

Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistances des journalistes spécialisés

Note aux lecteurs : les nombres en gras dans le corps du texte indiquent les slides qui correspondent au propos.

Cette communication va aborder les tests de jeux vidéo au prisme de la notion de l'angle journalistique. Je vais commencer par préciser le terme de test, puis celui d'angle, avant d'analyser des exemples issus de mon corpus de recherche. L'appellation « test » est un vocable propre à la presse informatique, dans laquelle il s'agit de statuer sur le bon fonctionnement d'un appareil électronique, de mettre ses limites à l'épreuve, et dans le cas des jeux vidéo il désigne une évaluation, la plupart du temps publiée en synchronie avec la sortie commerciale de l'œuvre, qui s'attache à juger de sa qualité. **2** Il s'agissait surtout au départ, dès 1982 avec *Tilt*, de vérifier l'exécution du programme et d'expliquer ses règles, la revue revêt alors le rôle d'une notice ou d'un manuel de découverte. Les tests se sont ensuite agrémentés de critères, avant tout centrés autour de la technique (Trajkov, 2016 ; Ammouche, 2016) : les fameux « graphismes », moteurs d'une presse qui n'a de cesse d'annoncer « les lendemains qui chantent » (Triclot, 2016), c'est-à-dire promouvoir les évolutions technologiques futures. **3** Puis, dans les années 1990, se construit une grille d'évaluation que vont reprendre la plupart des titres, certains ajoutant leurs propres indices (on pense à *Gameplay RPG* qui, dans les années 2000, évaluera la « psychologie des personnages » des jeux chroniqués). **2** La majeure partie de ces critères sont, comme les graphismes, fondés sur des aspects techniques : la « jouabilité » (le jeu est-il facile à prendre en main ?), la « durée de vie » (combien de temps dure l'expérience ?), ou encore les bruitages (sont-ils agaçants ou efficaces ?). **4** Au début 2000, certains titres comme *Consoles +* tentent d'abandonner cette grille systématique pour un système de « plus » et de « moins » (ici, au centre), qui leur permet de ne pas parler de l'animation si ils n'ont rien de spécial à en dire, par exemple. Mais ils font machine arrière en 2004 pour revenir à une grille de quatre critères.

Au-delà de ces quelques changements formels, dont on n'aura pas le loisir de retracer entièrement l'histoire durant cette communication, le fond de la plupart des tests reste identique, encore aujourd'hui : **5** présenter le jeu (son genre, son histoire, son concept) et passer en revue ses qualités et ses défauts, parfois en célébrant de manière décomplexée les œuvres jugées excellentes. **6** Le test comme un guide d'achat et de découverte, qui cherche à livrer au lecteur un maximum d'éléments pour qu'il choisisse ensuite ou non d'acquérir l'œuvre, la note synthétisant et quantifiant l'évaluation du journaliste. Pour les quelques auteurs académiques qui se sont penchés sur la presse vidéoludique, ce genre d'articles n'aurait pas grand chose de journalistique, **7** et cette presse entretient « une frontière floue entre les départements de l'éditorial et du marketing » (Ribbens et Steegen, 2012 : 28). Le rôle du journaliste vidéoludique est étudié à partir de sa posture de prescripteur, qui charrie des enjeux commerciaux (Noyer, 2001 ; Carlson, 2009 ; Zagal, Ladd et Johnson, 2009). Certains auteurs avancent à ce titre que les journalistes spécialisés en jeu vidéo sont animés par une idéologie professionnelle différente de celle du journalisme généraliste, moins exigeante, moins rigoureuse (Nieborg et Sihvonen, 2009 : 7).

8 Si ce postulat épistémologique se comprend aisément à l'aune de la proximité entre presse spécialisée et éditeurs, il occulte malheureusement toute tentative des journalistes de renégocier le cadre établi du test, de dynamiter ce canevas pour se procurer davantage de liberté éditoriale. Au sein de la profession, on citera le billet de blog intitulé « New Games Journalism » (Gillen, 2004), qui a fait office de manifeste dès 2004 pour encourager certains testeurs à s'inspirer du New Journalism (Tom Wolfe, Truman Capote, Hunter Thompson...) : assumer davantage leur subjectivité, écrire des passages narratifs à la première personne, etc. Par la suite, le style « NGJ » inspire plusieurs journalistes du milieu, qui formulent des critiques internes pour dénoncer le

manque de qualité éditoriale du journalisme vidéoludique (Stuart, 2005a ; Buffa, 2006 ; McCrea, 2007), appelant à plus de richesse et d'originalité, et citent quelques textes en exemple (Stuart, 2005b) Mais qu'en est-il de la presse vidéoludique française, sur laquelle se concentre mes recherches ? **9** Un test peut-il incarner un espace où se niche ce militantisme en faveur d'un journalisme vidéoludique plus personnel et approfondi ? Je pars ainsi de la question de recherche suivante : quels angles journalistiques (Agnès, 2008) possibles pour les tests d'œuvres vidéoludiques ? Je me base sur une analyse de corpus qui brasse près de 40 ans de presse vidéoludique française, par une méthode de carottages successifs (Kirkpatrick, 2015 : 42-43 ; Kirchane, 2018). Le dépouillement et l'analyse étant toujours en cours, je vais principalement présenter des cas récents, issus des années 2010. Ils seront ponctuellement éclairés par des propos issus d'entretiens compréhensifs (Kaufmann, 1999) avec les journalistes vidéoludiques concernés, entretiens dont l'analyse est là aussi toujours en cours.

Rapidement, avant de se pencher sur ces cas concrets, il me faut préciser ce qu'on entend par « angle ». **10** En journalisme, l'angle constitue une notion incontournable qui désigne « la manière d'aborder un sujet, de le ramener à un aspect principal bien délimité » (Agnès, 2008 : 448), et la plupart des manuels considèrent à ce titre que « plus l'angle est étroit, plus le sujet sera original » (Vanesse, 2016). À priori, le concept d'angle semble peu compatible avec le cahier des charges qu'on a développé : passer en revue tous les aspects, de la technique à la durée de vie, parler de l'intégralité des modes de jeu etc. **11** Justement, dans la presse vidéoludique, certains journalistes ont tendance au contraire à en montrer le plus possible, à proposer un tour d'horizon complet notamment en utilisant les vidéos en direct ou les réseaux sociaux en tant que paratexte de leur test, ce qui leur permet de livrer des avis intermédiaires, de tenir les lecteurs au courant de leur enthousiasme ou de leurs déconvenues. Tout ceci élargit l'angle plutôt que de le resserrer.

12 Pour étoffer la notion d'angle, il faut également ajouter que certains auteurs soulignent le flou qui entoure ce concept, vu comme « assez difficile à définir » (Ruellan, 1993 : 152). Isabelle Laborde-Milaa décrit à ce titre la notion d'angle comme enchevêtrée dans un entre-deux épistémologique : le terme s'apparente « au point de vue narratologique et/ou argumentatif sur un événement ou une question » (2002 : 97), et un article peut ainsi notamment s'apparenter aussi bien au récit qu'à la thèse, ou mélanger les deux. Cette ambivalence prend corps au-delà du texte seul : de l'angle découle bien sûr la forme discursive d'un article mais aussi, en amont de sa rédaction, la façon de travailler du journaliste, son travail de recherche, les informations qui vont retenir son attention. Pour Denis Ruellan, l'angle n'incarne jamais qu'un prolongement des genres, en ce que ces derniers reposent sur un « scénario pré-construit répondant à des questions-types » (Laborde-Milaa, 2002 : 99 citant Ruellan, 1993). En ce sens, le genre du test serait indissociable des critères cités, et donc d'une certaine longueur textuelle, puisqu'il s'agit d'aborder tout, ou presque. **13** Lorsque le magazine *JV* abandonne l'appellation « test » pour celle de « critique », changer de vocable lui permet d'évacuer cette « logique pragmatique inhérente à la généralité » (Schaeffer, 1989) : pas de longueur imposée (certaines « critiques » font une colonne) et des textes qui s'affranchissent de la note (ou, en tout cas, lui réservent une position moins centrale) :

« Les tests cèdent la place à des critiques sans note, un produit culturel ne devant, selon nous, pas être traité comme un produit de grande consommation »¹.

JV annonce ce postulat dès son communiqué de presse, et adopte ainsi une posture éditoriale qui divorce d'emblée avec la tradition du test de la presse vidéoludique, pour éviter de tromper ou de trahir l'horizon d'attente² qu'engendre le genre du test. Mais ne peut-on pas imaginer un test qui

¹ « JV – Un nouveau magazine jeu vidéo en kiosques depuis le 30 octobre », Communiqué de presse, *Afjv.com*, [en ligne] https://www.afjv.com/news/3106_jv-un-nouveau-magazine-jeu-video-en-kiosques.htm.

² Hans Robert Jauss définit l'horizon d'attente comme : « le système de références objectivement formulable qui, pour chaque œuvre au moment de l'histoire où elle apparaît, résulte de trois facteurs principaux : l'expérience préalable que

conserverait l'appellation générique de test tout en adoptant un angle plus étroit, moins chevillé à l'argumentation et à l'évaluation quasi-exhaustive ?

14 Le magazine *Canard PC*, qui n'a pourtant jamais caché son ambition de « guide d'achat »³ pourvoyeur de tests, contient de nombreux exemples. Au-delà de l'utilisation décomplexée par les rédacteurs de la première personne du singulier, qui favorise l'expression du ressenti du testeur et les digressions qu'elle peut entraîner, on y trouve ponctuellement des angles particulièrement détonants. **15** Dans le n°243 (1^{er} novembre 2011), le test de *Payday : The Heist* adopte, en focalisation interne, le point de vue d'un narrateur autodiégétique : le texte est rédigé du point de vue d'un personnage de l'univers du jeu, qui raconte ses souvenirs de braquage à son co-détenu. L'expérience de jeu du testeur est ainsi re-fictionnalisée avec des protagonistes inspirés des autres rédacteurs de *Canard PC* : L'gros boulon (Omar Boulon), Kahn (pour Kahn Lusth), etc. Pour évoquer les films de gangster – une ambiance elle-même convoquée par *Payday* – le texte utilise énormément d'argot. Les marques d'évaluation, qui constituent pourtant l'objectif initial d'un test, se voient reléguées au second plan. Les défauts du jeu sont cités au gré de la narration et intégrés dans sa fiction, ce qui les rend difficilement repérables :

« [...] quand j'suis rentré dans la banque, j'étais pas fier. Mon salaud, c'était bien entretenu là-dedans, rien à voir avec le rade à Dédé. Y'avait d'la propreté qu'ça en avait l'air vide, pas chargé en détails, limite triste. Enfin si c'était pas beau au moins on y voyait clair, c'qui compte toujours pas mal au moment de défourailler » (Garel, 2011)

Dans ce passage, Ambroise Garel, le testeur de *Payday*, donne des informations sur le niveau de détails du jeu, ses qualités graphiques, qu'il déplore tout en leur attribuant des vertus de lisibilité. Mais, par rapport à la plupart des tests, celui de *Payday* n'isole pas ces marques d'évaluations dans des paragraphes dédiés, ce qui n'a pas plu à une majorité de lecteurs de *Canard PC*, qui ne parvenaient pas à identifier des informations qu'ils jugent essentielles, qui font partie de leur horizon d'attente.

Si on reprend la polarisation épistémologique de l'angle évoquée par Laborde-Milaa, dans cet exemple, Garel a misé sur un angle narratif, qui prime ici sur l'évaluatif. De nombreux tests incluent la narration de séquences de *gameplay* pour retransmettre l'expérience de jeu du journaliste aux lecteurs, mais ces dernières sont habituellement cantonnées à des passages de quelques lignes, parfois en amorce du texte, d'autres fois en guise d'interlude. Ici, la narration autodiégétique traverse l'intégralité de l'article (seul l'encadré « notre avis » – un quart de colonne – reprend la main pour synthétiser le jugement). Ce qui pose donc potentiellement des problèmes d'intelligibilité de l'argumentaire. **16** Citons un autre exemple issu de *Canard PC*, qui table cette fois sur le versant argumentatif de la notion. Dans le n°369, le test de Mario Odissey par Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon annonce la couleur dès son chapeau :

« Nos confrères de la revue britannique *Edge* (qui fait encore aujourd'hui autorité chez certaines vieilles personnes qui n'ont plus toute leur tête) ont mis 10/10 à *Super Mario Odyssey*. Depuis que j'ai fini *Super Mario Odyssey*, je continue de me demander pourquoi, comment » (Rouillon, 2017).

L'article s'attache non pas à évaluer *Mario Odissey* à l'aune des autres épisodes de la licence, mais bien à la lumière des autres jeux auxquels le magazine *Edge* a attribué un 10/10. Le postulat

le public a du genre dont elle relève, la forme et la thématique d'œuvres antérieures dont elle présuppose la connaissance, et l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne » (1990 : 49).

³ (« [notre] argument principal, c'est aussi "payer cinq euros pour ne pas se tromper sur soixante euros" ». GAUDÉ Ivan, « Jeudi d'Acrimed : la presse vidéoludique, entre pôle commercial et pôle alternatif », *Acrimed.org*, [en ligne] <https://www.acrimed.org/La-presse-vidéoludique-entre-pole-commercial-et> (à partir de 1h18m45s), 12 janvier 2018. Ivan Gaudé est directeur de la publication de *Canard PC*.

a ceci d'absurde que ces œuvres n'ont en soi rien de comparables entre elles : elles sont issues de genre différents, diffusées sur des supports distincts, parfois à des années d'écart (*Bayonetta*, *Rockband 3*, *Grand Theft Auto 4*...). Mais Pipomantis s'impose ici un exercice de style rigoureux, exhaustif, qui détient un véritable objectif rhétorique : démontrer que *Super Mario Odissey* n'a, selon lui, rien de « révolutionnaire », comme le barème de ses confrères britanniques le suggère pourtant. Le journaliste explique que, au-delà du pied-de-nez distinctif à l'égard de *Edge*, cet angle lui permet surtout de raviver sa motivation à écrire, de prendre du plaisir à la tâche du test, parfois jugée rébarbative, surtout quand on reste préposé aux mêmes genres de jeux.

À travers ce genre d'articles, *Canard PC* construit un Lecteur Modèle (Eco, 1989) qui accepte que le rôle traditionnellement attribué au test (l'évaluation de la qualité d'un jeu) soit partiellement sacrifié au profit de l'amusement, du calembour, de l'innatendu. Quitte à ce que le texte d'un article ne signifie rien ou devienne illisible. **17** On quitte quelques instants les tests purs pour trois exemples, de gauche à droite une news, une preview et un test, qui s'autorisent à ne rien dire d'intelligible, ou à devenir illisible, dans la simple optique de faire une blague, de s'amuser avec le graphisme (dans le cas du test à droite) ou avec le langage.

Dans ces cas-ci, jouer avec le langage permet de se rendre volontairement incompréhensible, pour mieux souligner et représenter l'absence d'apport informatif de la presse et le pallier par une forme de détachement, de distanciation des faits bruts. **18** « On sait très bien qu'il nous est impossible de concurrencer le web sur la fraîcheur. Donc, pour nous, ce qui compte, c'est la blague ». Pour fournir une valeur ajoutée à ses lecteurs, une raison de continuer à les lire, *Canard PC* mise sur l'humour plus que sur l'information, et affiche, par le langage, leur refus de s'exprimer explicitement à propos d'œuvres qu'ils jugent peu intéressantes à traiter.

19 Enfin, penchons-nous rapidement le « test » de *Sekiro : Shadows die twice* par Corentin Lamy, qui contourne également le cheminement classique. Avec cette nuance : le journaliste a adapté son angle non pas parce qu'il n'y avait rien à dire du jeu, mais parce que la progression lui a semblé tellement difficile qu'il n'est pas parvenu à en voir assez pour traiter le sujet.

En conséquence, Corentin Lamy a interrogé ses confrères journalistes spécialisés pour tenter de déterminer si *Sekiro* n'était pas trop difficile. S'agit-il d'un test ? Le journaliste n'a pas terminé le jeu et ne passe pas en revue les critères habituels. Mais, en même temps, compte-tenu de l'optique généraliste du journal *Le Monde*, qui accueille la rubrique « Pixels », l'article répond à une question fondamentale pour le lectorat visé, qui suit le jeu vidéo sans avoir beaucoup de temps à y consacrer et souhaite avant tout savoir s'il peut s'adonner à *Sekiro* sans s'entraîner pendant des heures. En l'occurrence, Corentin Lamy teste non pas *Sekiro* mais sa difficulté, mise en balance avec le sentiment de satisfaction ressenti lorsqu'on la surmonte.

L'originalité de l'angle découle ici non seulement d'une difficulté rencontrée, qui a forcé le journaliste à s'adapter pour ne pas passer à côté du sujet d'actualité qu'incarnait *Sekiro*, **20** mais elle provient également du postulat généraliste de *Pixels* qui, dans ses tests, élude volontairement des points techniques que les journalistes envisagent comme insignifiants aux yeux de leur lectorat. Le Lecteur Modèle que bâtit *Pixels* n'a par exemple pas à cœur la fluidité d'un jeu vidéo, comme le montre cet échange à propos du test de *Crash Team Racing : Nitro Fueled*. Tout comme ce Lecteur Modèle attache peu d'importance à la note, celles attribuées par *Pixels* étant toujours délirantes et tout sauf informatives. *Pixels* privilégie l'humour à la quantification évaluative et à la sérieuse hiérarchie des œuvres qu'elle implique (« toutes nos notes sont des parodies de notes », rappelle ponctuellement William Audureau sur *Twitter*). Là où la presse spécialisée est parfois vue comme un espace où règne le jargon, où les spécialistes s'adressent aux spécialistes, ce genre d'exercice de style élargit significativement les possibles langagiers, le lexique lié au jeu vidéo et à sa

caractérisation (« Boost de vieux Bandicoot aux dents longues qui saute au-dessus de la banane d'un plombier moustachu qui rêve au volant/10 », cela paraît plus riche que « 7/10 »).

21 Je pourrais encore vous montrer de nombreux exemples, comme ce test de *Bioshock 2* qui répète inlassablement « c'est la même chose que le premier en moins réussi », ou ce test de *Destiny 2* déguisé en *patch note*, comme si ce n'était qu'une grosse mise à jour du premier volet, mais il est temps pour moi de conclure en apportant quelques éléments de réponse à ma question de départ. Qu'est-ce qui rassemble ces différents angles, qui aboutissent chacun à des formes discursives très différentes ? 22 Il me semble qu'on peut toujours déceler dans ces articles une forme de résistance, en ce qu'ils détournent volontairement un cadre générique établi – ce qui constitue, dans l'univers plutôt formaté de la presse spécialisée, une prise de risque, comme le montre l'exemple du test de *Payday*, suite auquel le journaliste s'est fait rappeler à l'ordre par les lecteurs.

Pour reprendre la pensée de Michel de Certeau, qui est fréquemment utilisée pour théoriser les pratiques journalistiques (Cicarma 2009 ; Savard-Fournier, 2016), on pourrait envisager l'élaboration d'angles originaux comme autant de tactiques des journalistes spécialisés, notamment face aux stratégies de l'industrie du jeu vidéo, qui autonomise de plus en plus sa communication.

Ainsi, selon les cas de figure, la résistance peut s'opérer à l'égard de la communication officielle (refuser de « passer les plats »), contre la redondance du processus de test qui, lorsqu'il n'est pas occasionnellement dynamité par un angle original, débouche sur une structure machinique, ou, enfin, la résistance peut combattre une injonction implicite à tout aborder, à décortiquer chaque élément. À ce titre, plusieurs rédactions spécialisées défendent aujourd'hui publiquement l'idée que leurs journalistes ne *peuvent* et ne *veulent* plus *tout* tester, face à l'ammoncellement croissant de sortie, dont la rentrée écoulée a constitué une édifiante illustration. Pour conclure, j'avancerais qu'adopter un angle journalistique original constitue un positionnement culturel et journalistique qui peut participer à la séduction de certains lecteurs comme il peut en rebuter d'autres : en développant des constructions langagières particulières pour traiter des sujets vidéoludiques, les journalistes peuvent revendiquer indirectement la richesse du jeu vidéo, son acceptation en tant que domaine culturel. Avec ces angles étroits, les journalistes multiplient les façons d'aborder l'objet plutôt que de s'en cantonner à une seule qui, de surcroît, ne dit pas grand chose de la singularité du jeu vidéo, puisqu'elle se contente de tout traiter. Ils martèlent l'inspiration que cet art leur fournit, en bien comme en mal et en quoi il mérite autre chose, selon eux, qu'un passage en revue méthodique des aspects techniques. L'angle journalistique original peut ainsi apporter une valeur ajoutée qui touche autant les lecteurs, qui découvre un façon différente de s'informer à propos du jeu vidéo, que les journalistes, qui renouvellent leur façon de travailler et d'écrire.

Bibliographie

AGNES Yves, *Manuel de journalisme*, La Découverte, 2008.

AMMOUCHE Sélim, « Les tests : généalogie, évolution, comparaisons. 2 », Colloque « La presse de jeu vidéo francophone », Université de Liège, 27-28 janvier 2016.

BUFFA Chris, « Opinion : Why Videogame Journalism sucks », in *Game Daily*, [en ligne] <https://web.archive.org/web/20060718220051/http://biz.gamedaily.com/industry/feature/?id=13240>, *snapshot* du 18 juillet 2006.

CARLSON Rebecca, « *Too Human* versus the enthusiast press : Video game journalists as mediators of commodity value », in *Transformative works and cultures*, vol. 2, sans pagination, 2009.

CONSALVO Mia, *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge MIT Press, 2007.

- DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien*, Gallimard, 1980.
- GILLEN Kieron, « The New Games Journalism », *Kieron Gillen's workblog*, [en ligne] http://gillen.cream.org/wordpress_html/assorted-essays/the-new-games-journalism/, 2004.
- JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, 1990.
- KAUFMANN Jean-Claude, *L'entretien compréhensif*, Armand Colin, 1999.
- KIRKPATRICK Graeme, *The formation of gaming culture*, Palgrave MacMillan, 2015.
- KRICHANE Selim, *La Caméra imaginaire : jeux vidéo et modes de visualisation*, Georg, 2018.
- LABORDE-MILAA Isabelle, « L'angle journalistique : aide ou obstacle au positionnement des étudiants scripteurs ? », in *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, vol.113-114, pp.95-112, 2002.
- LAMY Corentin, « Jeux vidéo : "Sekiro", le plaisir dans la souffrance », *Lemonde.fr*, [en ligne] https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/03/26/jeux-vidéo-sekiro-le-plaisir-dans-la-souffrance_5441523_4408996.html, 26 mars 2019.
- McCREA Christian, « Fear and loading in game journalism », in *Escapist Magazine*, [en ligne] https://v1.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_108/1318-Fear-and-Loading-in-Game-Journalism, 31 juillet 2007.
- NIEBORG David, SIHVONEN Tanja, « The new gatekeepers : the occupational ideology of game journalism », in *Breaking new ground : Innovation in Games, play, practice and Theory*, Proceedings of Dигра, 2009.
- RIBBENS Wannes, STEEGEN Ruben, « A qualitative inquiry and a quantitative exploration into the meaning of game reviews », *Journal of Applied Journalism & Media Studies*, Vol. 1, N°2, 2012, pp.209-229.
- RUELLAN Denis, *Le professionnalisme du flou*, Presses universitaires de Grenoble, 1993.
- SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Seuil, 1989.
- SHANAHAN Ian, « Bow nigger », [en ligne] <https://phocks.tumblr.com/post/2976413342/bow-nigger>, 2005.
- STUART Keith, « State of play : Is there a role for New Game Journalism », in *Theguardian.com*, [en ligne] <https://bit.ly/2YcwBpP>, snapshot du 22 février 2005a.
- STUART Keith, « Ten unmissable examples of New Games Journalism », in *Theguardian.com*, [en ligne] <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2005/mar/03/tenunmissable>, 3 mars 2005.
- TILLINAC, Héloïse, *Quand la politique se mêle de cinéma*, Lormont, éd. Le bord de l'eau, coll. Clair & Net (dir. Antoine Spire), 2012.
- TRICLOT Mathieu, « Les lendemains qui chantent : une histoire de l'avenir des jeux vidéo », Colloque « La presse de jeu vidéo francophone », Université de Liège, 27-28 janvier 2016.
- VOS Tim, CRAFT Stephanie, ASHLEY Seth, « New Media, Old Criticism : bloggers' press criticism and the journalistic field », in *Journalism*, vol.13 (7), pp.850-868, 2012.
- ZAGAL José, LADD Amanda, JOHNSON Terris, « Characterizing and Understanding Game Reviews », in *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, 2009.