

Playgrounds (terrains de jeux) de l'Anthropocène

Marco Caracciolo

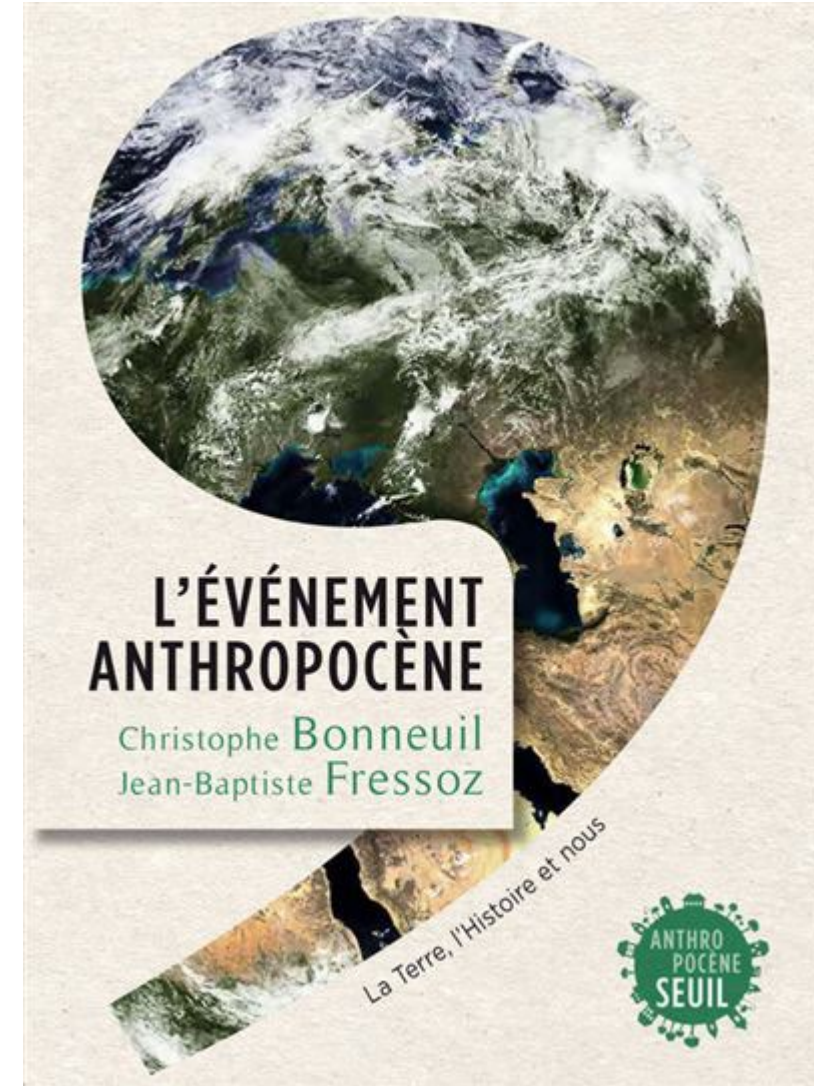
marco.caracciolo@ugent.be



**GHENT
UNIVERSITY**

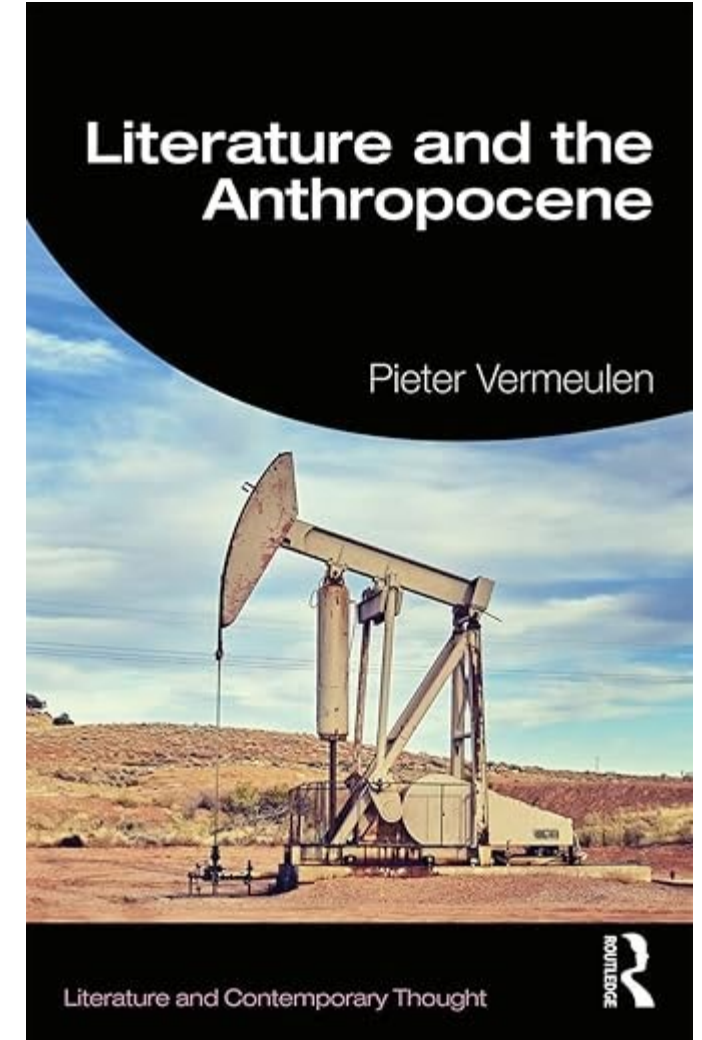
Introduction

- Récit officiel de l'Anthropocène: « 'nous', l'espèce humaine, aurions par le passé, inconsciemment, détruit la nature jusqu'à altérer le système Terre » (Bonneuil et Fressoz 2016, 12)



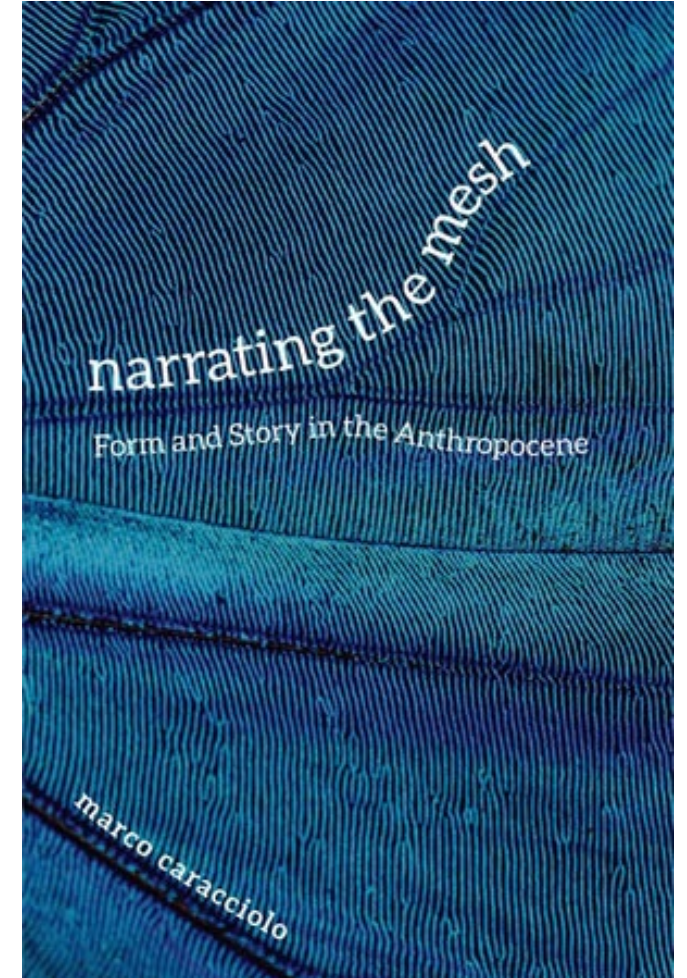
Introduction

- « Le terme [Anthropocène] a généré moins de défenses que d'arguments contre lui ou en faveur d'alternatives, mais ces arguments finissent par démontrer l'utilité du terme pour alimenter l'argumentation, la réflexion et le débat sur des aspects cruciaux des généalogies, des défis et des perspectives qui composent le présent » (Vermeulen 2020, 8)



Introduction

- Limites du concept d'Anthropocène → alternatives
- Importance de saisir et d'expérimenter la complexité de l'Anthropocène → trouver des formes narratives capables de transmettre cette complexité

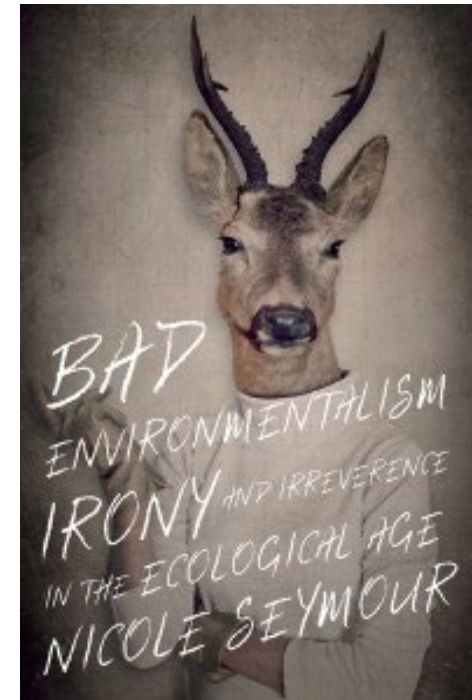


Introduction

- Importance d'offrir des perspectives multiples, à la fois scientifiques et culturelles et historiques, sans réduire la complexité
- Le jeu comme métaphore centrale pour saisir cette coexistence de perspectives

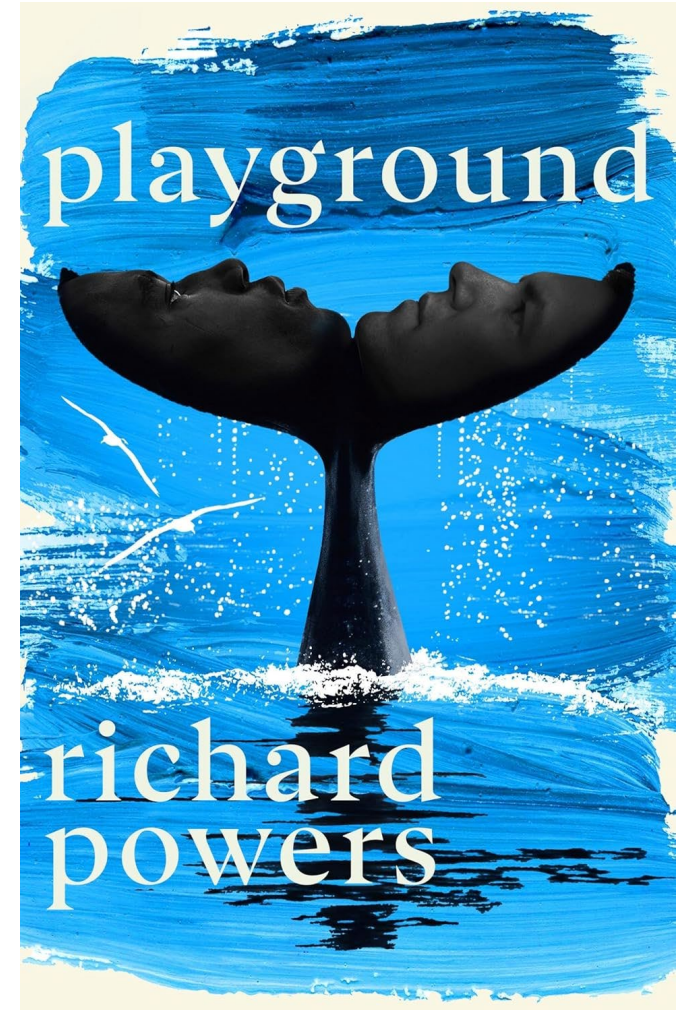
Introduction

- Pourquoi le jeu ?
- Au-delà du binôme émotionnel entre scénarios pessimistes et techno-optimisme qui définit le discours climatique actuel
- Cf. Seymour (2018) sur le « bad environmentalism » → humour, ironie, « fun »



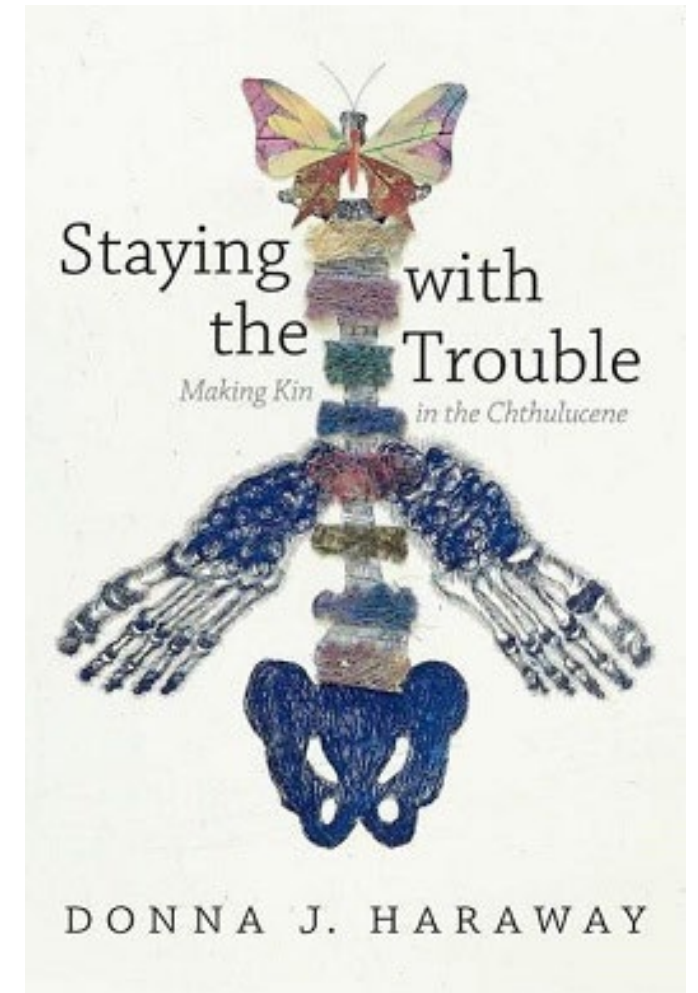
Introduction

- Le roman *Playground* (2024) de Richard Powers comme exploration de cette métaphore et des enjeux de la multiperspectivité



Anthropocènes

- Alternatives = Capitalocene (Moore 2017), Plantationocene, Chthulucene (Haraway 2015), etc.



Anthropocènes

- Révéler ce que le « récit officiel » de l'Anthropocène occulte habituellement
- L'humanité n'est pas un agent indifférencié

Anthropocènes

- Lacunes dans ce récit officiel, responsabilité historique/causale pour les crises écologiques actuelles
- Travail important, mais aussi fondamentalement limité dans son cadrage négatif



Anthropocènes

- Anthropocène et imaginaire du désastre, de l'apocalypse, de la fin du monde, etc.
- Les images négatives peuvent être psychologiquement paralysantes et politiquement déresponsabilisantes
- Comment surmonter cette négativité ?



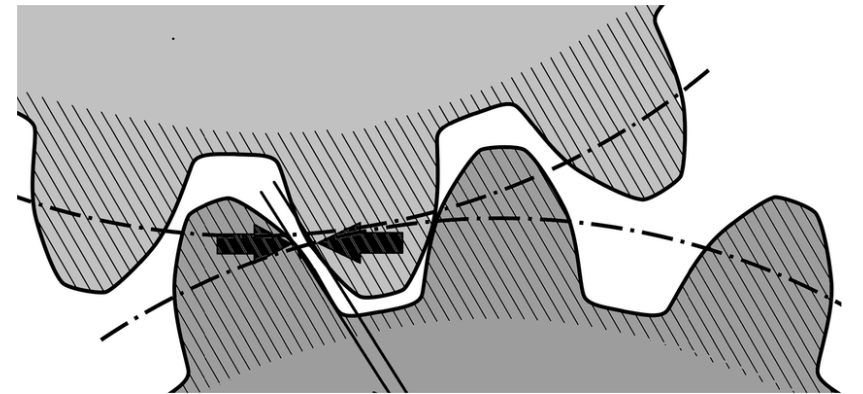
Anthropocènes

- Nécessité de développer la capacité à envisager de multiples perspectives sur l'Anthropocène, ses dimensions scientifiques et ses racines historiques → imagination de la complexité



Anthropocènes

- Métaphore centrale que je voudrais développer ici : le jeu
- Multiplicité des perspectives → jeu
- Tension non seulement comprise négativement → créativité, « fun »




Anthropocènes

- Le jeu est également un thème majeur de la philosophie poststructuraliste (par exemple, le «jeu libre» de Jacques Derrida), mais d'une manière qui tend à mettre au second plan la matérialité incarnée du jeu... et aussi ses enjeux sociaux
- mis en scène par le roman de Powers

Playground

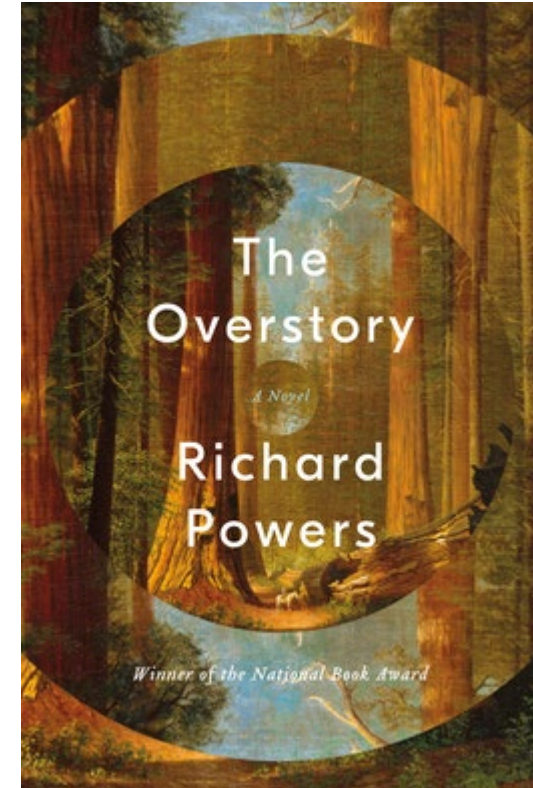
- Comme *The Overstory* (2018), récit multilinéaire → échelle et distribution des processus écologiques

 *Studies in the Novel* ISSN 0039-3827
Vol. 55 No. 3 (Fall), 2023 Pages 325-340

325

THE GLOBAL AND THE MULTILINEAR:
NOVELISTIC FORMS FOR PLANETARY
PROCESSES

MARCO CARACCILO



Playground

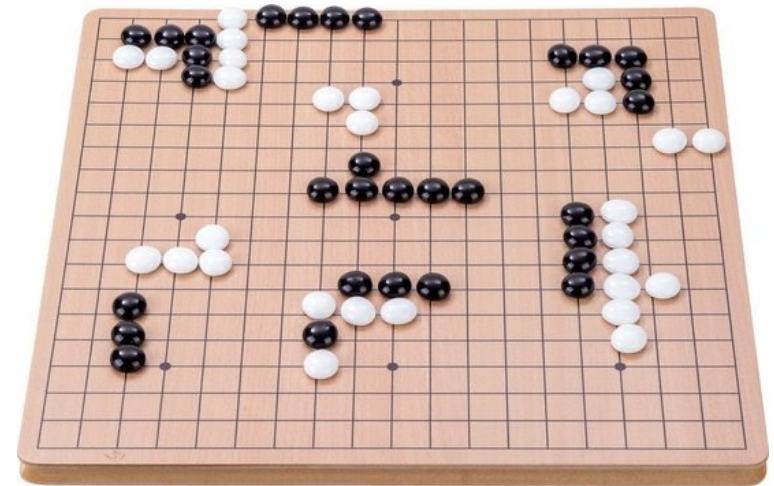
- *Playground* retrace les liens entre quatre personnages principaux sur plusieurs décennies (des années 1940 à la fin des années 2020)

Playground

- Rafi (littérature, États-Unis), Todd (informatique, États-Unis), Ina (artiste de performance, Polynésie française/Makatea), Evelyne Beaulieu (océanographe, Canada/Québec)
- Diversité des origines géographiques/culturelles/disciplinaires

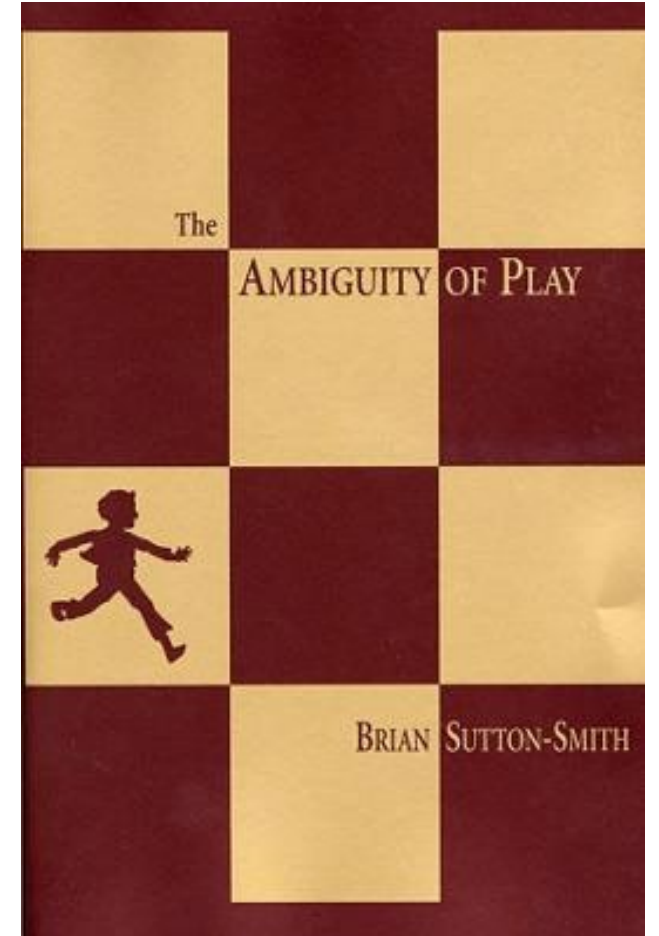
Ambiguïtés du jeu

- La relation entre Rafi et Todd repose sur le jeu (échecs, Go) mais aussi sur les tensions raciales
- Rafi à Todd (faisant référence au Go) : « J'en avais assez de me faire botter les fesses à répétition aux échecs juste parce que tu avais dix ans d'avance. . . . [Ton] arrogance naturelle de North Side . . . te rend parfaitement adapté aux jeux d'agression et de destruction. Mais ceci, mon ami, est un jeu d'exploration créative et d'ingéniosité » (128).



Ambiguïtés du jeu

- Le jeu lié à la créativité mais aussi à la compétitivité/au pouvoir (cf. Sutton-Smith 1997)



Ambiguïtés du jeu

- Pour Evelyne, le jeu est un pont entre la vie humaine et non humaine (en particulier la vie marine).
- En plongeant en Indonésie, « elle oublia complètement qu'elle faisait de la science. Elle se sentait comme un bébé au **pays des jouets**, lâchée dans le plus grand **terrain de jeu** qu'un enfant ait jamais vu. Elle jouait à **cache-cache** avec des pieuvres et à **chat** avec des hippocampes pygmées » (112)



Ambiguïtés du jeu

- Le jeu lié à une vitalité plus qu'humaine → transcendant les distinctions entre humain et non-humain



Ambiguïtés du jeu

- L'émerveillement comme effet clé de ces rencontres
- Coexiste avec des réponses négatives à la perte de biodiversité et à la crise environnementale
- Effet similaire au contrepoint



Ambiguïtés du jeu

- La rencontre entre Evelyne et la seiche comme leitmotiv central → « ancre » pour un récit multilinéaire
- Spectacle et jeu non-humain



Ambiguïtés du jeu

- La rencontre entre Evelyne et la seiche comme leitmotiv central → « ancre » pour un récit multilinéaire
- « Je crois savoir ce qui a motivé la performance déchaînée [de la seiche]. Cela a dû être la chose qui a occupé son esprit à chaque instant de son existence, partout où il se tournait. De toute évidence, c'était l'océan » (327)



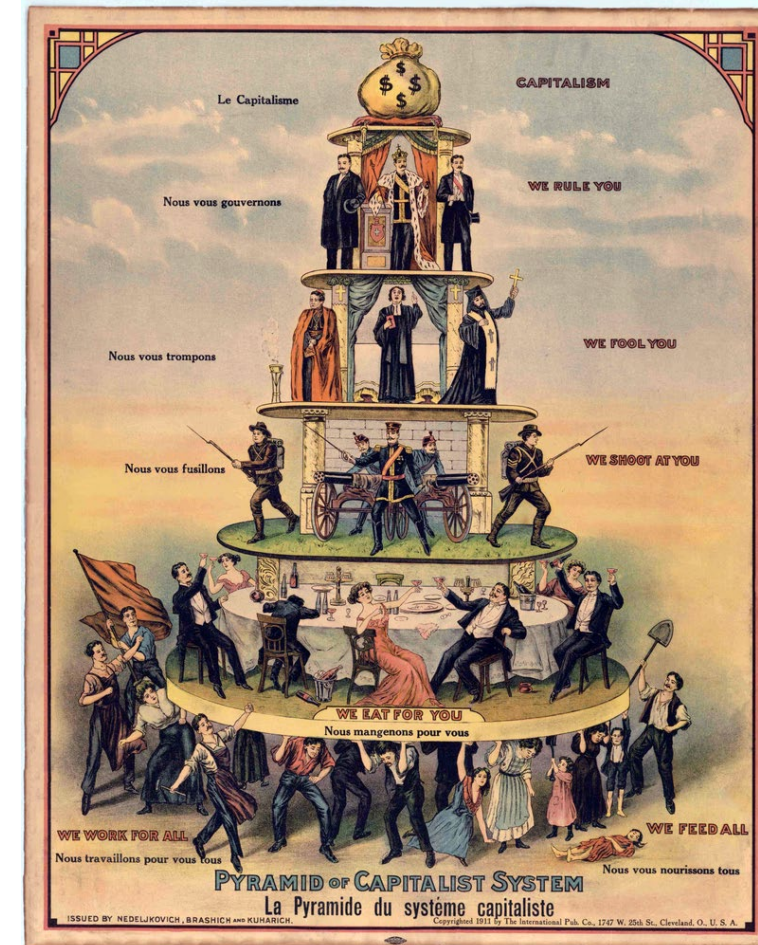
Ambiguïtés du jeu

- La programmation de Todd s'inspire de cette scène
- « C'était la créature de *Clearly It Is Ocean*, sous forme électronique. C'était la seiche clignotante et stroboscopique chantant sa chanson épique » (33)



Ambiguïtés du jeu

- Le « côté obscur » du jeu → La fortune de Todd s'est construite sur une application de médias sociaux également appelée Playground
- L'IA et la gamification comme outils capitalistes



Ambiguïtés du jeu

- « Côté obscur » du jeu → mais aussi jeu en tant que manipulation numérique par l'IA
- Manipulation inscrite dans la forme narrative du roman (alerte spoiler !!!)



Playground

- Le jeu comme axe thématique \leftrightarrow forme multilinéaire
- Mise en avant de multiples perspectives sur l'Anthropocène et les océans (et la planète plus généralement), mélange d'affects positifs et négatifs

Conclusion

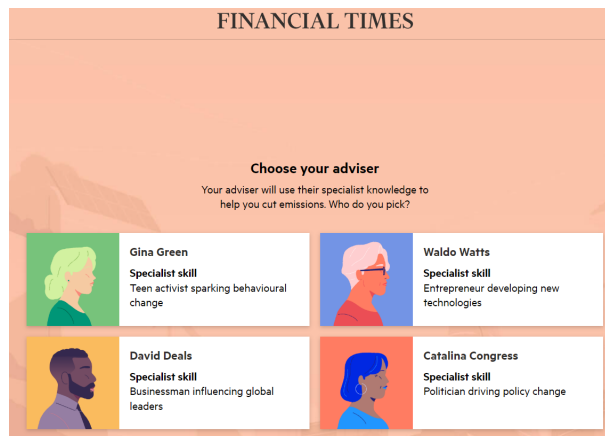
- « Agrandissement » de la mise en scène des ambiguïtés du jeu (en tant que thème, métaphore, forme) par Powers dans le concept d'Anthropocène
- Au-delà des récits binaires de techno-optimisme contre effondrement

Conclusion

- Importance des perspectives multidisciplinaires
- Aller au-delà du « récit officiel » pour explorer un large éventail de récits en réponse à la condition anthropocène

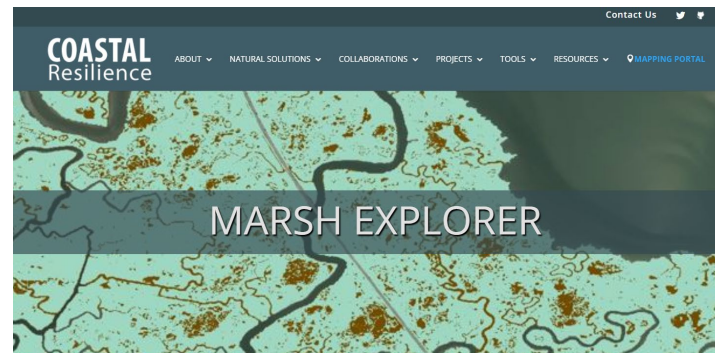
Conclusion

- Jeux numériques, écojeux
- Par exemple, *Climate Game* développé par le Financial Times (<https://ig.ft.com/climate-game/>), *Terra Nil* (Free Lives 2023) ou *Another Crab's Treasure* (Aggro Crab 2024)

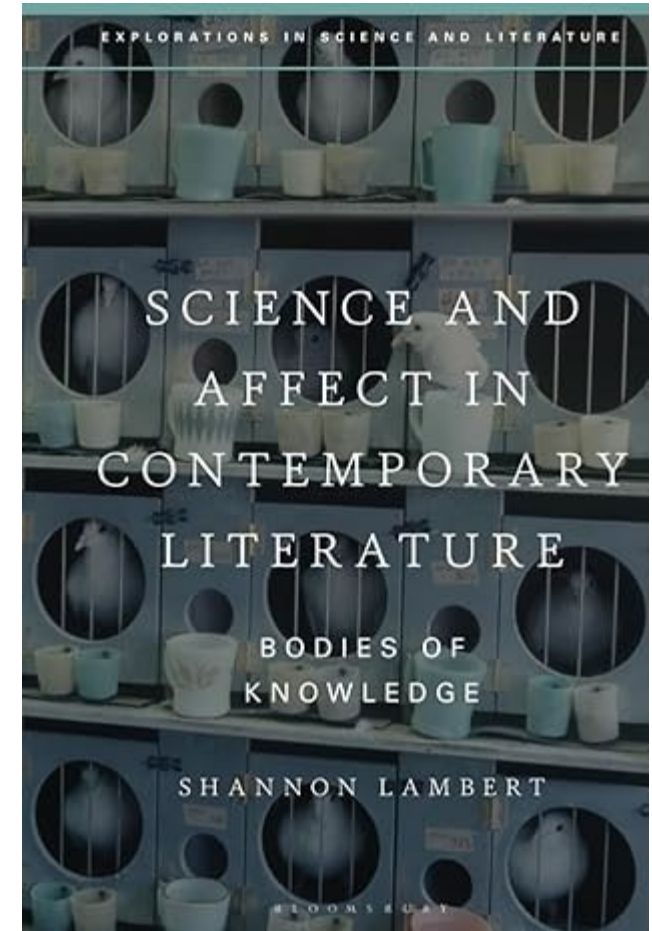


Conclusion

- Cf. également le potentiel de la gamification dans des pratiques telles que la science citoyenne
- Shannon Lambert sur « marsh explorer »



What is the Marsh Explorer app?



Merci pour votre attention

marco.caracciolo@ugent.be