

« Quelqu'un a prévu des respirateurs pour la presse ? »

 canardpc.com/406/quelquun-prevu-des-respirateurs-pour-la-presse

Contenu Premium

Transformé en archive gratuite

Cet article, initialement réservé aux abonnés, est devenu gratuit avec le temps.



Il y a peu, j'ai provoqué séparément le même moment d'incompréhension légèrement incrédule chez deux personnes totalement différentes. Rien de très inhabituel normalement, puisqu'il m'arrive souvent, bien qu'à mon corps défendant, d'énoncer en toute candeur des positions qui provoquent quelque émoi autour, alors que je les croyais parfaitement consensuelles.

Par [Ivan Le Fou](#) | le 27 avril 2020

Il s'agissait pourtant cette fois de deux camarades qui me connaissent depuis longtemps : l'un journaliste expérimenté à qui je dois d'avoir intégré la presse de jeu vidéo, l'autre ancien dirigeant d'un studio indé de développement. Leur surprise est venue de mon obstination, « *même après vingt ans* » ont-ils chacun soupiré comme s'il s'agissait d'une coquetterie ou d'une tocade dont le temps aurait dû avoir raison, à ne pas me considérer comme faisant partie du milieu du jeu vidéo français. J'eus beau expliquer que le jeu vidéo était mon *sujet*, pas mon *milieu*, puisque j'appartiens à celui de la presse, on balaya mes arguments d'un « *tu peux demander à n'importe qui dans le jeu vidéo, il considérera que tu en fais partie, c'est évident pour tout le monde* ». Ainsi en est-il apparemment du journaliste spécialisé : s'il n'oublie pas lui-même la distance, mentale et professionnelle, qui le sépare de son objet d'étude, c'est ce dernier qui l'oublie pour lui. Pour une part, c'est de là que vient le malentendu qui conduit parfois les acteurs ou représentants du jeu vidéo à considérer que certains de nos articles « crachent dans la soupe », ou à envisager en toute innocence (avant heureusement de changer d'avis) de récompenser le meilleur « influenceur » lors de la cérémonie des Pégases. Ainsi nous serions tous – game designers, journalistes ou vidéastes – des collègues « créateurs de contenus »...

Cette crise menace tout simplement de tuer la presse.

Au bonheur des drames. La meilleure preuve que cette différence de milieux existe pourtant, celle qui fera brutalement revenir à la réalité qui se serait trop égaré, se trouve dans la situation actuelle. Même si elle y provoque en partie les mêmes inquiétudes et difficultés qu'ailleurs, la crise liée à la pandémie profite aussi à l'industrie du jeu vidéo sur plusieurs points, alors qu'elle menace tout simplement de tuer la presse, grande ou petite.

En termes moraux et sanitaires, l'enfermement dû à la pratique du jeu vidéo, traditionnellement jugé de façon négative, est soudain paré de nouvelles vertus puisqu'il

aide à respecter le confinement. Le jeu vidéo tient même une forme de revanche sur l'Organisation mondiale de la santé (OMS) puisque cette dernière a officiellement soutenu la pratique des jeux vidéo pendant la pandémie, alors même qu'il y a quelques mois l'OMS mettait en garde contre « l'addiction » qu'elle pouvait susciter. En termes d'image, le jeu vidéo gagne de nouveaux galons dans la hiérarchie des spectacles : seul spectacle compétitif encore disponible, l'e-sport a par exemple fait une nouvelle percée médiatique intéressante lorsque se sont organisées pour la télévision américaine des courses virtuelles où concouraient d'authentiques pilotes professionnels. Enfin en termes économiques, dans tous les pays où il est imposé le confinement a conduit à une augmentation de la pratique des jeux vidéo, donc du chiffre d'affaires, parfois de manière extrêmement spectaculaire (même s'il faut relativiser toutes ces comparaisons faites avec l'année dernière).

Canard PC en PDF, exceptionnellement. Pendant la période de confinement, pour pallier la difficulté que vous pouvez rencontrer pour acheter *Canard PC* ou *Canard PC Hardware* mais aussi tout simplement pour vous proposer de la lecture facilement accessible, notre boutique en ligne propose la vente de certains anciens numéros en PDF. C'est un dispositif exceptionnel, mis en place comme un dépannage. Comme les commandes sont traitées manuellement, l'envoi du lien peut prendre du temps, surtout si vous commandez le soir ou pendant un week-end. Vous trouverez sur notre site [un récapitulatif des numéros disponibles](#).

Il en va autrement pour la presse de jeu vidéo. Car ses perspectives sont celles, extrêmement difficiles, de la presse en général. La peur du virus et les restrictions à la mobilité ont fait chuter les ventes en kiosque et souvent fermer les marchands de journaux, pendant que la perturbation du courrier handicapait les abonnements. En parallèle les ressources publicitaires se sont brutalement asséchées. Confrontés à l'arrêt de l'activité, les annonceurs ont en effet coupé rapidement et prioritairement leurs budgets pour limiter la casse. Pour les sites web gratuits vivant de la publicité, le paradoxe est cruel : les audiences peuvent être excellentes, records même, car le public est disponible et demandeur, mais elles ne créent pas de revenus.

À *Canard PC* aussi, nous voyons arriver la tempête, elle promet d'être brutale. Nous n'avons pas pu imprimer notre numéro d'avril, nous n'en aurons donc aucun revenu. Dommage, il était prêt et tout le monde sera payé quand même (le ministère de l'Économie, insensible au caractère poétique et révolutionnaire de ma proposition, ne m'a pas autorisé à payer les salariés de Presse Non-Stop en PDF de billets...). Durant les deux mois du confinement, et même au-delà puisque sa fin est annoncée comme progressive, les marchands de journaux vont tourner au ralenti, faute de clients. Comme la majorité des petites ou très petites entreprises de ce pays, Presse Non-Stop ne peut pas encaisser deux mois de suspension surprise de son activité sans que ses finances n'en soient durement impactées.

L'actualité du jeu vidéo s'est ralentie.

Ajustements. Nos publications vont être modifiées, parfois décalées, pour faire face aux conditions nouvelles mais aussi parce que l'actualité s'est ralentie : de nombreuses sorties et nouveautés (jeux vidéo et matériels) sont repoussées, parfois annulées ; les rencontres et les reportages sont impossibles ; tous les salons, conventions et événements qui rythment habituellement le printemps et l'été en prévision des sorties de fin d'année sont annulés, et les acteurs majeurs (éditeurs, constructeurs) revoient leurs plannings.

Sauf catastrophe inattendue, le numéro de mai de *Canard PC* (dans lequel vous lisez peut-être ce texte) sera bien imprimé. Il s'agira d'un numéro double incluant le numéro 405 (d'avril) qui n'a pas pu paraître. Mais sa production et mise en vente se feront avec 15 jours de retard (milieu du mois de mai). Le numéro suivant (n° 407, daté juin) devrait, lui, paraître normalement. Nous avons prévu des hors-séries, chez *Canard PC* comme *Canard PC Hardware*, qui sont maintenus mais dont la réalisation et parution vont elles aussi être décalées dans le temps.

Nous sommes résilients et déterminés. Nous pressentons néanmoins que le retour à la normale n'existera pas pour la presse indépendante. Il faudra surmonter le choc économique qui vient, mais pas seulement. Pour un média comme le nôtre, survivre n'est pas qu'une question de trésorerie, c'est aussi continuer d'être utile et pertinent à vos yeux dans le monde d'après, celui des habitudes et des attentes nouvelles. Cela nous impose d'accélérer notre transformation, de continuer d'investir temps et énergie dans nos projets vidéo, sans renoncer à publier nos magazines ni à transformer notre site web (conçu en 2016 comme le décalque numérique d'un magazine bimensuel, il expose aujourd'hui ses limites avec un *Canard PC* devenu entre-temps mensuel et s'adapte difficilement à *Canard PC Hardware*). Tout cela en même temps, tout cela au milieu d'une crise d'ampleur inédite.

Pour le moment, de la fameuse « guerre » de Manu-Président, nous n'avons vu que le brouillard. Lorsqu'il se dissipera un peu, dans les semaines qui viennent, nous saurons mieux quelles sont nos perspectives. Nous saurons aussi de quelle façon vous pourrez nous aider à négocier ce virage périlleux, qu'il s'agisse de souscrire à un simple abonnement de soutien ou à une campagne de financement participative plus élaborée. Avoir la confiance d'une communauté aux capacités de mobilisation exceptionnelles est une chance inouïe. Nous travaillerons à en être dignes.