

**Éco-sobriété,
éco-responsabilité :
penser
le développement
des industries
culturelles
de demain**

**3 AVRIL
2026**

Vendredi
9h-18h

**GAMERS
ASSEMBLY**

18 rue Salvador Allende
86000 Poitiers
Amphithéâtre du Crédit Agricole

Éco-sobriété, éco-responsabilité : penser le développement des industries culturelles de demain

Cette journée d'accélération explore la manière dont l'industrie du jeu vidéo parvient à conjuguer ambition créative et contraintes écologiques à l'heure des crises climatiques. Dans ce secteur en pleine expansion, les imaginaires sont vastes et les pratiques de production se réinventent pour intégrer l'éco-sobriété sans sacrifier ni l'innovation ni l'attractivité.

L'objectif de cette journée est de mettre en dialogue studios indépendants (Plane Toast avec *Caravan SandWitch*, Play Curious avec *Secret Woods*), le monde de la recherche et les experts en impact écologique (JYROS et Game Impact), afin d'identifier les voies concrètes pour produire sobrement les jeux vidéo, ou en partageant un message à portée écologique au travers de ceux-ci. C'est dans cette perspective que sera posée la question du lien entre création de mondes virtuels, notre responsabilité envers le monde réel, et de nos leviers d'action d'aujourd'hui pour demain.

9h-9h15

ACCUEIL

9h15-9h30

MOTS D'OUVERTURE

FLAVIE FALAIS

(U. de Limoges),

GWENDOLYN GARAN

(ICCARE),

RAPHAËL GRANIER

DE CASSAGNAC

(CNRS) et

JULIEN LALU

(U. de Poitiers)

9h30-10h30

ÉMI LEFÈVRE

(Plane Toast)

Conférence jouée -

Réparer les mondes :

la Provence de Cigalo

10h30-11h30

THIEBAULT COUROT

(Play Curious)

Entre sciences et création :

jouer dans la forêt

de la Massane

11h30-12h30

**ATELIER - CARBONE &
CRÉATION : TESTEZ VOS
REFLEXES D'ÉCOPROD !**

CHLOÉ COUDRAY

(JYROS, Game Only)

12h30-14h

DÉJEUNER

14h-15h

**PRODUIRE DES JEUX
SOBREMMENT EN FRANCE**

Animée par

RAPHAËL GRANIER

DE CASSAGNAC

(CNRS)

Avec THIEBAULT COUROT

(Play Curious),

ÉMI LEFÈVRE

(Plane Toast) et

CHLOÉ COUDRAY

(JYROS, GAME ONLY)

15h-16h

PIERRE FOREST

(Gamesplanet)

Distribuer des jeux vidéo

plus sobrement en France

16h-16h30

PAUSE

16h30-17h30

**LES MONDES QU'ON
FABRIQUE : ÉCOLOGIE
ET CRÉATION À
L'HEURE DES CRISES**

Animée par

FLAVIE FALAIS

(U. de Poitiers)

Avec BARBARA NICOLOSO

(Directrice Virage Énergie),

HÉLÈNE SELLIER

(Narrative Designer,

The Seed Crew) et

MARTIN VALLEIX

(Game Impact)



Journée d'accélération de l'ICCARE-LAB
du secteur Jeu vidéo

ICCARE



<http://pepr-iccare.fr>



Le programme de recherche ICCARE bénéficie d'une aide de l'État gérée par l'Agence nationale de la recherche au titre de France 2030 portant la référence ANR-23-PEIC-0001.

© "Caravan SandWitch", PlaneToast