

Jeux vidéo : cachez ces notes que je ne saurais voir

Le Monde.fr | 18.02.2015 à 17h08 • Mis à jour le 18.02.2015 à 18h38 |

Par William Audureau



Le nouveau système de notation d'Eurogamer. [EUROGAMER](#)

Le 10 février, sans crier gare, le site anglais Eurogamer a abandonné (<http://www.eurogamer.net/articles/2015-02-10-eurogamer-has-dropped-review-scores>) son classique système de notation de zéro à dix points, remplacé par trois badges : « recommandé », « essentiel » et « à éviter ». Ce qui n'aurait pu relever que d'un changement de formule a été relevé par de nombreux sites spécialisés, d'*Ars Technica* (<http://arstechnica.com/gaming/2015/02/the-spotty-death-and-eternal-life-of-gaming-review-scores/>) aux Etats-Unis à *Gameblog* (<http://www.gameblog.fr/news/48689-j-ai-quelque-chose-a-vous-dire-sur-les-notes-dans-le-jeu-vid>) en France, et vient poser une question récurrente : faut-il noter les jeux vidéo ? En apparence bénigne, elle interroge l'essence de ce média, écartelé entre son héritage d'objet juvénile, son existence première comme objet de consommation, et ses demandes répétées à une reconnaissance artistique.

Qu'est-ce qu'une note dans un « test » de jeu vidéo ?

Il s'agit tout simplement d'une appréciation chiffrée de la qualité du jeu, souvent apposée en fin de texte pour en résumer l'esprit. Elle est le plus souvent sur 10 aux Etats-Unis, sur 20 en France et sur 100 en Allemagne, mais de nombreuses variantes existent au sein d'un même pays. Le site *Gameblog* évalue les jeux sur 5, *Gamekult* sur 10, *Jeux Vidéo Magazine* et *JeuxVideo.com* sur 20, et feu le magazine *Console +* est longtemps resté le dernier héritier d'une décennie, les années 1990, où la note en pourcentages était la norme.



MELBOURNE OPEN

QUIRAGE JULIAN CELESE
YAKO MALEVA GABRILO
TAUZI ORIS CAPRIA
CHARY MALEVA
BANDY ORIS
KENDRA MALEVA
REDA MALEVA

L'option "circuit" permet de jouer les grands tournois ATP. Vous choisissez votre joueur (ou joueuse) parmi Lendou, Wagassal, Sancho, Mackun, Saba, Capria et autres. L'ordinateur tire ensuite aléatoirement le tableau du tournoi. Votre classement ATP est recalculé après

JOUEZ LES GRANDS TOURNOIS ATP !



NAIROBI OPEN

ENTRY? YES NO



10 SABA
13 FRAZY
13 NANA
13 SABA
17 LISA
17 NANCY

chaque match. Un système de mots de passe permet de sauvegarder la carrière du joueur. Notez le score brillant de notre testeur (Saba) au premier set : 6-0 ! Sans commentaire.



Les deux adversaires se serrent la main. Ouf ! ▼

COMMENTAIRE

Pas mal... Le jeu contre l'ordinateur est intéressant, car les programmeurs de Super Tennis ont réussi à garder à chaque balle ses caractéristiques réelles. Le service d'Obekka (Becker) est un boulet de canon, et Chiyen (Chang) court vraiment sur toutes les balles. Si vous tirez un mauvais tableau, c'est le parcours du combattant ! Le scrolling est plus contestable, d'autant que les lignes du court ont alors tendance à se déformer. Quelques hésitations aussi dans les trajectoires de balle, dont la perspective est parfois douteuse. Par contre, les attitudes des joueurs sont prodigieuses. Vous pouvez même plonger au sol pour récupérer une balle désespérée !

EL NIO NIO

SUPER FAMICOM

REVIEW



EDITEUR : TONKIN HOUSE

PRIX : NC

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : SURLINE

1-2

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 81%

Portraits des joueurs, cartes, tableaux : c'est complet.

GRAPHISME 78%

Bonne animation des joueurs. Perspective variable...

BANDE-SON 70%

Le bruit de la balle est très réaliste.

JOUABILITE 93%

Un régal de déplacer des joueurs aussi dociles !

DUREE DE VIE 89%

Lancez-vous dans le circuit ATP, et vous ne le quitterez plus.

INTERET 88%

Pas le programme du siècle, mais sans doute la plus agréable simulation de tennis du moment. Passionnante à deux joueurs.

Note en % dans Console +, 1991. CONSOLE+/ABANDONWARE-MAGAZINES

De quand datent les notes ?

Elles sont presque aussi vieilles que la presse spécialisée : dès le premier âge d'or de l'arcade, entre 1979 et 1982, des revues américaines pour professionnels comme *Replay* et *Play Meter* adjoignent une note sur dix aux bornes d'arcade qu'ils essaient, afin de mieux conseiller leurs clients, essentiellement des gérants de salles de machines de jeux. Dans la foulée, *Electronic Games* en 1981 introduit un système similaire. De manière plus rudimentaire, le premier magazine de jeu vidéo français, *Tilt*, embrasse des notes sur cinq en astérisques pour son numéro de lancement en 1982. Son concurrent *Gen 4* popularisera la formule sur 100.

Quels sont les systèmes de notation les plus célèbres ?

En Angleterre, le très prestigieux magazine *Edge* évalue les jeux sur dix, sans virgule, souvent sur des critères atypiques, en privilégiant les mécaniques et

l'originalité à l'aspect technique. En vingt et un ans d'existence, la revue a accordé dix-sept 10/10. *Super Mario 64* a été le premier, en 1996. Au Japon, le magazine *Famitsu* agrège quatre avis individuels sur dix en une note collective sur 40. Là encore, les 40/40 ont longtemps fait figure d'événements. Seuls *The Legend of Zelda : Ocarina of Time*, *Bayonetta* et *The Legend of Zelda : Skyward Sword* ont reçu la note maximale dans les deux revues.

En France, aucun média n'a cette notoriété à l'étranger, mais au niveau national, le site *Gamekult* s'est fait connaître pour ses jugements sévères, au point de donner naissance à un mème, « C'est 7 », en référence à la note régulièrement attribuée à des jeux à très gros budget, comme *Halo*. En dix ans, le site n'a jamais accordé de note maximale.



Ces notes ont-elles vraiment des conséquences ?

Commercialement, rien ne permet de l'affirmer avec certitude. En revanche, l'émergence au milieu des années 2000 d'agrégateurs de notes comme *Metacritic* a conduit les éditeurs de jeux à ajuster les primes versées aux studios de développement à la note moyenne obtenue sur ces agrégateurs. Par exemple, un détail du contrat fuité liant Activision aux développeurs du jeu de tir *Destiny*, Bungie, évoque un bonus de 2,5 millions de dollars si celle-ci atteint 90 sur 100 – ce qui ne sera pas le cas.

Destiny PlayStation 4
 Activision | Release Date: Sep 9, 2014
 Also On: PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One

[Tweet](#) 340 [Like](#) 1.9k

Summary	Critic Reviews	User Reviews	Details & Credits	Trailers & Videos
 <p>See the trailer</p>	<p>Metascore Generally favorable reviews based on 93 Critics</p> <p>76</p> <p>What's this?</p> <p>Summary: In <i>Destiny</i> (from the creators of <i>Halo</i>) you are a Guardian of the last city on Earth. You are able to wield incredible power. Explore the ancient ruins of our solar system, from the vast dunes of Mars to the lush jungles of Venus. Defeat Earth's enemies. Reclaim all that we have lost. Become... Expand</p> <p>Buy from amazon.com</p>	<p>User Score Mixed or average reviews based on 3844 Ratings</p> <p>6.4</p> <p>Your Score: <input type="text" value="0"/></p>	<p>Developer: Bungie Software, Bungie</p> <p>Genre(s): Sci-Fi</p> <p>Cheats: On GameFAQs</p> <p>Rating: T</p> <p>More Details and Credits</p>	

Note Metacritic de *Destiny* peu après son lancement CAPTURE D'ÉCRAN

Outre que les conséquences financières peuvent être fatales pour un studio, le calcul comporte de très nombreux biais, à commencer par les différences culturelles entre pays (les sites français sont souvent plus sévères) et le mode de calcul – toutes les notes étant rapportées sur 100, un 4/5 enthousiaste

devient un 80/100 sur Metacritic, correspondant à un jeu correct sans plus.

Existe-t-il des systèmes de notation alternatifs ?

A la marge, oui. C'est par exemple ce que fait la rubrique Pixels du *Monde.fr*, en proposant à chaque fois un barème parodique différent. Mais l'idée n'est pas nouvelle, et dès 2004, dans Game Fan, un ancien journaliste spécialisé, Chazumar, s'était amusé à noter *Metal Gear Solid 3 : Snake Eater* en fréquences de radio, manière de pervertir de l'intérieur les cadres habituels de la critique de jeu vidéo tout en rendant hommage aux nombreuses mises en abîme et effets de réel de la série, qui utilise elle-même des fréquences de radio pour communiquer avec certains personnages.

Plus loin de nous, dans les années 1990, le rédacteur en chef de Nintendo Player avait longtemps refusé de noter les jeux, avant de céder à la pression des lecteurs, et d'adopter un système parodique, une évaluation sur six champignons.



Note en champignon dans Nintendo Player, 1995. NINTENDO PLAYER/ABANDONWARE-MAGAZINES

Y a-t-il des critiques de jeu vidéo sans notes ?

Oui, et ce depuis au moins le début des années 2000. Dans le monde anglophone, un courant rapidement baptisé « New Game Journalism » (le « nouveau journalisme jeu vidéo ») oppose à une approche chiffrée consumériste de longs textes narratifs et expérimentaux, mettant l'accent sur l'expérience du joueur davantage que sur de supposées qualités techniques objectives du produit testé. Il y a eu des tentatives de l'importer en France, notamment à travers les articles de Tristan Ducluzeau dans *Joypad* et *Chronicart*, ou le projet de magazine sans note *Game Select*, en 2005, finalement avorté.

Toutefois, des critiques impressionnistes d'Olivier Séguret dans *Libération* à l'approche déconstructiviste de Martin Lefebvre sur le site indépendant *Merlanfrit*, toute une littérature parallèle s'est depuis développée, et si elle diffère en de nombreux points de style, d'approche et de sensibilités, elle se rejoint dans la volonté d'adapter la langue au jeu vidéo, afin d'en dire le charme et la spécificité, plutôt que de le réduire à de scolaires notes sur 20. Du moins c'est la théorie. Car après tout, la critique œnologique réussit bien à concilier les

deux.

William Audureau

Journaliste au Monde