



Appel à contributions

La crise est rarement le premier signal d'alerte d'une situation dangereuse, mais elle désigne le moment où l'équilibre est rompu et que la situation devient intenable. L'inaction qui prévalait dans le passé devient désormais intolérable, voire répréhensible. L'abandon du statu quo est inconfortable, mais l'urgence d'agir peut aussi provoquer un changement pour le mieux. Pour sa troisième édition, le Colloque Interuniversitaire Francophone en Études Ludiques (CIFEL), vous invite à réfléchir aux situations de crises, tant celles présentées dans les œuvres ludiques que dans le contexte entourant leur conception ou leur réception.

À toutes les époques, les jeux vidéo ont bâti leur narration autour de crises à résoudre, où le protagoniste est envoyé.e pour régler un problème pressant qui menace l'équilibre de sa société. Le dérèglement de la puce hydraulique dans *Fallout* (Interplay, 1997), le dysfonctionnement du portail dimensionnel dans *Half-Life* (Valve, 1998) ou l'invasion extraterrestre de *StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998) sont autant de situations dominées par l'urgence, la tension et une menace de proportions apocalyptiques. Certains jeux peuvent aborder des crises politiques et insistent davantage sur les enjeux sociaux que les enjeux de survie. Il en est ainsi de la grève des débardeurs dans *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) ou de la crise politique qui précipite la montée du parti révolutionnaire dans *Not for Broadcast* (NotGames, 2022). La crise climatique est aussi au centre d'un catalogue grandissant de jeux (Chang, 2019), exhortant les joueurs à agir dans le monde ludique tout comme dans le monde réel. C'est ainsi que des jeux de plateau comme *Daybreak* (Matt Leacock et Matteo Menapace, 2023) ou *Solutions* (Samuel Levac-Levey, 2022) transmettent des modèles socio-économiques pouvant nous sauver des effets les plus désastreux du réchauffement climatique. D'autres jeux comme *Umurangi Generation* (Origame Digital, 2020), *Frostpunk* (11 bit studios, 2018) ou *The Banner Saga* (Stoic, 2014) font ressentir l'impuissance qui peut être vécue lorsqu'une crise se déroule sous nos yeux. Finalement, il peut être question de crises relationnelles, comme dans la série *Life is Strange* (Donnod Entertainment, 2015-2024), ou internes, comme pour le protagoniste de *Disco Elysium*.

Toutefois, toutes ces crises narratives s'entourent de contextes de production et de réception où les moments de crise abondent. Il n'y a qu'à penser au contexte de création des jeux modernes pour voir que chaque nouvelle sortie de jeu semble mettre l'équipe du studio en état de crise; le temps supplémentaire sur de longues périodes (crunch) devient inévitable (Côté et Harris 2020) et nocif à leur santé physique et mentale (Nishikitani et al. 2005; Kuutila et al. 2018; Anderson et Orme, 2022; Knoop, 2022). Les baisses de profits de certains grands titres (Eckert, 2024), associés à l'échec remarquable lors de la sortie d'œuvres comme *Concord* (Firewalk Studios, 2024), suggèrent que le modèle financier des studios AAA est de plus en plus insoutenable.

Dates importantes

31 janvier 2025 - Date limite de soumission des présentations et affiches

7 mars 2025 - Date limite de soumission des prototypes de jeu

Soumettre via notre plateforme Sciencesconf : cifel.sciencesconf.org

14 mars 2025 - Annonce des résultats

4, 5 et 6 juin 2025 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Du côté du contexte de production, les dizaines de milliers de mises à pied qui sont survenues à l'échelle mondiale en 2023-2024 (Merchant 2024; de Montigny 2024) laissent entrevoir la crise que subit l'industrie du jeu vidéo elle-même. De surcroît, les entreprises situées au Québec font face à des coupures de crédit d'impôt de la part du gouvernement provincial qui ciblent directement le milieu des jeux vidéo, des effets visuels et du cinéma. La refonte fiscale risque d'affecter particulièrement les plus petits studios et d'entraver l'embauche de juniors (Halin 2024). Sans compter que l'avènement de l'intelligence artificielle (IA) s'importe déjà en jeu vidéo, tant dans la production des studios AAA (Merchant 2024) que dans la création de jeux exécutés en direct par une IA, sans moteur de jeu, notamment à l'aide du réseau neuronal artificiel GameNGen de Google (Nuñez 2024).

Nous invitons aussi une conception de la crise qui inclut les émotions, soit des manifestations violentes et soudaines de colère. De plus en plus, les nouvelles sorties s'accompagnent de réactions épidermiques de certaines catégories de joueureuses qui font une crise devant les choix des développeurs. Le phénomène du déferlement de critiques négatives (review-bombing), parfois utilisé à des fins de manifestation politique, est la pointe visible d'un iceberg de frustration qui bouillonne dans la communauté des joueureuses. Certains journalistes qualifient la situation de « Gamergate 2.0 » (Dupuis 2024; Farokhmanesh 2024).

Comment se compare la situation actuelle avec d'autres crises qui ont marqué, ou qui marquent encore, le jeu vidéo? Mark J.P. Wolf rappelle que le crash de 1983 n'est pas le premier soubresaut au sein de l'industrie vidéoludique nord-américaine. En 1977, les ventes de jouets électroniques ont chuté de façon vertigineuse par rapport aux années précédentes, pour des raisons relativement similaires à celles de 1983 (Wolf 2012, p. 81). Greig de Peuter, Nick Dyer-Witthford et Stephen Kline mentionnent justement que les deux crashes ont des causes multiples. Ils peuvent être rattachés au fait que maintenir la cadence de l'innovation était difficile (2003, p. 104, trad. libre) tant d'un point de vue économique et technologique que culturel. Cela n'est pas dissimilaire à l'éclatement de la bulle « dot-com » au tournant des années 2000. Après la montée des ventes et la croissance de l'industrie pendant la pandémie, sommes-nous alors dans une situation exceptionnelle, ou nous trouvons-nous plutôt dans le creux d'une vague? Dans la transition vers un nouveau cycle?

C'est sur cette toile de fond que notre troisième édition vous invite à vous interroger sur le concept de crise. Il peut s'agir d'examiner le concept à une étape en particulier (prévention, intervention, réaction) ou à étudier une de ses manifestations dans un objet ludique, un studio, une communauté ou tout autre environnement. Nous désirons aussi encourager les propositions qui réfléchissent à la crise comme un entonnoir vers la révolution, aux crises qui ont généré une plus grande situation de justice sociale, ainsi que celles qui sont d'actualité.

Dates importantes

31 janvier 2025 - Date limite de soumission des présentations et affiches

7 mars 2025 - Date limite de soumission des prototypes de jeu

Soumettre via notre plateforme Sciencesconf : cifel.sciencesconf.org

14 mars 2025 - Annonce des résultats

4, 5 et 6 juin 2025 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Nous invitons les communications qui abordent des œuvres spécifiques, le contexte de production, de réception ou les communautés vidéoludiques sur les thèmes suivants :

- **Crise écologique** : changements climatiques, perte de biodiversité, catastrophes naturelles, pollution, pénurie d'eau, sécheresse et canicules, surpêche;
- **Crises humanitaires** : réfugiés et déplacements de populations, violation de droits humains, sécurité alimentaire et famines;
- **Crises sanitaires** : problèmes de santé (notamment épidémies et pandémies), résistance aux antibiotiques, accessibilité au système de santé (surcharges, coûts et attente), augmentation des problèmes de santé mentale;
- **Crises sociales** : racisme, émeutes, conflits de classes, frictions et inégalités de genre, logement et itinérance;
- **Crises technologiques** : cybersécurité et attaques numériques, intelligence artificielle (éthique, droits, impact écologique), désinformation, surveillance et invasion de la vie privée, chambre d'écho et algorithme;
- **Crises politiques** : corruption, ingérence dans les élections, révolutions, coups d'état, coupures et réformes;
- **Crises économiques et phénomènes de manque** : récession, dépression, inflation, financement, dettes, chômage et pénurie d'emploi;
- **Crises géopolitiques, comme des guerres** : représentations en jeu et impact des guerres actuelles ou passées sur le contexte de production et de consommation;
- **Crises émotionnelles** : toxicité en ligne ou au sein de communautés spécifiques rattachées aux jeux, son expression dans la colère, le review-bombing, sa manifestation dans le discours et en jeu;
- **Crises personnelles** : santé mentale (dépression, anxiété, surmenage), crise identitaire et existentielle, divorce et séparation, dépendance et abus de substances, débordements émotionnels;
- **Crises culturelles** : destruction de patrimoine, mutations, mise en danger et extinction de la langue, censure et droit d'expression, saturation du contenu.

Nous acceptons également les propositions hors thème dans le cadre de ce colloque. Si vous avez un doute, n'hésitez pas à nous écrire pour plus d'information.

Dates importantes

31 janvier 2025 - Date limite de soumission des présentations et affiches

7 mars 2025 - Date limite de soumission des prototypes de jeu

Soumettre via notre plateforme Sciencesconf : cifel.sciencesconf.org

14 mars 2025 - Annonce des résultats

4, 5 et 6 juin 2025 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Types de contribution

Toutes les propositions doivent être soumises via notre plateforme Sciencesconf :
<https://cifel.sciencesconf.org/>

Notez bien que vous devrez vous créer un compte afin de nous faire parvenir votre contribution potentielle. Nous acceptons des propositions sous les trois formats décrits ci-bas. **Nous privilégions les participations en présentiel, mais nous considérerons les propositions en distanciel par vidéoconférence pour les présentations scientifiques.**

Prototype de jeu

Veillez soumettre un court résumé d'au plus 200 mots du sujet, thème ou concept du jeu proposé. Incluez à ce résumé le lien vers une vidéo représentative de la jouabilité. Notez bien : quoique le jeu doit être jouable, il n'a pas besoin d'être parfait! Nous accueillons à bras ouverts les prototypes inachevés. Cependant, nous n'accepterons pas de concepts de jeu à venir : vous devez avoir de la jouabilité démontrable.

Liste de besoins particuliers

Le colloque souhaite accueillir une variété de propositions aux formes aussi diverses que créatives. Si la forme de votre communication implique des besoins particuliers (au-delà d'une table et d'un mur sur lesquels afficher), veuillez les préciser en annexe de votre proposition. Les chercheur·euse·s vétérane·te·s en particulier sont invité·e·s à contribuer par une affiche ou un kiosque, notamment pour repenser à la diffusion de leurs recherches à l'aide de ce mode de communication moins courant au sein des études ludiques.

Offre d'accompagnement pour la relève étudiante

Si vous êtes un·e chercheur·euse débutant·e, nous serons heureux·se de vous aider à naviguer le processus de proposition à un colloque scientifique. N'hésitez pas à nous écrire pour de l'aide.

Échéancier

- Date de tombée des propositions revues par les pairs (présentations et affiches) : **31 janvier 2025**
- Date de tombée des prototypes : **7 mars 2025**
- Date d'annonce des résultats : **14 mars 2025**
- Diffusion de l'horaire : **mi-mai 2025**
- Tenue du colloque : **4 au 6 juin 2025**
- Exposition d'affiches et prototypes : **6 juin 2025**

Affiches

Veillez soumettre un résumé anonymisé d'au plus 300 mots décrivant un projet de recherche déjà amorcé dont vous souhaitez présenter certains résultats (excluant les références et la liste des besoins, voir plus bas).

Présentation scientifique (15-20 minutes)

Veillez soumettre un résumé anonymisé d'au plus 500 mots (excluant les références).

Équité, diversité et inclusion

Toutes les propositions doivent proposer du contenu respectueux des communautés marginalisées, en accord avec les principes EDI (équité / diversité / inclusion). Le comité scientifique se réserve le droit de refuser une proposition sur cette base.

Dates importantes

- 31 janvier 2025 - Date limite de soumission des présentations et affiches
- 7 mars 2025 - Date limite de soumission des prototypes de jeu
- Soumettre via notre plateforme Sciencesconf : **cifel.sciencesconf.org**
- 14 mars 2025 - Annonce des résultats
- 4, 5 et 6 juin 2025 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal



Bibliographie indicative

- Anderson, Sky LaRell et Stephanie Orme. 2022. « Mental Health, Illness, Crunch, and Burnout: Discourses in Video Games Culture ». Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences. <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu>.
- Chang, Alenda Y., 2019. *Playing Nature: Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press.
- Coté, Amanda C et Brandon C Harris. 2020. « 'Weekends became something other people did': Understanding and intervening in the habitus of video game crunch ». *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(1).
- De Beke, Laura Op, Joost Raessens, Stefan Werning, and Gerald Farca, dir. *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*. Amsterdam University Press, 2024.
- De Peuter, Greig, Nick Dyer-Witthford et Stephen Kline. 2003. *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal : McGill-Queen's University Press.
- De Peuter, Greig, Nick Dyer-Witthford. 2009. *Games of Empire: Global Capitalism and Video games*. University of Minnesota Press.
- Dupuis, Stéphanie. 2024. « Un studio montréalais à l'épicentre d'un Gamergate 2.0 ». Radio-Canada, 4 avril. <https://ici.radio-canada.ca>.
- Eckert, Kristi. 2024. « Why The Current AAA Game Development Model Is Unsustainable ». Medium. <https://medium.com>.
- Farokhmanesh, Megan. 2024. « The Small Company at the Center of 'Gamergate 2.0' ». Wired, 14 mars. <https://www.wired.com>.
- Halin, Francis. 2024. « "On n'a pas les poches si profondes que ça" : des milliers d'emplois à risque dans le jeu vidéo, le cinéma et la télé ». Le Journal de Montréal, 28 mai 2024. <https://www.journaldemontreal.com>.
- Knoop, Joseph. 2022. « Humans aren't machines: Exploring the physiological effects of crunch ». Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com>.
- Merchant, Brian. 2024. « AI Is Already Taking Jobs in the Video Game Industry ». Wired, juillet 2024. <https://www.wired.com>.
- Montigny, Philippe de. 2024. « Plus de 6000 mises à pied en un mois dans l'industrie des jeux vidéo ». Radio-Canada. Radio-Canada.ca. 31 janvier 2024. <https://ici.radio-canada.ca>.
- Nishikitani, Mariko, Mutsuhiro Nakao, Kanae Karita, Kyoko Nomura et Eiji Yano. 2005. « Influence of Overtime Work, Sleep Duration, and Perceived Job Characteristics on the Physical and Mental Status of Software Engineers ». *Industrial Health*, 43(4). <https://doi.org/10.2486/indhealth.43.623>
- Nuñez, Michael. 2024. « Google's GameNGen: AI breaks new ground by simulating Doom without a game engine ». VentureBeat. 28 août 2024. <https://venturebeat.com>.
- Wolf, Mark J.P. 2012 « The Video Game Industry Crash of 1977 ». Dans *Before the Crash : Early Video Game History*, p. 81-89. Wayne State University Press.

Dates importantes

- 31 janvier 2025 - Date limite de soumission des présentations et affiches
7 mars 2025 - Date limite de soumission des prototypes de jeu
Soumettre via notre plateforme Sciencesconf : cifel.sciencesconf.org
14 mars 2025 - Annonce des résultats
4, 5 et 6 juin 2025 - Déroulement prévu du colloque, à Montréal