

APPEL À COMMUNICATIONS

Colloque *En/jeux* : Consommation

28 mai 2026, Université du Québec à Montréal

 Le colloque se tiendra le jeudi 28 mai 2026, local PK-1140 à l'Université du Québec à Montréal. Il sera précédé du Symposium Franjeu : état des recherches francophones en études du jeu qui se tiendra les 25-26-27 mai 2026 à l'Îlot Balmoral.

 4 La date limite pour soumettre votre proposition de 500 mots (excluant la bibliographie) est le 1^{er} mars 2026 à l'adresse suivante : colloque.enjeux@homoludens.ca

Pour la version accessible, consultez le site : <https://homoludens.ca/appels-a-communication-pour-en-jeux>

Les jeux vidéo constituent aujourd’hui l’un des secteurs les plus importants de l’industrie du divertissement, avec des revenus annuels de plus de 230 milliards de dollars, dépassant ceux de l’industrie cinématographique et des ligues sportives nord-américaines réunies (Kröger *et al.*, 2023 ; Aguenier, 2019). Force est de constater que les logiques de croissance et d’accélération – caractéristiques de nos sociétés néolibérales (Rosa, 2013) – structurent les modèles contemporains de production et de consommation du jeu, notamment à travers les sorties constantes de nouveaux opus, les transactions, les publicités ciblées, les extensions, le développement ouvert et autres stratégies de marchandisation (Balnaves et Madden, 2016; De Prato, 2012; Dyer-Witheford et Peuter, 2009; Kline *et al.* 2003; van Roessel et Švelch, 2021).

Dans ce contexte, il apparaît nécessaire de porter un regard critique sur cette consommation, en tant que chercheur et chercheuse, mais aussi comme consommateur et consommatrice de jeux. Cet appel à communications invite à questionner les logiques consuméristes et les formes qu’elles prennent au sein des jeux vidéo, tout en ouvrant la réflexion à des manières de *consommer autrement* par le jeu. Dans le cadre de l’édition 2026 du colloque *En/jeux*, les contributions pourront s’inscrire dans quatre axes :

Consommation du jeu

L'axe « Consommation du jeu » regroupera les propositions qui réfléchissent à la consommation du jeu vidéo en tant qu'objet culturel et marchand, s'inscrivant dans des pratiques accélérées (Rosa, 2013), marquées par des renouvellements constants, des logiques d'obsolescence programmée et des stratégies de marketing agressives allant jusqu'à cibler les enfants (Bonenfant et al., 2024). Les modèles économiques contemporains de l'industrie vidéoludique reposent sur des services continus et des serveurs accessibles en tout temps, soulevant des enjeux de consommation matérielle et énergétique (Abraham, 2023; Chang, 2019; Fizek, 2023; Mills *et al.*, 2019).

Cet axe comportera également les propositions qui abordent des pratiques de consommation vidéoludique alternatives, telles que le *slow gaming* (Payne et Vanderhoef, 2022), l'échange ou l'emprunt de jeux, les jeux minimalistes ou des formes de jeux reposant sur une matérialité réduite, voire inexistante. Il s'agirait, par exemple, de voir comment la consommation des jeux vidéo peut s'inscrire dans une économie circulaire basée sur le partage et l'esprit communautaire.

Consommation en jeu

L'axe « Consommation en jeu » inclura les propositions qui s'interrogent sur les formes de consommation intégrées à l'expérience ludique elle-même. Les modèles économiques retrouvés dans plusieurs jeux gratuits ou mobiles encouragent la consommation de biens digitaux à travers des designs incitatifs et persuasifs : microtransactions, monnaies virtuelles, *loot boxes*, cosmétiques (*skins*), passes de saisons, systèmes de progression accélérée, événements limités suscitant la « *fear of missing out* » (FOMO), etc. (Bonenfant et al., 2024). D'autres jeux incorporent des mécaniques liées à la surconsommation, comme l'accumulation de ressources, la revente à profit, la collection ou la complétion exhaustive, le défrichage ou la déforestation de l'environnement, intégrant ainsi des logiques consuméristes au cœur de la jouabilité (Aupers et Houtman, 2011; Bailes, 2019; Crowley, 2023; Harambam, Möring et Leino, 2016; Rettberg, 2008; Sicart, 2003; Vossen, 2020).

À l'inverse, certains jeux critiques peuvent valoriser des logiques anti-consoméristes en permettant aux joueurs et aux joueuses d'expérimenter d'autres rapports aux ressources, à la progression ou aux valeurs capitalistes à travers des mécaniques de décroissance, de ralentissement, de recyclage ou de réutilisation des ressources, voire par la mise en scène de la violence ou de l'absurdité du capitalisme (Callum, 2019; Van den Berg, 2012). Les propositions

de cet axe pourront donc également s'intéresser aux manières dont le jeu peut aider à repenser les modes de consommation économique et culturelle dominants.

Consommer la nourriture ludique

L'axe « Consommer la nourriture ludique » rassemblera les propositions qui s'intéressent à la consommation d'aliments dans les jeux vidéo faisant aujourd'hui l'objet d'un corpus de travaux de plus en plus important (Tyler, 2019; Tyr et Flick, 2017; Van Ryn, 2013; Waszkiewicz, 2022). Il peut s'agir d'interroger ses liens étroits avec les enjeux sociaux et environnementaux contemporains, mais aussi de réfléchir à la manière dont le jeu mobilise la nourriture pour structurer l'expérience vidéoludique.

De nombreux jeux intègrent la nourriture sous forme de mécanique fonctionnelle : une ressource à accumuler ou échanger dans les jeux de stratégie, un obstacle dans les jeux de survie ou encore, une simple mécanique restaurative (Tyler, 2019; Waszkiewicz, 2022). La plupart des jeux de simulation agricole incarnent des logiques similaires à celles de l'agriculture industrielle, tandis que d'autres simulateurs tendent à promouvoir la culture du *fast food*. La consommation de nourriture peut également avoir une dimension genrée et normative, s'inscrivant dans une perspective féministe et intersectionnelle des *critical food studies*.

Toutefois, les pratiques liées à la consommation de nourriture ludique peuvent également renvoyer à une expérience affective, relationnelle, esthétique. Elles permettent aussi de réfléchir à des formes alternatives de consommation, telles que le végétarisme ou le véganisme, impliquant des choix moraux et politiques liés à l'alimentation.

SOUMETTRE UNE PROPOSITION

Pour présenter au colloque, nous vous invitons à envoyer une proposition de communication **en français** anonymisée d'environ 500 mots (excluant la bibliographie) en pièce jointe à colloque.enjeux@homoludens.ca au plus tard le **1er mars 2026**. Chaque proposition fera l'objet d'une évaluation à l'aveugle par un comité scientifique avant d'être retenue ou refusée.

COMITÉ ORGANISATEUR

Laurie Briand

Lola-Rose Geoffroy

Jeremy Ribard

Bibliographie

Aguenier, L. (2019). *Jeux vidéo : la « marchandise idéale du capitalisme » ?*

<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17049.77920>

Bailes, J. (2019). *Ideology and the Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism*. Zer0 books.

Balnaves, M. et Madden, G. (2016). Social Games and Game-Based Revenue Model. Dans T. Leaver et M. Wilson (dir.), *Social, Casual and Mobile Games: The Changing Gaming Landscape*, 197-212. Bloomsbury Academic.

Bonenfant, M., Delorme, S., Dumont, A., Duchaineau, C. (2024). *Les jeux vidéo pour enfants : Bien les comprendre pour mieux les choisir*. Presses de l'Université du Québec.

Callum. (2019). Permitted Rebellion and Anti-Capitalism: Lessons From *The Stanley Parable. Medium*. <https://labouralien.medium.com/permited-rebellion-and-anti-capitalism-lessons-from-the-stanley-parable-3a8820903921>

Chang, A. (2019), *Playing Nature. Ecology in Video Games*. University of Minnesota Press.

Crowley, S. (2023). Playing Farmer: At the intersections of neoliberal capitalism and ecocriticism in *Stardew Valley*. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 15(1), 21-37.

De Prato, G. (2012). Les jeux en ligne : un laboratoire de modèles d'affaires. *Réseaux*, (173-174), 53-57. <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2012-3-page-53.htm>

Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2009). *Games of empire: global capitalism and video games*. University of Minnesota Press.

Fizek S. (2023). Material Infrastructures of Play. How the Games Industry Reimagines Itself in the Face of Climate Crisis, Dans J. Raessens, G. Farca, L. op de Beke et S. Werning (dir.), *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, page. Amsterdam University Press.

Harambam, J., Aupers, S. et Houtman, D. (2011). Game over? Negotiating modern capitalism in virtual game worlds. *European Journal of Cultural Studies*, 14(3), 299-319.

<https://doi.org/10.1177/1367549410393232>

- Kline, S., Dyer-Witheford, N. et De Peuter, G. (2003). *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's University Press.
- Kröger, J. L., Raschke, P., Campbell, J. P. et Ullrich, S. (2023). Surveilling the gamers: Privacy impacts of the video game industry. *Entertainment Computing*, 44.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2022.100537>
- Mills, E., Bourassa, N., Rainer, L., Mai, J., Shehabi, A., Mills, N. (2019). Toward Greener Gaming: Estimating National Energy Use and Energy Efficiency Potential. *The Computer Games Journal*, 3-4.
- Möring, S. et Leino, O. (2016). Beyond games as political education – neo-liberalism in the contemporary computer game form. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 8, 145-161.
https://doi.org/10.1386/jgvw.8.2.145_1
- Payne, M. T. et Vanderhoef, J. (2022). Press X to Wait: The Cultural Politics of Slow Game Time in Red Dead Redemption 2. *Game Studies*, 22(3).
https://gamestudies.org/2203/articles/vanderhoef_payne
- Rettberg, S. (2008). Corporate ideology in *World of Warcraft*. Dans Corneliusen, H. et Rettberg, J. W. (dir.), *Digital Culture, Play, and Identity: a World of Warcraft reader*. The MIT Press.
- Roessel, L. van et Švelch, J. (2021). Who Creates Microtransactions: The Production Context of Video Game Monetization. Dans Olli Sotamaa, Jan Švelch (dir.), *Game Production Studies*. Routledge.
- Rosa, H. (2013). *Accélération. Une critique sociale du temps*. La Découverte.
- Sicart, M. (2003). Family Values: Ideology, Computer Games & Sims. *Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up*.
<https://doi.org/10.26503/dl.v2003i1.72>
- Tyler, T. (2019). Meanings of Meat in Videogames. Dans McCorry, S. and Miller, J., (dir.) *Literature and Meat Since 1900*, 231-247. Palgrave.
- Tyr Fothergill, B. et Flick, C. (2017). Chickens in Video Games: Archaeology and ethics inform upon complex relationships. Dans Mol, A.A.A., Ariese-Vandemeulebroucke, C.E., Boom, K.H.J., Politopoulos, A. (dir.), *The Interactive Past. Archaeology, Heritage & Video Games*, 53-72. Sidestone Press.
- Van den Berg, T. (2012). Playing at Resistance to Capitalism: BioShock as the Reification of Neoliberal Ideals. *Reconstruction. Special Issue: Playing for Keeps: Games and Cultural Resistance*, 12(2).
- Van Ryn, L. (2013). Gestural Economy and Cooking Mama: Playing with the Politics of Natural User Interfaces. *Scan | Journal of Media Arts Culture*, 10.

Vossen, E. (2021). Tom Nook, Capitalist or Comrade? On Nook Discourse and the Millennial Housing Crisis. *Loading*, 13(22), 109-134. <https://doi.org/10.7202/1075266ar>

Waszkiewicz, A. (2022). *Delicious Pixel: Food in Video Games*. De Gruyter Oldenbourg.