

Sables bitumineux : pétrole ou environnement ? A vous de décider... en jouant

25 novembre 2013 / [Louis Benoit \(Reporterre\)](#)



L'exploitation des sables bitumineux, au Canada, dans la province d'Alberta, est un des désastres écologiques de la planète, mais peu connu du grand public. C'est sous la forme du jeu que le réalisateur David Dufresnes pense sensibiliser ses concitoyens, au moyen d'un

ambitieux web-documentaire ludique réalisé avec la chaîne Arte.

« *Qu'est-ce qu'on fait du pétrole ? Et qu'est-ce qu'on fait de la terre qui est entre nos mains ?* »

Voilà des questions essentielles... Plutôt que d'y répondre à notre place, le journaliste David Dufresne a choisi de les poser directement au public et de le laisser répondre au travers d'une démarche narrative totalement novatrice : le jeu documentaire.

Après « *Prison valley* », un web-documentaire sur l'industrie pénitentiaire américaine acclamé par la critique, il s'attaque cette fois aux sables bitumineux du Canada avec « *FortMcMoney* ». Dans ce jeu-web-documentaire les internautes sont invités à prendre le contrôle du double numérique de Fort McMurray, ville-champignon du nord de l'Alberta au cœur de l'exploitation de ces hydrocarbures non-conventionnels.

C'est là-bas que depuis un peu de dix ans se joue une révolution énergétique aux conséquences planétaires : extrait à grand renfort d'énergie (un baril nécessaire pour en produire deux) et d'eau (quatre barils d'eau pour un de pétrole) ce bitume ultra-visqueux a propulsé le Canada au rang de pétro-Etat en lui offrant les troisièmes réserves mondiales de brut (derrière l'Arabie Saoudite et le Venezuela) tout en pulvérisant ses engagements de réduction de gaz à effet de serre.



Qualifié de « *pétrole le plus sale au monde* » par les écologistes, **vingt et un prix Nobel ont jugé** son « *impact désastreux sur les changements climatiques* », mais pour le gouvernement canadien et sa population à la recherche d'emploi et d'argent, c'est une opportunité économique sans équivalent.

A la manière d'un livre dont vous êtes le héros, l'internaute se promène dans Fort McMurray, collecte des indices et choisit de rencontrer et d'écouter différents personnages. Il y a les travailleurs attirés par des salaires atteignant les 10 000 \$ CAD par mois (7 500 euros) que l'on découvre endurent des températures de -45 °C dans des campings, car le logement est partout hors de prix. Il y a la mairesse qui se dit paradoxalement de sensibilité écolo alors que sa commune est entièrement aux mains de l'industrie pétrolière. Il y a ces SDF réfugiés dans l'alcool et la drogue, le patron de boîte de strip-tease, le chef d'une tribu autochtone, les policiers, les militants écolos et les représentants de l'industrie pétrolière. Au total une cinquantaine de personnages qui racontent tous une histoire différente, leur histoire, et vous guident vers d'autres lieux et rencontres.



Mais il ne s'agit pas que d'une balade interactive dans vingt-deux lieux de la ville, grâce aux témoignages recueillis le joueur façonne sa compréhension des problématiques de Fort McMurray puis est amené à influencer sur le devenir de la commune. A la manière de **Sim City**, on peut faire des choix en termes de développement économique, social, politique, organiser des évènements collectifs (manifs, forums) et par-dessus tout, convaincre les autres participants de la pertinence de ses choix via des sondages et des référendums.



Vous pouvez favoriser l'économie mais devrez en payer le prix environnemental. Et si vous choisissez de préserver ce qu'il reste de nature, cela ne sera pas sans conséquences économiques et sociales... Dans cet endroit où la neige est maculée de rejets pétroliers, il est inutile de chercher le blanc ou le noir : tout est gris.

« *C'est un jeu mais pas du divertissement* », a résumé l'auteur David Dufresne avec un mélange d'excitation et d'anxiété lors de la conférence de presse de présentation du jeu, à Paris

: « *Nous voulons intéresser des gens par la forme pour les faire venir sur le fond* ». Le public visé ? « *Ceux qui suivent les questions énergétiques, les relations internationales, les « gamers » (joueurs, ndlr) et tous ceux qui se passionnent pour les nouvelles formes narratives* ». Mais il reconnaît que « *c'est un pari : on est dans la Recherche et Développement de documentaire* ».

Les producteurs de l'[Office National des Films du Canada](#), de [Toxa](#) et d'[Arte](#) ne veulent pas s'appesantir sur le budget (« *dans la fourchette haute des documentaires* » selon leur termes) mais le montant de 620 000 euros circule sur le web. Le cap de la réussite : 10 000 joueurs sur les trois langues proposées (anglais, français et allemand) qui devraient être conduits sur le site via des partenariats avec des médias (*Le Monde*, *Radio-Canada*, *The Globe and Mail* et *Süddeutsche Zeitung*). Ces médias vont aussi alimenter les débats grâce à leurs archives et leurs articles sur les sables bitumineux qui seront intégrés au jeu.

Celui-ci se déroule en trois séquences distinctes, la première partie débutant ce lundi, la deuxième le 20 janvier 2014 et la troisième le 24 février. A l'issue des trois phases de jeu, un documentaire linéaire prenant en compte les choix et les débats des internautes pourrait voir le jour et être diffusé sur Arte.

Stephen Harper, premier ministre du Canada (conservateur et très pro-pétrole) avait comparé le développement de l'industrie des sables bitumineux à la construction des pyramides d'Egypte et à celle de la Grande Muraille de Chine, une démesure à laquelle n'échappe pas l'entreprise de David Dufresne avec ses deux ans d'enquêtes, ses deux mois de tournage, ses cinq mois de montage et 1940 heures de développement. Le joueur aura face à lui 515 choix de dialogues et plusieurs centaines de parcours possibles, à l'issue desquels il pourra faire triompher sa vision du monde.

En donnant ainsi au public la possibilité de faire des choix éclairés, David Dufresne va aussi paradoxalement mettre en lumière à quel point cette dimension participative et démocratique au cœur du Fort McMurray virtuel fait totalement défaut dans la réalité. Ici s'applique « *la première loi de la pétro-politique* » définie [Thomas Friedman](#) : le prix du pétrole et les libertés individuelles suivent des courbes opposées. Plus il y a d'or noir, moins il y a de démocratie. Fort McMurray est la ville où l'on vote le moins au Canada ; le lobby pétrolier et ses relais politiques de Calgary à Ottawa ont un plan simple pour la région : y exploiter l'or noir jusqu'à la dernière goutte.

Source : Louis Benoit pour *Reporterre*.

Photos : Fort McMoney.

Ecouter aussi : *Quel est l'état de l'environnement en Alberta, qui exploite les sables bitumineux ?*.

Pour une information libre sur l'écologie, soutenez *Reporterre* :



- Emplacement : Accueil > Info >
- Adresse de cet article : <https://reporterre.net/Sables-bitumineux-petrole-ou>