



Sciences  
du jeu

## Sciences du jeu

17 | 2022

Les langages du jeu vidéo

---

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

*Original journalistic angles within videogame reviews: discursive plurality as a resistance of specialized journalists*

**Boris Krywicki**

---



### Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/4228>

ISSN : 2269-2657

### Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

### Référence électronique

Boris Krywicki, « Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés », *Sciences du jeu* [En ligne], 17 | 2022, mis en ligne le 23 mars 2022, consulté le 30 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/4228>

---

Ce document a été généré automatiquement le 30 mars 2022.



La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

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

*Original journalistic angles within videogame reviews: discursive plurality as a resistance of specialized journalists*

**Boris Krywicki**

---

- 1 Cet article propose d'interroger les tests de jeux vidéo par la presse spécialisée au prisme de la notion d'angle journalistique et de la rupture avec la « routine éditoriale » (Shoemaker et Vos, 2009) que cet angle permet. Nous commencerons par préciser et contextualiser le terme de test, vocable auquel les rédacteurs spécialisés en jeux vidéo donnent un sens particulier, puis nous nous pencherons sur le concept d'angle. Ensuite, nous présenterons plusieurs études de cas afin d'analyser comment un angle journalistique dit « fermé » permet, à notre sens, d'enrichir le langage propre aux critiques vidéoludiques, aboutissant à l'émergence de ce que la sociologie du journalisme appelle « une valeur ajoutée ». Le concept d'article à valeur ajoutée a ceci d'intéressant que cette valeur se révèle relative : il s'agit d'ajouter de la valeur par rapport à un autre élément qui préexiste. En journalisme, les acteurs cherchant à fournir une valeur ajoutée peuvent la construire, en fonction de leur position et du contexte, à l'égard des communiqués de presse officiels ou des contenus publiés par d'autres médias – voir à ce sujet les éclairages qu'offrent Degand (2012) et Simonson (2014). Enfin, nous concluons par une mise en évidence des propriétés de résistance inhérentes aux angles originaux, en ce qu'ils permettent aux journalistes spécialisés de conserver une forme de prise sur leur travail.

## Le test de jeu vidéo

- 2 Le genre du test constitue un vocable propre à la presse informatique ou à celle dédiée aux nouvelles technologies. L'exercice consiste originellement à statuer sur le bon fonctionnement d'un appareil électronique ou d'un produit, à mettre à l'épreuve ses limites techniques. Dans le cas du jeu vidéo, le terme désigne une évaluation de la qualité de l'œuvre, la plupart du temps accompagnée d'une note et publiée en synchronie avec la sortie commerciale du jeu. Au départ, dans les premières revues spécialisées telles que *Tilt* (Éditions Mondiales, 1982-1994), il s'agissait surtout de vérifier l'exécution du programme et d'en expliquer les règles. Le magazine revêtait alors le rôle d'une notice ou d'un manuel de découverte. Au fil de la croissance du secteur vidéoludique, les tests s'enrichissent de critères d'évaluation, de prime abord majoritairement centrés autour des aspects techniques (Trajkov, 2016). Ces graphismes<sup>1</sup> sont au cœur des préoccupations des journalistes spécialisés des années 1990, qui célèbrent et annoncent les évolutions technologiques à venir – une pratique éditoriale que Mathieu Triclot appelle « les lendemains qui chantent » (2016). À mesure que la presse vidéoludique se développe (nous datons son « âge d'or » entre 1995 et 2001 ; voir Breem et Krywicki, 2020), la grille de critères des testeurs s'étoffe et s'institutionnalise, tandis que l'échelle de notation en pourcentage, lancée par *Génération 4* (Pressimage, 1987-2004), devient la norme en 1994. Certains titres de presse développent leurs propres indices, à l'instar de *Gameplay RPG* (FJM Publications, 2000-2006) qui évalue la « psychologie des personnages » des jeux de rôle à partir de 2000. Toutefois, ce genre de cas reste largement minoritaire au sein du champ. Ainsi, les critères de la majorité des publications insistent davantage sur la technique que sur l'artistique : 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 ?)

### **La forme type du test**

- 3 De manière générale, la structure et la finalité de la plupart des tests demeurent identiques, y compris de nos jours, comme se sont attachés à le démontrer Zagal *et al.* (2009) à partir d'un corpus de 120 articles. L'ouverture du texte est généralement dédiée à la présentation de l'univers du jeu vidéo chroniqué, au résumé de la situation initiale et à l'introduction du personnage principal. Vient ensuite la description du genre de l'œuvre, de son concept, mis en parallèle avec les défis qu'il incombera au joueur ou à la joueuse de relever. Le reste de l'article s'attache traditionnellement à passer en revue les différents critères que nous avons inventoriés ci-dessus, en s'attardant sur leurs principaux atouts et bémols. Ces passages se doublent parfois de conseils de « dégustation » (au sens de Hurel, 2020) construisant un Lecteur Modèle (Eco, 1979) qui incarne possiblement un futur récepteur de l'œuvre – et donc, un acheteur potentiel. Ce dernier point s'observe notamment dans les formulations suivantes : « vous en aurez pour votre argent »<sup>2</sup> ; « [ce titre] facture assez cher le temps de jeu »<sup>3</sup>. Enfin, dans la majorité des cas, l'article se clôt par une note chiffrée, sur une échelle de vingt ou dix points, destinée à synthétiser le propos évaluatif du texte qu'elle accompagne et à quantifier l'appréciation du critique.<sup>4</sup>

- 4 La forme archétypale que nous décrivons remplit avant tout une fonction de guide d'achat et de découverte, cherchant à livrer au lecteur-consommateur un maximum d'éléments informatifs et argumentatifs pour qu'il choisisse ou non, en définitive, d'acquérir le jeu vidéo mis à l'agenda médiatique par le journaliste. Une telle orientation induit la prédilection systématique pour un angle codifié, chevillé à une fonction de prescripteur et laissant peu d'espace à la créativité.

## Le test au prisme de la notion d'angle journalistique

- 5 En journalisme, l'angle constitue une notion indigène incontournable qui désigne « la manière d'aborder un sujet, de le ramener à un aspect principal bien délimité » (Agnès, 2008, p. 448). La profession identifie généralement qu'une approche transversale, globale, qui tente de traiter l'intégralité des dimensions d'une thématique donnée, adopte un angle « ouvert » ou « large ». À l'inverse, un article déployant un sujet précis et détaillé, creusant une piste particulière, verra son angle qualifié de « fermé » ou d'« étroit ». À ce titre, la plupart des manuels considèrent que « plus l'angle est étroit, plus le sujet sera original et attrayant » (Vanesse, 2011, p. 7).
- 6 La notion a beau structurer les processus journalistiques et les textes qui en découlent, elle n'en demeure pas moins « assez difficile à définir » (Ruellan, 1993, p. 152). Selon Laborde-Milaa (2002, p. 97), l'angle serait enchevêtré dans un entre-deux épistémologique : il s'apparente « au point de vue narratologique et/ou argumentatif sur un événement ou une question », et peut ainsi s'affilier aussi bien au récit qu'à la thèse, ou mélanger les deux. Cette ambivalence prend corps au-delà du texte seul : de l'angle jaillissent à la fois la forme discursive de l'article, mais aussi, en amont de sa rédaction, la méthodologie opératoire du journaliste, son travail de recherche ou encore la sélection des 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 » (Ruellan, 1993 in Laborde-Milaa, 2002, p. 99). Certains archétypes d'angles<sup>5</sup> seraient liés à un genre journalistique en particulier. Ces formes d'automatismes constitueraient une réponse aux contraintes temporelles et financières subies par la profession (Ruellan, 2006).
- 7 Si nous suivons ce raisonnement, le genre du test de jeu vidéo serait indissociable de la structure type que nous avons dressée et des caractéristiques récurrentes qui l'accompagnent (traitement exhaustif de chaque aspect technique, mise en exergue des atouts et faiblesses de l'œuvre chroniquée, présence d'une note comme synthèse de l'évaluation, etc.). Ce cahier des charges fourni implique un processus rigoureux, couplé à une longueur textuelle significative, étant donné qu'il incombe au rédacteur de traiter le sujet de fond en comble en respectant une série de thématiques imposées. À ce titre, le genre du test vidéoludique semble peu compatible avec la perspective d'un angle étroit, qui implique d'analyser un aspect en particulier ou de convoquer une approche singulière. Au contraire, certains journalistes spécialisés cherchent à exploiter leur matière première de la manière la plus large possible, en la diffusant grâce à différents canaux (écrit, vidéo), pour proposer un tour d'horizon complet. Comme le fait Valentin « Noddus » Cébo (figures 1.1 à 1.6), le réseau social *Twitter* leur permet à ce titre de produire des paratextes du test : annoncer la réception d'une copie presse (synonyme d'enclenchement du processus critique), livrer des avis

intermédiaires ou encore tenir ses abonnés (*followers*) au courant des déconvenues (ou des réjouissances) éprouvées. Tous ces à-côtés de la pratique élargissent l'angle plutôt que de le resserrer, esquissant le test comme un texte résolument balisé et orienté vers un service rendu au lecteur-consommateur.

Figure 1.1 – *Tweet* (captures d'écran) de Valentin « Noddus » Cébo fonctionnant comme paratextes de son test du jeu vidéo *Control* (Remedy, 2019)



Figure 1.2

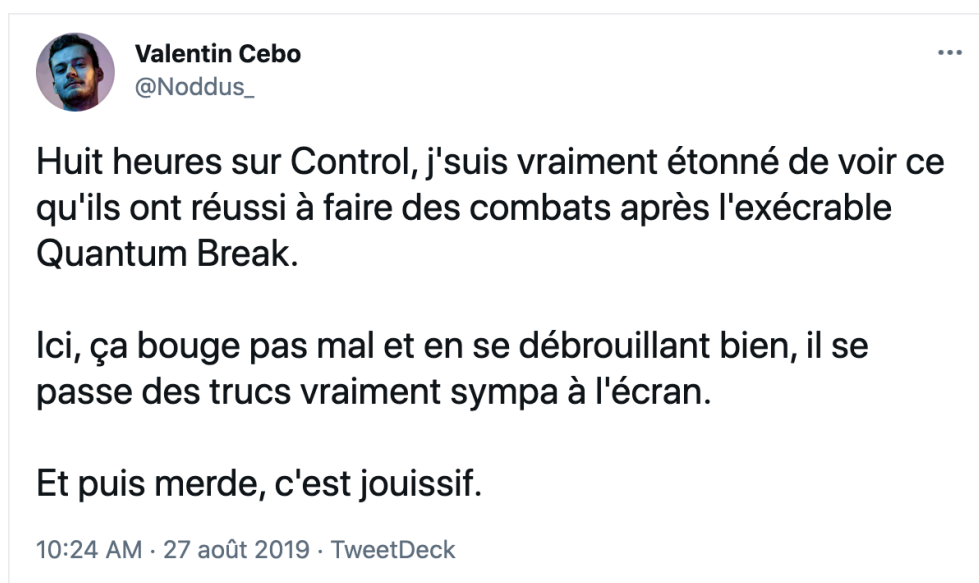


Figure 1.3

 **Valentin Cebo**  
@Noddus\_ ...

Clap de fin pour Control après 12/13h de jeu.

Un jeu pas parfait sur tous les plans, mais un \*grand\* voyage. Clairement l'un des titres les plus marquants de mon année.


Le test arrive sur @Gamekult mais en attendant, un avis tout à fait constructif :

Est-ce que c'était bien ?



4:03 PM · 27 août 2019 · TweetDeck

Figure 1.4

 **Valentin Cebo**  
@Noddus\_ ...

Le test de Control est terminé, il n'a plus qu'à passer l'étape de la relecture !

En attendant, on part en GK Live avec @gautoz et je vous expliquerai pourquoi c'est l'un de mes jeux de l'année :

[gamekult.com/webtv.html](http://gamekult.com/webtv.html)



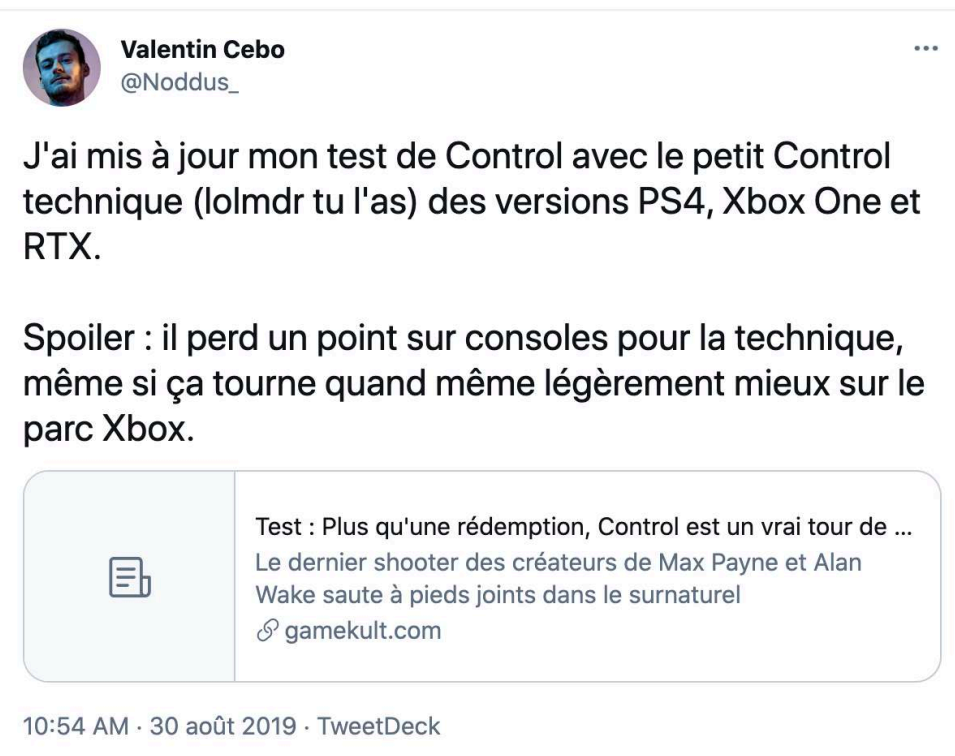
5:26 PM · 28 août 2019 · Twitter for Android



Figure 1.5



Figure 1.6



## À l'opposé des fondamentaux du journalisme ?

- 8 Aux yeux d'une part significative de la littérature académique, les tests ne peuvent être qualifiés comme relevant du journalisme. Plusieurs chercheuses et chercheurs soulignent ainsi la proximité économique avec l'industrie qui sous-tend la publication de tests par la presse vidéoludique, la comparant directement aux médias dits « féminins » (Consalvo, 2007, p. 22) ou « lifestyle » (Ribbens et Steegen, 2012, p. 3). Pour David Nieborg et Tanja Sihvonen (2009), il s'agit, sur la base du constat de ces critiques internes et au prisme de comparaisons avec les principes fondamentaux du journalisme généraliste, de démontrer en quoi la presse vidéoludique déploie une idéologie professionnelle basée sur « une nouvelle conception du journalisme : les journalistes ne visent pas à travailler comme des chiens de garde des institutions, mais plutôt comme des médiateurs d'évaluations qui délivrent du capital ludique » (pp. 7-8). Les journalistes spécialisés en jeux vidéo seraient ainsi animés par une idéologie professionnelle différente de celle du journalisme généraliste, moins exigeante, moins rigoureuse (p. 7). En se basant sur des types de textes en particulier<sup>6</sup> ou sur des entretiens avec des critiques de jeu vidéo professionnels, la littérature académique conclut du journalisme vidéoludique qu'il incarne une « presse enthousiaste » (Carlson, 2009, p. 12), « une extension, un porte-voix, disons, des éditeurs de jeux vidéo » (Nieborg et Sihvonen, 2009, p. 6) qui « défie les notions journalistiques traditionnelles d'objectivité et d'indépendance » (Ribbens et Steegen, 2012, p. 3), ou encore un champ professionnel dans lequel « la frontière floue entre les départements de l'éditorial et du marketing est considérée comme inhérente [au champ et aux standards professionnels] » (p. 28). De ces conclusions découle une analyse des tests qui refuse de les envisager comme des objets rattachés à la pratique journalistique, préférant les envisager à l'aune de leur fonction prescriptive et des enjeux économiques qui la sous-tendent (Noyer, 2001 ; Zagal *et al.*, 2009).

## Un postulat à déconstruire

- 9 Si l'enfermement de ce genre journalistique dans un cadre d'analyse commercial peut se comprendre à l'aune de la proximité historique entre presse spécialisée et éditeurs de jeux vidéo (Breem et Krywicki, 2020), il a ceci de problématique qu'il occulte arbitrairement toute tentative des journalistes de renégocier les préceptes de l'exercice du test, de dynamiter son canevas pour se procurer davantage de liberté éditoriale. Au sein de la profession, on citera le billet de blogue intitulé *New Games Journalism* (Gillen), qui, dès 2004, a fait office de manifeste pour encourager certains testeurs à s'inspirer du *New Journalism* (un courant rendu célèbre par Truman Capote, Tom Wolfe, ou encore Hunter S. Thompson) : assumer davantage leur subjectivité, écrire des passages narratifs à la première personne ou encore exprimer *in extenso* le ressenti qu'a provoqué l'œuvre chroniquée. Outre-Atlantique, le *New Games Journalism* a inspiré des billets de blogue réflexifs à plusieurs acteurs de la presse vidéoludique. Ces remises en question dénoncent la faible qualité éditoriale du champ et encouragent la profession à l'améliorer (Stuart, 2005a ; Buffa, 2006 ; McCrea, 2007), à faire preuve de davantage d'originalité, parfois en citant certains textes en exemple (Stuart, 2005b). En France, si la pertinence de la proposition fait débat parmi les journalistes, elle a tout de même contribué à élargir le champ des possibles de l'approche critique en trouvant une résonance chez certains auteurs français.



[L'ancien rédacteur de *Canard PC*] Omar Boulon se revendiquait clairement [...] du *New Games Journalism* : il faisait des articles très subjectifs [...], remplis de digressions où il racontait des événements de sa vie avec une implication émotionnelle très forte, qu'il mettait en lien avec son approche du jeu. [...] C'est aussi une des limites du *New Games Journalism*, en ce qu'il considère qu'il faut quasiment avoir une approche phénoménologique du jeu vidéo, et retranscrire ce que ça provoque chez le joueur de voir des lumières, d'appuyer sur des boutons. C'est d'ailleurs ce qui lui a pas mal été reproché avec le temps, parce que la posture peut devenir pauvre et nombriliste [...] lorsqu'on se contente de décrire sa propre expérience (Entretien du 16 juin 2020 avec Ambroise Garel, journaliste à *Canard PC*). Ma façon d'écrire, [...] c'est de m'adresser aux gens qui ne connaissent pas le jeu vidéo plus que ça. Avoir un discours sur l'expérience, l'univers, essayer de faire des rapprochements avec des œuvres qui ne sont pas issues du jeu vidéo. Éventuellement, m'adresser aussi aux [joueurs passionnés] en leur proposant un discours qu'ils ne trouveront pas ailleurs. [...] Je pense que, en tant que critique, c'est aussi intéressant de faire des tests. Sauf que, du coup, le cobaye serait le joueur, c'est-à-dire moi : je ne teste pas le jeu, je teste mon état à moi en jouant. Dans quel état ça me met, qu'est-ce que ça produit chez moi, des idées, des rapprochements... J'ai dans l'idée que tout part de l'expérience.<sup>7</sup>

- 10 Certaines initiatives académiques, en observant ces changements, ont également emboîté le pas à cette approche nuancée du test de jeu vidéo. Le projet Ludopresse, coordonné par le Labex ICCA de l'Université Sorbonne Nouvelle et le Liège Game Lab de l'Université de Liège, cherche à souligner le vaste panel d'approches journalistiques qui composent les magazines spécialisés français – Sélim Ammouche (2016) considère notamment que l'on y navigue « de la fiche-technique d'un guide d'achat pour consommateurs d'électroménager au style analytique des *Cahiers du Cinéma* ».

## Hypothèse et méthodologie

- 11 Pourtant, le vocable « test » reste majoritairement chevillé à sa réputation de texte nécessairement dénué d'originalité et de traitement de fond. En novembre 2013, cinq anciens journalistes du magazine vidéoludique de référence *Joystick* (Sipress, 1990-2012) lancent sur leurs économies propres la société Wildfire Media pour éditer une nouvelle revue, *JV*. Pour éviter les écueils de l'entreprise de presse qui les employait précédemment, « M.E.R.7 » (primat de la publicité, aseptisation de la ligne éditoriale, etc.), ces associés choisissent notamment d'abandonner le terme « test » au profit de celui de « critique ». Ce positionnement leur permet d'évacuer tous les aspects qu'ils récuse dans le test (la note, la longueur du texte, etc.) – ce que Jean-Marie Schaeffer (1989) appelle la « logique pragmatique inhérente à la généricité ». Ainsi, ils abandonnent la longueur imposée (certaines critiques se limitent à quelques lignes) et les textes réservent à l'évaluation 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 ».<sup>8</sup>
- 12 Nous souhaitons interroger cette dévaluation symbolique du test, principalement dans la presse vidéoludique française, dans laquelle il a été abondamment décrié. Ce genre textuel est-il voué à adopter un angle ouvert et une perspective consumériste ou peut-il, comme le suggère la piste américaine du *New Games Journalism*, se parer d'une approche originale (en ce que la subjectivité prônée s'écartere de l'approche de la plupart des tests, généralement neutre) ? La démarche de guide d'achat évaluatif qu'implique le test est-elle compatible avec les préceptes de la valeur ajoutée journalistique,

nécessitant que l'auteur se distingue de ses pairs ? Le cas échéant, quels types d'angles se voient convoqués et quelles causes expliquent l'enclenchement d'un processus critique davantage élaboré ? Le présent article tâchera d'envisager le test à angle original comme un terrain propice à l'observation d'un enrichissement du langage et des structures discursives déployées pour parler du jeu vidéo. Nous envisageons ici le terme de langage au sens large, prenant principalement en compte l'énonciation (marques de subjectivité, répertoire linguistique, etc.) et la structure macro et microtextuelle des articles (séquences narratives et argumentatives). Notre analyse cherchera à déconstruire les conceptions épistémologiques des acteurs académiques et journalistiques envisageant qu'un traitement exhaustif et codifié incarnerait la seule option de structure valide et envisageable pour rédiger un test.

- 13 Pour ce faire, nous sommes partis d'un corpus<sup>9</sup> brassant près de quarante ans de médias vidéoludiques (1982-2020), rassemblé par carottages successifs (Kirkpatrick, 2015, pp. 42-43 ; Krichane, 2018), dans le cadre de notre recherche doctorale, en cours de finalisation. Ces centaines d'articles ont été analysées à l'aune d'une méthodologie inspirée de celle de Roselyne Ringoot<sup>10</sup> (2014), notamment complétée par la mobilisation du concept de Lecteur Modèle (Eco, 1979). Parmi cette multitude de textes, nous avons opéré une première sélection pour identifier les tests s'éloignant de la forme type définie ci-dessus. Ensuite, nous avons choisi de développer davantage plusieurs cas d'étude, complémentaires à l'aune de leur angle et de sa finalité, tantôt narrative, tantôt argumentative. L'analyse de ces différents exemples illustratifs a été éclairée par six entretiens compréhensifs (Kaufmann, 1999) avec les auteurs des articles en question. Nous identifierons ainsi, en filigrane, plusieurs causes expliquant la motivation des journalistes à sortir des sentiers battus du test à angle ouvert.

## Les tests à angles originaux

- 14 Une majorité des tests s'écartant de la forme type que nos analyses ont identifiée proviennent de *Canard PC*, un magazine imprimé lancé en novembre 2003 par cinq anciens journalistes de *Joystick*. Cette propension de la revue à revisiter l'exercice critique ne relève pas du hasard : la périodicité de sa diffusion (hebdomadaire de 2003 à 2007, bimensuelle de 2007 à 2018 et mensuelle depuis lors) implique un retard informatif par rapport à la réactivité des médias en ligne, misant sur une publication des tests le jour de la sortie de l'œuvre concernée, voire un peu avant, en fonction de la latitude permise par les « accords de non-divulgation » des éditeurs. Ce sentiment d'arriver après la bataille critique pousse les journalistes à explorer d'autres pistes que celle de l'évaluation pure et dure, qui leur ôterait toute forme de singularité dans un océan de tests déjà publiés depuis plusieurs semaines. Cette propension de *Canard PC* à développer des angles originaux semble donc à corrélérer avec son support papier et les délais de publication que ce dernier entraîne.

Chez *Canard PC*, on a reçu [le jeu vidéo] *Animal Crossing* assez tard. Quand, dans d'autres médias, le test était déjà paru. Il y a aussi le fait qu'on ne sort qu'une fois par mois. On savait que le test serait dans le numéro d'après, tous les tests seraient déjà sortis depuis presque un mois. En plus, *Animal Crossing* est sorti durant le confinement, ça été un carton absolu et, pendant des semaines, tout le monde ne parlait que de ça sur *Twitter*. Donc, il n'y avait pas l'enjeu de faire découvrir le jeu : « regardez cette perle à côté de laquelle tout le monde est passé ». Ni celui de statuer : « est-ce qu'il faut l'acheter ou pas ? » Parce qu'un mois et demi après la

sortie, tous les gens susceptibles de l'acheter ont déjà été se renseigner (Entretien du 16 juin 2020 avec Emmanuel Denise, journaliste à *Canard PC*).

- 15 Lorsque ce cas de figure se présente, l'adoption d'un angle original devient un moyen de préserver la valeur ajoutée d'un discours sur une œuvre, en dépit du retard avec lequel ce dernier émerge. Dans le cas d'*Animal Crossing : New Horizons* (Nintendo, 2020), l'auteur a décidé de se concentrer sur le vague à l'âme dans lequel l'expérience de jeu l'a plongé.

### **L'angle narratif-réflexif**

- 16 Le test d'*Animal Crossing : New Horizons* par *Canard PC* choisit d'assumer pleinement sa diffusion tardive en formulant d'emblée les attentes qu'a suscitées chez le testeur la réception enthousiaste du jeu par les internautes et les médias concurrents.

J'ai commencé *Animal Crossing* plein d'espoirs, de rêves, de bienveillance. J'ai vu les gens sur Internet qui partageaient leurs jolies îles, leurs coquillages, leurs poissons, leurs maisons, leurs bons mots, leurs voisins virtuels. J'ai compris que le jeu était tombé au bon moment, celui où tout le monde désire plus que tout être entouré d'amis sur une île où il fait toujours beau. J'ai installé ma tente, j'ai coupé du bois, j'ai ramassé des pierres, j'ai vendu des oranges et des papillons et j'ai contracté un prêt chez Tom Nook pour m'installer dans une vraie maison.<sup>11</sup>

- 17 Au fil du texte, la description des actions successives de l'auteur, fidèle à ce que propose le jeu, est remplacée par une transgression totale de ce que suggère le « *play modèle* » (Barnabé, 2017)<sup>12</sup> d'*Animal Crossing : New Horizons* : au lieu de multiplier les tâches quotidiennes, le journaliste se refuse à agir et intègre à son récit, en tant que personnage secondaire, un pneu doué de parole – ce qui relève de son imagination, le jeu ne contenant aucunement un tel élément.

La semaine précédente, dans la rivière, j'ai trouvé un pneu. J'ai installé le pneu dans mon jardin, en face du banc. À partir de là, j'ai décidé de regarder mon pneu. Le pneu m'a dit : « *Au diable Tom Nook et son crédit ; au diable les voisins qui font du sport et qui attrapent des papillons.* » J'ai compris que le pneu avait raison. À quoi bon jouer, finalement ? À quoi bon exister ? Je suis resté là, sur mon banc, à regarder mon pneu, pendant des heures, puis pendant des jours, à me demander ce que c'était, au fond, vivre (Denise, 2020).

- 18 Ces passages d'auto-analyse (l'article s'intitule « La psychanalyse du pneu ») se destinent à la fois à un dépassement de l'évaluation de l'objet-jeu (puisqu'il n'existe plus d'intérêt, aux yeux de l'auteur, à développer un discours critique avec un mois de retard) et à une manière de combler le vide ressenti lors des parties. La note de « Confiné/10 », qui se refuse à quantifier la qualité de l'expérience, vient symboliser ce vécu. L'angle permet ainsi de développer un propos en demi-teinte, ni élogieux ni assassin :

J'étais vraiment dans l'impossibilité de mettre une « vraie » note, parce que je raconte une expérience où je m'ennuie mais sur un jeu où je n'ai rien à reprocher, où tout est très bien fait. À la fois je ne peux pas lui mettre une très bonne note parce que ce n'est pas mon expérience, et à la fois je ne peux pas lui mettre une mauvaise note parce que je lui reconnais que si vous tombez dedans, on ne peut rien lui reprocher (Entretien avec Emmanuel Denise).

- 19 Il en va de même pour le test de *Doom Eternal* (id Software, 2020) par Ambroise Garel : le fait qu'il n'ait « rien à dire » de constructif sur cette suite qu'il juge d'une grande qualité amène l'auteur à revêtir le texte d'un aspect très personnel. Il emploie cet

espace pour explorer son rapport à cette saga<sup>13</sup>, avec une approche qu'il qualifie de « sociologique » :

Comme j'étais extrêmement libre, j'ai choisi de faire quelque chose que je n'avais jamais fait : une autobiographie de mon rapport à un jeu vidéo en particulier (en l'occurrence, *Doom*). [...] De façon intuitive, j'ai essayé de faire émerger des rapprochements pour donner accès à ce rapport intime, qui n'est jamais objectivable : si jamais je braque une caméra sur un gamin en train de jouer, je ne verrais pas ce qu'il se passe dans sa tête au moment où il joue (Entretien du 16 juin 2020 avec Ambroise Garel, journaliste à *Canard PC*).

- 20 L'angle narratif-réflexif constitue ainsi un palliatif au manque de reproches critiques, un vecteur pour emmener le discours vers une autre finalité que l'égrenage de qualités et de défauts. Loin de se limiter à une paraphrase de la diégèse vidéoludique, il constitue une prise de liberté personnelle et irrévérencieuse à l'égard du *play* modèle dont il s'inspire.

### **L'angle narratif homodiégétique**

- 21 D'autres tests prennent le parti de troquer le point de vue du journaliste-joueur pour celui d'un personnage qui serait issu de l'œuvre. À la différence des exemples ci-dessus, le choix d'un narrateur homodiégétique en focalisation interne ne provient pas d'une carence en arguments critiques, mais d'une volonté d'imprégner le texte de l'imaginaire convoqué par le jeu vidéo testé. Par exemple, le test de *Payday : The Heist* (Overkill Software, 2011), un jeu de tir multijoueur où l'objectif consiste à cambrioler des banques, met en scène un malfrat qui raconterait ses faits d'armes à son codétenu. L'expérience du journaliste est ici refictionnalisée, en faisant intervenir des protagonistes qui renvoient à des rédacteurs de *Canard PC* (Omar Boulon devient « l'Gros Boulon », par exemple ; Garel, 2011, p. 14). Pour évoquer les films de gangsters – une ambiance elle-même convoquée par *Payday* –, le texte utilise énormément d'argot et un répertoire linguistique relevant plutôt de l'oral non planifié. Les marques d'évaluation, qui constituent pourtant l'objectif initial d'un test, se voient reléguées au second plan. Les défauts de l'œuvre 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.<sup>14</sup>

- 22 Dans ce passage, le testeur donne des informations sur le niveau de détail du jeu, ses qualités graphiques, qu'il déplore tout en leur attribuant des vertus de lisibilité. Mais, contrairement à ce que ferait un test adoptant la forme type du genre, celui de *Payday* n'isole pas ces marques d'évaluations dans des paragraphes dédiés ou par des changements de style, 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 et qui font partie de leur « horizon d'attente » (Jauss, 1990) :

Sur le forum du magazine, ce test s'est fait descendre par les lecteurs comme rarement un article s'est fait descendre, et c'est pourtant rarissime qu'ils s'attaquent à la forme d'un test : en général, ils critiquent plutôt le fond. Dans ce test-ci, les informations y étaient mais n'étaient pas présentées de façon claire, les décoder demande plus de compétences au lecteur (Entretien du 16 mai 2017 avec Ambroise Garel).

23 Si de nombreux tests incluent la narration de séquences de jeu pour transmettre l'expérience du journaliste, 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 homodiégétique traverse l'intégralité de l'article (seul l'encadré « notre avis » – un quart de colonne – reprend la main pour synthétiser le jugement). Cette posture installe une primauté du narratif sur l'argumentatif et construit un Lecteur Modèle préférant la convocation d'un univers à l'évaluation d'un produit. Le langage journalistique ajoute alors une couche de fiction à l'œuvre qu'il décrit et fonctionne comme un prolongement de la diégèse, dans laquelle le média choisit de s'inclure à son tour.

24 L'emploi d'un narrateur homodiégétique peut se coupler à la réflexivité pour esquisser, en filigrane, l'équilibre délicat entre l'obligation de formuler un discours sur une œuvre incontournable et l'envie de ne pas trop en dévoiler, dans l'optique de ne pas déflorer la surprise des récepteurs futurs. Emmanuel Denise utilise ce procédé dans son test d'*Outer Wilds* (Mobius Digital, 2019), en singeant le style d'Antoine de Saint-Exupéry dans son récit poétique célèbre *Le Petit Prince* :

« Tu fais des choses de grande personne », m'a dit l'extraterrestre au soir du huitième jour, alors que je prenais des notes sur mon carnet. C'était un reproche. J'étais en train d'essayer d'écrire sur un jeu auquel je venais de jouer, *Outer Wilds*. Ça faisait rire l'extraterrestre, il ne comprenait pas. « Si c'est un bon jeu, tu devrais juste écrire "jouez-y" et ne rien dire de plus », ajouta le petit être. « Sinon, si tu en dis trop, tout le monde perdra le plaisir de la surprise et de la découverte ». Je répondis que ça ne fonctionnait pas comme ça. L'extraterrestre était choqué, il me dit que j'étais stupide et que mon métier était stupide également. Il n'avait pas tort. Il valait mieux ne rien dire de plus, expliquer simplement que le jeu était un pur moment de poésie, de mélancolie et d'aventure, et qu'il pourrait plaire à tous ceux qui aiment un peu découvrir les choses par eux-mêmes, simplement guidés par leur curiosité.<sup>15</sup>

25 Par rapport à *Animal Crossing*, la problématique est inverse : à l'époque de rédiger sa critique, *Outer Wilds* ne semble connu de personne. L'emploi d'une note élevée revêt alors une fonction tactique pour tenter d'attirer l'attention du lecteur sur une œuvre méconnue<sup>16</sup> :

On tombe sur cette perle, on sait qu'elle s'appelle *Outer Wilds*, que ça ne va pas attirer le lecteur, qui va laisser défiler les pages et que, si ça se trouve, il va voir *Outer Wilds* et va passer à autre chose parce qu'il n'en a jamais entendu parler. [...] Je sais que si je mets un 9 en bas de la page, quel que soit le titre du jeu, normalement le lecteur va s'y intéresser. Il va se dire : « ça, c'est très bien noté, donc je vais regarder » (Entretien du 16 juin 2020 avec Emmanuel Denise).

26 Note et angle constituent ainsi les deux faces d'une même pièce : lorsque le langage du texte se veut cryptique, l'évaluation chiffrée vient traduire l'avis en une cotation. Et quand le journaliste botte en touche et emploie l'originalité comme un moyen de désertier de la fonction prescriptrice, la note épouse cette défection, à l'image du « Confiné/10 » d'*Animal Crossing : New Horizons*.

### **L'angle argumentatif-comparatif**

27 Dans certains cas totalement inverses, le déploiement de l'argumentatif constitue une priorité et habite l'intégralité du texte. À ce titre, le procédé comparatif permet d'asseoir une démonstration critique qui semble devenir plus importante, aux yeux des

journalistes, que le contenu du jeu examiné en lui-même. Le test de *Super Mario Odyssey* (Nintendo, 2017) par Pierre-Alexandre Rouillon instrumentalise son retard pour se confronter à l'évaluation qu'a livrée en amont le magazine britannique *Edge*. Cette revue a gratifié le jeu de plateformes de Nintendo d'un 10/10, ce qui semble impensable aux yeux du journaliste de *Canard PC*. Pour nourrir son argumentation, Rouillon a inventorié toutes les autres notes maximales qu'a attribuées *Edge* au cours de son histoire. Ainsi, *Canard PC* bâtit sa critique de *Super Mario Odyssey* à l'aune de ces autres œuvres encensées par le passé.

En tant que représentant de *Canard PC*, magazine voué à être idiot avec le plus grand des sérieux, je propose que nous analysions ensemble *Super Mario Odyssey* à la lumière de ses camarades inscrits au panthéon edgien du jeu vidéo. [...] Voyons pourquoi *Super Mario Odyssey*, malgré ses qualités indéniables, ne peut pas totalement prétendre à la note maximale. À plus forte raison quand on sait qu'elle récompense les jeux « révolutionnaires », selon le magazine albionais.<sup>17</sup>

- 28 Certains passages du texte fonctionnent comme une démonstration par l'absurde : cet épisode des aventures de Mario, qui consiste à explorer des univers colorés, se voit comparé à d'autres œuvres de genres totalement différents, comme *Rock Band 3* (Harmonix Music Systems, 2010), un jeu de rythme où l'on manipule des instruments de musique en plastique, ou encore la simulation de gangsters *Grand Theft Auto 4* (Rockstar Games, 2008) – ces références ayant pour seul point commun d'avoir également reçu un 10/10 de la part de *Edge*. La contrainte imposée et la thèse qui en découle priment ainsi sur la volonté de dresser une évaluation fidèle du jeu chroniqué. Au-delà du pied de nez à un média concurrent, cette approche argumentative originale est à envisager comme une manœuvre tactique face à l'attribution, par la rédaction en chef, d'un sujet déjà maintes fois traité par le journaliste :

Je suis préposé aux Mario chez *Canard PC*. En 7-8 ans, j'ai eu l'occasion de faire pas mal de tests de Mario et, en autant de temps, on fatigue un peu de dire que Mario court après la princesse et que [l'antagoniste principal] Bowser n'est pas gentil. Donc, on essaie de trouver des moyens détournés de s'amuser en écrivant le test du jeu. Quand on débite du jeu chaque semaine, il faut raviver la flamme de temps en temps et ça passe aussi, je pense, par la démarche qu'on va avoir en écrivant les articles (Entretien du 14 décembre 2017 avec Pierre-Alexandre Rouillon, journaliste à *Canard PC* d'octobre 2011 à mars 2018).

- 29 Si ce type d'angle se borne à des comparaisons avec des œuvres déjà existantes, le processus vise moins à convoquer le capital ludique de l'auteur qu'à dynamiser sa pratique de l'exercice du test. La valeur ajoutée produite se destine en définitive moins aux lecteurs qu'au journaliste lui-même, récipiendaire de l'air frais qu'insuffle cette méthodologie atypique, en dépit d'un manque de transversalité et de cohérence éditoriale.

### **L'angle narrativo-argumentatif**

- 30 Avant de conclure, nous souhaitons présenter un dernier type d'angle original, qui émane cette fois-ci de *Pixels*, la section dédiée au numérique du journal *Lemonde.fr*. Le test de *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019) par Corentin Lamy a ceci d'original que l'angle qu'il construit mêle à la fois finalités narratives et argumentatives, contrairement aux exemples précédents, qui se limitaient à l'un des deux axes. Et pour cause : le journaliste n'est pas parvenu à progresser suffisamment



dans le jeu pour le tester de manière classique, et commence ainsi par mettre en scène son désarroi et sa frustration.

Avec un grognement, mon personnage pose le genou à terre, vaincu pour la soixante-douzième fois consécutive. Une dizaine de secondes après avoir commencé, le combat est plié. Assis, face à la console de jeux dans un coin de l'*open space*, j'encaisse l'humiliation en serrant les dents. À la sueur qui me coulait déjà du front se mêlent désormais les larmes d'un homme brisé. Nous sommes alors à la veille de la sortie de *Sekiro: Shadows Die Twice*, qui a eu lieu le 22 mars sur PC, PlayStation 4 et Xbox One. Après dix bonnes heures de jeu, je dois bien l'admettre : je suis toujours au début de l'aventure. Je suis seul, et désarmé, face à ce casse-tête : devoir écrire sur *Sekiro*, qui sera sans doute l'un des jeux vidéo de l'année, sans être capable d'en dépasser le premier obstacle sérieux.<sup>18</sup>

- 31 Dans un second temps, l'auteur interroge ses confrères de la presse spécialisée, recueillant les arguments de chacun pour déterminer s'il convient de qualifier *Sekiro* de 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. Pourtant, l'article répond à une question fondamentale pour le Lecteur Modèle bâti, qui suit le jeu vidéo sans bénéficier de beaucoup de temps libre à y consacrer : peut-on s'adonner à *Sekiro* sans devoir s'entraîner durant des heures ? Corentin Lamy ne teste pas l'œuvre en elle-même, mais sa difficulté, analysée à l'aune du sentiment de satisfaction ressenti lorsqu'on la surmonte, de la patience que réclame cet effort ou encore des besoins d'échanges qu'elle génère.

L'un des aspects capitaux de l'expérience, remarque cependant [le journaliste Nicolas Verlet], est que » [les jeux comme *Sekiro*] sont des jeux qui se partagent, qui poussent les joueurs à raconter aux autres leurs émotions ». Kevin Bitterlin abonde : « Chacun va avancer de son côté, et partager son savoir sur Internet, ou raconter son expérience à ses potes ». Mieux, cette difficulté ne fait pas seulement le sel de l'expérience de jeu : elle est indispensable (Lamy, 2019).

- 32 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*, mais elle provient également du postulat généraliste de *Pixels* qui, dans ses tests, élude volontairement des points forts et faibles 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 un échange sur les réseaux sociaux à propos du test de *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* (Beenox, 2019) :

On ne parle jamais du *framerate* [nombre d'images affichées par seconde], on laisse ça aux sites spécialisés. Ce n'est pas vraiment un critère pour le grand public. [...] À titre personnel, ça ne m'intéresse pas de comparer le nombre de pixels, de [mégaoctets]... J'évalue des jeux, des produits culturels, pas le rendement de machines à laver.<sup>19</sup>

- 33 Tout comme ce Lecteur Modèle attache peu d'importance aux notes, celles attribuées par *Pixels* incarnent toujours des parodies.<sup>20</sup> Là où la presse spécialisée est parfois vue comme un espace où le jargon règne en maître, où les spécialistes s'adressent aux spécialistes, de tels exercices de style élargissent significativement les possibles langagiers, le lexique lié au jeu vidéo et à sa caractérisation.

## Conclusion

- 34 Cette piste de typologie des angles originaux, dressée au fil des analyses (figure 2), met en évidence la pluralité des modalités de discours employées par les journalistes spécialisés actuels lorsqu'il s'agit de livrer un avis sur un jeu vidéo inédit. Il en existerait probablement de nombreuses autres à cartographier, y compris au sein de médias moins récents, dont certains se démarquaient également par leurs prises de liberté – nous pensons notamment à *Joystick*, dont *Canard PC* cherche à prolonger l'esprit. En plus d'affirmer la pertinence de la notion d'angle journalistique dans le cadre de l'analyse de tests, nous souhaitons ouvrir la réflexion en invitant à considérer ces postures originales comme des résistances.

Figure 2 – Tableau synthétique de la typologie des angles originaux

Type d'angle original	Cause d'émergence identifiée	Valeur ajoutée visée	Exemples analysés	Journaux concernés
Narratif-réflexif	Manque d'arguments critiques	Transgresser et dépasser le <i>play</i> modèle/Parler de soi à travers le jeu	Denise, 2020 Garel, 2020	<i>Canard PC</i>
Narratif homodiégétique	Envie d'exercice littéraire/Éviter de dévoiler l'œuvre	Prolonger la diégèse du jeu	Garel, 2011 Denise, 2019	<i>Canard PC</i>
Argumentatif-comparatif	Manque de richesse de la matière première	Renouveler l'intérêt du journaliste pour son travail	Rouillon, 2017	<i>Canard PC</i>
Narrativo-argumentatif	Difficulté éprouvée lors du test/Envie de s'adresser à un public plus large	Raconter l'expérience du journaliste/Tester un aspect spécifique	Lamy, 2019	<i>Le Monde</i>

- 35 Elles détournent en effet sciemment un cadre générique codifié – ce qui, comme l'a montré la réception du test de *Payday* (Garel, 2011), constitue une prise de risque dans l'univers formaté de la presse vidéoludique, régi par le cycle « *News – Preview – Test* » (Breem et Krywicki, 2020, p. 74). Pour reprendre la pensée de Michel de Certeau (1990), les élaborations d'angles originaux sont à envisager comme autant de tactiques des journalistes spécialisés, notamment face aux stratégies d'une 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 des discours commerciaux, ou encore contre la redondance du processus de test qui, lorsqu'il n'est pas occasionnellement dynamité par un angle original, débouche sur une structure machinique. Cette résistance peut aussi consister à refuser 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'amoncellement croissant de nouveautés.
- 36 Ainsi, la construction d'un angle original constitue un positionnement culturel et journalistique empreint de radicalité, dans la mesure où ce choix peut participer à la séduction de certains lecteurs tout en rebutant d'autres. En développant des constructions langagières particulières pour traiter des sujets vidéoludiques, les journalistes revendiquent ainsi la richesse du jeu vidéo, son acceptation en tant que

domaine culturel ; ce qui décontenance les lecteurs qui attendent un avis limpide et exhaustif, mais convainc ceux qui recherchent davantage de subjectivité. Avec ces angles étroits, les journalistes multiplient les façons de se démarquer de la presse vidéoludique identifiée comme classique. Par ce geste, ils revendiquent la singularité artistique des jeux vidéo abordés : ils ne se limitent plus à produire l'inventaire des caractéristiques techniques. L'apparition récente de ces angles originaux s'inscrit plus globalement dans une volonté de réinvention qui sous-tend les manières actuelles d'aborder le médium dans les presses généralistes et spécialisées. Ce renouveau s'illustre également par la présence croissante des pratiques d'enquête et de reportage à vocation non promotionnelle (Breem et Krywicki, 2020, pp. 346-352). Si la presse qui se concentrait sur le matériel informatique (*hardware*) a creusé le sillon de la synthèse objective par ses mesures savantes et poussées, les jeux vidéo, fourmillant de dimensions créatives, invitent plutôt les journalistes à exploiter leurs qualités littéraires et rhétoriques, qui constituent un symbole de la myriade de courants du médium, de sa richesse croissante et du vocabulaire employé pour rendre compte de celle-ci.

---

## BIBLIOGRAPHIE

AMMOUCHE S. (2016), « Les Tests : généalogie, évolution, comparaisons. 2 », communication dans le cadre du colloque *La Presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.

ASSAYAS O., BERGALA A., DANEY S., & TOUBIANA S. (2001), *Critique et cinéphilie - VI. Petite anthologie des Cahiers du cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma.

BARNABÉ F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le Cas de Pokémon*, thèse de doctorat, Université de Liège.

BLANDIN C. (dir.) (2018), *Manuel d'analyse de la presse magazine*, Paris, Armand Colin,.

BREEM Y. & KRYWICKI B. (2020), *Presse Start : 40 ans de magazines de jeux vidéo en France*, Montreuil, Omaké Books.

BUFFA C. (2006), « Opinion: Why Videogame Journalism sucks », in *Game Daily*, <https://web.archive.org/web/20060718220051/http://biz.gamedaily.com/industry/feature/?id=13240>

CARLSON R. (2009), « Too Human versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value », *Transformative works and cultures*, 2, <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93>

CONSALVO M. (2007), *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge, MIT Press.

DE CERTEAU M. (1990), *L'Invention du quotidien*, Paris, Gallimard.

DEGAND A. (2012), *Le Journalisme face au web : reconfiguration des pratiques et des représentations professionnelles dans les rédactions belges francophones*, thèse de doctorat, Université Catholique de Louvain.

- ECO U. (1979), *Lector in fabula*, Paris, Grasset.
- GILLEN K. (2004), « The New Games Journalism », *Kieron Gillen's workblog*, <http://gillen.blogspot.com/2004/03/new-games-journalism-this-may-turn.html>
- HUREL P.-Y. (2020), *L'Expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude*, thèse de doctorat, Université de Liège.
- JAUSS H.R. (1990), *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard.
- KAUFMANN J.-C. (1999), *L'Entretien compréhensif*, Paris, Armand Colin.
- KIRKPATRICK G. (2015), *The Formation of gaming culture*, Hampshire, Palgrave MacMillan.
- KRICHANE S. (2019), *La Caméra imaginaire. Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève, Georg.
- LABORDE-MILAA I. (2002), « L'Angle journalistique : aide ou obstacle au positionnement des étudiants scripteurs ? », *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 157-158, pp. 47-59.
- McCREA C. (2007), « Fear and loading in game journalism », in *Escapist Magazine*, <https://www.escapistmagazine.com/fear-and-loading-in-game-journalism/>
- NIEBORG D. & SIHVONEN T. (2009), « The new gatekeepers: the occupational ideology of game journalism », *The escapist*, <https://www.escapistmagazine.com/fear-and-loading-in-game-journalism/>
- NOYER J. (2001), « La Presse vidéo-ludique : le jeu de la médiation », *Médiamorphoses*, 3, pp. 69-77.
- RIBBENS W. & STEEGEN R. (2012), « A qualitative inquiry and a quantitative exploration into the meaning of game reviews », *Journal of Applied Journalism & Media Studies*, 1, 2, pp. 209-229.
- RINGOOT R. (2014), *Analyser le discours de presse*, Paris, Armand Colin.
- RUELLAN D. (1993), *Le Professionnalisme du flou*, Grenoble, Presses universitaires de Grenoble.
- RUELLAN D. (2006), « La Routine de l'angle », *Questions de communication*, 10, pp. 369-390.
- SCHAEFFER J.-M. (1989), *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil.
- SHOEMAKER P. & VOS T. (2009), *Gatekeeping theory*, New York, Routledge.
- SIMONSON M. (2014), *Le Journalisme à l'épreuve des réseaux : étude de l'utilisation des blogues au sein des pratiques journalistiques*, thèse de doctorat, Université de Namur.
- STUART K. (2005a), « State of play: Is there a role for New Game Journalism », *Theguardian.com*, <https://tinyurl.com/wmme7evu>
- STUART K. (2005b), « Ten unmissable examples of New Games Journalism », *Theguardian.com*, <https://tinyurl.com/432wefw5>
- TRAJKOV S. (2016), « Les Tests : généalogie, évolution, comparaisons. 1 », communication dans le cadre du colloque *La presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.
- TRICLOT M. (2016), « Les lendemains qui chantent : une histoire de l'avenir des jeux vidéo », communication dans le cadre du colloque *La presse de jeu vidéo francophone*, Université de Liège, 27-28 janvier 2016.
- VANESSE M. (2011), « Le journalisme d'investigation et l'accélérateur de particules informatives », *Cahiers de la documentation*, 3, pp. 5-10.
- ZAGAL J., LADD A. & JOHNSON T. (2009), « Characterizing and Understanding Game Reviews », *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, pp. 215-222.

## NOTES

1. Ce terme, utilisé par la presse vidéoludique, désigne ici les qualités techniques et esthétiques d'un jeu vidéo, le rendu à l'écran de ses éléments visuels.
2. Y. Le Fur, « Test – Le Parrain », *Jeuxvideo.com*, <https://tinyurl.com/you92jch2>, 2006.
3. T. Mangott, « Test – Portal : Au-delà du réel », *Gamekult.com*, <https://tinyurl.com/3cwfjsj2k>, 2007
4. Pour un exemple de cette forme type, voir P-A Rouillon, « Yoku's island express, le flipper à monde ouvert qui nous emballa », *Gamekult.com*, <https://tinyurl.com/3h3abk>, 2018.
5. L'auteur en développe huit : le déroulé des faits, le bilan, les acteurs, les causes, les précédents, les réactions, les conséquences, et les à-côtés (Ruellan, 2002).
6. Notamment les articles catégorisés comme « previews » pour Carlson (2009) et les « tests » (« reviews ») pour Zagal *et al.* (2009), Ribbens et Steegen (2012) et Gursoy (2013).
7. E. Higuinen, « Écrire sur les jeux vidéo dans la presse aujourd'hui : à quoi bon ? », *afjv.com*, <https://tinyurl.com/2czzbx9>, 2020. Erwan Higuinen est journaliste spécialisé en jeu vidéo pour *Les Inrockuptibles* et a notamment écrit pour les magazines *Ig* et *Games*.
8. E. Forsans, « JV – Un nouveau magazine jeu vidéo en kiosques depuis le 30 octobre », communiqué de presse, *Afjv.com*, <https://tinyurl.com/sej4vupr>, 2013.
9. Ce corpus comprend des textes issus des médias spécialisés suivants (par ordre chronologique de première publication) : *Tilt*, *ST Magazine (Pressimage, 1985-1998)*, *Génération 4*, *Joystick*, *Player One (Média Système Éditions, 1990-2000)*, *Megaforce (Mega Press, 1991-1998)*, *Super Power (Sumo Éditions, 1992-1997)*, *Joypad (Sipress, 1991-2011)*, *Consoles + (Éditions Mondiales, 1991-2012)*, *Jeuxvideo.com (1997-en cours)*, *PC Jeux (Edicorp Publications, 1997-2012)*, *Xbox, le magazine officiel (Future, 2001-2012)*, *Gamekult (2000-en cours)*, *Canard PC (Presse Non-stop, 2003-en cours)*, *Canard PC Hardware (Presse Non-stop, 2009-en cours)*, *IG Magazine (Ankama Presse, 2009-2013)*, *JV (Wildifre Media, 2013- en cours)*, *JVN.com (2009-2014)*, *Le Monde « Pixels » (2014- en cours)*. Malgré ce large panel, le test restant un genre très codifié, les exemples sélectionnés pour illustrer cet article proviennent presque tous du même titre de presse (*Canard PC*, connu pour son originalité et sa défiance vis-à-vis des codes). Mettre en avant des tests d'autres médias était envisageable, mais aurait débouché sur des archétypes moins différenciés.
10. Dans son manuel, Ringoot (2014, p. 204-205) liste de nombreux éléments permettant de guider l'analyse du discours de presse (le modèle économique, l'ancienneté de la publication, sa périodicité, etc.). Parmi ces points d'attention, nous avons retenu ceux s'accordant le mieux aux spécificités de la presse magazine, en particulier vidéoludique (pour un développement précis de ces préceptes méthodologiques, voir Blandin, 2018).
11. E. Denise, « La psychanalyse du pneu », *Canardpc.com*, <https://www.canardpc.com/jeu-video/test-jeu-video/animal-crossing-new-horizons/>, 2020.
12. Fanny Barnabé (2017, p. 33) décrit le « play modèle » comme « l'hypothétique joueur "standard" et honnête, qui joue à un jeu comme il a été conçu pour être joué ».
13. A. Garela, « Monomythe », *Canardpc.com*, <https://tinyurl.com/45csvgjk>, 2020.
14. A. Garela, « Chaotique bon », *Canard PC*, no 243, 2011, p. 14.
15. E. Denise, « Une étoile est morte », *Canardpc.com*, <https://www.canardpc.com/jeu-video/test-jeu-video/outer-wilds-2/>, 2019.
16. Le critique de cinéma Serge Daney qualifie de « critique SAMU » (Assayas *et al.*, 2001, p. 220) le processus consistant à clamer l'intérêt d'une œuvre à côté de laquelle le public risque de passer, comme s'il s'agissait d'activer des sirènes d'alarme.
17. P-A Rouillon, « Chapeau fort », *Canardpc.com*, <https://tinyurl.com/ezcupbsw>, 2017.
18. C. Lamy, « Jeux vidéo : "Sekiro", le plaisir dans la souffrance », *Lemonde.fr*, <https://tinyurl.com/ykd6ym92>, 2019.

19. W. Audureau, « On ne parle jamais du framerate... », *Twitter.com*, <https://tinyurl.com/3z7dkedr>, 2019a.

20. Voir cet exemple de note parodique : « Boost de Bandicoot aux dents longues qui saute au-dessus de la banane d'un plombier moustachu qui rêve au volant/10 ». W. Audureau, « On a testé... "Crash Team Racing : Nitro Fueled", une cure de jouvence réussie », *Lemonde.fr*, <https://tinyurl.com/5272wy6h>, 2019b.

---

## RÉSUMÉS

Au sein des rares travaux académiques à son sujet, la presse vidéoludique est volontiers vue comme un espace de construction d'une culture vidéoludique partagée, ou encore d'un « habitus du *gamer* ». On lui reconnaît ainsi une posture d'intermédiaire qui inscrit dans la durée une série de référents. Elle possède également un rôle de catalyseur qui, à travers une batterie de critères spécifiques de notation, raconte le jeu vidéo, bon comme mauvais. Tant et si bien que, à force de « passer les plats » de l'industrie, la presse vidéoludique est vue comme dépossédée de tout esprit critique par de nombreux acteurs académiques. Le présent article se propose de déconstruire ces dévaluations arguant que la presse jeu vidéo se limiterait à une posture de guide d'achat. Certains journalistes actuels, las de cheiller leurs contenus à l'actualité, développent une série de tactiques pour enrichir le traitement de leur matière première vidéoludique. À travers l'analyse d'une série d'exemples, nous cherchons à démontrer que ces angles originaux participent à enrichir le langage propre aux discours sur le jeu vidéo.

In the few academic works on the subject, the video game press is often seen as a space dedicated to the construction of a shared videogame culture, or a "gamer's habitus". It is thus recognized as an intermediary that inscribes a series of referents over time; a role of catalyst that, through a battery of specific notation criteria, describes video games, both good ones and bad ones. So much so that, by dint of working with the industry, many academic actors perceive the video game press as deprived of any critical spirit. This paper seeks to deconstruct the devaluations arguing that the video game press would be a mere buying guide. Some active journalists, tired of pegging their content to the news, are developing a series of tactics to enrich the treatment of their videogame raw material. By analyzing a series of examples, we seek to demonstrate how these original insights contribute to enriching the language of discourses about video game.

## INDEX

**Mots-clés** : jeu vidéo, critique, discours, presse, journaliste, angle, test, lecteur modèle

**Keywords** : video game, review, press, journalist, insight, model reader

## AUTEUR

**BORIS KRYWICKI**

Liège Game Lab, Université de Liège