



APPEL À COMMUNICATIONS

SENSIBILISATION ET CONSCIENTISATION : EN/JEUX

Colloque annuel organisé par les étudiant.e.s en jeux vidéo et ludification de l'UQAM

19-20 mai 2022, Université du Québec à Montréal

Conférencier invité : Bernard Perron, Ph.D
Professeur titulaire (Université de Montréal)

Alors que persistent certaines inquiétudes autour de la violence dans les jeux vidéo, de la toxicité dans les communautés de joueur.se.s, du sexisme dans la culture vidéoludique et des problèmes de dépendance aux jeux vidéo, de plus en plus de voix s'élèvent pour faire valoir le potentiel de sensibilisation et de conscientisation de ce média interactif auquel joue maintenant une grande part de la population (Flanagan, 2009; Gray et Leonard, 2018; McGonigal, 2010; Roth, 2018).

La sensibilisation consiste à rendre une personne perceptible à une cause pour laquelle elle ne manifestait pas d'intérêt auparavant. Cette manière de « rendre sensible » peut éventuellement susciter une prise de conscience par rapport à une problématique, un enjeu ou une réalité particulière (Larousse, s. d.). Quant à la conscientisation, elle constitue le « développement critique de cette prise de conscience » (Freire *et al.*, 1971, p. 20). En tant que force motrice, la conscientisation nous invite à l'« action-réflexion », c'est-à-dire qu'elle nous motive, d'une part, à interroger notre rapport à une réalité donnée et, d'autre part, à poser des gestes concrets en vue d'opérer des changements en lien avec cette réalité (Ampleman *et al.*, 2012; Freire *et al.*, 1971, p. 21). Autrement dit, la conscientisation est un processus qui approfondit notre conscience non seulement d'une réalité socioculturelle, mais aussi de notre capacité à transformer cette réalité (Humbert, 1987, p. 290).

Les questions centrales à cet appel à communications sont les suivantes : le jeu, par son « faire agir », a-t-il le potentiel de sensibiliser et de conscientiser les joueur.se.s? Si oui, de quelles manières? À quelles conditions? Dans quels buts? Quels procédés ludiques, narratifs et esthétiques sont amenés à produire des effets de sensibilisation ou de conscientisation chez les joueur.se.s? Certains types de jeu sont-ils plus appropriés pour sensibiliser et conscientiser? Par exemple, les « jeux sérieux » visent l'éducation sous toutes ses formes plutôt que le divertissement (Michael et Chen, 2006, p. 23). Les « jeux persuasifs » véhiculent, pour leur part,

des messages politiques, défendent un argumentaire, cherchent à changer les croyances des joueur.se.s ou tentent d'influencer leurs comportements. Contrairement aux jeux sérieux, certains jeux persuasifs remettent en question l'ordre établi, défient les conventions sociales ou s'opposent aux visions du monde véhiculées par les gouvernements ou les grandes entreprises (Bogost, 2007, p. 57). Tel que Bogost le précise, le potentiel de persuasion des jeux ne repose pas seulement sur une rhétorique verbale et visuelle, mais aussi sur une « rhétorique procédurale », c'est-à-dire sur un argumentaire élaboré par l'entremise des règles du jeu qui contraignent les actions des joueur.se.s (2007, p. ix). Les « jeux expressifs » – parfois autobiographiques ou autofictionnels – explorent quant à eux des questions culturelles, sociales et psychologiques à travers le point de vue d'un individu, afin de favoriser l'empathie, d'encourager la réflexion et de soulever des questions, sans intention de persuader, de prescrire des attitudes ou de provoquer des effets spécifiques (Genvo, 2021; Trépanier-Jobin, 2016). D'autres auteur.rice.s parlent, pour leur part, d'activisme vidéoludique (Jones, 2007) ou de « *games for change* » (Flanagan, 2009) pour décrire les jeux à visée transformative.

Dans le cadre de l'édition 2022 du colloque En/jeux, nous souhaitons recueillir des contributions variées sur le thème de la sensibilisation et de la conscientisation par le biais du jeu sous toutes ses formes (jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de table, etc.), que ceux-ci soient sérieux, persuasifs, expressifs, militants, critiques, etc. Les propositions peuvent porter sur des jeux (ou passages de jeux) exprimant une opinion, abordant une réalité, ou relatant une expérience individuelle ou collective reliée à une thématique, un enjeu ou encore une problématique particulière. Ce colloque ne concerne pas uniquement les jeux à vocation sociale créés avec une intention explicite de sensibiliser ou de conscientiser, mais aussi la sensibilisation et la conscientisation qui peuvent survenir en jouant à des jeux dont la vocation première est le divertissement. Il s'intéresse en outre aux pratiques de jeu militantes et aux appropriations (*mod, hack, machinima, easter eggs*, etc.) faites par des joueur.se.s ou des employé.e.s de studio dans le but de sensibiliser ou de conscientiser. Parmi les sujets pouvant être abordés figurent les jeux et les pratiques de jeu qui :

- encouragent, en temps de pandémie, les gestes barrières, la vaccination ou le développement d'un regard critique face à la désinformation, comme *Plague Inc: The Cure* (2020), *Coronavirus Quarantine Simulator* (2020) et *Go Viral!* (2020);
- cherchent à ouvrir les yeux des joueur.se.s sur les obstacles rencontrés par les individus issus de groupes marginalisés, la discrimination et l'intimidation tels que *Dys4ria* (2012) et *Une conversation avec Hugo* (2015);
- mettent en scène les conséquences désastreuses des conflits armés ou des crises humanitaires comme *PeaceMaker* (2007), *Bury My Love* (2017), le *mod Velvet Strike* (2002) et la protestation anti-guerre *Dead-in-Iraq* (2006) dans *America's Army*;
- font réfléchir sur les dérives du capitalisme, des programmes de surveillance antiterroristes et de la désinformation comme *McDonald's Videogame* (2006), *Orwell: Keeping an Eye On You* (2016) et *Harmony Square* (2020);
- mettent de l'avant la crise climatique, la menace qui pèse sur les différents écosystèmes et l'extinction d'espèces animales telles que *Beyond Blue* (2020) et *Eco* (2008).

- encouragent les joueur.se.s à se mettre dans la peau d'une personne ou des proches d'une personne qui souffre d'un problème de santé physique ou mentale comme *That Dragon, Cancer* (2016), *Sea of Solitude* (2019) et *Lie in my Heart* (2019).

SOUMETTRE UNE PROPOSITION

Pour répondre à cet appel, nous vous invitons à envoyer une proposition de communication **anonymisée** d'environ **500 mots** (excluant la bibliographie) en pièce jointe à en-jeux@uqam.ca au plus tard le **14 février 2022**. Chaque proposition fera l'objet d'une évaluation à l'aveugle par un comité scientifique avant d'être retenue ou refusée.

CALENDRIER

- 14 février 2022 : date limite pour envoyer une proposition
- 28 février 2022 : annonce des propositions retenues
- 19-20 mai 2022 : tenue du colloque

FORMULE HYBRIDE

Veillez prendre note qu'en raison des conditions sanitaires, le colloque se tiendra en formule hybride, soit en ligne et en présentiel en même temps. Notre objectif est de rendre l'événement accessible et sécuritaire au plus grand nombre. Si votre proposition de communication est acceptée, veuillez nous indiquer le plus rapidement possible si vous souhaitez participer à distance ou bien en personne afin de faciliter la planification de l'horaire.

NUMÉRO DE REVUE

Les participant.e.s au colloque auront l'opportunité de soumettre un article pour le numéro 19 de la revue [Sciences du jeu](#) intitulé « Sensibilisation et conscientisation par le jeu ». La date limite pour soumettre l'article d'une longueur de 25 000 à 50 000 signes, espaces compris, est le 30 juin 2022.

COMITÉ ORGANISATEUR

Alexane Couturier
Anne-Catherine Hugo
Antoine Jobin
Gabrielle Trépanier-Jobin
Laurie Briand

BIBLIOGRAPHIE

ALSCHULER L. R. (2019[1985]), « Simulation and Conscientization », in M. D. Ward (dir.), *Theories, models, and simulations in international relations: Essays and research in honor of Harold Guetzkow*, New York, Routledge, pp. 273-286.

AMPLEMAN G., DENIS L. et DESGAGNÉS J.-Y. (dir.) (2012), *Théorie et pratique de conscientisation au Québec*, Québec, PUQ.

BAILLEUL H. et GAGNEBIEN A. (2021), « Le recours aux jeux vidéo dans la sensibilisation à la ville durable. Analyse comparative pour une évaluation en termes d'éthique et d'engagement du citoyen-joueur », *Netcom*, 35(1/2).

- BOGOST I. (2007), *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Cambridge, The MIT Press.
- CLEMENT R. (2021), « Playing with the Kitchen Table: Using persuasive games to promote empathy for persons with anaphylactic food allergies », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 13(1), pp. 75-92.
- DAHYA N. (2009), « Serious Learning in Playful Roles: Socio-political games for education and social change », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 3(4), pp. 1-12.
- DEFOSSEZ E. (2021), *L'utilisation du jeu au sein du Groupe Bel Belgium : Étude sur le potentiel des advergames utilisés comme des serious game pour conscientiser les enfants sur l'importance d'une alimentation saine* (mémoire de maîtrise). Université Catholique de Louvain.
- DE JANS S., VAN GEIT K., CAUBERGHE V., HUDDERS L. et DE VEIRMAN M. (2017), « Using games to raise awareness: How to co-design serious mini-games? », *Computers & Education*, 110, pp. 77-87.
- FLANAGAN M. (2009), *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, The MIT Press.
- FREIRE P., WEFFORT F. C. et SILVA A. (dir.). (1971), *Conscientisation. Recherche de Paulo Freire*, Colmar, Éditions d'Alsace.
- GENVO S. (2021), « Teorías y práctica de los juegos expresivos » in : A.C. Moreno, A. Venegas (Eds.), *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*. AnaitGames, Madrid, pp. 9-47. Version française « Théories et pratique des jeux expressifs », disponible en ligne : <http://www.expressivegame.com/publications/livres-et-theses/theories-et-pratique-des-jeux-expressifs/>
- GIBBONS S. (2015), « Disability, Neurological Diversity, and Inclusive Play: An Examination of the Social and Political Aspects of the Relationship between Disability and Games », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 9(14), pp. 25-39.
- GOLD D. (2020), *Broke: How I Made Poverty a Game*, Pittsburg, ETC Press.
- GRAY K. L. et LEONARD D. J. (dir.). (2018), *Woke gaming: Digital challenges to oppression and social injustice*, Seattle, University of Washington Press.
- HUMBERT C. (1987), « La pensée de Paulo Freire », in G. Ampleman, J. Barnabé, Y. Comeau, G. Doré, R. Duhaime, L. Gaudreau, C. Humbert, J. Lacroix, L. Leboeuf et M. Matte (dir.), *Pratiques de conscientisation 2*, Québec, Collectif québécois d'édition populaire, pp. 283-309.
- JONES R. (2007), « Saving Worlds with Videogame Activism », in R. Ferdig (dir.), *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*, New York, Information Science Reference, pp. 970-988.
- MAJKOWSKI T. Z. et SUSZKIEWCZ K. (2020), « Cardboard Genocide. Board Game Design as a Tool in Holocaust Education », *GAME - The italian journal of game studies*, 1(9), pp. 71-90.
- MALAZITA J. W. et JENKINS A. (2017), « Digital games and moral packaging: The impacts of in-game decisions on public pedagogical deliberation », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 9(1), pp. 3-20.
- MCGONIGAL J. (2011), *Reality is Broken: Why Games Makes Us Better and How They Can Change the World*, New York, Penguin Press.

- MICHAEL D. et CHEN S. (2006), *Serious Games: games that educate, train and inform*, Boston, Cengage Learning PTR.
- MORISSETTE J. (2017), « Glory to Arstotzka: Morality, Rationality, and the Iron Cage of Bureaucracy in Papers, Please », *Game Studies*, 17(1).
- PENABELLA M. (2014, 10 septembre), « Living the dream: An allegory for breaking procedure », *First Person Scholar*.
- PERRAM M., ENSSLIN A., RICE C., RILEY S., WILKS C., FOWLIE H., MUNRO L. et BAILEY K. A. (2020, 25 mars), « Writing new bodies in digital fiction », *First Person Scholar*.
- RYAN M., STAINES D. et FORMOSA P. (2017), « Focus, Sensitivity, Judgement, Action: Four Lenses for Designing Morally Engaging Games », *Transactions of the Digital Games Research Association*, 2(3), pp. 143-173.
- ROTH M. (2018), *Thought-Provoking Play: Political Philosophies in Science Fictional Videogame Spaces from Japan*, Pittsburgh, ETC Press.
- SCHRIER K. (2019), « Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building », *Games and Culture*, 14(4), pp. 306-343.
- TRÉPANIÉR-JOBIN G. (2016), « Differentiating Serious, Persuasive, and Expressive Games », *Kinephanos*, pp. 107-128.
- VACCA R. (2015), « Media Literacy: Using a Game to Prompt Self-Reflection on Political Truth Biases », *Press Start*, 2(2), pp. 20-34.
- WADDINGTON D. I., THOMAS T., VENKATESH V., DAVIDSON A.-L. et ALEXANDER K. (2014), « Education from inside the bunker: Examining the effect of Defcon, a nuclear warfare simulation game, on nuclear attitudes and critical reflection », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(12), pp. 19-58.