



HAL
open science

L'influence du rapport à l'écologie sur la pratique ludique des joueur×euses de jeux vidéo : étude de cas au sein du jeu Eco

Bastien Patout

► To cite this version:

Bastien Patout. L'influence du rapport à l'écologie sur la pratique ludique des joueur×euses de jeux vidéo : étude de cas au sein du jeu Eco. Sciences de l'information et de la communication. 2023. hal-04303393

HAL Id: hal-04303393

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04303393v1>

Submitted on 23 Nov 2023

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.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



#MasterJeuxMetz



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

L'influence du rapport à l'écologie sur la pratique ludique des joueur·euses de jeux vidéo

Etude de cas au sein du jeu *Eco*

**Mémoire de première année de Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques,
Jeux, parcours Conception de Dispositifs Ludiques**

Présenté et soutenu par

Bastien Patout

Dirigé par

Emmanuelle Simon

Année universitaire : 2022-2023

Remerciements

J'aimerais d'abord tout particulièrement remercier ma directrice de mémoire, Emmanuelle Simon, pour son aide précieuse tout au long de ce mémoire, que ce soit pour ses conseils avisés ou pour son écoute attentive lors de mes moments de doute. Son investissement dans la direction de mon mémoire et les discussions que nous avons partagées pendant les réunions m'ont beaucoup touché.

Je voudrais également remercier Laurent Di Filippo qui a toujours répondu présent lorsque j'ai sollicité son aide.

Je remercie aussi Mathis Fourneau pour avoir été un formidable camarade de classe mais surtout un ami, et pour toutes les discussions que nous avons pu avoir ensemble cette année.

Un grand merci aussi à Tra-Mi Lostebiends pour son soutien moral pendant cette année particulièrement difficile, pour ses relectures et pour toutes les réflexions qu'elle a pu faire germer en moi et qui m'ont aidé à la rédaction de ce travail. Sans ses encouragements, ce mémoire n'aurait probablement pas vu le jour.

Je remercie également mes parents pour m'avoir toujours aidé et supporté dans tout ce que je voulais entreprendre.

Enfin, j'aimerais remercier les enquêtés qui ont répondu présent·es pour répondre à mes questions. Merci d'avoir joué le jeu !

Table de matières

Remerciements	2
Table de matières	3
Introduction	5
Partie I : Etat de l'art	9
I) La perception socio-culturelle des risques et de la nature	9
A) Différents rapports à la « nature » à travers le monde et dans nos sociétés.....	9
B) Différents rapports à la « nature » dans les courants écologistes	12
II) Liens entre monde réel et pratiques virtuelles	14
A) L'habitus comme créateur de « goûts » et de « dégoûts » ludiques	15
B) Spécificités du jeu vidéo et culture ludique.....	15
III) Les recherches sur <i>Eco</i>	17
Partie II : Méthodologie	20
I) La construction et la passation du questionnaire	22
II) Les entretiens et les enquêtés	23
III) Le cadre théorique : mon rapport à l'écologie et quelques définitions.....	25
IV) Réflexivité sur l'enquête.....	28
Partie III : Comment <i>Eco</i> parle-t-il d'écologie ?	30
I) Rapide retour sur les précédentes analyses d' <i>Eco</i>	30
A) Un jeu qui met l'accent sur les conséquences de nos actions.....	30
B) Un jeu qui met l'accent sur la collaboration entre les joueur·euses	33
II) Quelques analyses supplémentaires	34
A) Des conséquences variables d'un monde à l'autre	35
B) La valorisation du modèle du développement durable.....	36
C) La valorisation de la technique et du progrès	38
D) Une crise de la sensibilité exacerbée	42
Partie IV : Qui sont les joueur·euses d'<i>Eco</i> et comment jouent-ils au jeu ?	46
I) Description des profils et pratiques des enquêtés.....	46
A) Profil socio-démographique	46
B) Quel rapport à l'écologie ?	46
C) Quelles pratiques de jeu dans <i>Eco</i> ?	50
II) Lier rapport à l'écologie et pratiques de jeu à partir d'un questionnaire.....	53

Partie V : Traiter un sujet contemporain dans un jeu vidéo, la question du cadrage de l'activité ludique	60
I) Des valeurs et pratiques qui se retrouvent dans le jeu.....	60
A) La relation aux animaux non-humains	60
B) Le rapport à la technique et au progrès.....	63
C) Les gestes du quotidien	65
D) Les métiers	66
II) Les barrières à la transmission de valeurs et pratiques en jeu	67
A) « Ce n'est qu'un jeu ».....	67
B) La structure de jeu	71
Conclusion	76
Bibliographie	81
Annexes	85
Annexe 1 : Retranscription de l'entretien de Rémy	85
Annexe 2 : Retranscription de l'entretien de Baptiste	105
Annexe 3 : Retranscription de l'entretien d'Aurélié	136
Annexe 4 : Retranscription de l'entretien de Caroline	156
Annexe 5 : Guide d'entretien	175

Introduction

« Internet est une prodigieuse machine d'enrichissement des relations au vivant, dès lors qu'il fonctionne comme un opérateur de sensibilisation, immédiatement réinvesti dans les pratiques incarnées », écrit Baptiste Morizot (2020, p.287), philosophe s'intéressant aux relations entre humains et non-humains. En effet, tout un pan de la recherche sur le numérique s'intéresse depuis quelque temps à la possibilité de sensibiliser, voire même d'éduquer, à partir de ces nouveaux outils (Brougère, 2005 ; Berry, 2012). Dans une société où presque toutes les adolescent·es jouent aux jeux vidéo (Coavoux, 2019), déterminer les potentialités du *medium*, ce qu'il est possible de faire avec lui mais aussi de faire faire aux joueur·euses par son intermédiaire devient de plus en plus important. Il n'est plus possible aujourd'hui de ne considérer le jeu vidéo que comme un simple objet de loisir, tant la place qu'il prend dans les différents champs du monde social (économie, politique, juridique, etc.) devient de plus en plus importante. Dans un contexte de crise écologique majeure, l'entièreté de la société se doit de prendre part à la sauvegarde de la planète (ou plus précisément de l'espèce humaine¹). Le jeu vidéo n'y fait pas exception et, même si certain·es pourraient argumenter que le meilleur moyen pour ce média de contribuer à la cause écologiste serait tout simplement de disparaître, au vu de son poids écologique (Chang, Parham, 2017, p.2), d'autres diront que les jeux vidéo peuvent sensibiliser les joueur·euses sur ce genre de thématiques et les inciter à modifier leurs comportements (Schaal et al., 2018). Étant moi-même joueur·euse, les questions de sensibilisation et de modification des comportements liés à l'environnement m'ont rapidement intéressées.

Avant d'aller plus loin dans la problématisation de mon sujet, j'aimerais d'abord revenir sur les raisons qui m'ont poussé à traiter de l'écologie dans les jeux vidéo pour ce TER. Mon intérêt pour ce sujet remonte au lycée, période durant laquelle j'ai doucement commencé à me renseigner sur l'écologie politique tout en devenant végétarien·ne. Mais c'est seulement l'année dernière, durant ma troisième année de licence en sciences sociales, que les questions liées à la « nature » ont réellement éveillé ma curiosité universitaire. En effet, c'est à ce moment-là que j'ai découvert le travail de nombreux·es chercheur·euses comme Philippe Descola, Baptiste Morizot, Anna Tsing ou Mary Douglas et qui ont eu une très forte influence

¹ Pour plus de précisions sur la possibilité de création de nouveaux mondes sauvages au sein de la crise écologique, voir Tsing, A., (2015). *Le champignon de la fin du monde*, La découverte ; ou encore Tsing, A., (2022). *Proliférations*, Wildproject, tout particulièrement le chapitre « De nouveaux mondes sauvages ».

sur moi et sur ma manière de penser le monde et la (les) société(s). A la fin de cette année, je savais déjà que je voulais travailler sur la nature dans les jeux vidéo, d'autant plus qu'au fil de mes recherches, j'ai pu remarquer que cette thématique était encore très peu abordée aujourd'hui. Avant de devenir ce qu'il est désormais, mon sujet de recherche a été modifié plusieurs fois. Ma première idée était d'étudier la manière dont les développeur·euses représentaient la nature dans les jeux vidéo ainsi que la fonction que l'on donnait à ces éléments de nature dans le *game design*. Ce genre de questionnement provenait surtout de la lecture d'un article de Krzysztof Jański (2016), qui avait justement traité cela pour les animaux vidéoludiques. Mais après plusieurs mois à tourner en rond avec ce thème de recherche et à ne pas parvenir à le centrer plus spécifiquement sur un type de jeu ou un élément de nature en particulier, j'ai décidé, avec ma directrice de recherche, de changer de sujet. A partir de la lecture de l'ouvrage d'Alenda Chang, publié en 2019, j'ai voulu étudier la manière dont un *environmental permadeath game*² pouvait encourager à modifier ses pratiques et idées écologistes dans le monde réel. Selon Chang, cette mécanique de jeu est particulièrement intéressante en termes de sensibilisation (je reviens dessus dans l'état de l'art). Dans son livre, elle développe justement sa réflexion autour d'un jeu du nom de *Eco*.

Eco est un jeu multijoueur développé par Strange Loop et sorti en 2018 qui ressemble à *Minecraft*, puisqu'on peut y faire de la construction, de l'agriculture, de la chasse, etc., mais à la différence que *Eco* met l'accent sur l'aspect social et sur la durabilité de son environnement. Tout ce que fait un·e joueur·euse a un impact sur l'environnement du jeu, que ce soit bon ou mauvais. Les serveurs sont constamment en marche, même s'il n'y a personne dessus. Chaque jour réel compte pour un an dans le jeu et au bout de 30 ans virtuels, (mais la variable du temps peut être modifiée), une météorite détruit la planète, la rendant inhabitable.

² C'est-à-dire un jeu dans lequel la destruction de l'environnement (et non la mort du personnage comme dans un *permadeath game* classique) implique la suppression définitive de ce monde.



Figure 1 : La météorite dans le ciel, menaçant de s'écraser dans moins de 30 jours

La seule manière d'éviter cela est que les joueur·euses collaborent et utilisent les ressources de manière durable pour découvrir une technologie avancée afin de détruire la météorite. Surexploiter les ressources de la planète amènera à une destruction prématurée du serveur et ne rien faire (dans l'objectif de préserver l'environnement de l'action humaine), ne fait rien pour empêcher le météore de s'écraser. Lors de son expérience de jeu, Chang explique que cela était bien différent de *Minecraft*. Lorsque des arbres tombent après les avoir coupés, ils détruisent la végétation en dessous d'eux, les raffineries qui permettent de transformer les ressources minières génèrent de la pollution, les animaux peuvent être chassés jusqu'à l'extinction et même chose pour les plantes. Il y a également tout un système de justice et de lois pour réguler les activités des joueur·euses et éviter qu'iels ne détruisent la planète. Enfin, le jeu comporte également différents types de métiers complémentaires les uns avec les autres. Le but est justement que chacun·e se spécialise dans un domaine pour ensuite pouvoir s'entraider afin de trouver la technologie qui permettra de gagner.

Après réflexion, le sujet auquel j'avais abouti, sur l'influence d'un *environmental permadeath game* sur ses joueur·euses, m'a paru trop ambitieux pour un travail d'un an. Cependant, une autre recherche m'a aidé à préciser mon sujet. Dans leur article, Crowley et al. (2021) observent que certain·es joueur·euses de *Red Dead Redemption 2* ont effectivement changé

d'attitude ou de comportement *IRL (In Real Life)* par rapport à leur environnement après avoir joué au jeu. Les auteur·ices supposent alors que certains profils de joueur·euses seraient plus susceptibles de vivre cette « expérience transformatrice »³ par rapport à d'autres mais que leur étude ne permet pas de donner de réelles pistes de réponses. En lisant l'article, cette question du profilage a particulièrement retenu mon attention. En effet, si l'on veut concrètement penser la sensibilisation écologique par le jeu, il ne suffit pas d'analyser la structure de jeu en elle-même, il faut aussi étudier comment est-ce que le jeu sera perçu par les différents profils de joueur·euses, ce qu'ils retiendront du jeu, la manière dont ils vont concrètement investir l'espace vidéoludique, la manière dont leurs valeurs et pratiques *IRL* vont ou non se retranscrire en jeu, etc.

Il m'a alors paru intéressant de partir du rapport à l'écologie des joueur·euses pour voir si celui-ci avait une influence sur leur pratique de jeu. Pour étudier cela, j'ai voulu m'appuyer sur *Eco* puisque, en tant que jeu qui simule une crise écologique, il me paraissait fortement probable que ce soit dans ce genre de contexte ludique que l'on puisse voir ressortir les divergences entre les joueur·euses sur la manière de préserver la planète.

C'est ainsi que m'est venue la problématique suivante :

Dans quelle mesure le rapport à l'écologie des joueur·euses d'*Eco* influence-t-il leur pratique en jeu ?

Pour répondre à cette question, je présenterai d'abord différentes lectures théoriques permettant de mieux appréhender les différents rapports à l'écologie ainsi que les liens entre réalité et virtualité. Je décrirai ensuite la méthodologie que j'ai mobilisée pour ce TER. Viendra ensuite une rapide analyse du jeu *Eco* et de la manière dont il représente l'écologie. La partie suivante sera dédiée à l'analyse du questionnaire et permettra de mieux connaître les joueur·euses d'*Eco* et les possibles liens entre leur rapport à l'écologie et leurs pratiques de jeu. Enfin, la dernière partie permettra, grâce à l'analyse des entretiens, de comprendre pourquoi certaines pratiques et valeurs du monde réel ne se retranscrivent pas directement en jeu.

³ « Transformative experience » [ma traduction].

Partie I : Etat de l'art

Dans un premier temps, il me paraît essentiel de revenir sur un certain nombre de points qui ont déjà pu être discutés à travers d'autres recherches et qui ont été importants dans la construction de ma problématique.

I) La perception socio-culturelle des risques et de la nature

A) Différents rapports à la « nature » à travers le monde et dans nos sociétés

Avant toute chose, il faut rappeler que le concept de Nature est construit socialement et culturellement. Je m'appuie ici sur les travaux de Philippe Descola dans le chapitre 3 de son ouvrage *Par-delà nature et culture* (2005) et qui présente la manière dont la dichotomie entre nature et culture, et donc l'autonomisation de la nature, est une particularité occidentale – ou moderne pour parler avec Bruno Latour (1991). Ainsi, il existe d'autres manières de penser la place des non-humains au sein d'un collectif humain et donc de penser ce que les modernes appellent la nature : l'animisme, le totémisme et l'analogisme (alors que les modernes se réfèrent à une ontologie dite naturaliste)⁴.

Philippe Descola nous montre donc que les relations aux éléments de « nature » sont diverses et varient en fonction de l'ontologie dans laquelle on se trouve. Cependant, même dans nos sociétés occidentales et naturalistes, tous les individus n'ont pas la même vision de ce qu'est la nature (Descola, 2005 ; mais aussi Bertrand, 2019, p.53 lorsqu'il montre que la *Naturphilosophie* a pu mener certains penseurs modernes du XIXe siècle à se rapprocher d'une pensée animiste). Il est certes possible de mettre en avant des éléments microsociologiques, notamment si l'on cherche à analyser les relations qu'ont certains maîtres avec leurs animaux de compagnie, ces derniers étant parfois perçus comme faisant entièrement partie de la famille et ayant une subjectivité propre (Haraway, 2003, p.64), ce qui

⁴ Dans la pensée de Philippe Descola, les ontologies diffèrent selon les différences et ressemblances que les sociétés humaines vont supposer entre l'intériorité (donc l'intentionnalité) et la physicalité (la forme extérieure, l'anatomie, etc.) des humains et non-humains. Dans l'animisme, on trouve une ressemblance des intériorités (les non-humains auraient des normes sociales similaires aux sociétés humaines) mais une différence des extériorités (les non-humains se distinguent des humains par leurs déguisements de plumes et de pelage) ; dans le naturalisme, on a une discontinuité de l'intériorité (les non-humains ne sont pas dotés de la même intentionnalité que nous) mais une continuité de la physicalité (la science nous permet de savoir que nous sommes biologiquement très proches des autres animaux) ; le totémisme est une continuité de l'intériorité et de la physicalité (humains et non-humains sont rangés dans les mêmes classes) ; l'analogisme est définie par une discontinuité de l'intériorité et de la physicalité (c'est un « mode d'identification qui fractionne l'ensemble des existants en une multiplicité d'essences, de formes et de substances séparées par de faibles écarts (Descola, 2005, p.351)).

brise le postulat moderne, mais il est plus intéressant de mettre en avant les différentes perceptions de la nature que l'on peut retrouver au niveau macrosociologique, et qui ont notamment été décrites par Mary Douglas (1983). Selon elle, les opinions et les attitudes des individus à l'égard des risques environnementaux dépendent particulièrement des valeurs auxquelles ils croient et donc de la culture à laquelle ils adhèrent ou encore de la classe sociale dans laquelle ils se situent. Dans une approche bourdieusienne, on pourrait alors dire que la perception des risques est déterminée par l'habitus des individus. Douglas va alors définir quatre perceptions culturelles du risque auxquelles elle va également associer des perceptions de la nature :

Tableau I : Les différentes perceptions socio-culturelles du risque et de la nature chez Mary Douglas (1983)

	La perception du risque	La perception de la nature
Les scientifiques et les décideurs politiques : une perception hiérarchique et bureaucratique	La gestion des risques environnementaux est prise en compte à partir de logiques administratives et bureaucratiques (les réglementations) et grâce à des outils techniques. Ne prend pas en compte le contexte social pour répondre à un risque et délégitime les savoirs ordinaires.	La nature est robuste, elle peut neutraliser les chocs et les effets de l'activité humaine. Il est donc possible d'avoir une attitude extractiviste envers l'environnement. Mais pour ce faire, la nature doit être contrôlée et maîtrisée grâce à la technique. Ce groupe privilégie donc le discours de l'hypertechnicisation comme solution à la crise écologique.
Les acteurs du monde économique : une perception individualiste	Le risque est une incertitude qui peut se transformer en opportunité économique sur le court-terme. Les initiatives prises dans une mentalité	Proche de la perception hiérarchique et bureaucratique mais part également du principe que le marché économique va

	entrepreneuriale de rentabilité ne se soucient pas de leurs conséquences écologiques.	permettre de régler la crise écologique grâce aux bienfaits des innovations techniques.
Les sectaires égalitaires	Vivent selon le modèle de la communauté ou de l'éco-village par exemple. Ils sont méfiants envers les autorités et n'hésitent pas à dénoncer le système économique capitaliste. Ils ont une forte sensibilité à l'égard des risques qui mettent en péril les écosystèmes.	La nature est fragile et complexe, c'est parce que les écosystèmes sont diversifiés que l'environnement s'autorégule. Cependant, l'Homme a tendance à les simplifier et à les rendre plus fragiles.
Les isolés/exclus	Acteurs isolés, peu organisés entre eux, mal informés et donc fortement influençables. C'est un groupe qui nourrit des soupçons envers les autorités mais qui est aussi en demande de cette dernière pour des questions de sécurité. Ce groupe est fataliste et résigné puisqu'il subit les décisions politiques.	La nature est capricieuse, on ne peut pas vraiment savoir comment elle va réagir face à telle action. Ce sont donc des acteurs qui n'ont pas vraiment d'avis sur la crise écologique puisque « tout peut arriver ».

La typologie de Mary Douglas nécessite très probablement une actualisation par rapport au contexte actuel, puisque la crise écologique prend une place beaucoup plus importante aujourd'hui par rapport aux années 1980, et elle ne comprend clairement pas toutes les nuances possibles des différentes perceptions de la nature et des risques (les sectaires égalitaires sont les seuls représentant·es d'une perception réellement soucieuse de l'environnement alors que toutes les personnes qui souhaitent redonner une place plus

importante à la nature dans nos rapports au monde ne vivent pas selon le modèle de la communauté). Mais son travail reste pour moi particulièrement intéressant pour comprendre la dimension socialement construite de nos rapports à la nature et donc des solutions envisagées par les différents acteurs·ices sociaux·ales pour résoudre la crise écologique (ou en profiter dans certains cas).

B) Différents rapports à la « nature » dans les courants écologistes

Pour compléter le travail de Mary Douglas, j'aimerais mobiliser celui, plus récent, de Gérald Hess (2013), dans lequel il cherche à expliciter les différentes postures éthiques par rapport à la nature présentes dans nos sociétés modernes. Gérald Hess ne cherche pas, à l'inverse de Mary Douglas, à associer une perception de la nature à un type particulier d'acteur·ice, mais il permet tout de même de faire un tour d'horizon des différents courants de pensée pouvant animer les mouvements écologistes actuels. Jessica Préneveau-Poirier (2015) en a d'ailleurs fait une bonne synthèse :

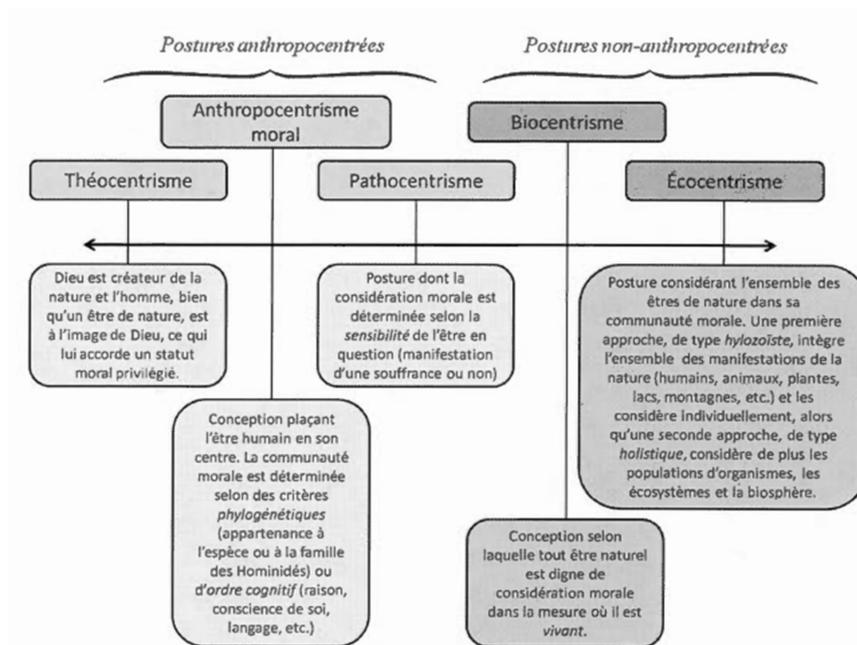


Figure 2 : Principales postures morales en éthique environnementale (Préneveau-Poirier, 2015, p.21, résumé de Hess, 2013, p.116-124)

On voit donc avec ce schéma qu'au sein même du mouvement écologiste, différentes approches sont présentes et que celles-ci sont parfois plutôt opposées dans leurs postulats. A l'extrême gauche du schéma, avec le théocentrisme, quelles que soient les entités que l'on cherche à protéger (humaines ou non-humaines), « c'est uniquement en relation avec son Créateur qu'elle[s] présente[nt] une quelconque pertinence morale » (Hess, 2013, p.117). De l'autre côté, parmi les postures non-anthropocentrées, le biocentrisme part du principe que tout être vivant doit entrer dans la sphère morale et l'écocentrisme va même plus loin en y introduisant également les non-vivants.

L'autre apport important du travail de Hess est de recenser les différentes valeurs que les individus accordent aux éléments de nature. Préneveau-Poirier (2015) en fait à nouveau un schéma résumé :

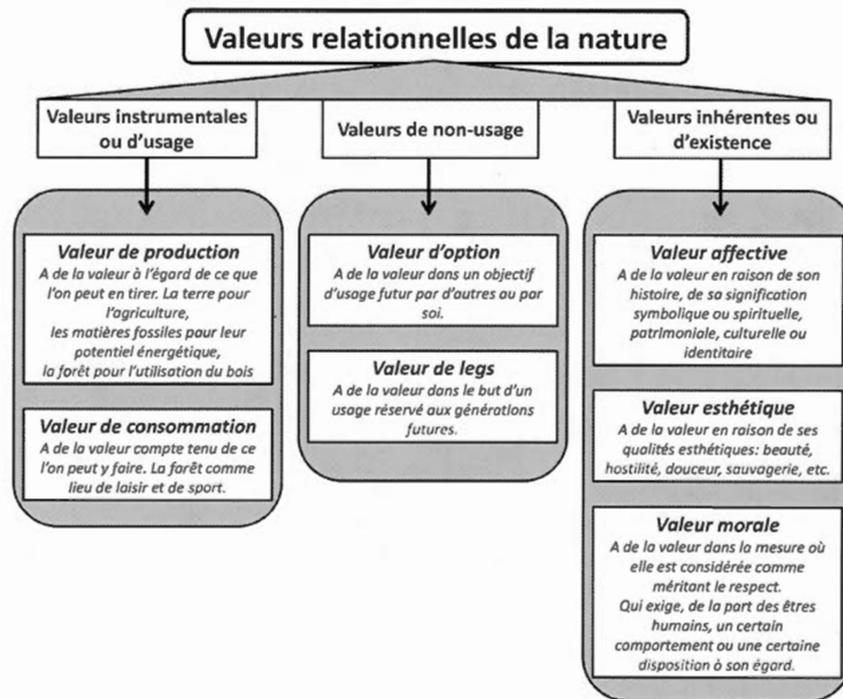


Figure 3 : Valeurs relationnelle de la nature (Préneveau-Poirier, 2015, p.23, résumé de Hess, 2013, p.68-74)

Ainsi, selon ce schéma, la raison pour laquelle la nature aurait une importance pour les individus, et donc serait suffisamment digne d'intérêt pour être protégée, dépend en grande partie de la valeur qu'on lui confère. Ces valeurs peuvent être instrumentales, c'est-à-dire que « les objets naturels sont alors des *moyens* pour réaliser une fin » (Hess, 2013, p.69) ; de non-

usage, donc renoncer à l'usage de la nature en anticipant leur usage futur ; et enfin inhérentes, c'est-à-dire que les éléments de nature sont valorisés et sauvegardés pour eux-mêmes, que ce soit pour leur beauté, pour ce qu'ils nous rappellent ou encore parce qu'ils mériteraient le respect⁵.

Mobiliser les différentes études présentées dans cette première sous-partie nous permet donc de penser plusieurs choses : d'abord, la manière dont les modernes se rapportent aux non-humains en les rassemblant sous le terme de « nature » est une spécificité philosophique et historique de nos sociétés (Descola, 2005). Deuxièmement, la manière dont les collectifs naturalistes eux-mêmes perçoivent la nature est multiple et dépend de leur culture ainsi que de leur profil sociologique (Douglas, 1983). Enfin, au sein de la pensée écologiste, on a pu voir que les postures éthiques sont diverses et que les raisons pour lesquelles on valorise et cherche à protéger les non-humains peuvent être très différentes.

Autrement dit, et pour essayer de faire discuter les théories de Douglas et de Hess, il serait possible de postuler qu'en fonction de son habitus, un individu développera une certaine perception de ce qu'est la nature et de ce que sont les risques. De cette perception socialement construite se développera alors un certain rapport à l'écologie⁶, déterminant ce qu'il faut protéger (ou non), comment et pourquoi. Par exemple, et de manière sûrement caricaturale, on peut imaginer qu'une personne ayant une perception individualiste des risques et de la nature aura plus tendance à associer des valeurs instrumentales aux éléments de nature alors que les sectaires égalitaires y associeront plutôt des valeurs inhérentes dans une posture non-anthropocentrée.

II) Liens entre monde réel et pratiques virtuelles

Maintenant qu'on a pu montrer qu'il existait bien différents types de rapport à l'écologie et que ces derniers étaient déterminés par la perception socio-culturelle des risques et de la nature, il s'agit d'étudier ce qui a déjà pu être écrit sur la manière dont des valeurs et pratiques développées dans le monde réel se perpétuent dans un monde virtuel.

⁵Même si cette dernière catégorie est appelée « inhérente » par Hess, il faut bien noter que les valeurs associées aux éléments de nature restent profondément relationnelles avec l'expérience et la subjectivité humaine, même pour la valeur morale.

⁶ Il ne faut pas oublier que les individus se disant non-écologistes ont également un certain rapport à l'écologie de par leur position.

A) L'habitus comme créateur de « goûts » et de « dégoûts » ludiques

De ce que j'ai pu trouver, peu de chercheur·euses se sont vraiment intéressé·es spécifiquement à cette question. Cependant, Vincent Berry développe des réflexions intéressantes avec le concept d'habitus ludique (2011 ; 2012), croisement entre l'habitus social et la culture ludique des joueur·euses qui permettrait de cadrer le jeu et de définir les pratiques valorisées au sein du champ vidéoludique.

Selon lui, les variations dans les profils sociologiques des joueur·euses, donc dans leur habitus, « ne sont pas sans effets sur la pratique des joueurs, leur discours, la façon de donner du sens et à cadrer l'activité » (Berry, 2011, p.80). Ainsi, « le cadrage de l'activité vidéoludique diffère selon les joueurs : le sexe, l'âge, le milieu social sont des facteurs qui agissent sur le jeu. Autrement dit, selon les cas, on ne joue pas nécessairement au même jeu ni de la même façon » (*ibid*). L'exemple le plus flagrant, et sûrement aussi celui que j'ai le plus étudié, est celui du lien entre genre et pratique ludique. En effet, dans son article portant sur les pratiques de *World of Warcraft*, Samuel Coavoux a pu montrer que les joueuses étaient significativement moins présentes dans les pratiques compétitives du jeu et qu'elles étaient « surreprésentées [...] dans les classes de guérisons » (2011, p.170). Comme pointé par Adèle Maraschin, ce rôle de soutien est directement « en lien avec le *care*⁷ » car son objectif serait « de protéger ses allié·es » (2020, p.31). Or, les tâches relevant du *care* sont celles traditionnellement associées aux femmes dans la vie quotidienne. De ce fait, « les stéréotypes de genre assignant des qualités aux personnages sur le fondement de leur sexe sont bien des transfuges du monde social, montrant que le jeu est perméable à ces influences » (Coavoux, 2011, p.170) puisque le genre oriente effectivement les pratiques ludiques.

En suivant ce raisonnement, il serait également possible d'imaginer que le rapport à l'écologie soit un facteur agissant sur la manière dont on va jouer à un jeu vidéo et dont on va cadrer l'expérience ludique.

B) Spécificités du jeu vidéo et culture ludique

Cependant, il faut rappeler que le jeu vidéo est une pratique culturelle particulière dans la mesure où ce média permet aux joueur·euses de s'extraire des contraintes imposées par la vie

⁷ Généralement défini par le fait de se soucier des autres et de s'en occuper (Peters, 2020).

quotidienne. Cet aspect émancipateur peut être permis grâce aux règles des jeux, par exemple le fait d'autoriser les joueur·euses à tuer parfois impunément des PNJs⁸, voire même d'autres personnages joueurs, mais aussi grâce aux pratiques développées par les joueur·euses elleux-mêmes, comme le *Role-Play*, qui est le fait d'incarner un personnage, d'interpréter un rôle, de parler et interagir en étant dans la peau de son avatar, etc. Certaines personnes vont par exemple créer un avatar correspondant au genre opposé, impliquant alors une sorte de transgression des normes sociales genrées. Cette transgression permet alors aux joueur·euses d'explorer de nouveaux sentiments et de nouvelles sensations en réfléchissant constamment à la manière la plus adéquate pour interpréter son rôle (Vachey, 2015). Enfin, il faut se rappeler que le jeu, c'est « l'exercice du possible » (Henriot, 1989, p.236), c'est-à-dire avoir l'impression que mon action aurait pu donner un résultat différent. De ce fait, de nombreux·es joueur·euses, pour justement expérimenter toutes les possibilités offertes par un jeu, tenteront de rejouer à un jeu en effectuant des actions différentes, qui ne sont parfois pas du tout en accord avec leurs valeurs, uniquement pour savoir ce qu'il se serait passé si...

Cette particularité des jeux vidéo nécessite donc de porter une attention particulière à la culture ludique des joueur·euses, le deuxième concept qui compose celui d'habitus ludique, qui est un « ensemble de règles et de significations propres au jeu, que le joueur acquiert et maîtrise dans le cadre de son jeu » (Brougère, 2002, p.29). Cette notion souligne alors « la façon dont des goûts, des préférences dans le domaine du jeu se forment chez les joueurs » (Berry, 2011, p.83). Pour moi, prendre en compte la culture ludique des joueur·euses revient à étudier les motivations qui les animent dans les jeux vidéo mêmes, motivations construites à travers leurs expériences ludiques antérieures, afin de connaître ce qu'ils cherchent dans un jeu et comment cela peut influencer le déploiement de leur habitus et donc de certaines valeurs, ici les valeurs écologistes, dans un cadre ludique. Par exemple, il est possible d'imaginer qu'une personne dont la motivation ludique principale est de terminer un jeu à 100% en faisant l'expérience de tous les possibles se verra obligée de renier à un moment donné certaines de ses valeurs.

Les différents travaux présentés dans cette sous-partie montrent bien l'existence d'un lien entre pratiques et valeurs issues du monde réel et pratiques virtuelles, même si la culture ludique des individus peut affecter la manière dont ces valeurs se déploient en jeu, notamment en termes de valeurs écologistes.

⁸ Personnages non-joueurs.

III) Les recherches sur Eco

Peu de travaux se sont intéressés en particulier au jeu *Eco*. En général, il est mobilisé dans des études portant sur la sensibilisation à l'écologie à partir des jeux vidéo. Cependant, quelques chercheur·euses ont publié des études qui donnaient une place importante à *Eco*.

Dans son ouvrage *Playing Nature : Ecology in video games*, publié en 2019, Alenda Chang développe une théorie intéressante sur le jeu. En reprenant les critères associés aux *permadeath games*⁹ par Thomas Rousse (2011), elle développe le concept d'*environmental permadeath game* (EPG), dont *Eco* ferait alors partie grâce à la mécanique du météore qui, en s'écrasant au bout de 30 jours, rend la planète inhabitable. Ainsi, pour qu'un jeu soit un EPG, il faut que :

- « La vie du monde soit significative pour le joueur
- La vie du monde soit unique
- La vie du monde puisse être irrévocablement perdue » (Chang, 2019, p.220)¹⁰.

Mais pourquoi chercher à montrer que *Eco* est un jeu *permadeath* ? En fait, la littérature scientifique qui s'est intéressée à ce genre de jeux s'accorde pour dire que cette mécanique permet « d'ajouter du *sens* à des expériences de jeu qui autrement seraient oubliables »¹¹ (*ibid*, p.216), de réorienter les priorités du joueur puisqu'il jouera avec plus de *care* envers son personnage (ou envers le monde dans le cas d'un EPG) pour ne pas avoir à recommencer sa partie, etc. Ce genre de jeu permet donc de rendre la mort tangible et de nous rapprocher de notre propre vulnérabilité en tant qu'être humain, mais aussi, dans le cas d'un EPG, en tant qu'espèce animale évoluant dans un écosystème complexe et vivant.

Ainsi, pour Chang, *Eco* est un jeu particulièrement prometteur écologiquement parlant en grande partie parce que c'est un EPG. Pour elle, « si la connaissance de la possibilité d'une mort permanente [dans les jeux *permadeath* classiques] change déjà la manière dont les joueur·euses structurent leur *gameplay*, un *environmental permadeath game* pourrait

⁹ Jeu dans lequel la mort du personnage est définitive.

¹⁰ « 1. the world's life must be significant to the player

2. the world's life must be unique

3. the world's life must be at risk of being irrevocably lost » [ma traduction].

¹¹ « Adds *meaning* to otherwise forgettable game experiences » [ma traduction].

encourager ces pratiques de conservation et de *care* nécessaires pour sauver notre planète »¹² (*ibid*, p.232). Le jeu n'est donc pas uniquement écologiste de par son discours paratextuel, il le serait aussi dans ses mécaniques ludiques. Les critiques faites par Chang envers *Eco* sont donc très positives, voire même élogieuses et le jeu paraît presque être le jeu écologiste par excellence (on verra plus tard que de nombreux points négatifs sont pourtant à relever).

Un autre travail intéressant sur *Eco* est le mémoire de Siri Friberg Gusland, publié en 2021. Dans celui-ci, elle essaye de montrer comment ce jeu peut inciter les joueur·euses à agir dans le monde réel. Outre la thématique principale de ce mémoire, quelques éléments se rapprochent du sujet que je cherche moi-même à aborder. Par exemple, une de ses enquêtée·es explique avoir une conscience environnementale forte et que *Eco* lui a permis de mettre cette conscience en application, ce qui n'était pas forcément possible dans le monde réel. En effet, ce que Gusland relève c'est que les mondes virtuels ont tendance à simplifier les problèmes pour les rendre plus compréhensibles et tangibles pour les joueur·euses, alors que dans le monde de tous les jours, les causes et solutions à ces problèmes sont parfois vues comme trop complexes par les individus, ce qui les dissuade d'agir et de s'engager. *Eco* serait alors un espace dans lequel les joueur·euses ayant une forte conscience écologique auraient envie de s'engager et de vivre en accord avec leurs valeurs puisqu'ils pourraient décider à leur échelle comment organiser selon leur idéal le monde virtuel dans lequel ils évoluent.

Gusland donne aussi l'exemple de deux autres enquêtés : d'abord Damien, qui explique qu'en ligne ou hors ligne, « c'est simplement une question de respect de faire attention à ne pas dégrader notre environnement »¹³, puis Seth qui dit « j'essaye toujours de modeler mon monde autour de ce qui existe déjà. [...] Ça remonte probablement à quand j'étais scout et que la règle principale était 'ne laisse aucune trace' »¹⁴ (Gusland, 2021, p.79-80). Selon Gusland, ces deux joueurs mobiliseraient donc avant tout leur « subjectivité » (*subjectivity*) du monde matériel pour orienter leur pratique ludique plutôt que les injonctions du jeu lui-même. Ainsi, « Damien et Seth démontrent comment les subjectivités en dehors du jeu, qui incluent l'identité, les valeurs, les coutumes et les perspectives, peuvent affecter la subjectivité dans le

¹² « If knowledge of the possibility of permadeath already leads players to structure their gameplay differently, perhaps an environmental permadeath game would encourage those very habits of conservation, thrift and care needed to salvage Planet A » [ma traduction].

¹³ « It is simply respect to be careful not to degrade our environment » [ma traduction].

¹⁴ « I'll always try to shape my world around what's already existing. [...] It probably goes back to when I was in Boy Scouts and 'leave no trace' was like the main rule » [ma traduction].

jeu »¹⁵ (*ibid*, p.80). Même si l’auteur ne traite pas ici directement du lien entre rapport à l’écologie et pratique ludique, elle donne des éléments encourageants quant à cette hypothèse puisqu’être scout, groupe social qui développe tout de même un rapport particulier à la nature¹⁶, influencerait la manière dont on gère les déchets dans le jeu.

Le dernier exemple intéressant de cette étude est celui d’Anna, une joueuse qui explique ne jamais tuer d’animal lorsqu’elle joue aux jeux vidéo et préfère donc suivre un régime végétarien. Même si cette joueuse consomme de la viande dans la vie quotidienne, il reste possible, selon Gusland, que ce choix de ne vouloir tuer aucun animal soit lié à sa conscience écologique globale (*ibid*, p.83). Pour moi, ce cas rejoint le premier cité : c’est parce qu’il peut être plus « simple » d’être végétarien·ne dans un jeu vidéo par rapport à la vraie vie que certain·es joueur·euses vont faire ce choix dans le monde virtuel alors que ce n’est pas une de leur pratique quotidienne (d’où l’intérêt d’étudier les pratiques et les valeurs des individus, et pas uniquement leurs pratiques effectives).

Il est intéressant de voir que, d’une certaine manière, Gusland s’interrogeait également sur le lien entre valeurs externes et pratiques internes aux jeux vidéo, d’autant plus qu’elle a elle-même émis l’hypothèse d’un lien entre rapport à l’écologie et pratique du jeu *Eco* avec le dernier exemple cité.

¹⁵ « Both Damien and Seth demonstrate how out-of-game subjectivities, including identity, values, customs and perspectives, can affect in-game subjectivities » [ma traduction].

¹⁶ Voir Rognon F., (2012). « Bernard Charbonneau et Jacques Ellul. Aux sources de l’écologie radicale du xxie siècle », *Ecologie & politique*, 44, 67-76 qui montre comment le scoutisme a permis à Bernard Charbonneau de s’intéresser aux questions écologiques (sans oublier les nombreuses critiques que cet auteur faisait également de cette institution d’héritage chrétien).

Partie II : Méthodologie

Après avoir présenté l'état de la recherche sur mon sujet, il me faut maintenant présenter la méthodologie de l'enquête, le cadre théorique dans lequel je me place mais aussi préciser les limites de mon étude. Je vais d'abord commencer par présenter les réflexions qui m'ont amené à définir ma méthodologie.

A l'origine, mon ambition était de mener une ethnographie complète d'un ou plusieurs serveurs d'*Eco* en ayant recours à de l'observation participante pour étudier les comportements des joueur·euses en jeu, les discussions qu'ils pouvaient avoir entre eux, les rapports qu'ils établissaient non seulement avec les autres joueur·euses du serveur, mais aussi avec le serveur en lui-même, etc. Après cette phase d'observation, j'aurais effectué des entretiens avec les personnes qui auraient joué avec moi mais aussi avec des joueur·euses que j'aurais pu trouver sur le Discord officiel du jeu.

N'ayant jamais joué à *Eco* auparavant, j'ai tout de même voulu m'y initier pour apprendre les différentes mécaniques du jeu, qui sont d'ailleurs assez difficiles à mon sens à assimiler et à maîtriser. Et c'est en jouant que j'ai commencé à douter de la pertinence de l'observation participante par rapport à ma problématique. En effet, il me semblait difficile, par l'observation participante, de découvrir quels étaient les liens entre la pratique de jeu et le rapport à l'écologie des joueur·euses d'*Eco*. De ce que j'ai pu voir, si les joueur·euses parlent entre eux, c'est surtout pour discuter de besoins liés au jeu (untel a besoin de bois, l'autre de nourriture, etc) ou alors pour parler de choses extérieures, comme du travail, de leur journée, de loisirs communs (regarder des streamers, etc) mais jamais vraiment d'écologie. Bien sûr, ceci est déjà une donnée en soi qui mérite d'être analysée, mais pour être capable d'en tirer de bonnes conclusions (est-ce que tous les serveurs sont pareils ou non ?), il aurait fallu multiplier les observations sur différents serveurs. La contrainte de temps était donc ma plus grosse peur par rapport à cette méthodologie puisqu'une observation sur un serveur est déjà censée durer environ 30 jours (et, le jeu demandant un gros investissement, il aurait été difficile de jongler entre différents serveurs en même temps).

Ainsi, la méthode qui m'a semblé être la plus adéquate par rapport à ma problématique était de faire passer dans un premier temps un questionnaire de type explicatif sur différents serveurs Discord liés au jeu *Eco*. Le premier à avoir été sélectionné fut le serveur officiel du jeu. Les autres sont des serveurs francophones qui comportent un nombre important de

membres. L'idée de mener d'abord un questionnaire me vient de l'article d'Edward J. Crowley et al (2021). Dans cette enquête, les chercheur·euses essaient de voir si les personnes ayant joué à *Red Dead Redemption 2* avaient un meilleur taux de réponse sur des questions liées à la connaissance de la faune nord-américaine que les non-joueur·euses (la réponse est oui) et, parmi ces joueur·euses, quels facteurs permettaient le mieux la rétention de ces connaissances (avoir joué il y a peu, avoir fini le jeu, avoir joué le rôle « naturaliste », etc). Mobiliser la méthode quantitative du questionnaire permet donc d'avoir un panorama « global » sur les profils socio-démographiques des joueur·euses, leur pratique en jeu, etc. A la fin du questionnaire, Crowley glisse deux questions qualitatives, à réponses ouvertes, plus axées sur le ressenti des enquêté·es sur ce qu'ils ont appris ou non, ou sur les expériences mémorables qu'ils ont pu avoir en lien avec la faune et la flore du jeu. C'est dans ces parties que certain·es expliquent avoir changé d'attitude ou de comportement dans la vie réelle par rapport à leur impact écologique, ou d'autres encore qui racontent comment le jeu leur a donné envie de devenir photographes animaliers en amateur par exemple.

Crowley termine en expliquant que leur « taille d'échantillon ne [leur] a pas permis de profiler les caractéristiques des répondant·es qui ont rapporté ce type d'expérience transformatrice »¹⁷ (Crowley, 2018, p.1240). Il y a deux choses ici sur lesquelles j'aimerais revenir. Tout d'abord, cette phrase correspond pour moi à une réelle invitation à poursuivre l'enquête pour justement déterminer quels seraient les profils « types » (en termes de capital culturel, de perception culturelle de l'environnement, etc) des joueur·euses qui effectueraient cette « transformation », ou en tout cas qui joueraient au jeu dans une optique « écologique » et naturaliste. C'est entre autres ce qui m'a incité à m'intéresser aux différents profils de joueur·euses d'un jeu traitant du thème de l'écologie. Le deuxième élément est plus critique : à mon sens, le moyen de mener ce travail de « profilage » ne se doit pas d'être, comme semble le proposer Crowley, uniquement quantitatif, mais aussi qualitatif, et il devrait donc se baser sur des entretiens. Ces derniers permettraient non seulement d'approfondir les questions posées lors du questionnaire et de remettre les réponses dans leur contexte, mais l'entretien semi-directif serait également un moyen de laisser parler l'enquêté·e sur des sujets qui n'auraient même pas été abordés dans le questionnaire, de nuancer ses propres propos, etc. Bref, l'entretien permet de donner à l'enquêté·e une meilleure marge d'expression qui permettra à l'enquêteur·ice de mieux cerner son profil, l'importance ou non des

¹⁷ « Our sample size did not enable us to profile the characteristics of respondents who reported this sort of transformative experience » [ma traduction].

problématiques écologiques dans son quotidien et de développer une certaine réflexivité sur sa propre pratique de jeu.

Pour finir, il m'a paru essentiel de dédier une partie de ce TER à une courte analyse critique du jeu en lui-même afin d'étudier les limites de son discours écologiste et les paradoxes entre ce dernier et le *gameplay* effectif d'*Eco*. En effet, j'ai pu relever un certain nombre de problèmes qui m'ont légèrement fait déchanter par rapport à ce à quoi je m'attendais en lisant les éloges qu'Alenda Chang avait pu faire du jeu (Chang, 2019) par exemple. Le fait que le jeu soit un *environmental permadeath game* est effectivement particulièrement novateur et prometteur au vu de ce que dit la littérature scientifique sur l'effet que peuvent avoir les jeux *permadeath* sur les joueur·euses (Bartle, 2003 ; West, 2020 ; Rouse, 2011 ; Ruddy, 2014 ; Taggart, 2022), mais il ne faudrait pas oublier de prendre en compte l'influence de ces éléments que je considère comme dérangeants sur la perception du ou de la joueur·euse. Analyser le type d'écologie mis en avant dans *Eco* est essentiel pour comprendre la manière dont le rapport à l'écologie des joueur·euses influencera ou non leurs pratiques.

I) La construction et la passation du questionnaire

Le questionnaire explicatif a été divisé en quatre thématiques. La première est en lien avec la pratique du jeu *Eco*. Elle est suivie de questions liées aux motivations et à ce que les joueur·euses recherchent en jouant à un jeu vidéo. La partie suivante traite du rapport à l'écologie et la dernière est composée de questions socio-démographiques. Il faut également noter que les questions de la partie concernant les motivations ludiques proviennent de l'article de Nicholas Yee (2002), même si certaines ont été légèrement modifiées pour qu'elles correspondent mieux à mon enquête, et que les questions sur le rapport à l'écologie ont été en partie inspirées du questionnaire de la Consultation Nationale Etudiante 2023, qui cherchait justement à étudier les rapports à l'écologie et pratiques des étudiant·es.

Le questionnaire a été publié sur 7 serveurs Discord, notamment le serveur *Eco* officiel ainsi que le serveur du *streamer* Aiekillu qui comportent une grande communauté de joueur·euses. Il a d'abord été posté le 21 février 2023 sur les quelques serveurs qui avaient déjà accepté de le partager, puis sur d'autres au fur et à mesure des négociations avec les modérateur·ices. Une relance a été faite en même temps sur tous les serveurs le 9 mars 2023. Le message publié sur les serveurs pour présenter le questionnaire est le suivant :

« Bonjour tout le monde ! Je viens vers vous parce que je suis étudiant en master et que pour mon mémoire, j'ai décidé de travailler sur le jeu Eco. Pour cela, j'ai créé un petit questionnaire. Toute réponse est bien sûr anonyme et la passation dure environ 15 minutes. Ca m'aiderait vraiment énormément pour mes études et pour la rédaction de mon mémoire si vous pouviez passer un peu de temps là-dessus ! N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions et pour ceux qui veulent, ça sera avec plaisir que je vous ferai un retour sur les résultats de la recherche en fin d'année scolaire. Un grand merci à celles et ceux qui répondront au questionnaire ! »

La fermeture du questionnaire s'est faite le 24 mars. Sur cette période d'environ un mois, 79 personnes ont répondu. A la fin du questionnaire, une question ouverte laissait la possibilité de laisser son mail pour participer à des entretiens.

II) Les entretiens et les enquêtés

Après la fermeture du questionnaire, j'ai sélectionné quatre personnes pour leur faire passer des entretiens. Ce nombre me paraissait satisfaisant pour recueillir suffisamment de témoignages par rapport au temps que je pouvais y consacrer. La sélection s'est déroulée de cette manière : d'abord, j'avais déjà à la base la volonté d'interroger deux hommes et deux femmes pour des raisons d'équité mais aussi parce qu'en tant que population minoritaire, les joueuses ont souvent un autre point de vue sur une pratique en particulier. Comme j'avais justement demandé l'adresse mail, il était assez simple de repérer le genre des personnes s'étant inscrites. Seules deux femmes m'avaient laissé leur mail, et c'est donc elles que j'ai voulu interroger. Cependant, l'une d'elle n'a pas répondu à ma demande et j'ai eu la chance de trouver une autre joueuse que je n'avais pas repérée de suite puisqu'elle avait inscrit son pseudo Discord. Pour le reste, j'ai sélectionné des personnes pour avoir une équité entre des joueur·euses se disant plutôt en soutien, voire militant, par rapport à la cause écologiste et des personnes se disant plutôt indifférentes ou ne sachant pas où se placer (aucun·e répondant·e ayant dit être en opposition ou méfiant·e n'ont laissé leur mail). Parmi eux, j'ai envoyé un message à ceux qui avaient l'air plutôt enthousiaste pour répondre à un entretien.

Les entretiens se sont tous déroulés sur Discord, sans caméra, sur une période assez courte de moins de deux semaines.

Le guide d'entretien était simple : j'ai repris les questions du questionnaire, en commençant cette fois par le rapport à l'écologie pour ensuite aborder la pratique du jeu *Eco* (sans s'attarder sur les motivations ou les questions socio-démographiques qui ne demandaient pas forcément de revenir dessus selon moi) en notant un certain nombre de relances et de questions supplémentaires à aborder pour permettre à l'enquêté·e d'approfondir ses réponses. Pour faciliter l'entretien, j'ai envoyé les captures d'écran de ses propres réponses du questionnaire à l'enquêté·e pour qu'il puisse suivre avec moi s'il le voulait. Je précise « s'il le voulait » puisqu'il est assez courant que les enquêté·es fassent une autre activité pendant l'entretien, comme jouer à un jeu vidéo par exemple.

Voici quelques informations sur les quatre enquêté·es afin de mieux pouvoir les situer :

Tableau II : Présentation des enquêté·es

Prénom anonymisé	Age	Profession	Niveau de diplôme	Lieu d'habitation
Rémy	30 ans	Au chômage, a fait un BTS en métiers de l'imprimerie	Bac+2	Une grande ville (50 000 à 200 000 habitants)
Aurélié	30 ans	Serveuse en restauration	Bac+5	Une ville moyenne (20 000 à 50 000 habitants)
Baptiste	22 ans	Travaille dans la maintenance dans une entreprise qui fabrique de l'acier	Bac+3	Une petite ville (2000 à 20 000 habitants)
Caroline	29 ans	Agente immobilière	Bac+3	Un village (moins de 2000 habitants)

Pour finir la présentation des enquêté·es, voici un rapide aperçu de leur rapport à l'écologie :

- Rémy : en soutien par rapport à la crise écologique et pourrait devenir militant s'il était touché plus directement par ses conséquences. Il valorise beaucoup la technique et la technologie comme solution à cette crise. Il est préoccupé par l'épuisement des matières premières, l'épuisement des sols et la destruction des écosystèmes.
- Aurélie : se dit en soutien par rapport à la crise écologique. Elle valorise beaucoup les gestes individuels pour résoudre cette crise. Pour elle, la nature ne devrait pas ou peu être contrôlée par l'homme. Elle est très préoccupée par le sort des non-humains.
- Baptiste : est indifférent par rapport à la cause écologique car il pense que la France fait déjà assez d'efforts. Il valorise beaucoup la technique et la technologie pour résoudre la crise écologique. Il adopte un point de vue utilitariste sur les non-humains (les animaux de la ferme sont là pour être mangés ; s'il faut sauver les non-humains c'est parce qu'ils « servent » tous à quelque chose). Pense que la nature doit être entretenue par l'homme.
- Caroline : ne sait pas vraiment se placer par rapport à la crise écologique. Privilégie plutôt les gestes individuels pour résoudre la crise écologique et est nuancée sur la technicité. Cependant, elle reste dans un idéal de progrès.

III) Le cadre théorique : mon rapport à l'écologie et quelques définitions

Dans cette partie, je présenterai surtout d'où je pars pour parler d'écologie et donc quel est mon propre rapport à l'écologie. Il me semble que cela est important pour mieux comprendre certains choix dans mes analyses. Comme expliqué brièvement dans l'introduction, j'ai vraiment commencé à m'intéresser à ce sujet l'an passé, en grande partie grâce à mes cours de licence. L'un des cours de sociologie de l'environnement était axé sur la critique de la gestion techniciste des risques, l'autre sur les politiques environnementales et le dernier cours était intitulé « Anthropologie de la nature » et reprenait globalement le travail de Philippe Descola.

Ainsi, mon propre rapport à l'écologie prend appui sur la critique de la technique, des technologies et du capitalisme, à partir notamment des travaux d'Ulrich Beck (1986), tout en valorisant les solutions articulant respect des humains – dans l'optique de bâtir une écologie sociale, voire plutôt décoloniale pour reprendre les mots de Malcolm Ferdinand (2019) – ainsi

que des non-humains en reprenant conscience que l'espèce humaine n'est pas la seule habitante de la Terre, des campagnes ou des villes (Despret, 2019), que les humains ne sont pas des êtres uniquement constitués de culture mais qu'ils sont nécessairement des hybrides (Latour, 1991), des nature-culture (Haraway, 2003), tout comme il est impossible de dire que les animaux non-humains ne sont que nature. Pour le dire autrement, il est grand temps de dépasser la dichotomie entre nature et culture et de s'inspirer des ontologies développées par les sociétés non-modernes afin de développer de nouveaux systèmes de relations avec notre environnement et une nouvelle cosmopolitique qui « ne se contenterait pas de conférer des droits intrinsèques à la nature sans lui donner de véritables moyens de l'exercer » (Descola, 2015, p.21), notamment à travers la figure du « diplomate » dont le rôle est de rappeler aux différent·es acteur·ices, autant humain·es que non-humain·es, les interdépendances qui les relient et qui leur sont nécessaires (Morizot, 2020).

J'aimerais aussi revenir rapidement sur les termes de « rapport à l'écologie ». En effet, d'autres concepts auraient pu être utilisés pour parler de la manière dont les individus pensent l'écologie dans leur vie quotidienne, mais il me semble qu'aucun d'entre eux ne parvenaient vraiment à traduire ce que je voulais interroger. En effet, je ne voulais pas risquer de tomber dans des jugements normatifs, notamment en mobilisant le concept de conscience environnementale, qui peut être défini comme « la mesure globale de préoccupation environnementale d'une personne, le degré auquel ils croient que les menaces envers l'environnement pose un problème urgent et immédiat dans leur vie de tous les jours »¹⁸ (Fjællingsdal, Klöckner, 2019, p.2). Il me semble que, dès lors que l'on veut mesurer la présence ou non d'une idée chez une personne, il est très facile de classer les individus selon ceux qui auraient une conscience environnementale forte (les « bonnes » personnes) et ceux qui en ont beaucoup moins (les « mauvaises » personnes). Or, avoir une conscience environnementale plus « faible » qu'une autre personne ne veut pas forcément dire que l'on se désintéresse totalement de ces problématiques. Pierre Charbonnier (2019) a d'ailleurs bien montré comment, au cours de l'histoire, de nombreuses controverses politiques, économiques et philosophiques étaient en réalité des controverses liées à des questions de rapport à notre environnement, alors même que l'écologie, comme on l'entend aujourd'hui, n'existait pas encore. Ne pas penser nos rapports au monde matériel comme de l'écologie, avec tout ce que

¹⁸ « The measure of a person's overall environmental concern, the degree to which they believe that threats toward the environment pose an urgent and immediate problem to their everyday lives » [ma traduction].

ce terme peut comporter comme valeurs et préjugés aujourd'hui, ne veut pas dire que l'on ne pense pas, d'une manière détournée, une sorte d'écologisme.

J'avais également envisagé de mobiliser le concept de capital environnemental, défini comme « l'ensemble des investissements dans l'environnement réalisés par les acteurs sociaux, selon leurs représentations et systèmes de valeurs spécifiques, dans le but de satisfaire leurs desseins et intérêts » (Richard, Tommasi, Saumon, 2017, p.91). La notion de capital me paraissait intéressante dans la mesure où elle permettait non seulement d'analyser les différentes valeurs et pratiques des individus par rapport à leur environnement, mais aussi de penser les raisons qui les poussent à développer ce genre de capital spécifique en fonction de leur habitus (sans oublier les interactions et conversions avec les autres types de capitaux) ou de stratégies personnelles. Cependant, le concept était trop large pour l'utilisation que je voulais en faire, puisqu'il prend en compte des valeurs associées à « l'habitat ou l'habitabilité, le paysage et la naturalité, la qualité environnementale et les pratiques écologisantes, les enjeux sanitaires, les composantes productives et post-productives de l'environnement » (*ibid*, p.98), d'autant plus que la notion de capital comporte selon moi le même problème que celui de conscience environnementale, c'est-à-dire un risque de comparaison des individus sur une échelle normative.

Simplement parler de « rapports à l'écologie », qui n'a jamais été développé comme un concept en tant que tel, permet donc de mieux comprendre ce que je souhaite étudier chez les joueur·euses d'*Eco*. Le rapport à l'écologie comprend, pour moi, l'opinion qu'ont les individus sur l'écologie politique telle qu'elle est menée aujourd'hui mais aussi les valeurs écologiques auxquelles ils croient, sans porter de jugement dessus. Certain·es privilégieront la technique, d'autres les gestes individuels, sans qu'un rapport soit plus ou moins valorisé qu'un autre. Ce que je cherche dans cette notion, c'est donc le relativisme théorique qu'elle apporte en considérant que tout rapport, qu'il soit ensuite interprété comme réellement « bénéfique » pour l'environnement ou non, est justement considéré comme un rapport tout aussi légitime qu'un autre et pas comme un « non-rapport », alors qu'avec la conscience environnementale, un individu « non-conscient » environnementalement sera justement perçu comme opposé à une personne plus consciente.

IV) Réflexivité sur l'enquête

Décrire mon propre rapport à l'écologie, les concepts et auteur·ices qui m'ont initié à ce sujet, quelles sont les thématiques qui m'intéressent particulièrement au sein de ce champ de recherche est donc essentiel pour comprendre comment j'ai pu construire le questionnaire et mon guide d'entretien. En effet, un nombre assez important de questionnements tournent autour du rapport à la technicité, aux non-humains ou à la gestion politique de la crise écologique. D'autres axes auraient pu être explorés mais, d'une manière plus ou moins consciente (puisque *Eco* parle tout de même plus ou moins bien de ces sujets, il me paraissait important de les aborder), ceux-ci sont prédominants.

J'aimerais aussi noter que ma vision d'*Eco*, en tant que jeu visant à sensibiliser et éduquer à la crise écologique, est plutôt négative, et même peut-être un peu trop. Comme dit précédemment, j'ai découvert le jeu dans le livre d'Alenda Chang (2019), dans lequel elle couvre le jeu d'éloges et décrit ses mécaniques comme particulièrement originales, voire révolutionnaires. Les quelques articles que j'ai pu lire sur le jeu étaient plutôt du même avis et très peu de critiques négatives émergeaient. Cependant, lorsque j'ai commencé à jouer par moi-même, mes attentes, qui étaient alors assez élevées, se sont complètement envolées. Alors que Chang mettait très rapidement de côté la survalorisation que *Eco* fait de la technique, celle-ci m'est arrivée en pleine figure au bout de quelques jours de jeu. Les nombreuses autres représentations problématiques de l'écologie et de la nature sont développées plus loin, mais je voulais tout de même signaler que, si ce que je trouve à dire en termes d'analyse de contenu de jeu est essentiellement négatif, c'est en grande partie à cause de cette désillusion que j'ai pu ressentir entre le jeu décrit dans la littérature scientifique et le jeu tel qu'il est réellement.

Aussi, pour l'observation, j'ai essentiellement regardé des *streams* ou des vidéos YouTube de personnes jouant à *Eco*. En effet, même si j'ai joué environ une vingtaine d'heures au jeu, il m'a été très difficile de garder une pratique fréquente, ce qui est pourtant requis pour ne pas se faire complètement dépasser par les autres joueur·euses. C'est pour cela que j'ai préféré m'informer sur le jeu à partir de rediffusions de *streams*, notamment ceux d'Aiekillu qui étaient les plus récents à ce moment-là.

Un autre fait surprenant que j'aimerais noter est que, parmi mes quatre enquêté·es sélectionné·es pour les entretiens, trois d'entre elleux sont issu·es d'une famille d'agriculteur·ices. Je pense cependant que cela est plutôt dû au hasard et ne donne pas

vraiment une quelconque information sur la population des joueur·euses d'*Eco*. En effet, lorsque je leur demandais les raisons qui les ont poussés à jouer à *Eco*, leur proximité avec le milieu de l'agriculture n'apparaissait pas comme une raison expliquant l'intérêt porté au jeu. Le début de la pratique provient plus généralement d'une volonté de jouer avec son groupe d'ami·es.

Pour finir cette partie, il me faut tout de même revenir sur la construction du questionnaire. En effet, j'ai eu beaucoup de mal à identifier les divers éléments à interroger pour répondre à mon sujet, ce qui implique qu'un certain nombre de questions n'ont finalement pas été mobilisées dans ce mémoire puisque trop éloignées de ce que je cherche vraiment à étudier ou alors trop mal formulées. De plus, du fait que ce questionnaire est le premier que je réalise seul·e (si on oublie les précieux conseils de ma directrice de recherche), mon inexpérience a forcément eu quelques effets négatifs sur sa construction. Par exemple, lorsque j'ai défini les questions qui y figureraient, je n'ai pas vraiment réfléchi à la manière dont je voudrai les croiser entre elles ensuite. C'est seulement après la passation, quand j'ai justement commencé l'analyse et à vouloir créer des tableaux croisés, que j'ai remarqué que d'autres questions, beaucoup plus pertinentes, auraient pu être posées, notamment en faisant des parallèles plus explicites entre pratiques réelles et virtuelles (je pose par exemple la question « vous impliquez-vous régulièrement dans les décisions politiques du serveur ? » mais aucune question similaire quant au rapport à la politique *IRL*). Même si le questionnaire n'est clairement pas parfait et comporte des limites, les réponses restent intéressantes à analyser et il m'a justement permis de comprendre les erreurs que j'ai pu commettre pour ne plus les reproduire par la suite.

Partie III : Comment *Eco* parle-t-il d'écologie ?

Avant de commencer l'analyse du questionnaire et des entretiens pour étudier la possible influence du rapport à l'écologie des joueur·euses sur leurs pratiques ludiques, il est important de faire une rapide analyse du jeu en lui-même pour mieux comprendre comment ces rapports vont justement pouvoir s'inscrire dans une structure de jeu (Genvo, 2013) particulière. En effet, il faut rappeler que les jeux vidéo ne sont pas des objets neutres mais qu'ils sont également des objets politiques puisqu'ils transmettent aux joueur·euses des imaginaires non seulement à partir de leur discours explicite (les dialogues, les images, etc.) mais aussi à travers leur système de règle ou leur programme (c'est ce que Mathieu Triclot (2011) appelle la « politique de l'algorithme »). Ainsi, un jeu vidéo (et tout autre média en général) ne retranscrira jamais la nature « telle qu'elle est » mais opérera nécessairement un processus de médiation pour représenter la nature non seulement selon la manière dont les créateur·ices la perçoivent, mais aussi selon la manière dont on s'imagine que le·a joueur·euse-modèle (Genvo, 2013) s'attendra à voir la nature représentée dans un jeu vidéo. En effet, pour qu'un jeu soit visible sur le marché, il faut parfois se plier à ses contraintes et donc aux attentes de la communauté (Pratique, 2016).

Pour comprendre comment les rapports à l'écologie des joueur·euses vont se retranscrire ou non en jeu, il faut analyser sa structure, ce qui est mis en avant par celui-ci, ce qu'il cherche à faire passer comme message, etc.

I) Rapide retour sur les précédentes analyses d'*Eco*

A) Un jeu qui met l'accent sur les conséquences de nos actions

L'un des intérêts principaux d'*Eco* est sa capacité à permettre aux joueur·euses de se rendre compte des conséquences directes de leurs actions sur l'environnement virtuel. C'est ce que Kristoffer Fjællingsdal et Christian Klöckner (2019) appellent l'éco-visualisation. En effet, l'intérêt du jeu serait que ce dernier, grâce à cette éco-visualisation des conséquences des actions des joueur·euses, rendrait l'influence des individus sur l'environnement beaucoup plus tangible que dans la réalité et permettrait donc aux joueur·euses de prendre plus facilement

conscience des liens entre actions humaines et crise écologique (Gusland, 2021). Cette éco-visualisation passe par différents choix de *game design*¹⁹ : abattre des arbres produit des « déchets » (la souche qui reste sur place et qu'il faut enlever, des brindilles qui apparaissent sur le sol et qui empêchent la repousse d'autres arbres si on ne les enlève pas) et détruit la végétation là où l'arbre tombe ; l'eau prend une couleur brune/verdâtre lorsque le niveau de pollution devient trop élevé ; les ressources doivent être entreposées dans des espaces de stockage (*stockpiles*) qui, à l'inverse d'autres jeux comme *Minecraft* qui permettent de stocker un nombre astronomique de ressources dans un petit coffre, nécessitent de leur allouer des espaces entiers, ce qui expose directement aux joueur·euses le nombre de ressources qu'ils ont extrait de la planète.



Figure 4 : Les souches et les brindilles après avoir coupé des arbres

¹⁹ C'est le travail de création et de mise au point des règles du jeu. Ce processus comporte la création de mécaniques de jeu, leur équilibrage, ainsi que des réflexions autour de l'ergonomie du jeu.



Figure 5 : L'eau devient brunâtre si elle est trop polluée



Figure 6 : Les stockpiles occupent l'espace et permettent de visualiser les ressources stockées

L'éco-visualisation est notamment permise par la réduction d'échelle (*downscaling*) des dynamiques environnementales et écologiques de notre monde réel en jeu, permettant alors de

rendre plus tangible et compréhensible la « complexité du monde matériel »²⁰ (*ibid*, p.62). Alors que certains concepts, comme la déforestation ou la pollution de l'eau, sont pour certains plutôt abstraits dans le monde réel, *Eco* permettrait de les rendre plus concrets grâce à l'expérience directe qui en est faite en jeu.

B) Un jeu qui met l'accent sur la collaboration entre les joueur·euses

Un autre aspect du jeu relevé par de précédentes analyses est l'importance accordée à la collaboration entre les joueur·euses. Cela a d'ailleurs été réaffirmé plusieurs fois par John Krajewski, le PDG du studio Strange Loop, puisqu'il explique que « ce qui importe est moins la nature de la solution que la nécessité d'en trouver une, ensemble »²¹ (Chang, 2019, p.223). Ici, Krajewski cherchait surtout à répondre aux critiques que certain·es joueur·euses ont pu faire par rapport au discours « techno-utopique » (*ibid*) porté par le jeu, mais cela montre bien que pour lui, *Eco* est avant tout un jeu qui cherche à montrer que la crise écologique doit être réglée ensemble. L'idée derrière les différentes mécaniques de coopération dans le jeu est également de montrer que chaque individu a son rôle à jouer pour limiter ou résoudre la crise écologique et qu'ils auront plus d'impact s'ils décident de travailler ensemble et d'associer leurs compétences et connaissances respectives. C'est justement tout l'intérêt du système de métier du jeu : chaque profession est utile pour d'autres et a besoin des autres joueur·euses pour progresser. Ainsi, par la valorisation de la collaboration, le jeu peut faire en sorte que certain·es joueur·euses reprennent confiance en leurs propres capacités pour lutter contre la crise écologique.

²⁰ « Complexity of the material world » [ma traduction].

²¹ « What matters is less the nature of the solution than the necessity of finding one, together » [ma traduction].



Figure 7 : Le livre des métiers. En l'occurrence, je suis menuisier et spécialiste dans l'abattage des arbres

Globalement, on peut donc dire qu'*Eco*, en mettant l'accent sur les conséquences des actions des joueur·euses et sur leur collaboration, cherche à leur faire prendre conscience qu'en tant qu'individu, iels ont tous·tes un impact et un rôle à jouer par rapport au contexte écologique actuel.

II) Quelques analyses supplémentaires

Les deux points développés dans la partie précédente sont ceux qui sont les plus souvent mis en avant dans la littérature scientifique liée à *Eco*. En réalité, très peu de critiques négatives ont été faites sur le jeu, ou en tout cas celles-ci sont survolées très rapidement. Siri Friberg Gusland (2021) développe quelques limites mais celles-ci tiennent sur une page de son mémoire. J'aimerais ici revenir sur les quelques points qui m'ont particulièrement déçu lorsque j'ai commencé à jouer à *Eco* et qui représentent pour moi d'importantes limites pour que ce jeu puisse avoir un réel intérêt de sensibilisation à l'écologie.

A) Des conséquences variables d'un monde à l'autre

Alors que la littérature scientifique sur *Eco* est plutôt d'accord pour dire que le jeu se base en grande partie sur la reconnaissance de la conséquence de nos actions sur l'environnement, il faut nuancer cet aspect. En effet, lorsque l'on joue à *Eco*, il faut d'abord qu'une personne achète un serveur sur lequel il pourra faire un certain nombre de modifications : le nombre de joueur·euses maximum, le nombre de jours avant que le météore ne s'écrase, la taille de la planète, le niveau de collaboration²², etc. Ainsi, il est tout à fait possible de créer un serveur dans lequel la planète serait gigantesque (et donc avec des arbres, animaux, minerais en grande quantité) mais avec un maximum de cinq joueur·euses par exemple. Dans ce scénario, les conséquences des utilisateur·ices sur la planète seront tellement minimes qu'il sera possible de jouer sans vraiment se soucier d'écologie. De l'autre côté, il est aussi possible de créer une planète très petite mais avec beaucoup de joueur·euses, ce qui rend la sauvegarde du serveur beaucoup plus ardue.

L'autre nuance provient de la pratique du *modding*, qui est très présente sur le jeu *Eco*. Le *modding*, c'est le fait de créer un *mod*, c'est-à-dire qu'une personne n'ayant rien à voir avec l'équipe de développement d'un jeu va créer des éléments de jeu qui pourront y être ajoutés par les joueur·euses à leur bon vouloir. Par exemple, dans *Eco*, le *mod* « *Big Shovel* » permet de transporter plus de ressources dans sa pelle par rapport à d'habitude (seulement un bloc de terre de base), facilitant ainsi certaines parties du jeu. De nombreux *mods* existent, la communauté d'*Eco* étant très active pour en produire de nouveaux. Les *mods* peuvent aussi ajouter de nouvelles professions, de nouvelles ressources et de nombreuses autres possibilités qui permettent de modifier le *gameplay* du jeu.

Le fait de pouvoir modifier les paramètres d'un serveur ou de pouvoir modder le jeu peut permettre de limiter les conséquences de l'action humaine sur l'environnement virtuel, effaçant parfois l'un des aspects principaux du jeu. *Eco* est un bon jeu pour montrer la manière dont les joueur·euses vont se réapproprier un dispositif ludique : d'un jeu simulant une crise écologique, il peut très vite devenir un jeu dans lequel cette crise a en réalité une importance relativement faible par rapport à d'autres enjeux, comme le fait de s'amuser avec d'autres personnes, de rencontrer des inconnus, de simuler un système économique, etc.

²² Plus la collaboration est forte, plus il est difficile de monter de niveau et donc de débloquent de nouveaux métiers, ce qui implique que les joueur·euses collaborent avec les autres pour obtenir ce dont iels ont besoin.

B) La valorisation du modèle du développement durable

Selon le rapport Brundtland (Commission des Nations Unies sur l'Environnement et le Développement, 1982), le développement durable (DD) est défini comme « un développement qui répond aux besoins du présent sans compromettre la capacité des générations futures de répondre aux leurs ». Cependant, ce que l'on retient souvent du DD, ce sont ses trois piliers : l'environnement, le social et l'économie. Même si de bonnes idées ont pu émerger à partir du concept de DD, cette notion, définie comme telle, est plutôt problématique. Revenons sur les trois piliers qui composent le DD :

- L'environnement a sa propre dynamique, son existence précède l'apparition même des êtres humains et persistera après nous
- Le social, qui comprend les différentes sociétés humaines, leurs cultures, leurs systèmes politiques et leurs manières de produire des ressources (ce qui est donc directement en lien avec l'économie de ces sociétés) peut également être vu, en tout cas par les sociétés naturalistes, comme une sphère relativement autonome²³. Ce volet est d'ailleurs souvent survolé et est peu intégré dans le DD (Ferdinand, 2019)
- L'économie est alors une anomalie parmi ces trois piliers. Le message du DD serait de dire que l'économie serait également une entité autonome alors qu'elle n'existe en réalité pas en dehors du social. L'économie aurait donc le même degré d'autonomie, la même valeur que le pilier environnemental alors qu'elle n'est qu'une partie du volet social. En réalité, lorsque le DD a été pensé, il y a assez rapidement eu une volonté d'y introduire les agent·es économiques afin que ce système ne soit pas trop pénalisant pour elleux. Inscire l'économie comme un pilier autonome du DD veut nous faire accepter que les prétendues « lois » économiques seraient à prendre en compte et qu'il ne faudrait pas trop les brusquer. C'est pour cela que le DD s'est rapidement tourné vers la croissance verte, tout en devenant une arme de défense pour le capitalisme.

Ces trois piliers se retrouvent très clairement dans *Eco*. L'aspect environnemental est présent dans l'objectif de sauvegarde de la planète, l'aspect social dans les systèmes politiques mis en place sur les différents serveurs et enfin l'économie grâce aux systèmes d'échanges monétaires et de propriété privée. Il me semble qu'il faut tout de même faire assez attention à la manière d'analyser l'économie dans *Eco*. A première vue, une très grande liberté est laissée

²³ Pour aller plus loin sur la remise en cause de la dichotomie entre nature et culture, voir Latour (1991), Descola (2005) ou encore Donna Haraway (2003).

aux joueur·euses pour développer le mode de production qui leur convient le mieux²⁴. Cependant, il faut savoir que la propriété privée est le moyen « par défaut » de gérer ses outils, ses espaces de stockages, ses tables de *craft*, etc. (si l'on veut partager cela avec d'autres personnes, il faut leur en donner l'autorisation) et que, lorsque l'on veut déposer un objet dans notre magasin (qui permet d'échanger des ressources même en étant absent·e du serveur), son prix est automatiquement d'un crédit (qui peut ensuite être modifié et peut être vendu gratuitement).

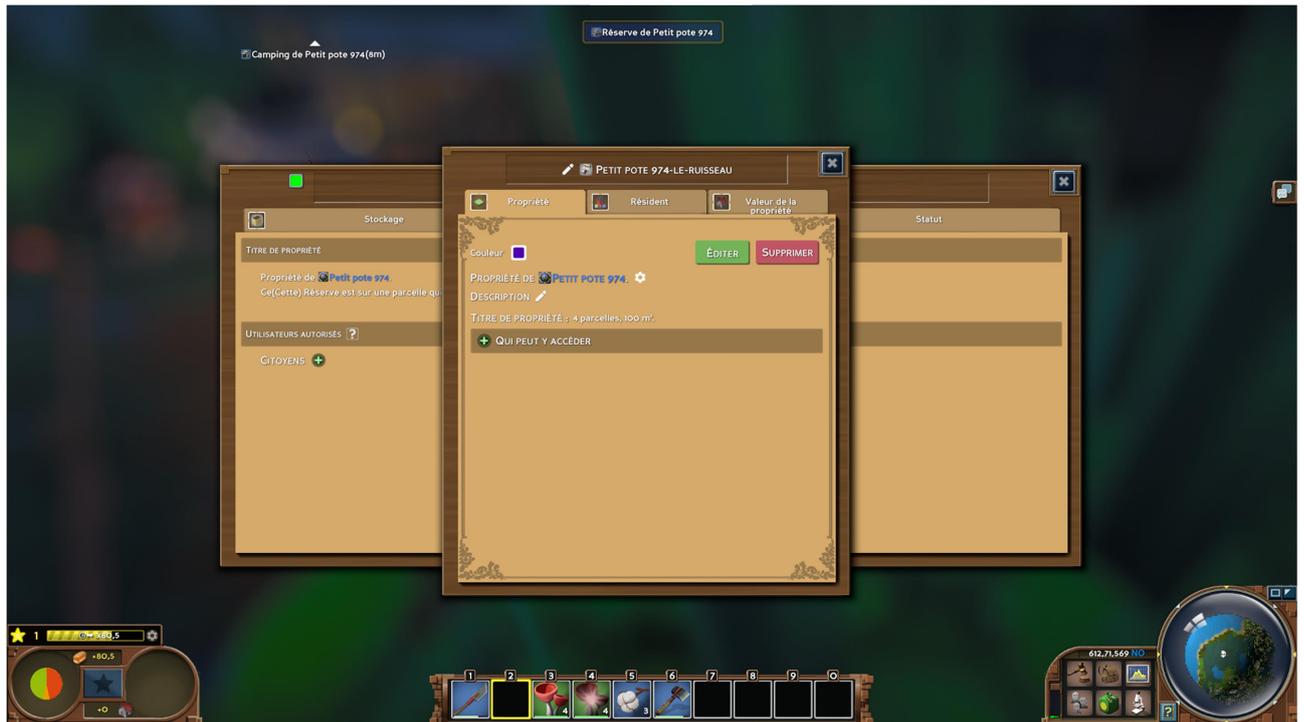


Figure 8 : Une zone de stockage que je viens de créer. Je suis la seule personne à y avoir accès par défaut

En réalité, *Eco* se place donc par défaut dans une logique capitaliste et les joueur·euses sont laissé·es responsables de faire en sorte de changer ce mode de production. *Eco* adopte donc une approche particulièrement néolibérale puisqu'il fait peser toute la responsabilité sur les joueur·euses d'amener une diversité de régimes économiques. Pour reprendre la réflexion d'Adrienne Shaw, « si le·a joueur·euse a besoin d'appuyer sur un "bouton gay" [...] pour voir des relations entre personnes du même sexe dans les jeux, alors tous·tes ceux qui ne savent pas ou qui ignorent que ce bouton existe peuvent continuer à consommer les textes dominés

²⁴ Il est d'ailleurs assez connu parmi les joueur·euses d'*Eco* que la communauté russe jouerait avec un système beaucoup plus inspiré par le socialisme, dans lequel les moyens de productions et les productions elles-mêmes sont mises en commun. L'économie s'appuie donc moins sur la monnaie que sur les serveurs européens ou américains.

par l'hétéronormativité »²⁵ (Shaw, 2014, p.34). Dans la même logique, s'il faut avoir conscience que l'on peut sortir du système de la propriété et de l'échange monétaire pour le faire, si le·a joueur·euse a besoin d'appuyer sur un « bouton communiste », alors ceux qui ne le savent pas n'auront pas forcément la possibilité de remettre en question le mode de production capitaliste par rapport à l'écologie.

C'est donc le modèle de la croissance verte qui domine les serveurs *Eco* francophones, donnant l'impression que la croissance économique est une condition nécessaire pour régler une crise climatique. Il ne faut pas oublier qu'*Eco* est un jeu en partie financé par le *U.S Department of Education*, c'est-à-dire le ministère de l'éducation des Etats-Unis (Fjællingsdal, Klöckner, 2019, p.2), ce qui peut expliquer la vision de l'écologie portée par le jeu.

C) La valorisation de la technique et du progrès

Dans la littérature scientifique, il est devenu assez courant de critiquer les solutions technicistes et technologiques comme solution à la crise écologique. En effet, pour Ulrich Beck (1986), l'usage de technologies produit des risques qui sont dangereux pour les humain·es. Or, notre société post-moderne aurait développé un rapport paradoxal à la protection : face aux risques (naturels ou non), nous faisons appel à la technique, donc à un surcroît de technologies afin de nous protéger (détecter les risques, définir leur seuil d'acceptabilité, y remédier,...). Or ce surcroît introduit un risque supplémentaire et ne remet pas en question le modèle capitaliste qui génère ces risques à la base, puisque ces innovations supportent la croissance économique et alimentent la production de richesse. Michel Lussault (2018) donne d'ailleurs un bon exemple de l'importance de privilégier les savoirs vernaculaires des populations japonaises afin de se protéger des *tsunamis* plutôt que d'utiliser les savoirs techniques des scientifiques et ingénieur·es, dont les solutions n'ont d'ailleurs pas permis de déjouer le *tsunami* de 2011.

Eco est pourtant un jeu qui s'accroche particulièrement à l'idée de progrès technique comme solution à la crise écologique. Cela se ressent déjà dans la manière même de gagner une

²⁵ « If the player needs to push a “gay button” [...] to see same-sex relationships in games, then anyone who doesn't know or is unaware that the button exists can continue to consume the heteronormative-dominated sex » [ma traduction].

partie : la seule manière pour y parvenir, c'est de détruire le météore. Pour ce faire, il faut développer une technologie, sous forme de lasers, qui permettra de le faire exploser.

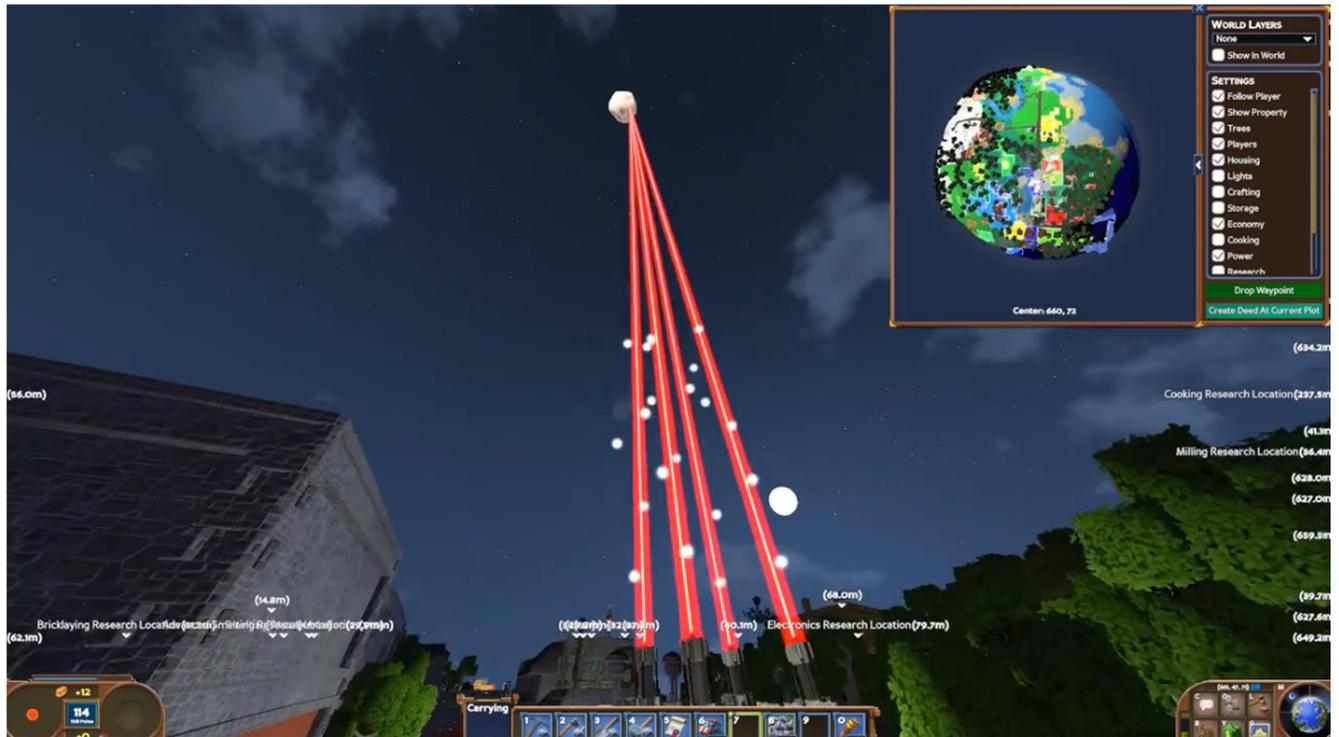


Figure 9 : Les lasers en action !

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=72OuNYiE4LQ>

Cette technologie demande elle-même de découvrir un certain nombre de savoirs (matérialisés par des livres permettant de débloquent de nouvelles compétences et constructions) et d'autres technologies moins avancées. Pour développer ces dernières, il faut alors récolter de nombreux matériaux, ce qui incite également à développer de nouvelles technologies d'extraction des ressources (des tronçonneuses, des pelleuses, etc.).



Figure 10 : Un bulldozer se dirigeant dans une mine.

Source : <https://play.eco/updates/world/worldgen>

Alors que le jeu n'aurait pu se baser que sur l'aspect purement environnemental et écosystémique pour traiter d'écologie (le but du jeu aurait alors été de laisser la planète la plus viable possible tout en survivant simplement dessus), ce qui aurait permis de développer d'autres manières de résoudre la crise écologique, les développeur·euses ont décidé d'ajouter la météorite pour obliger les joueur·euses à collaborer et agir dans le jeu. C'est cette mécanique-là qui justifie l'hypertechnicisation et qui limite le déploiement d'autres formes de rapport à l'écologie.

Cette valorisation de la technique se retrouve également, par exemple, dans le fait que construire des routes permet d'aller un peu plus vite lorsque l'on utilise un moyen de transport (que ce soit une charrette ou un engin motorisé). Cette mécanique incite alors les joueur·euses à rapidement urbaniser la planète pour optimiser leur temps de jeu.

Comme dit quelques lignes plus haut, la valorisation de la technique et du progrès dans *Eco* implique de développer un rapport extractiviste à l'environnement du jeu et de transformer de manière abondante les matières premières (comme le bois ou les minerais) en matériaux qui serviront lors de futurs *crafts*. Or, lors de cette transformation (en particulier celle des minerais), on obtient également un bloc appelé *tailing* (résidu). Celui-ci ne peut pas être détruit et génère de la pollution autour de l'endroit où il est placé. Le seul moyen de s'en

débarrasser (sans ajout de *mods*) est d'enterrer ces résidus le plus profondément possible pour que la pollution soit absorbée par les blocs autour de lui et ne refasse pas surface. Encore une fois, alors qu'*Eco* aurait pu permettre de mettre en avant différentes formes d'écologies, le fait de valoriser exclusivement la technique et le progrès oblige les joueur·euses à adhérer à cette manière particulière de gérer les déchets industriels plutôt que de remettre en cause le mode de production extractiviste. Alors que dans le monde réel, ce sont plutôt les déchets nucléaires qui sont enterrés de la sorte, ce sont ici toutes les formes de déchets (industriels mais aussi les objets non organiques dont on veut se débarrasser) qui doivent être enterrés puisque le jeu considère que c'est la meilleure manière d'éviter de trop polluer l'environnement virtuel. Le stockage de ces déchets est donc vu comme une nécessité dans *Eco* pour résoudre la crise écologique puisque leur production est nécessaire pour détruire le météore et sauver la planète.

Pour finir, on peut noter l'importance de la numérisation de différents éléments du jeu. En effet, une page internet est dédiée à chaque serveur, permettant de vérifier le nombre d'animaux non-humains et de végétaux restants pour chaque espèce, le taux de pollution, le nombre de monnaies utilisées, etc.

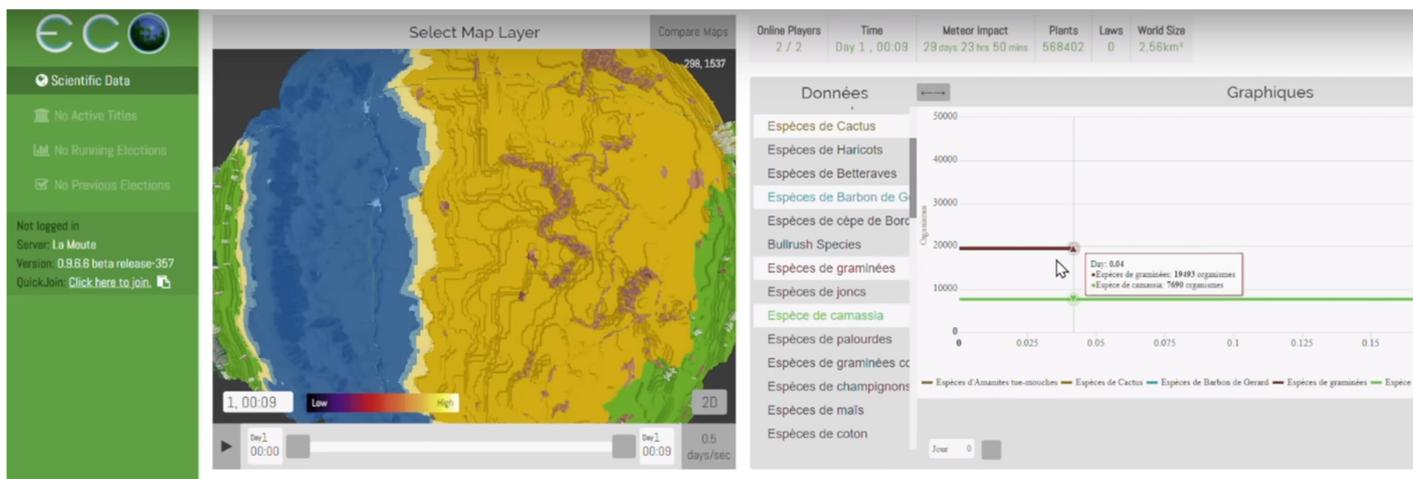


Figure 11 : Exemple de données descriptives d'un serveur. On voit ici qu'il reste 19493 espèces de graminées et 7690 espèces de camassia.

Source : <https://www.youtube.com/watch?v=a8lHe9UlKtg>

Déterminer le niveau de pollution ou se rendre compte de la disparition d'une espèce ne se fait donc généralement pas par l'observation au niveau local mais plutôt au niveau global à partir d'outils numériques statistiques. Au lieu de penser les animaux non-humains dans leur individualité, dans ce que chaque individu a de particulier, *Eco* cherche à homogénéiser les

espèces à travers des chiffres au lieu de mettre en avant, à travers la perception que pourraient en avoir directement les joueur·euses, les dynamiques du monde vivant (Bertrand, 2019).

D) Une crise de la sensibilité exacerbée

Pour Baptiste Morizot, « la crise écologique actuelle, plus qu'une crise des sociétés humaines *d'un côté*, ou des vivants *de l'autre*, est une crise de nos *relations* au vivant » (Morizot, 2020, p.16) ou, autrement dit, une « crise de la sensibilité » (*ibid*). Ceci implique que, du fait des relations que les sociétés naturalistes ont développées avec les vivants – c'est-à-dire une perte d'attention envers eux, un « appauvrissement de ce que nous pouvons sentir, percevoir, comprendre, et tisser comme relations à l'égard du vivant » (*ibid*, p.17) – ces derniers perdent leur « consistance ontologique », on oublie de les considérer comme des êtres « à part entière, qui compte[nt] dans la vie collective » (*ibid*).

De ma propre expérience de joueur·euse, il me semble justement qu'*Eco* participe à cette crise de la sensibilité. La représentation que fait le jeu des animaux non-humains est pour moi tout à fait contre-productive pour un jeu traitant du thème de l'écologie. Pour reprendre la typologie de Krzysztof Jański (2016), les animaux dans *Eco* sont avant tout présents en tant que décor, c'est-à-dire qu'ils habitent un environnement virtuel afin d'y ajouter une certaine authenticité. Ils ont un comportement neutre et généralement amical, ce que l'on retrouve complètement dans le jeu puisqu'aucun des animaux ne peut nous attaquer, même les prédateurs. Les animaux dans *Eco* peuvent aussi être considérés comme des outils, c'est-à-dire qu'ils sont objectifiés, qu'ils servent une fonction pratique, en l'occurrence comme moyen de récolter certaines ressources, comme de la viande, du cuir, etc. Ces deux manières de considérer les animaux non-humains, comme décor et comme « réserve de ressources » (Morizot, 2020, p.17), sont justement des éléments qui composent la crise de la sensibilité.

Cependant, les animaux-décor sont également censés « imiter le comportement des animaux vivants »²⁶ (Jański, 2016, p.92). Or, dans *Eco*, les efforts des développeur·euses ne se sont clairement pas concentrés sur l'adéquation du comportement des animaux hors jeu et en jeu. En effet, on dirait presque qu'ils ont été délaissés par l'équipe de développement et que leur présence en jeu est seulement due à la nécessité pour les joueur·euses de trouver de la viande ou d'autres ressources uniquement récoltables sur des animaux non-humains. Ces derniers

²⁶ « Mimic the behaviour of living animals » [ma traduction].

sont alors victimes de nombreux *bugs* (ils marchent parfois sur l'eau, grimpent des pentes à presque 90 degrés, etc.) et n'interagissent quasiment pas avec leur environnement. Il est alors très courant de voir des animaux se promener entre les habitations des joueur·euses, de voir un jaguar se reposer au sein même des villages, de voir des cerfs se jeter sous les roues d'une voiture, etc. La seule interaction entre non-humains que j'ai pu observer fut celle d'un loup pourchassant un lapin. Je les ai suivis pendant quelques minutes pour voir ce qui allait se passer mais après un moment, j'en ai conclu que la scène ne s'arrêterait jamais, que le lapin était probablement toujours en train de courir pour sa vie au moment où j'écris ces lignes et que le loup était toujours aussi affamé.



Figure 12 : Un wapiti faisant de l'escalade

Alors que Siri Friberg Gusland explique que *Eco* est « un endroit dans lequel chacun peut “sentir” les interconnexions entre humains et non-humains »²⁷ (Gusland, 2021, p.69), il me semble, après tout ce que je viens d'expliquer, que cette interprétation des possibles relations entre joueur·euses et animaux virtuels est un peu rapide. En effet, iels peuvent probablement *voir* un certain nombre de conséquences de l'activité humaine sur le *nombre* d'animaux restant, mais ce n'est probablement pas la structure de jeu en elle-même qui permettrait de

²⁷ « One can “sense” human-non-human interconnections » [ma traduction].

ressentir les connexions qui peuvent se tisser avec eux, avec des animaux non-humains concrets et visibles en jeu. La possibilité de créer ce genre de lien relèverait plutôt du profil de ces joueur·euses, de leur rapport à l'écologie et plus particulièrement de leur rapport avec les animaux non-humains (on verra aussi dans la partie V que d'autres éléments, comme le cadrage de l'activité ludique, peuvent influencer la manière dont les joueur·euses vont rapporter leur rapport à l'écologie en jeu ou non).

Un autre élément important à noter par rapport à la crise de la sensibilité est lié à une sorte d'incohérence dans le *gameplay* du jeu. En effet, dans *Eco*, il est intéressant de voir que le·a joueur·euse a un espace très limité dans son inventaire pour transporter certaines ressources (notamment le bois ou la terre), ce qui permet de mettre l'accent sur la quantité de travail nécessaire pour construire une maison en bois ou pour aplanir un terrain. Cependant, d'autres éléments, qui pourraient fonctionner de la même manière, sont pourtant gérés de manière beaucoup plus classique. Par exemple, il est possible d'avoir dans son inventaire plusieurs cadavres de bisons, de loups, d'alligators, etc., sans que le personnage ne ressente le poids de tous ces animaux morts dans son sac à dos.



Figure 13 : Les cadavres d'un wapiti et d'un cerf dans mon sac à dos

Pour les ramasser, il suffit de les tuer, puis d'appuyer sur une touche pour les mettre dans son inventaire, invisibilisant ainsi toute la partie pendant laquelle il faut dépecer l'animal et le couper en morceaux. De la même manière, pour récolter des plantes, comme des haricots, des tomates, de la papaye, etc., il suffit encore une fois d'appuyer sur une touche pour les récolter, donc sans fournir aucun effort. Lors de ma première partie, j'ai justement endossé le métier de récolteur·euse et j'ai été étonné·e par la facilité avec laquelle j'ai pu récolter des milliers de fruits et légumes en à peine deux ou trois jours de jeu (j'ai ensuite déchanté quand tous mes aliments ont pourri dans mon entrepôt, mais c'est une autre histoire...), sans que cela n'ait d'impact sur la survie des écosystèmes. Encore une fois, ce système de récolte relève pour moi d'une crise de la sensibilité puisqu'il ne permet pas de se rendre compte non seulement du travail humain nécessaire à la cueillette de toutes ces plantes, mais il ne permet pas non plus de voir le travail des non-humains derrière pour continuer de les faire pousser. La récolte devient même parfois mécanique, puisqu'il m'est arrivé plusieurs fois de collecter des plantes sans même faire attention à leur espèce.

Pour finir, j'aimerais mentionner qu'un certain nombre de phénomènes naturels ne sont pas présents visuellement dans *Eco* alors que leurs effets le sont. Par exemple, il ne pleut jamais en jeu alors que la pluie a des effets sur le sol, les plantations, les retombées de pollution, etc. L'absence de la pluie est peut-être due à une difficulté de programmation, mais pour un jeu qui axe sa sensibilisation sur l'éco-visualisation, je trouve cela dommage que les joueur·euses ne puissent pas expérimenter visuellement les conséquences de la pluie sur leur environnement et qu'ils soient obligé·es de se l'imaginer.

Ainsi, même si *Eco* est un jeu qui laisse une certaine liberté d'action aux joueur·euses, on voit bien qu'un certain rapport à l'écologie, influencé par le concept de développement durable et l'hypertechnicisme, est privilégié et valorisé par les créateur·ices du jeu. Il est donc important de comprendre que si certains individus ont été sensibilisés à l'écologie par *Eco*, il est fortement probable qu'ils aient développé un rapport à l'écologie similaire à celui porté par le jeu et que la question des non-humains soit finalement assez peu présente dans leurs réflexions au vu de la manière dont elle est traitée en jeu. Alors que les auteur·ices ayant déjà abordé *Eco* dans leurs travaux semblent avoir du mal à le critiquer, mettant alors l'accent sur l'originalité de ses mécaniques (Chang, 2019) et ses potentialités éducatives (Fjællingsdal, Klöckner, 2019), recontextualiser le jeu au sein des différents courants de l'écologie politique contemporaine est essentiel, que ce soit dans le cadre d'une analyse de contenu de jeu ou de ses joueur·euses.

Partie IV : Qui sont les joueur·euses d'*Eco* et comment jouent-iels au jeu ?

I) Description des profils et pratiques des enquêté·es

La première étape dans l'analyse du questionnaire est d'abord de simplement décrire les profils des personnes ayant répondu au questionnaire pour mieux cerner qui sont les joueur·euses d'*Eco*, ainsi que leurs pratiques en jeu.

A) Profil socio-démographique

Le premier fait marquant concernant les joueur·euses d'*Eco* interrogé·es est qu'iels sont majoritairement des hommes. En effet, ils représentent 91% de mon échantillon. Ceci peut directement être expliqué par l'aspect *permadeath* du jeu puisque « le *permadeath* crée des enjeux élevés et une manière de jouer masculiniste qui se transforme facilement en machisme ludique »²⁸ (Chang, 2019, p.215), accentué par l'importance du survivalisme dans ce genre de jeux. Il n'est donc pas étonnant de retrouver une majorité d'hommes en jeu.

On remarque également que 66% des répondant·es ont entre 16 ans et 30 ans et que seul·es 4% ont moins de 16 ans. Comme la population est relativement jeune, la PCS la plus représentée est celle des étudiant·es (24%). Elle est suivie de près par les employé·es (22,8%) ainsi que les cadres et professions intellectuelles supérieures (20,3%).

Pour finir il me semble important de noter que les joueur·euses d'*Eco* sont très régulièr·es dans leur pratique du jeu vidéo en général puisque 76% de mes répondant·es jouent six ou sept fois par semaine à un jeu vidéo et 17,7% quatre ou cinq fois.

B) Quel rapport à l'écologie ?

Dans l'ensemble, plusieurs indicateurs tendent à montrer que les enquêté·es ont développé une forme de préoccupation environnementale. D'abord, on peut voir sur le graphique suivant

²⁸ « Permadeath creates high-stakes, masculinist play that readily devolves into ludic machismo » [ma traduction].

que l'inquiétude est un sentiment fortement partagé (64,6%) par les joueur·euses d'Eco ayant répondu au questionnaire alors que l'indifférence face à la crise écologique est assez faible (12,7%).

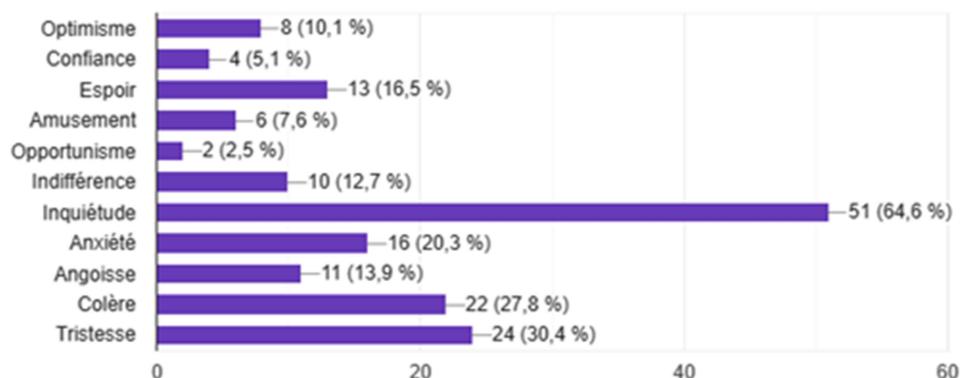


Figure 14 : Sentiments vis-à-vis de l'avenir au regard de la crise écologique

De plus, 55,7% se disent en soutien par rapport à la cause écologique (en rappelant bien qu'être « en soutien » peut vouloir dire beaucoup de choses) et 6,3% se disent militant·es.

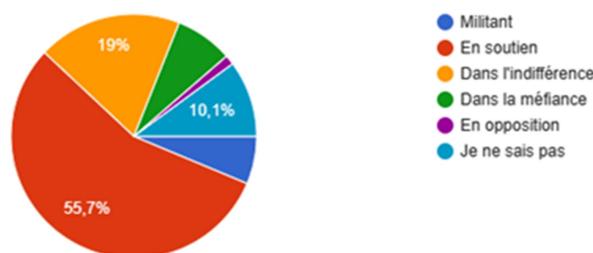


Figure 15 : Rapport à la cause écologiste

On peut également noter que 58,2% des répondant·es ont ou sont en train de changer leurs habitudes de consommation en les rendant plus écologiques et 25,3% aimeraient le faire. Parmi ces deux modalités de réponse, 73,9% disent changer leurs habitudes en particulier par conviction écologiste.

Sur les habitudes de consommation, on peut d'ailleurs voir que presque tous·tes les enquêté·es pratiquent le tri régulièrement (93,7%).

Cependant, il ne faut pas oublier que 16,5% des répondant·es ne souhaitent pas changer leurs habitudes de consommation, que 19% se disent indifférent·es à la cause écologiste et que

7,6% se disent être dans la méfiance. De plus, on peut voir que l'échantillon ne contient aucune personne vegan et seulement 3,8% de végétarien·es. Les joueur·euses d'*Eco* sont donc des consommateur·ices de viande moyen·nes puisque 13,9% en mangent une fois par semaine ou moins, 51,9% en mangent plusieurs fois par semaine, 19% en mangent une fois par jour et 11,4% en mangent plus d'une fois par jour.

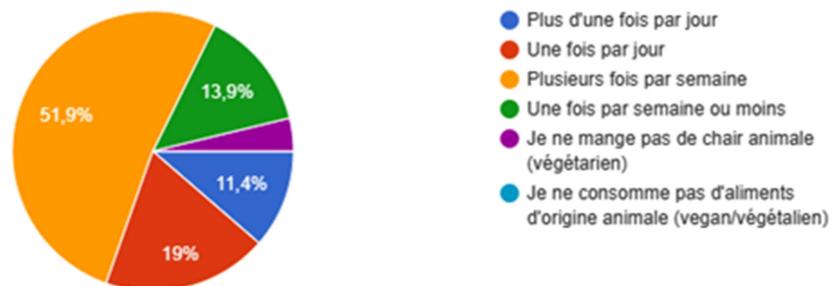


Figure 16 : Fréquence de consommation de viande ou de poisson

Enfin, il faut noter que 44,3% des enquêté·es utilisent la voiture, le scooter ou la moto pour leurs déplacements quotidiens, ce qui reste assez élevé et peut être expliqué par le fait que l'échantillon habite à 57% dans un village (moins de 2000 habitants) ou une petite ville (2000 à 20 000 habitants). Cependant, 70,3% utilisent les mobilités douces (mobilités actives comme le vélo, la trottinette ou la marche, ou encore les transports en commun).

On voit donc qu'une certaine conscience écologique est présente chez une grande partie des répondant·es au questionnaire, mais qu'elle a parfois du mal à se retranscrire tout à fait dans les pratiques réelles.

Au niveau du rapport à l'écologie, on voit que la solution la plus privilégiée par les joueur·euses d'*Eco* interrogé·es est d'abord le progrès technique et scientifique, avec 39,2% des personnes qui disent que cette solution est très efficace et 27,8% disant qu'elle est plutôt efficace. On a donc ici un rapport à l'écologie qui se veut particulièrement techniciste.

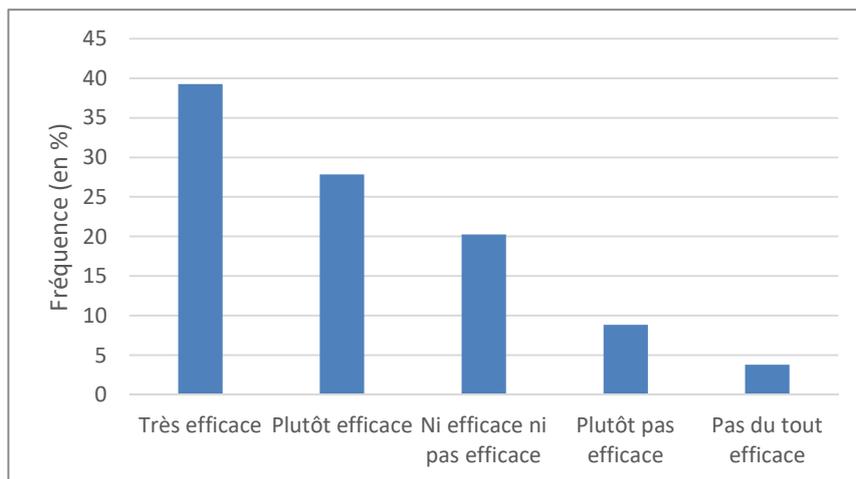


Figure 17 : Le progrès technique comme solution à la crise écologique

L'adoption de gestes individuels et quotidiens est également très bien vue par les enquêtés puisque 41,7% des enquêtés pensent que cette solution est plutôt efficace et 21,5% très efficace. L'individualisme écologique, aussi appelée logique du colibri, est donc également présent dans le rapport à l'écologie des joueur·euses d'Eco.

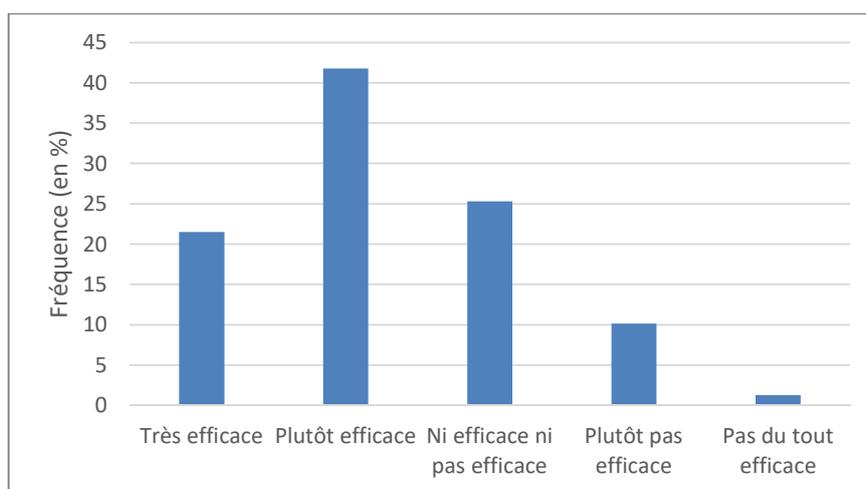


Figure 18 : L'adoption de gestes individuels et quotidiens comme solution à la crise écologique

Enfin, l'action des entreprises pour réduire leur impact écologique est également une solution privilégiée puisque 39,2% la trouvent très efficace et 21,5% la trouvent plutôt efficace.

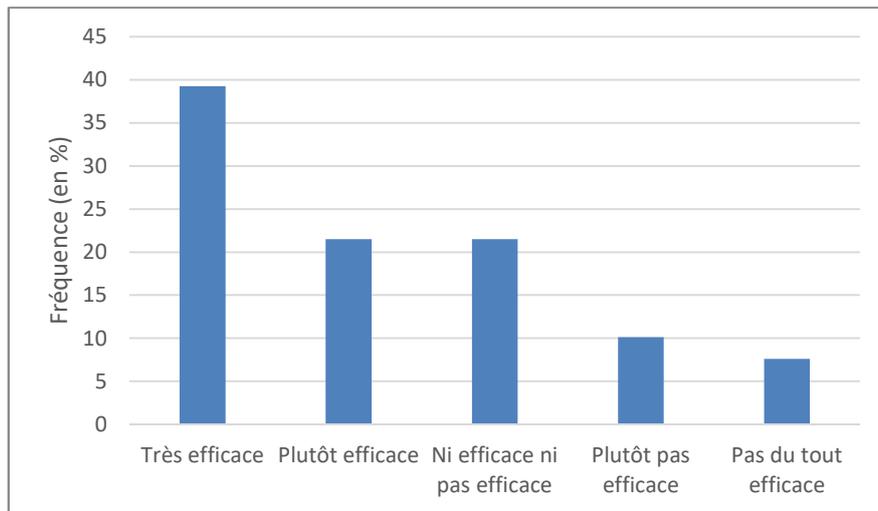


Figure 19 : L'action des entreprises pour réduire leur impact écologique comme solution à la crise écologique

Si l'on devait résumer le rapport à l'écologie général des joueur·euses d'*Eco* ayant répondu au questionnaire, il serait possible de dire qu'ils se positionnent dans une perception hiérarchique et bureaucratique des risques et de la nature (pour l'aspect hypertechniciste), mêlée à une perception individualiste particulière qui nierait la faculté du marché économique à résoudre la crise écologique mais valorise les gestes individuels dans une logique néolibérale.

C) Quelles pratiques de jeu dans *Eco* ?

Au sein même du jeu, on peut voir une tendance se dessiner dans les profils des joueur·euses. En effet, on peut d'abord noter l'importance du social et de la communauté dans la pratique des joueur·euses d'*Eco*. On peut déjà l'apercevoir dans les motivations qui les poussent à jouer aux jeux vidéo puisque 84,8% disent s'être faits de bons amis en jouant à un jeu vidéo et 72,1% affirment discuter de sujets profonds avec les autres joueur·euses, deux affirmations qui entrent dans le facteur « *Relationship* » défini par Nicholas Yee (2002). De l'autre côté, les affirmations qui rentrent dans le facteur « *Grief* » (le fait de chercher à embêter les autres joueur·euses), comme « j'apprécie avoir du pouvoir sur les autres joueur·euses » ou « j'apprécie manipuler les autres joueur·euses pour arriver à mes fins » recueillent beaucoup moins de réponses positives.

On remarque également que les répondant·es jouent majoritairement avec des inconnu·es (59,5%) ou des ami·es (36,7%) alors que seulement 5% jouent seul·es. L'aspect sociable du jeu se retrouve donc dans le fait de jouer avec des personnes que l'on connaît déjà, mais surtout en en découvrant de nouvelles par le biais du jeu. C'est probablement pour cette raison que les joueur·euses disent à 75,9% préférer jouer sur des serveurs dans lesquels la collaboration est forte, puisque cela incite justement à interagir avec les autres joueur·euses et de développer des relations avec elleux.

L'autre aspect important chez les joueur·euse d'*Eco* est en lien avec le facteur d'*achievement* (réussite) développé par Nicholas Yee (*ibid*), qui comprend les joueur·euses qui « essayent d'atteindre les objectifs définis par le jeu »²⁹, « essayent très dur d'accumuler des récompenses »³⁰, notamment en « essayant d'optimiser leur gain d'expérience pour atteindre le niveau suivant le plus rapidement possible »³¹ (*ibid*, p.9). Encore une fois, on retrouve cela dans les motivations qui poussent les joueur·euses à jouer aux jeux vidéo puisque 84,8% sont d'accord pour dire qu'ils essayent d'optimiser le plus possible ce qu'ils font dans le jeu (gagner de l'expérience, récolter des ressources, etc.) et 69,6% apprécient terminer un jeu à 100%. Justement, 83,5% des répondant·es disent chercher à optimiser au maximum leur gain d'expérience dans *Eco*.

Le profil d'*achiever* des joueur·euses d'*Eco* se retrouve également dans les émotions qu'ils ressentent lors de trois activités différentes en jeu : couper des arbres, récolter des végétaux et récolter des minerais. En excluant la destruction de la météorite, ce sont ces trois actions qui provoquent le plus de satisfaction chez les joueur·euses. Lors des entretiens, la raison pour laquelle cette émotion ressort dans ces trois activités est devenue plus claire :

Bastien : « Alors déjà, pourquoi est-ce que couper des arbres te provoque de la satisfaction ? »

Baptiste : « Parce que ça fait partie des métiers que j'aime bien faire bûcheron. En fait c'est satisfaisant parce que tu vois la zone évoluer. En fait c'est satisfaisant de dire "ouais j'ai fait tout ça. Ouais j'ai mis tant et tant d'heures de jeu mais avec ces tant et tant d'heures de jeu j'ai réussi à faire ça". C'est plus pour ça. »

Ou encore Caroline qui dit :

²⁹ « Try to reach goals as defined by the game ».

³⁰ « Try very hard to accumulate rewards ».

³¹ « Try to optimize their XP gain to reach the next level as quickly as possible ».

« Après moi ça m'apporte de la satisfaction de ramasser des petits copeaux, de nettoyer toute la zone et après c'est comme si y avait pas d'arbres. Après t'en replantes derrière mais ça m'apporte une petite satisfaction parce que je peux faire ça et déconnecter mon cerveau. »

Ici, c'est donc le fait de pouvoir avoir un *feedback* visuel sur le travail (parfois colossal) qui a été accompli qui provoque ce sentiment de satisfaction. Cette logique d'optimisation du *farm* (le fait de faire la même action à répétition pendant un certain temps, par exemple couper énormément d'arbres) et de se satisfaire du temps passé à farmer et de la manière dont l'environnement a été affecté par notre action est pour moi aussi une caractéristique du profil *achiever*, que l'on retrouve donc encore une fois chez les joueur·euses interrogé·es.

Pour finir, j'aimerais aborder le rapport à l'écologie au sein même du jeu. Pour continuer sur les émotions ressenties, on voit tout de même que presque toutes les actions proposées provoquent avant tout de l'indifférence (à part la destruction de la météorite qui provoque surtout des émotions positives et le fait de jeter des déchets qui affecte plutôt négativement les joueur·euse, mais nous reviendrons plus tard là-dessus), ce qui pourrait indiquer que pour la majorité des joueur·euses, les actions menées en jeu n'auraient pas une grande importance pour elleux affectivement parlant.

De plus, même si la majorité des joueur·euses disent essayer de réduire au maximum leur impact sur l'environnement du jeu (91,1%), il est tout de même important de noter que 8,9% des répondant·es affirment ne pas se préoccuper de l'environnement et préfèrent régler les problèmes (montée des eaux, extinction d'espèces, etc.) une fois qu'ils se présentent. Même si la majorité semble jouer le jeu, on voit bien que certaines personnes ont un rapport à la protection de la planète totalement différent, voire contre intuitif par rapport à l'objectif premier du jeu, qui est la sensibilisation à l'écologie et dont le principal moyen pour cela est de faire « peur » aux joueur·euses quant aux effets de leurs actions.

On remarque également que 73,4% des répondant·es disent qu'il est important de terraformer (modifier) le paysage, que ce soit pour des raisons esthétiques ou d'optimisation. Cependant, cela veut également dire que 26,6% des joueur·euses pensent qu'il est plus important de laisser le paysage tel qu'il est et de construire dessus, ce qui est un pourcentage plutôt conséquent dans un jeu qui privilégie pourtant la technique et l'optimisation de sa production, attestant possiblement d'une forte conscience environnementale, même en jeu, chez certain·es joueur·euses.

Enfin, la question du végétarisme en jeu est aussi intéressante à prendre en considération. En effet, même si 55,7% des enquêté·es n'ont jamais voulu essayer de jouer sans manger d'animaux non-humains, 44,3% se répartissent tout de même entre les réponses « Non mais j'aimerais essayer », « Oui mais ça n'a pas fonctionné » et « Oui et j'y suis arrivé », montrant tout de même que cette idée a traversé l'esprit d'un certain nombre de joueur·euses, un nombre d'ailleurs supérieur à celui des personnes se disant végétariennes *IRL*.

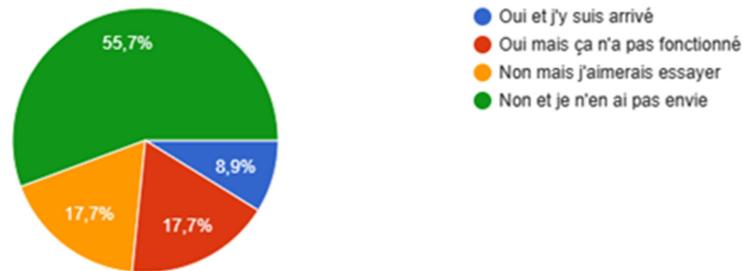


Figure 20 : Réponses à la question « avez-vous déjà essayé de ne manger que des végétaux (pas de nourriture provenant d'un animal) durant toute la durée d'un serveur »

Deux hypothèses peuvent expliquer cela : d'abord, ne pas manger de viande durant toute la durée d'un serveur peut se révéler être un vrai défi (avec les nouvelles mises à jour, cela est devenu très compliqué) et peut donc attirer des joueur·euses au profil *achieveur*. De l'autre côté, cela peut être une manière pour des personnes qui ne sont pas (encore) végétariennes d'expérimenter un idéal de vie en évitant les contraintes de la vie réelle (budgétaires, manque d'information, etc.). On ne peut donc pas affirmer à 100% que cette envie de ne pas manger d'animaux non-humains en jeu est uniquement le fait d'une certaine conscience écologique chez les joueur·euses, mais elle y contribue très probablement.

II) Lier rapport à l'écologie et pratiques de jeu à partir d'un questionnaire

Lors de l'analyse du questionnaire, j'ai voulu comparer un certain nombre de mes variables indépendantes, qui interrogent donc le rapport à l'écologie des participant·es à l'enquête, avec d'autres variables, dépendantes celles-ci, qui questionnaient leurs pratiques de jeu. Cependant, assez peu de preuves d'un réel lien entre rapport à l'écologie et pratique de jeu ont pu être découvertes grâce à cette méthode. En général, peu importe le rapport à la cause écologiste, aux solutions pour régler la crise environnementale ou encore aux préoccupations écologiques, les différentes modalités de réponse auront des pratiques de jeu assez similaires.

Par exemple, on aurait pu se dire que le rapport au progrès technique aurait eu une influence sur le rapport au terraforming des joueur·euses (plus on trouve le progrès technique efficace, plus on préfère terraformer). Or, comme on le voit dans le tableau ci-dessous, cette influence est inexistante.

Tableau III : Rapport au terraforming en jeu en fonction de la croyance dans l'efficacité du progrès technique et scientifique

	Préfèrent laisser le paysage tel qu'il est et de construire dessus	Préfèrent terraformer	Total
Efficace	21,2%	78,8%	100,0%
Ni efficace ni pas efficace	37,5%	62,5%	100,0%
Pas efficace	22,2%	77,8%	100,0%

Comme on ne voit pas de lien entre rapport au progrès technique et terraforming, on peut se dire que le jeu, par ses règles et son *gameplay* (obligation de terraformer ou incitation, valorisation de la technique, etc.), tend à homogénéiser les différents profils. Ainsi, les personnes qui trouvent le progrès technique efficace préfèrent autant terraformer que celles qui le trouvent inefficace. Les exemples comme celui-ci sont nombreux.

Trois hypothèses peuvent expliquer cela : d'abord, le plus évident serait de dire qu'effectivement, le rapport à l'écologie influence en réalité très peu les pratiques des joueur·euses d'*Eco*. Cependant, on verra dans la partie suivante que les entretiens ont pu mettre en avant certains liens. Une autre hypothèse serait donc que le questionnaire ne serait pas la méthode adéquate pour interroger cela. En effet, l'entretien semblerait peut-être plus adapté pour parler d'écologie puisqu'il permet non seulement de recueillir plus de détails sur le rapport à l'écologie des individus (notamment en décortiquant les différents niveaux de « soutien » à la cause écologique), mais aussi parce qu'il permet peut-être plus facilement de

donner son propre avis sans être limité par des modalités de réponses qui pourraient orienter l'enquête vers un discours plus ou moins hégémonique dans notre société sur l'écologie (peu de personnes se disent réellement opposées à l'écologie, pour la maltraitance animale, etc.). Enfin, il faut se rappeler que le questionnaire en lui-même comporte de nombreuses limites précédemment abordées dans la partie réflexivité, ce qui a clairement eu une influence sur les réponses et sur leur analyse. Ce n'est donc pas parce que ce questionnaire n'a pas pu montrer de lien entre rapport à l'écologie et pratique de jeu que la recherche sur cette question doit s'arrêter : un autre questionnaire, plus abouti, donnerai des résultats différents, et une enquête basée sur plus d'entretiens pourra certainement révéler des informations supplémentaires.

Quelques éléments ont tout de même pu retenir mon attention. D'abord, il est possible de voir un lien entre militantisme écologiste et intérêt pour la politique en jeu :

Tableau IV : Intérêt pour l'objectif « Politique » en jeu en fonction du rapport à la cause écologiste

Rapport à la cause écologiste/Intérêt pour l'objectif "Politique" en jeu	Pas d'intérêt pour la politique en jeu	Intérêt pour la politique en jeu	Total
Militant	40,0%	60,0%	100,0%
En soutien	61,9%	38,1%	100,0%
Dans l'indifférence	60,0%	40,0%	100,0%
Dans la méfiance ³²	50,0%	50,0%	100,0%
Je ne sais pas	62,5%	37,5%	100,0%

³² Certaines modalités ne sont pas prises en compte dans l'analyse car le nombre de répondant·es est trop faible pour affirmer un quelconque lien. C'est, ici et dans les prochains tableaux, le cas des personnes méfiantes.

On voit bien ici que les joueur·euses se disant militant·es *IRL* pour l'écologie sont les seules à avoir un fort intérêt pour l'aspect politique du jeu. De plus, iels sont également les plus motivé·es par le fait de créer un meilleur système économique en jeu par rapport au monde réel puisque 80% des personnes se disant militant·es trouvent qu'il est important de créer un meilleur système économique en jeu, ce qui diffère fortement des avis des autres catégories qui semblent plus mitigées :

Tableau V : Importance de créer un meilleur système économique en jeu par rapport au monde réel en fonction du rapport à la cause écologiste

Rapport à la cause écologiste\Importance de créer un meilleur système économique en jeu par rapport au monde réel	Pas important de créer un meilleur système économique	Important de créer un meilleur système économique	Total
Militant	20,0%	80,0%	100,00%
En soutien	43,2%	56,8%	100,00%
Dans l'indifférence	46,7%	53,3%	100,00%
Dans la méfiance	50,0%	50,0%	100,00%
Je ne sais pas	37,5%	62,5%	100,00%

Ainsi, le militantisme écologiste *IRL*, qui implique souvent un certain engagement politique, se retrouverait en jeu par l'intérêt que ces individus portent à l'aspect politique mais aussi par rapport à leur volonté d'utiliser le jeu comme un moyen pour développer un système économique qui leur correspondrait mieux par rapport à la vie réelle, leur permettant donc d'expérimenter leurs propres convictions directement en jeu.

On peut également voir que l'indifférence par rapport à la cause écologiste a une influence sur la volonté ou non de réduire son impact sur l'environnement virtuel :

Tableau VI : Préoccupation de son impact sur l'environnement en fonction du rapport à la cause écologiste

Rapport à la cause écologiste\Préoccupation de son impact sur l'environnement du jeu	Ne se préoccupent pas de leur impact	Tentent de réduire au maximum leur impact sur l'environnement	Total
Militant	0,0%	100,0%	100,0%
En soutien	6,8%	93,2%	100,0%
Dans l'indifférence	26,7%	73,3%	100,0%
Dans la méfiance	0,0%	100,0%	100,0%
Je ne sais pas	0,0%	100,0%	100,0%

Je notais justement plus haut le fait que 8,9% des joueur·euses ne se préoccupaient pas de leur impact sur l'environnement du jeu et que cela pouvait paraître contre-intuitif. On comprend donc maintenant qu'une grande partie de ces personnes sont en fait indifférentes à la cause écologiste, ce qui peut également expliquer leur indifférence en jeu.

Le rapport à la cause écologiste influence également les émotions ressenties lors de l'utilisation d'un engin polluant en jeu (on remarquera que la question, en utilisant le terme de « polluant », peut déjà orienter les réponses des enquêtés) :

Tableau VII : Émotions ressenties en utilisant un engin polluant en fonction du rapport à la cause écologiste

Rapport à la cause écologiste/Émotions ressenties en utilisant un engin polluant	Emotions négatives	Indifférence	Emotions positives	Total
Militant	20,0%	60,0%	20,0%	100,0%
En soutien	27,9%	51,2%	20,9%	100,0%
Dans l'indifférence	21,4%	28,6%	50,0%	100,0%
Dans la méfiance	33,3%	50,0%	16,7%	100,0%
Je ne sais pas	0,0%	75,0%	25,0%	100,0%

Alors que les personnes en soutien ressentent plus d'émotions négatives (27,9%) que positives (20,9%) lorsqu'ils utilisent des engins polluants, on voit qu'à l'inverse, les personnes indifférentes à la cause écologiste ressentent beaucoup plus d'émotions positives (50%) que négatives (21,4%). De plus, les enquêtés ne sachant pas se positionner sur la cause écologiste sont ceux qui ressentent le plus d'indifférence sur cette question (75%), ce qui pourrait être expliqué par un manque d'intérêt pour les questions de pollution.

Enfin, on peut remarquer que les personnes qui trouvent que le progrès technique et scientifique n'est pas efficace pour régler la crise écologique ressentent plus d'émotions négatives (40%) lorsqu'ils conduisent une voiture polluante que celles qui trouvent cette solution efficace (15,1%) ou ni efficace ni pas efficace (14,3%).

Tableau VIII : Émotions ressenties en conduisant une voiture polluante en fonction de la croyance en l'efficacité du progrès technique et scientifique

Effacité du progrès technique et scientifique/Émotions ressenties en conduisant une voiture polluante	Emotions négatives	Indifférence	Emotions positives	Total
Efficace	15,1%	58,5%	26,4%	100,0%
Ni efficace ni pas efficace	14,3%	64,3%	21,4%	100,0%
Pas efficace	40,0%	30,0%	30,0%	100,0%

Ainsi, moins on apprécie le progrès technique, plus on aura tendance à se sentir mal en utilisant une voiture qui pollue dans *Eco*.

A partir de l'analyse du questionnaire, c'est donc le rapport à la cause écologiste qui semble avoir le plus d'influence sur la pratique du jeu *Eco*, et plus particulièrement le militantisme, qui correspond en jeu à un attrait plus fort pour les question politiques et économiques, mais aussi l'indifférence à cette cause, puisque ces personnes semblent être plus enclines à ne pas se préoccuper de l'environnement virtuel. C'est donc ici le rapport politique à l'écologie qui polarise le plus les émotions ressenties par les joueur·euses. Pour aller plus loin sur ce constat, il faudrait probablement s'intéresser précisément au lien entre engagement écologiste et sentiments en jeu afin de confirmer ou non cette relation et de révéler les nuances qui n'ont peut-être pas pu être saisies par cette enquête.

Partie V : Traiter un sujet contemporain dans un jeu vidéo, la question du cadrage de l'activité ludique

Pour finir, les entretiens ont permis de mieux comprendre la manière dont certaines pratiques et valeurs écologiques étaient susceptibles de se retrouver ou non dans le monde virtuel d'*Eco*.

I) Des valeurs et pratiques qui se retrouvent dans le jeu

Dans un premier temps, l'analyse nous permet de montrer que certaines valeurs environnementales des enquêtés interrogés se retrouvent effectivement dans leurs pratiques ludiques et qu'ils en sont parfois conscients.

A) La relation aux animaux non-humains

Le rapport aux animaux non-humains est peut-être l'élément qui se retranscrit le plus clairement dans le jeu.

Revenons sur chacun.e des personnes interviewé.es. Rémy est plutôt préoccupé par la question des non-humains et souhaite réduire sa consommation de viande pour des raisons écologiques. Il a également deux chats et dit grandement apprécier les loutres pour des raisons esthétiques mais aussi parce que, selon lui, elles sont le « *signe que les rivières sont en très bonne santé, donc elles ont vraiment un intérêt* ». Rémy a donc globalement une attitude plutôt positive envers les animaux non-humains et on pourrait s'attendre à ce qu'elle le soit aussi en jeu. Pourtant ce n'est pas tout à fait le cas dans *Eco*, et je reviendrai plus tard sur les raisons qui expliquent cela, mais ça l'est dans d'autres jeux, comme *The Long Dark* par exemple.

« *Ouais, par exemple ça me fait penser à un jeu, The Long Dark et la fameuse scène où tu dois tuer le lapin... Voilà j'ai eu du mal, c'était un peu « putain de bordel de*

merde »... Parce que tu vois l'animal, enfin c'est plus réaliste et y a un côté plus sentimental qui est voulu par le jeu justement, de te dire que là maintenant mon gars, va falloir survivre donc le petit lapin il est mignon mais maintenant, tu lui tords le cou. »

Dans *Eco*, Rémy explique cependant ne jamais tuer les loutres, justement parce que c'est un animal qu'il apprécie particulièrement.

Aurélie, de son côté, est l'enquêté·e qui est la plus sensible par rapport à ce qui touche les non-humains, que ce soit en lien avec leur maltraitance ou à l'extinction de certaines espèces. Contrairement à d'autres (comme Rémy ou Baptiste), sa volonté de les protéger n'est pas orientée par une sorte d'utilitarisme (il faut sauver les animaux parce qu'ils *servent* à quelque chose) mais plutôt parce que la nature aurait une valeur morale et affective (Hess, 2013). Ce qui est intéressant chez Aurélie, c'est qu'elle refuse de tuer des animaux en jeu. Cela s'applique aussi bien à *Eco* qu'à d'autres jeux vidéo, tant que ceux-ci permettent de ne jamais en tuer. Ainsi, elle n'a jamais voulu essayer de jouer le métier de chasseur car il ne lui donne absolument pas envie.

Bastien : « Est-ce que... tu disais que dans Eco t'avais pas tué d'animaux parce que c'était pas ton métier mais est-ce que pour expérimenter tu pourrais être chasseuse ? »

Aurélie : « Non, c'est un métier qui me donne pas envie. Ceci dit, j'ai déjà aperçu des chasseurs le faire et non, ça m'a pas convaincue. »

Selon moi, on voit bien ici comment le rapport aux non-humains a une influence directe sur le cadrage que fait Aurélie de l'activité ludique. En effet, « la jouabilité d'une situation – son adaptation à une attitude ludique – dépendra de l'individu qui l'actualise. Une même situation peut très bien présenter un caractère de jouabilité pour un individu et tout en étant injouable pour un autre » (Genvo, 2013, p.47). J'aimerais également rappeler que Sébastien Genvo définit la jouabilité comme ce qui « fait d'une situation un jeu potentiel » (*ibid*). Ce qu'il faut comprendre par-là, c'est que si Aurélie ne se sent pas attirée par le métier de chasseur, c'est probablement parce qu'elle n'arrive pas, à cause de ses valeurs, à considérer le fait de tuer des animaux comme du jeu. Pour elle, cette situation n'est pas jouable. En plus de cela, il faut aussi noter que c'est l'aspect visuel qui la dissuade de tuer des animaux puisque selon elle « *la mort est plutôt bien faite parce que quand tu shoot, pas en faisant exprès bien entendu, dans*

un lapin, t'avais vraiment l'impression qu'il était tout mou, ça faisait assez réaliste, la mort était plus réaliste que l'animal en lui-même. C'était perturbant. »

Baptiste, de son côté, mange de la viande au moins une fois par jour et n'envisagerait de réduire sa consommation de viande que si cela était vraiment nécessaire. Durant l'entretien, il développe avant tout une position très utilitariste pour justifier non seulement ses habitudes de consommation, mais aussi la protection des animaux non-humains.

« Bah je vais pas te mentir, j'ai déjà vu ma grand-mère chopper un lapin bien gras qui était arrivé, qui était assez gras pour être mangé, le taper, le tuer quoi, tout simplement, le dépecer et le manger le lendemain, le dimanche quoi. Et ça m'a pas traumatisé plus que ça parce que pour moi, les animaux de la ferme, c'est un peu leur but. Pour moi une vache est là pour produire du lait si c'est une vache laitière, ou de la viande si c'est une vache faite pour la viande quoi... C'est peut-être un peu triste aux yeux de certaines personnes mais pour moi, je trouve que c'est la vie, faut ce qu'il faut quoi. »

« Chaque animaux est là, a une fonction sur la Terre. Même une mouche sert à quelque chose, si elle existe, c'est qu'elle sert à quelque chose. Donc si tu enlèves les mouches, tu vas avoir des problèmes de bactéries qui vont se développer parce qu'elles vont plus manger ce qu'elles mangent. [...] Moi je vois le vivant comme, bah si c'est là, c'est que ça a une fonction, c'est que c'est utile. »

Dans *Eco*, cette valeur utilitariste, voire même instrumentale (*ibid*) des non-humains se retrouve dans l'indifférence qu'il ressent à tuer les animaux virtuels.

« Ca fait partie du jeu de tuer les animaux. Je trouve pas ça amusant parce que ben, faut le faire. Mais je trouve pas ça non plus triste. Bah, par rapport à ce qu'on avait parlé toute à l'heure sur ma vision des choses, bah, un animal c'est fait pour être mangé au final. »

Caroline est l'enquêtée dont le rapport aux animaux non-humain est, pour moi, le moins sensible à cette cause. Elle se décrit elle-même comme une « *carnivore +++* » ; trouve que le végétarisme, c'est de la « *connerie* » ; ne condamne pas la corrida, qui est pourtant une position plutôt partagée au sein de la population française (Pelluchon, 2017) ; porte un point de vue plutôt utilitariste face à la disparition de certaines espèces animales puisque « *quand c'est tout ce qui est insecte, la mouche qui sert à rien qui disparaît parce que la rivière a été*

déplacée... *Tant qu'il reste un équilibre, y a toujours eu des espèces qui ont disparu...* » ; etc. Ce rapport particulier aux non-humains, qui révèle une sorte d'indifférence globale envers leur personne, même si elle se sent légèrement concernée par les questions de maltraitance animale, se retranscrit dans le jeu par un sentiment d'amusement lorsqu'elle va tuer des animaux. En effet, pour elle, « *c'est rigolo de courir après les bestioles avec un arc* ».

Même si les valeurs et pratiques écologiques envers les non-humains *IRL* n'orientent pas les comportements ludiques vers des pratiques précises, les entretiens permettent de montrer des différences générales entre les enquêté·es. D'abord, les expériences personnelles de la nature semblent avoir une influence sur les comportements des joueur·euses : Rémy et Caroline, qui proviennent tous·tes les deux d'une famille d'agriculteur·ices, expliquent ne pas être touché·es par la mort d'animaux virtuels justement parce que la vie à la ferme aurait banalisé le fait de tuer des animaux soi-même pour se nourrir. Mais les expériences personnelles aussi sont essentielles à mettre en avant, puisque le dégoût qu'a Aurélie de voir des animaux mourir lui vient d'une « mauvaise blague » de son père qui lui a fait manger du lapin le lendemain de la mort de son propre lapin de compagnie, ou Rémy qui refuse uniquement de tuer des loutres en jeu parce qu'il apprécie cet animal *IRL*. Plus globalement, on voit que l'attitude générale des enquêté·es envers les non-humains (Rémy et Aurélie = empathie / Baptiste et Caroline = indifférence) se retrouve aussi en jeu (Rémy et Aurélie = tristesse de devoir tuer des animaux non-humains / Baptiste et Caroline plutôt dans l'indifférence, voire l'amusement).

B) Le rapport à la technique et au progrès

Presque tous·tes les enquêté·es valorisent la technique et le progrès comme solution pour résoudre la crise climatique. En effet, Rémy dit grandement apprécier les propos de Jean-Marc Jancovici (fortement techniciste et pro-nucléaire) et Baptiste pense fermement qu'il faut continuer le progrès technique pour découvrir une technologie qui nous permettra de sauver la planète. Seule Aurélie ne voit que très peu de positif dedans et Caroline, malgré une certaine valorisation, explique que ça ne peut pas être la seule solution puisque certains éléments construits dans le cadre du progrès technique, comme les éoliennes, étaient assez compliqués à recycler et ne sont donc pas si bénéfiques que ça.

Une autre idée qui revient chez Baptiste et Caroline est qu'il ne faudrait pas régresser techniquement ou économiquement malgré l'urgence écologique. Ainsi, on retrouve chez eux

l'idéal d'abondance et de liberté mis en avant par Pierre Charbonnier (2020), qui est également lié avec l'idéal de développer (ou plutôt de perpétuer) une « société technoscientifique » (*ibid*, p.39)

Baptiste : « Régresser je trouverais ça dommage parce que je pense que dans les technologies d'avenir, il y aura forcément des solutions. [...] Et je trouverais ça dommage de se dire qu'on arrête ça, on arrête d'évoluer alors que si ça se trouve, on était à quelques années de recherche de trouver une solution qui aurait pu nous aider là-dedans. »

Caroline : « Ca dépend de quelle écologie tu parles. Est-ce que tu parles de ceux qui vont à l'extrême et qui veulent qu'on vive à la bougie, qu'on coupe l'électricité ou plutôt du côté de ceux qui veulent limiter et faire attention à certaines choses. »

C'est justement cet idéal d'abondance et de liberté, ou en tout cas celui d'une société de progrès continuels dans un monde aux ressources infinies, qui se ressent beaucoup chez les joueur·euses d'*Eco*. En effet, le progrès technique semble nécessaire pour les joueur·euses afin d'avancer dans le jeu :

Baptiste : « Utiliser un engin polluant, bah des engins t'en as pas vraiment. Si tu parles de la grue et du bobcat bah pareil dans un souci de, si tu veux continuer à évoluer dans le jeu, bah faut qu'au bout d'un moment... les nouveaux tiers technologiques te demandent énormément de fer. T'as le bobcat qui est derrière, qui te permet de miner à une vitesse incroyable. »

Rémy : « Utiliser un engin polluant, c'est que je considère que je vais pas m'en vouloir sur le fait que c'est nécessaire pour faire avancer le serveur mais comme ça me satisfait pas non plus de le faire. »

Aurélié : « Etant donné que t'es censé créer une civilisation, si tu ne terraformes pas un strict minimum, tu peux pas construire quelque chose de forcément convenable. »

On voit bien ici, comme j'ai pu le montrer dans l'analyse de *Eco*, que le jeu incite et promeut une idéologie de croissance qui permet aux joueur·euses valorisant la technicité de se retrouver dedans et de consolider leurs opinions plutôt que de permettre une remise en question de celles-ci. L'importance du système de règles est telle qu'Aurélié, qui pourtant ne valorisait pas particulièrement le progrès technique, en vient elle aussi à le faire. Nous y

reviendront dans une prochaine partie, mais cet exemple nous permet de comprendre qu'une des raisons pour lesquelles certaines valeurs ne se perpétueraient pas en jeu serait dû au système de règle.

C) Les gestes du quotidien

On peut également remarquer que quelques gestes du quotidien vont avoir une certaine influence sur ce qui sera fait en jeu. D'abord, il est intéressant de voir que tous·tes les enquêté·es pratiquent le tri *IRL*, et presque toutes les personnes ayant répondu au questionnaire aussi. Dans ce dernier, les réponses à la question « Quels sont vos sentiments lorsque vous jetez des déchets dans la nature » *ingame* sont celles qui comportent le moins de sentiment d'indifférence, le plus de ressenti négatif (tristesse, colère, culpabilité) et le plus de « je ne fais jamais cela » et dans les entretiens, il en ressort régulièrement que faire attention à ne pas produire trop de déchets ou les jeter correctement n'est pas quelque chose de très contraignant et se trouve donc être le strict minimum lorsque l'on joue à *Eco*. Il est difficile de déterminer si ce discours est présent chez les joueur·euses parce qu'ils trient régulièrement leurs déchets (et que ceci ne représente pas un effort particulier pour elleux si l'on se base sur ce qui a été dit dans les entretiens) ou si c'est la structure de jeu qui facilite cela.

Un autre exemple serait celui que donne Aurélie lorsque je lui demandais s'il y avait des choses qu'elle faisait dans le jeu qui étaient similaires à ce qu'elle faisait *IRL*. Dans *Eco*, pour optimiser son gain d'expérience, il est possible de laisser la cheminée ou le chauffage de sa maison allumé. Or *IRL*, elle cherche à réduire sa consommation de chauffage autant qu'elle le peut, non seulement pour des questions budgétaires que pour des raisons écologiques. Ainsi, alors qu'un·e joueur·euse parfaitement rationnel·le aurait laissé parler son *gamer mode*, c'est-à-dire « un mode de jeu [*play*] dans lequel l'utilisation des mécaniques de jeu devient plus importante que de s'engager dans le monde fictionnel du jeu »³³ (Jørgensen, 2019, p.84), Aurélie préfère s'en tenir à ses habitudes du quotidien. Par ailleurs, il faut noter qu'Aurélie pense grandement l'écologie en termes de gestes individuels. Il n'est donc pas étonnant que ce soit justement ce genre de petites actions qui se retrouvent non seulement dans son quotidien, mais aussi dans le jeu. C'est également ce qu'elle explique quand elle dit ne pas du tout s'intéresser à la politique, que ce soit *IRL* ou en jeu. Puisque son rapport à l'écologie passe

³³ « A mode of play in which utilizing the game mechanics become more important than engaging with the fictional world of the game » [ma traduction].

essentiellement par des gestes individuels, il n'est pas nécessaire de s'intéresser à ce qui se passe au niveau politique.

D) Les métiers

Il arrive également que les métiers que les joueur·euses choisissent en jeu soient directement liés avec leur profession de la vie réelle. C'est d'abord le cas d'Aurélie, serveuse *IRL* et boulangère dans *Eco*. Dans le questionnaire, lorsqu'il lui est demandé d'expliquer pourquoi elle apprécie jouer ce métier, elle écrit « irl je travail³⁴ dans la restauration, je ne me voyais pas faire un autre métier que celui qui me représente le plus ». On retrouve chez elle une forte volonté de rester proche de sa profession quotidienne, qu'elle apprécie d'ailleurs beaucoup. Sur le deuxième serveur auquel elle a participé (mais qu'elle a dû abandonner par manque de temps), elle voulait s'orienter vers le métier d'agricultrice, toujours en justifiant son choix par le fait de vouloir rester proche du domaine de la nourriture. Elle me dira également qu'elle joue à un autre jeu dans lequel il faut gérer son restaurant, créer ses propres menus, etc.

« C'est un jeu où on construit son restaurant, tu gères ton resto, tes employés, ta cuisine, ta salle, les horaires, la paie, la carte. Tu crées toi-même la carte, les ingrédients pour faire les plats ,etc. Ça c'est vraiment ce que je fais. »

De son côté, Baptiste, qui travaille dans l'industrie de l'acier en tant qu'agent de maintenance, explique également que les métiers qu'il exerce dans *Eco* ont un lien direct avec sa profession réelle. En effet, il se spécialise généralement dans l'ingénierie, le minage ou dans le métier de fondeur (en lien avec la fabrication de l'acier mais aussi avec le côté industriel de son emploi). Selon lui, cette proximité entre métiers réel et virtuel lui permet d'amener des compétences acquises au cours de ses expériences professionnelles directement dans le jeu. Ces compétences sont non seulement utiles du point de vue économique (quel prix adopter par rapport à quelle productivité, par rapport aux concurrents, etc.) mais aussi dans l'aspect organisationnel, dans sa manière de travailler et dans son désir d'optimisation.

Bastien : « Du coup t'arrives vraiment à ramener des compétences de la vie réelle dans le jeu ? »

³⁴ Les fautes d'orthographe et de grammaire sont reprises comme telles.

Baptiste : « Clairement. Mes connaissances en économie et en gestion de tout ça me permettent d'être plus compétitif que certains joueurs. »

A première vue, la question des métiers ne semble pas particulièrement en lien avec le rapport à l'écologie. Cependant, il me semble tout de même possible de dire que la profession des individus peut avoir une influence sur leur rapport au monde matériel (les agriculteur·ices auront un rapport à la terre totalement différent par rapport à des employé·es de bureau par exemple). Ces rapports au monde seront alors susceptibles de se retranscrire dans les jeux vidéo, d'autant plus si ceux-ci donnent l'opportunité d'utiliser ses connaissances et compétences réelles pour évoluer dans le monde virtuel et le modifier. Baptiste est justement dans ce cas puisqu'il analyse le monde d'*Eco* à partir du prisme de l'industrie dans laquelle il travaille et il raisonne alors avec une logique très techniciste. Il est plus difficile de trouver ce genre de phénomène chez Aurélie, mais prendre en compte l'adéquation ou non du métier entre réalité et virtualité me semble être important à noter.

II) Les barrières à la transmission de valeurs et pratiques en jeu

Parmi les quatre enquêté·es, nous avons donc vu que certains éléments liés à l'écologie pouvaient se retrouver autant en jeu qu'en dehors. Cependant, certaines valeurs ou pratiques ne parviennent pas à passer à travers l'écran de l'ordinateur. Mais quelles sont les raisons qui empêchent cela ?

A) « Ce n'est qu'un jeu »

La justification explicite lorsque les enquêté·es devaient expliquer la raison pour laquelle leurs pratiques virtuelles n'étaient pas en accord avec leurs valeurs réelles était de dire que « Ce n'est qu'un jeu ». Par exemple Aurélie, à part le fait de ne pas tuer d'animaux et de ne jamais jeter de déchets dans la nature, dit ressentir de l'indifférence lorsqu'elle abat des arbres, qu'elle conduit une voiture polluante ou qu'elle récolte des minerais.

Bastien : « Et du coup dans cette question-là, je demandais si couper des arbres ça te provoque un sentiment de culpabilité ou de satisfaction, qu'est-ce que ça te procure comme sentiment de conduire une voiture polluante, et t'as mis partout que ça te provoquait de l'indifférence. »

Aurélie : « J'ai mis indifférence parce que je sais que c'est un jeu. Je sais que c'est un jeu donc je suis indifférente. »

Baptiste est également dans la même situation en parlant des personnes qui tuent des animaux *in game* mais qui ne le feraient jamais *IRL*.

Baptiste : « Tu vois, ils arrivent à faire la différence entre le jeu et...ça dépend des personnes. »

Bastien : « Et toi, tu fais la différence ? »

Baptiste : « Ouais. Bah moi dans un jeu ça me dérange pas de tuer ne serait-ce qu'un chien. Ca me dérange pas de tuer un chien dans un jeu car il vient de t'attaquer alors qu'IRL, jamais de la vie je ferais de mal à un chien. [...] Ouais, moi je fais la distinction entre les jeux »

De son côté, Rémy mobilise cette idée lorsqu'il parle des raisons qui le poussent parfois à privilégier les constructions esthétiques (et parfois inutiles si l'on pense au pur objectif écologique du jeu) plutôt que de concentrer toute son énergie pour maintenir le monde virtuel le plus viable possible.

Bastien : « Est-ce que pour toi quelque part la beauté du paysage et de ton environnement est pas presque plus importante que le fait de pas trop polluer ? »

Rémy : « C'est vrai que là je vais me mettre derrière le fait que ça reste un jeu »

On voit donc bien que certains éléments ludiques touchent émotionnellement plus certaines joueur·euses que d'autres, malgré des rapports à l'écologie parfois relativement similaires, mais la question reste de comprendre la raison de cela. En effet, certaines joueur·euses ont pourtant l'air de savoir que déforester une forêt, par exemple, n'est pas censé leur provoquer de l'indifférence et l'idée de dire que « Ce n'est qu'un jeu » se révélerait alors plutôt être une manière de justifier des actes qu'ils n'assumeraient pas effectuer dans la vie réelle, mais qui ne les dérangent pas dans un monde virtuel.

Pour donner des pistes de réponses à cette question, il me paraît pertinent de mobiliser le travail de Sébastien Genvo (2013). Ce dernier reprend les théories de Gregory Bateson en partant du principe qu'il existe globalement deux formes de jeux : l'un bâti sur la prémisse « Ceci est un jeu », c'est-à-dire que « les actions auxquelles nous nous livrons maintenant ne

désignent pas la même chose que désigneraient les actions dont elles sont des valant pour » (Bateson, 1977, p.214) et l'autre sur la question « Est-ce un jeu ? ». Cette dernière idée se pose alors régulièrement au sujet des technologies numériques, dont font partie les jeux vidéo (Genvo, 2013). Cependant, il me semble que Sébastien Genvo ne s'intéresse qu'aux objets ludiques en tant que tels (va-t-on considérer un jeu dans son entièreté comme un jeu ?) et non aux différents éléments qui composent ce même objet. Pourtant, c'est justement là-dessus que les joueur·euses d'*Eco* se questionnent lorsqu'ils disent que tel point précis n'est « que du jeu ». La question doit alors être reformulée, en passant de « Est-ce *un* jeu ? » à « Est-ce *du* jeu ? », mettant ainsi l'accent sur la manière dont un élément ludique *dans* un jeu est rapproché ou non de valeurs qui importent aux joueur·euses dans leur vie quotidienne. En effet, à partir du moment où une action, dans un univers ludique, est empreinte de valeurs morales, la question « Est-ce du jeu ? » vient à se poser afin de déterminer le comportement du ou de la joueur·euse. Si les actions prises ne sont pas en adéquation avec les valeurs des individus, voire même avec le « contexte pragmatique (le monde extérieur dans lequel s'incarne le jeu) » (*ibid*, p.44) qui porte également des valeurs auxquelles il est difficile de déroger explicitement (l'interdiction de tuer, de violer, etc.), alors c'est à ce moment-là que l'idée de « Ce n'est qu'un jeu » fera son apparition, puisqu'il est pourtant possible, selon eux, d'effectuer ces actions dans un monde ludique virtuel.

Ce qu'il faut donc comprendre ici, c'est que quand on joue à un jeu, notre attitude ludique (Henriot, 1989) va se former d'une certaine manière qui va faire que certains éléments vont sortir du cadre (Goffman, 1991) ludique, vont sortir du cadre de la jouabilité – comme avec l'exemple de la chasse pour Aurélie – alors que d'autres y resteront puisque « Ce n'est qu'un jeu ». Il m'est difficile, dans le cadre de ce mémoire, de donner des raisons précises qui vont influencer ce qui va ou non sortir du cadre du jeu, mais quelques hypothèses peuvent être données. D'abord, l'importance de la valeur en question à leurs yeux (il suffit d'aller regarder les campagnes de l'association PETA (Pour une Ethique dans le Traitement des Animaux) sur différents jeux vidéo qu'ils accusent de maltraitance virtuelle envers des animaux non-humains, eux aussi virtuels. Ils proposent d'ailleurs des guides pour être plus respectueux·es envers eux. Ensuite la question de l'habitus ludique puisque, comme mentionné précédemment, « les connaissances des joueurs, leur familiarité avec l'esprit de jeu, et leurs pratiques ludiques antérieures sont des éléments importants dans leur façon de cadrer le jeu et de donner du sens à l'activité » (Berry, 2011, p.83). Leur capacité à « rentrer dans une activité au *second degré* » (*ibid*), c'est-à-dire à conscientiser que « Ce n'est qu'un jeu », mais aussi à

cadrer une activité comme ludique et pas une autre dépend de ces dispositions socio-culturelles présentes dans le concept d'habitus ludique. Le dernier élément, dont nous avons également parlé plus tôt dans ce mémoire, est lié à la particularité du jeu comme exercice du possible. En effet, *Eco* étant un jeu qui comporte une forte rejouabilité (les joueur·euses ont beaucoup d'heures de jeu, ce qui implique qu'ils ont joué sur plusieurs serveurs au cours de leur expérience de jeu), il n'est pas impossible que certaines personnes aient voulu effectuer des actions différentes de celles qu'ils font habituellement, ce qui implique parfois d'aller à contre-courant de ses propres valeurs. En dehors d'*Eco*, Baptiste donne un bon exemple de cette volonté d'exercice des possibles dans les jeux vidéo.

Bastien : « Est-ce que dans les jeux où t'es pas obligé de le faire [tuer des animaux], tu le fais juste pour tester ? »

Baptiste : « Par exemple, Hogwart's Legacy (rire). Oui les chats, j'avoue leur avoir mis quelques avada kedabra aux chats, j'avoue. (rire) »

Bastien : « Pauvres chats ahah. »

Baptiste : « Alors que jamais de la vie tu me verras dans la vraie vie faire ça. »

On voit donc bien que l'activité ludique, de par sa nature même, favorise le fait de ne pas prendre au sérieux ce qui se passe en son sein. D'abord parce que les actions effectuées en jeu sont généralement considérées par les joueur·euses comme séparées du réel, ce qui implique alors qu'ils ne soient pas affecté·es directement par les conséquences de ces actions (on reprend ici l'idée de Roger Caillois (1958) qui voit le jeu comme improductif). Aussi, Jacques Henriot considère que l'une des caractéristiques essentielles du jeu est la « distance ludique », c'est-à-dire rester conscient que le jeu n'est justement qu'un jeu : « Seule la distance établie par le joueur entre ce qu'il fait et le fait de le faire par jeu, ce survol et ce contrôle de soi permet de caractériser de manière strictement subjective la conduite que l'on qualifie de ludique » (Henriot, 1989, p.256). Si adopter une attitude ludique implique d'être conscient·e de la supposée improductivité³⁵ de notre action, l'idée « Ce n'est qu'un jeu » devrait se retrouver face à chaque élément ludique. Or, ce n'est pas parce que l'on sait que l'on joue qu'on ne peut pas être complètement pris·e dans l'activité ludique. Paul Veyne (1983) a

³⁵ Je pars en réalité du principe que l'activité ludique n'est jamais improductive au sens strict, puisqu'elle est créatrice de liens sociaux, de culture, de savoirs (notamment avec les jeux sérieux), etc., mais que l'improductivité des jeux comprise comme une séparation avec le réel est peut-être plus partagée par les joueur·euses, comme peut l'indiquer l'idée du « Ce n'est qu'un jeu ».

justement bien montré comment les Grecs, d'une manière qui peut nous paraître assez contradictoire aujourd'hui, avaient développé une relation très particulière à la vérité³⁶ leur permettant à la fois de croire à la véracité de leurs mythes sans y croire à la fois, en mobilisant ce qu'il appelle deux « programmes de vérité » différents : alors qu'ils croyaient en la présence des dieux au sommet de l'Olympe, personne ne s'attendait vraiment à les croiser là-haut. Les Grecs avaient donc cette « capacité de croire en même temps à des vérités incompatibles » et cette capacité « caractérise [...] les périodes de confusionnisme intellectuel » (*ibid*, p.67). Tout comme les Grecs, les joueur·euses ont également cette capacité à croire en des vérités incompatibles, à croire que ce qui se passe en jeu, alors que ce n'est que du jeu, a une vraie importance qui implique d'agir en faisant attention au monde virtuel fictif. Et il me semble qu'*Eco*, parce qu'il traite de crise environnementale, s'inscrit également dans une sorte de confusionnisme puisque les joueur·euses ont conscience que les discours écologiques sont une référence à des phénomènes réels et très actuels mais que leurs actions en jeu n'auront pas d'impacts concrets sur l'écologie et ne vont pas sauver le monde, justement parce qu'ils se situent dans un objet ludique³⁷. En plus du cadrage de l'activité ludique, c'est donc également la relation à cette double croyance, à ces deux programmes de vérité, qu'il faudrait pouvoir interroger afin de comprendre la manière dont les joueur·euses vont retranscrire ou non leurs valeurs et pratiques écologiques en jeu.

B) La structure de jeu

Cependant, le cadrage de l'activité ludique n'est pas la seule raison qui peut empêcher les valeurs des joueur·euses d'entrer dans l'univers vidéoludique. En effet, la structure de jeu y joue aussi un rôle important.

Pour Sébastien Genvo, la structure de jeu représente « les objets destinés à servir d'outils de jeu et qui comportent notamment un système de règles formalisées, [...] indépendantes du joueur » (Genvo, 2013, p.45) mais j'aimerais également y mettre en avant la qualité technique

³⁶ D'un côté, la parole était considérée comme un miroir qui reflétait nécessairement l'objet de son discours. Or, plus l'événement raconté est lointain, plus il sera flou et susceptible d'avoir été altéré. Ainsi, tout mythe a sa part de vérité mais celle-ci a été altérée et romantisée. De l'autre côté, les individus eux-mêmes jouaient sur ces contradictions : le médecin Galien, pour exposer ses théories personnelles et imposer ses idées, rejetait fermement l'existence des Centaures alors que, pour gagner de nouveaux disciples, il mobilisait la figure du Centaure pour rallier les autres à ses paroles. En fonction de leurs objectifs, « la philosophie et la vérité sont intéressées » (Veyne, 1983, p.66), « mais comme cette politique des idées s'ignore souvent elle-même, elle s'intériorise [...] car on met ses croyances en accord avec ses paroles » (*ibid*, p.67).

³⁷ Je tiens à remercier Laurent Di Filippo pour avoir fait émerger cette réflexion.

du jeu (notamment en termes de programmation). Commençons par parler du système de règles. Rappelons les principales particularités d'*Eco* : l'objectif est de détruire une météorite en 30 jours avant qu'elle ne détruise la planète tout en protégeant l'environnement de la pollution causée par les joueur·euses. L'intérêt même du jeu, ce qui a fait que je m'y suis intéressé·e, c'est justement l'accent qu'ont mis les développeur·euses sur la protection de l'environnement, qui semble alors être le point névralgique qui devrait préoccuper tous·tes les joueur·euses. Or, dans les entretiens, ce n'est pas vraiment cela qui en ressort. Même si les joueur·euses sont obligé·es de faire attention aux conséquences de leurs actions sur le plan environnemental (iels replantent des arbres dans des pépinières, enterrent leurs déchets industriels sous terre, etc.), iels insistent surtout sur les aspects social, économique et créatif du jeu. Autant les deux premiers points sont compréhensibles, puisqu'*Eco* promeut le développement durable et que le social et l'économie sont les deux autres piliers de ce modèle politique en plus de l'écologie, autant l'aspect créatif/esthétique est plus étonnant. En effet, construire de « beaux » bâtiments, que ce soient des habitations ou d'autres monuments, ne sert absolument à rien dans le jeu, à part satisfaire les pulsions esthétiques des joueur·euses. Pourtant, dans le questionnaire, environ 30% des participant·es ont répondu qu'il est important de terraformer le paysage pour des raisons esthétiques. Il est pourtant légitime de se demander si dans un contexte de crise écologique extrême, porter attention à la beauté de ses bâtiments ou au fait de construire des phares factices par exemple, ce qui est la spécialité de Rémy, est réellement nécessaire, voire même réalisable. En réalité, et comme j'ai déjà pu le dire plus haut, cela est justement permis par le système de règles puisque, selon certain·es, les contraintes écologiques du jeu ne sont en fait pas si fortes et laissent justement la possibilité de ne pas trop s'en préoccuper, au profit d'autres activités comme la construction.

Bastien : « Tu disais qu'il y avait pas trop de pression par rapport au fait de perdre par la destruction de l'environnement, est-ce que c'est à cause de ça que tu ressens pas trop d'émotions négatives ? »

Caroline : « Ouais c'est ça, comme y a pas vraiment d'impact... Si effectivement à chaque fois qu'on utilisait une voiture y avait un gros impact, bien sûr que j'aurais mis de la culpabilité. Alors que là comme on a presque pas d'impact... »

De ce fait, si certaines personnes considèrent que le jeu est trop simple et que les conséquences de leurs actions sur l'environnement virtuel sont négligeables, alors cela

renforce encore plus le sentiment que « Ce n'est qu'un jeu »³⁸, limitant alors la transposition des valeurs.

Le deuxième élément en lien avec le système de règle est assez proche du concept de rhétorique procédurale développé par Ian Bogost (2007), c'est-à-dire la manière dont un jeu va chercher à persuader le·a joueur·euse d'adopter un certain comportement ou une certaine vision du monde grâce à ses mécaniques et à ses règles. Comme j'ai pu le noter plus haut, le système de règle a d'un côté conforté Rémy, Baptiste et Caroline dans leur valorisation de la technique et du progrès, mais il a aussi influencé Aurélie, qui *IRL* avait une perception de la nature plutôt proche de la catégorie des sectaires égalitaires (laisser la nature s'autoréguler), alors que dans *Eco*, elle se rapproche beaucoup plus de la perception (hyper)techniciste des bureaucrates (Douglas, 1983). Ainsi, *Eco* étant un jeu promouvant le développement durable, la croissance verte, la technique et dont l'objectif est de mettre au point une technologie permettant de résoudre une crise écologique, il ne paraît pas étonnant que d'un côté, les joueur·euses partageant déjà ces différentes idées soient attiré·es par le jeu et y restent (ce qui explique que le progrès technique et scientifique soit la solution la plus appréciée par les répondant·es du questionnaire) et que, de l'autre côté, des joueur·euses qui n'y adhèrent pas particulièrement développent tout de même une affinité avec ce genre de solution puisque c'est la manière principale pour pouvoir continuer à jouer au jeu. Ainsi, il est possible de poser l'hypothèse que le système de règles, puisqu'il valorise la technique et le développement technologique, peut faire fuir les individus qui pensent l'écologie différemment ou alors modifie leur rapport à l'écologie pour qu'il soit plus adapté aux attendus *ingame*.

Enfin, pour terminer cette partie, j'aimerais revenir sur l'importance de la qualité technique du jeu dans la transmission des valeurs à l'intérieur du dispositif ludique. Ici, ce n'est pas la question du réalisme des graphismes qui m'intéresse, mais plutôt la manière dont les différents éléments du jeu sont programmés. L'exemple le plus marquant dans *Eco* est probablement en lien avec les animaux non-humains. De la même manière que ce que j'ai pu

³⁸ Il faut tout de même nuancer ce propos. Comme je viens de le dire, certaines personnes vont trouver le jeu trop simple et ne pas faire attention aux conséquences de leurs actions sur l'environnement du jeu. Ces joueur·euses privilégient généralement de gérer ces conséquences *via* la technique plutôt que de les limiter. Ainsi, Rémy et Baptiste ont tous deux expliqué que raser une forêt ne leur faisait pas peur/de peine puisque de toute manière, ils allaient replanter des arbres plus tard et le problème serait alors réglé. De son côté, Siri Friberg Gusland (2021, p.66) donne dans son mémoire l'exemple de deux personnes expliquant comment la vitesse avec laquelle ils sont arrivés à déforester toute une zone les a effrayés. Les réactions ne sont donc pas les mêmes et il serait intéressant de comparer leurs profils, puisque mes deux enquêtés sont justement dans une forte valorisation de la technique, ce qui pourrait expliquer leurs propos.

démontrer dans une précédente partie, la communauté des joueur·euses semble aussi s'accorder sur le fait que les animaux, n'ayant pas été la priorité des développeur·euses lors de la conception du jeu, sont particulièrement mal codés. C'est pour cela que Rémy explique qu'alors qu'il se considère comme plutôt préoccupé par le sort des animaux non-humains, il ressent de la satisfaction à en tuer dans *Eco* justement parce qu'il les trouve insupportables dans la manière dont ils ont été programmés.

Rémy : « Alors c'est un peu débile je vais pas te mentir, c'est parce que Eco est un jeu en développement et y a pas mal de bugs et les animaux sont très buggués parfois. Y a un côté où tu peux plus les voir parce que des fois t'es en train de rouler avec ton tracteur dans le jeu et d'un coup t'as un animal qui te déboule devant, qui t'éjecte, qui te fait tomber d'une pente, qui t'envoie dans l'océan et là tu fais « BORDEL DE MERDE » et donc tu viens à les haïr dans un sens. Donc je dirais que c'est pour ça la satisfaction. »

Bastien : « Un ras le bol quoi. »

Rémy : « Ouais, c'est pas un côté satisfait genre « ouais j'ai tué un animal comme dans la vie réelle », je suis plutôt anti-chasse voilà donc non, y a pas un côté pervers où j'aime tuer des êtres vivants, loin de là. Par exemple si ça m'arrivait malheureusement de tuer un animal en voiture par exemple, je serais extrêmement triste, je serais vraiment pas bien en fait. »

En revanche, dans d'autres jeux, comme *The Long Dark* par exemple, il ressent beaucoup plus de tristesse à devoir tuer des animaux non-humains. Ainsi, dans *Eco* tout particulièrement, c'est parce que les développeur·euses n'ont pas pris le temps de programmer correctement les animaux non-humains que Rémy ne parvient pas à ressentir, comme *IRL* ou dans d'autres jeux, de la tristesse lorsqu'il doit en tuer.

On voit donc bien grâce aux entretiens que la question du lien entre rapport à l'écologie et pratiques de jeu est complexe et que de nombreux facteurs entrent dans l'équation. Même si l'on retrouve des similarités, il n'est pas possible de penser ce lien simplement à travers des passerelles directes entre réalité et virtualité. Le jeu vidéo est un média dont il faut reconnaître les spécificités, les rapports sociaux et communicationnels particuliers qu'il engendre ainsi que les modes d'expression qui lui sont propres et qui orientent la manière dont des pratiques et valeurs réelles seront retranscrites en son sein. Le *gameplay*, la structure de jeu, l'habitus

ludique des joueur·euses mais aussi le processus de médiation lui-même font partie de ces particularités qui reconfigurent notre manière de penser dans un monde virtuel et d'y habiter.

Conclusion

Au bout du compte, après avoir mené cette enquête sur presque une année entière, je pense pouvoir affirmer que ce sujet était particulièrement ambitieux. D'abord par la méthode que j'ai mobilisée, c'est-à-dire l'association des trois outils que sont le questionnaire, l'entretien et l'analyse de dispositif. Cette méthodologie a clairement été vertueuse pour l'analyse qui en a résultée : les entretiens permettent d'apporter des précisions et des nuances qui ne sont pas perceptibles uniquement à travers un questionnaire, mais aussi d'amener de nouvelles pistes de réflexions. Le questionnaire, de son côté, permet de replacer dans leur contexte global les entretiens individuels qui ont été menés et de comparer la position des enquêtés avec les personnes interrogées uniquement dans le questionnaire. Enfin, l'analyse de dispositif a été essentielle pour la construction du questionnaire (et donc du guide d'entretien) puisqu'il a permis de mieux comprendre les enjeux soulevés par *Eco*, la manière dont ces derniers sont traités mais aussi de découvrir sa structure de jeu et ses mécaniques ludiques. Cependant, cette méthode a également ses limites, particulièrement au sein d'un projet qui ne dure même pas un an. En effet, construire un questionnaire et en faire une bonne analyse demande du temps. Construire un bon guide d'entretien, prendre le temps d'en mener un nombre satisfaisant, les analyser, les retranscrire, etc. en prend aussi. Enfin, analyser un dispositif ludique encore totalement inconnu au début de la recherche demande de nombreuses heures de jeu ou parfois de faire appel à des outils extraludiques comme des forums ou des vidéos YouTube pour comprendre les mécaniques de jeu. Bref, ces trois outils, pris individuellement, prennent déjà un temps considérable et auraient pu être divisés en trois projets de recherche différents. Ainsi, mon analyse de jeu n'est pas exhaustive, la construction du questionnaire et son analyse ont des lacunes évidentes et je n'ai pas pu arriver à saturation des données avec mes entretiens. Mais, même si aucun des outils utilisés n'est parfait (et ils ne le seront d'ailleurs jamais totalement), leur utilisation conjointe m'a tout de même permis de développer des analyses uniques qui n'auraient probablement pas pu voir le jour sans cela. Dans une démarche exploratoire sur le sujet, il faut donc bien être conscient·e de la pertinence, mais aussi des limites de la méthode qui a pu être utilisée ici.

Mais cette recherche était également ambitieuse par rapport au sujet-même qu'elle traite. En effet, et comme j'ai déjà pu le noter plus haut, la question du lien entre rapport à l'écologie et pratiques de jeu, et même plus généralement entre réalité et virtualité, est complexe. Par exemple, l'analyse du questionnaire a bien révélé qu'on ne peut pas partir du principe que,

parce qu'un·e joueur·euse est végétarien·ne dans sa vie quotidienne, iel le sera également dans un monde vidéoludique (le seul point sur lequel il est possible de voir une influence constante sur les ressentis en jeu est en lien avec l'engagement vis-à-vis de la cause écologique avec une polarisation entre les personnes se disant militantes et celles se disant indifférentes). Plus qu'une simple symétrie entre réalité et virtualité, les entretiens ont permis de montrer qu'il semble plus pertinent de s'intéresser à l'habitus ludique des individus, à la manière dont iels se construisent en tant que joueur·euses, dont iels ont appris à cadrer ce qui est ludique ou non, mais aussi à leur manière de croire et de s'auto-persuader de la véracité du monde virtuel, de s'identifier à leurs avatars (Shaw, 2014) et donc aux actions qu'iels effectueront en jeu, etc. afin de comprendre quand, comment et pour quelles raisons les pratiques et valeurs des individus se retrouveront en jeu. De plus, l'objet vidéoludique en tant que tel est également un facteur essentiel à prendre en compte puisque sa structure de jeu, mais aussi ses graphismes et ses procédés narratifs par exemple, seront les éléments qui permettront aux joueur·euses de reconnaître ou non la jouabilité des composants qui forment le jeu en fonction de leur habitus ludique. Autrement dit, il est essentiel d'articuler une étude du *play* et du *game* pour comprendre les liens entre réalité et virtualité (ou ici entre rapport à l'écologie et pratiques de jeu), sans quoi il serait impossible de distinguer les interactions entre ces deux dernières sphères d'expérience, qui sont nécessairement imbriquées dans la fabrication des mondes ludiques, et donc d'étudier la manière dont des pratiques et valeurs réelles se retrouvent ou non en jeu.

Pour continuer le travail amorcé par cette recherche, les possibilités sont nombreuses. Comme noté plus haut, il pourrait être intéressant d'isoler les outils méthodologiques qui ont été mobilisés au cours de cette recherche afin de les perfectionner et d'en tirer le plus d'informations possibles. Le sujet même du mémoire pourrait être repris pour étudier d'autres jeux (la problématique pourrait d'ailleurs être particulièrement intéressante si elle était appliquée aux jeux de rôle par exemple), multijoueurs ou non, traitant d'écologie ou non. Au sein même du mémoire, des pistes de réflexion ont été proposées mais peu explorées, notamment sur la question des motivations ludiques. Au lieu de ne reprendre que le travail de Nicholas Yee (2002) en divisant les motivations en cinq pôles (*Relationship, Immersion, Grief, Achievement* et *Leadership*), il aurait pu être pertinent de suivre les recommandations de Daniel Possler, Rowan Daneels et Nicholas Bowman (2023) dans leur tout récent article, qui cherchent à redéfinir et à étendre ce que l'on entend par « motivation » à jouer aux jeux vidéo. Selon eux, la plupart des études portant sur les motivations des individus à jouer aux

jeux vidéo ne se basent que sur des motivations hédoniques, qui se rapportent au plaisir (*enjoyment*) et à l'amusement (*fun*), comme l'exploration, le fait de se faire des ami·es, la compétition, etc. Cependant, les auteurs notent que ces motivations ne sont pas les seules qui importent aux joueur·euses mais qu'il faut également prendre en compte celles dites eudémoniques, dont la définition est assez floue mais qui comprend la recherche de sens, de situations émotionnelles fortes, l'épanouissement personnel, l'introspection, l'apprentissage, etc.³⁹ Selon les auteurs, la recherche de contenus médiatiques, ici vidéoludiques, pour des raisons hédoniques ou eudémoniques seraient des traits stables dans le temps. Les motivations plus précises (vouloir apprendre des choses, rechercher l'introspection, rechercher des émotions fortes, etc.) seraient plutôt situationnelles et seraient plus mouvantes dans le temps. « Ainsi, nous présumons que ces préférences stables agissent comme des dispositions affectant les motivations situationnelles des joueur·euses à jouer »⁴⁰ (*ibid*, p.7), et donc les jeux qui seront sélectionnés et la manière d'y jouer. La dichotomie hédonique/eudémonique étant considérée comme stable chez les individus, il pourrait être intéressant de l'interroger plus en profondeur pour comprendre pourquoi certain·es joueur·euses auront plus tendance à retranscrire leurs pratiques et valeurs en jeu. En effet, les individus ayant plutôt des motivations eudémoniques auraient peut-être plus tendance à chercher un aspect de sensibilisation dans les jeux et à se baser sur leur propre personnalité dans leurs décisions en jeu (dans une volonté d'introspection par exemple). De l'autre côté, ceux ayant une orientation hédonique auront peut-être plus tendance à partir du principe que « Ce n'est qu'un jeu » puisque l'objectif recherché est justement l'amusement. La question des motivations est donc une piste pertinente à explorer.

Un autre fil à tirer concernerait l'analyse d'*Eco* que j'ai pu proposer. En effet, il me paraît pertinent de mener des entretiens directement avec l'équipe de développement mais aussi avec les spécialistes qui ont travaillé à la conception du jeu. Ma recherche s'est surtout axée sur les joueur·euses mais étudier les concepteur·ices serait un bon moyen de comprendre les choix de *game design* qui ont été effectués, de lier cela avec leurs propres rapports à l'écologie, mais aussi de recueillir leur avis sur la réception qui est faite de leur jeu.

³⁹ A noter que les motivations eudémoniques peuvent aussi, tout comme les motivations hédoniques, apporter de l'amusement et du plaisir aux joueur·euses mais on s'intéresse ici aux motivations en tant que telles (jouer pour la recherche de l'amusement/jouer pour grandir en tant que personne et, en périphérie, y trouver de l'amusement).

⁴⁰ « Thus, we assume that these stable preferences act as dispositions affecting players' situational motives for playing » [ma traduction].

Pour finir ce mémoire, il me semble important de revenir sur le premier point abordé lors de l'introduction, c'est-à-dire la question de la sensibilisation par le jeu. Globalement, il reste difficile d'arriver à un consensus sur les possibilités éducatives et sensibilisatrices des dispositifs ludiques, en particulier sur le long terme. Ce mémoire permet d'ailleurs de mieux comprendre pourquoi il est si difficile de sensibiliser des joueur·euses sur des sujets contemporains comme la crise écologique, puisqu'en fonction de son attitude ludique, il est très simple de ne voir le jeu que comme un simple divertissement séparé du réel. La question qui vient donc à se poser est de savoir s'il ne faudrait pas repenser la manière de sensibiliser des individus par le jeu. En effet, alors qu'il est fréquent de vouloir transmettre son message de sensibilisation grâce au concept de rhétorique procédurale dans des jeux qui se veulent alors persuasifs (Bogost, 2007), voire expressifs (Genvo, 2021) ou plus simplement par la narration, Benjamin Abraham (2018) propose de porter une attention particulière à la force esthétique des jeux vidéo. Selon lui, la littérature scientifique n'a pas encore pu suffisamment démontrer que la rhétorique procédurale avait des répercussions sur les attitudes et croyances des joueur·euses et ce concept présente même une limite important : la *simulation fever*, c'est-à-dire la résistance opposée par le·a joueur·euse entre sa propre compréhension du sujet abordé par le jeu et la simulation ludique (comprenant donc des mécaniques de jeu) qui en est faite. Cette limite peut alors éloigner très frontalement certains individus du but recherché (Abraham, 2018, p.22). Pour pallier ce problème, Benjamin Abraham propose avant tout d'agir sur l'imaginaire des joueur·euses grâce à l'esthétique proposée au sein du jeu vidéo⁴¹. Comme il l'explique avec l'exemple du jeu *Arma 3*⁴², faire jouer les joueur·euses dans un univers où la crise climatique a déjà été prise au sérieux, où des solutions sont déjà en place, mais surtout dans lequel tout cela est normalisé sans aucune remise en question ou même sans aucune justification permet justement d'imaginer un autre monde et de s'y projeter. Pour Benjamin Abraham, « un manque de mécaniques ou d'éléments de "gameplay" se rapportant au changement climatique est en fait un mode d'engagement préférable au regard de la question du changement climatique »⁴³ (*ibid*, p.25). Les jeux qui se veulent sensibilisateurs ou éducatifs se concentrent probablement trop sur la rhétorique procédurale mais aussi sur le fait de donner un nombre parfois considérable d'informations à retenir et à assimiler. C'est

⁴¹ Pour aller plus loin sur le rapport entre imaginaire, jeux vidéo et écologie, voir Fourneau, M. (2023). *Structuration vidéoludique du rapport à l'environnement : l'exemple de Subnautica* [mémoire de master en information-communication, Université de Lorraine].

⁴² Il faut tout de même prendre des précautions avec cette étude puisqu'aucune analyse de la réception de cet imaginaire post-crise-écologique du jeu n'a été effectuée.

⁴³ « A lack of mechanics or 'gameplay' elements engaging with climate change is in fact a preferable mode of engagement with the issue of climate change » [ma traduction].

comme cela qu'*Eco* tente de sensibiliser ses joueur·euses à l'écologie : en lui montrant que ses actions ont une influence directe sur l'environnement et en lui donnant accès à tout un tas de chiffres et de données sur le monde virtuel, qui peuvent ensuite être transposées au monde matériel réel. Mais c'est peut-être justement d'imaginaire dont manque *Eco*. Plutôt que de proposer un monde qui ressemble au nôtre, une simulation de notre propre destruction, ne vaudrait-il pas mieux utiliser la capacité des jeux vidéo à créer de nouveaux imaginaires, de nouveaux modes d'existence et donc proposer des jeux dans lesquels nous avons déjà surpassé le changement climatique d'une manière ou d'une autre ? Cette nouvelle façon de voir la sensibilisation, d'abord en permettant de développer des réalités alternatives et donc d'ouvrir les futurs possibles, puis en articulant les méthodes déjà mobilisées que sont la narration et la rhétorique procédurale, est une piste à suivre pour les jeux vidéo dans leur globalité. Alors laissons libre cours à notre imagination, réenchantons le·s monde·s dans le·s·quel·s nous évoluons, créons des univers dans lesquels le naturalisme, le patriarcat, l'hétéro et la cis-normativité, le racisme, le capitalisme, le validisme et toute autre forme d'oppression ont été abolis et oubliés depuis bien longtemps.

Laissons-nous rêver !

Bibliographie

- Abraham, B. (2018). Video Game Visions of Climate Futures. *Games and culture*, 13(1), 71-91.
- Bartle, R. A. (2004). *Designing virtual worlds*. New Riders.
- Bateson, G. (1977). *Vers une écologie de l'esprit*. Editions du Seuil.
- Beck, U. (1986). *La société du risque : sur la voie d'une autre modernité*. Flammarion.
- Berry, V. (2011). Sociologie des MMORPG et profils de joueurs: pour une théorie sociale de l'activité (vidéo) ludique en ligne. *Revue des sciences sociales*, 45(1), 78-85.
- Berry, V. (2012). *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*. Presses universitaires de Rennes.
- Bertrand, R. (2019). *Le détail du monde*. Editions du Seuil.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive games: The expressive power of videogames*. MIT Press.
- Brougère, G. (2002). L'enfant et la culture ludique. *Spirale*, (4), 25-38.
- Brougère, G. (2005). *Jouer/apprendre*. Economica.
- Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Gallimard.
- Chang, A. (2019). *Playing Nature : Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press.
- Charbonnier, P. (2020). *Abondance et liberté: une histoire environnementale des idées politiques*. La Découverte.
- Coavoux, S. (2011). L'espace social des pratiques de World of Warcraft.
- Coavoux, S. (2019). Les jeux vidéo chez les adolescents: une approche quantitative, p.15-30 in : Berry, V., dir, *Jeu vidéo et adolescence*, Presses de l'Université de Laval.
- Commission des Nations Unies sur l'Environnement et le Développement. (1987). *Notre avenir à tous*. <https://www.are.admin.ch/are/fr/home/media-et-publications/publications/developpement-durable/brundtland-report.html>.

- Crowley, E. J., Silk, M. J., & Crowley, S. L. (2021). The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2. *People and Nature*, 3(6), 1229-1243.
- Descola, P. (2005). *Par-delà nature et culture*. Gallimard.
- Descola, P. (2015). Humain, trop humain. *Esprit*, (12), 8-22.
- Despret, V. (2019). *Habiter en oiseau*. Editions Actes Sud.
- Douglas, M. & Wildavsky, A. (1983). *Risk and culture: An essay on the selection of technological and environmental dangers*. University of California Press.
- Fjællingsdal, K. S., & Klöckner, C. A. (2019). Gaming green: the educational potential of eco—a digital simulated ecosystem. *Frontiers in psychology*, 10, 2846.
- Fourneau, M. (2023). *Structuration vidéoludique du rapport à l'environnement : l'exemple de Subnautica* [mémoire de master en information-communication, Université de Lorraine].
- Genvo, S. (2013). *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique* [Habilitation à Diriger des Recherches, Université de Lorraine].
- Genvo, S. (2021). Théories et pratique des jeux expressifs.
- Goffman, E. (1991). *Les cadres de l'expérience*. Editions de Minuit.
- Gusland, S. F. (2021). *Video Games and Sustainability Transformations: Exploring the Potential for Empowered Subjectivities through Virtual Experience. A Qualitative Case Study of Eco* [mémoire de master en géographie humaine, University of Oslo].
- Haraway, D. (2003). *Manifeste des espèces compagnes*. Flammarion.
- Henriot, J. (1989). *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*. José Corti.
- Hess, G. (2013). *Éthiques de la nature*. Presses universitaires de France.
- Jański, K. (2016). Towards a categorisation of animals in video games. *Homo Ludens*, 1(9), 85-101.
- Jørgensen, K. (2019). Understanding war game experiences: Applying multiple player perspectives to game analysis, p.73-88, in : Pötzsch, H., dir, *War Games: Memory, Militarism and the Subject of Play*, Bloomsbury.

- Latour, B. (1991). *Nous n'avons jamais été modernes*. La Découverte.
- Lussault, M. (2018). Porter attention aux espaces de vie anthropocènes, p.199-218, *in* : Beau, R., dir, *Penser l'Anthropocène*, Presses de Sciences Po.
- Maraschin, A. (2020). *Enquête sur les pratiques des joueuses de League of Legends* [mémoire de master en études sur le genre, EHESS Paris].
- Morizot, B. (2020). *Manières d'être vivant*. Editions Actes Sud.
- Pelluchon, C. (2021). *Manifeste animaliste: politiser la cause animale*. Éditions Rivages.
- Peters, F. (2020). *Expressions de l'éthique du care dans le design de jeux vidéo: récits, performances et éléments de réception: analyses de trois jeux vidéo indépendants canadiens par le prisme du care* [mémoire de master en information-communication, Université de Lorraine].
- Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N. D. (2023). Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives. *Games and Culture*.
- Pratique, P. (2016). *De la nature dans le jeu vidéo, esthétiques environnementales* [mémoire de master en arts plastiques, Université Paris 1].
- Preneveau-Poirier, J. (2015). *Les représentations de la nature et des relations à la nature dans un corpus d'albums de littérature pour la jeunesse québécois du début du XXIe siècle*, [mémoire de maîtrise en éducation, Université du Québec à Montréal]. archipel.uqam.ca/9646/1/M14177.pdf
- Richard, F., Tommasi, G., & Saumon, G. (2017). Le capital environnemental, nouvelle clé d'interprétation de la gentrification rurale?. *Norois*, 243, 89-110.
- Rognon, F. (2012). Bernard Charbonneau et Jacques Ellul. Aux sources de l'écologie radicale du xxie siècle, *Ecologie & politique*, 44, 67-76
- Rousse, T. (2011). On permadeath, Disponible sur SSRN : <https://ssrn.com/abstract=2001550>.
- Ruddy, H. (2014). *The Resurrection of Permadeath: An analysis of the sustainability of Permadeath use in Video Games*. [mémoire de master en science interactive média digital, University of Dublin].

- Schaal, S., Otto, S., Schaal, S., & Lude, A. (2018). Game-related enjoyment or personal prerequisites—which is the crucial factor when using geogames to encourage adolescents to value local biodiversity. *International Journal of Science Education, Part B*, 8(3), 213-226.
- Shaw, A. (2014). *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. University of Minnesota Press.
- Taggart, A. (2022). *On the Nature of Permadeath Experiences in Video Games* [thèse de doctorat en philosophie, Deakin University].
- Triclot, M. (2011). *Philosophie des jeux video*. La Découverte.
- Tsing, A., (2015). *Le champignon de la fin du monde*. La découverte.
- Tsing, A., (2022). *Proliférations*. Wildproject.
- Vachey, F. (2015). La métamorphose jouable, p.151-166, in : Lignon F., dir, *Genre et jeux vidéo*. Presses universitaires du Midi.
- Veyne, P. (1983). *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*. Editions du Seuil.
- West, M. S. (2020). *It's All Fun and Games until Somebody Dies: Grief, Mortality Salience, and Coping in Meaningful Permadeath* [thèse de doctorate en philosophie, West Virginia University].
- Yee, N. (2022). Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. <http://www.nickyee.com/facets/home.html>

Annexes

Annexe 1 : Retranscription de l'entretien de Rémy

[Le début de l'entretien n'a pas pu être enregistré, je posais la question de pourquoi est-ce qu'il disait ressentir de la satisfaction lorsqu'il tuait un animal en jeu]

R : ...un peu jeu plus classique, FPS je dirais et que... Ah oui si, je sais pourquoi. Alors c'est un peu débile je vais pas te mentir, c'est parce que Eco est un jeu en développement et y a pas mal de bugs et les animaux sont très buggués parfois. Y a un côté où tu peux plus les voir parce que des fois t'es en train de rouler avec ton tracteur dans le jeu et d'un coup t'as un animal qui te déboule devant, qui t'éjecte, qui te fait tomber d'une pente, qui t'envoie dans l'océan et là tu fais « BORDEL DE MERDE » et donc tu viens à les haïr dans un sens. Donc je dirais que c'est pour ça la satisfaction.

B : Un ras le bol quoi.

R : Ouais, c'est pas un côté satisfait genre « ouais j'ai tué un animal comme dans la vie réelle », je suis plutôt anti-chasse voilà donc non, y a pas un côté pervers où j'aime tuer des êtres vivants, loin de là. Par exemple si ça m'arrivait malheureusement de tuer un animal en voiture par exemple, je serais extrêmement triste, je serais vraiment pas bien en fait.

B : Et est-ce que dans d'autres jeux vidéo, où pour le coup les animaux seraient peut-être mieux codés et moins buggués, est-ce que t'aurais plus de peine ?

R : Ouais, par exemple ça me fait penser à un jeu, The Long Dark et la fameuse scène où tu dois tuer le lapin... Voilà j'ai eu du mal, c'était un peu « putain de bordel de merde »... Parce que tu vois l'animal, enfin c'est plus réaliste et y a un côté plus sentimental qui est voulu par le jeu justement, de te dire que là maintenant mon gars, va falloir survivre donc le petit lapin il est mignon mais maintenant, tu lui tords le cou.

B : Mais t'as raison sur le côté réaliste parce que moi j'avoue qu'en fait j'ai découvert Eco dans un bouquin qui parlait d'écologie dans les jeux vidéo et j'avoue que pour moi l'écologie c'est très lié à la question des non-humains et des animaux.

R : Oui totalement, c'est important.

B : Et quand j'ai vu la manière dont les animaux ont été codés dans Eco, je me suis dit que pour un jeu qui se prône comme étant écolo, coder les animaux comme ça c'est vraiment triste.

R : Oui alors là je suis totalement d'accord avec toi, après faut jamais oublier que c'est un jeu qui a une très petite équipe de développement, il est buggué de partout hein donc oui, le côté animal est pas du tout optimisé, c'est pas dans les priorités mais ça viendra à un moment ou un autre. Il va y avoir des choses qui seront faites, après par exemple y a le fait que pour vraiment faire d'éteindre une espèce, c'est vraiment très compliqué. Faut vraiment le vouloir, faut vraiment qu'on s'y mette à plusieurs pour le faire, mise à part si on pollue un max. Si on pollue un max, y a des espèces qui vont s'éteindre très rapidement. Mais de par la chasse, je dirais pas que c'est impossible mais c'est compliqué. Mais par exemple, si on venait à tuer tous les herbivores, bah derrière les carnivores mourraient parce qu'ils peuvent plus manger. Ca c'est codé il me semble. Mais par contre, imaginons que quelqu'un balance ses déchets d'usine dans une rivière, bah la rivière il va plus rien y avoir dedans. Les petits animaux, goodbye.

B : Un peu la même question par rapport au fait de couper des arbres où t'avais mis « Amusement ».

R : Alors là c'est peut-être un peu débile aussi... C'est vraiment par rapport au jeu, c'est pas le côté écologique, c'est que c'est plus le côté organisation... Y a tout qui tombe, c'est un peu gamin de les couper à la chaîne. Et après comme pour les animaux, y a pas un côté « ah j'abats un arbre ». Non après je dirais que amusement, y a quand même le fait de se dire... c'est un peu dommage au niveau d'Eco c'est que cet intérêt n'arrive qu'en fin de jeu d'avoir les différentes essences de bois mais quand tu fais vraiment le endgame, un peu avant la destruction, t'as le bois composite et selon le bois que t'utilises tu vas vraiment avoir différentes teintes. Et moi j'aime bien, quand je prends le métier bûcheron, d'aller à la chasse aux différentes essences pour pouvoir proposer tout ce qu'il faut pour répondre à la demande et des fois t'as pas vraiment fait de pépinière de ce type d'arbre donc va falloir que tu te démerde pour aller dans un coin paumé, ç'ava être chiant et voilà. Je dirais pas que c'est l'aventure, ça reste un jeu, mais c'est sympa je dirais, de se dire que c'est un peu un défi.

B : T'as jamais eu de moment où tu t'es dit « merde j'ai complètement déforesté une partie de la forêt » ?

R : Alors ça arrive en début de jeu généralement quand tout le monde s'installe et fait sa maison, donc forcément on va au plus vite, tout le monde prend du bois et ouais, je me rappelle d'un serveur où on était plusieurs à prendre le métier bûcheron, on s'installait un peu dans la même zone parce que c'était le plus intéressant d'un point de vue logique : proche du centre-ville qui avait été défini, pas mal de forêts autour. Et en 24 heures y avait une forêt entière qui avait disparu et tu fais « bon, bah maintenant il va falloir aller plus loin »... C'est là que tu te rends compte que quand on a épuisé les ressources, bah faut faire plus de chemin, c'est plus contraignant, c'est plus d'efforts, tout simplement en attendant que ça repousse. C'est vrai que c'est là que je me suis rendu compte qu'une production raisonnée c'est pas plus mal aussi pour éviter de... Voilà mais après au bout d'un moment y a une sorte de roulement qui s'instaure, on fait des pépinières à droite à gauche et on essaye de les faire en décalé pour avoir un approvisionnement quotidien. Tu vois quand on parlait tout à l'heure du contrôle de la nature, bah ça c'est le genre de chose qui peut être intéressant, on peut fournir mais tant qu'on fait en sorte d'avoir un roulement en fait.

B : Ouais dans Eco t'es quand même un peu obligé de beaucoup contrôler la nature pour pas qu'elle meurt quoi.

R : Ouais alors non pas vraiment. Mise à part les arbres que tu peux planter, et encore depuis les dernières mises à jour limite je me fais plus trop chier à faire des pépinières parce que le fait de planter des arbres est devenu plus contraignant, il faut un espace beaucoup plus important entre les arbres alors que la repousse naturelle et sauvage est un peu plus... les arbres vont être plus proches les uns des autres. Donc limite je laisse faire la nature en l'occurrence, repousser à des endroits comme ça je perds pas de temps à devoir tout replanter et puis voilà. Après ouais si quand même au niveau de la nourriture, pour tout ce qui est tomates, maïs, blé, etc. où t'es obligé sur certaines plantes de faire des plantations mais à côté de ça par exemple, le métier de récolteur y a vraiment deux branches qui se séparent à un moment : la récolte agricole et la récolte sauvage. Si tu fais de la récolte sauvage, tu vas dans la nature ramasser des baies, un peu tout et n'importe quoi et tu auras des bonus de récolte. Par exemple au lieu de ramasser trois papayes, tu vas en ramasser quatre. Et ça dépend si c'est une plante plantée artificiellement. Si tu prends le bonus agricole t'auras le bonus dessus mais si tu vas dans la nature tu l'auras pas. Et inversement. Donc parfois t'as des plantes, je reprends les papayes, c'est inintéressant au possible de faire un champ avec parce que t'en trouves à foison dans la jungle, c'est ultra productif, ça sert à rien de faire des plantations aussi pour des champignons, en plus c'est des trucs qu'il faut replanter. Un peu comme dans

la réalité, une fois que c'est récolté, bah faut attendre que ça repousse donc vaut mieux le faire en récolte sauvage et laisser la nature faire. Donc je pense qu'il y a vraiment une sorte d'équilibre. Pour nourrir la population y a des moments où il faut faire des champs mais pour d'autres choses, on peut laisser un peu faire et prélever ce dont on a besoin. Ce qui est l'avantage d'ailleurs de la récolte sauvage, c'est qu'on peut plus facilement répondre... par exemple si y a une demande, on peut calibrer au fur et à mesure. Les champs, quand ils sont plantés, soit il faut les augmenter donc il faut consommer un claim et après replanter et attendre, alors que la récolte sauvage, bah une fois qu'on a ce qu'il nous faut, bah on s'arrête et puis voilà.

B : Ok, très bien. Toujours sur la même question, je me demandais pourquoi est-ce que du coup certaines actions te faisaient ressentir des émotions positives et les autres te provoquaient juste de l'indifférence ? Notamment sur le fait d'utiliser des engins polluants, de conduire une voiture polluante ?

R : Utiliser un engin polluant, c'est que je considère que je vais pas m'en vouloir sur le fait que c'est nécessaire pour faire avancer le serveur mais comme ça me satisfait pas non plus de le faire. Par exemple, je dirais qu'utiliser un engin polluant, pour moi c'est un attendant de pouvoir avoir les éoliennes ou le solaire en fait. C'est pas une fin en soi du moment qu'on fait attention à l'utilisation. Je vais pas m'en vouloir mais je vais pas non plus être satisfait. Pareil pour les véhicules, y a un moment où si je suis à faire le serveur en entier avec ma chariote, y a un moment je perds du temps comme pas possible et je vais pas te mentir, juste tirer une chariote c'est pas ce qu'il y a de plus fun.

B : Parce que du coup tant que le jeu te permet de polluer, toi-même tu t'autorises à polluer ?

R : Non, dès que je peux je vais quand même passer à l'éolienne parce que y a aussi le fait que les matières polluantes, bah faut les acheter. Faut acheter du charbon, en plus faut le renouveler, ce qui au bout d'un moment est contraignant en fait. Alors que l'éolien ou le solaire, une fois que tu l'as mis en place dans le jeu, t'en parles plus. Mais c'est aussi moins productif en termes d'énergie. Après y a le côté aussi où d'un point de vue esthétique, c'est plus sympa des éoliennes ou du solaire qui sont moins visibles, qui vont pas produire de fumée, de pollution, etc. C'est un peu moche quand t'arrives à un endroit et que tu vois de la fumée qui sort des bâtiments, c'est pas très joli quoi. Et tu te dis que c'est aussi signe que ça va polluer et que ça va dénaturer autour de toi. Je me rappelle au dernier serveur, y avait un champ que j'avais planté pour récolter des végétaux pour faire des fibres et y avait un gars à

côté, quand il a commencé à me dire qu'il était intéressé par mon terrain pour agrandir chez lui, je lui ai dit pas de soucis parce que je savais qu'il allait faire un truc polluant et qu'il allait tout me détruire mes champs. Donc je me suis dit que j'allais lui vendre le terrain et construire plus loin parce que dans tous les cas, c'est gagnant-gagnant dans un sens. Donc dans le côté polluant, ce que j'aime pas c'est qu'autour ça va polluer, détruire l'esthétique. Mais faut en passer par là pour faire avancer le serveur.

B : Sur la question de l'esthétique, je saute un peu à une autre question sur le fait de terraformer le paysage ou pas. Toi du coup t'avais répondu que tu terraformais justement pour des raisons esthétiques. Est-ce que pour toi quelque part la beauté du paysage et de ton environnement est pas presque plus importante que le fait de pas trop polluer ?

R : C'est vrai que là je vais me mettre derrière le fait que ça reste un jeu. Par contre je vais quand même essayer dans le maximum d'essayer de profiter de comment c'est déjà de base pour faire mes projets. Je vais pas détruire un endroit juste histoire de construire quelque chose. Je vais vraiment essayer de m'adapter au terrain mais après faut pouvoir y accéder, va peut-être falloir construire une route, niveler à deux ou trois endroits mais je vais pas le faire de façon aberrante.

B : Et quand tu construis quelque chose qui serait joli et esthétique, est-ce que c'est quelque chose que t'as besoin de construire pour une raison ou une autre et de toute manière tu vas le faire joli ou est-ce que c'est justement des constructions que t'as envie de faire parce que t'as envie de build un truc ?

R : C'est seulement parce que j'ai envie de build un truc bien spécifique. Par exemple pour mes maisons, pour avoir des points de bonus, je vais pas faire des choses super esthétiques. Enfin j'essaye un petit peu mais je le vois plus juste comme le bonus que ça rapporte. Ou même par exemple pour mes bâtiments de production, je vais pas spécialement chercher à les faire jolis, enfin je vais quand même essayer de suivre une certaine ligne esthétique, je vais pas juste faire quatre murs en pierres, un toit et basta, j'essaye de faire un minimum quelque chose qui visuellement me donne pas envie de me crever les yeux [rire]. Non mais c'est la vérité, y a des fois je vois des trucs ça me... je me dis c'est pas possible. Tu rajoutes deux ou trois fenêtres quand même, merde.

B : C'est des grands fans de bunker écoute.

R : Ouais c'est ça. Non mais après c'est au choix de chacun mais ouais, je vais pas y porter grand intérêt sauf pour des projets que j'ai décidé. J'ai un gros délire en fait, sur chaque serveur je fais un phare. Je sais pas pourquoi, j'aime beaucoup les phares donc je fais un phare. Je vais te sortir les images des derniers. Là ça fait trois serveurs que j'en fait, j'essaye de trouver un thème à chaque fois différent et vraiment bah juste pour l'esthétique, pour rien d'autre, c'est inutile, y a aucun intérêt mais c'est parce que j'ai envie de le faire, j'ai envie de faire quelque chose pour le serveur. Par exemple à l'avant-dernier serveur j'ai fait une reproduction du phare d'Alexandrie. Je t'ai envoyé l'image.





Alors voilà c'est avec ce que j'ai sous la main et avec des documents sur internet. Et là sur le dernier serveur je voulais faire le phare de Bioshock. Par contre là j'ai fait beaucoup moins joli parce qu'il est beaucoup plus gros et je l'ai commencé dès le départ du serveur avec des matières premières de niveau 1 qui sont beaucoup moins esthétiques, avec beaucoup moins de formes, ce que je regrette énormément alors que sur le phare d'Alexandrie, c'était avec ce qu'il y avait de plus cher donc y avait beaucoup plus de choix d'esthétique. Et le premier

phare que j'ai fait, c'était vraiment le classique. C'est un petit peu ma tradition maintenant, on me connaît comme le gars qui fait des phares en fait.

B : Ca a bien level up.

R : Par exemple sur le dernier, celui qui est en brique, j'ai vraiment choisi le lieu sur le fait que c'est en bord de mer, j'ai vraiment terraformé au minimum en fait, c'était plus le côté de me dire « qu'est-ce que ça serait si c'était un peu naturel ». Le phare d'Alexandrie bon je l'avais fait en plein milieu du centre-ville parce que je voulais qu'on le voie. Celui de Bioshock fallait qu'il soit en pleine mer, sinon c'est stupide au possible.

B : Et ça te prends combien de temps de faire le phare d'Alexandrie ?

R : Alors le phare d'Alexandrie ça m'avait pris quelques jours quand même... Ce qui m'avait pris le plus de temps c'était d'obtenir les matières premières parce que comme je disais, fallait que les gens les produisent et c'était plus ça qui me limitait. J'avais des bonnes finances et puis c'était la fin du serveur donc j'avais fait un genre de sponsoring, on voit tout en bas un panneau où j'avais marqué les mécènes etc., j'avais vraiment monté tout un truc de je vous fait de la pub et vous avez votre nom affiché. Ça avait plutôt bien marché en réel. Donc lui il était pas spécialement gros donc... après c'est plus la recherche des formes, la recherche d'un minimum d'esthétique, de trouver comment faire qui m'a pris le plus de temps. Une fois que c'est lancé, ça prend pas trop de temps. Par contre le phare de Bioshock on s'en rend peut-être moins compte mais il est vraiment énorme, y a 25 blocs de côté, d'épaisseur, après y a l'intérieur, y a un sous-sol... J'ai commencé à partir du septième jour du serveur, donc ça m'a bien pris 15 jours. Après j'étais pas constamment dessus hein, je faisais d'autres trucs au passage. Après là j'avais négocié le financement avec le gouvernement du serveur pour avoir les finances vu qu'ils savaient très bien que moi j'irais jusqu'au bout du projet, y a pas eu de soucis. C'était assez sympa. Pour en revenir à tout ce qui est politique, ils pouvaient avoir confiance pour faire un truc esthétique pour agrémenter la ville, etc. C'était pour améliorer la vue. Excuse moi, j'ai totalement [rire].

B : Non mais c'était très intéressant.

R : Mais pour en revenir, je dirais que si je dois faire quelque chose, c'est parce que j'en ai envie réellement. Mise à part si c'est pour aider les autres, je vais pas faire quelque chose qui me fait pas envie ou qui va contre une certaine idéologie quand même. Par exemple ça me viendrait jamais à l'esprit d'aller mettre des machines ultra polluantes sur toutes les rivières

en me disant que je m'en fous, ça me permettra d'avoir plus de finances ou de baiser les autres pour qu'ils aient pas la production, etc., d'aller monopoliser des endroits. Personnellement je trouve ça débile au possible mais certains le font, comme dans la vie réelle je dirais. Moi je suis plutôt dans l'idée allons faire le truc entre nous, après j'aime bien la concurrence un minimum, le challenge c'est vrai, mais je vais pas non plus me dire que je suis bien que si je suis mieux que les autres.

B : Les gens qui viennent embêter les autres joueurs comme ça, est-ce que les gens essayent pas de leur dire d'arrêter ou en tout cas de prendre des mesures contre eux avec le gouvernement ?

R : Si bah vu que c'est aussi dans un jeu, je dirais que c'est plus facile mais par exemple y a des gens des fois qui vont essayer de monopoliser un marché ou de faire monter les prix, ou au contraire de les faire baisser au maximum pour les tendre vers. Bah parfois y a une organisation de puisque c'est ça, on arrête d'acheter chez lui. Ou alors des gens avec qui on s'entend pas, on va pas se mentir, encore une fois c'est la désinhibition du jeu mais des fois t'as des groupes qui se forment avec des gens qui vont être très présents sur le serveur, on les connaît, on a une certaine affinité au bout d'un moment et on va plus facilement aller acheter chez eux, même si ça nous coûte plus cher. Ca m'est arrivé très régulièrement de vouloir acheter du fer, y a deux personnes qui ont le même prix sauf qu'un est plus loin que l'autre mais en même temps y en a un que je connais, bah je vais plutôt aller chez lui, ou parce que je sais qu'il va avoir tendance à acheter chez moi, je vais le privilégier. C'est une sorte d'accord mutuel. Après par contre par exemple sur les serveurs du Village, ils interdisent les cercles fermés de joueurs. Ils interdisent le fait de se passer des matières entre nous gratuitement. Il faut absolument qu'elles soient vendues pour avoir les taxes, pour que derrière la mairie puisse réinvestir et aussi pour éviter d'avoir des différences de prix. Par exemple le gars qui achète... par exemple le maçon, s'il a pas mineur de base, bah s'il doit aller acheter chez le mineur, ça serait injuste qu'en face, y ait deux gars, un qui face mineur et l'autre maçon et qu'ils se fournissent les affaires gratuitement. La marge serait beaucoup plus intéressante et en plus t'aurais la taxe en moins de la part du gouvernement. Forcément ses prix seront plus intéressants.

B : Après dans une question tu disais qu'un des trucs qui étaient importants pour toi dans le jeu c'était de créer un meilleur système économique que celui de la vie réelle.

R : Ouais, c'est vrai que je me dis... ce que j'aime bien dans Eco, c'est de me dire que comme c'est un jeu, ça n'a pas de conséquence dans la réalité mais en même temps ça fait une bonne expérience pour se rendre compte de beaucoup de choses. Par exemple au niveau de l'économie, quand je dis avec les affinités ça paraît pas si logique que ça d'aller acheter plus cher chez un autre mais en même temps, le fait est que derrière je me dis que le gars je sais qu'il va aller m'acheter d'autres trucs donc forcément j'y gagnerai. Par contre si je commence à acheter chez son concurrent, peut-être que ça va pas lui plaire et qu'il va arrêter d'aller acheter chez moi. Donc y a une certaine logique. Et après ouais un système économique mieux que dans la réalité, je me dis qu'on peut très bien créer un système plus sain, moins porté sur le fait de chercher à écraser la concurrence ou des confrères. Moi je dirais même plutôt des confrères plutôt que concurrence. Parce qu'on a de l'espace pour chacun, en plus sur Eco des fois y a moyen de séparer des productions plutôt que d'être focalisé, de vouloir tout faire, de chercher à s'entendre. Par exemple une fois j'avais fait mineur sur un serveur avec un gars, on s'était dit bah tiens, vas-y on va se faire une mine tous les deux, on va creuser une mine et au fur et à mesure y a des gens qui nous disaient « ah, bien ce que vous avez fait, y a moyen d'utiliser l'entrée pour commencer à faire nos propres galeries ? » et on a dit pas de soucis. La petite galerie qu'on utilisait juste pour nous deux au final tout le serveur était dedans à la fin en fait et j'ai trouvé ça génial, c'était totalement désintéressé au départ et y avait eu aucune envie de se dire « ouais c'est pour nous, on la garde ». Chacun a fait son petit truc et même on s'entraidait, chacun faisait des rampes pour accéder plus bas ou ailleurs et puis c'est tout, ça se passait bien.

B : Est-ce que t'as l'impression du coup que Eco t'as permis de réaliser des trucs que t'aurais pas pu faire dans la vie réelle mais qu'en soi t'aurais voulu le faire, ou en tout cas ça correspond à tes valeurs ?

R : Ouais, par exemple de m'impliquer un peu plus... enfin d'avoir une influence politique on va dire. Forcément, encore une fois à échelle réduite, c'est plus facile de discuter avec les gens, de se rendre compte, de s'organiser facilement. Plutôt que d'être noyé dans la masse. Mais qu'en même temps tu te dis que c'est vrai qu'à des moments j'ai l'impression de pouvoir rien faire à mon échelle mais à notre petite échelle sur un endroit dans la vie réelle, on peut peut-être faire des choses dans une association, on peut influencer un peu. Après en termes économiques, je dirais se rendre compte qu'on est pas obligé de chercher à se bouffer l'un l'autre et qu'il y a un moment, faut pouvoir des fois faire des cadeaux à l'autre pour qu'il puisse continuer à produire. Si on est tout le temps en train de lui réclamer des baisses de prix,

forcément derrière il peut plus se nourrir. Et au bout d'un moment, comparé à la vie réelle, si le mec en a marre, il se barre, il arrête. Dans la vie réelle c'est un peu plus compliqué mais en même temps je me dis que ça peut être le signe de... bah le gars si on l'aide pas, si on fait pas en sorte qu'il vive de son boulot, bah il ferme boutique et pareil, il arrête. Puis après voilà, je suis pas non plus... Des fois y a des gens qui ouvrent une boutique de façon opportuniste ou sans se rendre compte de la réalité des choses. Après malheureusement y a des gens qui sont pleins de bonne volonté et qui arrivent pas parce que le marché est saturé.

B : Et sur la même question de est-ce que Eco t'as permis de réaliser des trucs que t'aurais pu faire dans la vie réelle, plutôt du point du vue...

R : Construire un phare ? Ouais c'est vrai [rire].

B : Ouais aussi [rire] mais peut-être plus sur le côté écologiste, typiquement tu disais que t'aimerais bien réduire ta consommation de viande, des trucs comme ça mais t'as jamais vraiment essayé d'être végétarien dans Eco, genre de reproduire quelque chose...

R : Ouais parce que dans Eco, on va pas se mentir c'est totalement impossible... J'en ai discuté justement avec des gens y a pas longtemps, on se disait « est-ce que vous pensez que c'est possible d'être végétarien sur Eco ? » et... Non. Le jeu est pas encore assez développé pour ça. C'est la réalité, y a un moment c'est pas possible. Mais c'est un de mes souhaits de me dire... je considère pas que mon personnage c'est moi dans le jeu. Enfin par exemple dans certains jeux y a des gens qui vont vraiment s'impliquer à fond dans leur personnage, moi c'est pas vraiment mon truc mais je sais que ça existe et pour eux, je me dis que ça pourrait être sympa, un peu par exemple comme dans les Sims, de laisser la possibilité aux gens de se représenter dans le jeu. Par exemple si une personne est vegan ou végétarienne dans la réalité, de pouvoir lui laisser la possibilité de l'être dans le jeu. Ça pourrait vraiment être sympathique.

B : Ouais parce que du coup, il me semble que sur... tu sais j'avais posé des motivations sur les raisons qui poussent à jouer, t'avais mis justement que t'identifiais pas mal aux actions en tout cas de tes personnages, mais du coup dans Eco pas du tout ?

R : Ouais. Je m'identifie un minimum parce que... Comment dire ? Je fais pas dans le jeu des choses qui ne seraient pas dans mes valeurs de la réalité. Mais je vais pas non plus y aller à fond. Je vais pas non plus... Comme je disais y a des moments où je considère que... Pas que c'est un mal nécessaire mais par exemple par rapport à la pollution des machines, que c'est temporaire avant d'aller sur autre chose. Je vais pas m'impliquer à fond, je vais pas m'en

vouloir si jamais j'ai fait quelque chose de mal. Je vais plus me sentir mal si jamais j'avais gêné quelqu'un dans le jeu. Imaginons que sans le savoir j'ai détruit toute une forêt ou une montagne alors qu'un gars avait peut-être prévu de faire une sculpture dedans, je me sentirais mal parce que le gars avait un projet, fait chier, je vais essayer de m'excuser. Ou alors si j'ai acheté plein de matières et que quelqu'un voulait les avoir pour autre chose, ça va un peu m'embêter. C'est plus le côté sociable en fait, c'est gêner quelqu'un qui va m'embêter.

B : Mais est-ce qu'il y a quand même des choses que tu t'interdis ou que tu évites de faire à cause de tes valeurs IRL ?

R : Tuer les loutres. J'adore les loutres dans la réalité, c'est vraiment un animal que j'adore et à chaque serveur j'essaie de faire passer la loi pour interdire la chasse des loutres [rire]. Alors c'est complètement en contradiction avec ce que je disais tout à l'heure avec les animaux mignons mais pour moi les loutres sont super importantes parce que c'est un signe que les rivières sont en très bonne santé, donc elles ont vraiment un intérêt. Mais j'adore les loutres donc je n'ai jamais tué une loutre dans Eco.

B : Donc tuer des animaux c'est satisfaisant mais pas les loutres quoi [rire].

R : Oui, ce qui me est le plus entre le jeu et la réalité c'est ça. Mais à mon avis si y avait des chiens ou des chats dans le jeu, je pense que beaucoup de gens... enfin pareil ils ne les chasseraient pas. Pareil dans Eco on a des coyotes, on a des loups mais pas de chiens. Tout à l'heure je parlais des pandas, je sais pas si les gens... boh quoique les pandas on est un peu moins proches quand même, mais je pense vraiment que chiens et chats, si on les implantait dans le jeu ça serait un peu plus compliqué moralement, plein de gens ne les chasseraient pas.

B : Ouais de fou, je pense aussi.

R : Moralement c'est trop transposable.

B : Ca serait intéressant comme expérience.

R : Oui... Alors le problème c'est qu'il faudrait demander à un moddeur de le faire et je pense qu'il nous haïrait parce qu'il changer le skin d'un animal peut-être, ça peut être compliqué. Mais sincèrement, je pense que tu pourrais proposer l'idée pour voir si ça pourrait être fait. Mais je pense que de mon côté je vais le proposer pour voir si c'est possible parce que vraiment je suis curieux de savoir ce que serait le résultat.

B : Et cet amour des loutres IRL, elle est un peu random ou...

R : Je sais pas, je les trouve vraiment... Tu vois j'ai deux chats, bientôt trois normalement et je les adore et je trouve que la loutre c'est vraiment assez proche en termes de comportement... ouais d'un point de vue purement esthétique c'est super joli, j'adore les loutres européennes, asiatiques, de mer, etc. T'as des interactions sociales très complexes entre elles où vraiment tu dis bordel de dieu, c'est vraiment un animal super intelligent et qui le montre. Comme tous les animaux hein mais je sais pas, j'adore cet animal comme certains vont adorer les araignées, les serpents, etc. C'est un peu moins commun la loutre mais c'est mon kiff.

B : Alors changeons un peu de sujet, est-ce que ça t'arrives de jeter des déchets dans la nature dans Eco ?

R : Non. Alors les seuls déchets que je m'autorise à jeter c'est les déchets purement biologiques pour pouvoir derrière faire de l'engrais pour les champs. Parce que je sais qu'ils vont se dégrader et qu'on peut les réutiliser comme compost. Mais c'est un truc qui saoule au plus haut point que des gens jettent des trucs parce que dans la réalité c'est un truc qui me saoule vraiment énormément et alors dans le jeu je me dis que c'est encore plus facile de les stocker, de s'en débarrasser et que vraiment c'est nul au plus haut point.

B : Est-ce que le fait de te dire écolo ou du coup en tout cas en soutien pour la cause écologique ça te donne l'impression d'être plus investi que d'autres personnes qui seraient moins dans la protection de l'environnement dans le jeu ?

R : Je pense ouais, réellement. C'est assez paradoxal, j'ai déjà discuté avec des gens pour qui le dérèglement climatique est pour eux insignifiant voire inexistant et par contre dans le jeu, ils vont un peu plus s'en préoccuper pour des intérêts personnels. J'ai trouvé ça très paradoxal.

B : Intérêt personnel c'est-à-dire ?

R : Bah si ça pollue, déjà encore une fois le serveur va être noyé ou alors ça va détruire ma production d'arbres parce que... Par exemple je me rappelle d'un gars qui était vraiment arrivé en furie parce que y avait un gars qui avait implanté des forages de pétrole à côté de chez lui, qui polluaient énormément et lui il avait une pépinière à côté et forcément bah il savait que ça allait tout tuer les arbres aux alentours. Et ce que je trouvais marrant c'est que

pour lui dans la réalité, le dérèglement climatique c'était un truc de bobo écolo à la con. Voilà je trouvais ça très marrant.

B : Ouais c'est clair. Après c'est pas forcément parce qu'il ressent dans le jeu que ça va lui faire changer son avis IRL...

R : Ouais c'est pour ça que je disais que ça le touchait personnellement. En même temps c'est vrai qu'en y repensant, c'est que tant que ça touche pas les gens directement, tant qu'ils se prennent pas les conséquences dans la gueule ou alors qu'ils s'habituent malheureusement au fur et à mesure, parce que ça aussi je pense dans la réalité c'est qu'on s'habitue tellement à se dire que ça va être de pire en pire mais de façon douce, qu'on aura le temps de s'habituer. Mais en attendant, les dégâts sont quand même faits. Mais je prends l'exemple dans la réalité, imaginons un gars, on va l'appeler Roger, qui fait sa petite pêche tous les jours, enfin dès qu'il peut dans la rivière, s'il apprend qu'une usine commence à déverser dans produits polluants dans la rivière, alors que lui de base il pense que les écologistes c'est des connards qui lui empêchent de pêcher, il va voir l'usine et dire que c'est n'importe quoi.

B : Ouais clairement.

R : Enfin c'est pareil pour beaucoup de choses en fait. Tant que ça nous touche pas personnellement malheureusement, on est un peu moins impliqué. Je pense que même moi, si un jour y avait des trucs beaucoup plus graves qui arrivaient autour de moi, je pense que je serais plus juste en soutien, je serais totalement militant, et je pense que ça arriverait à beaucoup de personnes en fait. Dans Eco, pour y revenir, ce qui peut faire changer c'est de se rendre compte sur un point de vue plus directe et à plus petite échelle que les conséquences peuvent être plus immédiates et forcément on va peut-être se rendre compte de ce qui peut déconner à plus grande échelle dans la réalité.

B : Bah ouais, c'est ce que beaucoup d'études disent sur Eco, que le fait de réduire le monde à une taille beaucoup plus petite ça permet justement à certaines personnes de mieux comprendre les impacts, les conséquences et tout.

R : C'est ça. Même peut-être de comprendre comment le monde tourne, de se dire que pour avoir d'autres voitures, bah il va falloir faire toute une chaîne de production, faut le mineur, le fondeur, le charpentier, l'ingénieur et que pour obtenir une voiture, c'est une chaîne de pleins de métiers. Je pense qu'en termes économiques, c'est assez intéressant de se dire qu'on est obligé d'être ensemble, de vraiment dépendre des autres. Sur un serveur avec un minimum de

réalité, parce que t'as des serveurs où tu peux faire tous les métiers rapidement, c'est un peu débile. C'est pour ça que je préfère largement un serveur où on va gagner les étoiles, pour avoir un métier, de manière limitée. On peut avoir trois ou quatre métiers maximum donc tu vas devoir créer beaucoup d'interactions avec les joueurs et c'est là que ça devient vraiment intéressant et où tout le monde va pouvoir tirer son épingle du jeu.

B : Ah oui aussi, globalement pour finir sur la question des sentiments, globalement quels sentiments tu as quand tu joues à Eco ? Parce que typiquement IRL quand on parlait de ton attitude par rapport à la crise écologique, tu disais que tu ressentais de l'inquiétude, de l'anxiété, des trucs comme ça, est-ce que Eco peut parfois te faire ressentir ce genre de sentiments-là ?

R : Je reprends l'exemple de tout à l'heure quand on avait dû arrêter nette la pollution sinon la planète allait mourir, ça m'a fait chier parce que quand même je me disais que ça signifiait la fin de l'aventure avec des gens que j'apprécie, avec qui je discute depuis bien un an. Enfin sur ce serveur en tout cas, et puis y avait des projets, mon phare avait commencé donc ouais, ça me faisait dire « quand même les gars, va falloir faire attention » et moi j'étais pas trop impliqué... si j'avais un peu de pollution parce que j'avais pris un métier où j'avais besoin de machines qui produisaient de l'électricité à charbon, bah moi quand on m'a dit qu'il fallait diminuer, j'ai éteint tout de suite mais que d'autres ont dit « ouais mais c'est bon, si vous voulez qu'on fasse avancer le serveur, faut que je sorte ça » et on disait que c'est pas une question d'arrêter, c'est une question de réduire. Donc ouais ça m'énervait de me dire que y a des gens, comme dans la réalité ils en ont rien à foutre et pour eux, mis à part le côté personnel et leur intérêt, ils s'en foutent du reste. Donc ouais, c'est à moindre mesure mais ça m'énervait ouais de me dire que certains allaient gâcher ça pour de l'idiotie en fait.

B : Alors on arrive bientôt à la fin. Je voulais te demander si tu trouvais qu'il y avait des similarités entre la manière dont la crise écologique est gérée aujourd'hui et comment est-ce que les gens la gèrent dans Eco.

R : Ouais, y a que quand on est au pied du mur qu'on commence à prendre des actions.

B : Est-ce que même dans les actions politiques, tu parlais des taxes par exemple, est-ce que t'as quand même l'impression que des gens reprennent des trucs qui sont faits dans la vie réelle pour les implanter dans Eco ?

R : Oui totalement, y a la réalité que les taxes sont nécessaires pour des projets de construction de la mairie par exemple. C'est des trucs qui reviennent régulièrement mais par exemple construire un réseau d'approvisionnement en eau pour la ville entière, un réseau d'électricité avec les éoliennes, améliorer les bâtiments publics, généralement y a toujours une mairie qui est construite. Pouvoir aussi donner de l'argent au cas où à ceux qui ont vraiment besoin ou par exemple pour les routes aussi. Financer la construction des routes. Ca c'est d'intérêt public pour qu'on aille plus vite mais il faut motiver les gens à les faire. Donc des fois pour une route posée tu gagnes tant, etc. Donc ça permet aux gens de se dire « bon bah je suis en dèche de thune donc je vais construire une route pour être payé et derrière je pourrai investir dans une nouvelle machine pour me faire de la thune et en plus en construisant une route ça me permet d'aller plus vite de mon atelier à ma boutique » ou des trucs comme ça. Donc ouais, y a quand même pas mal de similarité et comme dans la réalité, j'ai vu des personnes avec qui dès que tu parlais des taxes ils étaient en mode « ah, salaud de gouvernement, vous faites chier », etc. C'est très similaire à la réalité. Ah si un fois j'avais fait un serveur... tu vois par exemple si je devais me situer dans un point de vue politique, je suis assez à gauche voire même à tendance socialiste-communiste. En gros pour moi le plus gros problème dans le communiste ça a toujours été l'être humain qui cherche constamment à tirer la corde à lui-même. Dans les idées c'est bien beau mais dans la réalité c'est moins cool et une fois j'ai fait un serveur un peu comme ça où tout le monde il était gentil, tout le monde il devait partager, pas de taxes, pas de ventes, tout partagé. En gros c'est le village des Schtroumpfs et très rapidement c'est parti en couilles parce que c'était « ah oui mais moi j'avais besoin de ça, toi t'as tout pris »... enfin ça se prenait la tête pour tout et n'importe quoi. Et ce que j'ai constaté c'est qu'au final dès que quelqu'un se dit « oui nan mais moi mon intérêt est supérieur à celui des autres », bah beaucoup vont pas se priver pour prendre.

B : Faut les envoyer au goulag [rire].

R : Da [rire]. Non mais malheureusement c'est la réalité, tant qu'on accepte pas de partager, bah ça marche pas bien en fait. Mis à part de mettre en place full lois, full restrictions de partout, d'avoir un gouvernement qui contrôle tout, bah c'est pas possible j'ai l'impression. Alors j'ai essayé une fois hein, ça veut pas dire que... Par exemple sur un serveur où on est deux ou trois, c'est pas compliqué. Mais si on veut être un peu plus c'est plus problématique.

B : Mais c'était un serveur avec des inconnus du coup ?

R : Euh alors y avait des gens qui je connaissais un minimum mais après des gens pas trop. Donc voilà ce que je me suis dit après coup, l'économie, les taxes, l'argent, dans un sens ça crée des fois des injustices mais en attendant, en tout cas sur Eco, ça permet de réguler et d'éviter que certains s'approprient toutes les ressources.

B : Mais du coup en soi, Eco donne la possibilité d'essayer d'autres systèmes économiques, d'autres systèmes politiques. Le problème c'est juste les joueurs.

R : Oui, comme dans la réalité, c'est à la volonté des gens, c'est selon qui ils élisent, quelles sont leurs volontés politiques. On a la chance de voir dans le monde différents pays avec différentes lois. Bon on va pas se mentir, on a quand même une prédominance capitaliste, de la mondialisation mais on a quand même pas mal de différences. C'est un peu une chance dans un sens. Après ça veut pas dire que quelqu'un est parfait, chaque système a des avantages, des inconvénients, des bons côtés et des mauvais côtés. Eco en effet permet de tester des choses et de se dire que ça a pas de conséquences réelles et c'est rapide. Et surtout on y trouve du fun.

B : Du coup tu disais que y avait parfois des gens qui râlaient quand le gouvernement voulait mettre des taxes et des trucs comme ça, y a souvent des débats sur qu'est-ce qui est le mieux pour protéger l'environnement du jeu ?

R : Ouais, je dirais que quand même en réalité, vu que l'écologie dans Eco fait quand même partie un minimum du jeu, voire même beaucoup, certains vont pouvoir poser des idées... par exemple certains, comme je disais tout à l'heure, ça va être la limitation par personnes du nombre de PPM, d'autres ça va être de taxer la pollution, donc c'est-à-dire qu'on pollue autant qu'on veut mais pour chaque pollution de PPM on doit payer et ainsi de suite. Y a des idées qui sont proposées. Après encore une fois c'est très souvent inspiré de la réalité.

B : Ca t'arrives toi de prendre part au débat ?

R : Ouais un minimum, après je donne mes idées, je veux faire partie de la vie du serveur. Eco pour moi, je vois ça comme un jeu social où je peux rencontrer des gens géniaux comme des fois je peux tomber sur des abrutis, des cons, etc. Non mais c'est la réalité hein mais pour moi, je dirais pas que c'est une sorte de Second Life, mais en attendant c'est un jeu sur lequel je me suis fait des amis en fait. Et même là par exemple, pas plus tard qu'il y a un mois, y avait une nana, on avait une convention à Clermont, elle savait que j'étais sur Clermont, elle m'a envoyé un message pour savoir si j'y allais et j'ai dit oui et du coup on s'est rencontré

dans la réalité et c'est super cool. Y a des gens qui m'ont dit que si je monte en Bretagne on ira se prendre une bière ou des trucs comme ça. Mais en vrai de vrai, pas juste comme ça. Je trouve que c'est vraiment cool pour moi, c'est vraiment un autre endroit plus facile à vivre dans un sens.

B : C'est beau le jeu vidéo.

R : Ouais ouais. Après voilà, c'est aussi ça qui est intéressant, c'est que c'est pas non plus tout il est beau, tout il est mignon. Des fois y a des soucis, faut les régler et c'est intéressant. Je considère qu'on va pas non plus être... si y a que du positif au bout d'un moment on se fait chier, comme quand y a que du négatif, on a envie de se pendre. Faut doser. Faut accepter les points de vue des uns et des autres et dans Eco je trouve ça intéressant, y a vraiment des fois des gens qui sont pas d'accords, on en discute, des fois il va y avoir des noms d'oiseau, parfois y en a un qui va se barrer, qui va quitter le serveur, bah c'est pas grave hein. Des comme toi y en a eu et y en aura d'autres hein.

B : J'avais une dernière question, c'était sur l'optimisation du gain d'expérience. Je sais pas si t'as un truc à dire dessus en particulier ?

R : Pour préciser en optimisation y a deux types d'optimisation y a la maison et la nourriture. Sur la nourriture le plus intéressant, y a des tiers 1, 2 et 3 de nourriture qui vont rapporter plus ou moins de points et en même temps y a le côté camembert avec glucides, vitamines, protéines et je me rappelle plus du dernier. Y a ces deux trucs donc on pourrait se dire qu'on peut avoir des repas équilibrés avec de la mauvaise bouffe. Moi j'ai plutôt tendance à me dire que j'aime bien avoir un côté équilibré, de me dire que je suis bien partout, pour avoir une bonne optimisation et un bon gain d'expérience. Je sais pas, c'est plus intéressant. Par contre le côté maison je le délaisse un peu plus. Le côté matériel m'intéresse peut-être moins. Mais après voilà, y a le côté aussi économique encore une fois parce que plus t'as un gros bonus, plus tu montes tes métiers vite et plus ça te permet d'avoir des bonus sur le métier. Ça peut être intéressant. On le voit bien de toute façon y a des gens parfois sur les métiers les plus hauts level, ils ont aucun bonus de nulle part, ils se lancent, toi t'es full bonus bah en deux ou trois heures t'arrives au niveau sept et lui il va dire « c'est n'importe quoi, moi je suis niveau deux, tu mets déjà tes prix plus bas ». Bah ouais mais c'est normal j'ai sorti les modules pour diminuer la consommation, je vais pas me limiter parce que toi t'as voulu faire une économie en amont et te dire que j'allais pas équilibrer ma bouffe et ma maison. C'est un peu paradoxal encore une fois.

B : Ok. Bah écoute pour moi c'est bon.

Annexe 2 : Retranscription de l'entretien de Baptiste

B1 : Alors par rapport à la première question que je voulais aborder, c'était « avez-vous déjà changé vos habitudes de consommation pour qu'elles soient plus écologiques ? » et tu avais répondu « Non, ça ne m'intéresse pas ». T'avais expliqué ensuite que c'était parce que tu trouvais que ton mode de vie était déjà plutôt écologique et du coup je voulais savoir qu'est-ce que tu faisais que tu considérais déjà comme écologique ?

B2 : Alors en fait je pars du principe que... Enfin plus ou moins écologique... Oui c'est sûr que tout dépend de où on positionne le point de vue. Si on positionne du point de vue de quelqu'un qui est à fond dans l'écologie, bah je suis absolument pas écologique tu vois, je fais rien de spécial. Je trie mes déchets comme tout le monde, j'évite d'utiliser un maximum ma voiture. Par exemple là en ce moment, bah je chauffe pas trop parce qu'il fait beau dehors, je préfère ouvrir mes volets et laisser ma maison chauffer tranquillement par la chaleur naturelle tu vois. Je vais pas non plus révolutionner le monde en achetant des produits spécifiques bons pour la nature ou quoi. Sur mes habitudes d'achat, elles sont pas spécifiques à ça. Donc tu vois, quand je disais « Non ça ne m'intéresse pas » et que mon mode de vie est plus ou moins écologique, c'est juste que je fais... pas le minimum mais je fais ce que je peux à mon échelle et je vais pas chercher à tomber dans l'extrême.

B1 : Parce justement par rapport à la question suivante sur le fait que tu manges de la viande, t'avais mis « Plus d'une fois par jour », justement quand j'avais vu tes réponses... Parce que voilà, le fait de manger de la viande, on considère que c'est quand même plutôt polluant et du coup je me disais que c'était peut-être un peu contradictoire mais au vu de ta réponse maintenant... Mais est-ce que tu pourrais envisager de réduire ta consommation de viande ?

B2 : Ouais je pourrais l'envisager mais bon, tu vois je l'envisagerai le jour où ça commencera vraiment à se rendre nécessaire tu vois. Où vraiment on sera dans une situation où y aura des alternatives qui me plairont parce que la viande végétale, tout ça, ne m'attire pas vraiment. Et à partir de ce moment-là, oui pourquoi pas. Après je vais pas te mentir que mon alimentation, je vais pas chercher explicitement à avoir à chaque repas de la viande, c'est juste que c'est mes habitudes de cuisiner qui sont comme ça et du coup voilà, mais ça m'arrive d'avoir des repas sans viande. C'est vraiment en fonction de ce que j'ai dans le frigo quoi.

B1 : Dans l'absolu, si y a pas de changement de situation par rapport au climat, t'aurais pas forcément envie de changer du coup ?

B2 : Non.

B1 : Et qu'est-ce qui fait que tu tries tes déchets du coup ?

B2 : C'est juste que maintenant, les infrastructures dans les villes sont faits pour. Donc ça me prends cinq secondes, plutôt que de jeter à droite je jette à gauche tu vois, donc au final ça me demande aucun effort. Donc je fais le tri quoi.

B1 : Alors que pour le coup, arrêter de manger de la viande, c'est sûr que ça demande un peu plus d'efforts.

B2 : Bah c'est pas tellement des efforts, c'est juste que ça te change tes habitudes. Je prends l'exemple de ce soir, j'avais un bon steak au poivre avec une sauce au poivre, j'étais content. Quand je cuisinais, je sentais la petite odeur, quand je retournais la viande je léchais la fourchette parce que y avait la petite sauce sur la fourchette tu vois.

B1 : T'aimes bien la viande quoi.

B2 : J'aime bien la viande.

B1 : Sur ton mode de transport quotidien, tu disais que t'avais une voiture. Tu l'utilises pas tous les jours du coup ?

B2 : Pour me rendre au travail, si. Je suis obligé, je suis un peu éloigné de mon travail donc je suis obligé d'y aller en voiture tous les jours, j'habite pas dans une grande ville, je suis dans une petite ville de campagne donc... forcément pour aller dans les... Et puis de toute façon, une fois au travail, j'utilise aussi ma voiture. Parce que pour te situer un peu le contexte je suis dans une entreprise qui a plusieurs usines dans deux villes qui sont côte-à-côte et donc de temps en temps ça m'arrive de faire des déplacements entre les sites, d'une ville à l'autre. Et quand je dois les faire, c'est souvent dans l'urgence parce que je suis dans la maintenance. Donc c'est pour ça que... même si y avait l'alternative du transport en commun je pense que je prendrais quand même ma voiture.

B1 : C'est sûr... Est-ce que... Alors en plus tu disais que tu vivais dans une petite ville... Est-ce que ça t'arrive de faire des balades dans la nature, des randonnées, etc. ?

B2 : Bah je suis très casanier donc assez rarement. Seulement quand je suis en vacances ou qu'il y a quelqu'un qui m'accompagne, qui me motive pour le faire. Sinon non, je reste à la maison.

B1 : Est-ce que t'es déjà allé dans une manif pour le climat ?

B2 : Non. Jamais.

B1 : T'en as pas eu l'occasion ou...

B2 : Non c'est que ça m'intéresse pas, tout simplement. Je suis pas assez engagé pour le climat, pour aller dans ce genre de manif.

B1 : Parce que, je saute un peu les questions, mais tu disais que t'étais plutôt indifférent à la cause écologique.

B2 : C'est ça. En fait mon opinion là-dessus c'est qu'en France et en Europe, on est quand même en train de faire des efforts, on a fait et on fait toujours des efforts pour être le plus neutre en carbone possible. Mais derrière en fait, le problème c'est que t'as des pays comme l'Inde, les pays africains dans quelques années qui vont commencer à émerger petits-à-petits et qui forcément, dans un développement de pays, d'un coup t'as des besoins qui augmentent, par exemple les besoins d'énergie vont augmenter dans ces pays. En Inde c'est le cas, ils sont en train d'avoir de plus en plus de besoins énergétiques. Et derrière, le plus simple à construire c'est un truc qui brûle et qui fait chauffer de l'eau, donc forcément du gaz et du charbon. Donc malheureusement, pour moi le développement d'un pays passe par ces énergies fossiles pour ensuite arriver à un stade de développement suffisant, comme on a actuellement en France, où tu peux passer sur des solutions plus décarbonnées, comme le nucléaire, les énergies renouvelables, tout ça.

B1 : Après, c'est pas forcément parce que en Europe, ou en tous cas en Occident, on n'est pas si polluant que ça que tu ne pourrais pas être en soutien de la cause écologique et te sentir concerné par les luttes qu'il y a dans les autres pays ou quoi.

B2 : Ah non c'est sûr.

B1 : Ce que je me demande c'est si tu t'intéresses pas du tout à la cause écologique ou est-ce que c'est ce que tu disais... Est-ce que tu t'informes quand même un peu à côté ou est-ce que c'est pas un truc...

B2 : Oui je m'informe de façon assez légère en fait on va dire. En fait je suis pas intéressé au point d'aller chercher tous les jours des news, des trucs comme ça. Mais quand y en a une ou deux qui passent, parce que je regarde beaucoup de journaux, de trucs comme ça, quand y a

un ou deux sujets qui portent là-dessus, le les lis. Mais sinon je vais pas chercher explicitement les infos.

B1 : Et ce serait quoi pour toi l'écologie en fait ?

B2 : C'est-à-dire ?

B1 : Bah en gros, qu'est-ce que ça serait son objectif, comment est-ce que tu définirais le truc quoi ?

B2 : Pour moi l'écologie en fait ça va être à partir du moment où ton mode de vie va pouvoir ne pas mener à la destruction totale de la planète. Parce que pour moi, que tu changes certaines zones, c'est obligatoire, forcément, parce qu'il faut bien qu'on existe, il faut bien qu'on se développe. Mais t'as adapter la zone et la détruire tu vois.

B1 : Du coup, typiquement... Alors je sais plus ce que t'avais répondu pour ça... Ouais typiquement, la décroissance ou un truc comme ça, c'est pas du tout un truc que t'envisagerais, parce que pour toi il faut de toute manière progresser.

B2 : C'est ça. Pour moi en fait, régresser je trouverais ça dommage parce que je pense que dans les technologies d'avenir, il y aura forcément des solutions parce qu'on voit, surtout là depuis les dernières années, qu'on se dirige vraiment vers des montées en températures à cause du réchauffement climatique et que derrière, forcément quand on a un problème, l'humanité a pour l'instant toujours essayé de trouver la solution. Bon, malheureusement un peu trop tard, une fois que le problème est là. Mais en fait pour moi, on va quand même finir par trouver des technologies qui vont fonctionner, qui fonctionneront... On a peut-être pas encore les bonnes idées à l'heure actuelle, on a peut-être pas encore les bonnes technologies, mais qui dit que d'ici 20 ans on les aura pas ? Et je trouverais ça dommage de se dire qu'on arrête ça, on arrête d'évoluer alors que si ça se trouve, on était à quelques années de recherche de trouver une solution qui aurait pu nous aider là-dedans.

B1 : Est-ce que tu trouves pas ça un peu triste quelque part d'attendre d'avoir une technologie, peu importe ce qu'elle est, et en attendant ça de continuer à polluer et de se dire « bon en fait, la nature, ce qu'on en fait, on s'en fout tant qu'à la fin on a une solution technologique » ?

B2 : Bah, je pars du principe qu'en fait... Si d'un côté c'est dommage qu'on en arrive à des extrêmes... Faut trouver un juste milieu entre le développement technologique et la destruction de la planète hein, faut pas non plus aller jusqu'au dernier centimètre de terre à

creuser en espérant trouver la solution. Faut un juste milieu, mais tu vois, je me dis qu'en fait... Ouais si, c'est un peu triste.

B1 : Parce qu'en fait, après ça dépend aussi de ce que t'entends par technologie. Parce qu'en fait ça englobe pleins de trucs.

B2 : Oui c'est sûr. Exemple tout bête que j'ai là en tête, je crois que c'est aux Etats-Unis où ils font simplement une usine qui va venir aspirer l'air dans les champs pétroliers... Il me semble qu'il y a un truc comme ça où ça va venir aspirer l'air tout simplement, avec des filtres ça va capturer le CO2 et relâcher ça sauf que c'est pas du tout efficace, t'imagines bien qu'il faut des sacrées infrastructures, ça coûte cher. Donc pour l'instant, de ce que j'ai lu c'est pas efficace, mais qui dit que dans quelques années, y aura pas un autre moyen de faire ou quoi.

B1 : Sur la question « quel est votre sentiment vis-à-vis de l'avenir au regard de la crise écologique », t'avais deux réponses : amusement et inquiétude. Je veux bien que tu reviennes un peu sur ta réponse.

B2 : Alors je suis un peu inquiet dans le cas où on arriverait pas à trouver de solution et de toute façon, on est déjà parti pour avoir des changements climatiques qui vont nous impacter. J'habite dans une région de France où normalement, ces problèmes climatiques, je les sentirai moins mais tu regardes le sud où ils ont déjà beaucoup plus de glissements de terrain, d'inondations en été, t'as les rivières qui s'assèchent, je crois que c'était l'année dernière ou y a deux ans où des rivières étaient asséchées complètement. Donc je suis déjà inquiet par rapport à ces phénomènes qui nous touchent déjà. Et j'avais mis amusement... Pourquoi j'avais mis amusement ? C'est pas drôle... Je sais même pas pourquoi j'avais mis amusement. Bah tu vois, si je devais changer, je mettrais plutôt Inquiétude et Espoir. Parce que j'ai de l'espoir, comme je t'ai expliqué, qu'on trouve peut-être une solution. Et ce qui pour moi serait le mieux pour arriver vers une situation qui pourrait se stabiliser, ça serait que les pays qui ont les capacités, qui ont l'argent pour... qui ont déjà réussi à décarbonner aident ceux qui sont en plein boom économique. Parce que derrière forcément, par exemple t'es une puissance comme la France ou je sais pas, le Royaume-Uni, l'Allemagne, où nous on fait des efforts, on va aider à porter la technologie... Enfin la technologie ils l'ont déjà mais aider financièrement en disant « tiens, je vais te construire une centrale nucléaire, ça va t'aider à produire de l'énergie et tu pourras fermer des centrales à charbon ». Pour moi, ça serait une solution sur le court terme, d'aider ces pays à se développer, profiter de notre développement, de nos avancées technologiques pour les aider eux à arriver au même niveau que nous.

B1 : C'est intéressant de faire des entretiens après des questionnaires, y a quand même pas mal de personnes qui changent leurs réponses et qui se rappellent plus pourquoi ils avaient répondu tel truc.

B2 : Ouais [rire].

B1 : Je voulais te demander si ta famille était un peu... Enfin qu'est-ce qu'elle pensait de l'écologie ?

B2 : C'est un sujet dont on parle jamais. Non on en parle pas. Dans l'ensemble, de ce que je vois, on fait tous un peu des efforts... enfin pas des efforts mais on fait ce qu'il faut. On trie, dans ma famille je vois personne qui dit « ouais je mets tout dans cette poubelle, je trie pas ». Non tout le monde fait un peu du trie chez eux, les $\frac{3}{4}$ de ma famille vivent à la campagne donc ils ont du compost, ma grand-mère a des poules et tout donc tous les restes vont aux poules. Donc je dirais qu'ils sont à peu près comme moi, ils vont pas chercher à aller faire des trucs en plus ou autre que les choses qui sont mises à disposition, comme le tri, ce genre de choses.

B1 : T'as toujours habité à la campagne ?

B2 : Ouais.

B1 : Est-ce que t'as toujours quelque part eu un certain rapport avec la nature, ou en tout cas avec les animaux peut-être ?

B2 : Ouais bah avec les animaux, quand j'étais plus petit mon grand-père avait encore sa ferme, donc j'allais l'aider à nourrir ses vaches, tout ça. Ma grand-mère a encore des poules, elle avait des lapins, donc j'allais avec elle les nourrir, s'occuper du potager aussi.

B1 : Je sais que ça crée souvent des traumatismes après quand on mange les animaux dont on s'occupe.

B2 : Bah moi ma philosophie là-dessus, ça me dérangeais pas trop parce que Pinpin il était quand même vachement bon [rire]. Bah je vais pas te mentir, j'ai déjà vu ma grand-mère chopper un lapin bien gras qui était arrivé, qui était assez gras pour être mangé, le taper, le tuer quoi, tout simplement, le dépecer et le manger le lendemain, le dimanche quoi. Et ça m'a pas traumatisé plus que ça parce que pour moi, les animaux de la ferme, c'est un peu leur but. Pour moi une vache est là pour produire du lait si c'est une vache laitière, ou de la viande si

c'est une vache faite pour la viande quoi... C'est peut-être un peu triste aux yeux de certaines personnes mais pour moi, je trouve que c'est la vie, faut ce qu'il faut quoi.

B1 : Ouais c'est ça, t'as souvent soit cette réaction-là, où en fait tu sais ce que tu manges, tu sais pourquoi tu le manges, ou alors la réaction traumatisme...

B2 : Ouais bah tu vois, j'ai aussi l'exemple des vaches, mon grand-père c'était des vaches à viande qu'il faisait, et donc oui c'était très commun que le weekend, on ait la production de la semaine. Donc il amenait les vaches qui étaient arrivées au stade où elles pouvaient être tuées pour être mangées, il les amenait à l'abattoir, ensuite l'abattoir filait ça au boucher et mon grand-père récupérait un peu de viande.

B1 : Ouais c'est la campagne quoi...

B2 : Ouais, on a une vision différente. Mais je le vois très bien dernièrement parce que ma sœur est partie faire des études à Rouen, donc dans une grande ville. Elle vient comme moi de la campagne, elle a pas connu la ferme mais elle a connu quand même le coup du lapin tué le samedi et mangé le dimanche. Elle, elle voulait pas voir, ça la dérangeait de voir, mais en fait je remarque la différence quand je parle de temps en temps avec ses potes ou quoi, tu sens que c'est des gens de la ville, que eux ils voient pas le Pinpin vivant, puis ensuite le Pinpin dans l'assiette, pour eux c'est deux choses différentes. Ils ont une vision qui est pas pareille.

B1 : Alors, question suivante, « Parmi les enjeux écologiques suivants, lesquels te préoccupent le plus », t'avais répondu « l'épuisement et la pollution des sols, la perte de biodiversité et l'extinction des espèces, et l'accès à l'eau ». Je veux bien que tu reviennes sur tes réponses.

B2 : Bah l'accès à l'eau, bah de toute façon, il faut bien qu'on boive, il faut bien que nos animaux boivent, qu'on arrose nos champs... Donc forcément, si l'accès à l'eau se fait plus difficile, toute la chaîne alimentaire, tout s'effondre.

B1 : C'est la base de toute.

B2 : Donc voilà, on est fait à 70% d'eau, tu nous enlèves 70%, bah il reste 30% et 30% tout seul ça survit pas. Donc voilà, l'accès à l'eau, c'est un truc assez important. Faut faire gaffe. Ensuite y avait la perte de biodiversité et l'extinction des espèces. Pareil, si tu perds une espèce qui était utile pour la planète, bah forcément elle va plus remplir son rôle, donc il va y

avoir un dérèglement, une perte dans le cycle, donc forcément, bah ça va causer des dérèglements, des soucis plus importants après.

B1 : Donc c'est pas forcément pour l'amour des animaux, c'est presque plus pour une fonction utilitaire quoi.

B2 : Bah en fait, c'est qu'on me l'a enseigné comme ça, c'est comme ça que je le vois du coup. C'est que chaque animal est là, a une fonction sur la Terre. Même une mouche sert à quelque chose, si elle existe, c'est qu'elle sert à quelque chose. Donc si tu enlèves les mouches, tu vas avoir des problèmes de bactéries qui vont se développer parce qu'elles vont plus manger ce qu'elles mangent. T'enlèves les abeilles t'auras plus de pollinisation, t'auras plus de fleurs qui vont pousser naturellement. Moi je vois le vivant comme, bah si c'est là, c'est que ça a une fonction, c'est que c'est utile. Et l'épuisement et la pollution des sols, bah ça pareil par rapport à l'agriculture, forcément vu que je viens de la campagne, c'est un milieu que j'ai connu et forcément, si les sols deviennent plus pauvres, bah tu peux plus faire pousser grand-chose dessus, tu peux plus nourrir toute la population actuelle, donc forcément il va y avoir des gens qui vont mourir.

B1 : Et ça c'est pas cool. Alors sur la question suivante, sur l'efficacité des solutions par rapport aux enjeux écologiques, on en a déjà un peu parlé par rapport au progrès technique, par rapport à la décroissance aussi. Je sais pas si t'as des trucs en particulier à dire sur les autres ?

B2 : Alors la mobilisation et l'action citoyenne, j'avais répondu « plutôt efficace » dans le cadre où en France, y en a toujours qui vont prendre la nature pour une déchetterie. Ceux-là, bah il faut changer leur comportement. La mobilisation et l'action citoyenne toujours, bah faudrait que ce soit mondial, pas à l'échelle de quelques pays. Le progrès technique et scientifique, on en a déjà parlé, pour moi je pense que la technologie sera là pour nous aider peut-être à comprendre, à trouver une solution qui nous aidera. L'action des pouvoirs publics, pareil, comme je t'ai expliqué, la diplomatie. « Je te construis une centrale nucléaire, t'arrêtes deux centrales à charbon », ce genre de choses.

B1 : Et puis même quelque part, tu disais que si tu triais, c'était parce que c'était facilité...

B2 : C'est ça, c'est très simple. Juste en face de chez moi, j'ai des poubelles qui me permettent de trier mon verre, mon carton, les ordures ménagères, tout ça. Et je sais que pas trop loin, t'as des centres de tri, tout ça, que j'ai déjà visité. Donc oui, l'action des pouvoirs

publics, c'est sûr que si on avait pas tout ça en France, ça serait une autre situation. Donc derrière effectivement, ils ont un gros impact là-dessus. Parce que s'ils facilitent l'accès à ces infrastructures, forcément les gens qui le faisaient pas par flemme, bah ils ont plus aucune excuse. Ensuite, t'avais les gestes individuels et quotidiens. Donc ça pareil, l'adoption de gestes individuels et quotidiens, pour moi c'est en lien avec l'action des pouvoirs publics, on peut pas avoir l'un sans l'autre. Si derrière tu fais tous les efforts que tu veux mais que t'as rien qui te facilite la vie, bah tu vas perdre peut-être quelques heures dans ta journée à faire quelque chose alors que si le gouvernement te permet de mettre une poubelle, un centre de tri à côté, des petits conteneurs qui vont bien, ça te prendra cinq minutes. Ensuite le rétablissement de liens entre humains et non-humains, bah je te dirais que pour moi, comme j'ai dit juste avant, une vache est là pour produire du lait et existe un peu aussi grâce à l'homme. Pour moi, dire qu'une vache a des sentiments, oui peut-être, peut-être qu'elle est contente de brouter son herbe mais bon...

B1 : Après, je veux dire typiquement si tu prends ça dans un truc un peu plus large où c'est pas forcément des animaux domestiqués par les hommes... Typiquement, si les humains essayaient de rétablir des liens avec les oiseaux, qu'ils se sentaient plus concernés par leur cause, t'auras peut-être plus envie de les protéger et donc moins envie de détruire l'écosystème... C'est un peu cette réaction en chaîne où je me demande si tu penses que c'est vraiment efficace...

B2 : Mais par lien, qu'est-ce que t'entends ? Lien affectif ?

B1 : Bah en fait ouais, des nouveaux rapports avec les animaux où tu les prends en compte dans ta manière de vivre en fait. Typiquement quand t'es en ville, bah t'es pas le seul habitant de la ville, t'habites aussi avec des animaux, t'as des oiseaux, t'as des rats. Donc les prendre en compte et essayer de comprendre leur mode de fonctionnement pour essayer de vivre ensemble sur une même planète qu'on est censé partager. C'est un peu comme ça que je l'imagine.

B2 : Ouais, bah vu que j'ai pas beaucoup vécu en ville, je suis pas au courant des problématiques que t'as, liées à ces animaux-là. Je prends l'exemple tout con à la campagne, dans ma région, j'habite en Moselle, donc à cette période de l'année on a les cigognes. Bah tu vois les cigognes, à la campagne, y a beaucoup d'installations qui sont faites pour permettre l'installation plus facile des lits. En fait, une cigogne, c'est con mais c'est comme ça, chaque année, le poteau électrique où elle est née, elle y reviendra. Donc forcément, ce poteau

électrique précisément, elle va faire son nid dessus. Donc t'as certains villages qui font des dispositifs pour éviter qu'elles se mettent sur les poteaux électriques. Je trouve ça bête, parce qu'elles vont quand même chercher... Dans le village de mes grands-parents, ils ont mis des petits piques au-dessus pour rendre plus difficile la préparation du nid. Sauf que les cigognes elles ont en rien à foutre, elles ont quand même réussi à faire le nid, c'est des animaux. Donc plutôt que de faire des installations contre, comme dans le village de mes grands-parents, ils ont fait un espèce de petit plateau de la taille de deux mètres de diamètre, qui correspond à la taille du nid de cigogne, en sécurisant les câbles qui sont autour, pour éviter qu'il y ait des problèmes, que les animaux meurent, tout simplement, en faisant contact avec les fils qu'ils pourraient dénuder ou quoi. Donc oui effectivement, améliorer les liens, tout ça, oui y a quelque chose à faire par rapport à ça. Aider les animaux, c'est peut-être pas assez le cas. Donc oui effectivement. Du coup je mettais « plutôt pas efficace » parce qu'en fait, à la campagne t'as quand même beaucoup de choses qui sont faites pour les animaux. Du moins dans mon entourage quoi.

B1 : Question complètement en dehors mais pourquoi est-ce qu'ils essaient de jarter les cigognes ?

B2 : Ils essaient de les jarter parce que ça passe quand même 500kg un nid de cigogne, sans cigogne dedans. Donc ça endommage les infrastructures, ça peut te causer la rupture du poteau électrique, donc après les bestioles elles peuvent mourir électrocutées. Y a ça mais je pense que la raison n'est pas tellement pour protéger les cigognes mais plutôt les poteaux électriques malheureusement. Donc voilà, ils font ça plus pour protéger les infrastructures que les animaux, c'est ça que je trouve un peu dommage quoi. Alors que bon, les fameux plateaux dont je te parlais, c'est pas si compliqué que ça à mettre en place : tu renforces un peu ton poteau, plutôt que d'avoir un vieux poteau en bois, t'en fais un en béton que tu renforces à la base pour éviter qu'il tangué, et puis tu mets ta petite coupole au-dessus et puis ça va très bien. Mais bon... Ensuite y avait la décroissance économique, donc ça pareil, pour moi je pense que malheureusement... enfin malheureusement, c'est le monde qui est comme ça, on est dans un monde capitaliste donc l'argent est au centre de tout, donc si t'as moins de croissance t'as moins d'argent, si t'as moins d'argent, bah forcément ils vont moins investir sur l'écologie, ils vont moins investir sur les sujets comme ça. Ils vont préférer investir sur la sécurisation alimentaire, la santé, tout ça. Donc pour moi la décroissance économique ne serait pas efficace. Après d'un autre côté effectivement ça pourrait stopper les grosses usines qui polluent. Juste en face, je regarde par ma fenêtre, j'ai ArcelorMittal, qui fait de l'acier,

donc oui, c'est sûr qu'un ralentissement de l'économie pourrait les impacter eux, mais derrière en fait, ces entreprises-là, elles investissent aussi dans la recherche et développement parce que derrière, t'as les Etats qui les obligent, avec les normes européennes de pollution et tout ça. Tu regardes le ArcelorMittal de y a 10 ans et le ArcelorMittal de maintenant que t'as en face, bah maintenant ça pollue quasiment plus comparé à 10 ans. Parce que y a eu les normes européennes, les normes françaises qui ont évolué, qui ont dit « maintenant vous mettez des filtres qui sont certifiés, qui absorbent 90% de vos émissions et le reste des 10% vous vous arrangez pour que ça arrive pas », tout ça. Je travaille aussi dans un groupe où on fait de l'acier, c'est pas ArcelorMittal, c'est un autre, c'est un concurrent. Et par exemple, on a eu une news globale où maintenant ils investissent dans la recherche pour faire de l'acier avec de l'hydrogène. Plutôt que de venir chauffer ton truc avec du charbon enrichi, tu viens chauffer ça avec de l'hydrogène. Et donc suite à ça, mon entreprise a créé une branche spécifique là-dessus, sur l'hydrogène, pour en produire. Et ils sont dans l'optique de le produire de la façon la plus écologique possible. Donc d'un côté la décroissance économique ferait que des entreprises comme la mienne, comme ArcelorMittal, auraient cherché à fuir les pays plutôt que d'essayer de s'adapter aux normes. Parce qu'entre un coût de recherche et développement qui va te coûter 10 millions et la relocalisation de toute ton usine qui va te coûter 10 milliards, le calcul il est vite fait. Les gars ils font que du calcul toute la journée donc... Et puis ça revient en même temps sur le point des actions des entreprises pour réduire leur impact écologique.

B1 : Ca marche. Alors j'ai aussi des questions qui étaient pas dans le questionnaire. Je voulais te demander ce que tu considérais comme un endroit naturel. Typiquement, est-ce qu'un parc en ville c'est un endroit de nature pour toi ou est-ce que la nature, c'est que la campagne, la forêt, des trucs comme ça ?

B2 : Bah après, ça dépend. T'as des super parcs qui sont faits et pensés pour que la nature puisse favorablement se développer, que t'aies des petits animaux, des insectes, tout ça qui puisse vivre dans ce parc sans aucun problème, et derrière t'as des parcs qui sont faits pour être jolis. Tu vois, le parc avec l'herbe bien tondue, les buissons taillés, carrés, tous les jours tu vois... Pour moi un parc qui est là pour être joli n'est pas naturel mais un parc qui est fait pour favoriser un environnement pour les insectes, pour les petits animaux, ce genre de choses, oui ça fait un milieu naturel, même si c'est construit par l'homme.

B1 : Et est-ce que tu penses que la nature doit nécessairement être quand même plutôt contrôlée par l'homme ?

B2 : Pour moi ouais parce que par exemple... L'exemple qui me vient en tête c'est l'éclaircie qu'on pratique en forêt. En fait tu choisis les arbres qui sont malades, qui sont trop grands, trop vieux, tu vas les couper pour que les petits puissent prendre le relai. Donc tu renouvelles ta forêt en permanence, tu vas pas couper complètement ta forêt, tu vas juste choisir quelques arbres dans ta forêt et tu vas leur dire « toi tu coupes, tu coupes, tu coupes » et en fait j'ai appris ça parce que ma famille, du côté de ma mère, ils avaient des cheminées, donc ils allaient eux-mêmes en forêt. Donc ils allaient voir le garde forestier, l'entité gouvernementale qui s'occupe des forêts dans le coin, ils achetaient les droits pour tant et tant de stères, donc tant et tant de mètres par mètres par mètres de bois, donc un mètre cube de bois, et derrière en fait t'avais l'office des forêts qui venaient au spray marquer les arbres qu'il fallait abattre. Donc tout ce qui était arbre malade, qui du coup allaient peut-être contaminer les autres, qui allaient peut-être s'effondrer sur un autre qui était bien portant, tu les coupes, t'en fais du super bois de chauffage, toi l'hiver t'as pas froid et la forêt, l'hiver, va pouvoir... Enfin non pas l'hiver mais à l'automne, cet arbre va pouvoir laisser place à des buissons, ce genre de choses. Parce que si tous tes arbres bloquent la lumière, derrière t'as pas les petits organismes, les buissons, les fleurs, les trucs comme ça qui vont se développer. Et derrière ça pose des problèmes pour les animaux de la forêt qui vont pas pouvoir manger parce qu'ils grimpent pas aux arbres. Jusqu'à preuve du contraire, une biche ça va pas chercher sa feuille à cinq mètres de haut.

B1 : Mais je me dis, genre normalement une forêt c'est censé être un écosystème qui tient tout seul, est-ce que c'est parce que les hommes ont trop planté d'arbres qu'il y a ces problèmes maintenant ?

B2 : Ca je saurais pas te dire. Je te dirais que jusqu'à maintenant, sans l'intervention de l'homme, les forêts ont pu survivre... Ouais c'est vrai que je me suis même pas renseigné sur le sujet... Je sais juste qu'on pratique l'éclaircie parce que ça aide les forêts à se développer, ça aide les petits animaux à se nourrir parce que ça te crée des plantes à même le sol mais ouais, je sais pas comment... Si, je pense que naturellement les forêts doivent se réguler. Je pense que ça devait peut-être se jouer par des glissements de terrain parce que quand t'as trop d'arbres, forcément t'as l'infiltration de l'eau qui se fait moins bien, vu que t'as un enchevêtrement de racines et je pense qu'au bout d'un moment t'as ton sol qui ne captait pas

assez d'eau, donc la surface devenait trop boueuse et hop, glissement de terrain qui te prend quelques arbres avec et ça te laisse de la place pour des nouveaux. Je pense que si, la nature devait se réguler elle-même mais en pratiquant l'éclaircie, l'homme permet à ce cycle-là d'être plus rapide.

B1 : Bon on a terminé avec la partie sur le rapport à l'écologie, GG ! Maintenant on va pouvoir s'attaquer plutôt à la partie sur Eco. Du coup déjà je voulais te demander... Parce qu'en fait j'ai perdu la question du nombre d'heures que t'as passé sur le jeu.

B2 : Attends j'allume Steam pour être sûr.

B1 : Après si tu te rappelles juste du nombre de wipes ou de serveurs que t'as fait.

B2 : Je crois que j'ai dépassé les 1000 heures sur le dernier wipe que j'ai fait. Eco c'est un jeu... Ah bah c'est ça, je suis à 1072 heures !

B1 : Ouais c'est un jeu mais... quelle dinguerie [rire]. J'ai commencé mon mémoire dessus et je pensais pas que c'était autant...

B2 : Bah derrière en fait il est très complexe comme jeu. D'apparence il est simple si tu veux faire le beubeu. Tu vas réussir à y jouer mais derrière si tu veux que ton monde évolue correctement, faut quand même que t'aies certains aspects. C'est pour ça que je trouve le jeu tellement intéressant parce qu'un débutant et un vétéran vont jouer au jeu mais pas de la même manière, mais vont pouvoir tous les deux arriver à détruire l'astéroïde.

B1 : Mais oui en fait je pensais pas que c'était un jeu où tu devais te connecter tous les jours.

B2 : Ah si, il est très très très très chronophage. Moi je sais que quand je joue à Eco, c'est un mois où je ne vais jouer qu'à Eco. C'est un wipe complet où je vais faire que Eco.

B1 : Ouais c'est un bon jeu quand même bien hardcore. Alors du coup, je voulais te demander, sur le fait que tu ne jouais jamais sur des serveurs role-play, t'as jamais vraiment eu envie ?

B2 : J'ai énormément envie de faire du role-play, c'est juste que les serveurs role-play français sont assez rares. Et pour l'instant, j'ai pas réussi à en trouver qui m'intéressaient. Déjà, soit les quelques annonces que j'ai vues passer n'étaient pas dans la période où je jouais à Eco, soit c'est des serveurs où tu sentais que bon... ça sentait pas si bon que ça.

B1 : C'est-à-dire ?

B2 : Bah moi tu vois, si je veux faire du RP, c'est du full RP. C'est pas un semi RP où tu vas jouer à Eco de manière normale, à faire des ascenseurs à stockpiles et tout et derrière quand t'as une personne, venir parler comme si t'étais un personnage. Pour moi, si tu joues à Eco, tu joues bien full RP, tu fais une rampe de fou furieux dans ta mine, si ça te prends deux jours, t'es obligé de la faire.

B1 : Donc plutôt un role-play qui reprend les règles de la vie réelle.

B2 : C'est ça, que t'aies pas de maisons volantes...

B1 : Ouais, typiquement dans le questionnaire, y avait des gens qui disaient qu'ils faisaient des serveurs role-play Seigneur des Anneaux...

B2 : Ouais, ça peut être sympa aussi. J'ai vu dans la communauté russe, ils ont un serveur role play Fallout. Il a l'air vraiment sympa. En fait ils commencent l'aventure avec l'astéroïde qui s'est déjà écrasé et ils doivent reconstruire à partir de là. Et les admins du serveur ont déjà construit des bâtiments abandonnés que tu dois loot et bon, pour le PvP, je pense qu'ils ont pas trop réussi mais derrière t'as des espèces de clans, tout ça. Et un role-play comme ça, le fait d'utiliser le jeu comme un support est déjà intéressant, mais pour moi ça serait faire du role-play en suivant le jeu, ça serait déjà... Je pense que je préférerais commencer par ça pour ensuite l'utiliser comme support pour faire du role-play. Après derrière, j'aime énormément le role-play, par exemple sur Minecraft, sur GTA San Andreas, sur GTA V, sur Red Dead Redemption, tout ça. En fait je me dis que pour des histoires « alternatives » entre guillemets, t'as des jeux qui sont mieux faits. Par exemple Minecraft, le nombre de serveurs que j'ai fait en médiéval-fantaisie, à côté j'avais un serveur en futuriste... Tu vois, si je devais faire du role-play où je devrais utiliser le jeu comme support, ça serait Minecraft, je me tournerai toujours vers Minecraft et pas Eco.

B1 : Mais du coup tu parles d'Eco comme d'un support quand même, parce que dans la question des différents objectifs qui te donneraient envie de rejoindre un serveur, t'as mis tout sauf la destruction du météore.

B2 : Ouais.

B1 : Donc en fait vraiment ton but, c'est entre guillemet pas de suivre le but du jeu ?

B2 : En fait la finalité du jeu Eco c'est effectivement de détruire l'astéroïde mais t'as aussi tous les aspects du jeu comme l'économie ou la politique qui font partie du jeu. Enfin si, au final tu l'utilises comme support parce que la politique, tu vas parler avec les gens sur Discord le soir, tu fais des petites réunions, des trucs comme ça, tu vas promulguer des lois... Sur certains serveurs, ça part en bataille directe, sur d'autres ça se passe très bien, c'est en fonction de la communauté que t'as, mais en fait pour moi, le plus important dans le jeu n'est pas tellement de détruire l'astéroïde, c'est surtout de passer un bon moment et d'utiliser tous les systèmes complexes que permet d'avoir Eco. Sache que l'économie, le nombre de fois où ça a fini en débat à deux heures du mat' avec moi en slip sur ma chaise où j'explique comment est censée fonctionner l'économie du jeu... et un gars qui me dit « ouais nan, on va mettre ça comme prix » [rire]. Parce que pareil, je voyais ça sous mon expérience de 1000 heures de jeu où normalement le jeu est fait pour que t'aies un rapport de prix entre la pierre et le bois... parce que forcément la pierre est plus simple à avoir que le bois et eux ils disaient « non mais le bois et la pierre c'est le même prix »... parce que ces gens-là étaient un peu plus débutants et connaissaient très peu le late game parce que sur les wipes souvent, la communauté casse avant que t'arrives sur le late game, donc avant que t'arrives sur les points où ton bois et ta pierre coûtent la même chose, bah tu vas te rendre compte qu'il y a un problème dans les prix. Parce que tout ce qui est à base de pierre va être beaucoup plus avantageux que ce qui est à base de bois.

B1 : Et du coup est-ce que tu considères quand même quelque part que Eco c'est un jeu écologiste ?

B2 : Oui, parce que la finalité, c'est que dans le jeu t'as plusieurs fins. T'as la fin où l'astéroïde te tombe sur la tronche, la plus connue, mais t'as aussi la victoire des bêtes. Si tu tues tous les herbivores, t'as que les carnivores et en fait victoire des bêtes. Ton monde va finir par ne plus avoir d'animaux dessus, ne va plus avoir de végétation, ça va mourir, donc du coup tu vas détruire ton monde comme ça. Si tu pollues trop, t'as le cas où tu meures soit par la montée des eaux, soit parce que t'as plus d'herbe sur ta map, donc t'as plus de plantes, donc t'as plus d'animaux, donc tu peux plus te nourrir. En fait, la fin la plus évidente est effectivement l'astéroïde mais derrière t'en as tellement d'autres. Et en fait toutes les autres sont écologiques.

B1 : Mais en fait, moi ce que je me demande... En vrai je suis pas du tout un joueur d'Eco, j'y ai joué très vite fait, j'ai surtout regardé des streams. Est-ce que c'est dur de détruire la planète

pour des raisons écologiques, genre vraiment typiquement ce que tu disais, le fait d'avoir tué trop d'animaux, d'avoir trop pollué ?

B2 : Pour tuer tous les animaux, tout dépend de la taille de ton monde, faut prendre ça en compte. Sur un monde d'un km² avec 100 joueurs, il suffit que t'aies un groupe de chasseurs un peu trop actif et qui vont venir cibler un seul type de bête, et là t'y arrives facilement à une fin catastrophique, mais sur une map de quatre km² comme t'as la plupart du temps, avec 20 joueurs, bon là tu peux aller tuer à peu près tout ce que tu veux que ça va pas changer grand-chose. Mais faut faire gaffe quand même un peu. C'est pour ça d'ailleurs que t'as tout ce qui est statistique dans le jeu, qui est très important. Et souvent, c'est pour ça que dès que t'as un gouvernement, bah je favorise l'implémentation de loi où tu regardes si ta population elle devient inférieure à la population de départ sur ton monde, tu interdis de chasser la bestiole. Donc oui, en fait tout dépend des paramètres de ton monde, ce qui va faire que tu vas réussir plus ou moins rapidement à détruire ton monde. Pareil, une fois que t'arrives à l'acier, si t'as un fondeur qui en as rien à foutre, qui va faire tourner son fourneau à fond de balle toute la journée, effectivement qu'autour de sa base, bah y a plus rien qui va vivre. Et encore pire que maintenant, t'as le système de gestion d'eau, t'as besoin d'eau pour tes fourneaux, que t'avais pas avant, et souvent bah maintenant un fondeur s'installe proche de l'eau. Et derrière t'as aussi le système où la pollution va se véhiculer beaucoup plus rapidement par l'eau. Et t'as une strat' liée au cycle de l'eau, c'est qu'en fait les $\frac{3}{4}$ des fondeurs vont s'installer dans le désert pour deux raisons : parce que t'as le fer, forcément, donc la matière qu'ils vont le plus utiliser, et t'as pas de pluie, ou très peu. Tu le vois peut-être pas dans le jeu qu'il pleut, mais derrière en fait t'as le jeu qui calcule tout ça. Et donc forcément, si t'as pas de pluie, tout ce qui va dans l'air restera dans l'air. Alors que si tu te mets en pleine forêt tropicale et que tu pollues à mort, en fait plutôt que de polluer ton air, tu vas polluer ton sol, ce qui est plus grave.

B1 : Ah ouais ça va loin.

B2 : Ah ouais le jeu est complexe de fou, les devs ont fait un travail monstrueux.

B1 : Du coup je posais cette question de « est-ce que c'est facile de détruire la planète », tout ça parce que par exemple, un des objectifs qui t'intéressent, c'est « construction artistique ». Et je me dis que dans un jeu où le but c'est quand même de pas trop polluer, faire des trucs entre guillemets « pas nécessaires », c'est presque un peu contradictoire que certains joueurs

cherchent particulièrement ça dans le jeu. Même si je comprends que bah c'est un genre de Minecraft donc ça donne envie et tout.

B2 : Bah c'est très kiffant quand même quand t'as un beau pont qui relie ta ville à la campagne. C'est quand même kiffant quand t'as une mairie qui est fantastique. Tu vois tu te dis c'est aussi l'aspect communautaire, tu te dis que y a tant et tant de personnes qui ont participé parce que quand tu construis une mairie, certes tu peux faire l'extérieur, c'est bien. T'auras besoin du tailleur de pierre si tu fais tout en pierre. Sauf que pour que ce soit joli, faut que tu rajoutes du verre, donc le souffleur de verre va te faire des vitres plus belles que les vitres que tu peux avoir en utilisant du bois ou de la pierre taillée comme support. Si tu veux après que ta mairie soit décorée, il te faut forcément un menuisier pour les portes, pour les meubles, tout ça. Donc en fait, faire un joli truc, c'est surtout l'aspect communautaire qui est sympa et je trouve que c'est pas tellement contradictoire que ça parce qu'en fait, le jeu, si tu fais un peu gaffe, tu arrives très bien à vivre en harmonie avec le monde, la nature. Par exemple, quand je joue à Eco, j'aime énormément faire fondeur et mineur parce que ça me fait kiffer de voir qu'au départ c'est un désert, après sous le désert tu creuses deux blocs, tu tombes dans une mine qui est absolument gigantesque et que j'aurais creusée. Tu viens je suis un peu un nain dans l'âme [rire]. Et en fait une fois que t'es fondeur, une fois que t'arrives au haut-fourneau... au début ils sont pas intéressants mais une fois que t'as les upgrades modernes ils sont très intéressants parce qu'ils produiront plus mais derrière t'as la contrepartie de polluer l'air. En fait ce que tu fais c'est que pour trois heures de production, derrière tu fais x2 sur le temps où tu vas pas produire. Et là-dessus t'auras pas de problème de pollution. Donc en fait tu vas faire tourner à balle tes hauts-fourneaux pendant trois heures avec un maximum, en essayant que tes sorties soient le plus loin possible de tes sources d'eau, donc faut que t'aies un système de pompe, que t'aies un réseau comme ça... et tu produis pendant trois heures à fond de balle et pendant six heures ils sont à l'arrêt. Et en fait je fais tout le temps ça parce que pendant ces six heures là, la pollution de l'air aura le temps de se dissiper, d'être absorbé par les arbres... Ca aussi très important parce que sache que chaque arbre n'a pas le même taux d'absorption de CO2 et que c'est aussi une strat' de faire une forêt tout autour de ta sortie de fumée [rire] je te jure c'est un truc de fou... et donc en fait en six heures, la pollution aura le temps de redescendre dans le sol et le sol aura eu le temps d'absorber cette pollution. Donc ton sol va devenir un peu moche autour de tes hauts-fourneaux si tu fais du 3/6 mais si derrière tu fais du trois heures de production par jour maximum, tu verras une texture un peu différente mais dans l'absolu, il ira plutôt bien. Tu

regarderas sur ta map, la pollution du sol sera correcte, la pollution de l'air t'en verras pas du tout, sauf si tu regardes la map tout de suite après les trois heures de production bien entendu. Mais si tu regardes ta map au bout de neuf heures par exemple après la production, t'auras rien en pollution de l'air, t'auras un chouille en pollution terrestre tu vois. Donc en fait derrière, tu peux produire à peu près tout ce que tu veux, c'est juste que derrière, faut que tu gères tes infrastructures. Un serveur qui va te demander beaucoup de métaux par exemple, bah souvent ce que je fais c'est que je fais deux fonderies à deux endroits différents, comme ça quand celle à l'endroit A est en train de tourner à fond de balle, celle à l'endroit B est en cycle de récupération et je pourrai la faire tourner dans trois heures.

B1 : Donc beaucoup d'optimisation.

B2 : C'est ça, et moi c'est ce qui me kiffer. Je suis vraiment un nain dans l'âme quoi, je suis là pour la production, pour la rentabilité, je suis un pur produit du capitalisme [rire].

B1 : Mais moi ce que je me demandais du coup par rapport au métier que tu fais dans le jeu, c'est de savoir si c'est pas lié au fait d'être dans l'industrie et tout IRL ?

B2 : Si, clairement parce que mon deuxième métier préféré c'est tout ce qui est ingénieur. Si si, c'est complètement lié parce que du coup moi je vois ça avec le prisme de l'industrie. Le nombre de fois où je me suis disputé avec des gens parce que j'avais deux fourneaux et du coup je descendais mes prix. Parce qu'en fait moi je raisonne sur une logique comme IRL où le temps de cycle que je vais avoir va influencer aussi directement sur mes prix et va être une variable d'ajustement. Donc si le fondeur, on s'aligne nos prix, on a une entente, pas de soucis, ça sera celui qui aura le matériau ou les voisins, ça va être ceux qui seront installés autour qui vont venir t'acheter. Ou celui qui aura le stock, tout ça. Mais si je suis sur un serveur où y a concurrence, bah là-dessus je vais sans aucune peine aligner 10 fourneaux, te dire que mon temps de cycle pour sortir une barre de fer c'est 0,5 secondes et du coup répercuter le prix.

B2 : Du coup t'arrives vraiment à ramener des compétences de la vie réelle dans le jeu ?

B1 : Clairement. Mes connaissances en économie et en gestion de tout ça me permettent d'être plus compétitif que certains joueurs.

B2 : Trop cheaté le gars.

B1 : Tu regardes par exemple, quand je suis sur des serveurs classiques où y a pas de RP ou quoi, premier truc que je fais jour 1, je prends mineur. Pourquoi je prends mineur ? Parce que mineur ça va me permettre de creuser mes infrastructures pour après prendre fondeur. Parce que derrière quand tu viens de commencer fondeur, t'as le bas-fourneau. Le bas-fourneau ne pollue pas, ne fait pas de pollution de l'air mais fait de la pollution sous forme de bloc. En fait t'as des blocs, les tailings... je sais plus le nom en français... Et en fait tu te retrouves avec ces trucs-là à gérer et donc en fait ce que je fais, je prends mineur, je m'enfonce dans une forêt tropicale, je me choppe 600 papayes, j'arrive chez moi, je commence à chopper du bois comme ça je fais ma table de recherche et tout pour préparer le fondeur pour le lendemain, je fais griller mes 600 papayes et après tu me vois plus de la soirée, je suis au fond de ma mine en train de creuser mon puits de mine où en fait je creuse du 5 par 5 un grand trou qui va jusqu'en bas, jusqu'à la couche 20, parce qu'en dessous de la couche 20, les $\frac{3}{4}$ du temps t'as une pierre ultra chiant à péter. Quand t'as une pioche en pierre, faut mettre quatre ou cinq coups dessus, donc je vais pas plus bas. Et l'avantage c'est que dans les couches 20, t'as toujours une couche de deux ou trois d'épaisseur de fer. Donc plusieurs intérêts à ça, c'est que je vais creuser mon fer et en même temps ça va me faire mes stockages pour mes déchets. Parce que plus tu les stockes bas, moins t'as de chance que ta pollution de sol remonte jusqu'à la surface. Parce que derrière t'auras trois tonnes de pierre juste au-dessus qui n'absorbent que dalle la pollution. C'est sûr que si tu laisses tourner ton serveur pendant trois mois, là tu vas avoir un petit point violet de pollution terrestre mais bon, trois mois quoi. Parce que tu divises de 50% tous les cinq blocs descendus. Donc tu fais 50, 25 et ainsi de suite jusqu'à arriver à 0,00...quelque chose et puis là t'es tranquille. Donc c'est pour ça que premier jour, mineur, je fais mon puits de mine, juste à côté de ce trou de 5 par 5 je fais des stockpiles... En fait je creuse de cinq, je laisse une couche, je creuse de cinq, je laisse une couche justement pour mettre une stockpile comme ça quand j'ai mon flux de production, je peux avoir tout ce qui va se produire en bas et tout ce que je vais avoir besoin, donc la roche concassée, bah je vais le remonter pour le vendre ou pour que mon ami ingénieur l'utilise directement chez moi, tout ça. Et donc oui ça en fait ça vient de l'industrie, de mes connaissances IRL dans l'optimisation. Parce que moi je travaille sur des machines où ton temps de cycle c'est neuf secondes, toutes les neuf secondes elle te crache une pièce. Tu viens gratter 500 millisecondes, t'es vraiment très heureux parce que ça veut dire que tu passes de 9 secondes à 8,5 donc sur une journée, tu vas gagner 200 pièces. Et 200 pièces va valoir tant et tant d'argent, donc tu vas gagner plus. Donc c'est pour ça que si, effectivement les compétences d'organisation, des connaissances que j'ai IRL influent totalement sur la façon dont je joue.

B2 : Alors y avait une question que j'avais sauté sur le fait que tu disais que tu jouais pas souvent sur des serveurs qui laissaient la possibilité de jouer après la destruction de la météorite. Est-ce que c'est pas un truc qui te...

B1 : En fait j'ai mis que je jouais pas souvent parce qu'en fait j'ai pas l'occasion. Je rejoins un serveur, je préfère le rejoindre jour 1 tout simplement pour éviter d'avoir un retard par rapport aux autres parce que c'est quand même assez compliqué... En fait t'as des périodes dans lesquels un serveur Eco, tu peux le rejoindre sans soucis : c'est au début et à chaque fois que tu passes vers un tiers suivant d'un métier. Donc en fait quand tu vas commencer, tu rejoins t'auras pas de soucis et si tu arrives pendant que l'agriculteur a déjà commencé un peu à s'installer, que t'as le tailleur de pierres qui est bien présent, le bûcheron pareil, t'auras pas trop de place. Mais si t'arrives au moment où t'as le briquetier qui vient de se débloquer, tu vas pouvoir trouver ta place, tu vas être le gars qui va produire du matériau tiers 2. Si tu viens dans la période où t'es entre le tiers 2 et le tiers 3, tu vas te faire chier. Si t'arrives au moment où tu fais du tiers 3, tu vas être le gars qui va chercher du pétrole, de l'électronique. Mais pour des raisons de c'est mieux, tu connais la communauté, t'es bien en place, tout ça je préfère commencer jour 0 avec tout le monde. Et en fait j'ai mis que ça m'arrivait très peu, que je vais pas chercher des serveurs après la météorite parce que souvent, quand t'arrives sur des serveurs comme ça, tu te fais chier parce que les gars qui jouent encore sont tous en place, souvent ils ont pris des métiers complémentaires entre eux, ont formé des espèces de corporations. Pour te faire une place c'est très dur. Et sur les serveurs où tu commences day 0, bah malheureusement, je pense que j'ai réussi seulement sur un ou deux wipes à arriver à ce stade-là sans que la communauté s'effondre avant. C'est pas tellement le jeu qui se termine, c'est plutôt la communauté parce que y a des désaccords, y a des trucs qui font que d'un coup, un grand groupe de personnes partent et quand t'es 20 sur le serveur et que t'as 5 personnes qui partent, tu le ressens tout de suite. Et surtout que Eco est un jeu qui est fait pour qu'en fait ça se joue en communauté. Si le groupe de 5 personnes c'étaient des gars qui géraient la mine, bah t'as plus de fer, t'as plus rien qui se produit, donc t'es ralenti, donc tu perds la motivation à continuer à jouer, donc le serveur s'arrête et les ¾ du temps c'est ça qui se passe.

B1 : La question que je voulais aborder après, c'était « quels sont vos sentiments lorsque vous effectuez ces actions dans le jeu ». Alors déjà, pourquoi est-ce que couper des arbres te provoque de la satisfaction ?

B2 : Parce que ça fait partie des métiers que j'aime bien faire bûcheron. En fait c'est satisfaisant parce que tu vois la zone évoluer. En fait c'est satisfaisant de dire « ouais j'ai fait tout ça. Ouais j'ai mis tant et tant d'heures de jeu mais avec ces tant et tant d'heures de jeu j'ai réussi à faire ça ». C'est plus pour ça.

B1 : Ouais j'ai déforesté toute cette forêt.

B2 : Ouais, mais derrière en fait mon mode de jeu fait que je déforeste la forêt certes. Si c'était la forêt pour m'installer, je vais construire ma maison mais derrière je vais replanter. Et quand je joue bûcheron, derrière en fait je me crée des pépinières, quatre au total parce qu'un arbre prend en moyenne quatre jours à pousser donc en fait je vais me réserver des parties de forêt, je vais me dire « ok celle-là je la déforeste aujourd'hui, celle-là demain, celle-là après-demain » et comme ça en fait cette partie-là je vais me dire « ok aujourd'hui je déforeste là, je replante, demain je fais cette partie et je replante » comme ça, ça va faire un mouvement perpétuel. Et c'est ça que je trouve satisfaisant, tu vois cette rotation, tu vois l'impact que t'as.

B1 : Est-ce que tu trouves que tous les joueurs qui ont à peu près la même heure de jeu que toi, genre plus de 1000 heures, ils sont aussi organisés que toi et aussi techniques que toi sur la connaissance du jeu ?

B2 : Alors technique ouais, je te dirais que ouais, parce que les quelques personnes que j'ai rencontrées qui avaient ce temps d'heures de jeu, voire bien plus hein j'ai connu des gens qui avaient 2000 ou 3000 heures de jeu, ils s'intéressent à ces aspects techniques parce que ça fait partie du jeu. Est-ce qu'ils sont aussi organisés, peut-être pas parce que ça c'est mes compétences IRL qui me permettent de l'être autant que ça. Mes connaissances de jeu plus mon organisation IRL fait que j'arrive à ce niveau-là. Ils sont peut-être pas organisés mais ils font tout aussi attention à l'écologie. J'ai jamais vu un seul joueur qu'on peut considérer comme vétérans et qui en a rien à foutre de l'écologie, qui en a rien à foutre de la partie écologie du jeu.

B1 : Après, je sais pas si t'avais suivi un petit peu les lives de Aiekillu sur Eco ?

B2 : Non absolument pas.

B1 : Parce que du coup j'avais regardé vite fait et y avait une communauté chez lui qui était justement dans le désert et c'étaient vraiment des gars qui étaient hyper chauds dans le jeu. Et

alors que tout le reste de la communauté avaient que dalle, ils avaient une petite maison en bois...

B2 : Oui ils étaient à la pierre et les gars ils étaient déjà à l'acier.

B1 : Oui ce genre de truc. Mais du coup, ils étaient déjà à l'acier, ils polluaient un max et en fait c'est à cause d'eux que le serveur est mort tu vois. Parce que même ils avaient essayé d'instaurer une dictature, donc c'est vraiment jouer pour niquer le jeu quoi.

B2 : Oui non en fait j'ai parlé peut-être un peu trop vite effectivement, parmi les vétérans t'en as qui utilisent leur temps de jeu pour faire du mal. J'ai déjà connu des gens comme ça sur certains serveurs et c'était à cause d'eux aussi que le serveur s'était arrêté. Bah pas plus tard que parmi les trois derniers wipes que j'avais fait, c'était à cause d'un groupe de joueurs comme ça. Ils étaient cinq, un était cuisto, un s'était mis agriculteur, un s'était mis ingénieur, l'autre mineur/fondeur et ils faisaient tout. Ils avançaient dans leur coin, l'administrateur serveur essayait de les freiner en faisant des objectifs de communauté pour pouvoir débloquent les recherches mais il a pas réussi à les freiner bien longtemps. Et sur ce même serveur j'étais moi-même avec une communauté, j'étais avec deux potes où un de mes potes était ingénieur, moi j'étais mineur, prévu d'être fondeur juste après, l'autre était fondeur en premier job et en fait on jouait à trois et cette communauté-là nous a accusé de faire... pas de la concurrence déloyale mais de bloquer certaines choses parce que justement nous on avait reçu un message de l'administrateur serveur qui nous disait « ouais bon les gars, doucement sur les recherches, commencez pas à nous débloquent des camions jour 4 ». Sachant qu'on avait la capacité de les faire. Parce qu'en fait j'avais rendu efficace notre petit groupe de trois joueurs et forcément quand t'as le mineur/fondeur et l'ingénieur, bah derrière tu fais ce que tu veux. Tout ce que l'ingénieur a besoin, c'est le mineur/fondeur qui te le fait. Donc on s'était assez rapidement fait stopper par l'admin serveur, et nous on avait respecté sa demande de stop, on s'est fait taper dessus par ce groupe de 5 personnes qui étaient là en mode « ouais, c'est impardonnable que vous bloquiez les recherches comme ça, nous aussi on veut débloquent la mécanique », parce qu'ils savaient que c'est un métier qui fait beaucoup d'argent en mid-game. Le mécanicien est le métier qui te donne le plus de thunes dès que tu débloquent les camions. Et en fait, dans leur stratégie, bah c'était ça, vraiment le but de se faire de la thune. Et donc ils nous avaient accusés de ça et juste après ils sont arrivés avec la cinquième personne qui a fait mineur/fondeur pour eux. Et donc si effectivement, t'as des vétérans qui utilisent leur connaissance du jeu pour te faire chier [rire]. Mais les ¾ du temps, la communauté d'Eco

c'est quand même des gens qui ont souvent plus de 20 ans, voire 30 ans. Y en a une qui en avait 40, qui avait des enfants à la maison et qui jouait tranquillement en communauté le soir. Et parmi ces personnes-là, t'en as qui sont un peu plus jeunes, qui veulent avoir du pouvoir, qui veulent avoir de la richesse mais sur un jeu. Les $\frac{3}{4}$ des personnes ne comprendront pas leur envie d'avoir du pouvoir et ces jeunes-là vont détruire la communauté parce qu'ils vont faire chier, parce que malheureusement derrière, s'ils sont un petit groupe, bah tu peux rien faire contre eux. Parce que y a une loi, ils vont voter contre et cinq personnes sur la communauté française... les serveurs français ça tourne autour de 20 personnes donc à partir du moment où t'es 25% de la population, c'est assez facile de dicter ta loi sur le serveur. Donc oui effectivement, t'as des gens mal intentionnés... Enfin ils sont pas mal intentionnés parce qu'au final tu discutes avec eux, ils sont très sympas, c'est juste que leur façon de jouer, c'est des zouaves. C'est juste des giga zouaves, les types ils sont juste là...

B1 : Pas le même style de jeu quoi.

B2 : C'est ça, il suffit juste qu'un gars en face d'eux fasse le même métier qu'eux et veut jouer un peu la compétition pour qu'ils se disent « ça y est on va l'anéantir ». Ils vont jouer déloyal plutôt que d'aller chercher un peu la compétition, ils vont chercher le moyen de l'anéantir le type. Et je trouve ça dommage.

B1 : Ok, on va continuer un peu. Alors, récolter des minerais, on en a déjà pas mal parlé. Pour le reste, t'as mis de l'indifférence partout.

B2 : Ouais, parce que ça fait partie des aspects du jeu dont t'as besoin. Tuer des animaux forcément, vu que t'as l'équilibre alimentaire à avoir, t'as besoin de protéines. Donc, ce qui donne le plus de protéines c'est le poisson, les animaux. Les protéines végétales en début de jeu sont très dures à avoir. Les haricots vont te donner de la protéine certes, mais pas suffisamment pour que tu puisses baser ton régime alimentaire dessus. D'autant plus que la dernière mise à jour te demande aussi d'avoir aussi une diversité, de manger varié. Donc du coup, tu peux pas te permettre de baser toute ton alimentation de protéines au début de jeu que sur les haricots et... tout au long du jeu en fait t'as la viande. Ça fait partie en fait de la cuisine avancée tout ça, t'en as besoin aussi. Donc, ça fait partie du jeu de tuer les animaux. Je trouve pas ça amusant parce que ben, faut le faire. Mais je trouve pas ça non plus triste. Bah, par rapport à ce qu'on avait parlé toute à l'heure sur ma vision des choses, bah, un animal c'est fait pour être mangé au final.

B1 : Oui, oui. Parce qu'à côté, pour le coup, comme tu dis bah c'est par rapport à ta vision. Mais des personnes qui ont une vision beaucoup plus proche des animaux... ils se permettent pas de tuer des animaux.

B2 : Bah c'est sûr. Tu vois, j'avais des personnes qui s'interdisaient de tuer certains animaux. Ils étaient là en mode « Oh non c'est trop mignon, je le tue pas ». Bah moi j'étais là en mode « ILS ME DONNENT DE LA FOURRRRUURRRE ». (rire)

B1 : Hier j'ai fait un entretien avec un gars qui me disait qu'il adorait les loutres IRL et il tuait tous les animaux, sauf les loutres.

B2 : Ouais ouais bah t'as beaucoup de personne qui font ça, qui tuent pas les renards, ce genre de choses. J'en ai rencontré plein des gens comme ça (rire). Bah après hein, je peux comprendre, si tu veux pas tuer les loutres, bah tu tues pas les loutres. Y'aura quelqu'un d'autre pour le faire pour réguler la population, c'est tout. Pareil, récolter des végétaux, ça fait partie des aspects du jeu dont t'as besoin pour te nourrir. Je trouve pas ça triste parce que ben, ce sont des végétaux. Je trouve pas ça amusant parce que souvent c'est un peu long. Le gameplay fermier est un gameplay très intéressant car t'as la gestion du sol, tout ce qui est sédiment les trucs comme ça dont t'as besoin pour tes plantes qui est très intéressant mais derrière, bah ça m'intéresse pas. Conduire une voiture polluante bah ça fait partie des aspects du jeu car si tu veux avancer, à un moment donnée du jeu si tu veux transporter de grandes quantités de matos, le meilleur moyen bah c'est un véhicule. Utiliser un engin polluant, bah des engins t'en as pas vraiment. Si tu parles de la grue et du bobcat bah pareil dans un souci de, si tu veux continuer à évoluer dans le jeu, bah faut qu'au bout d'un moment... les nouveaux tiers technologiques te demandent énormément de fer. T'as le bobcat qui est derrière, qui te permet de miner à une vitesse incroyable. Bah j'aurais pu dire qu'utiliser un engin c'est satisfaisant, le fait qu'il pollue ça m'indiffère. Il pourrait être totalement électrique comme au pétrole, que ça me ferait pareil. Je trouverai ça autant amusant d'utiliser un bobcat dans ce jeu. Détruire la météorite, indifférent parce que ben, t'as très rarement eu le cas où j'y suis arrivé avec la communauté. C'est sûr que t'as un petit sentiment de joie et de tristesse, t'as les deux extrêmes, car tu sais que derrière t'as 50% voire 75% qui va pas continuer à jouer. Et t'es content car t'as réussi à arriver jusqu'à là en communauté. Et jeter des déchets dans la nature, je trouve ça pas joyeux, pas amusant, parce bah derrière, ça pollue, ça te crée des catastrophes monstrueuses. Mais je trouve pas ça triste non plus, car je le fais pas, tout simplement. Même si, j'aurais pu mettre colère quand c'est les autres qui le font (rire).

J'aurais pu mettre colère quand c'est quelqu'un qui connaît pas trop le jeu, qui vient qui casse les arbres, qui pète pas les souches, les copeaux de bois générés. Quelqu'un qui va mettre son stockpile complet de tailings à la surface. Tu vois, ces gens là, je vais pas les voir agressivement, c'est pas le but, ils sont là pour apprendre à jouer au jeu. Comme j'ai pas mal d'expérience, je vais les voir gentiment en mode « ouais écoute tu vois, faire ça, ça permet pas au jeu de replanter si tu laisses les souches, faudrait peut-être que tu les enlèves, fin, FAUT, que tu les enlèves. Laisser tes déchets à la surface c'est pas ouf, alors que si tu creuses cinq blocs t'as déjà 50% de la pollution qui s'en va ». Faut leur expliquer quand ça arrive. Par contre, ceux qui font ça consciemment, nan là par contre je leur rentre dedans, j'en ai rien à foutre. Quand je sais que le gars, il a 400h et qu'il fait ça volontairement, qu'il laisse dix stockpiles de tailings parce qu'il avait envie de construire sa voiture, je vais le voir un peu plus méchamment « eh coco, vas enterrer tout de suite sinon il va se passer des trucs quoi ».

B1 : Ok, hum, je regarde les questions que j'ai. C'est des questions qui sont un peu compliquées, typiquement y avait eu une autre de mes enquêtés qui me disait que parce que les animaux étaient vraiment pas très bien fait dans le jeu, alors qu'IRL elle était plutôt sensible à la cause animale, bah dans le jeu elle s'en foutait.

B2 : Après, ça fait partie des choses, t'as des personnes qui arrivent à se détacher, qui arrivent à comprendre que c'est un jeu et d'autres qui, même si c'est un jeu, ne tueront pas des animaux tu vois. Ça dépend vraiment des gens, j'en ai vu aussi des cas comme ça qui des gens veulent pas tuer des animaux car ils ont des convictions et tout ça. Pour eux, tuer des animaux dans un jeu c'est comme le faire IRL. Et j'ai vu des gens qui feraient pas de mal à une mouche IRL et qui sont aussi impliqués dans la cause animale mais qui, dans le jeu, en auront pas grand-chose à faire et qui vont pas tuer pour le plaisir mais car ils ont besoin d'un peu de viande. Ils vont tuer 2-3 bisons, tout pile ce qu'il faut. Ils vont pas s'amuser à détruire une zone complète d'animaux. Tu vois, ils arrivent à faire la différence entre le jeu et...ça dépend des personnes.

B1 : Et toi, tu fais la différence ?

B2 : Ouais. Bah moi dans un jeu ça me dérange pas de tuer ne serait-ce qu'un chien. Ça me dérange pas de tuer un chien dans un jeu car il vient de t'attaquer alors qu'IRL, jamais de la vie je ferais de mal à un chien. J'ai grandi avec des chiens dans la famille. Ma mère en a encore un, celui avec lequel j'ai grandi, jamais de la vie je lui ferai de mal tu vois ? Jamais de la vie ça me viendrait à l'idée de lui faire ne serait-ce qu'un peu de méchanceté tu vois. Alors

que dans un jeu ben, s'il faut tirer sur le doggo bah le doggo ben, il va y passer quoi, c'est comme ça (rire).

B1 : Est-ce que dans les jeux où t'es pas obligé de le faire, tu le fais juste pour tester ?

B2 : Par exemple, Hogwart's Legacy (rire). Oui les chats, j'avoue leur avoir mis quelques avada kedabra aux chats, j'avoue. (rire)

B1 : Pauvres chats ahah.

B2 : Alors que jamais de la vie tu me verras dans la vraie vie faire ça.

B1 : Jamais de la vie tu ne ferais de magie sur un chat quoi.

B2 : Nan ahah. Ouais, moi je fais la distinction entre les jeux. Sur Just Cause il m'est déjà arrivé de mettre des pains de C4 sur le cul d'une vache et la faire exploser alors qu'IRL jamais de la vie j'irai taper une vache. Tu vois, moi je fais clairement la différence.

B1 : Pour finir sur cette question, est-ce que le jeu, vu que c'est quand même un peu entre guillemet une simulation de crise climatique, ça te fait ressentir un peu les mêmes émotions que ce que tu ressens IRL par rapport à la crise climatique ? Donc sur l'inquiétude et t'avais dit espoir.

B2 : Je te dirais que non. Ca reste un jeu, je fais la distinction entre les deux. C'est sûr qu'en fait, je vais exprimer de l'inquiétude quand vraiment bah il va y avoir des problèmes. Tu vois je vais exprimer de l'inquiétude effectivement si y a un des joueurs qui va trop polluer ou quoi mais ça sera pas la même inquiétude qu'IRL, je vais pas m'angoisser de fou dans le jeu parce que ça reste un jeu. Ok il pollue, l'eau monte, ok on recommence une partie. Alors qu'IRL, on pollue, l'eau monte, recommencer une partie c'est vachement plus compliqué quoi, y a pas de point de respawn, ils ont pas réussi à inventer la petite flare rouge que tu poses au sol pour respawn. Donc tu vois, si, on peut dire que j'exprime de l'inquiétude sur les jeux, mais pas du tout à la même dose qu'IRL.

B1 : La question suivante, c'était sur est-ce que t'as déjà essayé de ne pas manger d'animaux, donc on en a déjà parlé.

B2 : Ouais bah en plus les systèmes récents du jeu font que ton personnage a des goûts et a besoin de diversité alimentaire donc tu peux pas te permettre de...

B1 : Faut avoir de la chance quoi.

B2 : Faut avoir énormément de chance et si tu veux être dans une logique de compétitivité, si tu veux pas te retrouver jour 3 avec encore ta seule étoile alors que tout le monde a déjà son deuxième métier, faut que tu manges de la viande. Parce que que les haricots, ça suffit pas [rire].

B1 : Ensuite « avez-vous essayé de ne pas utiliser d'argent ou de crédit » t'as dit oui. Ca s'est passé comment, avec qui ?

B2 : C'était un serveur assez particulier où dès le début on était 18, on était éparpillé entre trois communautés. Donc la map avait été générée avec trois continents différents et donc 18 joueurs divisés en trois, chacun sa communauté avec ses idées, tout ça. Et en fait dans notre communauté, on était les seuls encore actifs parce que j'avais rejoint la communauté, par chance, des papis cools. Ils étaient là, ils avaient la trentaine, quarantaine, ils rentraient du taff et avaient pas envie de se prendre la tête pour jouer, pour se dire « ouais faut absolument qu'on débloque le fer ce soir pour être compétitif avec les autres ». Et au sein de la communauté, on procédait par échanges. Même pas par échanges en fait, c'est juste on faisait... par exemple moi j'étais mineur/fondeur comme d'habitude, on me disait « j'ai besoin de 10 barres de fer » et je leur donnais, je leur disais de prendre dans le stockage. J'allais chez le cuisinier taper dans ses coffres, on avait chacun accès les uns aux autres, on tapait dans les coffres de chacun en demandant avant pour être sûr que y ait pas de problèmes, on s'était mis quelques petits règles quoi. Mais on avait réussi jusqu'à la fin du serveur... toute la durée du serveur qui avait duré 3-4 semaines... on avait pas réussi à aller jusqu'à l'astéroïde parce qu'en fait c'était un serveur assez spécial, les trois communautés devaient avancer pour éviter qu'une communauté soit déjà à l'acier alors que l'autre est encore en train de se battre avec ses trucs en bois, ils avaient fait des objectifs communs. Fallait que pour débloquer certains métiers, fallait que dans ton village, t'aies deux maisons construites, que t'aies une mairie de faite, des objectifs comme ça et ensuite les administrateurs serveurs venaient valider. Et ça tenait au début, c'était très sympa, j'avais beaucoup aimé ce serveur mais malheureusement y avait eu une communauté où ils jouaient pas des masses, ils étaient trois à jouer donc forcément ça les avait démotivés. Y avait une autre communauté où y avait un petit chef qui s'était installé et ça avait fritté. Et du coup forcément, y avait que le petit chef et ses potes qui jouaient dans cette communauté et une fois que ce petit chef avait compris que c'était à cause de lui, ils sont venus chez nous et on a fusionné les communautés

et on l'avait calmé. Et ça s'était très bien passé mais oui, on avait pas réussi à aller jusqu'à l'astéroïde. On avait même pas les véhicules à vapeur, on avait juste le petit kart à 3 roues avec la petite bâche dessus. Parce que la progression du serveur se voulait très lente aussi. On avait une étoile toutes les semaines. Moi il m'avait beaucoup plu ce serveur parce que tu prenais ton temps, t'étais tranquille. T'étais pas obligé tous les soirs de rusher, d'être absolument efficace dans ce que tu faisais. Donc moi ça m'avait permis de me laisser le temps, de construire comme je le voulais, de faire mes petits trucs dans mon coin. Tout le monde était content et puis voilà. Mais du coup oui, on peut dire que j'ai réussi à vivre du système d'échange, voire un système plutôt communiste, sans aucune monnaie.

B1 : Mais c'était pas particulièrement par conviction.

B2 : On peut dire un peu de conviction parce que j'avais envie de rejoindre ce serveur qui avait ce système-là. C'était pas dit explicitement qu'y aura pas de monnaie mais ça laissait sous-entendre dès que j'ai rencontré les membres de la communauté, j'ai tout de suite su qu'il y aurait pas de monnaie entre nous.

B1 : Alors la question suivante c'est sur le terraforming et tu disais que tu terraformais le paysage pour des raisons d'esthétisme. Alors on en a déjà un peu parlé.

B2 : Ouais bah c'est parce que c'est kiffant en fait d'avoir ta belle chute d'eau à côté de ta maison, d'avoir un environnement autour de ta maison qui est agréable, tout ça.

B1 : Ok. Alors on en a aussi déjà parlé : « vos décisions dans le jeu sont-elles en accord avec celles que vous auriez faites dans la vie réelle », t'avais dit non parce que IRL tu tues pas des chiens mais en même temps y a quand même ce truc de t'as un point de vue assez utilitariste sur le fait de manger des animaux et c'est pareil dans Eco.

B2 : C'est ça, donc j'avais répondu oui et j'aurais dû mettre « plus ou moins » parce que j'avais pas pensé à cette histoire de faire la différence quand j'avais répondu au questionnaire. Donc j'avais mis oui parce que j'ai la même vision, je change pas de vision du monde quand je joue à Eco.

B1 : Est-ce que tu penses que Eco t'as permis de réaliser des choses que t'aurais pas pu faire dans la vie réelle mais que t'aurais quand même voulu faire ?

B2 : C'est-à-dire ? Devenir un mania de l'industrie du fer ? Ouais. Ouais si, Eco m'a permis de faire des choses que IRL jamais de la vie je le ferais. Par exemple faire de la « politique »

entre guillemets, c'est à l'échelle d'un jeu donc c'est pas bien dur mais derrière t'avais quand même des serveurs où t'avais des débats qui étaient organisés, tu devais exprimer ta vision des choses devant des joueurs, ton programme et tout. Donc t'avais un petit début de politique un peu comme si t'étais maire d'un village, comme IRL le maire d'un village. Ca c'est un truc IRL ça m'intéresserait pas de devenir maire d'un petit village ou quoi et Eco m'a permis de le faire. Ou pareil, travailler dans la finance. Sur Eco, c'est une partie que j'aime bien, créer l'économie. Alors qu'IRL c'est absolument pas mon métier et ça m'intéresse pas tellement parce que c'est trop complexe IRL.

B1 : Après justement c'était plutôt une question sur des trucs que t'aurais voulu faire IRL mais que t'as pas l'opportunité de le faire pour plusieurs raisons. Typiquement l'exemple que je prends c'est le végétarisme ou le véganisme : des personnes qui voudraient l'être mais pour des raisons budgétaires elles peuvent pas et Eco leur permet de vivre ça.

B2 : Euh non, ça là-dessus non.

B1 : Et à l'inverse, est-ce que y a des choses que tu t'interdis de faire dans le jeu à cause de tes valeurs ou de tes pratiques ?

B2 : Je te dirais que non plus. Pour des raisons bah que comme je t'avais dit juste avant. Je fais la distinction entre la vie réelle et le jeu. IRL ça me viendrait jamais à l'esprit d'être un Sith qui aurait tué des millions de personnes alors que Star Wars, bien sûr que je le fais tu vois. Si j'aurais l'occasion bien sûr que je serais le Sith. Harry Potter, si jamais j'étais un mage à Poudlard, j'irais jamais apprendre avada kedavra alors que sur Harry Potter, dès que j'ai eu la quête j'étais heureux.

B1 : Alors on arrive bientôt à la fin. Sur la question de ce que tu trouvais le plus important dans le jeu, bon on a déjà parlé de pas mal de trucs, tu mettais aussi en « autre » créer une communauté avec une bonne entente. Donc ouais c'est ce que tu disais, le plus important pour toi c'est quand même la communauté, le côté social.

B2 : C'est ça, le jeu est clairement fait pour la communauté et sans communauté tu peux pas jouer. Tu peux jouer en solo mais ça va être beaucoup moins fun, tu rates tous les aspects qui font le jeu, qui font que le jeu est intéressant je trouve, tout ce qui est politique, économie. Ouais le jeu est vraiment fait pour créer une communauté.

B1 : Du coup sur la question par rapport à ton implication dans les décisions politiques du serveur, tu disais que t'étais quand même pas mal impliqué. En général les débats portent sur quoi ? Est-ce que c'est des débats qui sont uniquement centrés sur l'écologie ou c'est aussi sur d'autres trucs ?

B2 : Alors les $\frac{3}{4}$ des débats portent sur, comme IRL, le porte-monnaie [rire]. En fait à partir du moment où t'as une économie de serveur qui est mal faite, t'auras forcément celui qui va être impacté qui va commencer à râler parce que forcément lui derrière ça lui bloque son jeu. Si t'as une économie qui est faite, que derrière t'as un fondeur qui va te faire du 1000 pièces à la journée parce que forcément tout le monde a besoin de son fer et que derrière t'as, je sais pas, un agriculteur qui, parce que tout le monde va chercher soi-même les tomates sauvages, ne lui achètent rien, bah derrière le gars il va pas pouvoir acheter son tracteur auprès de l'ingénieur, donc va être bloqué dans le jeu, donc normal qu'il râle. Donc les $\frac{3}{4}$ du temps, les $\frac{3}{4}$ des débats c'est sur ça, c'est sur l'économie. Sur l'égalité de tout le monde, que tout le monde soit égal. L'approche que je choisis, je leur dis que le jeu est bien fait, c'est sûr qu'au début l'agriculteur se fait baiser le cul parce que tout le monde va chercher leurs papayes plutôt que d'acheter des plats au cuisinier qui va acheter ses aliments à l'agriculteur, mais ès que t'arrives à la bouffe tiers 2, l'agriculteur c'est le gars qui devient le plus riche. Et en fait, souvent ceux qui râlent, bah c'est ceux qui apprennent à jouer au jeu. Parce qu'ils savent pas que dans un deuxième temps ils vont se faire de l'argent. Le jeu est fait comme ça, t'as certains métiers en début de jeu où tu vas en chier pour jouer, ça va être long à se mettre en place. L'agriculteur, les trois premiers jours, il va s'amuser à aller chercher ses petites plantes, à faire ses graines, à trouver ses spots pour bien planter. C'est long, c'est très long, c'est un gameplay qui correspond pas à tout le monde. Et donc souvent, les personnes qui découvrent le jeu vont râler parce que derrière ils savent pas que le cuisinier, il va lui acheter des milliers de tomates par jour pour nourrir les 20 personnes du serveur qui vont lui acheter toutes ses salades en permanence. Et puis y en a d'autres, j'avais un serveur où tu comptais le temps de craft et tu fixais du coup pour tout ce qui n'avait pas de temps, donc tous les métiers liés à la récolte de matières premières, tu fixais une espèce de marge obligatoire qu'ils devaient mettre sur leurs prix qui justifiait X temps en gros pour que tout le monde puisse être content de ça. Sauf que ça avait créé encore plus d'inégalités. Parce que forcément le gars qui craft, dès que t'as l'ingénieur, le craft de la voiture c'est 15 minutes... Voilà le problème [rire]. La voiture coûtait des millions, personne n'avait des millions donc y a pas de solution miracle, c'est juste qu'en fait, faut se dire que les devs du jeu font énormément de balance. Ils font des ajouts, ils

modifient le jeu en permanence pour qu'un moment ou un autre dans ton aventure sur un serveur, que tous les joueurs aient leur chance de s'amuser. Et puis après oui effectivement, le deuxième sujet le plus important c'est l'écologie. Une fois que t'as les premiers jours où t'as tout le monde qui râle parce que l'économie est cassée, machin, soit y a pas d'économie, soit elle est cassée pour X ou Y raison. Ensuite ça va râler parce que t'as Jean-Mi qui stock ses déchets en ciel ouvert alors que tu peux les enterrer de quelques blocs et tu pollues plus trop quoi.

B1 : Alors je sais pas si t'as un truc à dire sur la dernière question, sur le fait d'optimiser au maximum ton expérience ?

B2 : Ca dépend des serveurs. J'ai des connaissances dans le jeu qui me permettraient d'optimiser un maximum, dès le jour 1 d'avoir une maison qui me rapporterait le maximum de points possibles en ayant deux chambres, deux salles de bain, deux salons, de tout doubler, je sais chercher quel aliment pour avoir une alimentation équilibrée dès le premier jour. Ca dépend vraiment du serveur en fait, quand tu sens que l'ambiance du serveur c'est compétitif, là j'y vais, je me lâche, j'optimise j'optimise j'optimise mais quand je sens que l'ambiance du serveur est détente, j'y vais cool, je fais pas gaffe à ça, je vais faire d'abord ce qui plaît, je penserai à mon gain d'expérience ensuite. Je m'adapte en fait en fonction du serveur.

B1 : Très bien, bah écoute je pense que j'ai abordé tout ce que je voulais aborder !

Annexe 3 : Retranscription de l'entretien d'Aurélié

B: Alors du coup on va commencer par la première question qui était, euhhh... est ce que tu as déjà volontairement changé tes habitudes de consommation pour qu'elles soient plus écolo. Et donc t'avais dit "Non mais que tu aimerais le faire".

A : Hum oui.

B : Du coup, qu'est ce que tu aimerais changer si tu le pouvais ?

A : Bah euh... En vrai mon alimentation. Je suis pas quelqu'un qui mange on va dire euhh... sainement. Etant donné que je travaille en restauration, j'ai pas des horaires très très fixes. Bah du coup c'est beaucoup de grignotages. Je prends tout ce qui va quoi. Tout ce qui est mangeable, chocolat, chips, des frites que je picore à longueur de journée (rigole). C'est tout genre de choses. Pour ce qui est de la viande, je vais pas dire que je suis pas une bonne mangeuse de viande. Bah bon j'apprécie la viande mais hum... mais c'est vrai que je préfère plus un plat de légumes que de la viande.

B: Hum, ton objectif c'est de devenir au fur et à mesure plutôt végétarienne ?

A : Éventuellement peut-être. Je me dis quand même la viande, ok on peut s'en passer mais ça reste un aliment assez important étant donné qu'il apporte des apports que les légumes n'apportent pas forcément. Ouais c'est... un pour ou contre.

B : Ouais qu'est ce qui a créé cette volonté de changement du coup ?

A : Une vanne de mon père (rire). J'avais perdu mon lapin et le lendemain il avait fait du lapin.

B : Ah ouais c'est horrible (choc et rire). Du coup ça t'as marqué ?

A : Ouais ça m'a marqué, y aussi le fait que tout ce qui est volaille j'ai beaucoup de mal à en manger. Y a eu grosse une période de ma vie où tout ce qui était à base poulet ça restait pas dans mon estomac on va dire, pour rester poli. La dinde c'est une viande que j'aime pas de base. C'est à peut près ça, à part la viande rouge c'est la seule viande que je mange

B : Mais du coup, en soi, c'est pas vraiment pour des raisons écologiques que tu veux réduire ta consommation de viande finalement.

A : Oui et non. Je suis une personne qui adore les animaux. J'ai 2 adorables minous à la maison. Quand je vois un chat errant ou, fin, un animal qui erre dans les rues, j'ai tendance à vouloir m'approcher pour les mettre en sécurité. Bon , ils ont tendance à me fuir mais bon, ça on y peut rien (rire). Y a aussi énormément de vidéos qui tournent sur les réseaux sociaux, qui sont battus, maltraités, etc. Ça me fait mal au cœur. Y a aussi eu de grosses polémiques concernant les abattoirs, les conditions de vie des animaux qui sont déplorables. Ca, ça fait réfléchir ce genre de vidéos. C'est eceurant mais ça fait réfléchir.

B : Est ce que tu cherches ce genre de vidéo ou ça apparait tout seul ?

A : Non non, c'est dans mon fil d'actualités. Sans que je les cherche.

B : Mais est ce que tu suis quand même des comptes qui sont plutôt écolo ou des trucs comme ça ?

A : Non, plus vraiment, enfin, pas vraiment car j'ai fini par un peu abandonner tout ce qui est réseaux sociaux. Un peu compliqué à suivre quoique ce soit.

B : Mais du coup est ce que tu considères qu'il y a des choses que tu fais dans lavie quotidienne que tu considères comme écolo ?

A : Je trie mes déchets. De toute façon en Belgique c'est obligatoire.

B : Ah ouais sinon vous avez des amendes c'est ça ?

A : Ouais on peut en avoir. J'ai mon compagnon qui est français, il est pas forcément sensibiliser à ça. Parfois je le vois en train de jeter du papier dans la poubelle bleue ou encore des restes de nourritures dans la poubelle jaune. Enfin voilà, j'ai tendance au final à tout récupérer pour mettre ça dans la bonne poubelle parce que les amendes peuvent arriver très vite.

B : Ouais c'est vrai que nous on est un peu en retard sur ça. Ça fait combien de temps que c'est obligatoire ?

A : Bah j'ai toujours connu ça. J'ai 30 ans donc ça remonte à pas mal de temps.

B : Incroyable. A l'école vous appreniez ce genre de choses ?

A : Ouais ! Et à l'école on apprenait même à faire son propre composte avec des épluchures de pommes de terre de la cantine, ce genre de chose quoi.

B : Excellent. Sur ton mode de transport quotidien t'as mis que tu prenais les transports en commun. Est ce que c'est ton seul moyen de transport ?

A : Oui. J'ai pas le permis donc oui c'est mon seul moyen de transport. Après, j'ai un vélo mais je m'en sers très peu car je vis à la côte et qu'à la cote y a beaucoup de vent donc c'est très pénible à pédaler, parce que c'est un vélo où encore il faut pédaler pour avancer, c'est pas un vélo électrique.

B : Est ce qu'il y en a beaucoup en Belgique ?

A : Dans ma zone le vélo est un petit peu le roi. Comme c'est une zonetouristique, on privilège surtout le vélo ou les transports en commun.

B : Tu parles des vélos électriques comme si c'était la norme. En France c'est tellement rare.

A : A Bruxelles c'est beaucoup des voitures où y a certains endroits qui te proposent des trottinettes électriques ou des vélos pas électriques. Ici à la côte on met des vélos à disposition, certaines trottinettes selon les régions, mais de mon côté tu trouveras plus de réparateurs de vélo que de garagistes.

B : Est ce que ça t'arrives de faire des balades dans la nature, de la randonnée ou des trucs comme ça ?

A: A mes heures perdues ça m'arrive ouais. Là je vais surtout à la plage. C'est ce que j'ai de plus proche donc c'est surtout des balades à la plage. Quand j'étais à Bruxelles oui, y avait un très grand parc. Y en avait même deux. Ca m'arrivait souvent d'aller là bas pour me promener, prendre l'air, écouter ma musique. A cette époque là j'avais un chien donc je promenais le chien en même temps. Ou j'avais des amis on allait se poser dans le parc ou dans un petit bois, des choses comme ça.

B : Je vois, est ce que t'as déjà fait des manifs pour l'écologie ?

A : Non j'ai fait aucune manif.

B : Après, je sais pas si y en avait beaucoup en Belgique

A : Y en avait mais surtout à Bruxelles et comme c'est pas la porte à côté... Je n'y vis plus depuis 8 ans et avec mon travail bah c'est pas en priorité quoi. Faut bien payer le loyer.

B : Ouais nan je suis d'accord, les manifs c'est un peu compliqué même si on a des convictions c'est pas forcément... Voilà quoi.

A : On y est pas mais on pense à eux. (rire)

B : Par rapport à ton sentiment sur la crise écologique, t'avais dit de l'anxiété, est ce que tu peux développer ce qui te provoque de l'anxiété ?

A : Bah quand je vois cette histoire de réchauffement climatique. Quand je vois la fonte des glaces, des banquises qui disparaissent au fur du temps, ouais c'est alarmant, en fait, c'est très alarmant J'ai dit anxiété mais j'aurais aussi dit tristesse. C'est juste que je crois qu'on en parle beaucoup mais qu'on agit pas forcément pour et je trouve ça dommage.

B : Mais du coup euh, cette anxiété, elle est dirigée vers quoi ? Est ce que c'est une anxiété plutôt liée à ton propre confort ou envers l'avenir pour tes enfants si t'en as ou si un jour t'en as ou parce que tu fais attention à la nature en elle même ?

A : Plutôt pour l'avenir, j'ai pas d'enfant et peut-être qu'on en aura avec mon compagnon. C'est une question qui nous taraude beaucoup avec lui, qu'est ce qui se passera quand nous en sera plus là. De quand est ce qu'il faudrait faire les enfants. Dans tous les cas, ça risque d'être trop tard. Même maintenant je me pose déjà la question de si c'est pas déjà trop tard.

B : T'as plus trop de réseaux sociaux maintenant mais est ce que t'essayes globalement de t'intéresser à la crise écologique ?

A : Pour être honnête pas trop parce que comme je disais, je suis plus trop l'actualité. Je viens de résilier d'ailleurs ma télé car au final je ne l'allumais jamais. Au final c'est délicat de continuer à suivre. Ceci dit ça m'arrive de tant en temps d'en parler au travail, de l'actualité, de ce qu'on voit. Je préfère éviter de m'informer, plus par peur d'être déçue de voir qu'au final ça n'évolue pas dans le bon sens.

B : Dans la question suivante, tu disais être en soutien de la cause écologique mais du coup qu'est ce que tu entends par être en soutien ?

A : Bah comme j'ai dit je peux pas, j'ai de grosses difficultés à y participer mais je soutiens les démarches que certains entreprennent. Y a pas forcément de bonnes ou mauvaises idées mais, tant que c'est pour un meilleur avenir c'est le principal. Même si, certaines façons de faire peuvent être dérangeantes. Là maintenant je peux même pas te donner un exemple, parce

que c'est vrai que ça fait un certain bout de temps que j'ai pas suivi l'actualité. Donc euh, c'est compliqué.

B : Est ce que t'arriverais à me dire ce que c'est pour toi l'écologie ? Enfin, son objectif ?

A : Bien trier ses déchets ? C'est déjà pas mal. Hum, pouvoir éviter de dégrader ce qui nous entoure. J'ai pas mal suivi, via des connaissances qui sont en France, qui m'ont fait parvenir des images des manifestations suite à la réforme des retraites. J'ai vu quelques images, vidéos. Quand je vois que y a tout Paris en feu, je trouve ça vraiment immature, débile, y a pas assez de termes pour définir ce genre de choses. Parce qu'au final au lieu de manifester d'une façon plus convenable, plus simple pour les autres, au final ils dégradent encore plus ce que la Terre à du mal à nous fournir.

B : Est ce que du coup pour toi l'écologie c'est plus une question individuelle, ou en tout cas de gestes, presque que de politiques plus globales ?

A : C'est des gestes individuels. Si chacun y met du sien, on arrivera peut-être à avancer vers quelque chose de correct.

B : Tu penses pas quand même que pour ça il faudrait que l'Etat aide les gens à changer ?

A : Ca serait un plus mais obliger à trier les déchets c'est quelque chose qu'on se sent limite obligé de faire et je sais que dans certaines communes ne le respecte pas. Malheureusement toute la Belgique n'a pas cette obligation de trier les déchets. Notamment dans les immeubles où c'est généralement de gros conteneurs qu'ils viennent récupérer une fois par semaine. D'ailleurs en parlant des poubelles, les déchets, nous, du moins dans mon cas, on a 3 types de couleur, noir, bleu, jaune. Les noirs pour les déchets ménagers, les bleues tout ce qui est PNC et les jaunes tout ce qui est carton et papier. Alors, les cartons et papiers on les récupère qu'une fois par mois. Les bleues seulement 2 fois par mois et 1 fois par semaine les poubelles noires. C'est bien. Mais au final on se retrouve avec 36 000 sacs au pied de la porte. C'est pas si écologique que ça au final.

B : Mais euh, est ce que tu penses que si ça n'avait pas été obligatoire, t'aurais quand même trié ?

A : Je pense que oui car je trouve ça plus pratique aussi. Ce qui serait bien c'est qu'ils passent plus souvent. Chaque année on nous annonce de nouvelles choses genre les emballages de paquet de chips qu'on peut jeter dans la poubelle bleue. C'est vrai que y a des trucs qu'on ne

sait pas où le jeter. Y a des emballages ou même les capsules des bouteilles, on savait pas où on devait les jeter. Maintenant on nous a dit, fin, on a eu l'annonce que les capsules on pouvait les jeter avec le plastique, avec les briques de jus de fruits, lait, choses qu'avant on ne savait pas. Quand on ne sait pas on va jeter dans la fameuse poubelle noire où au final tu retrouves un peu de tout.

B : C'est un peu bâtard de pénaliser le fait de jeter des trucs dans la poubelle noire quand on sait pas. Si on a pas de communication dessus c'est dommage.

A : Oui c'est dommage, quand on sait pas on a pas d'autres solutions. Sinon on a un stock de capsules de bière à tout va dans l'appartement, on en fait une collection (rire).

B : Est ce que ta famille est un peu comme toi, en soutien, pour la cause écologiste ?

A : Euh c'est une bonne question (rire).

B : C'est pas un sujet dont vous discutez beaucoup ?

A : Bah je vois pas souvent ma famille mais peut-être que ma mère oui. Elle fait assez attention à tout. Elle compte le moindre centime. Ma patronne qui trie, enfin, qui "trie". Dans la restauration c'est assez compliqué de faire le trie mais par contre on a 2 grands sots où on va garder tout ce qui est capsule de bière ou bouchons de bouteilles. On va tous les stocker dans un sot à part et de ce qu'elle m'a dit, ces bouchons et capsules elle les donne à une association qui entraîne des chiens pour aveugle. C'est le petit geste qu'on peut se permettre de faire dans un restaurant. Sinon c'est vrai que le trie c'est pas trop ça.

B : Pour retourner à ta famille, typiquement, quand t'étais jeune c'était pas trop le genre de sujet abordé à la maison quoi.

A : Nan.

B : Alors ensuite la question sur les différents enjeux écolo qui te préoccupent, t'avais mis la maltraitance animale, la perte de biodiversité et le réchauffement climatique, bon t'en as déjà parlé mais c'est marrant qu'une blague de ton père t'aies autant marqué.

A : Ahaha, j'en rigole aujourd'hui mais sur le coup c'était vraiment pas drôle.

B : Ca empiète un peu sur la question d'après, sur les différentes solutions aux enjeux écologiques mais est ce que sur la maltraitance animale ou sur la perte de la biodiversité, t'as une idée de manières pour les protéger ou en tout cas, pour régler ces problèmes là ?

A : Ah hum, pendant très longtemps je versais de l'argent pour une association qui n'a strictement rien à voir avec la maltraitance animale ou autre. C'est vraiment à l'opposé, c'était contre le SIDA. Chaque mois on me retirait 5€, puis c'est passé à 10€ par mois. J'ai versé cet argent pendant 3 ans. Sur le coup je me disais que je faisais une bonne action, que ça n'allait pas changer le monde mais que ça peut apporter un plus. Maintenant, si c'était à refaire je le ferai pour des associations protégeant les animaux ou la nature tout simplement. Maintenant ce qui concernait le SIDA m'avait fort touché étant donné que moi même, étant jeune, j'ai eu une MST qui était mineure. Donc euh, ouais, ça me concernait directement. C'est pour ça que je me suis dit que j'allais faire une bonne action. J'ai dû arrêter à cause de difficultés financières.

B : Pour continuer sur les solutions aux enjeux écolo, dans le petit tableau, alors après tout dépend de comment t'as compris aussi les formulations. Mais tout à l'heure quand on parlait de ce que c'est l'écologie pour toi, tu disais que c'était beaucoup de gestes individuels, mais pourtant dans le tableau tu as mis en avant d'autres solutions. Est ce que ces solutions étaient plus importantes pour toi, ou est ce que la question étaient mal formulées ?

A : Je pense que j'ai du mal, je suis restée bloquée sur cette partie ouais. Je me demandais si je répondais bien ou mal, je savais pas trop.

B : Qu'est ce que t'avais compris tu penses ?

A : Euh là comme ça je sais même plus.

B : Typiquement sur le progrès technique et scientifique, est ce que tu garderais cette note que t'as donné ?

A : Hum, la sensibilisation et l'action citoyenne plutôt "efficace", je pense que je les garderai. Car si je compare à Bruxelles, grande ville, je pense que c'est possible d'avoir d'autres transports que la voiture notamment les vélos et trottinettes. Y a beaucoup de voiture quand même donc je pense que ça reste un danger, y a beaucoup d'accidents. Le progrès technique et scientifique étant donné que je suis pas troo l'actualité, j'ai eu du mal à répondre.

B : Un exemple qu'on me donnait quand j'étais au lycée, par rapport à la destruction de la barrière de corail en Australie, y a des scientifiques qui ont créé une fausse barrière de corail permettant aux poissons de vivre comme si y en avait encore une. Du coup ça c'est du progrès technique et scientifique, est ce que pour toi c'est une solution face aux enjeux écologiques ?

A : Alors, à ce moment-là je dirai plutôt pas efficace. Pourquoi ? Parce que c'est pas le but. Le but c'est pas de tout détruire pour reconstruire avec un autre matériel. C'est comme les poissons qui sont dans un aquarium, qui ont plein de plastique au final dans leur bocal.

B : Après, peut-être que je t'ai donné trop d'exemples orientés, le nucléaire marche aussi dedans.

A : Ouais nan, ni efficace, ni pas efficace. On va dire au centre.

B : Concernant l'action publique, t'avais mis que si l'état incité c'était bien. Les déchets, on en a déjà parlé. Le reste on peut passer un peu sauf si t'as vraiment quelque chose à rajouter.

A : Euh non.

B : Sur le rapport à la nature j'avais encore quelques questions du questionnaire. Qu'est ce que tu considères comme espace naturel, est ce que pour toi la nature c'est qu'en dehors des villes ou est ce qu'un parc pour toi c'est aussi un espace naturel ?

A : Dépendant du parc. De la dimension qu'il a, fin, du nombre d'hectares qu'il a, il peut être naturel. Les deux parcs où j'allais c'était beaucoup de bois. Ils étaient vraiment très très grands, ils rejoignent carrément 2 communes. Après le petit parc que tu peux croiser au centre ville de ta commune qui fait à peine la superficie d'un terrain de foot, pour moi c'est pas naturel.

B : Ok, est ce que pour toi la nature devrait être contrôlée par l'Homme ou est ce qu'il faudrait la laisser totalement libre ?

A : Bah la nature est à la nature. L'Homme n'a pas besoin de diriger la nature. Je trouve ça débile de vouloir s'accaparer de tout alors que, c'est bien connu, dame nature récupère toujours son dû.

B : Mais typiquement du coup, je sais pas comment ça s'est passé en Belgique, mais en France, durant le confinement, on voyait pas mal d'animaux revenir en ville. Bah justement y a eu pas mal de discussions sur la question de laisser ou non revenir les animaux en ville et de

comment est ce qu'on pourrait relationner avec. Est ce que c'est le genre de truc que t'imagines possible ?

A : Je souhaite pas le confinement à nouveau hein parce que c'est une torture pour nous mais dans le contexte on aurait pu se mettre à la place des animaux qu'on enferme justement. Nous sommes les animaux enfermés dans des cages, nous sommes comme les animaux enfermés par nous. Ça m'a surtout fait ce déclic. J'ai la chance d'avoir une grande baie vitrée, de pouvoir ouvrir la fenêtre, de contempler ce qui se passe dehors. Et c'est vrai que c'était agréable d'entendre ce silence et juste les oiseaux qui chantent. De voir les renards qui se baladent dans la rue sans avoir peur. Ca, je trouvais ça fantastique. C'était vraiment génial. Et je suis vraiment déçue que quand on eut de nouveau l'autorisation de sortir de chez nous, de constater que les animaux ont repris peur et ne se manifestent plus. Ceci dit moi je suis dans un coin où le soir y a plus personne dehors donc ça va, je me dis qu'ils ont encore du répit mais ouais, je pense que les animaux ont dû apprécier notre retrait.

B : C'est clair, c'est dommage qu'après le confinement rien n'ait changé. Comme tu le dis c'était assez incroyable comme période pour les animaux en tout cas.

A : Ils ne se sont certainement jamais senti aussi libre qu'à cette période là.

B : Très bien, pour la partie rapport à l'écologie on est bon, on va parler maintenant de la partie sur Eco. Sur le nombre d'heures que t'as joué, je sais pas combien de serveurs t'as rejoins.

A : En soi, on va dire deux, le principal on va dire que c'était celui de DTO.

B : Je t'avoue que je connais pas forcément les serveurs et tout.

A : Bah en fait j'ai commencé à jouer à Eco grâce à DT qui est une connaissance IRL. J'avais participé à une de ses conversations où il streamait le jeu sur Discord étant donné que je jouais beaucoup à Minecraft avec lui. Donc ça m'avait un peu fait pensé à Minecraft donc j'aimais bien. Il m'avait parlé du jeu, du concept, etc. Il m'avait conseillé d'aller sur un serveur pour comprendre le concept du jeu. Donc je suis allée sur un petit serveur mais j'ai fait assez peu d'heures. Toutes mes heures ont été fait avec Dystopia.

B : Est ce qu'il t'avait expliqué que c'était un jeu euh... enfin déjà, est ce que pour toi, Eco est un jeu écologique ?

A : Il permet de comprendre plus qu'être un jeu écologique car t'as aussi bien la capacité de vouloir tout détruire que de faire le maximum pour garder une nature saine. Mais dans tous les cas, tu la détruis à un moment donné. T'as toujours de la pollution qu'elle soit terrestre ou dans la l'air donc euh... T'es obligé de polluer un petit peu la nature.

B : Est ce que cet aspect là, pour toi, c'était quand même une plus-value comparée à Minecraft ?

A : Bah le concept est assez différent, du coup, oui. De toute façon, ce qui m'intéressait le plus dans le jeu c'est pouvoir construire. C'est la seule chose que je sache faire (rire).

B : Mais du coup pourquoi t'es pas restée sur Minecraft ? T'avais trop joué ?

A : J'avais beaucoup joué à Minecraft et je me suis retrouvée plusieurs années sans PC. A L'époque j'avais un Minecraft cracké, c'est DT qui me l'avait installé et par la suite je lui ai pas redemandé et donc j'ai pas voulu le réinstaller. Je peux coller à un jeu mais ça dépend totalement de mon temps. Quand je jouais à Minecraft, j'étais au chômage. Je ne travaillais pas, j'avais du temps à perdre donc oui j'y jouais beaucoup. Autant à Minecraft qu'à CS. Ici pour la saison 2 de Dystopia, je me suis pas encore connectée depuis la fin car ça a été les vacances en Belgique et j'ai tout simplement pas eu le temps. Donc la saison 2, je m'y connecterai pas car ils ont beaucoup avancé et j'aime pas arriver à la fin ou en plein milieu, ou quoique se soit.

B : Mais du coup, t'as dit que tu savais que construire des trucs mais t'as mis dans les objectifs qui te donnaient envie de rejoindre un serveur, t'avais aussi mis que le commerce t'intéressait ainsi que la construction de société sur le long terme. Tu fais pas que de la construction.

A : Nan je ne faisais pas que ça. Comme j'ai choisi comme métier dans le jeu boulangerie parce qu'il y avait personne là et que je m'étais dit que j'allais essayer d'avancer. Mais j'ai eu beaucoup de mal car je dépendais beaucoup des autres. J'avais pris un autre métier qui était celui d'artiste, qui était un mode que DT avait installé mais là j'avais pas du tout avancé. J'ai rien su faire car j'avais pas le temps, fin, surtout ça demandait trop d'argent pour avancer dans ce métier. Malheureusement le métier de boulangerie c'est bien mais les $\frac{3}{4}$ des perso n'aimaient pas ce que la boulangerie offrait comme plat. Au final j'avais pas beaucoup d'argent, ma maison je l'ai jamais terminé et je la terminerai jamais non plus (rire). Je faisais beaucoup de parties en solo en mode créatif pour proposer des maisons quand y a eu le

concours de bulle d'air. J'avais présélectionné une maison que j'avais jamais construite. J'avais aussi proposé des maisons si ça les intéressait pour le petit quartier, etc. Je leur ai même proposé un immeuble qui était très chiant à faire. Malheureusement on pouvait pas offrir d'appartement aux gens, c'était trop compliqué à mettre en place.

B : Mais du coup, sur le prochain serveur que tu feras, tu penses faire un autre métier que boulanger ?

A : Sur la saison 2 j'étais partie pour faire agriculteur mais comme la personne qui faisait agriculteur sur la saison 1 m'a fait comprendre que ça demandait énormément de temps. Et étant donné que cette personne travaille également en restauration, il m'a dit que c'était difficile de garder la cadence. Et alors je t'avoue que quand je rentre à 22h, j'ai pas trop envie de récolter des tomates. Du coup je me suis pas connectée.

B : C'est un métier qui a également rapport avec la nourriture, est ce qu'il y a un rapport avec ton vrai métier ? T'avais dit que ton choix de boulangerie était le cas.

A : Bah comme je travaille en restauration j'aime bien rester dans le domaine de la nourriture. Puis on m'a fait comprendre qu'une femme n'avait pas besoin d'être mineure (rire).

B : Pourquoi est-ce que t'as voulu garder ce lien entre la vie réelle et le monde virtuel ?

A : Ca c'est une bonne question.

B : Est ce que t'avais l'impression que y avait des passerelles ? Que ça pouvait t'aider ?

A : Ça m'a donné des idées. Ca me rappelle un autre jeu que j'ai pris qui est euh, attends...C'est un nom en anglais et je sais pas parler anglais... Je retrouve pas le jeu.

B : Ça parle de quoi ? C'est en multi ?

A : Non un jeu solo. Ah mais oui, il est dans ma bibliothèque d'Epic Games. Ca m'est un plomb à s'ouvrir. C'est Recip for disaster ! C'est un jeu où on construit son restaurant, tu gères ton resto, tes employés, ta cuisine, ta salle, les horaires, la paie, la carte. Tu crées toi-même la carte, les ingrédients pour faire les plats ,etc. Ca c'est vraiment ce que je fais.

B : Ca c'est clair (rire).

A : J'ai même tenté de reproduire mon travail . J'ai essayé de reproduire le resto dans lequel je travaille.

B : Mais en fait t'es gérante ?

A : Je suis juste serveuse.

B : C'est un métier passion ?

A : Pas du tout, à la base je voulais être coiffeuse. J'ai fait 1 an et demie, je suis pas allée plus loin, c'était une très mauvaise expérience à l'école. Les filles sont des véritables pestes. Le directeur aussi. Et au beau milieu de l'année, j'ai changé de formation. Je me suis retrouvée en bureautique et là je me suis prise de passion pour tout ce qui était classement de dossiers, etc. En 2011 il m'est arrivé quelque chose et j'ai arrêté mes études. J'ai jamais été diplômée au final alors qu'il me restait qu'un an et demie mais j'ai pas pu tenir le coup. De là je suis restée 3 ans au chômage. J'ai mon petit frère qui m'a une fois téléphoné, il m'a dit que là où il bosse, en job étudiant, ils cherchaient quelqu'un à l'année. Moi j'habitais assez loin de la mer mais je me suis présentée, moi avec avec mes 1M55 ma robe à la fleurs et mes ballerines. Je leur ai dit que j'ai mon frère qui m'a dit que vous cherchiez quelqu'un à l'année et 2 mois après, je commençais et ça fait 8 ans que je suis restée là.

B : Ouais ça te plait quand même bien quoi.

A : Ouais j'aime mon travail même si c'est un métier très ingrat. Même si le COVID n'a pas apparent que tué, enlevé la vie de certaines personnes, ça a aussi tué pas mal de la sympathie des gens.

B : Tu vois la diff ?

A : Oui. C'est vraiment très difficile comme métier. J'ai un de mes collègues qui a abandonné le travail, il était chez nous depuis 3 ans et littéralement le dernier week-end des vacances de Noël, il a pété un plomb en plein milieu du service et on l'a pas revu avant le 18 janvier. Il était revenu nous dire qu'il ne reviendrait pas. C'est pour ça qu'il y a une pénurie de serveurs. On a du rénover le resto, enlever 18 places par manque de personnels.

B : En tout cas t'es très courageuse de faire ça depuis 8 ans.

A : Y a certains clients qui nous le valent bien.

B : Où est ce que j'en étais...Ah oui, sur la question des serveurs qui laissent la possibilité de jouer après la destruction du météore, est ce qu'en tout cas c'est le genre de serveur que t'aimes ?

A : J'ai en partie privée, fait tomber une météore pour voir ce que ça faisait. C'est très impressionnant, y a beaucoup de bruit, tu vois les petites météorites tout détruire, littéralement. C'est très compliqué de repartir après le météore parce que c'est du gruyère. Arriver à remettre la nature dans le droit chemin après que le météore soit tombé c'est très compliqué voire impossible.

B : Après c'est aussi possible de continuer la partie une fois le météore détruit par les lasers.

A : Si tu détruis le météore avec les lasers c'est sûr, y'a moyen.

B : Mais est ce que ça t'intéresserait de continuer à jouer ?

A : Ça me dérangerait pas, c'est sûr que t'as moins de pression. J'ai d'ailleurs voté pour la deuxième saison, ne pas avoir de météore. On nous avait laissé le choix si météore ou pas, etc. Et perso j'avais voté pour ne pas en mettre. Y en a certains qui ont trouvé comme argument que le météore d'apporte le petit plus qui te permet de te dire "vas-y y a bientôt le météore qui va tomber, vas-y tu dois faire si, ça" et si y en avait pas, les gens ne se pressaient pas autant. J'aurais bien aimé participé à la deuxième saison....

B : Par rapport à tes sentiments éprouvés dans le jeu, tu dis que tu ne tues jamais d'animaux, est ce que tu fais ça dans tous les jeux ?

A : J'évite les jeux où faut tuer des animaux mais j'avoue avoir joué à Valheim et t'es obligé d'en tuer pour pouvoir te nourrir...

[L'enregistrement se coupe ici, je dois le relancer et on reprend l'entretien]

B : Donc du coup tu me parlais de Valheim, sur le fait que tu fais des enclos pour les animaux.

A : Ouais, du coup je faisais des enclos pour animaux, donc j'avais principalement des sangliers parce que c'était le seul animal qu'on pouvait apprivoiser. Enfin c'était pas le seul mais voilà. Les sangliers on les nourrissait avec des graines de carotte ou des carottes, je ne sais plus exactement. Et ils s'accouplaient tous seuls et faisaient jusqu'à je ne sais combien de petits marcassins donc on en avait énormément. Et on pouvait se permettre d'en abattre 3 ou 4 le temps de faire quelques recettes, quelques plats pour pouvoir faire un gros stock sans devoir tuer toute la forêt.

B : Et du coup dans Eco, tu ne tues pas d'animaux mais par contre t'en consommes ?

A : Malheureusement oui [rire]. Parce que ton perso il a son aliment préféré, son aliment qu'il déteste le plus. Ceci dit, j'avais de la chance, mon personnage aimait plus les légumes que la viande. Donc j'avais de la chance. DT pouvait savoir quels étaient nos aliments favoris et c'était un aliment qui venait de la boulangerie. Avec la boulangerie avancée. Et c'était une pizza à base d'algues et de champignons, mais il me semble que je devais utiliser quand même de la viande dessus.

B : Mais du coup pourquoi est-ce que dans Valheim ça te dérangeait moins de tuer des animaux que dans Eco ? En plus je trouve que dans Eco les animaux sont très mal faits.

A : Oui. Oui les animaux sont assez mal faits, par contre la mort est plutôt bien faite parce que quand tu shoot, pas en faisant exprès bien entendu, dans un lapin, t'avais vraiment l'impression qu'il était tout mou. Ca faisait assez réaliste, la mort était plus réaliste que l'animal en lui-même. C'était perturbant. Ceci dit la tortue, bah là t'entends la carapace qui tape contre le mur ou le bloc de sable, qui fait d'ailleurs beaucoup de bruit. Valheim, les animaux quand tu les tues, c'est le bruit qui est beaucoup plus effrayant. Même s'ils sont beaucoup mieux faits que sur Eco, le bruit est assez effrayant. Quand t'es seule le soir dans ton camp et que tu sais qu'il y a... Tu l'entends de très loin, t'entends le sanglier qui se fait tuer et qui met au courant tout le peuple de la zone, mais il s'est fait tuer par un squelette. Donc ouais...

B : Et du coup dans cette question-là, je demandais si couper des arbres ça te provoque un sentiment de culpabilité ou de satisfaction, qu'est-ce que ça te procure comme sentiment de conduire une voiture polluante, et t'as mis partout que ça te provoquait de l'indifférence. Et dans un jeu où conduire une voiture polluante affecte le monde, j'aurais plus imaginé peut-être qu'il y aurait de la culpabilité par exemple.

A : J'ai mis indifférence parce que je sais que c'est un jeu. Je sais que c'est un jeu donc je suis indifférente. Dans la vie réelle, je ne conduis pas, je n'ai jamais voulu avoir le permis, je ne l'ai toujours pas même à 30 ans et ça ne me gêne pas du tout, même si je me dis certains jours que c'est bien pratique. Surtout quand tu dois faire des allers-retours à l'hôpital. Mais non je préfère utiliser un transport en commun. In game, je conduisais pas, je préfère utiliser mon petit chariot même s'il a pas beaucoup de capacité mais une fois j'ai loué un véhicule à moteur parce que j'avais déplacé d'emplacement au niveau de ma maison et j'avais beaucoup à déménager. Tuer des animaux dans le jeu, je le faisais pas parce que c'était pas mon métier. Récolter des végétaux, je ne le faisais pas parce que c'était à l'agriculteur de le faire. Par

contre c'est vrai qu'il m'est déjà arrivé au début de récolter quelques fruits et légumes. Mais encore une fois, ils repoussent par la suite donc c'est pas comme si j'arrachais à la racine. Couper des arbres, j'ai dû le faire, notamment pour terraformer mon terrain pour la construction de ma maison, j'avais pas forcément le choix. Maintenant on a trouvé un moyen de pouvoir couper des arbres sans non plus ruiner l'écosystème qu'on avait mis in game. Et tu reçois en plus de ça des espèces de petits points de compétence et je sais plus ce qu'il y avait comme phrase... mais y avait une phrase quand tu coupais énormément d'arbres sans faire attention, t'avais un espèce de rôle qui te restait collé tout le reste de ta vie avec marqué un truc du style « c'est pas bien » ou « tueur de nature », un truc comme ça. Je l'ai pas obtenu ce rôle, je suis contente. Récolter des minerais, j'en ai récolté parce que je les ai aidé à terraformer. Utiliser un engin polluant, à part la voiture à moteur que j'avais utilisée pour faire mon déménagement, j'en ai pas utilisé. Mes fours à boulangerie, j'en avais qu'une sorte et il ne pollue pas donc pour ça j'étais vraiment contente. Détruire le météore, oui c'est une satisfaction de pouvoir le détruire, même si tu utilises énormément d'énergie et que tu pollues énormément... Parce que pour avoir essayé de le détruire avec les lasers en partie privée pour voir le fonctionnement, c'est vrai que ça demande beaucoup d'énergie et t'es obligé d'utiliser des gros moteurs en plus qui utilisent du carburant pour pouvoir gagner un maximum d'énergie. Si je me trompe pas c'était une histoire de 24 000 watts que tu devais avoir en total, à savoir qu'il pompe encore plus au moment où les lasers s'activent... Donc oui c'est très satisfaisant d'arriver à le détruire parce que ok tu le niques un bon coup et après t'es tranquille quoi, tu dois plus t'en préoccuper. Jeter des déchets dans la nature, je ne le faisais pas. Enfin en vrai je ne peux pas dire que je ne le faisais pas. Dans le domaine de la nourriture, que ce soit l'agriculture ou la restauration, les invendus sont périmés et on s'est retrouvé avec des stockpiles... je crois qu'on avait deux ou trois stockpiles remplies à ras bord de nourriture périmée. J'ai acheté un composteur qui met très très longtemps pour faire un compost. J'étais passée un moment donné à 500 heures pour arriver à une dizaine ou une cinquantaine de compost, je sais plus exactement. Donc c'était assez pénible. Et c'est seulement à la fin que DT a fait en sorte que la nourriture reste plus longtemps mangeable parce que c'est vrai qu'il y avait énormément de gâchis.

B : Est-ce que... tu disais que dans Eco t'avais pas tué d'animaux parce que c'était pas ton métier mais est-ce que pour expérimenter tu pourrais être chasseuse ?

A : Non, c'est un métier qui me donne pas envie. Ceci dit, j'ai déjà aperçu des chasseurs le faire et non, ça m'a pas convaincue.

B : Est-ce que dans les serveurs où t'as joué, y avait des gens qui polluaient exprès ou en tout cas que tu voyais jeter des déchets ou faire n'importe quoi ?

A : Euh non. Je n'ai qu'une base, donc qui est Dystopia et ils étaient très à cheval au niveau de la pollution. Ils essayaient à chaque fois de trouver une solution pour éviter de polluer un maximum donc non, ils faisaient vraiment attention.

B : Et au niveau global, c'est une question que je me pose, est-ce que quand tu joues à Eco tu ressens un peu la même chose que ce que tu ressens IRL par rapport à la crise écologique ? Est-ce que le météore peut te causer de l'anxiété ?

A : Euh non. Enfin quoique... Sur ma partie privée, quand j'ai fait tomber le météore, c'est vrai que je me suis pas forcément sentie bien étant donné que c'est très impressionnant aussi bien visuellement qu'au niveau sonore, c'est très impressionnant. Je dis pas que j'allais pleurer ou quoi mais c'est vrai que visuellement, ça fait peur. Et mon perso il restait debout planté là à regarder les météores tomber, maintenant si je devais le vivre IRL bon, je me cacherais...

B : Je pense que tout le monde courrait dans tous les sens [rire].

A : C'est ça, ça serait la panique générale. Non c'est vraiment impressionnant.

B : Du coup c'est plus le fait de voir le météore tomber avec ce truc d'apocalypse mais le reste du temps de jeu, dans le moment d'attente ou de tension, tu ressens pas forcément ça quoi.

A : Non.

B : Ok. Alors « est-ce que t'as déjà essayé de ne pas utiliser d'argent ou de crédit pour échanger des ressources », du coup t'avais mis oui.

A : Oui, parce que... bah pour revenir sur le métier d'artiste, vu qu'on jouait en termes d'euro, je vais rester sur l'euro, le métier d'artiste, pour avoir les bases primaires de la peinture, j'en avais pour 4000€. 4000€ c'est un sacré budget, surtout quand t'es dans un métier où ton patron te paye une fois tous les deux mois. Je dirais rien sur mon patron ingame [rire]. Je n'arrivais pas à avancer parce que y avait des taxes qui tombaient toutes les heures et j'arrivais vraiment pas à gérer mon argent dans le jeu. Donc j'ai essayé de marchander avec

certaines habitants de Dystopia en leur disant « écoute, t'as pas envie de me fournir tel matériau et puis je te fais un tableau gratuit ».

B : C'étaient plus des moments ponctuels que vraiment essayer de créer une économie plus axée sur le troc ?

A : Ouais voilà.

B : Sur le fait de terraformer, t'avais mis qu'il était important de terraformer pour des raisons d'optimisation. Du coup moi je me demandais si, par rapport au jeu en lui-même, le fait même de terraformer ça va pas un peu contre le message du jeu presque ?

A : Oui et non. Etant donné que t'es censé créer une civilisation, si tu ne terraformes pas un strict minimum, tu peux pas construire quelque chose de forcément convenable. Les arbres en plein milieu de ton salon c'est très joli, mais c'est pas idéal par exemple. Parce qu'en fait le problème c'est qu'au niveau de ton gain d'XP, t'es obligé de construire quelque chose de fermé. Le moindre trou peut te causer la perte d'une pièce en fait. Donc on est obligé de terraformer un strict minimum. Ce qu'on faisait c'est qu'on faisait un terraformage qui ruinait pas tout, on essayait de préserver un maximum la nature tout en ayant la possibilité de construire quelque chose de joli.

B : Après c'est ça que je me demandais aussi, tu disais que pour des questions d'XP il fallait terraformer pour pas que les pièces soient avec des arbres dedans mais pourquoi privilégier le fait de terraformer et pas juste se dire que la maison tu vas la construire plus loin, quelque part où t'aurais pas besoin de terraformer.

A : Parce que c'est un peu comme Minecraft, t'as pas de terre plate, t'es obligé de creuser un minimum pour avoir au moins un espace plat. Y en a certains qui ont de la chance parce qu'en fait si tu veux, nous ce qu'on avait fait c'est que le gouvernement avait présélectionné des parcelles qu'on pouvait acheter. Moi j'ai acheté ma parcelle un peu à la hâte en pensant justement qu'elle était plate et que j'avais pas besoin de terraformer. Sauf qu'en arrivant sur place, j'ai vu que c'était pas si plat. Donc je me suis retrouvée avec un escalier de terre sur ma parcelle pour accéder à ma maison. Donc j'aurais pu construire ma maison en fonction de, mais c'est très compliqué de construire quelque chose en laissant cet escalier de terre dans mon champ de construction. Ceci dit le deuxième terrain où j'ai déménagé c'était un terrain plat, donc pas besoin de terraformer.

B : Ca devait être mieux. Sur la question « vos décisions dans le jeu sont-elles en accord avec celles que vous auriez faites dans la vie réelle » t'avais dit parfois mais pas tout le temps. Par rapport à tes réponses, on avait que le choix de ton métier était plutôt en accord avec la vie réelle, le fait de ne pas tuer des animaux c'est aussi en accord avec tes valeurs... Est-ce qu'il y a d'autres choses où tu te dis « tiens, ça je le fais aussi IRL » ?

A : Non. Parce que t'es assez restreint in game. Y a des choses que je fais IRL mais j'en ai pas la possibilité en jeu.

B : T'as un exemple ?

A : Euuuuuh dans l'XP dans le jeu, pour gagner un maximum d'XP dans le jeu, il faut laisser allumer le chauffage. Enfin des cheminées ou des trucs comme ça. Dans la vie réelle je le fais pas, parce que déjà j'ai pas de cheminée... J'ai un chauffage qui est un chauffage au gaz, qui coûte extrêmement cher d'ailleurs, qui reste bloqué à... bon je l'ai quand même mis à 20 degrés parce que j'ai une très mauvaise isolation chez moi, donc il reste bloqué à 20 degrés. Si j'ai du beau temps et du soleil et que ça tape bien dans mes fenêtres, j'ai pas besoin de le couper ou de l'augmenter, la pièce va se chauffer automatiquement. Ca c'est mon XP. Mais non en jeu il faut laisser le chauffage allumé pour gagner plus d'XP.

B : Et à l'inverse, est-ce que y a des choses que tu t'interdis de faire, comme le fait de ne pas tuer d'animaux ?

A : Allumer le chauffage. J'évitais d'allumer le chauffage, même si ça me faisait gagner plus d'XP, j'évitais. Parce que fallait utiliser du charbon, c'était pas permanent et ça t'apporte 0,5 XP quoi. Donc c'était pas grand-chose pour beaucoup de choses.

B : Et est-ce que tu penses que Eco t'as permis de réaliser des choses que t'as pas pu faire dans la vie réelle mais que t'aurais voulu faire ?

A : En vrai non.

B : Parce que tu disais que t'avais essayé le végétarisme dans Eco, c'est peut-être quelque chose que t'aurais voulu essayer dans la vraie vie mais pour diverses raisons c'est plus compliqué...

A : Euh non. J'ai pas essayé. C'est des habitudes qu'on peut pas changer aussi vite. C'est une discussion que j'ai eu avec mon compagnon, notamment avec la viande de cheval. Je sais

qu'il y en a beaucoup qui ne cautionnent pas les gens qui mangent du steak de cheval. J'en parle jamais parce que je suis le genre de personne à qui ça arrive de manger ce genre de viande dans de rares occasions, genre une fois par an, voire une fois tous les deux ans. Sa mère, qui est une adoratrice des chevaux, n'est pas au courant et ne sera certainement jamais au courant. Ca c'est le conseil d'ailleurs qui lui-même m'a donné. Ca ne le dérange pas que j'en mange mais il n'y goûtera pas, et c'est ça qui est bien avec lui, c'est que je peux faire quand je veux... il va pas m'interdire ou me forcer la main en me disant de pas le faire.

B : Sur la question d'après, sur ce qui était le plus important pour toi dans le jeu, on en a déjà pas mal parlé. Sur le système politique stable, est-ce que tu peux un peu dire ce que ça serait pour toi ?

A : Alors comme je l'ai mentionné, les taxes qui étaient assez pénibles parce qu'au final t'arrives pas à avancer... je devais d'ailleurs être certainement la seule mais c'est aussi pour ça que je râlais beaucoup, parce que je n'arrivais pas à créer des projets ou avancer dans la vie du jeu. A cause des taxes qui étaient inspirées des taxes que nous on subit. Etant donné qu'en Belgique, on est un des pays les plus taxés, on est taxé sur tout et n'importe quoi. C'est très chiant, c'est insupportable parce que même dans la vie réelle tu essayes de te projeter dans quelque chose parce que tu peux pas, t'as trop de choses à payer. J'ai une taxe communale, je sais même pas d'où elle sort, je reçois mon courrier en flamand donc c'est déjà pénible de traduire, mais j'ai une taxe que je dois payer une fois par an, elle est pas énorme c'est 20€, et elle me permet de faire appel à une ambulance en cas de problèmes et je n'ai rien à payer. Donc en gros ça fait huit ans que je paye une ambulance que je n'appellerai sûrement jamais. On se fait taxer pour tout et n'importe quoi, du coup oui, un système économique qui te permet de pouvoir être moins taxé hein, parce que y a que ça chez nous.

B : Et est-ce que du coup t'essayes quand même de t'investir un peu dans les décisions politiques des serveurs pour faire en sorte qu'il y ait moins de taxes ?

A : Non, je me suis jamais intéressée à la politique, aussi bien IRL qu'en jeu, ça dépasse mes connaissances. Je suis pas une tête, je suis pas une génie, je suis même quelqu'un de très bête, je parle souvent pour rien dire, je tourne souvent autour du pot, j'arrive pas à aligner deux mots sans bafouiller un petit peu. Alors comprendre la politique c'est hors de moi, c'est impossible.

B : Après la politique dans Eco et dans la vraie vie c'est pas pareil.

A : Si c'est carrément la même chose... Je vais aller sur le discord de Dystopia... T'as le président fédéral, t'as... quoi ? D'accord, je viens de voir qu'il y a un tribunal qui a été instauré [rire]. Donc voilà, y a un juge fédéral, y a le gouvernement, y a un président aussi... C'est tous ces petits trucs qui font que je ne comprends rien.

B : Effectivement, je comprends. Mais est-ce que tu participais aux votes quand même ou t'y fais pas attention ?

A : Je participais aux votes parce qu'on était obligé mais mes votes étaient beaucoup en mode « je ne sais pas mais je vote ». Vu qu'il a clear tous les salons concernant les votes je n'ai plus le tout mais y avait des votes contre la réforme pour telle chose ou autre, loi écologique, etc. Je ne comprenais rien à ce qui était marqué, sincèrement c'était beaucoup trop d'informations, de mots que je n'ai jamais employé ou entendu, mon cerveau il a pas suivi et j'ai voté oui parce que tout le monde a voté oui. Si tout le monde vote oui c'est que ça devrait aller. Mais sinon les débats, quand on me demandait mon avis, j'avais rien à dire. Mon cerveau il arrive pas à suivre.

B : Ok. Bah écoute je pense que c'est bon pour moi.

Annexe 4 : Retranscription de l'entretien de Caroline

B : Alors la première question c'était « Avez –vous changé vos habitudes de consommation pour qu'elles soient plus écologiques » et tu avais mis non.

C : Oui, alors c'est pas que ça m'intéresse pas mais en fait y a vraiment un mix de tout effectivement. Y a un mix de pouvoir d'achat, de toutes ces choses-là et du coup... Je suis pas spécialement dans l'écologie, ça dépend de la notion d'écologie. Parce que je sais que y en a qui sont végétariens par choix écologique, moi je suis une carnivore +++ donc je pourrais manger de la viande à tous les repas, même au petit déj' [rire]. Donc en gros c'est oui et non, j'ai changé mes habitudes, pas vraiment parce que j'ai été élevée comme ça donc j'ai jamais eu à changer. Donc y a plein de choses où j'essaye de faire attention, quand on peut réduire les emballages, bah je les réduit mais après justement le fait de garder les emballages ça évite le gaspillage donc c'est écologique dans un autre sens sans pour autant être écologique puisque y a de l'emballage donc voilà, c'est le chien qui se mord la queue.

B : Et du coup tu disais que tu faisais déjà certains efforts, donc qu'est-ce que tu fais comme efforts ? Tu disais que tu triais...

C : C'est ça, tout ce qui est tri sélectif j'essaye de le faire au maximum. Après effectivement y a les lumières, on les laisse pas allumées. A la fois c'est parce que la facture d'électricité et à la fois pour l'écologie. Après les écrans d'ordinateur sont tout le temps en veille donc c'est pas super écologique non plus. Je fais des efforts qui sont faisables pour moi sans que ce soit trop drastique et que ce soit une contrainte pour moi.

B : En vrai, je trouve qu'en soi, trier c'est déjà un certain effort quelque part.

C : Ouais. Après moi j'habite à la campagne, j'ai une grande maison donc j'ai la place aussi d'avoir deux poubelles, une pour le plastique et une pour l'alimentaire et après j'ai une cagette où je mets tout le verre. Donc je mets ça dans le coffre de la voiture qui est garée devant la maison donc je le fais. Je le faisais pas quand j'étais en appartement parce que c'était compliqué de gérer 3 sacs, de descendre 3 sacs dans l'escalier... Donc c'est ce que je disais, c'est des efforts qui sont pas contraignants, y a ce côté pratique qui fait que j'ai changé. Maintenant que j'ai la maison, effectivement je fais le tri.

B : Et tu disais que ça dépendait aussi de ce qu'on appelait écologie donc je veux bien savoir ta définition.

C : Pour moi la définition que je donnerais c'est de respecter la nature mais je vais pas dans l'extrême parce qu'il faut qu'on vive aussi quoi. Je suis fille d'agriculteurs en fait donc l'écologie pour moi c'est de respecter la nature et de respecter ce qu'elle nous donne et de pas la salir, de pas surconsommer, de pas éparpiller des déchets. Pour moi c'est ça l'écologie, je suis moins dans la limitation de la consommation d'eau. Je suis vraiment modérée sur le sujet.

B : Après je sais pas quelle est ta position là-dessus, est-ce que justement les positions végétariennes pour toi c'est de l'écologie ?

C : Alors pour moi c'est de la connerie mais après c'est vraiment personnel. Bah là rien que tout à l'heure... Je regarde jamais la télé, sauf quand je suis à l'hôtel comme ce soir et je suis à l'hôtel à peu près un soir dans la semaine et là j'ai allumé la télé pendant que je mangeais et je vois un petit programme qui commence à dire que les vaches elles émettent du méthane et du coup c'est pas bon pour la planète et je me dis mais... Quand je vois ça j'ai envie de dire « mais connard, toi aussi tu pètes et t'émetts du méthane » donc au bout d'un moment faut arrêter quoi. Enfin moi je suis pas à l'extrême, pour moi les agriculteurs c'est ceux qui respectent le plus la nature et qui sont le plus écologiques d'après moi en étant en agriculture raisonnée, donc de faire le maximum pour protéger la nature, pour protéger ce qu'elle peut nous apporter sans pour autant aller dans l'extrême en disant qu'il faut enlever toutes les vaches parce qu'elles pètent et du coup c'est mauvais pour l'atmosphère.

B : Après tu dis que les agriculteurs c'est ceux qui respectent le plus la nature, est-ce que t'as l'impression qu'ils ont vraiment l'opportunité ou la possibilité de la respecter ? C'est pas aussi une question d'incitation, d'aide de l'Etat ?

C : Pas tant que ça en vrai. Y a pas tant que ça de grosses aides qui sont apportées. Un peu pour tout ce qui est panneaux solaires, y a de plus en plus d'aides chez les agriculteurs, mais c'est rien par rapport à ce qui serait possible de faire. Y a aussi ce qui s'appelle le PCEA, et c'est une aide distribuée aux agriculteurs quand ils font des investissements et ils comptent aussi ce qui est modernisation. Je sais pas si tu t'y connais un peu en agriculture ?

B : Vite fait [rire].

C : Ok alors en fait t'as une aire d'exercice, c'est là où [inaudible]. En tout cas, passer à quelque chose de plus robotisé, ça permet d'éviter des trajets et d'allumer le tracteur. Tout ce système de limiter l'utilisation du tracteur et donc de consommer du carburant, c'est aidé par le PCEA, sauf qu'il pourrait y avoir tellement d'autres choses faites en accompagnement mais

on est limité à cause du monde entier en fait, à cause du fait que les agriculteurs ont dû augmenter leurs exploitations et maintenant ils travaillent dessus tout seul. Le plus écologique c'est de mettre le bœuf devant la charrue sauf qu'aujourd'hui à l'échelle actuelle des exploitations c'est impossible, il faut travailler avec un tracteur et c'est pas la machine la plus écolo.

B : Est-ce que t'as pas l'impression du coup que le progrès technique c'est la meilleure solution pour régler ce genre de problème ?

C : C'est une des solutions ouais. Après là spécifiquement c'est l'agricole. Dans notre vie de tous les jours c'est pas forcément ce qu'il y a de mieux, c'est des produits qui sont pas faciles à recycler une fois qu'ils sont obsolètes quoi.

B : Alors je reprends les questions. Du coup sur la fréquence [de manger de la viande]...

C : [rire] Midi et soir.

B : Mais du coup est-ce que tu te tiens pas forcément informée... Parce qu'en vrai sur le végétarisme y a d'autres arguments que le méthane, mais tu vas pas forcément rechercher des informations là-dessus ?

C : Bah comme je disais, comme j'ai grandi sur une exploitation agricole, mes parents vivent encore sur une ferme, ils sont toujours actifs, j'ai souvent de la viande que je vais chercher chez eux. Donc je fais attention quand même à ce que je consomme comme viande et je fais justement attention à manger local parce que nous éleveurs c'est justement ceux chez qui on est les plus exigeants. Donc c'est pas une question de budget mais quand c'est origine France, je sais que c'est en majorité des animaux qui ont été élevés dans la bienveillance et qui méritent d'être dans mon assiette [rire]. Pour la petite anecdote mon père me disait qu'on croisait des steaks ambulants. Mais pourtant elles étaient bien soignées, elles avaient bien à manger, elles étaient dans leur petite pâture la journée, jour et nuit dehors enfin c'est des bêtes qui vivent dans des bonnes conditions. Ma belle-sœur était végétarienne avant d'être avec mon frère. Et elle a recommencé à manger de la viande mais uniquement de la viande des bêtes qui viennent de chez nous parce qu'elle sait comment elles sont élevées et que c'est pas de la cruauté animale.

B : C'est marrant comme parcours.

C : A côté de ça mon autre belle-sœur a pas voulu manger du veau au mariage de mon frère parce qu'elle lui avait donné du lait quand il était bébé donc y avait un lien émotionnel. Elle préfère manger de la viande de supermarché parce qu'elle a pas pu s'attacher à la bête. Donc voilà un peu les deux images quoi.

B : Alors ensuite sur le fait de trier t'as dit que tu triais parce que t'avais toutes les poubelles.

C : Ouais, alors je corrige parce qu'il m'arrive d'oublier, y a un petit entre deux. Au travail j'ai pas de poubelle séparée pour le verre donc là-dessus effectivement au travail je trie pas le verre. Et au travail, il me semble que la femme de ménage ne trie pas non plus donc les poubelles séparées que nous on a elle met tout dans le même ça. Nous on trie par acquis de conscience mais après on est pas responsable d'où vont les poubelles.

B : Sur ton mode de transport quotidien, t'avais mis la voiture, j'avais vu que t'habitais dans un petit village donc c'est pour ça ?

C : Oui, je suis obligée d'aller en voiture au travail, y a pas d'autre choix. Et je fais 40 000km par ans pour le travail.

B : T'as pas trop moyen de réduire quoi.

C : Non.

B : Est-ce que ça t'arrive de juste te balader dans la nature ?

C : Avec ma famille un peu oui. Mais je suis pas très sportive. Mais on aime bien se balader dans la nature...

B : Juste pour regarder ou quoi ?

C : On aime bien aller se promener avec le chien et aller voir un peu la nature, ce qu'il y a autour de chez nous.

B : La question suivante sur ton sentiment par rapport à l'avenir au regard de la crise écolo.

C : Ouais. Alors inquiétude, colère et tristesse c'est vraiment les opposés. Y a la colère vis-à-vis du discours que tiennent certains.

B : Certains écolos ou certaines personnes qui disent qu'il n'y a pas de crise écolo ?

C : Non c'est surtout certains écolos en fait. Enfin clairement il y a une crise écologique, on va faire la surconsommation de tout. On répare plus rien, on jette. Donc là-dessus c'est sûr qu'il y a quand même quelque chose. Mais surtout la colère de voir que certains utilisent cette crise pour d'autres fins. Enfin tu vois ce que j'ai vu à la télé ça m'énerve parce qu'ils commencent à montrer du doigt les agriculteurs donc ça me met en colère. Après y a l'amusement parce que parfois ça m'amuse aussi les débats où personne ne s'entend et ceux qui par acquis de conscience disent qu'ils trient mais quand tu vois comment ils consomment... Tous les trucs de marque, les iPhone et tout, c'est rigolo. Mais à la fois c'est inquiétant de se dire vers où va l'avenir et dans quoi on laissera nos enfants après.

B : Est-ce que t'essaies de te tenir un peu informée sur les actualités par rapport à la crise écolo ?

C : Non. J'ai abandonné. Par rapport à l'actualité tout court. J'ai déconnecté complet. Je suis plus rien, j'écoute plus rien.

B : Sauf quand t'es à l'hôtel.

C : Ouais sauf quand j'entends par hasard.

B : Sur la question suivante, tu disais que tu savais pas trop te situer par rapport à la cause écologiste.

C : Oui parce que... y avait pas de réponse qui me convenait parce que je suis pas une militante active, je dis pas ce qu'il faut faire. J'aurais pu dire en soutien mais je suis pas dans l'indifférence, je suis pas dans la méfiance et je suis pas en opposition. Donc c'était surtout que ça dépend de quelle écologie tu parles. Est-ce que tu parles de ceux qui vont à l'extrême et qui veulent qu'on vive à la bougie, qu'on coupe l'électricité ou plutôt du côté de ceux qui veulent limiter et faire attention à certaines choses. Par exemple l'éclairage aux périodes de Noël ça sert à rien. L'année dernière ils parlaient de faire du délestage et de couper l'électricité dans des communes sur une heure ou deux pour faire du délestage. Et ils nous annoncent ça aujourd'hui alors qu'hier ils ont installé les lumières de Noël au mois de novembre et elles sont déjà allumées le soir. Si quelqu'un veut mettre de la lumière devant chez lui il peut le faire, mais le problème c'est plutôt les lumières de Noël qui servent à rien quoi.

B : Donc en soi tu te considères quand même comme écologiste.

C : Un peu mais comme dit c'est vraiment modéré quoi.

B : Est-ce que dans ta famille c'est un sujet dont vous parlez parfois ?

C : Pas vraiment. Un petit peu, j'ai appris à trier parce que ma mère le faisait. Après on en parle pas beaucoup. C'est pas un sujet qui revient régulièrement.

B : Tes parents sont pas forcément hyper impliqués par rapport à ça quoi.

C : Ils font attention c'est sûr, à la fois dans le but de faire des économies et dans le but de respecter la nature. Tout ce qui est recyclable, on essaye. Ma mère m'a appris à ne pas jeter un pantalon quand il est troué mais plutôt le faire réparer et c'est ce que je fais avec tous mes vêtements quand ils sont réparables. Je suis pas du genre à jeter dès que j'ai un petit trou. Enfin tous ces trucs ces pas des sujets, c'est pas très prononcé mais ça fait partie de l'éducation en fait. C'est pour ça je suis pas une écolo engagée parce que je suis pas dans toutes les discussions à dire qu'il faut couper la lumière parce que... C'est pas un sujet qu'on évoque régulièrement ou avec insistance.

B : La prochaine question, « parmi les enjeux écologiques suivants, lesquels vous préoccupent le plus » t'avais mis la maltraitance animale, la gestion des déchets et la perte de biodiversité et l'extinction des espèces. Donc du coup si tu veux revenir sur chacune de tes réponses.

C : Alors la maltraitance animale, nous dans nos pays ça va, c'est pas très fréquent, c'est plutôt dans tous les autres pays. Moi je considère qu'il faut pas faire de mal aux animaux qui nous entourent parce que par définition on est une espèce aussi donc faut pas blesser nos semblables. Mais après, pour moi le fait d'amener une bête chez le boucher c'est pas de la maltraitance. Y en a qui disent qu'ils souffrent. Mais les seuls qui souffrent c'est les bêtes qui sont exécutées pour la viande halal. Et c'est pour ça que la maltraitance animale... c'est de l'exécution en fait, elles sont même pas abattues. On leur tranche la gorge et elles se vident de leur sang. Aujourd'hui dans les boucheries, c'est comme un pistolet avec une tige métallique et en quelques instants la bête s'effondre. Je l'ai vu faire par le véto, la bête a pas le temps de souffrir. Donc c'est vrai que ça c'est un sujet, mais c'est surtout dans les autres pays... c'est surtout que je vois des vidéos sur les réseaux sociaux, maltraiter des animaux faut vraiment pas faire.

B : Donc tu vois quand même des petits trucs sur les réseaux sociaux dans ton fil d'actualité ?

C : Un petit peu ouais, après c'est vrai que selon ce que c'est je regarde pas forcément. En général c'est quand tu vois des bêtes enfermées ou abandonnées. Je regarde beaucoup de vidéos de sauvetage d'animaux parce que ça fini bien en général. Quand c'est l'être humain qui a fait des trucs comme ça et qu'on voit le sauvetage du chien, c'est le genre de truc que je regarde.

B : Et je voulais te demander ce que tu pensais de la corrida aussi du coup.

C : Ah bah j'ai mon responsable qui m'a demandé ça en janvier. Alors moi la corrida... J'oserais même pas trop me prononcer en fait parce que c'est... à la fois y a le côté hyper culturel et c'est un truc que j'apprécie aussi... Chaque pays a sa propre culture mais effectivement c'est aussi assez dégoûtant en fait le fait de martyriser les bêtes comme ça. Mais c'est aussi un milieu où les taureaux sont adulés pendant toute la période avant, ils en prennent énormément soin et les éleveurs qui les élèvent c'est impressionnant le cœur qu'ils ont à cette culture et à cette tradition. Mais la finalité est horrible donc j'aime beaucoup le côté culturel mais j'irais jamais en voir une par exemple.

B : Mais du coup pour toi l'acte même c'est plutôt du côté de la maltraitance mais ce qu'il y a autour c'est sympa quoi.

C : C'est ça. En fait le côté évènement, tous les gens qui se retrouvent pour le faire, j'en parlais avec mon responsable et je lui avais dit que j'avais pas vraiment d'avis parce que le principe même est horrible mais tout ce qu'il y a autour c'est beau. Donc c'est un bel évènement autour d'une finalité qui est dégueulasse.

B : Sur la gestion des déchets du coup...

C : Alors oui c'était surtout tout ce qui est tri sélectif. Et puis je voyais un truc où les gens disaient qu'ils voulaient des éoliennes parce que c'est de l'énergie verte mais quand il faut les renouveler, c'est chez nos voisins et dans les pays pauvres où on les enterre dans le sol. Donc c'est toute cette partie-là qui me dégoûte un peu quoi. Et tout ce qui est déchets nucléaires et industriels. Après les déchets ménagers on fait ce qu'on peut avec ce qu'on a.

B : J'empiète un peu sur la question d'après par rapport aux solutions que t'envisageais par rapport aux enjeux écologiques, t'avais mis que le progrès technique et scientifique c'était plutôt efficace.

C : Ouais, c'est un peu un mélange des deux parce que c'est à la fois efficace mais à la fois pas efficace aussi.

B : Du coup je voulais savoir ce que t'entendais par progrès technique et scientifique.

C : Y a à la fois tout le fait de pouvoir recycler des choses qui ne l'étaient pas auparavant, donc trouver des solutions pour des trucs qui étaient juste des déchets avant. Et aussi le progrès sur tout ce qui est électronique, donc un peu un mélange des deux.

B : Du coup ouais effectivement par rapport à ce que tu me disais sur les éoliennes, ça peut aussi causer des problèmes quoi.

C : C'est ça. Alors c'est pas que c'est ni efficace ni pas efficace mais si j'avais pu cocher les deux je l'aurais fait. C'est efficace parce que l'éolien c'est une énergie qu'on a sans limite, on a toujours du vent. Mais quand tu sais que c'est pas recyclé du tout et qu'on jette tout chez les voisins, bah c'est un peu ridicule quoi.

B : Et du coup ta dernière réponse c'était la perte de biodiversité et l'extinction des espèces.

C : Après ça dépend de quelles espèces. Y a cette question de quasi-disparition, y a les rhinocéros qui sont en danger à cause du braconnage mais aussi des enjeux climatiques. Après quand c'est tout ce qui est insecte, la mouche qui sert à rien qui disparaît parce que la rivière a été déplacée... Tant qu'il reste un équilibre, y a toujours eu des espèces qui ont disparu... Encore une fois faut modérer, quand c'est des espèces qui sont en disparition à cause de l'homme et à cause de braconnage ou de choses comme ça, là c'est un peu plus triste. Mais à la fois je me dis quand tu regardes sur Eco quand on a éteint le crocodile parce qu'il est incapable de se reproduire, bah on vit quand même bien. On en rigolait quand on faisait le questionnaire parce que sur tous nos cycles le crocodile il disparaît au bout du jour 3 quoi. Il y a toujours des espèces qui ont disparu, ça a toujours existé donc c'est pour ça qu'il faut qu'on soit pas trop à l'extrême quand y a une espèce qui s'éteint. Quand on parlait du danger des abeilles, c'est un peu plus important parce qu'elles pollinisent beaucoup de fleurs. Après quand c'est d'autres espèces de coléoptères qui disparaissent, bah c'est des choses qui ont toujours eu lieu et qui arriveront toujours. Je m'en inquiète de certains sans m'en inquiéter.

B : Donc c'est grave si une espèce s'éteint seulement si tu considères qu'elle a une vraie utilité pour faire tourner le monde.

C : C'est ça.

B : Mais du coup au début tu disais que c'est triste si le rhinocéros qui est menacé disparaît. Est-ce que tu trouves qu'il a une vraie utilité ?

C : Non pas forcément mais c'est plutôt que c'est des gens qui les tuent pour vendre leur corne. Là je suis plutôt triste quoi de me dire que l'être humain a contribué activement à le faire disparaître. Après quand c'est une conséquence d'autre chose, par exemple un barrage pour éviter les inondations et que ça fait qu'un insecte rare qui vivait à cet endroit là disparaît, je trouve ça un peu moins triste. C'est pas une conséquence directe et c'est pas volontaire.

B : Alors la dernière question sur cette partie c'était sur l'efficacité des solutions aux enjeux écolo, je veux bien que tu reviennes sur tes différentes réponses.

C : La mobilisation et l'action citoyenne... Les réponses ni efficace ni pas efficace c'était plutôt un peu des deux. En fait les deux extrêmes en deviennent peu efficaces en fait. Il faut montrer les bonnes personnes du doigt quoi, voir que pendant le confinement 2020, y a énormément de pollution qui a baissé notamment parce que y avait plus d'avions, parce que les bateaux s'étaient arrêtés aussi et derrière on va dire que c'est l'agriculteur qui pollue, c'est un peu du foutage de gueule quoi. Faut pas que ce soit à l'extrême quoi, faut qu'on marche ensemble et pas l'un contre l'autre.

B : Ok. Du coup le progrès technique on en a un peu parlé, je sais pas si t'as quelque chose à rajouter ?

C : Non pas vraiment.

B : Du coup l'action des pouvoirs publics t'avais mis pas du tout efficace.

C : Oui parce que quand tu vois qu'ils essayent de faire des sommets mais qu'ils en retiennent que la moitié...

B : Après je te demande pas forcément là actuellement si ça marche ou pas mais plutôt si pour toi il faudrait qu'ils fassent plus de trucs.

C : Ah, là oui.

B : Typiquement... on en parlait pour l'agriculteur peut-être plus d'aides ou quoi ?

C : Bah après je suis pas sûre que les aides soient utiles parce que la plupart font déjà le maximum mais c'est pas spécialement dans l'agriculture justement qu'il faut aider, c'est

plutôt sur les gros pollueurs qu'il faut voir ce qu'on peut faire. Parce que y a des choses qui seraient réutilisables. Je vois par exemple à côté de chez moi y a une société qui font des conserves de petits pois et tous les légumes doivent être nettoyés et cette eau est réutilisée par les agriculteurs pour arroser leurs cultures. Donc y a une réutilisation de l'eau. Même si la finalité c'est que de l'eau a été consommée, y a une partie qui sert quand même à produire autre chose. Donc même si c'est pas parfait, on a possibilité encore d'améliorer ça.

B : Alors après sur l'adoption de gestes individuels et quotidiens, t'avais mis plutôt efficace.

C : Oui si tout le monde avait accès facilement pour faire du tri, ça limiterait les déchets qui sont pas traitables. Plutôt que de tout mettre dans un sac poubelle, ça serait plus pratique. Sauf qu'après quand tu vois que dans une commune comme la mienne ils ont mis en place une carte électronique et qu'à partir de 2024 on va devoir payer pour y avoir accès, j'en ai entendu plus d'un dire qu'ils allaient balancer leur sac poubelle dans le déchet plastique parce qu'il n'y aura pas besoin de la carte. Faut qu'il y ait des mesures mais faut pas non plus aller dénaturer les actes.

B : Après sur le rétablissement de liens entre humains et non humains t'avais aussi mis plutôt efficace.

C : Alors faut que je me souviene pourquoi j'avais mis ça... Oui pour moi c'était l'humain et les animaux. Je sais plus trop ce que j'entendais par là quand j'ai répondu. Enfin le fait de pouvoir se dire que l'animal est là et à quoi il sert en fait. Le fait de savoir que c'est pas les vaches violettes qui donnent du chocolat au lait, c'est important d'avoir ce lien et de savoir en fait. Je pense que ce que j'entendais par là c'est surtout que chacun sache à quoi les animaux servent, qu'est-ce qu'ils nous apportent.

B : Sur la décroissance économique t'avais mis ni efficace ni pas efficace.

C : Parce que je savais pas ce que c'était.

B : La décroissance c'est un peu une idée de... au lieu d'être dans une société de croissance où on cherche toujours à produire de nouvelles choses pour les vendre, on va chercher à moins produire, quitte à créer moins de richesses mais justement pour moins polluer. Donc certains disent que ça va faire baisser le niveau de vie mais d'autres économistes disent que c'est possible de continuer de la même manière juste en surconsommant moins et en partageant mieux les productions.

C : Alors l'inquiétude que j'ai par rapport à ça c'est surtout les inégalités qui vont se creuser quoi. Parce que je me dis que y a des gens qui auront pas accès à certaines choses parce que si y en a moins, ça coûtera plus cher. Donc ça creusera peut-être l'écart entre les gens. Si on coupe l'électricité de telle heure à telle heure et que y a que les riches qui peuvent se le permettre, ça creusera les inégalités.

B : Okok. Après sur l'action des entreprises pour réduire leur impact écologique t'avais mis plutôt efficace aussi.

C : Oui, c'était surtout dans le sens où si toutes les entreprises pouvaient faire des efforts ça serait bien quoi. Si chaque entreprise essaye de faire le nécessaire et de pas faire de surdépenses inutiles ça peut aider aussi. Je vois que même mon responsable quand quelqu'un quitte la société, ils gardent le téléphone et l'ordi et les gardent pour le prochain.

B : Ok. Bah écoute ça c'est bon pour moi. Juste j'avais une ou deux questions en plus. Qu'est-ce que toi tu considérerais comme un endroit naturel ? Typiquement est-ce qu'un parc dans une ville c'est un endroit de nature ou est-ce que c'est que la campagne, les forêts ?

C : Alors je suis de la campagne, pas du tout de la ville. Donc juste un parc... Déjà c'est bien d'en avoir, d'avoir des petits coins de verdure effectivement. Après pour moi non, c'est plutôt la campagne en fait. Et pour moi c'est pas l'endroit complètement reculé où c'est vraiment sauvage. Moi j'aime bien regarder les paysages et les voir changer au fil des saisons avec les agriculteurs qui travaillent autour, quand tu vois que le maïs commence à pousser, qu'il se fait récolter, que là où y avait du maïs l'année dernière il y a du blé, que les couleurs changent au fil des saisons parce que c'est joli et c'est ça qui façonne le paysage quoi. C'est aussi ça la nature.

B : Donc avoir une nature qui est un peu contrôlée...

C : Entretien ouais.

B : Bah du coup pour la partie rapport à l'écologie, c'est bon pour moi. On va pouvoir parler de Eco. Normalement c'est la partie qui dure le plus longtemps, les autres avec qui j'ai fait des entretiens ils en parlent avec une telle passion [rire].

C : Ah mais franchement c'est une très bonne découverte que j'ai fait et c'est un jeu qui est addictif en fait, surtout quand t'as la bonne communauté qui t'entoure en fait. Nous on s'est fait un petit groupe sur le Village, j'ai fait 8 cycles sur Eco et c'était que sur ce serveur. Moi

c'est le mélange entre le jeu où y a toujours quelque chose à faire, et il est tellement pas développé au maximum de son potentiel, y a encore moyen de faire énormément de choses sur ce jeu là.

B : Ouais, je vois qu'il y a tellement de personnes qui ont plus de 1000 heures de jeu, l'addiction elle est quoi.

C : Et encore j'ai autant d'heures de jeu mais moi je travaille. Le problème avec Eco c'est que t'as plus envie de bosser, tu veux prendre des vacances pour jouer à Eco. C'est horrible parce que je travaillerais peut-être trois semaines entre chaque cycle quoi. Non c'est horrible mais le jeu est génial, aussi à cause du champ des possibilités. Et c'est aussi un jeu éducatif et je pense que certains ont pu prendre conscience de certaines choses rien qu'avec le jeu quoi.

B : Toi t'as l'impression d'avoir appris des choses grâce au jeu ?

C : Pas spécialement. Parce que y a plein de choses où... Peut-être juste du côté économique. Surtout sur ce côté, mais un peu moins sur le reste.

B : Parce que tu le trouves éducatif sur quel point ? Parce que je sais qu'à la base, il se veut éducatif sur l'environnement mais...

C : Bah y a pas que l'environnement, y a l'économie, la comptabilité... Le fait de faire des calculs, beaucoup ça leur apprend à pas produire à perte et à comptabiliser leur temps de jeu. Aussi sur le plan social, l'entraide qu'il peut y avoir. C'est pas présent sur tous les serveurs mais nous on cherche ça justement. Donc c'est vrai que c'est quelque chose qui est plutôt sympa à voir.

B : Qu'est-ce qui a fait que t'as eu envie de commencer à jouer ?

C : C'est des copains à moi qui voulaient qu'on joue à un jeu tous ensemble et ils ont vu que Eco avait l'air sympa donc voilà. C'est des copains qui m'ont fait jouer.

B : Du coup la première question c'était « jouez-vous sur des serveurs RP », donc t'as joué que sur le Village et t'as mis que c'était fréquent.

C : Oui j'ai mis que c'était fréquent. Je voulais pas mettre tout le temps parce que c'est un serveur semi-RP, on aime bien que les constructions soient RP et puis on peut faire un peu de RP mais voilà. Sur le dernier cycle... on a toujours eu un maire mais sur le dernier cycle on était parti sur une monarchie parce que je voulais être la reine. Donc j'étais la reine Caroline

et du coup j'avais un peu plus de liberté dans ce que je mettais comme loi, certains ont voulu manifester, d'autres voulaient être ma garde royale. On est mort de rire en fait, on fait des micro-event comme ça, c'est rigolo. On se tape des bonnes barres ouais.

B : En général est-ce que vous essayez de vous tenir aux règles du monde réel, de pas mettre trop de fantaisie ? Que ce soit dans les règles économiques, dans la politique,...

C : Pas tant que ça.

B : C'est un peu plus libre ?

C : C'est un peu plus libre, après on met en place des taxes, on a inventé la TVA dans le jeu. On essaye parfois de se rapprocher de la réalité mais on est surtout là pour s'amuser quoi.

B : Ca marche. La question suivante c'était pour savoir si tu jouais sur des serveurs qui laissaient la possibilité de jouer après la destruction du météore.

C : Du coup oui parce que le serveur reste ouvert après, donc si les gens veulent venir faire des choses, tester des choses... Y a des gens qui se disent qu'ils ont pas pu trop saisir tel métier et qui veulent s'améliorer, on leur permet de faire ça.

B : Mais toi tu joues pas forcément dessus.

C : Non, ça m'intéresse pas trop.

B : Parce que y a moins de commu, y a moins de...

C : Euh même pas spécialement, je sais pas. En fait j'ai commencé à jouer sur le Village et les potes avec lesquels je jouais cycle 1 ont pas voulu rejouer à Eco parce que j'ai un ami qui trouvait que le jeu était trop restrictif avec les lois. Donc il pouvait pas être un dissident parce que le jeu t'en empêche et ça lui plaisait pas. Moi je comptais pas non plus rejouer mais j'avais eu un accident de voiture, j'étais en arrêt et j'ai rejoué parce que je m'ennuyais. Et y a un mec qui m'a demandé si je pouvais l'aider sur le cycle 2 du Village donc je suis restée et puis finalement voilà.

B : Ca a mal fini [rire]. Sur les objectifs, lesquels te donnaient le plus envie de rejoindre un serveur, t'avais tout coché. Donc tout t'intéresse en fait dans le jeu ?

C : Oui. En fait à cause de mon travail j'ai pas trop le temps de m'investir dans le jeu. Donc ce que j'ai décidé de faire maintenant c'est de me focaliser sur l'organisation d'événements parce

que je fais des évènements débiles où on fait des courses en charrette, on va faire du base jump, des murs d'escalade, j'ai commencé à faire un parcours où y avait des énigmes, fallait trouver la bonne réponse et ouvrir la bonne porte pour arriver à la fin du labyrinthe. J'aime bien faire des trucs comme ça pour amuser les gens en parallèle pour continuer de dynamiser les choses. On travaille assez IRL pour ne pas avoir à farm tous les jours et faire que du jeu farm et échange tout le temps. Pouvoir agrémenter avec des petites activités funs... Enfin voilà, on fait des trucs funs et ça me plait, ça fait partie des nouvelles choses que je fais.

B : Est-ce que tu considères que Eco c'est un jeu écologiste ?

C : Pas spécialement. Enfin pour avoir vraiment un gros impact écolo... En général on a remarqué sur tous nos cycles on a un pic de pollution qui est facilement contrôlé. Y a 24 heures pendant lesquelles c'est un peu crucial mais après sur le reste du jeu y a pas tant que ça de gros impact. Un peu sur les cultures, autour de tout ce qui est production de pétrole, mais pour le reste y a pas tant que ça de difficulté en fait.

B : Et du coup quand tu joues est-ce que tu penses quand même à ton impact sur l'environnement ou tu en fais abstraction ?

C : Si j'y fais attention parce que je sais que si je clean une zone y a pas grand-chose qui repousse, faut faire attention à pas éteindre les espèces... Par exemple si personne fait de champ de citrouille et qu'il y a plus de citrouilles sauvages elles vont disparaître... Enfin y a plein de petits trucs comme ça où on fait attention, quand on chasse aussi on chasse un peu de prédateurs et un peu de victimes [rire]. Ça me faisait rire de dire ça. Donc ouais y a un mélange de faire un peu attention à tout sur le jeu. Mais après moi c'est vraiment plus le côté échange et économie où je trouve que c'est plus travaillé et poussé parce que le fait d'avoir été administrateur du serveur, tu vois quand même tout le pouvoir que t'as. Quand tu mets des taxes par exemple, le fait de réinvestir la monnaie qui circule, de voir les difficultés des gens en fonction de la monnaie en circulation, ça a été des challenges qu'on a eu. Et puis la course au progrès... Nous par exemple on a mis en place un calendrier de sortie des métiers parce que sinon au bout de 3 jours les lasers sont construits. Y en a tellement qui font la course au progrès pour avoir les nouveaux outils le plus rapidement possible, bah c'est assez impressionnant en fait.

B : Ok. Sur la question suivante, c'était sur les métiers que tu préférais faire. T'en avais mis pleins. Est-ce que y en a un...

C : En fait en gros, les métiers que j'aime faire moi, y en a certains j'aime pas trop les faire parce que c'est trop compliqué et en jouant que deux heures par jour ça sert à rien parce que sinon je peux pas suivre sur la production, une fois que les gens sont déjà installé et ont leurs habitudes... Si t'as besoin de clous, tu vas chez celui qui en a beaucoup et une fois que t'as tes habitudes tu continues d'aller chez lui. Donc certains métiers sont pas adaptés pour moi.

B : Est-ce que tu te rappelles le tout premier métier que t'avais choisi ?

C : Poterie. Il était pas dans ta liste mais j'aime bien la poterie ouais.

B : Du coup t'as aussi mis fermier.

C : Ouais je l'ai fait sur le dernier cycle et c'est reposant, ça détend.

B : On dit souvent que l'agriculture dans le jeu c'est un peu dur.

C : Ah je trouve que ça va encore.

B : Est-ce que t'as l'impression que connaitre un peu le monde de l'agriculture IRL ça peut t'aider dans le jeu ?

C : Euh un petit peu ouais mais... Oui le fait de connaitre le principe de... n'importe quoi ne pousse pas n'importe où, avoir ces infos de base oui ça peut aider, le fait de savoir que tu plantes pas du blé dans le désert quoi. Après y a pas de difficulté en fait, l'engrais tu le mets à n'importe quel moment, pour les cultures ça change rien. T'es pas emmerdé non plus avec des mauvaises herbes qui poussent, t'as que ta culture qui pousse. Donc t'as pas non plus ce challenge de devoir faire attention...

B : Le jeu est pas assez poussé pour que connaitre l'agriculture IRL puisse vraiment aider dans le jeu quoi.

C : Non pas tant que ça.

B : Dans la question où je te demandais d'expliquer pourquoi, tu disais que c'est des métiers qu'il est possible de faire en compétition avec les chômeurs...

C : Oui, les chômeurs c'est ceux qui travaillent pas et qui peuvent jouer huit heures par jour à Eco. Le temps de jeu c'est aussi la possibilité de pouvoir réaliser dans choses. Le temps que ça peut te prendre de faire des actions, le fait d'aller farm du bois, de faire des planches, c'est sûr que si tu peux farm 2h par jour ou 8h par jour, effectivement t'as pas la même capacité de

production. Et les métiers que j'aime pas c'est les métiers d'industrie, c'est trop compliqué pour moi. Moi je suis bien les mains dans la terre quoi. C'est trop compliqué, il faut avoir des produits de tous les métiers... J'ai pas aimé cette partie-là. J'aime bien sur le principe d'avoir des métiers complémentaires pour les échanges, d'avoir des gens qui font les ressources de base et d'autres la transformation mais c'est pas pour moi. Les métiers comme ingénieur, mais surtout tout ce qu'il y a dans le sous-métier, tout ce qui est fonte c'est pas pour moi.

B : Est-ce que IRL t'aimes bien aussi avoir les mains dans la terre ?

C : Non pas spécialement. Dans le jeu oui mais... C'est que j'ai pas le temps avec mon métier mais sinon j'ai un potager avec des fraises parce que j'aime bien avoir des produits maison. J'ai quelques poules, j'ai des œufs... J'ai un grand terrain en fait.

B : Et tu fais quoi comme métier ?

C : Je suis agent immobilier.

B : Alors sur la question suivante, « quels sont vos sentiments lorsque vous effectuez ces actions dans le jeu », je veux bien que tu reviennes un peu sur chaque réponse.

C : Alors couper des arbres j'aime bien parce que j'ai un petit côté psychorigide alors je fais toujours attention à avoir des morceaux de cinq sinon ça m'énerve. Après moi ça m'apporte de la satisfaction de ramasser des petits copeaux, de nettoyer toute la zone et après c'est comme si y avait pas d'arbres. Après t'en replantes derrière mais ça m'apporte une petite satisfaction parce que je peux faire ça et déconnecter mon cerveau. Je peux être sur Discord, rigoler avec les autres tout en coupant des arbres. Tuer les animaux, c'est rigolo de courir après les bestioles avec un arc. Je sais pas ce qui m'amuserait tant que ça en vrai non plus, je pourrais pas faire bouchère et le tuer moi-même, je préfère que ce soit des gens qui en ont rien à faire. IRL je le ferais pas quoi, c'est vraiment en jeu. Je ne tue pas des animaux [rire]. Mais en gros ouais, c'est la satisfaction aussi de récolter des végétaux parce que pareil, tu récoltes à la main, selon ce que c'est tu nettoies toute une zone avec ton cerveau posé sur la table. Conduire une voiture polluante, polluante ou pas en fait je m'en fiche, ça m'apporte rien de spécial. Ça m'amuserait beaucoup et ça m'apporterait de la joie si y avait un klaxon dans Eco parce que je serais insupportable [rire]. Récolter des minerais ça me rend triste parce que ça me saoule, quand y en a plus y en a encore, tu peux pas faire ça de manière clean. Tu peux pas creuser en ligne droite sur le sol parce qu'il faut des échelles et c'est chiant. Et c'est pas aussi pratique que le bois par exemple. Après utiliser un engin polluant, indifférence quoi.

Détruire la météorite en général on fait un petit event autour et c'est rigolo, le fait de se dire qu'on a réussi. Le fait de jeter des déchets dans la nature, je le fais pas en fait dans le jeu mais quand je le fais je culpabilise de me dire que quelqu'un va se dire « mais c'est qui le crado qui a jeté ses déchets ici ». C'est moi ! Mais je l'ai fait peut-être une ou deux fois quand t'as trop de choses dans ton inventaire et que t'as besoin... Tu jettes un truc un peu inutile et t'espères que ça va faire du compost et pas des déchets.

B : Tu disais qu'il y avait pas trop de pression par rapport au fait de perdre par la destruction de l'environnement, est-ce que c'est à cause de ça que tu ressens pas trop d'émotions négatives ?

C : Ouais c'est ça, comme y a pas vraiment d'impact... Si effectivement à chaque fois qu'on utilisait une voiture y avait un gros impact, bien sûr que j'aurais mis de la culpabilité. Alors que là comme on a presque pas d'impact...

B : Et du coup le jeu en lui-même, du fait que c'est un peu une simulation de crise écologique, il te crée en réalité pas vraiment de stress ou d'inquiétude par rapport à cette situation dans le jeu.

C : Non pas vraiment. Y a eu des moments où je me suis dit que c'était la merde quand le niveau de la mer monte parce que j'ai fait mon jardin au niveau de la mer quoi. Après tu te dis que si le niveau de la mer monte, le champ de mon voisin sera inondé et c'est con parce que j'en avais besoin pour faire à manger, y a un peu c'est sûr mais pas...

B : Okok. Sur la question suivante, est-ce que t'as déjà essayé de ne manger que des végétaux, donc non.

C : Bah c'est pas équilibré, ça a pas trop d'intérêt.

B : Après maintenant je sais que maintenant c'est devenu presque impossible à cause des préférences de l'avatar mais avant c'était possible en soit de manger que végétarien il me semble.

C : Ouais je sais pas du tout parce que c'est pas la cas aujourd'hui donc bon.

B : De toute façon tu l'aurais pas fait.

C : Non, je pense pas parce que j'essaye quand même d'optimiser au maximum le...

B : Ouais. Sur la question du terraforming, t'avais mis que c'était important d'optimiser l'installation par du terraforming et la transformation pour préserver les biomes. Je veux bien que tu m'expliques.

C : En gros c'est un mélange des deux. Laisser le paysage tel qu'il est, comme on a pas d'impact sur Eco, tu peux modifier les paysages en fait, y a un côté optimisation et y a un côté de préservation, les biomes tu peux pas faire grand-chose pour bouger les limites donc pour moi y avait pas vraiment de sujet là-dessus sur Eco. Le but c'est d'optimiser ton installation pour économiser ta consommation de matériaux. Si tu veux faire une maison avec un sol droit et que t'as des trous partout, tu vas relever un peu, tu vas utiliser des ressources. L'impact psychologique, tu te dis que t'aurais pu faire pu simple et consommer moins mais ça c'est si y avait un gros impact.

B : Donc c'est quand même beaucoup un jeu qui valorise l'action de l'homme sur la nature .

C : Ouais.

B : Sur la question « vos décisions dans le jeu sont-elles en accord avec celles de la vie réelle », t'avais répondu plus ou moins. Moi je voulais surtout te demander par rapport aux comportements écolos que t'as IRL, est-ce que tu essayes de les retranscrire dans le jeu ? Typiquement tu fais attention au tri, est-ce que tu fais très attention à la gestion des déchets dans Eco ou quoi ?

C : Je suis sensible à ce que le tailing soit bien enterré, à ce qu'on laisse pas trainer des déchets partout, à ce que les gens ramassent les brindilles après avoir pété un arbre parce que sinon y a pas de repousse à ces endroits. Donc je suis un peu sensible à ça dans le jeu. Mais c'est plus ou moins parce que y a pas tant que ça de parallèle entre les deux.

B : Et est-ce que tu penses que Eco t'as permis de faire des choses que t'aurais pas pu faire IRL mais que t'aurais quand même voulu faire ?

C : Alors là... Je pense pas.

B : Par exemple y a des personnes qui voudraient être végétariennes mais qui y arrivent et dans Eco...

C : Aucun des deux, je veux pas être végétarienne donc... c'est le pire exemple pour moi mais non, pas spécialement en fait.

B : Et est-ce que à l'inverse, y a des choses que tu t'interdis de faire dans le jeu à cause de tes valeurs ou de tes pratiques du monde réel ?

C : Pas spécialement. Après juste le vol, je volerais rien à personne parce que je le ferais jamais. Je suis pas une voleuse donc je le fais pas dans le jeu non plus.

B : La question d'après c'était « selon vous, le plus important est de » et t'avais mis construire une jolie ville. Je voulais savoir pourquoi c'était important pour toi, pourquoi l'esthétique est aussi important ?

C : Je suis un peu psychorigide et je trouve ça sympa quand c'est joli. Les trucs moches ça me contrarie.

B : Même si c'est super optimisé ?

C : Bah quand c'est optimisé sur Eco c'est que c'est pas réaliste et j'aime pas. Moi en général j'essaye de faire une maison où les pièces sont relativement réalistes quoi.

B : Sur ton implication dans les décisions politiques du serveur, t'as l'air plutôt investie.

C : Oui parce qu'en général, quand on a fait les élections, y avait des conseillers municipaux élus et en général j'avais fait toutes les élections et j'ai toujours été élue. Donc j'ai toujours fait partie du corps politique. C'est pas quelque chose qui me plairait en vrai mais dans le jeu j'aimais bien. Le fait de participer aux décisions, de représenter un groupe de personnes qui ont des besoins et des envies...

B : Et les discussions tournaient surtout autour de l'économie je pense ?

C : Beaucoup ouais mais aussi pour limiter le pic de pollution.

B : Ok. Bah je pense que c'est bon pour moi.

Annexe 5 : Guide d'entretien

Rapport à l'écologie

- Avez-vous déjà changé vos habitudes de conso pour qu'elles soient plus écolo ?
 - Si oui, qu'avez-vous changé/aimeriez-vous changer
 - Si oui, qu'est-ce qui a créé cette volonté ? Quand ?
 - Si non, est-ce qu'il y a déjà des choses que tu fais que tu considères comme écolo ?
 - Pour *Marion* : avec quelles idées écolo elle n'est pas d'accord ?

- Fréquence manger viande :
 - Pour *binbin* : tu dis vivre de manière assez écolo mais en même temps, tu dis manger de la viande plus d'une fois par jour. Tu ne penses pas que manger moins de viande serait meilleur pour l'écologie ?
 - Pour ceux qui mangent de la viande, pourquoi ? A cause du goût, du prix ?

- Triez-vous vos déchets :
 - Pour ceux qui trient, pour quelles raisons ? (écolo, forcé ?)
 - Pour ceux qui ne trient pas, pourquoi ?

- Mode de transport quotidien :
 - Est-ce que ça t'arrive de faire des balades dans la nature, des randonnées, etc ?
 - Est-ce que le fait que les rues piétonnes se multiplient c'est une bonne chose pour toi ?

- Demander en complément s'ils ont déjà fait des manifs ?

- Sentiment vis-à-vis de l'avenir avec crise écolo :
 - Questionner sur les différentes réponses (qu'est-ce qui provoque de l'inquiétude ? Plutôt inquiétude envers son propre confort, envers l'avenir pour les enfants, envers la nature en soi ?)
 - Est-ce qu'ils s'informent par rapport à la crise écolo ? Comment ? Quelle réaction lorsqu'ils voient un poste sur ce sujet ? Est-ce qu'ils partagent des postes sur les réseaux sociaux ? Quels autres modes d'action ?

- Par rapport à la crise écolo, vous êtes (militant/en soutien, etc) :
 - Qu'entends-tu par.../qu'est-ce qui te fait dire que tu es...

- C'est quoi pour toi l'écologie, quel est son objectif ?
 - Tu dirais que ta famille se situe comment par rapport à ça ? (quelles pratiques, quelle éducation écologique,...) ->poser des questions sur métier des parents (capital culturel et économique)
 - Est-ce que tu te souviens d'avoir vu des trucs sur l'écologie à l'école ? Tu en pensais quoi à ce moment ? Et maintenant ?
 - Parmi les enjeux écolo suivants, lesquels te préoccupent le plus :
 - Est-ce qu'il y a une raison particulière qui fait que ces enjeux te préoccupent ?
 - Comment envisagerais-tu de les protéger/de régler ces problèmes ?
 - Pour ceux qui se disent indifférents à la crise écolo : pourquoi est-ce qu'ils se disent préoccupés par certaines choses du coup ? Considèrent pas ça comme des enjeux écologiques ?
 - Efficacité des solutions :
 - Est-ce que tu peux préciser tes réponses pour chaque solution ?
 - *Questions en plus sur le rapport à la nature :*
 - Qu'est-ce que tu considères comme un endroit naturel ? Qu'est-ce que tu considères comme de la nature ? (voir s'il y a une différence entre nature sauvage et nature contrôlée)
 - Où as-tu grandi ? Quel quartier, type d'habitat ? Est-ce que dans tes souvenirs y avait un accès à la nature ? Si oui est ce que tu peux la décrire ?
 - Est-ce que tu passes parfois du temps en pleine nature ? Pour faire quoi ? (essayer de comprendre **quel usage de la nature** ont les enquêtés)
 - Est-ce que tu dirais que la nature a une valeur à tes yeux ? Qu'elle te provoque un sentiment de bien-être ? (par exemple pour *Marion*, qui explique l'esthétisme du paysage est super important pour elle)
 - Est-ce que tu penses que la nature est/doit être totalement soumise à l'homme et ses actions ? Ou est ce qu'elle a une capacité d'adaptation aux actions des humains ?
-

Questions sur Eco :

- Jouez-vous sur des serveurs RP
 - Quel type de RP ? Vie réelle ou autre chose ?

- Jouez-vous sur serveurs qui laissent possibilité de jouer après destruction de la météorite ?
 - Quel est l'intérêt ? Perd un peu le but du jeu ? Toujours faire attention à la nature ?
 - Si jamais, pourquoi ?

- Parmi ces différents objectifs, le(s)quel(s) vous donneraient le plus envie de rejoindre un serveur ?
 - Qu'est-ce qui est recherché avant tout dans le jeu ? Quel est l'usage premier du jeu pour eux ?

- Quel métier préférez-vous exercer ?
 - Toujours été le cas ? Avantages/désavantage ?
 - Lien avec vie réelle (métier/études) ?
 - Comment ils gèrent pour que leur profession soit la moins polluante possible (s'ils essayent de le faire) ?

- Quels sont vos sentiments lorsque vous effectuez ces actions dans le jeu :
 - Qu'est-ce qui fait que certaines choses vont causer des émotions négatives et d'autres de l'indifférence ?
 - Pourquoi est-ce que telle émotion est positive alors que c'est une action qui détruit l'environnement ?
 - Est-ce que le jeu permet de recréer des émotions qu'ils ressentent dans la vraie vie ? Ou est-ce que c'est tout à fait différent ? (indifférence de tuer un animal, etc)
 - Ca leur arrive de jeter des déchets dans la nature ?
 - Est-ce qu'ils ont déjà remarqué des joueurs qui polluent intentionnellement, ou en tout cas plus que les autres ? Comment ça se passait ? Quelle réaction ?
 - S'ils se disent écolo, est-ce que le fait d'être en soutien/militant leur donne l'impression d'être plus investi dans la protection de l'environnement en jeu ?
 - Pourquoi ils utilisent des engins polluants ? Est-ce que c'est nécessaire ?
 - Pour *Marion* : dit être préoccupée par perte de biodiversité mais ressent de l'indifférence lorsqu'elle tue des animaux

ou récolte des végétaux dans le jeu. Pourquoi elle ne ressent pas la même chose ?

- Pour *Audrey*, est-ce que ne jamais tuer d'animaux vient du fait qu'elle est très préoccupée par le sort des non-humains ?
- D'ailleurs globalement, quel sentiment as-tu lorsque tu joues à Eco ? Est-ce que le fait de devoir détruire une météorite, de faire attention à ton impact environnemental te cause du stress ?
+ Si lien avec ce qu'ils disent pour contexte écolo réel, demander s'ils voient ce lien

- Avez-vous déjà essayé de ne manger que des végétaux (pas de nourriture provenant d'un animal) durant toute la durée d'un serveur ?
 - Si oui, est-ce que c'était par conviction ou par défi ?
 - Si non, ça ne leur est jamais venu à l'idée d'essayer ?

- Avez-vous déjà essayé de ne pas utiliser d'argent ou de crédit pour échanger des ressources et des objets avec les autres joueurs durant toute la durée d'un serveur ?
 - Avec qui ? Groupe ou inconnus ?
 - Si oui, quelle forme ça a pris ?
 - Est-ce que c'est par conviction ?

- Selon vous, l'important est de laisser le paysage :
 - Si modifie le paysage : est-ce que c'est pas contre-productif par rapport à la pollution ?
 - Pour être en accord avec le message du jeu, pas mieux de pas terraformer ?
 - Plus important que ce soit joli plutôt que de laisser tel que c'est ?
 - Lien avec vie réelle (sur opinion d'une nature sauvage vs nature anthropisée)

- Vos décisions dans le jeu sont-elles en accord avec celles que vous auriez faites dans la vie réelle ?
 - Question pour ceux qui se considèrent pas trop comme écolo : par exemple dans le jeu, t'es un peu obligé de faire des actions de protection de l'environnement non ? Alors que dans ton quotidien, tu le fais pas forcément
 - Est-ce que tu penses que Eco t'a permis de réaliser des choses que tu n'aurais pas pu faire dans la vie réelle, mais

que tu aurais voulu faire ? (reprendre exemple du végétarisme, etc)

- Question annexe : est-ce que tu trouves qu'il y a des similarités entre la manière dont la crise écolo est gérée aujourd'hui et comment elle est gérée dans Eco ?
- Expliciter pourquoi j'ai posé cette question : comme on a vu avant, tu es plutôt préoccupé par telle chose. Est-ce que dans le jeu, tu vas être préoccupé par les mêmes choses (biodiversité, accès à l'eau,...) ?
- Selon vous, le plus important est de (3 réponses max) :
 - Questions en fonction de la réponse
- Décisions politiques :
 - Quel genre de décisions
 - Vote pour quoi en général
 - Est-ce qu'il y a déjà eu des débats sur comment protéger l'environnement en jeu ? Sur quels points il y avait des désaccords ? Comment ça s'est arrangé ? Est-ce qu'il a participé ?
- Optimisation gain d'expérience :
 - Est-ce que ça va jusqu'à nuire à la santé de la planète ?
 - Est-ce qu'avoir un maximum d'XP est plus important que de polluer le moins possible ?

Est-ce que tu considères le jeu comme écolo ?

Est-ce que tu avais déjà joué à des jeux écolo avant ?

Est-ce que tu aurais des critiques à faire au jeu par rapport au discours écologique qu'il peut porter ?