

La critique journalistique des cédéroms et des jeux vidéo : une médiation des nouvelles normes critiques numériques ?

Annick BATARD
Université Paris 13 - LabSic

Nous voudrions ici interroger le passage progressif d'une critique journalistique de produits culturels (cédéroms¹ et jeux vidéo) vers une norme pour la critique du numérique. Précisons que notre communication se fonde en partie sur les données recueillies lors de notre thèse² et sur d'autres interrogations plus récentes. Nous avons montré le processus de légitimation des cédéroms et des jeux vidéo comme produits culturels nouveaux et multimédias par le biais d'une critique journalistique, mise en place par la presse écrite généraliste contemporaine française. Lorsque nous parlons de cette dernière, nous entendons des quotidiens et des hebdomadaires comme *La Croix*, *Le Figaro*, *Libération*, *Le Monde* ainsi que *L'Express*, *Le Nouvel Observateur*, *Le Point* ou *Télérama*³. Par ailleurs, pour illustrer notre propos nous ferons un retour dans le temps, au milieu des années quatre-vingt-dix, dans la mesure où c'est à cette période que la presse généraliste française contemporaine instaure une critique organisée et régulière des cédéroms et jeux vidéo, qui existe jusque dans les années 2000-2001 environ. En effet, à l'époque, il n'allait pas de soi que des objets techniques (cédéroms ou supports de consoles de jeux vidéo) comportant des contenus plus ou moins culturels, ludiques ou éducatifs, soient acceptés dans l'univers culturel. Ce qui fut pourtant le cas. Précisons que notre thèse interroge le processus de légitimation d'un objet par le biais d'un discours médiatique. Ici, nous poserons la question de savoir dans quelle mesure ce discours, en plus d'être légitimant, aurait eu un caractère didactique envers les nouveaux termes, liés à de nouvelles pratiques du multimédia ou du numérique.

Le contexte inhérent à cette nouveauté d'objets et de discours journalistiques peut être rapproché de ce que développe Roland Barthes dans « Les éléments de sémiologie » :

Les langues élaborées « par décision » ne sont pas entièrement libres (« arbitraires »), elles subissent la détermination de la collectivité, au moins par les voies suivantes : 1. lorsque naissent des besoins nouveaux, consécutifs au développement des sociétés (passage à un vêtement semi-européen dans les pays de l'Afrique contemporaine, naissance de nouveaux protocoles d'alimentation rapide dans les sociétés industrielles et urbaines) ; [...] D'une manière plus large, on peut dire que les élaborations du groupe de décision, c'est-à-dire les logo-techniques, ne sont elles-mêmes que les termes d'une fonction toujours plus générale, qui est l'imaginaire collectif de l'époque⁴.

Roland Barthes distingue également deux autres cas de figure, mais c'est ce premier cas qui nous intéresse puisque nous sommes bien, lors du développement des cédéroms et jeux vidéo à destination du grand public, dans un moment d'émergence de besoins nouveaux liés au développement de la société, dans la mesure où il y a une innovation par rapport aux pratiques du grand public, jusqu'alors culturelles et ludiques, mais qui deviennent aussi

¹ Nous choisissons la graphie conseillée par l'Académie française mais nous conserverons les autres dans les citations.

² Annick Batard (2003).

³ Nous avons étudié d'autres journaux que nous ne mentionnerons pas ici.

⁴ Repris dans Roland Barthes (1985, p. 34).

multimédias, ainsi que par rapport aux discours journalistiques qui les accompagnent. Probablement sommes-nous en présence d'une « situation sémiotique⁵ », au sens où la définit Jacques Fontanille, comme une « configuration hétérogène qui rassemble tous les éléments nécessaires à la production et à l'interprétation de la signification d'une interaction communicative⁶ ». En effet, lors de la diffusion des cédéroms et des jeux vidéo auprès du grand public et de leur légitimation par la critique journalistique, se développe un certain nombre d'usages du multimédia et du numérique, ainsi qu'un vocabulaire afférent, comme nous le montrerons.

1. Une critique de cédérom éphémère mais utile pour la médiation

La nouvelle critique des cédéroms et des jeux vidéo s'inspire, pour une large part, de la tradition de critique littéraire, comme nous l'avons montré dans notre thèse⁷. Il s'agit, comme dans le cas d'un livre, de décrire, d'analyser, de juger de l'œuvre – si œuvre il y a –, mais aussi d'habituer le grand public à ces nouveaux objets culturels multimédias, accompagnés de leur vocabulaire spécifique. Ce sont ces nouveaux critères qui introduiront de nouvelles normes pour la critique du multimédia. Avant de passer à l'examen spécifique de ces dernières, rappelons que le multimédia permet de disposer en plus des textes, des sons et des images, et que la critique journalistique se réfère également, pour parler de ces nouveaux produits culturels multimédias édités⁸, aux pratiques de l'audiovisuel.

Les débuts de la critique des cédéroms et des jeux vidéo reposent dès lors aussi, du moins pour une certaine part, sur des références à l'esthétique du cinéma. Les aspects de profondeur du champ ou de montage, la manière de filmer (gros plan, angle de prise de vue...), le mouvement, le ralenti, l'arrêt sur image, sont typiques du cinéma. Walter Benjamin s'intéresse en son temps aux possibilités offertes par le cinéma. Il indique : « Le rôle de l'agrandissement n'est pas simplement de rendre plus clair ce que l'on voit “de toute façon”, seulement de façon moins nette, mais il fait apparaître des structures complètement nouvelles de la matière⁹ ». Propos précurseurs de ce que la technique des cédéroms offre comme possibilité à la personne qui consulte le disque afin d'agrandir des détails de l'image. Ce sont d'ailleurs les critiques de cédéroms parlant des musées ou des peintures qui soulignent la possibilité de *zoomer* ou de se servir de la loupe, ce qui n'est pas tout à fait identique, même si dans les deux cas, l'idée de se rapprocher pour voir en plus gros des détails, existe. Selon la définition du dictionnaire *Petit Robert* (1987), le mot *zoom* caractérise, dans le domaine du cinéma, « un effet d'éloignements ou de rapprochements successifs, obtenus par la variété des plans ». Donnons alors quelques exemples extraits de notre corpus de thèse concernant les cédéroms : « le menu vous propose une loupe pour vous promener comme vous le souhaitez dans les détails de l'œuvre¹⁰ », écrit Laurent Lemire de *La Croix* en parlant du cédérom consacré au Louvre et qui connaît un grand succès. Karl Méeus du *Figaro* précise, en parlant du cédérom *Léonard de Vinci* édité chez Artéa Hypermédia : « je peux agrandir Mona Lisa et observer à la loupe les détails du tableau¹¹ ». Certaines critiques se réjouissent de ces

⁵ Jacques Fontanille, « Post-face. Signes, textes, objets, situations et formes de vie : les niveaux de pertinences sémiotiques », in Fontanille et Zinna (2005, p. 198).

⁶ *Ibid.*

⁷ Cf. Batard (2003).

⁸ Nous distinguons le multimédia édité, c'est-à-dire hors-ligne, de celui associé à internet, en ligne, qui se développe à la même époque.

⁹ Walter Benjamin (1938, p. 305).

¹⁰ Laurent Lemire, « Le Louvre chez soi », *La Croix*, 28/12/1994.

¹¹ Carl Méeus, « Tous les chemins mènent au CD-ROM », *Le Figaro*, 28/11/1994.

nouvelles possibilités : « À tout moment on peut zoomer sur un détail¹² ». Ajoutons un extrait d'hebdomadaire : « Ce sont les zooms, possibles sur chaque peinture, qui nous donnent cette plaisante sensation de nous enfoncer toujours plus loin dans la profondeur des lointains fourmillant de scènes miniatures, tableaux dans le tableau¹³ », écrit Colette Mainguy du *Nouvel Observateur* à propos du cédérom *Bruegel* édité chez ODA Laser. Un dernier exemple permet de montrer l'importance du critère du zoom, mais aussi le renversement effectué dans la syntaxe : « La toile peut être “zoomée” pour montrer plus de détails sur telle ou telle partie¹⁴ ».

Quelques critiques de cédéroms abordent les questions relatives au son, à la musique et aux voix, ce que permet le multimédia et non le livre imprimé. En effet, à cette période, un certain nombre de livres sont adaptés en cédéroms. Le son passe alors parfois par l'évocation des voix de comédiens connus : « *Le Petit Prince* lu par Samy Frey¹⁵ ». Donnons un autre exemple, extrait d'un hebdomadaire, et qui cette fois parle de musique : « Ça commence comme un générique de cinéma, sur une musique de Lully. Majestueux¹⁶. ». Souvent, les indications sont relativement brèves, une phrase au plus, voire un simple mot : « les milliers de jeux visuels et sonores¹⁷ » qualifie le cédérom *Théâtre de minuit*, très apprécié par la critique.

Les mentions des séquences vidéo incluses dans les cédéroms relèvent, elles aussi, des évolutions du cinéma et de sa technologie (avec la vidéo). Citons deux exemples de quotidiens : « Parmi l'abondante production de CD-ROM sur l'art, celui-ci se distingue par une heureuse alliance de richesse et de simplicité. Peintures, citations, documents vidéo abondent¹⁸ », écrit Pierre Allais dans *La Croix* concernant le cédérom dédié à Magritte. Voyons aussi ce qu'écrit Bertrand Le Gendre dans *Le Monde* à propos du cédérom consacré à Charles de Gaulle : « Une image parmi les 1300 qu'offre ce CD-Rom riche de vingt-cinq minutes de vidéo et d'autant de radio ; de cent “unes” de journaux ; de quatre-vingts documents de toute nature, dont plusieurs manuscrits de sa plume¹⁹ ».

Globalement, les critiques journalistiques de cédéroms font assez largement appel à l'héritage des critiques musicales et cinématographiques en examinant des critères comme les sons (musiques, voix, bruitages) et les images (vidéo, zoom, point de vue...). Toutefois, il convient de noter que l'analyse n'est pas toujours très approfondie pour ces critères – hormis dans certains cas –, car elle peut se limiter à quelques mots d'indications seulement. L'une des raisons de cette formulation lapidaire tient à l'exercice journalistique, dont les contraintes obligent souvent à faire court, mais aussi à la prise en compte de nouveaux critères que nous verrons ci-après.

2. Des critères nouveaux spécifiques au multimédia, présentés de manière pédagogique

Il paraît donc que le premier devoir du linguiste, ou, plus généralement, du sémiotiste, qui voudrait entreprendre une description de la substance du contenu consisterait à décrire ce que

¹² Sophie Maisel, « Orsays, papier et octets », *Le Monde*, 7-8/04/1996.

¹³ Colette Mainguy, « Multimédias », *Le Nouvel Observateur*, 22/06/1995.

¹⁴ J.G. [Jean Guisnel], « Di Rosa, du goût et des couleurs », *Le Point*, 18/07/1998.

¹⁵ Florent Latrive, « Dessine-moi un CD-Rom », *Libération*, 06/02/1998.

¹⁶ G.P. [Gérard Pangon], « Les fables de La Fontaine », *Télérama*, 07/02/1996.

¹⁷ Annick Rivoire, « Théâtre enchanteur », *Libération*, 28/05/1999.

¹⁸ Pierre Allais, « Sélection multimédia. Le mystère Magritte », *La Croix*, 15-16/10/1996.

¹⁹ Bertrand Le Gendre, « Charles de Gaulle en majesté », *Le Monde*, 29-30/06/1997.

nous avons appelé le niveau d'appréciation collective, en suivant le corps de doctrine et d'opinions adoptées dans les traditions et les usages de la société envisagée²⁰.

Nous nous proposons donc de décrire ce contenu des critiques journalistiques des nouveaux produits culturels multimédias que sont les cédéroms et les jeux vidéo. Toutefois, comme la critique journalistique est un exercice de discours, nous aurons aussi des signes d'une « substance de l'expression²¹ ».

La critique des cédéroms et des jeux vidéo évolue au fil du temps. Elle examine au début de son exercice des notions simples comme celle de clic, de configuration nécessaire vers des notions multimédias plus complexes, telles que l'interactivité, l'interface, l'hypertexte ou l'hypermédia, le parcours ou la mise en scène multimédia. Autant de termes et de notions qui permettent de confirmer qu'il y a bien de nouveaux critères spécifiques au multimédia pris en compte par les journalistes, comme autant de normes. Ces nouvelles normes multimédias peuvent être organisées autour de quatre grands concepts (qui ne sont pas forcément distincts et séparés dans les termes) qui s'articulent autour de l'ordinateur et du multimédia : 1° le rapport homme-machine (les questions de configuration, les commandes, l'interface...); 2° le déplacement et le choix (le parcours, l'arborescence, l'hypertexte, la navigation, le choix de cheminement possible laissé à celui qui consulte...); 3° la « représentation », parfois aussi appelée l'écriture (la mise en scène, le graphisme, le décor...); et enfin 4° les liens et la mise en relation (les liens hypertextes, les liens avec le réseau Internet, l'interactivité...). Examinons-les de manière plus précise.

2.1. Configuration d'ordinateur et commandes : nouveaux critères liés à la technologie

Dès le milieu des années quatre-vingt-dix, la critique journalistique multimédia parle des aspects strictement techniques. Nous entendons par là le fait que le cédérom est un logiciel qui ne peut que se lire à partir d'un ordinateur. Au début de l'exercice critique, la plupart des journalistes précisent donc si le cédérom convient à un ordinateur PC ou Mac, indiquent la puissance utile du processeur.... Ces critères relatifs aux aspects strictement techniques sont la plupart du temps disposés à la fin, plutôt que dans le corps de l'article lui-même. Ils sont d'ailleurs souvent joints aux mentions du titre, de l'éditeur et du prix. Cela rejoint la manière de pratiquer le commentaire des livres, qui dans certains journaux, précise le titre, l'auteur, l'éditeur du livre, le prix et le nombre de pages, ce que l'on appelle les « mentions techniques ». Cette manière de faire vient de la promotion qui indique ces éléments d'information aux journalistes à l'occasion de communiqués ou de dossiers de presse, et notamment du « prière d'insérer » dans lequel l'éditeur indiquait le format du livre, le nombre de pages... Certains journaux reprennent ce type d'information pour aider leurs lecteurs dans leur démarche d'achat. Si cette pratique se rattache à la manière de procéder de la critique journalistique des livres, en revanche les aspects liés à la technologie sont nouveaux. Nous pourrions presque appeler ces caractéristiques techniques d'accompagnement un « méta-discours critique », dans la mesure où, si elles sont utiles à connaître, elles ne relèvent toutefois pas de l'analyse du contenu du produit culturel proprement dit. Donnons un exemple, parmi bien d'autres, de mentions techniques situées en marge de l'article : « Aux origines de l'homme », CD-Rom pour PC, configuration recommandée : PC 486, 4 Mo de mémoire vive, Windows 3-1. En français. Edité par Microfolie's et distribué par Londim.

²⁰ Louis Hjelmslev (1971, p. 6).

²¹ Chez Hjelmslev, « le signe est alors à la fois “signe d'une substance de contenu” et “signe d'une substance d'expression” », précise François Rastier dans sa préface. *Ibid.*

Prix : 399 francs²². » Presque tous les journaux pratiquent ce renvoi des mentions liées à la configuration requise par l'ordinateur pour pouvoir lire le cédérom, notamment au début de l'exercice critique.

Les journalistes insistent assez rapidement sur des notions comme celles de maniement des commandes, à l'aide des mots de vocabulaire « cliquer », « naviguer »... Ces mots relatifs à la manière de parcourir les cédéroms, mais aussi de consulter l'Internet, connaissent un succès certain. Le nom « clic » et le verbe « cliquer » sont associés de façon quasi systématique au multimédia, ce qui participe de la pédagogie des médias vis-à-vis du maniement du cédérom. Donnons un exemple avec Luc Vachez de *Libération*, à propos de *L'encyclopédie multimédia Hachette*. Il précise :

Les fonctions des différents boutons (recherche, dictionnaire, historique) s'affichent en toutes lettres lorsque l'on promène son curseur de la souris sur les différentes zones de l'écran (« *Pour ouvrir le dictionnaire cliquez ici* »). De plus, il est aisé, à partir d'un article sur la biologie, de cliquer sur un mot pour en afficher immédiatement la définition²³.

Si aujourd'hui la lecture de l'article semble un peu didactique, il ne faut pas oublier qu'à cette époque il était bon d'expliquer au grand public (et non pas aux experts ou familiers de l'informatique) les termes des manipulations nécessaires pour consulter le cédérom, par exemple la fonction des boutons. Le terme de « bouton » n'est pas si évident à expliquer qu'il n'y paraît, dans la mesure où il ne s'agit pas des boutons de l'ordinateur, mais des « boutons » intérieurs au contenu du cédérom, qui permettent de consulter les différentes possibilités proposées dans le cédérom, et aussi de quitter le cédérom.

Outre la question du clic étudiée précédemment, il apparaît aussi une importante notion relative aux nouvelles fonctionnalités du cédérom : celle de lien hypertexte. Précisons tout d'abord que si la notion d'hypertexte est plus ancienne, en 1995 elle commence à être utilisée par la presse généraliste en matière de multimédia. Lisons un exemple : « L'hypertexte²⁴ permet en « cliquant » sur un mot de faire des rapprochements analogiques immédiats. Le son, l'image fixe, l'image animée, le texte, la rapidité de la recherche, la mise en parallèle, provoquent des percussions, des comparaisons toujours fructueuses²⁵. » Lisons un autre extrait concernant une encyclopédie : « Au fil du texte, des mots tracés en rouge, signalent qu'ils font eux-mêmes l'objet d'un article et qu'il suffit de cliquer dessus pour y accéder (c'est ce qu'on appelle un « lien hypertexte ») et commencer à feuilleter le CD-ROM. La technique n'est pas nouvelle, mais les liens établis sont judicieux, efficaces et rapides²⁶ ».

²² Véronique Balizet, « Aux origines de l'homme sur CD-ROM », *Le Monde*, 11-12/12/1994.

²³ Luc Vachez, « Puits de sciences avec fond », *Libération*, 20/10/1995.

²⁴ *Le Monde* traite dès le début de l'année 1994 de l'hypertexte, avant même que la critique de cédéroms ne soit devenue régulière, dans un grand article consacré au « patron de la bibliothèque du Congrès à Washington, James Billington », où le lien est fait entre les premiers rouleaux et l'hypertexte « qui déroule l'écran d'ordinateur », susceptible de fournir des textes (sons, photos et films) numérisés. Un encadré de lexique complète cet article, et précise ce que sont un modem et un CD-Rom. Cet article, signé du correspondant Alain Frachon, pose la question de l'introduction des nouvelles technologies par rapport à la culture du livre. (Alain Frachon, « Un chartiste de l'hypertexte », *Le Monde*, 01/01/1994)

²⁵ Jacques Buob, « Le plus grand musée du monde sur CD-ROM », *Le Monde*, 30/09/1995.

²⁶ Pierre Allais, « "Encarta" offre à ses lecteurs le plaisir de feuilleter sur écran », *La Croix*, 05-06/01/1997.

2.2. Navigateur, interactivité... questions de mouvement et de choix

Voyons maintenant les questions de cheminement ou de choix que le lecteur peut opérer. La notion de navigateur, corollaire à la métaphore de la navigation et du surf, apparaît dès le début de la critique de cédéroms et connaît un large développement. En informatique, la définition de la navigation, selon le *Dictionnaire du multimédia* édité par l'AFNOR, est la suivante :

Consultation interactive d'une base de données ou d'un produit multimédia, hypermédia ou d'un système de simulation virtuelle. Le terme est utilisé pour accentuer le caractère actif de l'utilisation. La navigation consiste à prendre des repères dans la base et à modifier son chemin en fonction des informations fournies²⁷.

Elle s'oppose à « une consultation linéaire dans laquelle l'utilisateur ne peut pas infléchir le parcours qu'il emprunte²⁸ ». Lisons un exemple : « La navigation, d'une grande simplicité, est à portée d'un enfant dès qu'il sait manier une souris d'ordinateur²⁹ ». Citons également un autre extrait qui aborde le caractère intuitif de la navigation qui se développe au fil des évolutions de la technique :

La navigation est très intuitive. Chaque tableau donne lieu à une exploration. On « décortique » une scène en cliquant sur un élément qui s'anime : homme à tête de cheval, femme nue devant son miroir, pomme de la séduction ou œuf sur le point d'éclore racontent leur histoire. Les curseurs suggèrent différents niveaux de lecture³⁰.

Un autre critère important fait son apparition dès le début de la critique de cédéroms, celui de l'interactivité. Le dictionnaire multimédia AFNOR précise que le terme a deux origines, l'une venant de la théorie des systèmes, et l'autre qui vient de l'univers informatique, et qui signifie « propriété d'un programme qui modifie son déroulement en fonction du comportement de son utilisateur. S'oppose à la linéarité³¹. » Jacques Drillon du *Nouvel Observateur*, dans un article didactique et détaillé³² sur trois pleines pages et intitulé « Tous les chemins mènent au CD-Rom », explique lui aussi de manière simple l'interactivité : « Les CD-Rom ont d'autres avantages. Ils peuvent être "interactifs". Le mot est lâché. Cela signifie que vous décidez de la manière de prendre connaissance du contenu du disque. Le logiciel vous offre des possibilités, et vous choisissez³³ ».

La question de l'interactivité est primordiale, dans la mesure où elle donne la dimension de choix à opérer qui conditionnent ce que le lecteur parcourt ou consulte dans un cédérom. Précédemment, la critique de livres, de disques ou de films analysait (et continue de le faire)

²⁷ Jacques Notaise *et al* (1996, p. 622).

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Benoît Marchon, « Il y a quelque chose dedans », *La Croix*, 10/10/1997

³⁰ Stéphanie Malphettes, « La vie en rond », *Le Monde*, 24-25/03/1996.

³¹ Jacques Notaise *et al*, *op. cit.*, p. 472.

³² L'article de Jacques Drillon comporte aussi des illustrations et trois encadrés. L'un d'eux, intitulé « Le règne de "pouvoir" », souligne avec pertinence et ironie l'idéologie véhiculée par le multimédia : « Les maîtres mots du multimédia, c'est le pronom "on" et le verbe "pouvoir". *On va pouvoir* consulter le catalogue de la bibliothèque de Washington, *on va pouvoir* caser des centaines d'encyclopédies dans un deux-pièces [...] Encore faut-il *savoir* quoi chercher dans le catalogue de Washington, *désirer* consulter un dictionnaire de géopolitique, ou *comprendre* Camus. [...] ». [La mise en italique est le fait du magazine.]. Jacques Drillon, « Tous les chemins mènent au CD-Rom », *Le Nouvel Observateur*, 11-17/05/1995.

³³ *Id.*

le même produit reproduit à l'identique pour tous, que le journaliste entendait expliquer et faire aimer à son lecteur ou au contraire lui faire éviter. Tâche qui devient évidemment plus malaisée si le lecteur n'a pas le même produit devant lui... Certes, l'utilisateur possède le même produit (également reproduit en grande quantité), mais l'interactivité permet une liberté entre plusieurs cheminements ou choix possibles. Cela pose le problème de la critique de vidéom de manière aiguë. En effet, celle-ci, par le biais des nœuds dans l'arborescence, occasionne (sous réserve des possibilités offertes par les concepteurs) un cheminement personnel. Ce qui confronte le journaliste auteur de critiques à une difficulté supplémentaire. Il faut décrire, analyser et juger un produit en se fondant sur sa propre expérience, tout en sachant que le cheminement d'un autre sera probablement différent...

2.3. De la représentation multimédia : graphisme, interface, mise en scène...

Examinons maintenant les questions relatives à la mise en scène, aux décors, aux graphismes spécifiques au multimédia. La question du graphisme revient dans la plupart des critiques. Lisons alors deux exemples, parmi bien d'autres : « Le graphisme est surprenant³⁴ », précisent Nicolas Daniel et Pierre Michaud de *L'Humanité*, à propos du titre *International Soccer 64* concernant le football, édité par Konami, tandis que Gérard Pangon explique que « les graphismes, eux, [sont] souvent lourds³⁵ » à propos d'un vidéom musical.

Les décors en trois dimensions (3D) sont également un critère qui est fréquemment considéré par les critiques de vidéom. Colette Mainguy du *Nouvel observateur* fait remarquer que Montparnasse Multimédia est le premier à introduire la troisième dimension dans les vidéom et Laure Pelé du *Parisien* écrit à propos du château de Versailles :

Ce qui rend ce CD-Rom intéressant, c'est la minutieuse reconstitution en trois dimensions du château, tel qu'il était en 1685. C'est-à-dire complètement différent de celui d'aujourd'hui. Ainsi, vous découvrirez des lieux et objets disparus ou interdits à la visite comme le magnifique escalier des Ambassadeurs, le labyrinthe dans le jardin ou le mobilier d'argent³⁶.

Certaines critiques de vidéom abordent le critère de l'interface, pas systématiquement au début de la critique. Le dictionnaire numérique *Trésor de la langue française*³⁷ indique que le mot, emprunté à l'anglais, date de 1965 et signifie : « surface à la frontière entre deux parties de matière ou d'espace », d'où « espace, lieu d'interaction, moyen d'interaction, de jonction entre deux systèmes, deux organisations, etc. » Différentes interfaces existent (graphique, utilisateur, visuelle...), ce que ne précisent généralement pas les critiques de vidéom. Lisons un extrait de *Libération* : « Les interfaces, cet ensemble de flèches et boutons qui permettent d'avancer dans la découverte du CD-Rom, sont plus fonctionnelles et plus discrètes. Le temps est révolu de ces toiles de maîtres "mangées" par une prolifération d'instruments de navigation³⁸ ».

Si le mot interface est utilisé par les journalistes de *La Croix*, de *Libération* ou de *Télérama* dès le début de l'exercice critique, il ne va pourtant pas de soi. D'autres journalistes le mentionnent comme critère à la fin du XX^e siècle, mais l'interface recouvre une notion assez complexe, plus difficile qu'elle n'en a l'air, à tel point qu'elle peut même faire l'objet

³⁴ Nicolas Daniel et Pierre Michaud, « Des jeux (et de la culture) pour un sapin électronique », *L'Humanité*, 23/12/1997.

³⁵ G.P. [Gérard Pangon], « Musique ! », *Télérama*, 08/10/1997.

³⁶ Laure Pelé, « Le château de Versailles sur CD-ROM ! », *Le Parisien*, 28/10/1996.

³⁷ [http : //www.inalf.fr/tlfi](http://www.inalf.fr/tlfi)

³⁸ Roger-Pierre Lagrange, « La guerre des Cézanne », *Libération*, 22/09/1995.

d'un article en soi. Ainsi, Gérard Pangon dans *Télérama* explicite en 2000 ce qu'est une interface à l'aide d'une métaphore :

Pour traduire cette étrange relation entre l'acte et son effet sur l'écran, on pourrait reprendre une expression de gamin : « j'ai fait ça et ça a fait ça ! » Et naturellement, l'essentiel pour que ça fasse ça, c'est le ça intermédiaire, autrement dit l'interface. Depuis toujours elle préoccupe les inventeurs sur écrans, créateurs de logiciels, d'installations interactives, de CD-Rom ou de sites Internet : que faire apparaître sur la machine pour inciter l'utilisateur à s'en aller ici ou là, à déclencher tel mouvement ou tel son³⁹ ?

La notion de mise en scène multimédia, sans doute inspirée de la mise en scène cinématographique, ne va pas, elle non plus, de soi, surtout au début du discours généraliste sur les cédéroms. Pourtant, Denis Fortier et Thomas Sotinel en parlent, pariant sur la constitution future d'auteurs et réalisateurs multimédias : « il faut pour cela attendre qu'une génération d'auteurs et réalisateurs multimédias naisse. Il n'empêche, les créateurs de toutes disciplines se sont emparés du CD-ROM pour en tirer des œuvres sur disque interactif⁴⁰. »

2.4. La mise en relation, les liens avec d'autres

Soulignons plusieurs aspects qui doivent beaucoup aux savoirs et pratiques muséographiques. Un critère réside dans la question de la visite virtuelle de musée. Cela ne s'arrête d'ailleurs pas à la simple visite de musée, mais peut concerner la reconstitution des lieux historiques disparus, ou même de création « pratique » : habitations, jardins... Dans cette même optique de simulation virtuelle, il existe les simulateurs de vol aérien, de conduite de voiture... adaptés sur cédéroms. Citons un extrait : « Nettement plus spectaculaire, la visite virtuelle de l'Égypte au Louvre de la société Emme/Acta. Nous sommes ici plongés dans un univers en trois dimensions par le biais d'une caméra omnidimensionnelle. Les objets sont cliquables⁴¹, les couloirs défilent dans une fluidité parfaite⁴² ».

Lisons maintenant un article de *L'Humanité* qui, par le biais d'une interview de la célèbre égyptologue Christiane Desroches Noblecourt, insiste sur certaines possibilités offertes par le multimédia, notamment en ce qui concerne la reconstitution d'aspects historiques. Christiane Desroches Noblecourt affirme sa volonté de diffusion de la science, y compris par de nouveaux moyens, plus « modernes », même si son point de vue n'est pas partagé par tous les scientifiques.

Avec le CD-ROM, quelqu'un parle et la voix est plus convaincante que le texte – bien que celui-ci soit nécessaire. Avec ce simple outil – un de plus parmi d'autres – on peut faire des images même virtuelles très proches de la réalité. Il a été possible d'animer les bas reliefs des tombes de façon à rendre compte de la vie des courtisans du temple ; grâce aux monuments de Toutankhamon, aux objets du trésor et aux photos, reprises en couleurs, on peut évoquer toute une histoire [...] Tout cela a été reconstitué avec des éléments réels, des objets, des paysages et des monuments d'Égypte⁴³.

³⁹ Gérard Pangon, « Magiciens de l'interface », *Télérama*, 27/09/2000.

⁴⁰ Denis Fortier et Thomas Sotinel, « La culture gagnée par les médias interactifs », *Le Monde*, 10/11/1994.

⁴¹ Nous retrouvons ce renversement de la syntaxe, avec des objets « cliquables ».

⁴² Jean-Jacques Colonna, « Le multimédia fou d'Égypte », *Le Figaro*, 01/12/1999.

⁴³ Entretien de Christiane Desroches Noblecourt réalisé par Nicolas Daniel, « Avec Toutankhamon, Christiane Desroches-Noblecourt présente l'Égypte sur CD-ROM, édité chez Syrinx », *L'Humanité*, 25/11/1997.

Un autre critère est souligné par la critique de cédéroms, celui de prolongement sur Internet. Ce point indique les imbrications ou inter-relations qui existent entre le cédérom et le réseau de l'internet. Cela contribue en quelque sorte à effectuer une transition entre la critique de cédéroms et la critique des sites de l'internet⁴⁴ et va de pair avec les discours abondants sur le réseau. Lisons un exemple extrait du *Parisien* concernant le cédérom *Moi, Paul Cézanne*, coédité à l'occasion de la grande exposition consacrée au peintre au Grand Palais par la Réunion des musées nationaux (RMN) et *Télérama* :

En plus de la promenade interactive dans l'univers de Paul Cézanne que permet le CD-ROM (présentant l'essentiel des œuvres, de la vie et de l'époque de l'artiste), on peut également se connecter sur l'expo à succès de l'année avec Internet. Et, la semaine dernière, on recensait déjà 77 000 appels. Internet où l'on retrouve, entre autres, les œuvres essentielles présentées au Grand Palais, le nombre de visiteurs, les adresses et téléphones utiles, un forum où poser des questions⁴⁵...

Pour terminer ce parcours des nouvelles normes critiques journalistiques concernant le multimédia, rien ne vaut un exemple récapitulatif. En l'occurrence, il s'agit de celui donné par Annick Rivoire, alors journaliste à *Libération*, qui écrit à propos du cédérom *Lumière gothique. Tome I. Cathédrales de France*, édité par Kairos Vision et Asiane Éditions :

Le CD invite au voyage, à la découverte de l'art gothique dans la France du Moyen-Age. Mais un voyage grand public, qui se déroule au gré des liens hypertextes⁴⁶ une histoire de la « *poétique de l'illumination* » [...] De nombreuses trouvailles graphiques rendent l'*interface* assez ludique. Un petit moine chausse ses lunettes pour signifier qu'on peut zoomer sur telle image. Une barre de navigation indique « vade retro » pour retourner à l'affichage précédent ou « Domus » pour aller au sommaire. Quand la souris touche une zone hypertexte, une petite clé apparaît⁴⁷.

3. Des termes passés dans l'usage courant

Vingt ans après la production des cédéroms, le paysage des nouveaux produits culturels multimédias a changé. La critique de ces nouveaux produits culturels multimédias édités ayant des visées didactiques a cessé. Les cédéroms comportant des programmes ludo-éduco-culturels ont disparu mais il existe toujours une abondance de jeux vidéo, dûment critiqués dans la presse écrite, mais pas sous la forme d'une critique organisée et régulière. Ces jeux vidéo sont édités sur différents supports (pour ordinateurs ou pour consoles) ou disposés directement en ligne. Il existe aussi des DVD vidéo dont nous avons eu l'occasion d'indiquer qu'ils permettaient une patrimonialisation de films ou le visionnage d'un titre inconnu⁴⁸. Certains livres numériques ou sites artistiques de l'internet remplacent en quelque sorte les cédéroms culturels⁴⁹. Les musées ou les institutions artistiques ont développé des sites sur

⁴⁴ Les sites de l'internet font durant un certain temps l'objet d'une critique régulière, puis deviennent courants et la critique disparaît.

⁴⁵ Sylvie Metzeldard, « Le CD-Rom Cézanne s'arrache », *Le Parisien*, 10/10/1995.

⁴⁶ Le premier cahier multimédia de *Libération* (en date du 3 mars 1995) précise dans un « dico » (appellation du journal) les termes d'hypertexte et d'interface graphique notamment.

⁴⁷ A.R.[Annick Rivoire], « Procession éclairée de cathédrales gothiques », *Libération*, 12/04/1995.

⁴⁸ Annick Batard (2006).

⁴⁹ Nous ne développons pas ce sujet ici. Le livre numérique recouvre plusieurs choses, à la fois la matérialité du support, mais aussi le contenu, qui peut être homothétique ou créatif. Certains cédéroms artistiques ont eu une influence sur la forme de certains sites de l'internet ou livres numériques. Cf. Annick Batard (2015).

l'internet, mais nous voyons bien que ces discours critiques autour des produits culturels multimédias édités du milieu des années quatre-vingt-dix ont largement contribué à familiariser le grand public à l'usage de ces nouveaux termes liés au multimédia et au numérique.

3.1. La préfiguration des nouveaux termes, concepts et pratiques

La création et le succès éphémère d'un type de cédéroms de jeux culturels ont joué un rôle certain dans la pédagogie des sites internet de musées et la connaissance des possibilités de reconstitutions historiques. Rappelons ce qu'écrivait en 1996 Daniel Schneidermann, alors chroniqueur au *Monde*, à propos du cédérom de jeu culturel *Versailles. Complot à la cour du Roi-Soleil*⁵⁰ :

Disons-le d'emblée, ce disque est un événement. Non point seulement technologique : les décors versaillais sont reconstitués à merveille, et une exploitation délectable des trois dimensions permet à tous les visiteurs virtuels de s'émerveiller des peintures, des plafonds et dorures à profusion⁵¹.

Alors que la technologie est plus puissante quelques années après, c'est au tour du DVD-Rom du Louvre de faire l'objet d'une critique journalistique. Ainsi, celle publiée dans *Le Monde*⁵² précise :

Tant de données posent de nouveaux problèmes : la muséologie devrait réfléchir à ce nouvel objet, le musée numérique. Faut-il, comme un vrai musée, découvrir les œuvres par années, faut-il les rapprocher par motifs formels, selon une « iconologie », dirait Panofsky (comme y invite le commentaire de Milon de Crotonne) ? [...] Ce DVD, moderne, offre un spectacle avec la découverte virtuelle du Louvre. [...] Cependant, le programme reste inachevé [...] Pourtant le moteur annoncé qui devait déclencher la voix de Michaël Lonsdale chaque fois qu'on s'arrête devant un objet a finalement été retiré, et cette voix n'est pas audible sur toutes les configurations informatiques. À ce niveau-là c'est contestable. [...] Malgré ces regrets, la version actuelle du Louvre a tout de même sa place dans toutes les bibliothèques numériques, et pour l'instant une des premières places⁵³.

Précisons encore qu'à l'époque, la technique permet des actions jusqu'alors inconnues. Ainsi des logiciels permettent-ils de manipuler virtuellement différents objets, comme le souligne la journaliste du *Monde* :

Les logiciels d'initiation à la 3D produisent pour leur part des effets de perspective en jouant sur la composition de la scène, les couleurs et les textures des objets. Pour créer, on dispose de différentes fonctions identiques à celles du dessin 2D : rotation, déformation, déplacement, changement d'échelle ou homothétie, etc⁵⁴.

⁵⁰ Nous avons déjà cité ci-avant une critique concernant ce cédérom, celle de Lauré Pelé du *Parisien*.

⁵¹ Daniel Schneidermann, « Versailles brûle-t-il ? », *Le Monde*, Télévision, Radio, Multimédia, 2/12/1996, à propos du jeu *Versailles. Complot à la cour du Roi-Soleil*, éditions Canal+ Multimédia, Cryo et Réunion des Musées Nationaux.

⁵² *Le Monde* est alors en partenariat avec Canal Plus et c'est la critique d'un journaliste de Canal Plus (en l'occurrence, Patrick Longuet) qui est publiée.

⁵³ Patrick Longuet (Canal+), *Le Monde Interactif*, 08/12/1999.

⁵⁴ Agnès Batifoulie, « Créer des images en 3 D », *Le Monde Télévision Radio, Multimédia*, 23-24/06/1996.

Différentes simulations sont possibles, et dans le cas de la finance le journaliste précise que ces logiciels deviennent, même s'ils sont un peu différents des professionnels, accessibles au grand public : « Présentation d'un CD-ROM de simulation de salle de marché, entre ludique et professionnel (vendu 400 000 F[ancs]) pour ce dernier, contre 450 F[rancs] pour le grand public⁵⁵ ».

Cette critique des produits culturels et multimédias a aussi beaucoup contribué à faire mieux connaître les nouvelles possibilités multimédias ainsi que le nouveau vocabulaire qui les accompagne. Ainsi, les journaux, au début de l'exercice critique, joignent généralement un lexique ou un glossaire pour expliquer les nouveaux termes liés au développement du multimédia culturel. *Le Monde*, lors de son partenariat avec Canal Plus, intitule cette rubrique (située dans une colonne en haut à droite de l'article principal) « Sabir cyber », signée Cléo de Canal+, avec un logotype d'une animatrice ou journaliste virtuelle⁵⁶. Le quotidien souhaite apparaître comme un pédagogue des nouvelles technologies. Paradoxalement, laisser croire qu'il s'agit d'une journaliste virtuelle qui a rédigé l'article n'est pas forcément en faveur de la corporation, ce dont n'avait probablement pas alors conscience le journal. Il faudra quelques années pour que les journaux évoquent la possibilité de robots-journalistes remettant en cause le travail humain.

Revenons à ces articles qui habituent les lecteurs aux nouveaux usages liés au multimédia ou au numérique et aux termes qu'ils entraînent. Lisons deux exemples d'articles relatifs aux améliorations de la souris pour le premier et à la prise USB d'ordinateur pour le second, écrits par le même journaliste :

Elles eurent un, deux boutons, puis une molette cliquable. Récemment, certaines souris ont perdu la queue qui les reliait au micro-ordinateur. Douglas Engelbart n'imaginait certainement pas cet avenir pour son invention quand il la présenta, dans les années 60 à l'Institut de recherche de l'université Stanford (Californie). [...] La toute dernière innovation est certainement la plus importante. Signée Microsoft et présentée il y a quelque semaines, elle remédie au problème numéro un : l'encrassement ! [...] Il faudra donc encore quelques années avant que cette souris sans boule puisse fonctionner sans fil pour un prix à la portée du grand public⁵⁷.

La souris connaît certes des améliorations au fil des évolutions techniques, mais il est aussi bon d'expliquer aux lecteurs à quoi sert une prise USB :

Présente sur les micros depuis deux ans, la prise USB entend simplifier la connexion des périphériques aux micro-ordinateurs. [...] C'est donc pour en finir avec ces ports et interfaces aux noms barbares (série, parallèle, PS2, SCSI...) et standardiser la connexion des périphériques que les constructeurs informatiques ont décidé de mettre au point, il y a un peu plus de trois ans, un nouveau connecteur universel baptisé USB (pour Universal Serial Bus, autrement dit, bus série universel)⁵⁸.

Si aujourd'hui (presque) tout le monde est familier de ces outils, n'oublions pas, comme nous avons eu l'occasion de le souligner, que les journalistes ont fait œuvre pédagogique.

⁵⁵ Renaud Lecadre, *Libération Multimédia*, 05/04/1996.

⁵⁶ Nous préparons un article plus détaillé sur ce sujet.

⁵⁷ Louis Carreau, (Canal+), « Les souris perdent la boule », *Le Monde interactif*, 24/11/1999.

⁵⁸ Louis Careau (Canal+), « USB, la prise miracle », *Le Monde interactif*, 15/12/1999.

3.2. Hybridation, complémentarité entre la culture et le multimédia

De nos jours, il existe de nombreuses occasions de lire les critères examinés précédemment sous la plume des journalistes, dans les différentes rubriques culturelles. Ainsi, lors d'une interview avec François Bon, très technophile, auteur et créateur du blog/site « Le tiers livre » et promoteur des nouvelles technologies, Frédérique Roussel de *Libération* l'interroge sur la manière de « dépasser l'épaisseur que procure le livre ». François Bon répond en indiquant notamment : « Utiliser une navigation graphique au lieu d'une table des matières textuelles⁵⁹ ». Citons encore deux articles différents pour illustrer l'utilisation abondante, dans tous les domaines, des termes liés au multimédia : un article de *20 Minutes*, intitulé « Les pirates du streaming peuvent encore naviguer » (22/11/2011), concernant la loi Hadopi et le téléchargement illégal, ou encore un grand article consacré au hip-hop et à son accès facile à Internet via Youtube, créant une certaine forme de notoriété toutefois peu pérenne. L'article est intitulé « La gloire en un clic⁶⁰ ».

Nous avons également eu l'occasion d'analyser l'introduction d'une nouvelle rubrique du *Monde des Livres* intitulée « Mélange des genres⁶¹ », tout à fait représentative des hybridations se faisant dans les produits culturels. Ainsi cette page de « Mélange de genres » critique indifféremment des livres policiers, des albums de bandes dessinées, des applications numériques, des livres pour la jeunesse, des recueils de poésie, des livres de poche ou des livres numériques. Citons en exemple un article parlant du beau livre consacré au film *Peau d'âne* de Jacques Demy (« Il était une fois “Peau d'âne” de Rosalie Varda-Demy et Emmanuel Pierrat, La Martinière, 272 p., 59 euros⁶² ») qui est critiqué très favorablement par Jacques Mandelbaum du *Monde*. Ce dernier n'oublie pas de souligner également la réédition actualisée d'un autre livre (*Jacques Demy et les racines du rêve*, de Jean-Pierre Berthomé) ainsi que l'édition d'une version restaurée éditée en DVD et Blu-ray chez Arte éditions, assortie de nombreux bonus⁶³. Cette manière de procéder est illustrative de l'influence des différents genres culturels entre eux.

Conclusion

Analyser les discours journalistiques concernant les nouveaux produits culturels multimédias que sont les cédéroms et les jeux vidéo nous a permis de montrer que leur légitimation reposait en grande partie sur la constitution de cette critique, indispensable à une forme pédagogique d'accompagnement du public face à ces nouveaux objets. Nous avons vu que cette critique journalistique, éphémère, s'inspirant de la critique littéraire, se fonde également sur la critique cinématographique pour examiner de nouveaux critères spécifiques à l'audiovisuel, comme le zoom par exemple. Cette critique de presse met également à jour de

⁵⁹ Frédérique Roussel, entretien avec François Bon, « Google exacerbe Borgès », *Libération*, 22/12/2012.

⁶⁰ Rosita Boisseau, « La gloire en un clic », *Le Monde*, 24/01/2015.

⁶¹ Annick Batard (2014), « Critique 2.0. La critique journalistique culturelle française sous l'influence de la communication ? », communication présentée à la journée d'étude « Hyperchoix et prescription culturelle », Pôle des Métiers du Livre de Saint-Cloud, 14 novembre 2014, sous la responsabilité scientifique de Brigitte Chapelain, Sylvie Ducas et Anne Réach Ngô. Le 11 mars 2016 *Le Monde des Livres* propose une nouvelle formule à ses lecteurs, mais qui comporte toujours une rubrique « Mélange des genres ».

⁶² Jacques Mandelbaum, « “Peau d'âne” réenchantée », *Le Monde des livres*, rubrique « Mélange des genres », 19/12/2014.

⁶³ Nous avons eu l'occasion dans notre article consacré aux DVD d'insister sur l'importance des bonus. Cf. Batard (2006).

nouveaux critères expliquant et évaluant les objets multimédias édités, qui deviennent peu à peu des normes du multimédia ou du numérique. Nos analyses ont donc aussi permis de montrer combien ce nouveau vocabulaire a été introduit dans le langage courant, comme nous désirions l'interroger dans le sens des propositions de Roland Barthes. Aujourd'hui, les journaux n'évoquent plus la puissance nécessaire à un ordinateur pour consulter un titre, ni la boule de la souris ou la fonction de la clé USB, mais parlent toujours de clic, d'interface ou d'hypertexte.

Les quatre concepts concernant les produits multimédias édités que nous avons mis à jour lors de la légitimation des cédéroms et des jeux vidéo comme produits culturels, sont en quelque sorte des préfigurations de questions actuelles. Le rapport homme-machine a introduit les questions ou réflexions plus abondantes aujourd'hui sur l'homme et les machines ou les robots. La question du déplacement et des choix à opérer dans les cédéroms, a annoncé les possibilités offertes par les nombreux sites actuels de l'internet. La mise en évidence de l'importance de la représentation et des graphismes a auguré les nombreuses rénovations des maquettes des sites de l'internet, y compris ceux des journaux. En matière de jeux vidéo, se sont également développés, au fil de l'avancement des possibilités techniques, des graphismes plus beaux, cherchant à « imiter » ceux du cinéma, voire de la réalité. Enfin, les questions des liens hypertextuels ou des renvois et hybridations ont indiqué en quelque sorte le triomphe de la navigation de l'internet et des produits culturels nouveaux, hybrides, difficiles à classer dans les catégories traditionnelles du livre, du film, du jeu vidéo, de la poésie... Un foisonnement extraordinaire, pas toujours facile à répertorier, mais si riche de significations.

Références bibliographiques

- BATARD, Annick (2015), « Le cédérom *Machines à écrire*, hybride entre le livre d'art en papier et le livre numérique ? », in I. Chol et J. Khalfa (éd.), *Les espaces du livre. Supports et acteurs de la création texte/image (XX^e-XXI^e siècles). Spaces of the Book. Materials and Agents of the text/Image Creation (20th-21st Centuries)*, Oxford, Peter Lang, p.151-166.
- (2014) « Critique 2.0. La critique journalistique culturelle française sous l'influence de la communication ? », communication présentée à la journée d'étude « Hyperchoix et prescription culturelle », Pôle des Métiers du Livre de Saint-Cloud, 14 novembre 2014, sous la responsabilité scientifique de Brigitte Chapelain, Sylvie Ducas et Anne Réach Ngô, en cours de publication.
- (2006), « La critique des DVD vidéo, une deuxième chance pour la critique cinématographique ? », colloque international « Mutations des industries de la culture, de l'information et de la communication », 25 au 27 septembre 2006, publication des actes sur le site de la MSH Paris Nord, <http://observatoire-omic.org>.
- (2003), « La critique journalistique des cédéroms "culturels", entre promotion commerciale et invention d'un genre », thèse de doctorat, université Paris 13, reprographiée et microfichée, 2 tomes.
- BARTHES, Roland (1985), *L'aventure sémiologique*, Paris, Seuil, « Points-Essais ».
- BENJAMIN, Walter (1938), « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique », dernière version, traduite par Maurice de Gandillac et revue par Rainer Rochlitz, in *Œuvres III*, Paris, Gallimard, « Folio Essais », 2000.
- FONTANILLE, Jacques et ZINNA, Alessandro (2005), *Les objets du quotidien*, Limoges, Pulim.
- HJELMSLEV, Louis (1971), *Essais linguistiques*, Paris, Minuit.

NOTAISE, Jacques, BARDA, Jean et DUSANTER, Olivier (1996), *Dictionnaire du multimédia. Audiovisuel. Informatique. Télécommunications*, Paris, AFNOR.