

KINEPHANOS

Revue d'études des médias et de culture populaire /
Journal of media studies and popular culture



Numéro spécial / Special Issue

CIFEL 2024: Pouvoir et vulnérabilité

Juin 2026 / June 2026

40-61

Penser le confort au-delà du *cozy gaming* : sortir le capitalisme du *feelgood*

Emmanuelle Lescouet, Amélie Vallières et Pierre Gabriel Dumoulin

Université de Montréal, Université du Québec à Montréal

Résumé

Les *cozy games* ont connu une popularité grandissante dans la dernière décennie. L'engouement pour ces jeux est tel que le terme *cozy* lui-même tend à devenir un terme promotionnel et à s'inscrire dans une logique de production capitaliste, logique qui semble paradoxale par rapport au sentiment de quiétude et de douceur que ces jeux cherchent à faire éprouver. Dans cet article, nous proposons une réflexion centrée sur l'expérience ludique vécue par les joueur·se·s dans les *cozy games* à partir d'une étude de corpus. D'abord, nous discuterons de ce qui constitue une expérience *cozy* avant de s'intéresser aux expériences issues des représentations du labeur pour terminer sur une approche militante de la *coziness*.

Abstract in English at the end of the text.

Mots-clés : confort, care, cozy gaming, capitalisme, coziness

C'est à la suite de la sortie d'*Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo 2020) au début du confinement, lors de la pandémie de COVID-19, que les *cozy games* ont commencé à gagner en popularité. En effet, en période de crise, ces jeux axés sur le (ré)confort, l'espoir et les interactions au sein des communautés permettent de répondre à certains besoins des joueur·euse·s (Homo Ludens 2023), devenant cette échappatoire souvent discutée en études du jeu (Calleja 2010 ; McGonigal 2011 ; Trépanier-Jobin et Savoie 2023).

Certain·e·s chercheur·se·s se sont intéressé·e·s aux *cozy games* avant 2020 (Cook *et al.* 2018 ; Waszkiewicz et Bakun 2020), bien que ceux-ci soient habituellement installés dans des communautés plus nichées (SDLC Corp 2024; Jehle 2025) qui se sont constituées autour des jeux de simulation de vie ou de ferme. Il est à noter que la popularité grandissante de ce type de jeu est devenue problématique pour certain·e·s chercheur·se·s, puisqu'elle sous-entend la mise en place d'un marché capitaliste autour du concept même des *cozy games* (Bódi 2024). En effet, relevons que le qualificatif *cozy* tend à devenir un terme promotionnel, ciblant tout particulièrement un public féminin ou queer, en promettant du réconfort et une forme d'agentivité souvent refusée à ces publics plus marginalisés.

Au-delà des acceptions marketings, il est tout de même difficile de clairement circonscrire les jeux dits *cozy*. À titre d'exemple, en tête de gondole, nous pouvons considérer *Stardew Valley* (ConcernedApe 2016) et *Animal Crossing : New Horizon* parmi ceux les plus connus. Bien qu'ils soient différents sur de nombreux points, ces deux jeux proposent néanmoins des thématiques et esthétiques similaires : la personne joueuse incarne un personnage qui quitte son emploi en ville pour refaire sa vie dans un espace reculé et devient un pilier de sa nouvelle communauté ; une présence accrue de la nature ; des communautés à découvrir, etc. Si *Stardew Valley* est plutôt tourné vers la gestion de ferme, le dernier titre de la série *Animal Crossing* repose davantage sur la création et le maintien de relations sociales entre les personnages. Toutefois, il ne faut pas limiter les *cozy games* à ces deux seuls exemples. En effet, d'autres jeux aux mécaniques différentes, aux genres vidéoludiques variés, peuvent tout autant être considérés *comme cosy*. Un grand nombre de productions indépendantes, comme les deux opus de la série *Coffee Talk*

(Toge production 2020 2023) — des romans vidéoludiques (« *visual novels* ») dans lesquels la personne joueuse sert des cafés et participe aux conversations de sa clientèle — ou *Unpacking* (Witch Beam 2022) — un jeu d'organisation et de rangement d'espace — offrent des expériences tout aussi *cozy* que les deux jeux de simulation discutés (*figure 1*).



Figure 1. Dans *Unpacking*, l'objectif est de découvrir l'histoire en vidant les boîtes de déménagement et en les disposant dans les pièces.

Nous entreprenons dans cet article une réflexion sur les *cozy games* à partir d'une étude de corpus de jeux qui offrent des expériences *cozy*. Si nous reconnaissons la part de plus en plus importante de cet imaginaire dans les productions littéraires et plurimédiatiques (notamment à travers des genres comme la *cosyfantasy* ou le *hopepunk*), nous nous intéresserons ici exclusivement à l'aspect vidéoludique de cette esthétique émergente. Nous nous interrogerons sur les enjeux politiques présentés dans ces mondes et les incarnations concrètes, notamment par *la jouabilité*, de ces propositions sociétales. À cet effet, nous miserons sur l'expérience ludique vécue par les joueur·se·s, par l'entremise des dimensions narrative, ludique, sémiotique et procédurale, pour ensuite nous attarder aux discours sociopolitiques qui se présentent en filigrane dans ce type de jeu.

Cependant, il se révèle difficile de définir ce qui constitue en soi une expérience *cozy*. En tant qu'expérience réconfortante, le *cozy* est intimement personnel, sans pour autant être individuel. Dans le cadre du projet Horseshoe, Daniel Cook met en ligne en 2018 un rapport collectif sur le design des *cozy games* qui aborde certains des éléments clés tant de la création et que du design d'expériences *cozy*. Leur projet se fonde sur cette définition de la *coziness* : « *coziness* itself refers to how strongly a game evokes the fantasy of safety, abundance, and softness » (Cook *et al.* 2018). Si cette définition fait écho aux jeux mentionnés précédemment, elle ne permet pas de considérer l'expérience *cozy* telle que vécue par des joueur·se·s dans d'autres types de jeux. Par exemple, le vidéaste Bolchegeek décrivait *Darkest Dungeon* (Red Hook Studios 2023) comme son jeu de « confort », lui rappelant que même dans l'échec il reste de l'espoir (2024). Nous entamerons notre réflexion par une approche définitoire de cette esthétique, en nous basant sur notre corpus pour tracer ses lignes de force. Nous poursuivrons par la confrontation du confort-*cozy* promis aux représentations du labeur offertes par ces œuvres, nous permettant d'éclairer des expérimentations militantes contemporaines répondant à des utopies similaires à l'imaginaire déployé dans les œuvres de notre corpus. Enfin, nous rebondirons sur ces expérimentations pour ouvrir une approche militante et radicale de la *coziness* comme alternative politique.

1. Vers une définition des *cozy games*

Les jeux étiquetés *cozy* sur les plateformes de distribution (Steam, Nintendo Store, PlayStation Store, etc.) sont variés, tant dans leurs genres et formes que les supports mobilisés. Il est impossible de retirer une définition précise ou stabilisée de la notion. Certaines tendances se distinguent et permettent une étude des points de convergence pour former un corpus de jeux *cozy*.

1.1. Scénarios communs

Nous avons mentionné précédemment certains jeux (*Animal Crossing: New Horizon*, *Stardew Valley*) qui partagent un scénario similaire : le·a protagoniste quitte sa vie urbaine et son emploi tertiaire pour arriver dans une zone rurale et y commencer une

nouvelle vie. Dans ces deux cas, mais aussi de manière plus globale, une cinématique à l'ouverture du jeu montre ce nouveau départ, celle-ci étant la seule partie réellement non jouable de l'œuvre. Ce premier contact avec l'univers du jeu, bien que sans engagements, soutient l'idée selon laquelle cette ancienne vie est un espace de soumission : le·a protagoniste subit ce qui se passe et ne peut pas interagir avec son environnement. C'est seulement une fois sur l'île ou dans la région reculée que le·a protagoniste gagne en agentivité.

En arrivant dans son nouveau milieu, le personnage devra reconstruire sa vie. Cet environnement, plutôt rural ou reculé, est habituellement le prétexte pour entamer une nouvelle vie : sur une île comme dans *Coral Island* (Stairway Games 2023) ou *Animal Crossing: New Horizons* (figure 2), sur une ferme avec *Stardew Valley* ou *Harvest Moon : The Wind of Anthos* (Appci Corporation 2023), dans une rizière dans *Sakuna : Of Rice and Ruin* (Edelweiss 2020), etc. C'est ainsi un·e protagoniste adulte qui se reconstruit plutôt qu'un plus jeune personnage, déplaçant la focale usuelle d'un·e jeune héros·ine construisant sa renommée vers une reconnaissance sociale.

Lorsque le personnage est bien installé — que le·a joueur·se comprend les mécaniques, développe des relations avec les personnages, progresse dans l'histoire —, il devient un membre important de la communauté, par exemple en prenant des responsabilités officielles, en remplissant des missions pour la mairie ou l'instance gouvernante, en aidant les habitant·e·s, en restaurant l'environnement ou les infrastructures. Le·a joueur·se entre alors dans une dynamique de sauvetage ; seul son personnage peut améliorer, aider, voire sauver, la communauté ou leur environnement. Cette prise en charge du bien-être d'une communauté fictive pose toutefois problème : le sauveur extérieur au groupe entre dans une dynamique colonisatrice à nuancer (Smith 2022). Cependant, par faute d'espace, nous proposons ici de mettre l'accent principalement sur le rôle positif du personnage dans sa nouvelle communauté, sur son intégration et sur l'aide qu'il apporte.

En devenant le pilier de sa communauté, le·a protagoniste endosse un rôle de *care* qui, au lieu d'être dilué entre des institutions et une majorité de citoyen·ne·s, est concentré en un seul individu. Le jeu se structure sur l'impératif de s'investir dans sa

communauté : les quêtes principales s'organisent autour du développement du lieu et font progresser l'histoire ; celles secondaires sont tournées vers des services rendus aux habitant-e-s qui renforcent les liens avec chacun-e d'entre elleux. Pour Rainforest Scully-Blaker et Bo Ruberg (2021), le *care* peut aller au-delà du rapport individuel et prendre des proportions collectives, comme dans les jeux *Cities : Skylines* (Colossal Order 2015) ou *SimCity* (Maxis 2013).



Figure 2. *Animal Crossing : New Horizons* est un exemple typique d'un jeu qui se déroule dans un univers idyllique et dans lequel les relations sociales jouent un rôle important.

1.2. Exposition d'un modèle social

Les communautés fortement structurées autour du personnage principal proposent une vision univoque de ce que peuvent être ces espaces alternatifs à l'environnement urbain. Ce sont des communautés de petite taille, très liées, entretenant souvent une histoire commune de longue date. Les discussions et relations entre les personnages font défilé peu à peu des arcs narratifs secondaires axés sur ces mêmes personnages, proposant des réflexions sur des thèmes connexes à l'intrigue principale du jeu. Les jeux plus narratifs, comme *Coffee Talk*, prennent soin de développer des axes narratifs interactifs, avec des choix que les joueur-se-s doivent prendre, qui offrent une agentivité plus marquée que d'autres *cozy games* moins narratifs. Les liens tissés reposent sur un système de faveurs

rendues — produire, créer, écouter —, chaque personnage devant se tenir au rôle qui lui est associé dans cette société miniature.

Malgré la proximité avec les personnages, ces sociétés sont très fortement hiérarchisées. Chaque rôle occupe un espace très précis dans l'organisation de la société, chacun·e est conscient·e de son échelon et de ses capacités d'action au sein de sa communauté. Ainsi, en occupant le rôle de « chef » en raison de son agentivité, le·a protagoniste a bien plus de pouvoir que les autres personnages. Si cette division des tâches reproduit quelques-unes des strates de la société, elle fixe néanmoins l'agentivité des personnages non joueurs de manière formelle, parfois en recourant aux clichés qui peuvent être associés à des fonctions, des emplois ou des rôles. À titre d'exemple, Tom Nook et ses neveux, personnages récurrents de la série *Animal Crossing*, occupent la fonction « d'épiciers » ou de « marchands » : ils s'occupent du magasin général et gèrent les prêts. Ils représentent peu à peu, au fil de la franchise, les banquiers, voire le capitalisme, et portent en eux les clichés associés aux gens avarés, qui priorisent l'accumulation de capital.

Souvent, le modèle social dépeint dans les *cozy games* est plus simple que la réalité. D'une part, il est difficile de reproduire les subtilités sociales et relationnelles de l'être humain par l'entremise des jeux vidéo. D'autre part, cette simplification crée chez le·a joueur·se un sentiment de confiance, voire de contrôle, dans ce monde second. En simplifiant les relations et actions, il s'agit de proposer une quantification, voire une optimisation, des relations qui, dans le quotidien, sont plutôt qualitatives. Discuter tous les jours avec les personnages de l'île permet d'accroître l'amitié. C'est une mécanique qui peut être utilisée de plusieurs façons, comme dans *VA-11-Hall-A* (Sukeban Games 2016), jeu dans lequel offrir le bon cocktail permet à la protagoniste de mieux connaître ses client·e·s. D'autres jeux, comme *Stardew Valley* et *Sun Haven* (Pixel Sprout Studios 2023), mettent en place un système de cadeaux : le·a joueur·se peut améliorer ses relations en fonction de la valeur numérique attribuée aux cadeaux dans le code du jeu pour chacun des personnages, ajoutant une touche de « personnalité » à ceux-ci.

1.3. Séquences de jeu

Les mécaniques de jeu participent aussi à la structure narrative du *care*. Elles sont réunies autour d'actions répétitives, comme planter, arroser et entretenir des cultures, discuter avec des personnages non-joueurs, vendre ou acheter des produits, prendre des décisions administratives, etc. Pour Alva Wäppling *et al.* (2022), ces actions « tend to revolve around repetitive and plain actions, exploring the fun in mundanity rather than bombastic action » (5). En s'éloignant de l'impératif des actions épiques, les *cozy games* proposent des modes de jeu qui font écho aux activités quotidiennes ou, à tout le moins, à des activités tangibles et ancrées dans une certaine matérialité.

Par exemple, ces boucles d'actions répétées tournent autour de la production agricole (plantation, arrosage, récolte) ou artisanale (créer des objets, des outils), de la santé des animaux (achat, nourriture, santé, récolte), du développement rural (rues, maisons, irrigation) ou communautaire (besoins sociaux). Ces boucles se répètent à travers le temps dans le jeu, où peuvent se succéder des saisons ou des années. La reproduction du réel provoque un effet de mimétisme du travail, notamment celui de la terre. La productivité à destination de la communauté présentée de façon négative dans le réel (efforts physiques lourds, relations interpersonnelles difficiles, finances précaires) prend alors une forme beaucoup plus positive et enivrante puisque la personne joueuse « [step] out of one temporal affect (constant movement and productivity) and into another (consensual stasis and restoration) » (Scully-Blaker 2024, 511).

Néanmoins, ces actions répétées peuvent avoir un effet néfaste sur certain·e·s joueur·se·s, notamment lorsque celles-ci sont considérées dans le plus large spectre des mécaniques de *grinding*. Par *grinding*, il faut entendre la répétition d'actions pour accumuler des ressources ou des points d'expérience au point de les rendre machinales. Si la boucle d'actions n'est pas sans but (trouver un ennemi, le battre, gagner des points d'expérience), elle n'est aucunement vectrice d'un développement narratif ou affectif. Dans le cas des *cozy games* ou d'une expérience de *cozy gaming*, cette répétition, parfois très similaire (trouver une roche, la piocher, récolter la ressource) produit un tout autre réseau d'affects, au sens spinozien du terme. La

différence subsiste dans l'intention et la finalité de l'action. Les boucles d'actions dans un *cozy game* s'inscrivent dans des univers où l'échec (fin de la partie, perte de ressources) est peu fréquent ou inexistant, où la violence est (généralement) absente ou minimisée (les personnages ne pouvant mourir ou subir de dégâts réels lors des combats), et dans lesquels la tâche principale du jeu repose sur la répétition de ces mécaniques.

1.4. Une tentative de définition

À la vue de ces considérations, nous aimerions revenir sur le rapport du projet Horseshoe et sur sa définition de la *coziness*, c'est-à-dire quelque chose, dans un jeu, qui évoque la sécurité, l'abondance et la douceur (Cook *et al.* 2018). Si cette formulation nous paraît primordiale pour saisir ce qui rend un jeu *cozy*, nous aimerions la nuancer davantage.

Pour nous, la sécurité comprend une absence de danger, tant physique que psychologique, causé par autrui ou par un manque de ressources. C'est une sécurité relationnelle (aucun abus de confiance causé par mégarde par le·a joueur·se), mais aussi financière. L'argent ne joue un rôle que secondaire, même si elle est au cœur de la mécanique de la plupart des *cozy games*. De plus, cette sécurité prend la forme d'une absence de risques ou, à tout le moins, d'une prise de risques sans conséquences. Le domicile est fixe (ou presque), le personnage-joueur ne peut pas mourir ; il n'y a pas de fin de partie au sens habituel du terme. Pour certain·e·s, comme Bolchegeek (2024), la sécurité peut aussi se trouver dans le contrôle et la maîtrise de l'univers.

Cette sécurité est nécessairement associée à la notion d'abondance. Les mondes dépeints dans les *cozy games* ont des terres fertiles, un bétail qui produit en grande quantité, un environnement aux ressources infinies, etc. Ils regorgent de personnages avec lesquels dialoguer, avec lesquels il est impossible ou presque d'avoir des relations antagonistes. C'est une abondance qui répond aux besoins primaires du·de la protagoniste, qui retire de l'équation l'anxiété associée à la survie. Une fois les besoins amplement comblés par une surabondance de ressources, les joueur·se·s, par l'entremise de leur protagoniste, peuvent se livrer à des occupations

artisanales, sociales ou exploratrices.

Enfin, nous croyons que le confort intrinsèque de la *coziness* se traduit par une place sociale traditionnelle et stabilisée, c'est-à-dire une situation de contrôle dans laquelle le·a joueur·se maîtrise les variables en jeu. Les œuvres *cozy* développent des codes connus, tant sociaux que narratifs, ce qui permet un épanouissement prédictif : l'accès à la propriété, l'inscription dans une communauté, l'investissement dans un rôle de *care*, etc. C'est la simple répétition et la maîtrise d'une action qui réconforte dans l'incertitude du quotidien. Ainsi, non sans provoquer certaines discussions, il est possible de percevoir la *coziness* dans des jeux comme *Cult of the Lamb* (Massive Monster 2022) (figure 3), où il faut veiller au maintien et à la survie de son culte, ou *Final Fantasy XIV* (Square Enix Business Division 5 2014—), jeu dans lequel le·a joueur·se peut, en plus de répondre à ses besoins d'aventures épiques, assouvir ses envies d cuisiner ses propres repas, par exemple.

Toutes ces réussites, présentées positivement, passent toutefois par des notions de labeur. Le·a protagoniste doit travailler la terre ou mener à bien un artisanat, ou tout autre emploi, pour engranger les ressources permettant, par la suite, d'obtenir ces gratifications. Rien ne manque, rien n'est urgent ; mais tout est labeur.



Figure 3. Dans *Cult of the Lamb*, la personne joueuse doit veiller au bien-être des membres de son culte, même si cela peut mener à des choix... douteux.

2. Rapport au travail et au retour à la terre

Les *cozy games* ou le *cozy gaming* mettent de l'avant des situations narratives et ludiques réconfortantes qui s'appuient sur la ludification du travail et de certains codes sociaux. Rendre compte de la spécificité de ce type de jeu exige aussi de voir quelles sont les ramifications et implications de tels univers mimétiques.

2.1. La ludification du travail

Tous les aspects narratifs discutés s'incarnent dans un ensemble de mécaniques de jeu qui reposent généralement sur le travail. Toutes les tâches reproduisent des activités qui, en réalité, seraient très dures physiquement et exigeraient une maîtrise d'outils et d'habiletés. Or, ces tâches ne sont pas toujours associées à des positions sécuritaires dans la société ; certaines sont précaires ou dangereuses. Les retrouver dans un contexte de *coziness* mérite quelques réflexions.

Les mécaniques ludiques des *cozy games* permettent une forme de productivité (tournée vers la terre, vers l'artisanat, vers le *care*) : tout est quantifié dans cette reproduction d'emplois concrets et réels (par exemple, agriculteur·ice, éleveur·e, gérant·e de boutique, barista...). Le retour vers la nature, abordé en début d'article, permet de centrer cette forme de travail, engendrée par la répétition de tâches associées à un métier, sur un retour aux sources, à la culture.

Généralement, les *cozy games* mettent en place des jauges d'énergie afin de réguler les actions du·e la protagoniste. Ce mécanisme permet de prendre conscience de l'épuisement associé aux tâches. Cela peut être représenté de diverses manières, par exemple, avec un coût d'énergie spécifiquement associé à une tâche, elle-même dépendante de l'énergie maximale du·de la protagoniste ; ou encore, par un ordre prédéfini d'activités que le·a protagoniste peut effectuer dans un laps de temps donné, comme limiter certaines actions à seulement trois par jours. Certains jeux proposent des mesures très chiffrées, comme *Stardew Valley* (figure 4), avec des jauges similaires aux points de vie ou de mana ; d'autres, comme *Coral Island*, affichent une jauge en forme de pourcentage qui évolue au fil de l'œuvre, en fonction de critères comme le temps passé à la tâche ou l'habitude à la compléter. D'autres

encore mettent en place des mécaniques de bris d'outils, d'inventaires limités ou de couvre-feux.



Figure 4 Dans *Stardew Valley*, la personne joueuse reproduit plusieurs des tâches physiques associées au travail agricole.

Le labeur présenté ainsi est proche d'une actualisation du rêve américain. Il montre un cheminement qui mène vers la construction de sa propre fortune dans un laps de temps court. Les jours et les années étant décrits et présentés dans les œuvres, il est possible de restituer le récit de progrès dans une chronologie mimétique accélérée. C'est également par ce travail qu'il est possible de jouer un rôle actif au sein de sa communauté : l'échange de denrées et de produits avec les autres personnages solidifie le rôle essentiel du·de la protagoniste dans sa communauté.

Cependant, qu'il s'agisse de travaux agricoles, forestiers, miniers ou artisanaux, toutes les tâches présentées appartiennent à un univers difficile. Il est important de rappeler le statut peu valorisé de ces emplois réels, pourtant montrés dans ces œuvres comme la voie unique pour atteindre l'accomplissement de soi. La rédemption et la reprise d'agentivité ne peuvent passer dans ces univers que par une inscription forte dans des travaux répétitifs, laborieux et souvent physiques.

2.2. Le fantasme de l'*homestead* contemporain

L'idéal dépeint dans les *cozy games* n'est pas sans rappeler celui qui accompagne le renouveau des *homesteads* contemporains. Ce renouveau s'appuie sur le fantasme d'une vie apaisée et confortable en ruralité, où l'épanouissement passe par la sortie du travail salarié pour se consacrer à l'agriculture et à l'artisanat. Loin de celles prévues par le Homestead Act de 1862, celles-ci participent à une nouvelle dynamique de production à petite échelle, laquelle prend les devants de la scène médiatique agricole. De petites communautés, à l'échelle d'une famille, d'un groupe d'amis, permettent de repenser les enjeux communautaires (Arrington 2012).

Pensé dans la suite des pratiques nord-américaines du XIX^e siècle, le *homestead* contemporain se concentre sur la production à petite échelle de nourriture et d'un certain nombre de denrées primaires, comme des produits de soin du corps ou des vêtements. Ce courant, loin de l'idéalisation graphique et narrative des *cozy games* comme *Little Dragon Café* (Toybox 2018) et sa représentation simpliste de la restauration, montre les rudesses de ces modes de vie, la difficulté physique de telles tâches. Malgré cela, le propos philosophique rejoint ces œuvres par une forme d'épanouissement dans un mode de vie plus actif, plus proche de la terre et de la production des éléments nécessaires à la vie de chacun·e. Ces alternatives, qu'elles soient à l'échelle d'une famille ou d'un village, voire d'une communauté rassemblée au hasard par des événements narratifs, réfléchissent à des itérations variées comme le font les *cozy games* : elles ont plus ou moins une volonté écologique, d'indépendance ou d'exploration politique.

Ce fantasme du *homestead*, relayé par les réseaux sociaux, rejoint intimement les structures narratives des *cozy games*. Les individus nourrissant leurs réseaux sociaux autour de ces *homesteads* racontent des parcours de création d'espaces, à la façon des oasis politiques ou de formes pacifiques de Zones à Défendre (ZAD) (Subra 2017), dans les mêmes tropes que ceux vécus par les protagonistes des jeux. Dans les *cozy games* comme dans l'exploration réelle des *homesteads*, les individus cherchent leur épanouissement dans l'accomplissement de tâches concrètes, dans la création de communautés à petites échelles, dans une perspective de détachement d'un univers salarié normé.

Dans l'essence, une telle représentation de la réalité n'apparaît pas nécessairement dans une pratique du *cozy gaming*. Si la répétition, le contrôle et le rapport au travail demeurent les mêmes, la représentativité des enjeux réels se voit reléguée à l'arrière-plan ; il s'agit alors de transformer l'expérience ludique d'origine — développer un culte satanique dans *Cult of the Lamb* — en une nouvelle expérience réconfortante — répondre aux besoins des membres du culte et en assurer la survie.

3. Se conforter autrement

À cela, nous aimerions ajouter un autre aspect au confort que nous tentons de décrire, en articulation avec un idéal médiatique : penser l'expérience de jeu comme une parenthèse ludique, conçu comme un temps d'évasion. À ce sujet, Aubrey Anable (2018) commente :

The small games we play in between other tasks have particular rhythms and temporalities that are bound up with the blurring distinction between work and play in contemporary culture. [...] [T]hey also offer narrative and rhythms that sensually address the zany conditions of digital labor in the twenty-first century. (73)

Ainsi, cette dernière section interroge les espaces de confort qui s'intègrent à notre quotidien et qui nous permettent de vivre une expérience de *cozy gaming*, non sans en explorer certains des aspects politiques.

3.1. Reproduire l'idéal de confort

Les œuvres que nous avons soulignées jusqu'ici ont pour mission de permettre à chacun·e de faire l'expérience, sans souffrance et sans risque, d'un mode de vie de plus en plus présenté comme idyllique. Cet idéal, devenu étendard politique de l'expression de soi par l'identification à un mode de vie traditionnel idéalisé, revient dans une perspective ludique apportant une alternative réconfortante. Le monde qui est proposé est plus simple et repose sur des codes habituellement compris et simplifiés. La société dépeinte n'est qu'une coquille qui est particulièrement orientée vers l'accomplissement individuel dans un espace collectif, ce qui n'est pas sans enjeux dans une perspective communautaire.

Dans une forme de récréation du monde par le numérique, comme décrit par

Alessandro Baricco (2019), ces *cozy games* offrent une parenthèse sous une forme de confort matériel, promettant une sorte d'adéquation entre un ensemble de valeurs et une incarnation possible d'une existence alternative, loin de l'inconfort réel de cette existence, en écho à la situation initiale de ces œuvres, avant le déplacement vers l'île, la région ou le village éloigné. L'intermède ludique dans le quotidien apporte un bonheur qui est libéré des aléas du réel et qui est, de surcroît, libéré de l'inconfort physique des tâches mises en scène dans ces jeux.

Plus encore, ces œuvres ouvrent la porte à des alternatives politiques radicales, mais sur fond et esthétique de décors légers, voire *kawaii*, libérées de la pression sociale extérieure et des risques pris par l'inscription du corps de l'individu dans une expérimentation utopique de chair et d'os. Reproduire le confort assure, d'une part, une exploration aseptisée de réalités alternatives par le retrait des risques corporels, physiques et monétaires qu'une telle exploration pourrait engendrer. D'autre part, ce confort se fond dans le quotidien et permet un retranchement de la réalité, de résister à celui-ci en intégrant un rythme différent au quotidien, y ajouter un espace similaire à celui créé par certain·e·s streamer·se·s sur Twitch, ce que Jordan Youngblood qualifie de *cozy wholesomeness*. Pour lui, « [*wholesomeness*] is a messy word, one filled with queerly resistant energy and corporate prospects all at once. » (2022, 535) Juxtaposé à *cozy*, un espace qui est *wholesome* (sain, agréable) devient un espace protégé dans lequel l'individu s'extirpe des tensions et des dangers du quotidien, comme c'est le cas dans *Coffee Talk Episode 2* (figure 5). Un espace *cozily wholesome* s'inscrit en résistance à l'ironie et au sarcasme (Youngblood 2022, 534).



Figure 5. Les jeux comme *Coffee Talk Episode 2* mette l'accent sur la recherche d'un confort rassurant qui vient englober les joueur-se-s d'une expérience *wholesome*.

3.2. La résistance par le confort

La recherche du confort et sa revendication sont en elles-mêmes une approche politique fortement marquée. Il y a une forme de radicalité dans la possibilité d'affirmer le confort comme une position politique, ce que Lora Mathis (2015) nomme le *radical softness* : « sharing your emotions is a political move and a tactic against a society which prioritizes a lack of emotions » (2015). Cette position permet d'ouvrir sur d'autres questionnements politiques, qu'il s'agisse de la position queer de l'individu ou des questions identitaires plus générales, puisque le « radical softness combats the toxic masculinity which permeates our culture and embraces softness and emotionality — however they may look. » (Mathis 2015)

Il ne s'agit pas d'une lenteur ou d'une *radical slowness* comme nous pourrions trouver chez Scully-Blaker (2024). Plutôt, dans les *cozy games*, il y a une (ré)accélération de soi, au sens de Hartmut Rosa (2014), par l'inscription active de l'individu dans une possibilité alternative. S'il est possible à un premier niveau de penser le *cozy* comme une forme de lenteur, cette lenteur n'est peut-être que feinte : toutes les tâches, de la production de légumes à la fabrication d'outils et aux relations sociales, peuvent être traitées avec une forme d'efficacité et de gestion du temps qui témoignent d'un

investissement de soi dans la fine compréhension des mécaniques de jeu. C'est valider les gains financiers dans *Animal Crossing : New Horizon* ou encore optimiser les détails des cultures dans *Stardew Valley* afin d'assurer le plus grand gain en l'espace du moins temps possible. L'expérience *cozy*, certes réconfortante, n'en est pas moins exigeante à sa manière.

Les *cozy games* remplissent alors un vide laissé par une société en accélération, en surproduction de contenus médiatiques et qui transforment constamment les systèmes et structures dans lesquels nous évoluons. Ce repli dans une expérience de *cozy gaming* fait écho à ce que Audre Lordre nomme le « radical self-care » (1988/2017). En prenant soin de soi-même, il ne s'agit pas d'être indulgent·e envers soi-même, mais de se préserver soi-même (Lorde 2017,131), puisque ce soi « is grounded in particular political histories and present situations of violence and vulnerability » (Michaeli 2017, 53).

Enfin, nous terminerons sur la proposition du projet Horsehoe de penser la *coziness* comme une philosophie radicale :

In a time of increasing divisiveness, othering, and rampant fear and sensationalism, we propose that coziness — in that it provides safety, softness, and the satisfaction of needs — is in fact a powerful and necessary subversion of current culture. [...] Coziness is healing, validating, collaborative, and kind. Coziness is relief and refuge and gentle opportunity. In a harsh, demanding ecosystem of cynically generated needs and unending urgency, coziness creates comfort, and freedom, and a path to a better world. (Cook *et al.* 2018)

Conclusion

Tout au long de cet article, nous avons discuté des considérations esthétiques, narratives, mécaniques et sociopolitiques liées aux *cozy games*. Le désir de vivre des modes de vie alternatifs ou d'explorer des univers idylliques et sains se trouve au cœur de l'expérience *cozy*. Les mécaniques ludiques qui soutiennent ce désir permettent de mettre en lumière l'intimité des idéaux pop culturels, tant numériques que ludiques, et les idéaux concrets qui se constituent dans les marges de la société.

Nous voyons une certaine évolution dans la teneur de ces œuvres, autant autour des

œuvres plus légères, comme *Animal Crossing : New Horizon* ou *Hello Kitty Island Adventure* (Sunblink 2023), qui proposent un confort similaire à celui des vacances et où le labeur n'est pas qualifié comme tel, mais plutôt ludifié, ou autour de propositions plus réalistes, comme *Coral Island* et son discours sur l'écologie contemporaine. De plus, des systèmes *cozy* se voient investis d'enjeux politiques ou sociaux, non sans que ces jeux soient eux aussi soumis aux enjeux capitalistes ou aux logiques néolibérales d'accélération du réel.

Nous retrouvons dans les tensions de ce corpus des échos aux enjeux discutés dans les œuvres qui relèvent du *hopepunk* ou du *solarpunk*. Ce dernier, qui commence à produire des œuvres ludiques comme *I Am Future : Cozy Apocalypse Survival* (Mandragora 2024) ou *Terra Nil* (Free Lives 2023), se présente comme *cozy*, sans avoir réussi à saisir cette notion de confort, en raison du rôle central que joue la technologie. En effet, le *solarpunk* promeut les solutions aux difficultés humaines qui se trouvent dans les développements technologiques, notamment dans la création de technologie détruisant et réemployant la technologie actuelle. Ces propositions centrées sur de la gestion — et une forme de labeur l'accompagnant — ne parviennent pas à discuter de la communauté qui accompagne la notion de *cozy*. Enfin, nous pourrions plus intimement lier le corpus *cozy* aux œuvres *hopepunk*, bien que ces dernières se focalisent davantage sur les relations entre les personnages et moins sur la notion de labeur. En effet, dans celles-ci, le labeur est présenté comme une base indolore et évidente sans être contesté ou mis en perspective.

Références

- Anable, Aubrey. 2018. *Playing with Feelings: Video Games and Affect*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Arrington, Benjamin Todd. 2012. "Free Homes for Free Men": A Political History of the Homestead. University of Nebraska-Lincoln.
- Baricco, Alessandro. 2019. *The Game*. Traduit par Vincent Raynaud. NRF. Paris: Gallimard.
- Bódi, Bettina. 2024. « The Duality of Cozy Games: Cozy Agency, Neoliberalism, and Affect ». *Replay* 1 (11): 51-64. <https://doi.org/10.18778/2391-8551.11.04>.
- Bolchegeek, réal. 2024. *DARKEST DUNGEON: L'espoir quand tout est foutu*. <https://www.youtube.com/watch?v=ekuAgvs-Rm8>.
- Calleja, Gordon. 2011. *In-Game: From Immersion to Incorporation*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Cook, Daniel, Tanya X Short, Dan Hurd, Chelsea Howe, Jake Forbes, Squirrel Eiserloh, Daniel Cook, et Ron Meiners. 2018. « Cozy Games ». Horseshoe. <https://lost-garden.home.blog/2018/01/24/cozy-games/>.
- Homo Ludens. 2023. « Usages et appropriations du jeu vidéo Animal Crossing : New Horizons en contexte de pandémie ». *Kinephanos* 9 (1): 37-75.àç
- Jehle, Emma. 2025. « Cozy games are on the rise — and may be good for mental health ». Reuters. 27 janvier 2025. <https://www.reuters.com/video/watch/idRW321814012025RP1/>.
- Lorde, Audre. 1988. *A Burst of Light and Other Essays*. Dover Publications.
- Mathis, Lora. 2015. « Radical Softness as a Weapon ». *This is Shauna's Fault* (blog). 2015. <https://phemiec.tumblr.com/post/133442574730/lora-mathis-radical-softness-as-a-weapon-lora>.
- McGonigal, Jane. 2011. *Reality is Broken*. London: Penguin Books.
- Michaeli, Inna. 2017. « Self-Care: An Act of Political Warfare or a Neoliberal Trap? » *Development* 60:50-56. <https://link.springer.com/article/10.1057/s41301-017-0131-8>.
- Rosa, Hartmut. 2014. *Aliénation et accélération*. Traduit par Thomas Chaumont. Paris : La Découverte.

- Ruberg, Bo, et Rainforest Scully-Blaker. 2021. « Making Players Care: The Ambivalent Cultural Politics of Care and Video Games' ». *International Journal of Cultural Studies* 24 (4): 655-72.
- Scully-Blaker, Rainforest. 2024. « Reframing the Backlog: Radical Slowness and Patient Gaming ». In *Ecogames: Playful Perspectives on the Climate Crisis*, édité par Laura op de Beke, Joost Raessens, Stefan Werning, et Gerald Farca, 505-23. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- SDLC Corp. 2024. « The Impact of Cozy Gamers on the Broader Gaming Industry ». SDLC Corp. 28 septembre 2024.
<https://sdlccorp.com/post/the-impact-of-cozy-games-on-the-broader-gaming-industry/>.
- Smith, Alexis D. 2022. « Colonialist Values in Animal Crossing and Their Implications for Conservation ». *Highlights of Sustainability* 1 (1): 129-33.
<https://philpapers.org/rec/SMICVI-3>.
- Subra, Philippe. 2017. *Zones à Défendre. De Sivens à Notre-Dame-des-Landes*. Paris : L'aube.
- Trépanier-Jobin, Gabrielle, et Mathilde Savoie. 2023. « Introduction. Le jeu en temps de pandémie : remède ou échappatoire ? » *Kinephanos* 9 (1) : 1-11.
- Wäppling, Alva, Lovisa Walchshofer, et Rebecka Lewin. 2022. « What Makes a Cozy Games? A Study of Three Games Considered Cozy ». Travail de recherche, Uppsala : Université d'Uppsala.
- Waszkiewicz, Agata, et Martyna Bakun. 2020. « Towards the Aesthetics of Cozy Video Games ». *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 12 (3): 225-40.
https://doi.org/10.1386/jgvw_00017_1.
- Youngblood, Jordan. 2022. « A Labor of (Queer) Love: Maintaining "Cozy Wholesomeness" on Twitch During COVID-19 and Beyond ». *Television & New Media* 23 (5): 531-41. <https://doi.org/10.1177/15274764221080966>.

Ludographie

- Appci Corporation. 2023. *Harvest Moon: The Wind of Anthos*. Natsume. Nintendo Switch.
- Colossal Order. 2015. *Cities: Skylines*. Paradox Interactive. Windows.

- ConcernedApe. 2016. *Stardew Valley*. ConcernedApe. Windows.
- Edelweiss. 2020. *Sakuna: Of Rice and Ruin*. Xseed Games. Windows.
- Free Lives. 2023. *Terra Nil*. Devolver Digital. Windows.
- Mandragora. 2024. *I Am Future: Cozy Apocalypse Survival*. tinyBuild. Windows.
- Massive Monster. 2022. *Cult of the Lamb*. Devolver Digital. Windows.
- Maxis. 2013. *SimCity*. Electronic Arts. Windows.
- Nintendo EPD. 2020. *Animal Crossing: New Horizons*. Nintendo Switch.
- Pixel Sprout Studios. 2023. *Sun Haven*. Pixel Sprout Studios. Windows.
- Red Hook Studios. 2023. *Darkest Dungeon*. Red Hook Studios. Nintendo Switch.
- Square Enix Business Division 5. 2014—. *Final Fantasy XIV*. Square Enix. PlayStation 4.
- Stairway Games. 2023. *Coral Island*. Humble Games. Windows.
- Sukeban Games. 2016. *VA-11-Hall-A*. Ysbryd Games. Nintendo Switch.
- Sunblink. 2023. *Hello Kitty Island Adventure*. Sunblink. Nintendo Switch.
- Toge productions. 2020. *Coffee Talk*. Toge productions. Nintendo Switch.
- Toge productions. 2023. *Coffee Talk Episode 2: Hibiscus & Butterfly*. Toge productions. Nintendo Switch.
- Toybox. 2018. *Little Dragon Café*. Aksys Games Localization. PlayStation 4.
- Witch Beam. 2022. *Unpacking*. Humble Bundle. Windows.

Emmanuelle Lescouet (PhD), est chargée de cours en médiation culturelle à l'UQTR, et directrice-éditrice de Nuit Blanche. Ses recherches s'intéressent à la réception contemporaine des littératures émergentes, notamment numérique, et des corpus de l'espoir (cosyfantasy, hope et solar punk).

Doctorante en éducation à l'Université du Québec à Montréal, Amélie Vallières rédige une thèse intitulée Joueur·euse·s adolescent·e·s et jeux vidéos littéraires : études à visée éducative de corpus et de cas multiples, sous la direction de Nathalie Lacelle, en plus d'être chargée de cours. Ses recherches portent sur la littératie et la culture numériques, les jeux vidéos, les études et pédagogies queers ainsi que l'empowerment des adolescent·e·s et jeunes adultes.

Pierre Gabriel Dumoulin est doctorant·e en études sémiotiques à l'UQAM et membre du groupe de recherche Homo Ludens. Ses recherches portent sur l'éthique de la traduction dans les œuvres vidéoludiques.

Rethinking Comfort Beyond Cozy Gaming: Saving the Feel-Good from Capitalism

Abstract:

Cozy games have enjoyed a growing popularity over the last decade, and the term 'cozy' itself is slowly becoming a marketing buzzword that fits in a capitalist production model, which seems paradoxical given the sense of tranquility and gentleness these games seek to evoke. In this article, we explore the gaming experience lived by gamers in cozy games through a corpus study. First, we discuss what constitutes the cozy experience, before focusing on the experiences arising from the representations of labour, and concluding with an activist approach to coziness.

Keywords: comfort, care, cozy gaming, capitalism, coziness