**[1]** Bonjour à toutes et à tous, je tiens à remercier chaleureusement les organisatrices pour ce colloque enthousiasmant, et d’autant plus pour les efforts qu’elles ont déployé pour m’inclure au programme en prenant en compte mes impératifs. J’aurai aimé être parmi vous durant ces deux journées passionnantes, mais ce soir je m’exprime depuis chez moi, à Liège en Belgique.

Si ma thèse porte sur les journalistes spécialisés en jeu vidéo, c’est bien la presse culturelle dans son ensemble qui suscite mon intérêt de chercheur en journalisme. **[2]** À ce titre, j’ai commencé par me pencher, pour mon mémoire de fin d’études, sur la critique cinématographique. En comparant le dispositif proposé par la presse quotidienne, dite traditionnelle, et certaines formes alternatives développes sur le web, comme la chaîne Youtube du Fossoyeur de films et la plateforme Senscritique, cités dans l’argumentaire de ce colloque, j’ai pu constater que la posture de critique charrie notamment un imaginaire de verticalité, dont les modèles en ligne cherchent à s’extirper, en prônant une horizontalité, des espaces pour le dialogue ou le désaccord. **[3]** Dans une dynamique de croissance de la cinéphilie en ligne, avec le développement de forums dédiés à l’échange et à la découverte (Allard, 2003), certains vidéastes s’affranchissent également du lien avec les nouveautés, en proposant des chroniques sur des films anciens et méconnus. Beaucoup de ces nouveaux scripteurs récusent également l’impératif de l’évaluation (sous forme de note, d’étoiles ou autres), préférant développer un regard analytique et/ou des réflexions personnelles sur le magnétisme qu’ils ou elles attribuent à une œuvre, dans une démarche de subjectivité assumée. Avec cette première recherche, j’ai pu établir deux constats corollaires :

**[4]** 1) le terme de « critique » est perçu par certains de ces vidéastes et une frange de leur public comme un modèle vieillissant, impliquant une droit à la parole conditionné par l’obtention de légitimité. La critique traditionnelle traiterait les films de manière mécanique et scolaire (synchronicité, présence d’un synopsis, barème d’évaluation) – contraintes dont les vidéastes cherchent à s’affranchir.

2) Paradoxalement, ces vidéastes semblent également percevoir la critique comme un genre intimidant : ils ont beau l’amener sur un territoire nouveau en proposant des alternatives à son modèle séculaire, ils et elles restent très frilieux.ses vis-à-vis de ce terme, qualifiant éventuellement leurs avis de critiques, mais se proclamant très rarement eux-mêmes et elles-mêmes comme critique de cinéma.

**[5]** Je peux là aisément établir un parallèle avec le sujet de ma thèse, qui concerne la presse vidéoludique. Dès les débuts du secteur, ces revues spécialisées ont eu à cœur de jouer le rôle de guide d’achat, d’éclairer les lecteurs.trices dans leurs choix de jeux électroniques à acquérir. Mais hors de question d’utiliser le terme « critique », bien trop connoté comme étant réservé à l’art. Avant même la naissance de la presse spécialisée (Tilt en 1982), il existait des publications dédiées aux placiers de machine (Alexis Blanchet, l’officiel de l’automatique). On est alors au degré zéro du discours critique : il s’agit avant tout d’énumérer les caractéristiques techniques et logistiques des machines (voltage, dimensions…). En termes de propos, le texte s’attache davantage à décrire, à jouer le rôle de notice explicative, de première présentation, qu’à vraiment produire un inventaire des points positifs et négatifs (rubriques « tubes » et « banc d’essai »). **[6]** Dans MSX News, en 1987 (n°3), apparaît la première rubrique nommée « tests », et ce terme va ensuite s’institutionnaliser sous l’influence d’une revue pionnière, Génération 4, qui met en place la note en pourcentage et installe une ambition d’exhaustivité (on parle aussi de jeux qui ont 20% !)

**[7]** Le genre du test constitue un **vocable propre à la presse informatique ou à celle dédiée aux nouvelles technologies**. L’exercice consiste originellement à **satuer sur le bon fonctionnement d’un appareil électronique ou d’un produit**, à mettre ses limites techniques à l’épreuve. Dans le cas du jeu vidéo, le terme « test » désigne une **évaluation, la plupart du temps accompagnée d’une note et publiée en synchronie avec la sortie commerciale de l’œuvre, qui s’attache à juger de sa qualité. [8]** Dès ses origines, la presse vidéoludique indique qu’elle va évaluer les œuvres comme des produits de consommation. Par ailleurs, cette presse s’inscrit dans un rapport extrêmement ténu avec l’industrie qu’elle couvre, au point que la communication régisse son modèle éditorial : un cycle en trois temps (news – preview – tests), avec des genres rédactionnels chevillés aux stades de développement des œuvres, de leur annonce à leur sortie commerciale, avec tout le respect des embargos que ce modèle implique. **[9]** De tout temps, certaines tentatives éditoriales (minoritaires) cherchent à extirper les articles de ce cycle (hors-cycle), ce qui s’accompagne notamment d’un basculement de la dénomination du genre journalistique : troquer le terme « test » pour celui de « critique ». Dès lors, voici l’hypothèse que je propose, et que la présente communication va s’attacher à étayer :

**À travers ce débat sémantique test-critique, ce sont deux grandes traditions journalistiques qui s’opposent (guide d’achat VS analyse), mais aussi deux visions du jeu vidéo (divertissement/produit de consommation VS objet culturel). Là où la critique est parfois perçue comme un modèle vieillissant dans le secteur du cinéma, ses préceptes sont vécus comme particulièrement rafraichissant pour de nombreux journalistes spécialisés en jeu vidéo.**

**[10]** Comme vous le savez sans doute, les genres journalistiques constituent des balises problématiques à plus d’un titre. « Les définitions varient et les catégories se chevauchent » (Adam, 1997 : 11) ; « les frontières sont perméables entre les genres » (Agnès, 2008 : 201), « ne sont ni stables ni univoques » (Ringoot, 2014 : 202). Dans un article récent publié dans la revue *Sciences du jeu*, j’ai démontré l’existence et la pertinence de la notion d’angle journalistique pour analyser un test de jeu vidéo. S’il constitue un modèle extrêmement codifié (exemple du test de Wario Land : critères détaillés, place accordée à l’image, volonté de traitement exhaustif), le genre du test cache en définitive des formes très différentes (place de l’image ou pas etc.), tout comme les styles de reportage ou d’interviews fluctuent. Certains textes flirtent avec l’essai philosophique (Animal Crossing), d’autres proposent des exercices de style (Hob, Payday…) voire des détournements parodiques des codes, notamment de celui de la note, vu par certains journalistes comme trop scolaire. Dans une dynamique similaire à celle du *New Games Journalism* (Gillen, 2003), qui invite les journalistes spécialisés à s’inspirer du New Journalism de Truman Capote, Tom Wolfe et consorts, de la même manière que s’est illustré récemment un florissement des techniques d’enquête dans la presse vidéoludique (Krywicki, 2022), on peut constater qu’un enrichissement éditorial gravite autour du terme « test ». Et pourtant, il reste au sein de cette presse professionnelle de nombreux arguments en faveur de l’emploi du mot « critique ». **[11]** Mais alors, quels sont les arguments des « pro-critiques » ? Je l’ai déjà évoqué, la question charrie un enjeu épistémologique : abandonner le terme « test » au profit de celui de « critique », ce serait sortir de l’optique commerciale du jeu vidéo pour l’embrasser comme un **objet culturel**. [JV]

S’écarter du « relai d’information pur que représente le Net », comme le revendique *JV*, ne constitue pas une proposition éditoriale sortie de nulle part. Il s’agit d’une stratégie, plus ou moins contrainte, cherchant à raffermir la « valeur ajoutée » de ses journalistes. **[12]** Rendue particulièrement vulnérable par la montée en puissance de l’information en ligne à la fin des années 2000 (Dozo et Krywicki, 2018), la presse vidéoludique s’est vue dépossédée de ce qui faisait naguère sa force. Avec l’avènement du numérique, les « news » exclusives des mensuels sont propagées sur les portails web, tandis que les « démos » des jeux vidéo à venir, traditionnellement délivrées à l’achat d’un périodique, sont désormais téléchargeables gratuitement. Cette déroute, aggravée par une concentration d’une immense majorité des titres autour d’un unique éditeur (Breem et Krywicki, 2020), a d’abord été vécue comme une défaite par les journalistes spécialisés, dépossédés de leurs « capitaux ludiques » (Consalvo, 2007). **[13]** Lorsqu’ils se décident à lancer leur propre magazine sur fonds propres après la liquidation judiciaire de la firme qui possédait pratiquement toutes les revues du secteur, l’équipe de *JV* a le sentiment qu’elle ne peut pas simplement réitérer le modèle éditorial des années 1990, l’enthousiasme débordant, aujourd’hui incarné par les influenceurs. [Lamy]

**[14]** En parlant de « critique », même si la pratique semble similaire (jouer à un jeu puis produire un texte à son sujet), le « contrat de lecture » (Veron, 1988) change : il ne s’agit plus de recommander ou non l’acte d’achat, d’évaluer chaque dimension point par point, mais d’emmener le jeu vidéo vers un questionnement précis, réflexif, philosophique, dans une dimension analytique, avec un angle bien plus fermé que dans les tests « classiques », résolument ouverts car drapés dans une exhaustivité méthodique, machinique. Avec la critique, on ne cherche plus à vérifier si le jeu fonctionne, mais plutôt à interroger ce qu’il raconte. Ce faisant, le journaliste de jeu vidéo retrouve une dimension pionnière, en ce qu’il a le sentiment d’inventer une nouvelle forme de discours sur son domaine de prédilection en important des codes exogènes. [Moisan Higuinen]

**[15]** Parmi les profils, on retrouve donc d’anciens ou actuels critiques de cinéma qui transposent leur sensibilité de critique au domaine du jeu vidéo. Mais la démarche inverse existe : certains spécialistes du jeu vidéo puisent dans leur expertise pour situer les œuvres dans des temporalités et des courants esthétiques, comme le ferait un historien de l’art au sujet des arts canoniques. Il s’agit de révéler des titres pionniers méconnus, retracer l’historique de certains genres de jeux vidéo, comme ici celui du jeu de voitures, ou encore d’identifier, avec le recul, les œuvres qui ont marqué leur époque et continuent d’inspirer les créateurs actuels. Les journalistes exploitent leur capital ludique « encyclopédique » (Dozo et Krywicki, 2022), multipliant les référents d’antan pour cadrer leurs évaluations à l’aune d’une historicité du médium. [IG]

**[16]** L’avènement des jeux vidéo dits « indépendants » (à partir de 2008 avec Braid), dotés de budgets et d’équipes moins conséquents, a également poussé les tests de jeu vidéo à revoir leurs mètres-étalons. Auréolant traditionnellement les titres les plus époustouflants d’un point de vue technique et graphique, les journalistes sont de plus en plus nombreux à se pencher davantage sur l’esthétique, sans quantifier le nombre de polygones mais plutôt en parlant d’ambiance, de tons, d’univers, de cohérence visuelle, de lisibilité. Présenté comme un véritable courant artistique par le magazine *JV*, le pixel art incite les critiques à juger les jeux sur le fond plutôt que la forme, ce qui peut impliquer également, par effet de ricochet, à juger les jeux « blockbusters » de manière plus critique, comme le disait Victor Moisan plus haut avec God of War. The Witness, Subnautica, This war of mine, Undertale ou encore Outer Wilds constituent autant de jeux video désignés comme extrêmement marquants pour d’autres raisons que leur aspect graphique (mécaniques, propos, émotions procurées…).

**[17]** Enfin, vient l’argument le plus récurrent : la question de la note. Sempiternellement débattue, sa suppression n’implique pas nécessairement des velléités analytiques (t’achètes/t’achètes pas, noter à l’aune du prix qu’on serait prêt à payer pour le jeu…). Le débat de la note rejoint celui de l’appartenance du jeu vidéo au champ de l’art. **[18]** Pour Rodolphe Donain, la note réduirait le jeu vidéo à sa simple dimension commerciale, là où le ressenti qu’il procure, complexe, tissé de multiples paramètres (la narration, les sensations de jeu, la musique…), suscite forcément des interprétations subjectives. À l’inverse, aux yeux de Baptiste Hébert, maintenir la note permet d’affirmer l’inclusion du jeu vidéo au domaine des arts appliqués, et par le même geste de performer la légitimité du critique, sa capacité à situer une œuvre au milieu d’un tout. Si la note reste présente dans la majorité des cas, elle est détournée de façon ponctuelle (Canard PC) ou régulière (Pixels) par plusieurs médias. **[19]** Plus qu’un prolongement du texte, elle symbolise une vision du jeu vidéo que défend l’auteur de l’article. **[20]** L’atteinte du maximum, voire son dépassement, installe un ton hagiographique, de célébration, fréquent dans les années 1990. Il présente le jeu vidéo comme un divertissement surpuissant, un exutoire, mais déforce par là même toute velléité d’analyse retenue. La note parodique, quant à elle, recèle une autre finalité que son caractère humoristique. En refusant l’évaluation chiffrée, elle vise à déplacer l’attention du lecteur sur le texte, dans un contexte où les journalistes ont fréquemment le sentiment que le public ne prend plus le temps de les lire. En fournissant une balise de moins, les journalistes raffermissent leur angle et annoncent que leur critique n’explore qu’une dimension précise de l’œuvre chroniquée, plutôt que de revendiquer une sanction définitive. Ce qui implique que, là où la déontologie réclame que le journaliste ait terminé le jeu en entier pour publier un test, la critique peut se concentrer, par exemple, sur le ressenti éprouvé au cours des premières heures de jeu (Erwan Higuinen et Death Stranding, article pour dire pourquoi il a décroché après 10h).

Pour conclure, j’ai peu établir au fil de cette communication deux pôles de pratiques, résumés dans ce tableau. Ils s’affilient respectivement à la presse vidéoludique traditionnelle et au journalisme de critique culturelle, perçu comme inédit là où il paraît routinier, voire vieillissant dans d’autres domaines. La mise en avant de ces critères ne doit pas être vue comme la circonscription de deux silos indissociables, mais plutôt comme deux modèles-types égrenant une multitude de réappropriations et de propositions journalistiques, s’approchant ou s’éloignant de la routine éditoriale (Vos et Shoemaker, 2009) de la presse vidéoludique. Entre ces deux pôles, les productions se font plus en plus hybrides, à cheval entre les envies d’envisager le jeu vidéo comme un domaine artistique et culturel et l’impératif de s’inscrire dans une industrie commerciale de plus en plus gargantuesque. Cette diversité doit à mon sens nous inspirer deux enseignements, qui valent pour le journalisme vidéoludique mais peuvent également éclairer d’autres sous-champs du journalisme.

 D’abord, il convient, pour les chercheurs comme pour le public, de s’extirper de ce que Lugrin appelle le « genre auto-désigné » des textes, c’est-à-dire le genre d’un article tel qu’il est nommé et catalogué par l’instance de diffusion elle-même. Il existe des tests tissés d’ingrédients de la critique, et vice-versa. Si le genre constitue un indice, une première balise, l’analyse doit évidemment se voir agrémentée par des notions exogènes et plus subjectives, comme le ressenti du journaliste-auteur. En travaillant sur l’enquête, j’ai constaté que certains journalistes vidéoludiques se sentaient frileux vis-à-vis de ce terme, ou du mot « investigation ». Il se montrent mal à l’aise, ne se sentent pas à sa hauteur. Au contraire, certains se ménagent un espace pour pratiquer l’enquête au sein de genres qui n’en contiennent habituellement pas. Plus que le genre de l’article, à l’aide d’entretiens, les analyses peuvent sonder l’ambition de l’auteur, l’effort que nécessitent ses pratiques, et l’écart qui séparent celles-ci de sa routine éditoriale. En comprenant le rapport que le scripteur entretient avec le cycle communicationnel et le jeu vidéo traité, l’acte de déplacement vers le pôle critique devient contextualisé à l’aune de phénomènes économiques, culturels et éditoriaux. Ainsi, ce rapprochement s’opère rarement de façon hégémonique, comme un changement radical de paradigme, mais plutôt par touches légères. Le rapport à l’actualité et la quantité croissante de nouveautés à traiter (Steam a publié sur sa plateforme 9.279 nouveaux titres en 2020, soit un nouveau jeu toutes les 53 minutes) implique que les journalistes n’ont pas toujours le temps ou l’inspiration pour se prêter à l’exercice critique.

 De cette saturation du marché découle le second enseignement : les journalistes vidéoludiques ne peuvent plus prétendre à l’exhaustivité, comme dans les années 1990. Outre l’explosion du nombre de titres, la précarisation du métier et les manques de moyens ont asséché les rédactions spécialisées, qui, en France comptent aujourd’hui en moyenne une demi-douzaine de journalistes. L’accès à la matière première ne suffit plus, dans un contexte où les vidéastes populaires sur Youtube et Twitch drainent davantage d’audience et mobilisent l’image pour mettre en scène les nouveautés, dans une optique divertissante. Les chercheurs doivent garder à l’esprit que les journalistes spécialisés ne demeurent pas passifs face à cette dépossession : ils adoptent un **rôle adaptatif**. Les emprunts aux codes de la critique, voire à ceux de l’essai littéraire, permettent de fournir une valeur ajoutée, de proposer un autre regard lorsque leur publication mensuelle délivre son discours avec de longues semaines de retard sur l’actualité chaude. Emmanuel Denise, de Canard PC, m’expliquait être particulièrement fier de sa critique « La psychanalyse du pneu », justement parce qu’il ne cherche pas à édicter les points forts et faibles d’un jeu sur lequel tout le monde a déjà promulgué un avis, et que la majorité du public a déjà acheté. Le rôle adaptatif s’illustre aussi via la mutation des modèles économiques. Le site *Gamekult* a lancé une formule par abonnements à l’été 2015 proposant au public de payer pour accéder à des enquêtes, des reportages long formats, « une forme très lycéenne de journalisme », comme le décrit le rédacteur en chef de l’époque, alors que les articles intra-cycle, comme les tests, restaient en accès gratuit. Puis, trois ans plus tard, *Gamekult* change son fusil d’épaule et rend l’accès à ses tests payants. Par ce geste, le rédacteur en chef a cherché à revaloriser le test en tant que journalisme de qualité, nécessitant du temps, de l’inventivité, une intransigeance, de la persévérance. Face au nombre de nouveautés, il s’agit de trier sur le volet les œuvres qui seront mises en lumière, et de défendre la valeur ajoutée journalistique que les médias spécialisés apportent en poussant l’exercice jusqu’au bout.

**En s’outillant de ce double réflexe (sortir du genre auto-désigné et prendre en compte le rôle adaptatif), la recherche peut, quel que soit le domaine, composer concrètement les pratiques éditoriales et ressentis des professionnels que charrie le terme de critique. En fonction du contexte de publication et du modèle rédactionnel dominant qui y régnait, des réflexes perçus comme galvaudé dans une sphère peuvent paraître inédits et vivifiants dans une autre. Merci de votre attention.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Test** | **Critique** |
| Le guide d’achat | L’analyse |
| Optique commerciale | Optique culturelle |
| Présence d’une note (sur 5, 10, 20…) | Absence ou discrétion de la note |
| Long (angle ouvert) | Court (angle fermé) |
| Impératif d’avoir fini le jeu (évaluation compartimentée) | Aucune nécessité d’avoir parcouru l’intégralité du jeu (ressenti) |
| Focalisation « intra-jeu vidéo » | Comparaisons et parallèles « hors-jeu vidéo » |
| Respect de la culture du *spoiler* | Acceptation du dévoilement |
| Capital ludique psychomoteur | Capital ludique intellectualisant |
| Pratique traditionnelle | Pratique vécue comme nouvelle |
| Importance des images | Importance du texte |

|  |  |
| --- | --- |
| Test  | Critique |
| Buying guide  | Analysis |
| Commercial optics  | Cultural optics |
| Presence of a score (out of 5, 10, 20...)  | Absence or discretion of the review score |
| Long (open angle)  | Short (closed angle) |
| Imperative to have finished the game (compartmentalized evaluation)  | No need to have gone through the whole game (feeling) |
| Focus "within the video game"  | Comparisons and parallels "outside the video game |
| Respect for spoiler culture  | Acceptance of disclosure |
| Psychomotor gaming capital  | Intellectualising gaming capital |
| Traditional practice  | Practice experienced as new |
| Importance of images  | Importance of text |