

APPEL À COMMUNICATIONS

Colloque En/jeux : Écologie

25-26 mai 2023, Université du Québec à Montréal

Dans un contexte de prise de conscience des bouleversements climatiques et de ses conséquences toujours plus spectaculaires et dévastatrices, de plus en plus d'études interrogent la place et le rôle que pourraient jouer les jeux vidéo dans la lutte contre la crise écologique (Backe, 2017 ; Boykoff, 2020 ; Chang, 2019). L'apport des jeux vidéo serait le plus significatif notamment sous l'angle de l'imaginaire social. À l'instar de certaines œuvres littéraires et cinématographiques, les jeux vidéo pourraient par exemple participer à nourrir les fictions climatiques (abrégées *cli-fi*) qui puisent leur inspiration dans les dérèglements climatiques de notre présent pour en livrer une version dystopique, spectaculaire, apocalyptique ou simplement intimiste capable de servir de relais à la science du climat et aux discours scientifiques qui l'accompagnent (Andersen, 2021).

Pourtant, le rapprochement proposé entre le jeu vidéo et l'écologie n'a rien d'une évidence et relève même d'un paradoxe. En effet, les jeux vidéo les plus populaires sont produits et réalisés d'abord et avant tout comme des objets de pur divertissement (Bailes, 2019 ; Dyer-Witheford et De Peuter, 2009 ; Galloway, 2006) généralement éloignés des préoccupations et des enjeux liés aux changements climatiques et à la préservation de la planète (Chang, 2019). En outre, l'industrie vidéoludique participe largement aux émissions planétaires de gaz à effet de serre ; son empreinte carbone dépasserait même celle de l'industrie cinématographique (Abraham, 2022), questionnant de ce fait la production de jeux vidéo écologiques comme voie à adopter.

Cet appel à contribution souhaite inviter les chercheurs et chercheuses à s'interroger sur les rapprochements possibles entre les jeux (jeux vidéo, jeux de rôle, jeux de table, etc.) et l'écologie. Plus spécifiquement, les questions centrales à cet appel à communication sont les suivantes : quelle définition donner à un jeu écologique ? Quels sont les formes (représentationnelles, narratives, esthétiques) et mécanismes ludiques les plus susceptibles d'accompagner et médiatiser les discours écologiques ou servir de levier pour la mobilisation et la lutte contre le dérèglement climatique ? Certains types de jeux sont-ils plus concernés que d'autres par les enjeux écologiques (par exemple, les jeux *persuasifs*, *sérieux* ou en *réalité alternée*) ? À l'inverse, nous aimerions également susciter des réflexions et analyses quant au rôle négatif des jeux vidéo dans la crise écologique croissante qui, de leur production à leur consommation, participent et renforcent les valeurs et les modes de mode de vie capitalistes au cœur du dérèglement climatique (Malm, 2018).

Dans le cadre de l'édition 2023 du colloque *En/jeux*, nous souhaitons recueillir des contributions variées qui pourront porter, de façon non exclusive, sur les thèmes suivants :

Définir, analyser et créer un jeu écologique

Ce premier axe souhaite questionner les liens entre les jeux vidéo et l'écologie sous l'angle de leur narration, esthétique et jouabilité. Quels sont les critères à partir desquels les jeux vidéo peuvent être considérés comme écologiques ? À quels genres vidéoludiques appartiennent ces jeux ? Doivent-ils mettre explicitement de l'avant la crise climatique et ses conséquences désastreuses sur la planète et les différentes espèces qui y vivent (par ex. : *Beyond Blue*, 2020 ; *Eco*, 2018; *Plasticity*, 2019; *Alba: a Wildlife Adventure*, 2020) ou ces thèmes peuvent-ils être traités de manière périphérique (par exemple, *The Last of Us*, 2014 ; *Fallout 4*, 2015) ? À partir de quels outils analytiques et méthodologiques est-il possible d'étudier, de conceptualiser, voire de créer des jeux vidéo explicitement écologiques ou non ? Ces outils permettraient-ils d'élaborer une critique écologique des jeux vidéo dont les thèmes apparaissent a priori éloignés des préoccupations environnementales ?

Jeux, fictions climatiques et sensibilisation

Que ce soit en incarnant un animal (*Stray*, 2022), une fleur (*Flower*, 2009), un cyborg (*Soma*, 2015) ou une bactérie (*Spore*, 2008) qui évoluent dans une végétation luxuriante (*Horizon Zero Dawn*, 2017) ou dans un environnement dévasté (*Metro Exodus*, 2019), les jeux vidéo contribuent de manière unique aux fictions climatiques qui cherchent à faire percevoir aux joueurs et aux joueuses les bouleversements écologiques en s'affranchissant des imaginaires anthropocentriques (*Endling: Extinction is Forever*, 2022) insistant sur la domination de l'humain sur la nature (Rousell, Cutter-Mackenzie et Foster, 2017). Quelles sont les particularités des expériences esthétiques et ludiques que produisent les jeux vidéo écologiques ? Dans quelle mesure ces expériences sont-elles susceptibles de sensibiliser les joueurs et les joueuses en transformant leurs rapports et représentations qu'ils et elles entretiennent avec la nature et sa dégradation ? Comment les jeux écologiques peuvent-ils servir de relais aux discours écologiques ? Peuvent-ils servir de levier à des formes de mobilisation sociale ?

Jeux écologiques et intersectionnalité

La pensée écologique cherche de plus en plus à articuler son discours et ses analyses à d'autres études et perspectives (féministes, décoloniales, marxistes, etc.) pour souligner l'existence de rapports étroits entre la domination de la nature et d'autres formes d'oppression et de discrimination qui s'exercent sur les femmes, les personnes racisées, pauvres et en situation de précarité (Brand et Wissen 2021; Ferdinand 2019; Goutal 2020). Ce thème vise à interroger la place que les jeux vidéo écologiques accordent à d'autres sensibilités, discours, représentations et valeurs.

Industrie vidéoludique et écologie

Ce thème entend questionner de manière critique l'industrie vidéoludique et son influence sur des modes de production et de consommation qui contribuent à leur manière au dérèglement climatique. La fabrication, circulation et consommation des jeux vidéo participent grandement aux émissions de gaz à effets de serre, notamment depuis leur dématérialisation accrue (Suski, Pohl et Frick 2020; Marsden *et al.*, 2020). S'ajoute à cela la question du support matériel de la console, des ordinateurs et cellulaires dont les composantes sont extraites des sols par l'exploitation de l'environnement et de populations précaires (Mills *et al.*, 2019; Derfoufi 2021). La prise de conscience écologique a-t-elle eu des impacts sur les procédés de fabrication et de commercialisation des jeux vidéo et des consoles de leur conception à leur mise sur le marché ? Une industrie vidéoludique écoresponsable est-elle possible et, si oui, quelle forme doit-elle prendre ?

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 bonenfant.maude@uqam.ca au plus tard le **14 février 2023**. Chaque proposition fera l'objet d'une évaluation à l'aveugle par un comité scientifique avant d'être retenue ou refusée.

COMITÉ ORGANISATEUR

Clara Lhotellier
Mathilde Savoie
Élodie Simard
Élisa Vial
Fabien Richert
Maude Bonenfant

BIBLIOGRAPHIE

Abraham, Benjamin J. 2022. « How Much Energy Does It Take to Make a Videogame ». In *Digital Games After Climate Change*, édité par Benjamin J. Abraham, 89-122. Cham: Springer International Publishing.

Andersen, Gregers. 2021. *Climate Fiction and Cultural Analysis: A New Perspective on Life in the Anthropocene*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.

Backe, Hans-Joachim. 2017. « Within the Mainstream: An Ecocritical Framework for Digital Game History ». *Ecozon@: European Journal of Literature, Culture and Environment* 8 (2): 39-55.

Bailes, Jon. 2019. *Ideology and the Virtual City: Videogames, Power Fantasies And Neoliberalism*. Washington: Zero Books.

- Boykoff, Maxwell. 2020. « Digital Cultures and Climate Change: 'Here and Now' ». *Journal of Environmental Media* 1 (1): 21-25.
- Brand, Ulrich, et Markus Wissen. 2021. *Le mode de vie impérial: Vie quotidienne et crise écologique du capitalisme*. Traduit par Nicolas Calvé. Montréal: Lux Editeur.
- Chang, Alenda Y. 2019. *Playing Nature: Ecology in Video Games*. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Derfoufi, Mehdi. 2021. *Racisme et jeu vidéo*. Paris: Maison des Sciences de l'Homme.
- Dyer-Witford, Nick, et Greig De Peuter. 2009. *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ferdinand, Malcom. 2019. *Une écologie décoloniale: Penser l'écologie depuis le monde caribéen*. Paris: Seuil.
- Galloway, Alexander R. 2006. *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: Univ Of Minnesota Press.
- Goutal, Jeanne Burgart. 2020. *Être écoféministe: Théories et pratiques*. Paris: L'Echappée.
- Malm, Andreas. 2018. *L'anthropocène contre l'histoire: Le réchauffement à l'ère du capital*. Paris: La Fabrique.
- Marsden, M., Hazas, M. et Broadbent, M. (2020). From One Edge to the Other: Exploring Gaming's Rising Presence on the Network. Dans *Proceedings of the 7th International Conference on ICT for Sustainability* (pp. 247-254).
- Mills, E., Bourassa, N., Rainer, L., Mai, J., Shehabi, A. et Mills, N. (2019). Toward greener gaming: Estimating national energy use and energy efficiency potential. *The Computer Games Journal*, 8(3), 157-178.
- Rousell, David, Amy Cutter-Mackenzie, et Jasmyne Foster. 2017. « Children of an Earth to Come: Speculative Fiction, Geophilosophy and Climate Change Education Research ». *Educational Studies* 53 (6): 654-69.
- Suski, Paul, Johanna Pohl, et Vivian Frick. 2020. « All you can stream: Investigating the role of user behavior for greenhouse gas intensity of video streaming ». In *Proceedings of the 7th International Conference on ICT for Sustainability*, 128-38. New York.: Association for Computing Machinery.