l'anthropos*.

> « On est forcé peu à peu de *redistribuer* entièrement ce qui était jadis appelé naturel et ce qui était appelé social ou symbolique. (...) Le partage entre les sciences sociales et naturelles est totalement brouillé. Ni la nature ni la société ne peuvent entrer intactes dans l'Anthropocène, en attendant d'être tranquillement "réconciliées". Il se passe pour la Terre entière ce qui s'est passé, aux siècles précédents, pour le paysage : son artificialisation progressive rend la notion de « nature » aussi obsolète que celle de "*wilderness*". »[87]

84 Terme inventé par Paul Crutzen, prix Nobel de chimie en 1995

85 Holocène qui, si nous changeons d'ère, aura duré 11 000 ans, soulignant combien l'impact humain a une modification profonde sur la planète pour mettre fin à un règne géologique d'une telle durée. Et surtout, rétrogradera à un simple étage « holocénien »

86 Période marquée par le début de l'agriculture extensive, menant à un début d'augmentation du taux de $CO_2$.

87 Bruno Latour, *op. Cit.*, p.159

Ce qui sous-tend le passage, et ne serait-ce que le fait de proposer un changement d'ère géologique, est une remise en cause complète du principe même de nature, qui ne peut plus exister comme entité indépendante, que nous pourrions contempler extérieurement. L'homme est tellement impliqué dans sa transformation, son artificialisation, qu'il ne peut plus être un spectateur admiratif de la beauté sauvage d'une nature intacte. Et cela, que ce soit dans un sentiment de beauté calme ou de sublime, car « ce n'est plus un spectacle que l'on puisse apprécier à distance ; nous en faisons partie. »[88] Certains penseurs ont parlé de sublime des catastrophes naturelles, dans cette fascination terrible d'une nature qui se déchaîne et montre toute sa puissance, sublime dynamique d'un ouragan dévastant sans effort des villes entières ou d'un raz-de-marée immense, mais qui se passent toujours à l'autre bout du monde, médiatisées par de multiples écrans alors que nous sommes – croyons-nous ! – à l'abri chez nous :

> « Il fuit la vue d'un objet qui l'effraye ; et il est impossible de trouver de la satisfaction dans une terreur qui serait sérieuse. C'est pourquoi l'agrément qui procède de la cessation d'une situation pénible correspond à la *joie*. (...) Plus leur spectacle est effrayant, plus il ne fait qu'attirer davantage, pourvu que nous nous trouvions en sécurité. »[89]

Cette simple définition de Kant souligne très bien l'attrait médiatique, parfois malsain, pour ces catastrophes humaines ou naturelles parce que nous sommes confortablement assis devant l'écran qui relaye ces images effrayantes. Mais la notion d'Anthropocène ne permet plus le sublime parce qu'il faut penser l'implication de l'humanité dans ce processus et c'est la planète entière qui en est modifiée, rétro-agissant sur l'humanité dans son ensemble également. Cela ne signifie pas pour autant qu'il n'y a plus de beauté dans le monde mais il faut abandonner cette idée de nature dont la pensée occidentale avait l'habitude :

> « Tel est l'enjeu de l'Anthropocène. (...) C'est plutôt une fusion lente et progressive de vertus cognitives, émotionnelles et esthétiques, grâce auxquelles les boucles sont rendues de plus en plus visibles. Après chaque passage d'une boucle, nous devenons plus *sensibles* et plus *réactifs* aux fragiles enveloppes que nous habitons. (...) C'est cela vivre dans l'Anthropocène : la "sensibilité" est un terme qui s'applique à tous les actants capables de répandre leurs capteurs un peu plus loin et de faire ressentir à d'autres que les conséquences de leurs actions vont leur retomber dessus et venir les hanter. »[90]

---

88 *Ibid.*, p.145

89 Emmanuel Kant, « Livre II, Analytique du sublime », *Critique de la Faculté de Juger*, GF Flammarion, France, 2000, p. 244

90 Bruno Latour, *Op. Cit.*, p. 184 et 186

Chaque nouvelle catastrophe naturelle nous met face à la réalité que nous avons un impact sur la planète, nous force à être plus sensible au monde que nous habitons. Nous ne pouvons plus faire semblant d'être extérieur à la nature, de l'admirer de loin, de l'étudier comme un objet clos et fermé. L'Anthropocène est une claque à l'humanité nous rappelant que nous avons une force géologique que nous utilisons à mauvais escient pour le moment, et nous en subissons les retombées à chaque instant : maladies chroniques, pollution atmosphérique, climat déréglé, sécheresses, famines, inondations… Tout le monde est touché, que ce soit le polynésien qui risque de voir son île disparaître sous les eaux que le new-yorkais qui souffre d'obésité, de maladie chronique ou allergies, causés par un bouleversement généralisé influençant tous les aspects de la vie humaine. Surtout, il faut absolument prendre en compte et réfléchir cette notion d'Anthropocène au lieu de persévérer dans une vision caduque du monde et de ses ressources. Au-delà de la nature-décor ou nature-matériau, c'est surtout un mode de vie fondé sur l'économie, la gestion et les statistiques, surtout que la situation a empiré avec la Seconde Guerre mondiale et ses conséquences politiques, sociales.

Par rapport à cette nouvelle vision proposée qu'est l'Anthropocène, je posais la question de savoir si des jeux vidéo s'étaient emparés explicitement de ces problématiques et la réponse est négative. La plupart des jeux dont nous avons parlé – ou dont nous allons parler – persistent dans une mécanique de pensée liée à la gestion des ressources, à la domination de l'humain sur son environnement pour sa survie. Nous verrons plus tard les raisons précises de ce maintien de mécaniques similaires dans tous les jeux vidéo, mais je voudrais juste aborder ici un unique jeu vidéo qui a le mérite de tenter de mettre en place quelque chose de différent, qui pourrait d'une certaine manière s'apparenter à une nouvelle représentation du monde, d'un nouveau mode de vie. *Reus* est un *God-like*, qui fonctionne sur le principe d'ères durant lesquelles le joueur peut diriger quatre géants (Océans, Marécages, Forêts, Roches) pour créer des territoires habitables par l'homme, développer leur village, les aider dans leurs projets et les maintenir dans la prospérité. Le jeu fonctionne également sur un principe de ressources (Nourriture, Science, Minerai, Adoration) qu'il faut développer et gérer convenablement. Il semble donc que ce jeu répète encore les mêmes mécanismes que tous les jeux que j'ai pu décrire jusqu'à maintenant, c'est-à-dire la gestion de ressources

pour permettre à l'humain de se développer toujours plus, d'être toujours plus prospère. L'intérêt réel de ce jeu repose sur deux aspects que je n'ai pas retrouvé jusqu'à présent dans tous les autres jeux de même type auxquels j'ai pu jouer, et qui vont même dans le sens opposé aux messages véhiculés dans tous les autres jeux vidéo.

Premièrement, les ressources possèdent une notion de symbiose, chaque plante, animal ou minerai fonctionne mieux s'il est en présence d'un autre type spécifique de ressources, ce qui est une notion assez proche de la réalité. Dans les principes d'agriculture en permaculture par exemple, la symbiose des plantes est centrale puisque chaque élément de la biosphère se portera mieux et n'aura pas besoin d'intervention chimique pour prospérer, récréant finalement les conditions de vie de la nature avant même l'apparition de l'homme. Malheureusement dans *Reus*, le principe de symbiose ne sert qu'à augmenter les ressources disponibles pour l'homme, puisqu'une plante donnera plus de nourriture si sa symbiose est respectée, avant même de le faire pour le bien-être de la plante.

Ensuite, le second aspect intéressant mis en place est la notion de la convoitise dans les villages. Plus un village devient riche rapidement, plus la convoitise ronge les villageois, les rendant agressifs et belliqueux, et devant parfois mener le joueur à détruire un village dont la barre de convoitise est trop élevée. Ce principe de gestion de la convoitise dans le village force donc le joueur à *ne pas* le faire prospérer trop rapidement, à ne pas simplement voir les ressources comme illimitées et devant absolument être accumulées. Il faut obtenir les ressources mais de manière raisonnable, sinon le mal envahit l'humain, ce qui est une jolie métaphore de ce qui se passe dans le monde réel, où l'appât du gain fait désormais tourner le monde au lieu d'envisager un monde où l'accumulation de richesses n'est pas le but premier. Contrairement à tous les jeux de type *God-like* ou de gestion, de simulation, de stratégie, comme les *Sims*, où l'accumulation indéfinie est au centre de la mécanique de jeu, *Reus* force le joueur qui a pourtant tous les pouvoirs à s'en servir de manière raisonnable au risque de voir ses villages se détruire les uns les autres, ou de voir les villageois se retourner contre les géants en leur en demandant toujours plus, car ils seraient devenus trop gourmands **[illustration 6**].

Illustration 6: *Reus*, Abbey Games, 2013

Ces notions de convoitise, d'accumulation de ressources, de peuples belliqueux qui font la guerre pour asseoir leur domination, tout ça est par ailleurs au centre d'une discussion très vive sur le nom même d'Anthropocène. En effet, le terme d'Anthropocène ne fait pas toujours l'unanimité, certains proposant d'autres appellations pour souligner les réels acteurs de ce changement climatique : Anglocène, Capitalocène, etc. Je m'attarderai donc ici sur deux termes qui appuient justement l'importance de la guerre, et du mode de vie qui a prévalu à sa suite. Dans un premier temps, le Thanatocène ou l'influence de la guerre dans les problèmes environnementaux, notamment la Seconde Guerre Mondiale, la plus meurtrière et étrangement la plus abordable financièrement en terme de coût de destruction de la technologie militaire pour les pays riches.

> « Au XX$^{ème}$ siècle, les États riches mènent des guerres fondamentalement différentes de toutes celles du passé. Les troupes sont aidées et, dans une certaine mesure, remplacées par des machines extraordinairement puissantes alimentées par de colossaux systèmes industriels, technologiques et logistiques, des machines de guerre nécessitait des quantités croissantes de matières premières et d'énergie et pesant de manière inédite sur l'environnement. »[91]

Il faut imaginer l'impact des tanks sur le sol, des déplacements de troupes armées, des camps édifiés en pleine nature, de la pollution liée à l'industrie de l'armement, aux coûts en charbon et pétrole des véhicules[92], des avions, sans oublier les

91 Christophe Bonneuil, Jean-Baptiste Fressoz, *op. Cit.*, p. 142
92 « Le soldat américain de la Seconde Guerre consommait 228 fois plus d'énergie que celui de la

dégâts irréversibles de la bombe atomique au Japon. Bien sûr, toutes les guerres ont eu leurs dégâts environnementaux mais il s'agit ici de souligner à quel point celle-ci fut particulièrement énergivore et destructrice de l'environnement et de la biodiversité. Certains paysages ont tellement été modifiés que nous imaginons sans mal certaines espèces animales, végétales détruites, forcées à la migration, touchées par les radiations atomiques… De plus, il faut bien voir que de nouvelles représentations de la nature se mettent en place, puits de ressources premières, d'énergie mais également la nécessité de la gérer convenablement pour mieux tenir les objectifs de guerre. Vision qui perdurera jusqu'à maintenant :

> « Un certain type de représentation de la nature se met progressivement en place à la sortie de la Seconde Guerre mondiale, faisant émerger la notion d'« environnement global » et de « biosphère » comme réalité physique et politique. (…) Le projet politique international associé à l'environnement global forge un discours qui adopte cette vision systémique tout en cherchant à dépasser les contextes régionaux pour permettre une gouvernance mondiale de la biodiversité. (…) Dans ces mutations, le devenir de la biodiversité n'est pas pensé comme le résultat d'une communauté biotique avec sa dynamique propre à laquelle la société appartient mais il est planifié et aplani entre pays, voire continents. »[93]

Nous retrouvons l'idée d'une vision systémique du monde, que nous pourrions gérer et maîtriser, dans un contexte global qui ne prend pas en compte les spécificités locales, dans un pur objectif politique. Cette pensée en contexte global est d'ailleurs étroitement liée au deuxième terme proposé pour mieux souligner un autre aspect des dégradations environnementales, le Phagocène, « la Seconde Guerre mondiale [ayant] ainsi préparé le cadre technique et juridique de la société de consommation de masse. »[94] Évidemment, ce n'est pas apparu d'un seul coup à la sortie de la guerre mais suite aux horreurs vécues, à la joie de la victoire pour les alliés, la consommation repart en hausse, aidée par toutes les innovations permises par la guerre – tourisme par avion ou bateau – mais aussi par la nécessité d'écouler les matières produites, d'absorber les nouvelles capacités de production liées aux machines électriques, etc. Déjà, dès le tournant du XX$^{ème}$ siècle,

---

Première. (…) Les statistiques de l'armée de l'air américaine indiquent une consommation de kérosène de près de 50 milliards de litres. » *Ibid*, p. 167

93 Vincent Devictor, *op. Cit.*, p. 249-250

94 Christophe Bonneuil, Jean-Baptiste Fressoz, *op. Cit.*, p. 171

> « cette époque est (…) celle de l'achèvement de la mondialisation économique : télégraphes puis radio, navires frigorifiques et réseaux ferrés constituent pour la première fois un marché mondial unifié. (…) Du fait de la globalisation, la marchandise devient également une entité beaucoup plus abstraite, coupée de ses liens au producteur et au territoire. (…) Avec le développement de la publicité, le concept classique de marché est entièrement bouleversé : on passe du marché abstrait des économistes, point de rencontre d'individus rationnels cherchant à satisfaire des besoins qui précèdent leur entrée sur le marché, au marché concret des publicitaires, un marché qui peut être créé de but en blanc, où les besoins sont malléables et les acheteurs irrationnels. »[95]

Mais avec la guerre, les ménages gagnent en pouvoir d'achat, les publicités valorisent la consommation comme mode de vie récompensant les efforts de guerre, allant jusqu'à promettre une maison entièrement équipée pour le soldat revenant du front, comme aboutissement de son héroïsme ! Une fois la guerre finie, tout se poursuit, l'automobile accessible au plus grand nombre accroît la périurbanisation et l'équipement des ménages, construction en masse de logements en banlieue, tourisme dans les pays exotiques qui a un impact déplorable sur les écosystèmes, privatisation des loisirs grâce à ces mêmes équipements… Chaque conséquence a son impact environnemental non-négligeable, surtout que les publicitaires vont entrer dans une logique d'obsolescence et promouvoir de nouveaux produits toujours plus performants, créant ainsi la demande avant l'offre. Mais il n'y a pas que l'environnement qui est touché, le corps humain également comme nous l'avons déjà esquissé auparavant, normé et réglé selon le mode de vie américain :

> « un mouvement plus large d'imposition en Europe après 1945, puis dans le monde entier ces dernières décennies, d'un modèle alimentaire nouveau, fortement carné et sucré, dominé par des produits transformés. Ce modèle alimentaire, activement construit par les grandes firmes de l'agroalimentaire, s'accompagne d'une dégradation des écosystèmes de la planète (…) Il a aussi pour corollaire une montée en flèche des maladies chroniques (cancers, obésité, maladies cardiovasculaires). (…) Le corps de l'Anthropocène est enfin façonné par l'automobile et la banlieue. »[96]

Nous pourrions donc nous demander pourquoi donc nous persistons dans ce mode de pensée, ce mode de vie qui est aussi nocif pour la planète que pour notre propre corps. Pourquoi aussi peu de gens semblent intéressés par ces questions et pourquoi les innombrables alertes résonnent dans le vide ? Il faut désormais voir une des raisons qui est la manière dont le climato-scepticisme a trouvé ses marques, se développe et touche bien plus de personnes que les réflexions environnementales.

95 *Ibid.*, p. 180-183
96 *Ibid.*, p. 197

### 3) Le climato-scepticisme

Pour cette partie, deux pays seront au cœur du débat, car sûrement deux des pays où le climato-scepticisme est le plus courant malgré deux manières d'agir bien différentes, les États-Unis et la France.

Outre-atlantique, le climato-scepticisme est une idéologie courante due aux lobbys et à l'accaparement des débats par quelques scientifiques sans scrupule ni éthique, préférant l'argent à la recherche scientifiques sérieuse. L'industrie actuelle étant tout à fait rentable pour quelques grosses firmes américaines dans le domaine du pétrole, du charbon, etc. ; propager le doute pour permettre la poursuite du mode de vie américain est plus intéressant que d'éduquer le public aux réalités environnementales. Ce qui arrange par ailleurs les gouvernements souvent liés corps et âme aux industries.

> « S'ils traînent des pieds pour prendre des mesures de réduction des émissions, les gouvernements ne manquent pas d'enthousiasme lorsqu'il s'agit d'exploiter de nouvelles sources d'énergies fossiles. (…) Pendant ce temps, une campagne de plus en plus virulente est organisée contre les sciences du changement climatique. »[97]

Ces deux éléments associés font la base particulièrement fertile d'un scepticisme contre les sciences climatiques et leurs conclusions, qui souvent tournent au ridicule pour qui est un peu au courant, mais est malheureusement très en vogue chez la plupart des personnes, surtout celles ayant un intérêt direct à ce que continue le monde tel qu'il est. La population qui serait la plus touchée aux États-Unis si le pays devait se résoudre à modifier complètement son fonctionnement industriel serait l'homme blanc conservateur éduqué, celui qui a le plus de chance justement d'avoir les connaissances requises pour s'élever contre, mais qui préfère perpétuer l'état actuel.

> « Si, comme l'affirment Aaron McCright et Riley Dunlap dans leur étude, « les hommes blancs conservateurs sont généralement en faveur de la défense de l'ordre capitaliste industriel actuel, dont ils ont historiquement été les bénéficiaires », le mot-clé dans cette affirmation est l'« ordre », le besoin ressenti de maintenir la stabilité du système social. »[98]

Étant les premiers bénéficiaires du capitalisme sur lequel est fondé leur revenu, il est évident qu'il préfère nier le changement climatique que de devoir faire face à tous ces bouleversements. Comme Bruno Latour le soulignait si bien, c'est une toute

97 Clive Hamilton, *op. Cit.*, p. 21
98 *Ibid.*, p. 123

nouvelle sensibilité qui s'ouvre à nous avec l'Anthropocène, chacun étant acteur et responsable de l'état de la planète, et ce n'est pas une chose aisée à assumer. Le climato-scepticisme offre ainsi un refuge opportun à qui ne souhaite pas changer son mode de vie, rejetant la faute par la même occasion sur les scientifiques qui sont des catastrophistes, des pessimistes qui ne voient pas que nous nous en sortirons toujours. Bien sûr, le déni n'est pas l'apanage de l'homme blanc conservateur et toutes les populations sont touchées, mais celles ayant envie que le monde actuel change sont forcément plus enclines à aller dans le sens des sciences climatiques, trouvant là une raison pour agir contre les pouvoirs en place. Cependant, les fervents défenseurs du climato-scepticisme qui ont un pouvoir d'action en politique vont parfois très loin : « les conservateurs liés au mouvement Tea Party (…) affirment que les initiatives locales de protection de l'environnement font partie d'un *complot* contre le mode de vie américain »[99] ; « un livre du climato-sceptique Ian Plimer soutient que les enfants sont victimes de *propagande* lorsqu'on leur enseigne le changement climatique »[100], etc. (Je souligne) C'est d'ailleurs assez ironique de voir comment ils renversent le vocabulaire que nous pourrions en tout état de cause utiliser pour parler de leurs propres paroles, le climato-scepticisme étant une propagande visant à dénigrer les sciences climatiques et les effets du changement, une « entreprise dont le cœur battant se trouve aux États-Unis et dont l'action se fait sentir en France et en Europe que depuis peu »[101].

Justement, en France, le climato-scepticisme n'est pas en reste même s'il n'est pas financé directement par des lobbys à la manière américaine. Il suffit d'aller dans n'importe quelle librairie au rayon « Climatologie » pour voir se côtoyer des ouvrages scientifiques, des essais philosophiques sur ces questions et des pamphlets niant le changement climatique. L'un des ouvrages français climato-sceptique qui a fait le plus de bruit est le livre de Claude Allègre, ex-ministre de l'éducation nationale, de la recherche et de la technologie sous le gouvernement Lionel Jospin à la fin des années 90. Nous soulignons ici l'ironie d'un scientifique renommé, ayant eu des fonctions ministérielles importantes dans les domaines de la recherche, mais climato-sceptique

99 *Ibid*., p. 127
100 *Ibid*., p.136
101 Stéphane Foucart, *L'avenir du climat : enquête sur les climato-sceptiques*, Folio actuel, Espagne, 2015, p. 247

assumé.[102] Le problème principal est qu'il est plus une figure médiatique et politique qu'un scientifique, malgré ses récompenses prestigieuses, dénigrant à tour de bras tous ses opposants. Cet aspect politique est particulièrement visible dans son ouvrage *L'imposture climatique*, où de nombreuses erreurs scientifiques sont assénées comme exactes alors que le reste du monde scientifique s'y oppose. L'un des exemples les plus flagrants est l'utilisation de la courbe de Håkan Grudd, qui représente les variations de températures en été dans une région du nord de la Suède jusqu'à l'année 2000. Or, l'ex-ministre dans son ouvrage publie une courbe qu'il a redessiné *à la main* jusqu'en 2100 pour se donner raison, en plus de légender la courbe comme étant représentative d'une température globale à l'échelle de la planète, ce qu'elle n'est pas. Face à ces accusations, Claude Allègre répond avec son éternel franc-parler qu'« il y a donc des inexactitudes ou même des exagérations par rapport aux originaux. C'est un choix éditorial. Cela signifie que les courbes ne sont que les supports illustratifs du raisonnement écrit. »[103] Il nous semble que pour un scientifique émérite, justifier des libertés aussi contraires à la vérité par un choix éditorial d'un ouvrage, qui ne se veut pas de vulgarisation scientifique certes, est un comble. Et son livre a connu un véritable succès commercial, surfant sur une vague de scepticisme de la population envers la science, notamment le changement climatique, induisant en erreur des personnes n'ayant pas accès aux courbes réelles, aux informations exactes qui pourraient leur permettre un jugement critique.

Si seulement il n'y avait que le personnage de Claude Allègre, cela serait encore facile de s'élever contre le climato-scepticisme français. Mais d'autres personnalités importantes, tout aussi médiatiques, lui accordent leur confiance et soutien, tel Luc Ferry, ancien ministre de l'éducation lui aussi. Cela propage bien plus aisément leur point de vue, dénigrant les sciences du climat et leurs résultats, face à un public pas toujours informé et qui n'aura pas la volonté de s'intéresser, de creuser ces questions. Après tout, pourquoi des personnes aussi connues et reconnues, voudraient mentir sur des sujets dont ils semblent être au courant ? Cependant, le pire n'est pas encore dévoilé puisque le climato-scepticisme est profondément ancré dans certaines institutions qui donnent le ton quant aux sujets qu'il faut traiter ou pas, comme l'Académie des

102 Claude Allègre n'est d'ailleurs pas que climato-sceptique, puisqu'il a aussi fait polémique en niant les dangers de l'amiante, ou en se positionnant pour l'extraction des gaz de schiste.

103 *Ibid.*, p. 165

Sciences. Alors que des climato-sceptiques voulaient monter un débat soi-disant scientifique sur ces questions, l'Académie aurait du refuser ce genre de mascarade qui n'est qu'un moyen pour quelques personnalités d'asséner encore et encore leurs réflexions erronées face à un public scientifique médusé de tant de méconnaissance, celle-ci a accepté et a laissé couler un certain nombre d'accusations envers ses protégés – l'Académie des Sciences étant plus ou moins dirigée par le fameux Claude Allègre – créant de véritables conflits entre scientifiques. Au-delà de cela, alors que l'histoire se poursuit, des scientifiques crient au scandale de publications scientifiques sans preuves qui n'auraient pas pu être publiées si des instances avaient réellement lu le contenu de ces articles. Plusieurs personnes appellent donc à une enquête pour en avoir le cœur net, pour clore cette guerre interne qui mine le champ scientifique, propageant des articles erronés dans des revues prestigieuses, mais

> « pas plus que le CNRS ou l'Académie des sciences n'ont voulu trancher et clore sans appel le débat entre Édouard Bard et Vincent Courtillot, aucune instance de la science française n'a pris la moindre initiative pour tenter d'examiner (…) les graves accusations portées par la plus importante maison d'édition scientifique[104] au monde. »[105]

Cette inaction semble donc bien indiquer l'absence de volonté d'enquêter sur ceux qu'elle protège, ceux qui sont du côté du climato-scepticisme, leur permettant une place bien trop importante dans le paysage scientifique sérieux. Bien que la plupart de ces débats se restreignent au monde scientifique, ces polémiques font les gorges chaudes des médias et touchent un public non-averti des études scientifiques en cause. Les questions climatiques sont, nous le voyons, au centre de batailles politiques et c'est cet aspect que nous allons à présent développer.

104 La revue prestigieuse dont il s'agit ici est l'EPSL (*Earth and Planetary Science Letters*) ; Edouard Bard est un climatologue français titulaire au Collège de France qui s'est toujours opposé à Vincent Courtillot, géophysicien français réputé pour son climato-scepticisme et pour ses liens avec Claude Allègre.

105 *Ibid*., p. 119

## IV) Les conflits politiques, économiques et esthétiques

### 1) (Dé)penser le globe

Nous allons dans cette quatrième et dernière partie nous intéresser à plusieurs aspects. Déjà, reprendre et développer les critiques qui ont été faites à ces nouvelles idées que sont l'hypothèse Gaïa et l'Anthropocène. Ensuite, nous verrons comment la politique a un rôle central et doit se retrouver au centre des nouvelles manières de se représenter le monde. Enfin, nous aborderons la façon dont les jeux vidéo, comme média de masse, a un impact réel et conséquent dans les représentations esthétiques qu'ils transportent avec lui.

Dans un premier temps donc, nous allons étudier une notion très spécifique mais qui est au centre des perceptions actuelles, et qu'il nous faut abandonner si nous voulons vraiment changer notre mode de pensée : le globe, et avec lui, la globalisation. La perception d'un monde global est un réel problème de pensée, car cela ne permet pas de penser une politique, qu'elle soit économique, sociale ou environnementale, en prise avec les spécificités locales, régionales d'un peuple ou d'un milieu. Cela a permis, par ailleurs, une pensée de maîtrise totale puisque le global unifie dans sa totalité, mettant à distance la planète comme objet sphérique clos et détaché sur lequel l'homme a tout pouvoir.

> « Si l'on devait exprimer d'un seul mot le motif dominant de la pensée européenne à son ère métaphysique, ce serait forcément : globalisation. Sous le signe de la forme ronde, à la géométrie achevée (…) se déploie et s'épuise la liaison amoureuse de la raison occidentale avec le Tout du monde. »[106]

Qui d'ailleurs n'a pas entendu parler de la globalisation de la marchandise, que nous sommes à l'ère de la globalisation et qu'il faut économiquement, politiquement s'y adapter. Que tout est enchevêtré dans le réseau de communication, de transports qui parcourt la planète et l'enserre. Frédéric Neyrat retrace d'ailleurs quatre morts de la nature, dont la globalisation est la dernière encore à l'acte. Au départ, selon lui, la première mort de la nature est lorsque la tendance logique dans la philosophie antique prend la place prépondérante, faisant de la nature un objet abstrait. Puis, la substitution

106 Peter Sloterdijk, *Sphères II, Globes*, Pluriel, France, 2015, p. 41

monothéiste et la mécanisation générale, que nous avons déjà abordé en parlant de la Bible et Descartes, sont les deuxième et troisième mort de la nature. Enfin donc, la marchandisation globale, « un projet capitaliste global consistant à exploiter la Terre »[107], signe la mort de la nature une quatrième fois. La Terre n'est qu'un ensemble de ressources marchandes, capables de voyager aux quatre coins de la planète pour mieux servir les pulsions de consommation de l'homme, mais néanmoins réduites à une pure valeur monétaire, car ce qui circule surtout à travers le monde est l'argent, permettant au capitalisme de prospérer.

> « Argent et globe vont de pair, parce que le mouvement typique de l'argent – *return on investment*, le retour d'investissement – constitue le principe de l'arrondissement du monde. (…) Dans la modernité, l'argent, en tant que capital réel et spéculatif, place les hommes sous le règne du trafic posé en absolu. Ce qui maîtrise la circulation se fait maître du Tout en soi. »[108]

Nous comprenons alors pourquoi la pensée globale est si dangereuse, car elle est ce qui permet aux dirigeants de penser le monde, d'imposer cette vision aux citoyens et de les entraîner dans un réseau monstrueux où étrangement, l'argent ne circule pas vraiment dans toutes les mains, tout en se posant comme maître du monde. Cette vision globale s'est accompagnée d'un processus perceptif central grâce aux conquêtes spatiales et les photographies de la Terre vue depuis l'espace.

> « Les images spatiales aident cependant aussi à nourrir le fantasme de la maîtrise totale du globe qui est sans doute l'une des causes de la crise environnementale actuelle. Comme vision « déterrestrée », impersonnelle et radicalement simplificatrice du monde, l'imagerie spatiale renouvelle l'ancien rêve d'une domination technoscientifique de la Terre. »[109]

A la manière des visions cybernétiques qui font du monde un système clos, l'imagerie spatiale a permis de visualiser la planète dans son ensemble – du moins à le croire puisque nous ne pouvons voir qu'une moitié de la planète à la fois – et de croire à la possibilité de la contrôler maintenant que nous en avions un aperçu totalisant. De plus, elle a entériné définitivement l'ontologie naturaliste occidentale, en privilégiant une « représentation dite « objective » du monde, selon laquelle la relation de l'humanité à son environnement s'effectue désormais de sujet à objet, le plaçant dans une position

---

107 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 201

108 Peter Sloterdijk, *op. Cit*., p. 49

109 Sébastien Vincent Grevsmühl, *La Terre vue d'en haut, l'invention de l'environnement global*, Anthropocène Seuil, France, 2014, p. 34

stratégiquement privilégiée, c'est-à-dire à l'extérieur d'un monde auquel il appartient pourtant. »[110] Les visions d'une Terre vue depuis l'espace la réduise à un objet qui semble lointain, une planète que nous pourrions quitter et observer, modifier à loisir, une nature dont nous sommes physiquement capables de nous extraire – pour peut-être coloniser et terraformer des planètes lointaines – ! Ce qui n'était qu'une pensée abstraite dans le naturalisme, la vision globale de la sphère terrestre vue depuis l'espace signe l'avènement concret de cette extraction humaine à sa condition, quitter son cocon naturel pour aller conquérir les étoiles, les espaces lointains, ou pour refaire entièrement la Terre dans son ensemble afin d'être optimisée aux besoins des humains occidentaux capitalistes.

Cependant, avant la vision depuis l'espace, il y a déjà eu un changement de paradigme de la perception de la Terre grâce à la photographie aérienne et le planisphère renouvelé, qui sont les prémisses de cette élévation de la vision humaine surplombante. Grâce aux inventions de Nadar qui réussit le pari de faire des photographies depuis un ballon, la géographie s'empare de ces nouvelles possibilités pour cartographier avec précision le sol terrestre. Les enjeux sont multiples et vont beaucoup servir en période de guerre pour déterminer exactement le terrain, les dangers, les positions ennemies, leurs mouvements, etc. Mais au-delà de ces utilisations, c'est tout un nouveau régime visuel qui se met progressivement en place :

> « Ne connaissant ni haut, ni bas, ni droite, ni gauche, la photographie verticale bouleverse d'une façon fondamentale le régime représentationnel classique. Le simple fait de perdre le sol sous ses pieds conduit ainsi, à travers le regard vertical, à la parte de *l'horizon* et de tout *point de fuite*, à une transformation fondamentale de la représentation du monde. (…) La nouvelle vue perpendiculaire sur le monde, qui commence à fasciner un public de plus en plus large, vient donc révolutionner le genre de la représentation du paysage. »[111]

Même si nous pouvons en effet admettre que le paysage avait pour nécessité d'avoir le sujet humain en son sein, et qu'il y a effectivement un nouveau régime scopique où tous les repères s'effacent, qui met l'humain en position dominante depuis le ciel – domaine des Dieux et des anges –, je ne pense pas que cela soit un basculement dans la vision de la nature. La vision aérienne ne fait qu'accentuer ce qui était déjà en place avec la peinture du paysage, c'est-à-dire une position éloignée et contemplative.

110 *Ibid*., p. 36
111 *Ibid*, p. 116

L'humain est encore dans la nature, au même niveau que le paysage qu'il admire, mais celui-ci avait quelque chose d'irréductiblement éloigné, une perspective qui mettait à distance les objets naturels observés. La vision aérienne est une étape supplémentaire de cette distanciation en abolissant la perspective, les reliefs, en aplanissant la Terre, mosaïque de lignes et de pleins ; la vision spatiale étant l'étape finale en éloignant le plus possible l'objet Terre, où les détails ne sont plus visibles, faisant de la planète un objet total et uni, niant les différences, les reliefs, les ruptures et les liaisons en son sein.

Les jeux vidéo de stratégie se reposent principalement sur ces visions de planisphère, de gestion globale des forces sur une planète réduite à une carte, à un immense espace que le joueur peut englober d'un seul coup d'œil, ce qui est impossible dans la réalité. Le joueur a encore les pleins pouvoirs, dominant la situation de sa position aérienne. Et la vision spatiale n'est pas en reste avec tout un autre pan des jeux de stratégie qui se passe dans l'espace, avec certains relents de velléité de conquête de l'univers qui rappelle presque la période de Guerre Froide. Dans tous les cas, que ce soit encore sur Terre ou dans l'espace, le principe est toujours le même : conquérir, anéantir les ennemis, dominer le plus d'espace possible. Et les visions extérieures, aériennes **[illustration 7]** ou spatiales **[illustration 8]**, se prêtent particulièrement bien à ce genre de jeu qui nécessite une gestion globale des forces sur tous les fronts, une vue générale pour mieux gérer ses ressources humaines, matérielles, énergétiques, pour mieux sortir vainqueur des conflits.

Et même des jeux comme Reus, qui pourtant a des balbutiements dans le domaine d'une nouvelle vision de notre propre mode de vie, fonctionne graphiquement sur le principe de la sphère que nous voyons dans son ensemble, ce qui fait que ce jeu n'est pas un exemple parfait malgré quelques bonnes idées originales par rapport au type de jeu et leurs habituelles mécaniques de *game-play*.

Illustration 7: *Crusader Kings II*, Paradox Development Studio, 2012

Illustration 8: *Stellaris*, Paradox Development Studio, 2016

Cette vision du globe est donc particulièrement problématique, nous l'avons vu, mais ce qui pourra paraître étrange est qu'elle est reprise d'une certaine manière par ceux même qui ont développé et protégé les notions de Gaïa et d'Anthropocène. En effet, nous l'avons déjà dit mais James Lovelock qui a le mérite d'aborder la planète dans toutes ses composantes, de prôner une certaine prudence face à nos ignorances, est en même temps tributaire d'une vision cybernétique fermée de la Terre, faisant d'elle un système clos dont seulement quelques éminents scientifiques seraient dans le secret de

son fonctionnement. De manière très étrange, Lovelock se fait « l'avocat du nucléaire et de la fracturation hydraulique »[112], qui sont des postures éminemment anti-environnementalistes ! Alors que l'intention de l'hypothèse Gaïa était louable et a permis un certain nombre de remises en question, son inventeur est tombé dans l'écueil de la pensée cybernéticienne mécaniciste, ne voyant la planète que comme un ensemble de fonctions au sein d'un système clos.

> « C'est dès ses premières théorisations que Lovelock assimilait machines et êtres vivants, mécanisme et vitalisme. Il n'est pas surprenant dès lors de voir Lovelock dans ses récents travaux, finir par affirmer que la Terre est vivante parce qu'elle est capable d'autorégulation à la manière d'une simple machine affublée de multiples thermostats. »[113]

Et incidemment, de vouloir qu'une élite de scientifiques avertis prennent le contrôle de la planète pour la sauver, mettant entre parenthèse la démocratie et l'ensemble des sujets humains et non-humains, car il y a urgence et que le problème est trop vaste pour être soumis à discussion.

De même, alors que Bruno Latour est un fervent défenseur de la notion d'Anthropocène et de l'hypothèse Gaïa, il se retrouve en même temps à défendre une vision anti-globaliste, à prôner les relations entre les êtres, à retrouver une sensibilité, à revoir entièrement notre compréhension de la nature, ce qui semble être en opposition avec les notions qu'il défend. C'est là que le bât blesse à nouveau, car au final, il partage malheureusement un point commun fondamental avec ces mêmes modalités qui est cette vision politique de gestion de la nature par l'humain, d'une plus grande ingérence dans les processus écologiques !

> « Loin de nous abstenir de créer, loin de nous « replier (*retreat*) comme les Anglais le firent sur les plages de Dunkerque en 1940 » et de laisser la – supposée – nature toute seule dans son coin, Latour nous invite à « intervenir plus encore ». En ce sens, « l'environnement est exactement ce qui devrait être encore plus contrôlé (*managed*) », supervisé, « intégré et internalisé dans la réelle fabrique de notre régime politique ». Il nous faudrait être, encore plus, « maître et possesseur de la nature », pour reprendre le célèbre énoncé de Descartes, si l'on comprend bien que cette « maîtrise » doit bien plutôt être comprise comme un « attachement » de plus en plus serré entre « les choses et les gens ». Plus d'attachements, plus de maîtrise, plus d'interventions (…) »[114]

Nous avons tellement agi déjà sur la planète, comme le prouve l'Anthropocène, que nous ne pouvons pas nous retirer. Nous devons assumer les conséquences de nos

112 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la Terre*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 297
113 *Ibid*., p. 298
114 *Ibid*., p. 169

actes, et pour cela, il nous faut encore plus intervenir, car nous sommes les seuls capables d'enrayer les processus que nous avons engrangés. Or, il y a urgence et en cas d'urgence, la démocratie doit être suspendue et le cas soumis à un groupe d'experts qui sauront quoi faire, ce qui passe par la géo-ingénierie entre autres. Le paradoxe de ces nouvelles notions qui ont eu de bonnes intentions et ont de réels mérites d'un point de vue réflexif, qui ont vraiment changé les modalités de pensée, est qu'elles portent en elles les problèmes qui font que nous en sommes où nous en sommes actuellement : la domination de l'humain, ainsi que sa supériorité, la vision globalisante – soit de la planète comme système clos, soit dans les rapports étroits et resserrés entre les êtres –, etc.

### 2) Esthétique politique du jeu vidéo

Nous verrons dans cette partie plus en profondeur des problématiques déjà soulevées plus haut dans le texte quant à l'aspect politique du médium, « les jeux vidéo [étant] sans doute l'un des meilleurs lieux pour interroger sur le vif la manière dont les dispositifs du pouvoir informationnel nous traversent »[115]. En effet, plusieurs choses font du jeu vidéo un médium particulier, que ce soit son appareillage technique, son interface graphique, ses processus d'immersion ou sa virtualité intrinsèque. Et chaque facette du jeu vidéo en tant que médium porte avec elle sa manière d'être politique, de présenter un miroir de nos sociétés actuelles, de véhiculer des idéologies et courants de pensée. Le premier niveau de lecture et le plus simple est le message du jeu *via* son scénario, ses personnages et leurs discours, son univers. Reprenons l'exemple de *Reprisal Universe*, où sur le site officiel du développeur est écrit noir sur blanc qu'il faut que le joueur contrôle la nature et déchaîne ses pouvoirs destructeurs. Il n'y a aucun moyen d'essayer de trouver un message sous-jacent qui remettrait en cause les perceptions actuelles de la nature, aucun moyen de ne pas être pris au jeu de la victoire par la maîtrise des éléments. Au-delà des questions environnementales, nous pouvons prendre l'exemple des jeux de guerre, que ce soit les FPS ou les jeux de stratégie, qui ont pour but explicite de détruire l'ennemi, affectant de fait le joueur à un camp auquel il doit s'identifier le temps du jeu. Les rôles sont parfaitement délimités, dans *Counter-Strike Global*

115 Mathieu Triclot, *Op. Cit.*, p. 193

*Offensive*, il s'agit de faire partie des terroristes ou des anti-terroristes, et d'anéantir le camp ennemi. Il n'y a pas de nationalité affichée, mais les décors laissent néanmoins comprendre que le jeu s'inscrit dans les problématiques actuelles liées au terrorismes islamiste et que les anti-terroristes sont probablement des américains **[annexe 4]**. Ce dernier ne deviendra pas un soldat américain parce qu'il a joué au jeu, mais pour réussir la mission, il faut qu'il s'adapte au rôle que le jeu a prévu pour lui. Le but d'un jeu étant la victoire, le joueur fera tout ce qu'il peut pour répondre aux attentes et tuer tous les ennemis. Et la répétition du jeu aidant, il n'aura aucune raison de remettre en cause ses propres préjugés, il continuera de se conformer aux idéologies véhiculées même si elles ne sont pas volontairement émises. Je n'accuse pas non plus *Counter-Strike* de faire l'apologie du meurtre, ou la vente d'armes, les joueurs ont assez de recul pour faire la part des choses entre le jeu et la réalité. Néanmoins, nous ne pouvons pas non plus ignorer les messages transmis qui ont parfois des valeurs assez dérangeantes à l'heure actuelle.

Nous avons vu auparavant l'impact du capitalisme globalisé, de la marchandisation mondiale et la nécessité de revoir nos modes de vie si nous voulons sortir de l'impasse écologique, politique, sociale dans laquelle nous nous sommes retrouvés. Que penser dans ce cas d'un jeu de simulation comme *Adventure Capitalist* ? Petit jeu gratuit disponible sur Steam, cette simulation propose au joueur de démarrer en tant que gérant d'un petit stand de limonade puis de se développer pour gagner toujours plus d'argent. De même, il est difficile voire impossible de ne pas se prendre au jeu, de récolter de l'argent et de le dépenser, comme tout bon citoyen que nous sommes actuellement. De même, prenons un autre jeu bien plus connu, les *Sims*. Le principe est très simple, nous créons un avatar et nous devons lui faire vivre sa vie : tâches quotidiennes, trouver un emploi et évoluer hiérarchiquement pour gagner plus d'argent, acheter une maison puis déménager, trouver un compagnon, se marier et déménager à nouveau, faire des enfants, les envoyer à l'école, dépenser toujours plus en gagnant toujours plus, même à la retraite.[116] Le jeu semble au premier abord très ouvert dans son

116 Dans les *Sims* récents, il est possible d'échapper à la mort de son avatar en achetant un élixir de vie qui permet l'allongement de la durée de vie d'une semaine. Pour réussir tous les objectifs de vie, il faut être longtemps en période adulte et donc, dépenser régulièrement une petite somme pour se maintenir en vie. Nous voyons ici tout de suite les liens évidents que nous pourrions faire avec le transhumanisme et l'ingénierie génétique.

principe puisque nous pouvons gérer la vie de notre avatar comme bon nous semble, mais l'argent reste au centre pour le bon déroulement du jeu.

> « Il existe un point sur lequel le jeu ne transige pas : pour continuer à jouer, il faut accumuler constamment de l'argent et des marchandises de façon à répondre aux besoins des *Sims*. Tout est possible, à condition de transformer sa vie en une sorte de téléachat continu. (…) Il n'en reste pas moins que le jeu n'est possible qu'à la condition d'adhérer à la règle de base de la vie bonne : consommer, toujours et toujours plus. »[117]

Dans la même veine qu'*Adventure Capitalist*, ce jeu perpétue le mode de vie actuel qui est la consommation à outrance, une vie basée sur l'argent et la marchandise, sans jamais remettre en cause ces grands principes puisqu'ils sont la base même du fonctionnement du jeu. Un joueur pourrait décider de ne pas gagner d'argent dans le jeu mais l'expérience s'arrêterait assez vite puisque le programme à l'œuvre derrière n'est pas fait pour sortir des règles.

Cette manière d'encadrer le jeu par du programme, du code qui décide ce qui est possible ou pas, peu importe le degré d'ouverture du monde virtuel, est une autre facette de la manière dont le jeu vidéo fait de la politique.

> « Reste que le transmission d'un message à travers le jeu n'est pas la seule manière, ni même la principale, pour les jeux de faire de la politique. Les jeux vidéo possèdent cette propriété, qu'aucun autre médium ne comporte nativement, de proposer non seulement une représentation des choses du monde mais aussi un modèle. C'est avec leurs règles que les jeux vidéo font de la politique, plus encore qu'avec leurs images. »[118]

Les jeux actuels vantent souvent leur monde ouvert, la liberté pour le joueur d'arpenter l'univers à sa guise, d'interagir avec les éléments du décor[119], voire de créer entièrement leur monde dans les jeux de type *sandbox*, comme les *Sims* pour les exemples déjà cités. Pour les thèmes qui nous intéressent, c'est-à-dire la question de l'environnement, deux jeux orientés *sandbox* peuvent nous intéresser : *Minecraft* **[illustration 9]** et *KWAAN* **[illustration 10]**.

---

117 Mathieu Triclot, *Op. Cit.*, p. 203

118 *Ibid.*, p. 201

119 C'est le cas de *Grand Theft Auto*, où le joueur se déplace dans une ville, au sein de laquelle les PNJ (personnage non-joueur) doivent se comporter comme de véritables humains, vaquant à leur occupation, et réagissant si nous les bousculons, les frappons ou les écrasons. Cependant, si un joueur prend le temps de suivre assez longtemps un PNJ, il se rendra compte qu'il a un *pattern* prédéfini et qu'il effectue toujours les mêmes actions, brisant ainsi l'illusion d'un monde ouvert et réaliste.

Illustration 9: *Minecraft*, Mojang, 2011

Le premier a été récemment racheté par Microsoft, dispose donc d'un budget conséquent, de nombreux produits dérivés et d'une très grande popularité parmi les joueurs. Le second est un jeu qui se veut indépendant, donc moins connu et avec moins de budget, ainsi qu'une communauté de joueurs restreinte. Leur point commun est de proposer un monde ouvert, basé sur un graphisme en pixel-art, proposant une expérience de multi-joueurs et qui a pour ressource principale, la nature.

Le premier place le joueur dans un environnement hostile, sans outil, sans arme et qui se fait attaquer par des monstres dès la nuit tombée. Il doit donc récupérer des ressources pour se construire un abri, de quoi se nourrir, se protéger, etc. Il doit rapidement mettre en place une maison qui contient ses possessions, développer un jardin et des enclos pour ne pas mourir de faim – ce qui signifie aussi qu'il doit planter, arroser, récolter pour les plantes mais aussi capturer, se faire reproduire les animaux, les tuer – et parcourir le territoire aléatoirement créé afin de trouver de nouvelles ressources, grâce à la coupe d'arbres et le minage. Le monde étant immense, il arrive aussi que le joueur doive composer avec des PNJ dans des villages. Il a le choix soit de commercer avec eux, soit de les exterminer, soit de les laisser en paix mais au risque de rater des transactions intéressantes. La nature est entièrement soumise au joueur, qui se retrouve dans la position qu'Épiméthée lui a donné, un homme sans outil en terrain hostile qui lutte pour sa survie. Les animaux ne servent qu'à deux choses, soit l'aider à

se déplacer lorsqu'il a la chance de trouver un cheval, soit à être une source de nourriture (viande, œufs principalement). Quant aux arbres, ils servent à construire la maison mais aussi des armes et outils basiques, pour ensuite réussir à miner et trouver des matériaux plus résistants. Sachant que ce jeu possède une immense communauté, le principe d'un jeu qui met à la merci de l'homme l'environnement a un certain impact, perpétuant ce que nous soulignons depuis le début. Sans oublier que le jeu s'est aussi démarqué par son graphisme cubique, permettant ainsi une association des plus rentables avec la marque Lego, faisant du jeu une véritable source de revenus pour l'entreprise.

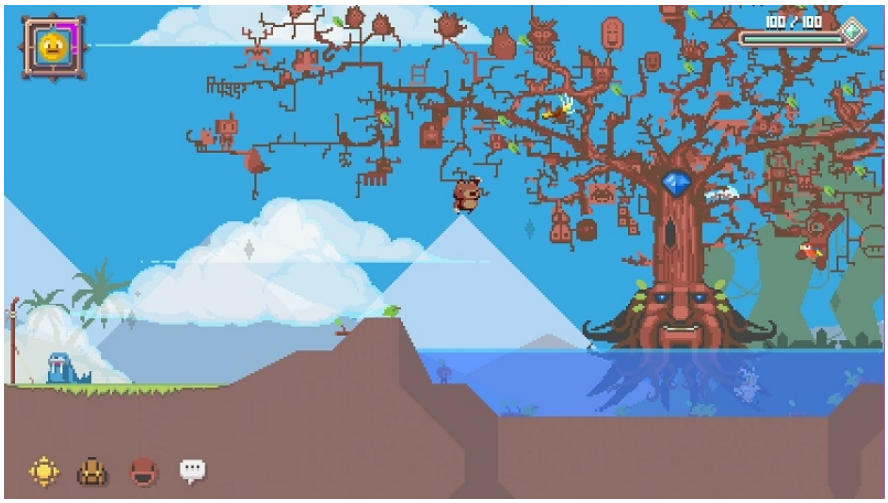



Illustration 10: *KWAAN*, Ankama Games, 2016

En face, le second jeu met le joueur dans la peau d'un Dwaal, petite créature qui se retrouve à devoir prendre soin de l'arbre Kwaan pour que le jeu se poursuive. Si l'arbre meurt, le jeu s'arrête et le joueur devra tout recommencer. Sa particularité est d'être exclusivement multi-joueur, la communauté entière devant prendre soin de l'arbre et devant recommencer ensemble s'ils échouent. En dehors de cet impératif là, le jeu se veut « écologique » d'une certaine manière. La description du jeu parle d'elle-même :

> « Au cœur d'un monde organique (…) collectez des ressources, créez un écosystème de faune et de flore, collaborez et fraternisez avec les autres membres de la tribu… à vous de mettre en place un équilibre naturel ! »[120]

La communauté, qui n'est pas sans rappeler les idéaux démocratiques liés aux problématiques environnementales, doit se concerter et créer harmonieusement un

120 Description disponible sur la page du magasin *KWAAN* sur Steam.

écosystème avec sa propre flore, sa propre faune, et la faire perdurer. C'est peut-être à l'heure actuelle l'un des jeux les plus en phase avec le changement climatique et ses bouleversements, proposant comme modèle de jeu la perpétuation d'un monde organique, où la nature n'est pas soumise à l'humain – le fait d'incarner une créature imaginaire permettant aussi cette astuce – et cherche l'harmonie ainsi que son évolution. Cependant, il y a plusieurs potentiels problèmes qui font que ce jeu n'est pas non plus entièrement adéquat à promouvoir une nouvelle manière de vivre et de penser :

1) L'incarnation d'une créature non-humaine, qui peut empêcher le joueur de s'imaginer reproduire cet équilibre dans le réel puisque trop différent de ses propres références. Le dwaal est mignon et semble presque être une créature magique sorti de la forêt. Bien sûr, l'incarnation d'un avatar anthropomorphe n'est pas essentiel puisqu'il s'agit aussi d'ouvrir à la pluralité des êtres du vivant, à ne pas se restreindre à l'humain, et la fiction en général n'a jamais été un frein à la critique d'un état de société.

2) Le principe de collecter des ressources, ce qui prouve que le jeu retombe encore une fois dans l'écueil d'une gestion durable, qui ne remet pas en cause le principe même de ressources naturelles mais propose juste de les gérer de manière raisonnable.

3) La création de l'écosystème, qui même si elle est virtuellement le fait de la tribu dwaal, reste sous l'égide de l'humain-joueur. La nature n'est pas soumise à l'humain ? Rien n'est moins sûr puisque c'est le joueur en tant qu'humain qui reste l'initiateur des créations de la faune et de la flore, surtout que le principe du jeu ne permet pas de créer ce que nous voulons, toujours coincé dans le modèle proposé par le code. Le jeu n'est jamais entièrement libre ni ouvert : « la liberté qu'ils [les jeux *sandbox*] laissent au joueur ayant toujours sa contrepartie quelque part ailleurs dans la dure loi d'airain du code »[121].

A travers ces deux exemples, nous voyons les deux aspects dont nous avons parlé jusqu'à présent : le message politique *via* le discours autour du jeu, le scénario, les personnages, etc. mais également la manière dont le modèle, le code implique avec lui une manière d'être-politique. *KWAAN* se retrouve donc, malgré ses bonnes intentions, à perpétuer un certain rapport entre nature et humain à cause justement du programme intégré qui finit par bloquer la liberté de création et qui laisse obligatoirement le joueur

121 Mathieu Triclot, *Op. Cit*, p. 203

en tant qu'être humain aux manettes de la perpétuation du monde. Cette prédominance du code, bien qu'elle tente de plus en plus de s'effacer au profit de mondes ouverts, à créer l'illusion de la liberté au sein du jeu, a pour cause l'appareillage technique qui permet le jeu vidéo :

> « il se trouve que l'instrument de l'expérience ludique est dans le même temps l'objet technique le plus indispensable au monde contemporain, celui par lequel l'ensemble des dispositifs de pouvoir, économique ou politique, à quelque niveau que ce soit, s'exercent. »[122]

Le jeu vidéo a pour spécificité de nécessiter un écran qui retransmet graphiquement le programme algorithmique inscrit dans le fichier de jeu (sous forme de CD pour les jeux sur console ou sous forme dématérialisée pour les jeux sur ordinateur et les jeux téléchargés par internet), ainsi qu'un appareil qui permet l'action du joueur et la réception des stimuli du jeu (la manette – souvent avec des vibrations – pour les consoles, le clavier pour les ordinateurs, les enceintes pour le son…). A l'heure actuelle, toutes les consoles sont connectées au réseau internet mondial pour permettre soit le jeu en ligne multi-joueurs, soit pour télécharger des contenus de jeu, accroissant ainsi cette globalisation des réseaux que nous avons abordé plus avant dans le texte. Et le jeu vidéo n'est au final qu'un ensemble de lignes de code traduits visuellement grâce à des images de synthèse, dont les mathématiques et la géométrie sont la base, étant ainsi une expression paradigmatique du monde contemporain qui se dématérialise, se connecte sur le réseau enserrant le globe, se traduit en données mathématiques, en statistiques, en programme informatique sur nos ordinateurs et nos téléphones portables, se réduit à une vision logique du monde. Ainsi « la nature devient une matière mathématisable, quantifiable, mesurable, et donc exploitable en vue du progrès économique de la civilisation humaine »[123], ce qui nous rapproche étrangement du principe même du jeu vidéo, expliquant peut-être ainsi l'écart insoluble entre ce médium et sa capacité à modifier nos modes de vie, de pensée. Les jeux vidéos pourraient donc émettre tous les messages qu'ils veulent de manière explicite, la matérialité même de son support transmet un message politique en accord avec le monde capitalisé et mondialisé.

---

122 *Ibid.*, p. 185

123 Frédéric Neyrat, *La part inconstructible de la terre, critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 199

Nous allons ainsi pouvoir aborder un troisième aspect politique du jeu vidéo qui est son statut d'objet marchand, qui a un rôle éminemment important dans les difficultés que nous avons remarqué quant à ses capacités à modifier les représentations de l'environnement. Premièrement, au-delà de son statut d'objet culturel qui n'est pas à remettre en cause, le jeu vidéo est tout simplement une industrie florissante, qui engage énormément d'argent dans ses processus et qui demande donc des rendements, des retours sur investissements. C'est un véritable frein à la proposition d'objets qui entrerait en contradiction directe avec les logiques actuelles du marché, qui ne répondrait pas aux attentes de la communauté des joueurs. Au moment même de la création d'un jeu vidéo, des contraintes budgétaires et économiques entrent en compte, bloquant les initiatives originales. L'auteur de science-fiction Alain Damasio, qui est engagé politiquement s'est, par exemple, associé au studio DONTNOD pour écrire le scénario de *Remember Me* qui devait être un jeu vidéo très politisé. Mais les dirigeants marketing et communication du studio n'ont eu de cesse de réduire le budget ou d'interdire purement et simplement des éléments de scénario qui aurait empêché le jeu de se vendre, ce dernier n'ayant pas pour objectif la politique mais l'amusement.[124] Pour qu'un jeu vidéo se vende bien, il doit s'adapter à ce que veut le public et il n'est pas sûr qu'un jeu qui se définirait comme fondamentalement différent, proposant un bouleversement des perceptions et des représentations du joueur, ait du succès. Il existe des jeux vidéo qui tente des expérimentations mais ils se retrouvent sur des marchés réduits, avec peu d'impact sur les mentalités majoritaires, comme le jeu indépendant *Mountain* **[illustration 11]** dont j'ai parlé en introduction. Ce jeu remet même en question la définition d'un jeu vidéo, car il n'y a aucun *gameplay*, aucune forme de jouabilité, aucun but, sans être pour autant un monde ouvert et libre. Il s'agit juste d'une montagne flottant dans le vide interstellaire qu'il nous faut regarder tourner sur elle-même, la contempler avec pour seules actions possibles le zoom et la rotation. Le créateur du jeu étant par ailleurs un artiste avant tout, déplaçant ainsi le jeu à une création artistique avant d'être un objet marchand destiné au grand public.

124 Ce parcours du combattant pour Alain Damasio – qui a duré plus de trois ans – est raconté plus en détails dans le magazine *GAMES* n°9.

Illustration 11: *Mountain*, David O'Reilly, 2014

Deuxièmement, le jeu vidéo par son aspect dématérialisé et connecté, pourrait être le représentant idéal du système de production actuel, à l'échelle mondiale. Il suffit de revoir les chiffres que représentent l'industrie vidéo-ludique pour se rendre compte que c'est une source intarissable d'argent, sans oublier tous les produits dérivés liés aux différents studios, l'adaptation au cinéma, l'e-sport qui est en train de créer de nouvelles opportunités financières, les marchés de vente d'objets des jeux – marché entièrement virtuel mais qui nécessite de l'argent véritable et produit également de véritables revenus, certains vivant du *farming*[125] –, qui s'ajoutent de manière externe aux chiffres officiels des ventes de jeu vidéo.

> « Quelle autre marchandise pourrait exprimer mieux que les jeux vidéo les transformations contemporaines du capitalisme, postfordiste, postmoderne, digital, informationnel ou libéral ? Ses composantes sont l'importance des actifs immatériels et des nouvelles technologies, l'accélération de la circulation financière transnationale dans un contexte de libéralisation tous azimuts, des flux d'innovation à rotation rapide, la saturation des espaces publics par la publicité et les stratégies de marketing (…) En regard de ce tableau, le jeu vidéo apparaît effectivement comme un candidat parfait au titre de marchandise idéale. »[126]

125 On dit d'une personne qu'elle *farm* lorsqu'elle ne joue pas pour l'amusement mais joue pour récupérer des objets, de l'expérience, de l'argent. Ce qui au départ n'était qu'une pratique pour monter de niveau rapidement est devenue une pratique lucrative, car ce qu'ils acquièrent dans le jeu, ils peuvent ensuite le revendre sur les marchés virtuels et les mises aux enchère.

126 Mathieu Triclot, *Op. Cit*, p. 227-228

Ce statut de marchandise idéale dans un contexte de production mondialisé capitaliste fait tout le paradoxe et l'intérêt du médium vidéo-ludique. D'un côté, en effet, le jeu vidéo peut, nous l'avons vu, véhiculer des messages politiques et possède en soi un potentiel immense s'il prenait le temps de réfléchir à ces dits messages qu'ils portent en eux. D'un autre côté, si les studios ne prennent pas le temps ou n'arrivent pas à transmettre ce qu'ils souhaitaient, c'est bien parce que c'est une marchandise avant tout, dématérialisée, virtuelle certes mais qui engrange énormément de profits réels pour ceux qui en sont à l'origine, bloquant ou limitant les possibilités pourtant théoriquement infinies. De même, la question environnementale, nous l'avons également vu, est éminemment politique et serait un parfait sujet pour un jeu vidéo. Pourtant, de tous les jeux dont j'ai pu parler jusqu'à présent, aucun n'arrive vraiment à se défaire des torts principaux que sont une vision suprématiste de l'homme, une volonté de conquête, de domination, d'extraction des ressources, de mise à distance de la nature pour mieux devenir un soi-disant être de culture, etc. C'est donc ce contexte capitaliste qu'il nous faut interroger désormais, qui est au centre des problématiques liées d'une part à l'environnement comme source de nouveaux capitaux, et d'autre part aux jeux vidéo comme carcan infranchissable dans leur construction.

### 3) Capitalisme, apocalypse et catastrophes naturelles

Dans cette partie, nous allons aborder un sujet crucial qui sous-tend tous les problèmes auxquels nous devons faire face actuellement : le capitalisme et sa gestion politique par les gouvernements, notamment dans la question de l'environnement. Nous verrons en premier le problème que pose la capitalisation de la nature et ses conséquences, puis nous aborderons la manière dont les gouvernements ont volontairement mis leur propre pays dans une situation d'« apocalypse joyeuse » pour reprendre l'expression de Jean-Baptiste Fressoz, et nous finirons par voir comment le capitalisme se nourrit des catastrophes naturelles et n'a donc aucune raison de pousser des politiques alternatives à se mettre en place.

D'un point de vue presque historique, il nous faut revenir d'abord au tournant qu'a pris la représentation de l'environnement avec la mise en place d'un capitalisme

mondialisé. Nous avons déjà parlé, avec la notion d'Anthropocène, que la prise de conscience – nous reviendrons sur ce mythe de nos ancêtres ignorant ce qu'ils faisaient aux écosystèmes – est assez récente, menant même certains chercheurs à changer le nom de notre nouvelle période en Capitalocène par exemple, car « le capitalisme industriel est le moment historiquement remarquable où l'être humain commence à se composer la figure d'un maître du Temps technologiquement assisté[127] ». Même si d'un point de vue purement scientifique, nous pourrions faire remonter le changement climatique dès le Néolithique, le tournant capitaliste est bien plus important, car il dépasse justement l'aspect scientifique pour se faire rencontrer sciences, économie, politique, social, etc. Dans un souci de protection de la nature, mais de poursuite d'utilisation de ses ressources, les notions de développement durable ou d'économie verte ont fait surface et plus le capitalisme se développe, plus les ressources se font rares et fragiles, menant à un cercle vicieux d'une plus grande ingérence par l'homme sur la nature pour la production. Nous avons déjà abordé les problèmes que transportait la notion de développement durable, mais si un renversement des modalités semble lointain, c'est parce que nous sommes toujours, dans les rapports officiels qui sont censés exposer les objectifs et solutions pour préserver la nature, dans cette optique d'une nature comme ressource.

> « Les écosystèmes fournissent une diversité de bénéfices. (…) La diversité de ces bénéfices tirés du fonctionnement des écosystèmes est capturée par la notion de services écosystémiques. (…) Dans le MEA [*Millenium Ecosystem Assessment*[128]] et dans les travaux subséquents, les services écosystémiques sont divisés en quatre catégories : les services d'approvisionnement (…) ; les services de régulation (…) et les services culturels (…) Enfin, les services de support représentent une quatrième catégorie qui ne correspond pas directement à des bénéfices mais renvoie aux fonctions de base des écosystèmes qui garantissent la production des autres catégories de services. »[129]

Les travaux officiels qui abordent les questions environnementales n'ont donc aucun problème avec l'utilisation de termes comme services et bénéfices, la nature n'étant présente que pour le bien-être humain en lui fournissant les services dont il a besoin. De plus, au lieu d'aborder la complexité des relations au sein des écosystèmes, ils arrivent à classifier et mettre chaque élément dans une catégorie de services, rendant

127 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la Terre, critique du géo-constructivisme,* Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 75

128 Rapport publié en 2005 sous le nom d'Évaluation des écosystèmes pour le millénaire, qui s'inscrit dans le cadre d'une pensée scientifique qui depuis les années 1970 utilise le terme de service écosystémique, preuve que la vision d'une nature comme ressources est déjà bien ancrée.

129 Virginie Maris, *Philosophie de la biodiversité,* Buchet Chatel La Verte, France, 2015, p. 101-102

la manipulation marchande bien plus aisée. C'est ainsi que des ressources naturelles comme l'eau se retrouvent à être de simples marchandises qui peuvent être achetées, vendues, échangées à bon prix, fluctuant selon sa quantité, sa qualité ou sa rareté :

> « pour changer la nature en un objet susceptible de pouvoir rentrer dans le cycle de l'échange des marchandises, il faut isoler certaines parties de celle-ci, les cliver de leur contexte humain et environnemental. Ainsi peut-on transformer l'eau en « service » privatisable, une tonne de carbone en mesure d'un droit de pollution, ou les risques de catastrophe climatique en *cat bonds* (obligations catastrophes) grâce auxquels les compagnies d'assurances et de réassurances font supporter ces risques par des tiers. »[130]

Cette marchandisation tous azimuts de n'importe quel aspect de la vie quotidienne, et d'autant plus des éléments environnementaux, alimente le capitalisme qui grandit et demande toujours plus de mercantilisation, même dans les pays pauvres où l'accès à certaines ressources était déjà assez difficile comme ça sans que de grandes compagnies viennent s'implanter et aient la main mise sur la production et la gestion de ces mêmes ressources. Les populations ne sont pas toutes touchées de la même manière, celles ayant déjà des difficultés à vivre correctement étant les plus touchées par les bouleversements climatiques.

S'il est vrai que l'Anthropocène met l'accent sur l'impact de l'humain sur la planète, forçant à assumer nos responsabilités, la notion pose le problème que tous les humains seraient responsables de manière équivalente. Or, ce n'est pas le cas. D'un côté, il y a les grandes puissances qui sont à l'origine de la majorité de la pollution – comme l'indiquait le terme d'Anglocène par exemple – et de l'autre, il y a le reste du monde, qui n'a pas vraiment participé à cette destruction de notre planète mais qui est le plus touché et la première victime dans les conséquences de notre irresponsabilité ! Lorsque des îles du Pacifique sont menacées de disparaître sous l'océan, à cause de la fonte des glaciers, il est peu probable que leurs populations soient à l'origine du dérèglement climatique qui les menace mais sont néanmoins en première ligne, leur propre habitat étant menacé. Mais la mondialisation fait que nous leur imposons les mêmes responsabilités et qu'ils se trouvent devoir subir une marchandisation de leur ressources, devenant une double victime qui doit payer une double peine. La question du droit à polluer étant par exemple particulièrement unilatérale, bien que l'idée même d'un droit à polluer soit absurde, mais qui reste politiquement injuste. Le principe est simple : un pays qui pollue

130 Frédéric Neyrat, *La part inconstructible de la Terre, critique du géo-constructivisme,* Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 202

doit s'acquitter d'une taxe à la hauteur de la pollution rejetée. Plus le pays pollue, plus il doit payer cher. Mais ironie du sort, les seuls pays capables de polluer autant sont aussi ceux qui possèdent les moyens financiers de payer, ce qui ne change absolument rien à leur mode de production et de consommation. De l'autre côté du spectre, il y a ceux qui n'ont pas d'argent et ne peuvent absolument pas payer un droit à polluer mais à qui nous proposons un développement technologique, passant par des machines énergivores et polluantes, pour s'intégrer dans l'ordre capitaliste mondial. Ce qu'ils ne peuvent évidemment pas se permettre, et les mettant ainsi à la touche, sous prétexte qu'ils ne peuvent pas s'adapter au nouvel ordre économique. C'est à cause de ces problèmes que la notion d'Anthropocène peut également être critiquée, unifiant l'humanité dans un projet plus ou moins humaniste et utopiste, mais refusant en même temps d'assumer ce que chacun a réellement fait dans la situation actuelle.

Un autre problème est ce fameux mythe de l'homme ignorant face à l'homme contemporain savant. Les discours officiels donnent souvent l'impression que nous sommes la génération qui, grâce à la science entre autre, a ouvert les yeux sur la vérité et l'état véritable de notre planète. Nous devons donc tout faire pour compenser les erreurs de nos ancêtres, qui n'avaient pas les connaissances nécessaires pour faire les bons choix. Mais nous, nous sommes avertis et nous ne ferons pas leurs mêmes erreurs. Malheureusement, l'histoire montre que ce n'est pas le cas. Nos ancêtres ont volontairement mis en avant des procédés et des technologies anti-environnementales alors que des alternatives existaient ; mais cela est bien arrangeant de se donner le rôle de savant humaniste et démocrate qui va sauver la planète – en promouvant la géo-ingénierie et la domination de l'homme, mais il faut croire que l'humanité est pleine de paradoxe –.

> « Quant à l'hypothèse d'un éveil écologique contemporain, elle conduit à une impasse politique : en oblitérant la réflexivité des sociétés passées, elle dépolitise l'histoire longue de la dégradation environnementale. Et inversement, en insistant sur notre excellence, elle tend à naturaliser le souci écologique et à passer outre les conflits sociaux qui en sont pourtant la source. (…) Les sociétés passées n'ont pas massivement altéré leurs environnements par inadvertance, ni sans considérer, parfois avec effroi, les conséquences de leurs décisions. La confiance n'allait pas de soi et il a fallu produire de manière calculée, sur chaque point stratégique et conflictuel de la modernité, de l'ignorance et/ou de la connaissance désinhibitrice. »[131]

131 Jean-Baptiste Fressoz, *L'Apocalypse joyeuse, une histoire du risque technologique*, L'Université historique Seuil, France, 2012, p. 13-15

L'histoire moderne n'est que décisions politiques de promouvoir un type de technologie, souvent énergivore et dangereuse, mais qui avait la faveur d'industries capables d'amener beaucoup d'argent. L'éclairage au gaz en France, par exemple, s'est fait au détriment de la population qui n'y voyait que danger d'explosion et éclairage de moins bonne qualité, mais qui s'est pourtant imposé grâce aux volontés politiques, conscientes de la grogne populaire et des risques. Sans oublier les conséquences économiques et écologiques du gaz, qui mettaient en faillite tout un pan de la population qui travaillait dans le domaine de l'huile et de la fabrication de lampes, tout en polluant gravement les villes. Paris voit ses bords de Seine souillés, des oiseaux sont régulièrement retrouvés morts, des explosions font plusieurs victimes[132]… Face à ces risques, tout le domaine de l'assurance a également pris son essor, déresponsabilisant au passage l'homme qui n'a plus besoin de faire attention puisqu'il y a une compensation financière au cas où et que tout n'est que de la faute aux machines qui ne fonctionnent pas comme elles devraient. La montée du capitalisme, des systèmes d'assurance, des politiques sourdes aux revendications populaires, tout ça fait partie d'un vaste ensemble idéologique qui ignore l'environnement ou plutôt sa dégradation, n'en faisant que lieu de ressources et de bénéfices. Mais surtout, tout cela fait partie d'un monde où la catastrophe et le désastre sont essentiels, devenant même des éléments à part entière du système économique.

Avec le dérèglement climatique, le planète est devenue de plus en plus instable et les risques se sont accrus, les catastrophes naturelles sont de plus en plus courantes et violentes, mettant en danger la majorité de la population mondiale mais faisant les affaires de personnes qui voient dans ces catastrophes de nouvelles opportunités financières. Le capitalisme s'insère dans tous les domaines et réussit à récupérer même ce qui met en péril l'humanité, grâce aux actions de tout un tas de politiques, banquiers, économistes, industriels et autres opportunistes qui veulent s'enrichir toujours plus.

> « Pour le dire brusquement, le choc du réchauffement climatique est utilisé pour étendre les mécanismes de marché et accroître l'intégration de populations marginales dans le marché mondial. Bref, l'adaptation au réchauffement climatique participe de l'extension du marché, et partant, de l'accumulation primitive du capital. »[133]

132 Étrangement, le plus grand nombre de morts provient de scènes de panique lorsque des salles éclairées au gaz s'éteignaient. Les gens mouraient piétinés dans la ruade vers la sortie.

133 Romain Felli, *La Grande adaptation, Climat, capitalisme et catastrophe,* Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 199

Le domaine de l'assurance connaît par exemple depuis des années une montée en flèche de ses profits, en diversifiant ses produits notamment dans les pays pauvres. En effet, avec les bouleversements climatiques, beaucoup de paysans de pays qui vivaient grâce à l'agriculture vivrière avant même industrielle, voyaient leurs récoltes de plus en plus souvent détruites par une inondation ou une sécheresse exceptionnelle. Les firmes d'assurance ont vu alors un nouveau marché en proposant des micro-assurances à ces paysans, censées les protéger des aléas climatiques provoqués par les pays qui proposent ces mêmes assurances. Des projets ont ainsi été mis en place en Afrique, où ces assurances devaient permettre une indemnisation en cas de perte des récoltes, mais souvent, malgré leur taille « micro », elles n'empêchaient pas les paysans de se retrouver en situation d'endettement. Pour contrer ces situations, ils sont plus ou moins forcés de se tourner vers des cultures qui ont un meilleur rendement, une meilleure résistance au climat local, une meilleure capacité d'export vers le marché mondial au détriment de culture vivrière locale ou endémique, provoquant de surcroît des problèmes écologiques de mono-culture par exemple. Mais ce faisant, en entrant dans le marché mondial, ces mêmes paysans se retrouvent soumis à des impératifs économiques abstraits, en plus d'être soumis aux dettes de l'assurance, car « étant conduits à commercialiser et monétariser leur production (et donc à produire en anticipant la demande du marché), les paysans deviennent plus vulnérables à une chute des prix que dans une économie essentiellement vivrière ou soutenue par des prix agricoles garantis. »[134] Mais la catastrophe environnementale est utile sur bien d'autres fronts. Naomi Klein dans son ouvrage *La Stratégie du choc*, raconte comment l'ouragan Katrina qui a détruit des milliers de foyers en Louisiane a fait la joie de promoteurs immobiliers et de politiciens locaux qui cherchaient depuis longtemps à exproprier ces populations noires indésirables. De même avec le tsunami en Thaïlande, où la destruction des habitats de pêcheurs a ravi les domaines du tourisme, du bâtiment et du luxe. Mais au-delà de simples opportunités financières, ce sont des occasions politiques qui sont apparues et qui ont vite été attrapées par les gouvernements en place. En Louisiane, il ne faut pas voir que l'aspect humanitaire de milliers de personnes sans foyer mais voir que ce fut aussi l'occasion de transformer profondément l'économie de la région, l'implantant

134 *Ibid*., p. 143

encore plus dans le capitalisme mondialisé. L'ouragan n'a pas détruit que des foyers, mais également des écoles par exemple. Or toutes ces écoles publiques qui permettaient à toute une partie de la population d'éduquer leurs enfants gratuitement ont été reconstruites sous la forme d'école à charte[135], empêchant la majorité des afro-américains déjà soumis à de sérieux problèmes suite à la destruction de leurs biens, de re-scolariser leurs enfants par manque de moyens financiers. Cependant, ces écoles à charte ont fait le bonheur du secteur privé, qui a pu faire main basse sur tout le système scolaire de la Nouvelle-Orléans. Les inégalités déjà fortes dans cette région se sont accentuées, mais peu importe pour les fervents défenseurs du marché et du capitalisme, car même la pauvreté est une nouvelle source d'enrichissement. Nous avons parlé des micro-assurances mais les micro-crédits participent du même essor d'une capitalisation des potentiels réels des pauvres qui représentent une grande majorité de la population mondiale. Sous prétexte d'aider des minorités à se lancer dans des projets censés les sortir de leur misère, le marché ne fait que les intégrer dans une logique entrepreneuriale de production de richesse pour s'en sortir, qui alimente ainsi un marché déjà bien juteux pour ceux qui en sont à l'origine.

> « La lutte contre la pauvreté cesse d'être une action humanitaire ou une tâche civique pour devenir une activité économique rentable. La parenté de cette réflexion avec les métamorphoses récentes de la protection de l'environnement est ici évidente : toutes deux sont réduites à leur contribution à la production de valeurs économiques et ne constituent plus des valeurs (morales, éthiques ou politiques) dignes d'intérêt par elles-mêmes. »[136]

Nous avons vu comment les organismes officiels utilisaient des termes comme services ou bénéfices en parlant de la protection de l'environnement ; les pauvres deviennent eux aussi des bénéfices, surtout que l'ordre économique actuel – notamment à cause du néolibéralisme – aggrave consciemment la paupérisation du monde et avec elle, la dégradation des écosystèmes, dans le but d'enrichir un petit groupe de personnes. Et nous l'avons également vu, une des manières de permettre la perpétuation de ce système inégalitaire est de voir globalement, de nier les différences, d'effacer les reliefs par une vision globalisante. Or, en s'éloignant de ce qui nous entoure réellement, en tentant de voir le monde dans son ensemble – ce qui est tout simplement impossible –,

135 C'est un type d'école qui, malgré son appartenance à l'État, ressemble plutôt à une école privée pour laquelle il faut utiliser des bons (de l'argent) afin d'y entrer.

136 Romain Felli, *op. Cit*, p. 124

nous finissons par ne plus rien voir du tout, à se désintéresser ou à tenir pour abstrait ce qui se passe vraiment. Surtout à l'heure actuelle avec les nouvelles technologies et les médias qui nous noient sous un flux d'informations incessantes, mais qui *via* l'écran a tendance à ajouter à la sensation d'abstraction, à la distance. C'est pour cela qu'il nous faut terminer sur la question de la virtualité dans le jeu vidéo, et tenter de savoir ce qu'implique cet aspect unique dans la problématique qui nous intéresse depuis le début, c'est-à-dire la représentation du monde lorsque nous jouons à un jeu vidéo, au-delà des messages politiques qu'il véhicule.

### 4) Virtualité et perception

Nous avons abordé plusieurs types de jeu vidéo, chacun ayant sa spécificité de *game-play* mais qui partagent pourtant la même vision naturaliste occidentale, la perpétuent et la valident. Or, ce qu'ils partagent de manière bien plus centrale est leur spécificité d'être un médium fonctionnant sur l'image numérique, sur la virtualité de son espace, sur son absence de référent réel pour exister.

> « L'image numérique, elle, marque une rupture radicale dans la mesure où elle correspond à une grille de chiffres, organisés sur le mode binaire et indéfiniment combinables. La révolution introduite par ce type d'image à l'intérieur des images technologiques, tient au fait qu'elles sont sans originaux. Simulatrices et non reproductrices, le référent réel leur devient superflu. »[137]

Le jeu vidéo n'est pas entièrement réel, car il est vrai que lorsque nous jouons à un jeu de stratégie de guerre, nous ne manipulons pas de vraies troupes, nous n'anéantissons pas de vrais peuples, ou lorsque notre avatar meurt dans le jeu, nous ne mourrons pas vraiment[138]. La seule chose réelle et matérielle est la machine qui permet l'accès à cet espace virtuel qui se déploie dans l'écran, face au joueur. D'une certaine manière, l'image de jeu vidéo n'est qu'un énième simulacre, une image qui tente de se faire passer pour ce qu'elle n'est pas, tentant ainsi de tromper l'humain sur ce qu'il perçoit et comprend du monde. Pourtant, ce n'est pas aussi simple puisque les joueurs

137 Stello BONHOMME, Carole HUGON-TALON, « Esthétique des jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, n°11/2013, France, 2013, p. 7

138 Un studio un peu fou a tenté de lancer un projet de jeu vidéo dans lequel la mort de l'avatar serait irréversible. Pas de possibilité de recommencer, mettant ainsi fin au jeu. Il paraît qu'ils auraient même parlé d'une mort réelle pour le joueur afin qu'il soit attentif et ne fasse aucune erreur. Ce qui serait un basculement dans la logique même du jeu, qui reste quelque chose de « faux » malgré tout le sérieux que nous y mettons.

s'investissent dans cette tromperie, ressentent de véritables émotions – de l'angoisse dans les jeux d'horreur, de la tristesse lors de la mort d'un personnage clé du jeu, de la colère s'il échoue, de l'adrénaline lors d'un passage particulièrement difficile, de la joie lors de la victoire ! – tout en sachant pertinemment que ce qu'il se passe à l'écran n'est pas réel. Le jeu vidéo possède une dualité entre simulacre et interaction, poussant le joueur à agir réellement dans un environnement virtuel, à s'investir physiquement et émotionnellement dans une situation inventée de toute pièce, à occuper un espace composé de polygones et de lignes de code.

> « La norme est de considérer l'espace du jeu comme virtuel, ou plus rarement comme une simulation. L'absence d'espace perçu indépendamment de son actualisation par le joueur incite en effet à le déréaliser, en supposant qu'il n'existe pas vraiment, qu'il n'est qu'un simulacre dont la réalité se résume à du code. (...) L'espace du jeu, parce qu'il est immatériel et informationnel, n'a pas de forme particulière, si ce n'est l'image qui le représente par l'intermédiaire de l'écran. »[139]

Le terme important dans cette définition est celui d'actualisation, car le jeu vidéo n'est pas statique. Il évolue, déploie ses éléments devant les yeux du joueur au fur et à mesure du jeu, son espace s'actualise grâce aux actions, il est en constante évolution et doit être en permanence actualisé par le joueur, devenant un espace réel pour lui. Il ne s'agit pas d'une image fixe qui cherche simplement à se faire passer pour ce qu'elle n'est pas, c'est tout un espace qui s'ouvre à la perception du joueur dans lequel il peut se mouvoir, agir et interagir, en bref, qu'il découvre au fur et à mesure de ses aventures, comme un être humain découvre un territoire réel, errant dans les rues d'une ville ou parcourant les immenses espaces d'une forêt. L'interaction est donc ce qui permet au joueur de passer outre le simulacre, ou du moins, de rendre le jeu vidéo intéressant. L'espace du jeu n'a pas de forme fixe, il doit être actualisé par le joueur en intervenant grâce à la manette, le clavier ou le corps pour les systèmes cinétiques, et celui-ci lui répond. Ces réponses peuvent être appelées des *feed-backs* pour reprendre le terme du cybernéticien Norbert Wiener, et deviennent un principe clé dans le jeu vidéo, car « l'interactivité des jeux vidéo repose pleinement sur ce principe en proposant une interaction d'autant plus grande que les *feed-back*s offrent une pluralité de stimulations. »[140] En effet, les stimulations sont aussi bien visuelles que tactiles – les

139 Boris BEAUDE, « Les jeux vidéo comme espaces de médiation ludique », *Espaces et temps des jeux vidéo*, Éditions Questions Théoriques, collection Lecture > Play, Chirat, 2010, p. 40
140 *Ibid*., p. 46

vibrations des manettes – ou sonores, faisant appel à tout le corps du joueur, surtout dans les derniers dispositifs cinétiques[141] ou de réalité virtuelle[142].

Néanmoins, il nous faut également revenir sur une critique récurrente du jeu vidéo qui serait qu'il amène les personnes à ne plus faire la différence entre la réalité et le jeu. Cette critique a quelques bases théoriques réelles, car nous l'avons vu, le jeu vidéo reste un simulacre, et nous pouvons assez rapidement voir qu'il peut aussi être assimilé à une illusion voire une hallucination. L'illusion est la perception « d'un objet physique comme ayant quelque propriété qu'il n'a pas réellement »[143] tandis que l'hallucination est la perception d'un objet qui n'existe pas physiquement. Dans un premier cas, le jeu vidéo peut être une illusion dans le sens où il propose au joueur un objet physique qui est l'écran avec ses lignes de code, ses polygones mais celui-ci y voit des personnages réels, des situations concrètes, des lieux existants, etc. Le joueur serait dans l'incapacité de voir que

> « ces environnements s'affichent sur l'écran de téléviseur grâce au support technique de la console, un objet (...) [et qu'] en même temps que nous percevons ces images et que nous les faisons défiler, la pièce où nous nous trouvons reste visible. Ce champ de perception (les meubles, la fenêtre, la couleur, le fauteuil) ne disparaît pas et s'étend bien au-delà du cadre de l'écran. »[144]

Dans le second cas, le jeu vidéo peut être une hallucination dans le sens où il propose un monde qui n'existe pas du tout, qui n'a jamais été physiquement présent puisqu'à partir du moment où le joueur éteint la console et l'écran, le monde qui se déployait devant ses yeux disparaît complètement. Il n'a pas d'existence en soi, attendant potentiellement que le joueur revienne le parcourir. Nous pourrions donc croire que dans les deux cas, il semblerait qu'il y ait quelque chose de néfaste à plonger le joueur dans un état illusoire voire hallucinatoire, rendant les contours du réel flous. Et quand bien même, la question du réel de la perception n'est peut-être pas ce qu'il y a de plus pertinent dans le sens où, nous l'avons vu, c'est l'interactivité qui fait le nerf de la guerre dans les représentations et les compréhensions de notre environnement. Les jeux vidéo dont j'ai pu parler jusqu'à présent proposent souvent des environnements imaginaires,

141 Consoles à dispositif cinétique : Wii, Wii U, Kinect pour Xbox...

142 En 2016, de nombreux casques de VR (réalité virtuelle) vont être commercialisés : Oculus Rift, Playstation VR, HTC Vive, Samsung Gear VR, HoloLens, etc. Chaque marque y va de son casque de VR, puisqu'au-delà du jeu vidéo, la VR sera utilisée pour d'autres médias comme le cinéma.

143 Jérôme Dokic, *Qu'est-ce que la perception ?*, Chemins philosophiques, Vrin, Paris, 2009

144 Elsa Boyer, *Le Conflit des perceptions*, Éditions MF, collection Inventions, Condé-sur- Noireau, 2015, p. 14

des situations illusoires et pourtant leur force politique reste intacte, car c'est dans la manière dont le joueur *agit sur* le jeu que se trouve la principale raison de la perpétuation des mécanismes de pensée et d'action naturalistes.

> « Le jeu vidéo s'inscrit dans ce basculement de la question du réel de la perception vers l'action. Il ne s'agit plus, pour le joueur, d'interpréter un monde, mais de le transformer. (...) parce que les objets y interviennent depuis longtemps comme supports d'une manipulation réglée. Ils réagissent, et produisent des effets en retour. (...) L'impression de réalité du jeu vidéo n'est plus celle du cinéma (...) mais l'effet d'un univers de signes actionnables. »[145]

Au fond, savoir si c'est une illusion ou pas, si ce qu'il perçoit est réel n'est pas le point central, car ce n'est pas là que le jeu vidéo peut véhiculer des idéologies. Bien sûr, ça a une certaine influence, puisque nous l'avons dit, le jeu vidéo est une marchandise idéale qui répond aux exigences de dématérialisation et qui accentue la pensée globale en étant l'exemple même d'une perception du monde à travers un écran, rendant les objets quelques peu illusoires – après tout, lorsque nous éteignons l'écran de nos téléviseurs, les catastrophes du monde semblent d'un coup inexistantes, bien moins réelles –. Mais si les jeux vidéo changeant les mécanismes d'action et de *feed-backs*, alors le message véhiculé pourrait être bien différent malgré une barrière première dans de par sa nature même.

> « L'hallucination paradoxale que produit le jeu ne repose plus sur l'organisation du laisser-aller et du retrait dans la perception mais sur une incitation à l'action dans des univers de jeu qui ne laissent pas beaucoup de place à la décontraction. Une forme de surinvestissement dans une perception destinée à l'incessant décodage d'un monde tissé de signes opérables. »[146]

Pour le moment, le jeu vidéo est une forme qui se cherche encore, qui cherche sa légitimité à force de devoir se battre contre les préjugés de violence, de corruption de la jeunesse pourrait-on dire, et qui à cause de son aspect marchand a du mal à proposer des formes originales, notamment sur les questions environnementales, qui partagent les mêmes problèmes. Mais le jeu vidéo possède un potentiel d'incitation à l'action bien plus puissant qu'un film documentaire, car il met le joueur en posture d'agir déjà sur le jeu et ainsi, pourquoi pas dans la réalité ? Si nous étions brechtien, nous pourrions penser que l'aspect illusoire du jeu est ce qui empêche le joueur d'agir dans le réel et prôner une distanciation entre le joueur et le jeu. Peut-être, mais en attendant, il faut que notre modèle politique, économique et social change afin que le capitalisme, la

145 Mathieu TRICLOT, *Philosophie des jeux vidéo*, Éditions La Découverte, Zones, Paris, 2011, p. 96
146 *Ibid*., p. 90

domination de l'humain, la dégradation d'une nature réduite à ses services et bénéfices, ne soient plus les pensées dominantes qui influent forcément tous les médias, au-delà de la simple question du jeu vidéo.

Au départ, nous étions partis d'une simple interrogation : quelles sont les visions de la nature qui sont mises en place dans les jeux vidéo ? Et la réponse s'est trouvée être beaucoup plus complexe qu'il n'y paraissait, allant puiser des réponses aussi bien dans la phénoménologie que l'économie, dans la philosophie que les biotechnologies. Pour tenter de répondre à cette question, j'ai dans un premier temps fait la différence entre deux catégories quant à la représentation de la nature dans le médium vidéo-ludique.

J'ai nommé nature-décor une des deux modalités de pensée, qui consiste à ne considérer la nature que comme un décor de théâtre au sein duquel les humains effectuent leurs actions. La nature est réduite à un paysage pittoresque que nous pouvons contempler, admirer de loin, sans en faire réellement partie. Elle n'est qu'une nature-artefact pour reprendre la philosophie cartésienne, réduite à rien si ce n'est un objet perpétuellement créé par un Dieu omnipotent, et qui n'a donc qu'une seule utilité, exister pour l'être humain, ses besoins et son plaisir. Cette pensée s'est particulièrement développée dans la pensée occidentale, alimentant ce que Philippe Descola a nommé le naturalisme, ontologie spécifique aux peuples des pays riches, qui ont en plus toujours tendance à vouloir imposer celle-ci au reste du monde, par la colonisation avant et le capitalisme maintenant. Cette ontologie fonctionne sur une rupture insurmontable entre la nature d'un côté, entité séparée et fermée sur elle-même, et la culture qui serait spécifique à l'être humain, son devenir absolu. Et c'est à l'homme de devenir ce qu'il doit être en sortant de la nature, en l'expulsant loin de lui, en reniant son héritage biologique comme nous l'avons ensuite démontré avec le courant transhumaniste qui prend son essor en ce moment même. L'homme n'est que chair destinée à se putréfier, corporéité à surmonter pour devenir au choix, un hybride homme-machine ou une pure conscience informatisée. Dans les deux cas, la vieillesse, la mort, la maladie, les faiblesses sont rejetées comme freinant l'évolution fantastique de l'humain dans l'univers. Tout au long de cette première partie, nous avons vu que tout un pan des jeux vidéo perpétue cette vision d'une nature-décor, mettant l'accent sur les avatars humains ou anthropomorphisés et leurs actions. La nature ne sert que d'environnement dans lequel se déplacer ; et un grand nombre de personnages de jeux vidéo sont des sortes de sur-homme capables d'un grand nombre d'actions plus ou moins impossibles dans le monde

réel, sans l'aide de machines en tout cas – le héros d'*Assassin's Creed* saute de toit en toit, voltige entre les maisons, grimpe aux murs comme si c'était tout à fait naturel par exemple, mais d'autres ont besoin de prothèses mécaniques pour réussir –. Et lorsqu'il y a des tentatives d'ouvrir sur d'autres cultures, le choix est assez limité pour les développeurs de jeux vidéo. Soit les sujets non-humains sont au centre du jeu mais ils sont forcément anthropomorphisés pour qu'il y ait compréhension par le joueur, recentrant ainsi l'ensemble à l'humain avant tout. Soit le jeu tente de plonger le joueur dans une culture autre, d'ouvrir ses connaissances mais cela reste centré autour de l'humain et de sa culture, éloignant ainsi la question de la nature.

Ensuite, j'ai nommé nature-matériau la deuxième modalité existante et qui consiste à considérer la nature uniquement en terme de ressources et d'utilité. Cette modalité provient quant à elle d'un croisement entre la pensée chrétienne avec son passage de la Genèse où Dieu dit aux hommes que le monde qu'il a créé a été fait pour être sous la domination de l'homme, qu'il peut s'en servir selon ses besoins et ses envies, ainsi que celle de Descartes avec sa fameuse injonction d'être comme « possesseur et maître de la Nature ». Évidemment, ce sont deux coupables faciles à accuser et nous avons vu que ce n'était pas aussi simple que ça, même s'ils ne sont pas innocents non plus dans la situation actuelle. Néanmoins, après la logique de l'Antiquité grecque, la chrétienté et la science moderne ont signé la mort de la nature à chaque fois, entérinant une vision mécaniciste de la nature qui devient machine à exploiter, réguler et modifier pour la perfectionner. C'est ainsi que nous avons vu la complexe idéologie de la géo-ingénierie qui a malheureusement de grandes chances d'être mise en œuvre, mais qui signerait la destruction finale de la planète. Ces scientifiques et politiques voient dans la géo-ingénierie une solution au délicat souci environnemental auquel nous devons faire face, la concentration en CO2 dans l'atmosphère. Seulement, ne voyant pas déjà que le problème est plus vaste et ne peut être résolu en s'intéressant uniquement à cet aspect, les solutions technologiques proposées ne font que compenser la pollution, permettant ainsi aux industries et pays pollueurs de continuer comme avant, tout en ayant la conscience tranquille de ne pas aggraver mathématiquement la situation. Le problème majeur est que la géo-ingénierie permet la perpétuation d'un modèle économique qui n'est pas viable et qu'au lieu de proposer de résoudre les causes multiples, elle ne

s'intéresse qu'à limiter les effets, sans même les résoudre réellement. Car la plupart des solutions de géo-ingénierie n'essayent même pas de stopper le problème mais cherchent juste à le limiter, en compensant les émissions de CO2 par des techniques plus ou moins absurdes et dangereuses, comme l'injection d'aérosols soufrés ou l'ensemencement des nuages. Ce qui au passage ne résoudra absolument pas les autres soucis causés par le changement climatique, comme l'acidification des océans, la destruction des habitats animaliers et humains, la migration forcée de milliers de personnes, la pauvreté galopante, l'extinction d'espèces, etc. Nous avons vu, à ce moment, un type de jeu particulièrement parlant qui est le *God-like* où le joueur prend le rôle d'un Dieu tout puissant qui doit tout faire pour permettre à ses fidèles de prospérer, réduisant effectivement la nature à un système de ressources utiles. Les exemples étaient multiples et partageaient tous ce même trait, même lorsque des tentatives originales étaient tentées avec le système de symbiose ou de convoitise. L'humain, qui a tous les pouvoirs, agit comme il le souhaite, sans penser aux conséquences et les opposants ou ennemis seront forcément anéantis. Ces jeux sont particulièrement pertinents en ce que leurs mécaniques de jeu sont de magnifiques parallèles avec les situations passées et actuelles.

Dans un deuxième temps, nous avons développé deux théories importantes qui ont tenté de modifier la façon de percevoir le monde. L'hypothèse Gaïa de James Lovelock et l'Anthropocène de Paul Crutzen. La première tente de montrer que notre planète est un être vivant qu'il nous faut donc respecter et prendre en considération, au risque de provoquer notre propre extermination, car elle existe depuis bien plus longtemps que nous et n'a pas vraiment besoin de notre espèce pour survivre. Malheureusement, nous avons également souligné l'écueil dans lequel tombe le théoricien en s'inspirant trop fortement des théories cybernéticiennes et qui a fait de la planète un système clos, auto-régulateur, une machine complexe certes mais une machine avant tout. Et qui dit machine dit ingénieur pour s'en occuper, vérifier que tout va bien et intervenir en cas de problème. L'hypothèse Gaïa finit donc par prôner l'ingérence par l'être humain sur la planète, puisque nous sommes les seuls capables de compenser ce que nous avons produit. Et la notion d'Anthropocène n'est pas en reste quant aux polémiques ! Terme inventé pour tenter de montrer l'impact humain sur la

planète, en créant une nouvelle ère géologique à notre nom, la notion en elle-même est sujette à de multiples débats. Le nom est-il adéquat ? Beaucoup voudraient changer le nom pour plusieurs raisons. Premièrement, ce n'est pas tant l'être humain qui est responsable de ces bouleversements que l'idéologie capitaliste (Capitalocène), les guerres (Thanatocène), ou le mode de vie de consommation (Phagocène). Ensuite, tous les êtres humains ne sont pas responsables au même titre, puisque ce sont surtout les pays développés qui ont permis l'avènement des machines fonctionnant au pétrole, au charbon, sources d'énergie fossile particulièrement polluantes. Tant que la Commission stratigraphique n'aura pas rendu de verdict, le terme n'est pas officiel mais reste intéressant pour notre réflexion, car symbole des problématiques environnementales actuelles. Malgré les défauts, les critiques que nous pouvons faire, ces deux théories ont le mérite de dessiner les contours d'une nouvelle ontologie, d'une perception renouvelée de notre monde, de notre environnement. Et pourtant, en dehors des cercles scientifiques et universitaires, elles ne font pas grand bruit et il s'agissait de comprendre pourquoi il était si difficile de mettre en avant des réflexions qui modifieraient profondément notre manière de vivre. C'est ainsi que nous avons abordé la question du climato-scepticisme, qui consiste à dénigrer les résultats scientifiques prouvant l'impact de l'homme sur l'environnement, voire à tenter de prouver que la planète se refroidit malgré les signaux contraires. Or, le climato-scepticisme est particulièrement vivace dans les pays anglo-saxons et en France, grâce à tout un réseau de figures médiatiques, de *think tanks*, de lobbyistes industriels et de politiques influents. Face à ces discours, la population, qui n'a pas toujours les connaissances nécessaires, est facilement influençable et préférera favoriser une idéologie qui ne bouleversera pas son mode de vie, plutôt que de faire l'effort de changer profondément ses convictions.

> « *L'Anthropocène devrait être l'époque où il devient impossible de ne pas se considérer comme des êtres vivants*. Or, il est clair que le miroir astronautique de l'Anthropocène et l'écran de la géo-ingénierie empêchent cette prise de conscience, cette prise au corps de nos activités sociogéniques. »[147]

Les lobbys de la géo-ingénierie, du charbon, du pétrole et autres énergies fossiles ou technologies polluantes ont tout intérêt à faire perdurer ce flou réflexif, à propager le doute afin de poursuivre leurs affaires juteuses, à ne pas pousser l'humanité à réfléchir à

147 Frédéric Neyrat, *La Part inconstructible de la Terre, critique du géo-constructivisme*, Anthropocène Seuil, France, 2016, p. 122

ses propres actions au risque de les voir se révolter, prendre conscience d'eux-mêmes et à demander des comptes. Nous avons également rapidement souligné qu'aucun jeu ne prenait le parti explicite de s'intéresser à ces nouvelles théories, même s'il y a quelques éléments intéressants dans quelques petits jeux indépendants sans grande résonance auprès de la majorité de la communauté des joueurs. La plupart des grands studios faisant partie des pays occidentaux, ils perpétuent les idéologies dominantes afin de plaire au plus grand nombre de personnes, car le jeu vidéo a une réputation de divertissement avant tout autre chose.

Enfin, en dernière partie, nous avons abordé les conflits politiques, esthétiques et sociaux qui sont en jeu dans les problèmes environnementaux, si le jeu vidéo pouvait avoir un rôle dans cette prise de conscience, quelles sont ses forces mais aussi ses barrières. Une des images courantes qui porte avec elle toute l'idéologie dont nous parlons depuis le début est celle de la Terre comme globe, objet total et facilement visualisable depuis l'espace avec les avancées technologiques dans le domaine de l'astrophysique. Le paysage, la photographie aérienne puis l'imagerie spatiale sont trois étapes d'une élévation de la vision humaine, qui devient surplombante et dominant la planète, la nature, lisse et sans détails. Pris au piège de la mondialisation, de la globalisation des échanges marchands et financiers, la pensée du globe qui domine à l'heure actuelle crée un autre écran réflexif, auquel ni l'hypothèse Gaïa ni l'Anthropocène n'ont su échapper. Ils continuent de promouvoir une plus grande ingérence dans ce grand tout mécanique qu'est la Terre, petite bille bleue au milieu de l'espace, car seul l'humain a les connaissances nécessaires à la régulation de notre planète. Et pas n'importe quels humains, juste une élite de scientifiques qui prendrait le contrôle et choisirait quel voie prendre pour notre Terre, mettant ainsi de côté la démocratie. Cette mise entre parenthèse des processus démocratiques montre à quel point la politique a un rôle à jouer dans notre représentation du monde, car c'est elle qui décidera si elle laisse la parole à tous les sujets, humains et non-humains, ou si elle préfère l'autorité scientifique. Avec la politique, l'économie a aussi son rôle prépondérant puisque c'est elle qui donne le ton, comme nous l'avons vu avec le capitalisme du désastre qui s'est mis en place depuis des années. La nature est devenue une simple ressource marchande, un service qui doit servir l'homme et qui parfois, sert

les plus puissants lors des catastrophes naturelles. Même l'homme devient une marchandise, une force de travail exploitable, une occasion de bénéfices financiers. Il n'y a plus de valeurs morales, éthiques ou esthétiques, juste des valeurs marchandes que nous pouvons calculer, optimiser, comme nous l'avons montré avec l'avènement des politiques de développement durable et d'économie verte. C'est comme ça que nous avons pu voir les liens à faire avec le jeu vidéo, en tant que marchandise idéale dans une économie mondialisée. Son paradoxe est d'être un objet éminemment marchand tout en ayant une véritable force politique, bien plus que la plupart des autres médias. Développé avant tout pour être vendu à travers le monde, le jeu vidéo est une incroyable manne financière qui peut rapporter énormément et qui doit se vendre, ce qui explique la plupart des critiques que nous avons pu faire à son encontre. La vente est le premier objectif et un jeu qui correspond aux attentes classiques des joueurs, qui correspond à son idéologie et son mode de vie a beaucoup plus de chance d'être populaire. Cependant, nous avons vu comment le jeu vidéo est aussi un messager politique puissant, aussi bien dans les messages explicites qu'il transporte que dans les modèles de jeu qu'il propose. C'est grâce à sa manière unique de proposer un monde avec des règles spécifiques, de laisser une marge d'action au joueur dans un univers codé que le jeu vidéo fait de la politique. Par exemple, dans un *God-like*, le joueur n'a pas d'autres possibilités que le développement de ses fidèles, sinon le jeu s'arrête. C'est donc bien dans ce domaine qu'il faudrait faire des progrès, proposer de nouveaux *game-play*, tenter de jouer avec les limites imposées de l'informatique et du code. La question de la virtualité, de l'illusion ou de l'hallucination n'ont que peu de poids face à la capacité potentielle d'action, face au pouvoir de l'interaction entre le joueur et la machine.

> « L'effet de réalité de ces textes et images, constitués de code et de signal, consiste bien à rendre visible l'invisible, à donner corps par un effet de matérialité au virtuel et à offrir ainsi prise tangible sur le potentiel ou simplement sur le possible computable par une visualisation interactive. (…) L'alchimie du code et du signal nous fait passer de la représentation à la simulation en nous fabriquant des visions expérimentables, c'est-à-dire en nous donnant plein pouvoir d'inter-agir avec une image heuristique du monde. S'ouvre alors la possibilité de substituer ainsi, au passage en force et peu responsable de notre classique rapport de domination au monde, un rapport ludique d'exploration et de bonne intelligence, ce qui pourrait bien constituer l'enseignement du jeu vidéo et l'enjeu politique du devenir interactif de l'image elle-même. »[148]

148 Etienne Pereny, *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Questions théoriques, collection Lecture Play France, 2013, p. 19

Ceci est donc un espoir, un acte de foi envers ce médium qui est réellement capable d'offrir des expériences uniques et d'ouvrir les consciences à l'agir dans le réel, à prendre en compte l'environnement et à le protéger, à arrêter de l'exploiter et de le détruire. Cependant, ce n'est pas aussi simple, car tant que nous resterons dans une optique de politique capitaliste à travers un monde globalisé, nous serons pris au piège d'un cercle vicieux de récupération de tous les pans de la vie quotidienne en transformation mercantile. C'est aussi un espoir envers les humains, qui sont capables d'altruisme, de solidarité, de réflexion critique. L'espoir que nous ne sommes pas des corps réduits à un assemblage de briques, que nous sommes complexes comme l'est notre planète et tout ce qui se trouve à sa surface. Que nous ne sommes pas réductibles, certes, mais nous devons rester humbles et prendre conscience que nous n'avons aucune supériorité sur quoi que ce soit, que nous devons vivre *avec* les autres, *au sein* d'un environnement fragile mais qui nous est peut-être plus utile que nous le sommes pour lui.

Prendre conscience du monde dans lequel nous vivons, prendre conscience de notre capacité d'agir, ce sera se soulever et se révolter, bouleverser les modes de vie, de penser, de se représenter le monde, de se lier à autrui, humain et non-humain. Si nous arrivons à faire ce premier pas, le plus difficile, qui est de remettre en cause tout ce la société, la politique nous pousse à croire et à faire, alors nous pourrons vraiment proposer de nouvelles modalités. Cela ne passera pas que par le jeu vidéo, mais à mes yeux, ce dernier a peut-être le meilleur potentiel parce qu'il est partagé à travers le monde, qu'il voyage parmi toutes les populations et permettrait l'éducation de ceux qui feront le futur. Il ne peut faire le travail seul mais il peut permettre de faire ce fameux premier pas, avant de se combiner avec tous les autres aspects de notre vie actuelle et à venir.

# BIBLIOGRAPHIE


- AFEISSA H-S, LAFOLIE Y. (sld), *Esthétique de l'environnement,* Vrin, France, 2015
- BESNIER Jean-Michel, *Demain les posthumains, le futur a-t-il encore besoin de nous ?,* Pluriel, Espagne, 2012
- BONHOMME Stello, TALON-HUGON Carole, *Nouvelle revue d'esthétique, Esthétique des jeux vidéo*, n°11/2013, PUF, France, 2013
- BONNEUIL Christophe, FRESSOZ Jean-Baptiste, *L'Événement Anthropocène, La Terre, l'histoire et nous*, Anthropocène Seuil, France, 2013
- BOYER Elsa (sld), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Bayard, Seine-et-Marne, 2012
- BOYER Elsa, *Le conflit des perceptions, Éditions* MF, collection Inventions, Condé-sur-Noireau, 2015
- COAVOUX Samuel, RUFAT Samuel, TER MINASSIAN Hovig (sld), *Espaces et Temps des jeux vidéos*, Éditions Question théoriques, collection Lecture > Play, Chirat, 2012
- COGBURN Jon, SILCOX Mark, *Philosophy through Video Games*, Routledge, États-Unis, 2009
- DESCOLA Philippe, *Par delà nature et culture,* Folio Essais, Italie, 2015
- DEVICTOR Vincent, *Nature en crise, Penser la biodiversité*, Anthropocène Seuil, France, 2015
- DOKIC Jérôme, *Qu'est-ce que la perception ?,* Chemins philosophiques, Vrin, Paris, 2009
- EGENFELDT-NIELSEN Simon, HEIDE SMITH Jonas, PAJANES TOSCA Susana, *Understanding Video Games, The Essential introduction,* Routledge, États-Unis, 2008
- FELLI Romain, *La Grande adaptation, Climat, capitalisme et catastrophe,* Anthropocène Seuil, France, 2016
- FOUCART Stéphane, *L'avenir du climat : enquête sur les climato-sceptiques*, Folio actuel, Espagne, 2015

- FRESSOZ Jean-Baptiste, *L'Apocalypse joyeuse, une histoire du risque technologique,* L'Université Historique Seuil, France, 2012
- GREVSMÜHL Sébastien Vincent, *La Terre vue d'en haut, L'invention de l'environnement global,* Anthropocène Seuil, France, 2014
- HAMILTON Clive, *Les Apprentis sorciers du climat, Raison et déraisons de la géo-ingénierie,* Anthropocène Seuil, France, 2013
- KLEIN Naomi, *La stratégie du choc, La montée d'un capitalisme du désastre,* Babel, Canada, 2010
- KLEINPETER Édouard (sld), *L'Humain augmenté*, CNRS Éditions, Les Essentiels d'Hermès, France, 2015
- KOYRE Alexandre, *Du monde clos à l'univers infini*, trad. Raissa Tarr, Tel Gallimard, Domont, 2015
- LARRERE Catherine et Raphaël, *Du bon usage de la nature, Pour une philosophie de l'environnement,* Flammarion, Champs essais, France, 2009
- LATOUR Bruno, *Face à Gaïa, Huit conférences sur le nouveau régime climatique*, La découverte, Les empêcheurs de penser en rond, Lonrai, 2015
- LOVELOCK James, *La terre est un être vivant, l'hypothèse Gaïa*, Champs sciences, France, 2010
- LOVELOCK James, *La Revanche de Gaïa, pourquoi la Terre riposte-t-elle ?* Flammarion, Nouvelle Bibliothèque Scientifique, France, 2007
- MARIS Virginie, *Philosophie de la biodiversité*, Buchet Chastel La Verte, France, 2015
- NEYRAT Frédéric, *Homo Labyrinthus, Humanisme, Antihumanisme, Posthumanisme*, éditions Dehors, France, 2015
- NEYRAT Frédéric, *La Part inconstructible de la terre, Critique du géo-constructivisme,* Anthropocène Seuil, France, 2016
- PERENY Etienne, *Images interactives et jeu vidéo : de l'interface iconique à l'avatar numérique*, Questions théoriques, collection Lecture Play France, 2013
- PROUX Vanessa (sld), *Biotechnologies, les promesses du vivant,* édition Fyp, France, 2015

- SLOTERDIJK Peter, *Sphères II, Globes*, Pluriel, France, 2015
- TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéos*, Zones, France, 2011

- *Destination Science, Les Thématiques, numéro #01 : Robots et I.A.*, Août – novembre 2015, France


## GAMEOGRAPHIE


- *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft, 2014
- *Botanicula,* Amanita Design, 2012
- *Counter-Strike Global Offensive*, Valve, 2012
- *Crusader Kings II*, Paradox Development Studio, 2012
- *Godus*, 22can, 2013
- *KWAAN*, Ankama Games, 2016
- *Minecraft*, Mojang, 2011
- *Mountain*, David O'Reilly, 2014
- *Never Alone*, Upper One Games, 2014
- *Reprisal Universe*, Electrolyte, 2014
- *Reus*, Abbey Games, 2013
- *Spore,* EA Electronics, 2008
- *Stellaris*, Paradox Development Studio, 2016

# ANNEXES

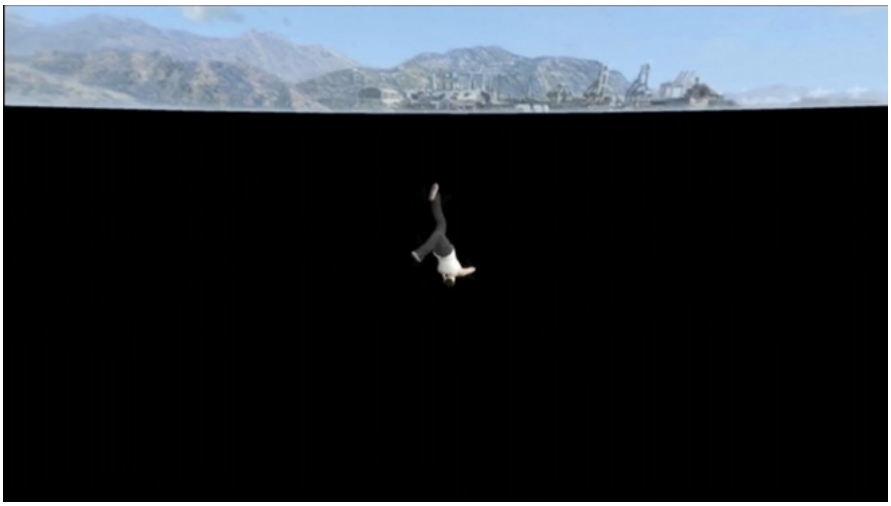
**Annexe 1 : Préface par Jean-Jacques Launier, catalogue d'exposition L'art dans le jeu vidéo, édition Art Ludique-Le Musée, France, 2015, p. 7**

'J'aime dire qu'à mes yeux, le jeu vidéo incarne l'Art total : il fait en effet appel au dessin, à la peinture, à la sculpture, à la création d'univers entiers et de centaines de personnages par jeu, à la mise en scène, à l'animation, au scénario, à la musique, et bien sûr à la conception d'un mode de jeu destiné à transcender l'interactivité.

Il est également particulièrement symbolique de l'Art ludique : crée pour divertir, le jeu vidéo fait appel à des artistes qui, pour le réaliser, imaginent et dessinent les images les plus marquantes de notre époque. Le jeu vidéo constitue l'expression artistique la plus contemporaine de l'Art figuratif narratif. C'est un art qui raconte une histoire, utilise la force de l'image pour faire naître l'émotion, et faire voyager notre imagination.

A l'instar des ateliers de la Renaissance italienne qui rassemblaient autrefois les meilleurs artistes de leur temps afin de produire ensemble une grande œuvre, les studios de jeu vidéo constituent aujourd'hui de véritables équipes de talents créatifs au service de la réalisation d'un chef-d'œuvre vidéoludique.

Si autrefois les puissances gouvernantes constituaient les commanditaires directifs et exclusifs de ces ateliers d'artistes, c'est à présent le grand public, pour lequel sont produites ces œuvres, qui est devenu le commanditaire naturel des studios, offrant ainsi aux artistes un univers de création illimité. (...)'



Annexe 2 : Harun Farocki, *Parallel II* (still image), 2014

Annexe 3: *Spore*, EA Electronics, 2008

Annexe 4 : *Counter-Strike Global Offensive*, Valve, 2012