

« Critique et contexte : La double fonction de la presse vidéoludique dans l'artification des jeux vidéo indépendants »

Boris KRYWICKI

La critique de jeux vidéo, communément appelée « test » constitue un matériau idéal pour observer la transition de son objet du divertissement vers l'art. D'une part, parce que cette frange de la presse spécialisée s'est évidemment développée en parallèle du secteur qu'elle couvre, réinventant son système d'évaluation et son rapport à la notation à mesure que les jeux vidéo se complexifient et que le savoir-faire des studios s'amplifie¹. D'autre part, car la légitimation du jeu vidéo en tant qu'art revêt des enjeux transverses à celle du journalisme de jeu vidéo, dont certains acteurs cherchent à prouver que leur pratique n'a rien à envier à celle de leurs collègues des médias traditionnels². La transition qu'opèrent certains médias de l'appellation « test » vers celle de « critique » constitue d'ailleurs une clé de voûte de ce processus³, en ce que les textes embrassant cette définition valorisent les jeux vidéo chroniqués selon des critères esthétiques et narratifs (c'est par exemple le cas dans la revue *JV*, sous-titrée « culture jeu vidéo »). Ces journalistes s'inspirent alors des modèles critiques employés pour d'autres arts, comme le cinéma ou la littérature.

Cette réinvention éditoriale du genre critique se double d'une pratique relevant davantage de l'enquête, visant à documenter la création et la production des œuvres vidéoludiques. À travers des formats longs, voire des ouvrages⁴ les

1. AUDUREAU William, « *Four Robots is the Highest Rating*. Histoire et fonction des notes dans la presse spécialisée (de 1976 à aujourd'hui) » in AMMOUCHE Sélim, BLANCHET Alexis, DOZO Björn-Olav et TRICLOT Mathieu (dir.), *Lire les magazines de jeux vidéo : couverture(s) de la presse spécialisée française*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2022, p. 91-102.

2. KRYWICKI Boris, « Angles journalistiques originaux au sein des tests vidéoludiques : la pluralité discursive comme résistance des journalistes spécialisés ». *Sciences du jeu*, 17, 2022, [<https://doi.org/10.4000/sdj.4228>], consulté le 15 mai 2025.

3. KRYWICKI Boris, « Du "test" à la critique : le rôle adaptatif des journalistes spécialisés en jeu vidéo », *Questions de communication*, 45, 2024, p. 29-48.

4. SCHREIER Jason, *Du sang, des larmes et des pixels*, trad. Thomas Davier, Paris, Mana Books, 2019.; SCHREIER Jason, *Press reset. Désastres et reconstructions dans l'industrie du jeu vidéo*, trad. Thomas Davier, Paris, Mana Books, 2021.

journalistes visibilisent les processus de fabrication, tout en révélant des enjeux éthiques et économiques souvent absents des discours critiques. Nous posons ainsi l'hypothèse que ces deux « genres journalistiques⁵ », la critique et l'enquête, offrent de points de vue complémentaires pour rendre compte du processus d'artification des jeux vidéo, *a fortiori* lorsque ceux-ci s'inscrivent dans le circuit indépendant, lequel nécessite plus le soutien des médias que celui des « triple A⁶ », qui bénéficient souvent de leurs propres canaux de communication.

État de l'art

Le rôle des critiques de la presse spécialisée en jeu vidéo est fondamental pour la perception et le marché des jeux indépendants. Par exemple, la presse spécialisée a activement contribué à forger une image de l'éditeur indépendant Annapurna Interactive en tant que gage de qualité et d'authenticité, le qualifiant de « l'éditeur le plus excitant du moment⁷ ». Au-delà de cette fonction de visibilité, les journalistes revêtent également un rôle de prescripteur en repérant des jeux vidéo indépendants qu'ils jugent dignes d'intérêt, que ce soit durant des événements numériques (le « Steam Next Fest »), en présentiel (la Gamescom, l'Indie Megabooth⁸...) ou par le biais de formats écrits ou audiovisuels (la newsletter « le Cri du lapin », l'émission « Wishlist » d'Origami...). Comme l'argue Mia Consalvo⁹, ces prises de parole font partie des « paratextes » des jeux vidéo, influençant la perception des joueurs et développant un vocabulaire spécifique à la caractérisation des jeux indépendants en tant qu'œuvres singulières. Ces discours critiques participent à l'artification des œuvres vidéoludiques, en les inscrivant dans une logique de distinction culturelle proche de celle d'autres industries culturelles (cinéma, littérature).

Concernant la fonction de l'enquête journalistique, nous nous sommes attaché, au fil de notre travail doctoral¹⁰, à démontrer la manière dont la presse vidéoludique peut permettre de documenter le chaos généralisé dans lequel s'opèrent

5. RINGOOT Roselyne et ROCHARD Yvon, « Proximité éditoriale : normes et usages des genres journalistiques », *Mots. Les langages du politique*, 77, 2005, p. 73-90.

6. Dans le milieu vidéoludique, l'appellation « triple A » désigne les jeux vidéo dotés de budgets se chiffrant en plusieurs centaines de millions d'euros, mis en avant par les éditeurs majeurs du marché (Activision, Ubisoft, Electronic Arts...).

7. PARKER Felan, « Boutique indie: Annapurna interactive and contemporary independent game development » in RUFFINO Paolo (dir.), *Independent Videogames. Cultures, Networks, Techniques and Politics*, Londres, Routledge, 2021, p. 129-147.

8. PARKER Felan, WHITSON Jennifer R. et SIMON Bart, « Megabooth: The cultural intermediation of indie games », *New Media & Society*, 20(5), 2018, p. 1953-1972.

9. CONSALVO Mia, *Cheating: Gaining advantage in videogames*, Cambridge, The MIT Press, 2007.

10. KRYWICKI Boris, *La plume dans la play. Comment les techniques d'enquêtes ont investi la presse jeu vidéo*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2024.

la majorité des processus de développement¹¹ ou, de manière plus précise, les coulisses de la création de certaines œuvres en particulier ; par exemple en documentant *11-11 Memories Retold*¹², qui manie l'impressionnisme pour construire un point de vue sur la Grande Guerre¹³.

Méthodologie

Notre approche repose sur une analyse qualitative comparée de deux genres journalistiques dans le champ de la presse vidéoludique : les critiques (ou tests) et les enquêtes journalistiques. Le corpus, composé d'articles publiés sur des sites spécialisés majeurs (Jeuxvideo.com, Gamekult, IGN, Kotaku, TheGamer), porte sur trois jeux aux modèles de production contrastés : *Stardew Valley*¹⁴ (2016, création individuelle d'Eric Barone), *Disco Elysium*¹⁵ (2019, ZA/UM – une équipe moyenne de 35 personnes qui s'est auto-éditée) et *Star Citizen*¹⁶ (projet en financement participatif ayant amassé la somme colossale de 600 millions de dollars... mais tout de même auto-édité par son développeur, Cloud Imperium Games). Ces jeux vidéo proposent respectivement une simulation de vie agricole, un jeu de rôle sombre inspiré du roman noir et un monde ouvert d'exploration spatiale. Cette sélection volontairement hétérogène nous permet de mettre à l'épreuve la cohérence et les usages du qualificatif « indépendant », notion particulièrement polysémique dans le champ vidéoludique.

Dans un premier temps, nous analysons le discours de presse des tests à l'aide de la grille développée par Roselyne Ringoot¹⁷, en nous attachant aux critères esthétiques, narratifs et ludiques mobilisés pour évaluer les jeux. Au cours du processus de « close reading¹⁸ », seront notamment examinés les éléments paratextuels et la construction d'un « lecteur modèle¹⁹ ». Nous dépeindrons ainsi la

11. V. pour exemple DELAHAYE Sébastien et FLÉCHON Cécile, « Le crunch – Symbole de l'immaturation de l'industrie et cause de son incapacité à grandir », *Canard PC*, n° 374, 2018, [<https://www.canardpc.com/374/crunch>], consulté le 15 mai 2025.

12. *11-11 Memories Retold*, développement DigixArt et Aardman Animation, édition Bandai Namco Entertainment, sortie le 9 novembre 2018.

13. LAMY Corentin, « “11-11: Memories Retold” : un jeu vidéo peut-il montrer l'horreur de la Grande Guerre ? », *Le Monde*, 7 novembre 2018.

14. *Stardew Valley*, développement Eric Barone dit ConcernedApe, édition Chucklefish Games, sortie le 20 février 2016.

15. *Disco Elysium*, développement et édition ZA/UM, sortie le 15 octobre 2019.

16. *Star Citizen*, développement et édition Cloud Imperium Games, première sortie en version Alpha 1.0 le 19 décembre 2014.

17. RINGOOT Roselyne, *Analyser le discours de presse* Paris, Armand Colin, 2014.

18. BURKE Beth, « *A close look at close reading* », *NIE Online*, 2016, [https://nieonline.com/tbtrimes/downloads/CCSS_reading.pdf], consulté le 15 mai 2025.

19. ECO Umberto, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. Myriem Bouzahr, Paris, Grasset, 1979.

diversité des arguments employés par les journalistes pour critiquer ces œuvres, dans une dynamique de rapport de force entre productions indépendantes et « triple A », et identifierons la manière dont ces derniers jouent un rôle au sein du processus d'artification. Dans un second temps, nous examinons des enquêtes journalistiques qui documentent les coulisses de la production, les dynamiques de travail, les controverses internes et les trajectoires économiques des studios. Ces récits permettent de révéler les tensions entre idéaux d'autonomie créative et réalités matérielles.

Analyse des tests

L'analyse comparative du discours critique des différents médias composant le corpus au sujet des trois jeux vidéo retenus révèle que les critères employés pour valoriser une œuvre sont à la fois dépendants du genre vidéoludique dans lequel s'inscrit son expérience de jeu et de l'ampleur de ses conditions de production. Ainsi, les critiques de *Disco Elysium* s'accordent à valoriser le jeu à l'aune de critères esthétiques, en le comparant à des œuvres littéraires et picturales. Les articles soulignent la qualité de son écriture, la profondeur des personnages et l'originalité de la direction artistique, positionnant le jeu comme une œuvre à part entière qui transcende les frontières traditionnelles du jeu vidéo. Les journalistes ont ainsi à cœur de rappeler que *Disco Elysium* émane d'un collectif d'artistes, ce qui laisse entendre que cette origine confère une forme de légitimité pour être évalué en tant qu'œuvre pointue et ambitieuse, embrassant des thématiques capitales comme « le racisme, la religion et l'immigration²⁰ », renvoyant les joueurs et joueuses à « leurs propres penchants socio-politiques²¹ ». La conclusion du test de Jeuxvideo.com façonne à cet égard un fossé entre son lecteur modèle connaisseur de jeux de rôles « à l'ancienne²² » qui ne sera pas rebuté par le « système merveilleusement étrange²³ », les textes foisonnants et l'absence de combats, et un public moins averti. *Disco Elysium* est ainsi loué pour sa propension à casser les codes du RPG vidéoludique en ce qu'il est décrit comme « un choc, un coup de pied dans la fourmilière trop souvent ronronnante du RPG pour ordinateurs, un jeu venu de nulle part rappeler à tout le monde qu'on peut encore casser les vieux moules et en créer de nouveaux²⁴ ». Il est davantage scruté comme une œuvre

20. [87], « *Disco Elysium : Une "Final Cut" presque idéale pour un immense RPG* », *Jeuxvideo.com*, 15 octobre 2019, [<https://www.jeuxvideo.com/test/1124756/disco-elysium-un-rpg-dense-intelligent-et-audacieux.htm>], consulté le 15 mai 2025.

21. CARDY Simon, « *Disco Elysium – The Final Cut Review* », *IGN*, 2 avril 2021, [<https://www.ign.com/articles/disco-elysium-the-final-cut-review>], consulté le 15 mai 2025.

22. [87], « *Disco Elysium : Une "Final Cut" presque idéale pour un immense RPG* », art. cit.

23. CARDY Simon, « *Disco Elysium – The Final Cut Review* », art. cit.

24. GAUTOZ, « *Disco Elysium, le grand C-RPG dans un mouchoir de poche* », *Gamekult*, 12 octobre 2021, [<https://www.gamekult.com/jeux/disco-elysium-3050878097/test.html>], consulté le 15 mai 2025.

d'art, empreinte d'influences artistiques et de propos politique, qu'en tant que divertissement réduit à sa forme vidéoludique.

En revanche, les critiques de *Stardew Valley* se concentrent principalement sur des considérations davantage vidéoludiques, comme son *gameplay* (l'expérience de jeu), la richesse du contenu – « it could easily take over 100 hours to discover everything it has to offer », insiste IGN²⁵ – et le charme de son style graphique. Bien que les articles reconnaissent l'impact culturel du jeu et son succès dans le genre de la simulation agricole, ils ne le traduisent pas en termes artistiques ni ne le comparent à d'autres formes d'art telles que la littérature ou le cinéma. Là où les évaluations de *Disco Elysium* s'appuient sur le « capital culturel²⁶ » que véhicule l'œuvre (références aux peintres Francis Bacon et Francisco Goya, au roman noir...), celles de *Stardew Valley* mobilisent du « capital ludique spécifique²⁷ » en cadrant le jeu comme un hommage à la saga *Harvest Moon* (une simulation de vie agricole développée par Marvelous Interactive, dont le premier volet paraît en 1996). Le jeu est évalué au prisme de la nostalgie, notamment par Gamekult²⁸, qui souligne le charme du style graphique rétro.

N'ayant pas encore connu de sortie commerciale malgré un démarrage de son développement en 2012, *Star Citizen* est évalué sous un autre prisme que les œuvres citées ci-dessus. Il est décrit comme un « jeu curieux », un « projet », une « ambition » (TheGamer²⁹), mais les sources disponibles se concentrent largement sur son état d'« alpha » – la première version jouable d'un jeu, normalement destinée aux tests internes – et ses problèmes techniques majeurs – « à peine jouable », considère TheGamer, qui déplore de « nombreux bugs ». Sa légitimation artistique est davantage liée à son potentiel et à certains éléments visuels spécifiques : par exemple, les vaisseaux sont explicitement appelés « de véritables œuvres d'art soigneusement conçues ». Il est davantage désigné comme une démonstration technologique ambitieuse plutôt qu'une œuvre artistique achevée et polie. On serait presque face à une forme de « désartification », en ce que la mise en garde des consommateurs prévaut sur toute forme d'évaluation du potentiel artistique. L'évaluation de *Star Citizen* se distingue également du point de vue du cadrage de son indépendance éditoriale. Ce

25. COTTEN Shailyn, « *Stardew Valley Review – 2024* », IGN, 12 juillet 2024, [https://www.ign.com/articles/stardew-valley-review-2024], consulté le 15 mai 2025.

26. BOURDIEU Pierre et PASSERON Jean-Claude, *La reproduction. Éléments pour une théorie du système d'enseignement*, Paris, éd. de Minuit, 1970.

27. DOZO Björn-Olav et KRYWICKI Boris, « Les livres de journalistes francophones spécialisés en jeu vidéo : du capital ludique au capital journalistique », in KRICHANE Selim, PANTE Isaac et ROCHAT Yannick, *Penser (avec) la culture vidéoludique. Discours, pratiques, pédagogie*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2022, p. 43-59.

28. LE SERVEUR Alex, « Test : *Stardew Valley*, à la terre comme à la terre », *Gamekult*, 10 octobre 2017, [https://www.gamekult.com/jeux/stardew-valley-3050689921/test.html], consulté le 15 mai 2025.

29. DUFFY David W., « *Star Citizen is barely playable, but after trying it for a week, I am sold* », *TheGamer*, 18 décembre 2024, [https://www.thegamer.com/star-citizen-is-barely-playable-but-after-trying-it-for-a-week-i-am-sold/], consulté le 15 mai 2025.

jeu s'affranchit des éditeurs traditionnels grâce à son financement participatif massif, avec des centaines de millions de dollars récoltés directement auprès des joueurs.

L'analyse du discours critique révèle que la valorisation des jeux vidéo dans la presse spécialisée participe activement à leur processus d'artification, mais selon des modalités différenciées qui dépendent de leur genre, de leurs conditions de production et de la posture que les journalistes adoptent face à leur indépendance. *Disco Elysium* bénéficie d'un cadrage critique qui le situe d'emblée dans une sphère artistique, grâce à des rapprochements avec les beaux-arts, la littérature et le jeu de rôle traditionnel, légitimé par l'origine artistique de son collectif de création. *Stardew Valley*, en revanche, voit son indépendance louée à travers une rhétorique de l'artisanat vidéoludique et de l'amateurisme éclairé, mais son statut d'œuvre d'art demeure implicite, subordonné à sa valeur ludique et à la nostalgie qu'il suscite. Quant à *Star Citizen*, son traitement critique oscille entre fascination technologique et scepticisme économique, l'érigeant moins en œuvre qu'en projet spéculatif dont l'indépendance, bien que spectaculaire, semble diluer son potentiel artistique dans une logique de consommation et d'attente démesurée. Ce panorama démontre que la critique journalistique ne se contente pas de décrire ou d'évaluer : elle joue un rôle structurant dans la manière dont les jeux vidéo peuvent accéder, ou non, au statut d'art, en fonction des cadres discursifs qu'elle mobilise pour les rendre lisibles aux publics.

Analyse des enquêtes

Loin de ces considérations évaluatives, les enquêtes journalistiques nous renseignent pour leur part sur les conditions de production des trois œuvres sur lesquelles porte le corpus. Dans notre thèse de doctorat, nous avons ainsi pu inventorier 19 types de « valeur ajoutée stratégique » de l'enquête caractérisant les différentes façons dont les techniques d'enquête des journalistes spécialisés permettent de mieux comprendre les jeux vidéo, y compris la façon dont s'opère leur artification³⁰. Nous les mobiliserons dans cette partie, sous la forme de verbe d'action entre guillemets, avec une définition détaillée en note de bas de page.

Les enquêtes journalistiques portant sur les coulisses du développement de jeux vidéo tels que *Stardew Valley*, *Star Citizen* et *Disco Elysium* mettent ainsi en lumière des réalités de production souvent éloignées des images idéalisées véhiculées par les discours promotionnels (« Confronter³¹ »). Ces investigations

30. V. KRYWICKI Boris, *En quête d'enquête. Généalogie et analyse des techniques d'investigation pratiquées par les journalistes spécialisés en jeu vidéo*, thèse de doctorat en arts et sciences humaines, dir. Marc Vanesse et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2022, p. 533-535.

31. Prendre la communication de l'industrie au pied de la lettre et démentir ses promesses non tenues, ou ses mensonges le cas échéant.

révèlent des dynamiques de travail marquées par des tensions, des contraintes organisationnelles, et des conflits structurels, tout en soulignant le rôle central du journalisme dans la mise en visibilité de ces problématiques souvent invisibles pour le grand public et non considérées au sein des discours critiques. À travers ces trois cas, les journalistes montrent que les difficultés de production sont multiples et dépendent fortement du contexte de développement. *Stardew Valley*, conçu quasi intégralement par Eric Barone (alias ConcernedApe), représente un cas emblématique des paradoxes de l'indépendance vidéoludique. Derrière l'image romantique du « créateur solitaire » se dessine une réalité bien plus ambivalente (« Déconstruire³² »). Si cette autonomie radicale a permis à Barone d'exercer un contrôle total sur l'esthétique, la narration et les mécaniques de jeu, elle s'est aussi traduite par une organisation du travail chaotique, une pression psychologique intense, et une forme d'isolement prolongé. Jason Schreier relate que Barone travaillait en moyenne dix heures par jour, sept jours sur sept, pendant près de quatre ans³³. Après la sortie du jeu, ce rythme s'est même intensifié, atteignant parfois quinze heures quotidiennes. Cette surcharge de travail, que Barone qualifie rétrospectivement d'« obsessionnelle », illustre l'une des facettes sombres de l'indépendance lorsqu'elle repose sur une seule personne. Les enquêtes sur *Stardew Valley* révèlent en creux la charge mentale et émotionnelle associée à la production en solo. Le succès critique et commercial du jeu – plus de 20 millions de copies vendues – a paradoxalement renforcé cette pression, faisant peser sur Barone la responsabilité d'assurer seul la maintenance, les mises à jour et la communication avec la communauté. Il est édifiant de constater à quel point les tests, en vantant la *success story* et l'aspect confortable et sucré du jeu, passent complètement à côté de cette clé de lecture, idéalisant l'indépendance alors qu'elle a ici été source d'un profond mal-être pour le développeur (« Conscientiser³⁴ »).

Star Citizen, projet de très grande envergure de Cloud Imperium Games financé par une communauté de *backers* (financeurs), illustre les défis d'un développement distribué à l'échelle internationale. Le phénomène d'*overscope*, c'est-à-dire l'expansion incontrôlée du périmètre du projet, est particulièrement mis en cause, entraînant des retards massifs et une inefficacité structurelle. Les enquêtes montrent comment le modèle du financement participatif continu crée une bulle spéculative entretenue par la vente d'objets virtuels onéreux en encourageant l'ajout permanent de nouveau contenu et rend la sortie du jeu secondaire par rapport à la mobilisation permanente des *backers* (« Dénoncer³⁵ »). Ces textes pointent précisément le management de Chris Roberts, *CEO* de Cloud Imperium Games.

32. Nuancer, voire invalider, les représentations véhiculées par l'industrie ou par des communautés en ligne ; s'inscrire en faux à l'égard des idées reçues.

33. SCHREIER Jason, *Du sang, des larmes et des pixels*, op. cit.

34. Avertir le lecteur modèle d'une réalité qu'il méconnaît, de l'imminence de dangers potentiels, de troubles dont il ne soupçonne pas l'existence.

35. Mettre au jour des faits compromettants qu'un acteur de l'industrie cherche à cacher au public.

Ils documentent son perfectionnisme, son micromanagement et ses changements incessants, qui ralentissent le projet et gaspillent des ressources (« Dépeindre³⁶ »). Les journalistes dévoilent une réalité du travail marquée par des tensions inter-studios, des blocages technologiques, un manque de personnel qualifié et des erreurs stratégiques, notamment le recours excessif à des prestataires. Enfin, là où les critiques s'interrogent sur les retards, les enquêtes posent une question plus radicale : *Star Citizen* est-il structurellement achevable ? Elles font émerger une hypothèse : le jeu pourrait ne jamais sortir dans le périmètre annoncé, non par incompetence technique seule, mais parce que sa logique de financement et sa gouvernance le rendent perpétuellement instable³⁷ (« Prédire³⁸ »).

Les enquêtes consacrées à *Disco Elysium*, en particulier celle de People Make Games (une chaîne britannique de journalisme vidéoludique d'investigation sur Youtube), ne contredisent pas les critiques qui louent la richesse politique, artistique et narrative du jeu – elles les complètent en révélant les tensions, luttes de pouvoir et contradictions structurelles qui ont rendu possible, mais aussi mis en péril, l'existence même de cette œuvre (« Contextualiser³⁹ »). Elles déplacent ainsi le regard de l'œuvre (point de vue « intra-jeu vidéo ») vers les conditions de sa création (point de vue « péri-jeu vidéo »). Ces investigations révèlent des pratiques financières controversées, comme l'achat par l'actionnaire Ilmar Kompus d'une société fantôme, Telomer, utilisée pour revendre à ZA/UM des actions à un prix surévalué, drainant ainsi des fonds du studio. Le tout sur fond de soupçons de blanchiment d'argent, de détournement d'actifs, et de manipulation de la structure légale du studio. En retour, la direction actuelle de ZA/UM accuse Robert Kurvitz (*lead writer* de *Disco Elysium*) d'avoir entretenu un climat toxique, marqué par du harcèlement, des comportements destructeurs, un désengagement croissant et une confusion entre idéalisme artistique et mégalomanie. Les témoignages évoquent aussi un management chaotique, une absence de hiérarchie claire, des périodes de *crunch* sévère, et une culture de travail intensément instable – y compris avant la séparation. Ce conflit ne relève donc pas d'un simple désaccord artistique : il s'agit d'une guerre interne, avec licenciements, procédures judiciaires en Estonie et au Royaume-Uni, plaintes pénales, et une polarisation extrême de la communauté (« Clarifier⁴⁰ »).

36. Retranscrire l'ambiance d'un lieu ou la façon d'être d'une personnalité, en présenter un portrait aux lecteurs.

37. BENSON Julian, « *Inside the troubled development of Star Citizen* », *Kotaku UK*, 23 septembre 2016, [<https://web.archive.org/web/20161001020950/http://www.kotaku.co.uk/2016/09/23/inside-the-troubled-development-of-star-citizen>], consulté le 15 mai 2025.

38. Poser plusieurs hypothèses crédibles relatives aux conséquences d'un événement ou à l'évolution d'une tendance du marché.

39. Livrer aux lecteurs tous les éléments chronologiques et factuels qui leur permettront de cadrer un événement.

40. Éclairer, par une expertise propre ou l'apport d'une source extérieure (texte de loi, contrat, étude statistique...), une décision politique, juridique ou commerciale.

Les enquêtes journalistiques consacrées à *Stardew Valley*, *Star Citizen* et *Disco Elysium* révèlent que les jeux vidéo, même lorsqu'ils se revendiquent indépendants ou alternatifs, sont profondément marqués par des dynamiques de production complexes, souvent tendues, voire conflictuelles. Ces investigations déplacent le regard critique du seul produit fini vers les coulisses de sa fabrication, mettant en lumière les contradictions entre liberté créative et contraintes structurelles. Elles montrent que l'indépendance est un idéal qui se heurte à des réalités économiques, humaines et organisationnelles, et que l'innovation formelle ou politique d'un jeu ne garantit en rien la justice ou la stabilité des conditions de travail qui l'ont rendu possible.

Conclusions

En documentant ces tensions, les journalistes ne se positionnent pas seulement comme des relais d'information : ils deviennent des acteurs essentiels de la reconnaissance culturelle du médium, en interrogeant les récits de réussite, en révélant les angles morts des critiques traditionnelles, et en contribuant à une mémoire critique des pratiques industrielles. En cela, ils jouent un rôle structurant dans le champ vidéoludique, mobilisant à la fois des capitaux journalistiques classiques (enquête, vérification, pluralité des sources) et une connaissance fine des enjeux propres à cette industrie. Les enquêtes analysées mettent en évidence les paradoxes de l'indépendance vidéoludique et soulignent combien la création, même dans un secteur perçu comme ludique et innovant, peut être traversée de rapports de force, de fatigue chronique et de conflits qui resteraient invisibles sans un travail d'enquête rigoureux pour les exposer.

Au terme de cette analyse des deux corpus, il apparaît que la presse vidéoludique, en articulant critique esthétique et enquête sur les conditions de production, joue un rôle déterminant dans la construction symbolique des jeux vidéo dits « indépendants » en tant qu'objets culturels légitimes. Loin de se réduire à une simple fonction de prescription ou d'évaluation, la critique spécialisée opère à la manière d'un double prisme : d'une part, elle traduit l'expérience vidéoludique dans un langage emprunté aux arts reconnus, en activant des références littéraires, picturales ou cinématographiques ; d'autre part, elle met en lumière les dynamiques de création, les logiques de travail et les tensions économiques propres à ces productions souvent situées en marge des circuits traditionnels. Cette double approche – critique et documentaire – confère ainsi à la presse vidéoludique une position de médiatrice culturelle et de témoin informé, participant activement à l'artification du jeu vidéo.

Toutefois, cette dynamique de reconnaissance ne saurait être comprise indépendamment des conditions sociales, économiques et symboliques qui façonnent

le champ vidéoludique. Comme l'ont montré Paolo Ruffino⁴¹ et Cristiano Politowski *et al.*⁴², la notion d'« indépendance » relève moins d'un bouleversement structurel des modes de production que d'une reconfiguration discursive opérée par une pluralité d'acteurs – développeurs, plateformes, journalistes et joueurs. Elle s'érige en catégorie stratégique, mobilisée pour différencier, distinguer et valoriser certaines œuvres au sein d'un marché saturé, sans pour autant impliquer une rupture effective avec les logiques industrielles dominantes. En ce sens, notre étude confirme que l'indépendance vidéoludique constitue un objet éminemment construit, dont les contours fluctuent selon les contextes d'énonciation, les récits médiatiques et les intérêts symboliques en jeu.

Les discours critiques et enquêtes étudiés révèlent alors l'ambivalence de l'artification vidéoludique : elle repose à la fois sur une mise en récit valorisante, qui cherche à rapprocher les jeux indépendants des arts consacrés, et sur une exposition des coulisses de leur fabrication. Le jeu indépendant est ainsi à la croisée de deux régimes de légitimation : celui de l'innovation esthétique, qui en fait un objet digne de critique, et celui de la sincérité ou de l'authenticité supposées de sa production, souvent incarnée par la figure de l'auteur solitaire ou du petit collectif artisanal. Mais ces figures, largement relayées et parfois mythifiées par les journalistes, tendent également à invisibiliser d'autres réalités du travail vidéoludique, notamment les formes collectives, précaires ou marginalisées de la création.

En définitive, l'analyse croisée des tests et des enquêtes met en lumière le rôle actif de la presse dans la construction de la valeur culturelle de l'indépendance. Elle révèle également des tensions marquées entre la liberté créative revendiquée et l'organisation parfois dysfonctionnelle du secteur. On peut cependant regretter que ces articles restent souvent prisonniers des catégories qu'ils façonnent, tendant à insérer les jeux dans des filiations ou des comparaisons qui en réduisent la singularité. Une critique moderne du jeu vidéo pourrait ainsi se définir moins comme une évaluation normative que comme un ressenti contextualisé – un discours situé, qui mettrait en relation les sensations de jeu avec les conditions matérielles, économiques et sociales de leur production. Ce déplacement du regard permettrait d'interroger les jeux non seulement pour ce qu'ils représentent ou proposent esthétiquement, mais pour ce qu'ils révèlent du monde qui les rend possibles.

41. RUFFINO Paolo, « Narratives of independent production in video game culture », *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 2013, p. 106-121.

42. POLITOWSKI Cristiano, PETRILLO Fabio, ULLMANN Gabriel C., et GUÉHÉNEUC Yann-Gaël, « Game industry problems: An extensive analysis of the gray literature », *Information and Software Technology*, 134(4), juin 2021, p. 1-18.