

**Review bombing dans le gaming.  
De quoi les agrégateurs de critiques sont-ils l'instrument ?  
Le cas des batailles des reviews autour du sujet DEI / Anti-DEI  
dans le jeu vidéo**

La construction du goût dans le jeu vidéo est historiquement liée à la presse spécialisée et au traitement spécifique érigeant pendant des décennies la note comme le point de repère pour les consommateurs et les producteurs de jeu.

Si depuis le gamersgate la question de la note fait débat et que les tests ont évolué, c'est l'émergence des avis des utilisateurs et des discussions en ligne qui perturbent de plus en plus les lancements. Notre précédente étude sur les batailles culturelles mettait en avant l'arrivée de sujets politiques portés par une communauté externe au gaming, animés par quelques comptes "passeurs" engendrant beaucoup d'engagement, mais finalement peu lisible dans l'ensemble des conversations en ligne. La phase de review est alors le moment pour publiciser leur cause et exister dans l'espace public médiatique.

Cette étude se propose d'analyser la notion de critique de jeu vidéo et les dynamiques qui la sous-tendent dans le cadre des batailles culturelles qui perturbent les lancements; Une attention toute particulière sera faite à Assassin's Creed Shadows et d'une pratique de déstabilisation : le review bombing, soit l'afflux massif et contracté dans le temps de notes négatives pour faire baisser la moyenne et altérer l'appréciation.

## **Sommaire**

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
De la critique de jeu vidéo à la suprématie du commentaire	3
Evolution des catégories de jugement et nouveau système médiatique pour le jeu vidéo	4
<b>1. Classer la critique</b>	<b>6</b>
<b>2. Assassin's Creed Shadows : la critique comme bataille centrale de la guerre culturelle</b>	<b>8</b>
1. vision globale des rapports de force	8
<b>2. Metacritics, de quoi est-elle la critique ?</b>	<b>10</b>
3. Thèmes abordés dans les critiques	11

4. Appels au review bombing	13
<b>Conclusion : Assassin's Creed Shadows face au review bombing</b>	<b>14</b>

## Introduction

### *De la critique de jeu vidéo à la suprématie du commentaire*

L'analyse des discussions en ligne témoigne du poids croissant du commentaire sur la critique traditionnelle d'une œuvre culturelle. Le commentaire consiste à faire valoir de manière descriptive son sentiment premier et mobilise l'émotion individuelle comme régime analytique. Loin de l'idéal de l'espace public rationnel préexistant aux médias sociaux, c'est une juxtaposition de ressentis individuels immédiatement exprimés. Avec les questions morales, le commentaire devient passionné. L'identification de ces questions morales sous une bannière comme le DEI facilite l'agrégation de subjectivités et continue renforcer le phénomène d'être seul ensemble<sup>1</sup>.

À l'opposé, la critique professionnelle vise une forme d'objectivité en mobilisant non pas le sentiment, mais d'autres catégories interprétatives comme l'histoire d'un art, sa technique et son esthétique, dans une perspective qui dépasse l'auteur de l'analyse, et dont le travail de production n'est pas dans l'instantané de la réaction, mais au contraire inscrit le bien culturel dans une durée.

Une fois ces deux définitions posées, il est intéressant de questionner la place des leaders d'opinion et des médias spécialisés : sont-ils commentateurs ou sont-ils critiques ? Le gamergate s'est traduit par une prise de conscience du rôle des journalistes spécialisés, et de leur besoin de dépasser l'analyse technique du jeu pour intégrer les questions sociales et politiques. Conséquence de ce renouvellement pour certaines rédactions, l'abandon de la note. Cependant, les agrégateurs de notes se sont maintenus comme références, tout en cédant le pas à l'agrégation de commentaires comme nouvelle catégorie de jugement, si ce n'est comme catégorie majeure de l'estimation d'un jeu. De facto, le poids de l'analyse critique professionnelle s'est effondré par rapport à la suprématie de la communauté du commentaire. Les raids organisés pour descendre la note d'un jeu révèlent les risques d'un tel flou et plongent les créateurs de produits culturels, et tout particulièrement de jeux vidéo, dans une situation d'incertitude forte.

La presse spécialisée, elle-même produit culturel parlant d'un bien culturel, est face à ce dilemme : doit-elle être une plateforme communautaire, en mettant à l'agenda les thèmes de la passion et de l'indignation en gagnant de l'audience ou doit-elle devenir prescriptrice de

---

<sup>1</sup> Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*  
New York, Basic Books, 2012

goûts et établir de nouvelles catégories de jugement et redevenir point de cristallisation et leader d'opinion, quitte à s'attirer les foudres d'une partie de la communauté ?

## ***Évolution des catégories de jugement et nouveau système médiatique pour le jeu vidéo***

Ces pistes pourront faire l'objet d'analyses ultérieures. Nous pouvons déjà considérer que si les goûts ont évolué, les commentaires en ligne participent d'un désenclavement partiel du jeu vidéo et confirment que le jeu est un sujet de discussion majeur, pour ceux qui jouent, le streament ou le regardent. Phénomènes remarquables, ils émergent alors que la baisse du capital social a facilité l'émergence de nouvelles formes d'engagement civique depuis 30 ans<sup>2</sup> : les commentaires engagés traduisent cet intérêt pour les questions civiques qu'elles soient relatives au droit des consommateurs ou à la place des citoyens. Leur nature dépend avant tout des sphères de discussion, avec d'un côté les influenceurs politisés hyperspécialisés - au regard des croisades morales qu'ils entreprennent - et à l'opposé de la presse plus grand public.

Les journalistes jeu vidéo et culture geek dans des médias généralistes traduisent bien cette capacité à parler autrement du jeu vidéo. Ils contribuent à faire passer le jeu vidéo au statut d'œuvre ouverte, sujette à interprétation multiples, signe d'un âge de maturité du médium. Le contrepoint au règne du commentaire pourrait résider dans l'instauration d'une critique professionnelle semblable à celles des autres arts, positionnant le jeu vidéo non plus comme produit de consommation, mais comme art aussi majeur que le théâtre ou le cinéma.

La critique du jeu vidéo est ainsi prise dans deux catégories aux régimes différents

- la presse historique fonctionnant sur le régime de vérité, avec un ensemble de pratiques professionnelles, de règles de déontologie et d'un travail de médiatisation du feu et d'une production de la preuve le cas échéant
- les commentateurs en ligne fonctionnant pour le régime de l'émotivité, la valeur cardinale étant l'engagement émotionnel par le sentiment plus que la raison.

Pour le jeu vidéo, le traitement médiatique s'est souvent trouvé la croisée de ces deux régimes, du fait d'une industrie sujette à la passion et l'émotion. Si le test a été discrédité, il procédait d'une tentative d'objectivation du jeu et l'inscrivait dans une histoire de l'art, et par extension façonnait le goût pour le jeu vidéo en proposant sa grille interprétative. À l'inverse, la critique a permis de libérer le jeu de ces critères pour proposer des lectures plus subjectives - et assumées telles quelles - dont la valeur, et c'est le principal challenge, est liée à la nature de l'autorité. Pour le formuler simplement : jadis l'autorité de la critique était lié au prestige du média émetteur quand aujourd'hui l'autorité est liée au nombre de followers des médias

---

<sup>2</sup> Putnam, Robert D. (2000). *Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon & Schuster.

sociaux. Si l'audience a toujours été un critère déterminant, c'est l'illusion d'un statut d'avis individuel spontané des influenceurs qui questionne sur la nature de leurs prises de position.

La question du financement du contenu est aussi un élément qui change l'éditorial. Dans un travail de presse, la critique s'insère dans une ligne éditoriale collectivement produite par l'ensemble des rubriques, la critique de film est souvent raccord avec le ton de la politique internationale. Le média n'en reste pas moins financé par la publicité et certaines aides publiques quand la presse est considérée comme une condition sine qua non à la démocratie. Mais la critique n'est pas directement impactée par les ventes, c'est l'ensemble du média qui fait tampon et tempore.

Pour les médias sociaux, soit un influenceur sur les réseaux sociaux, le contenu éditorial n'est pas produit par un ensemble de rubriques différentes, mais plutôt coproduit avec l'audience qui like, share, et donc valident à la volée, faisant un comité de rédaction permanent sans pour autant participer de la responsabilité du financement. Ainsi le modèle économique de l'influenceur réside dans la satisfaction des algorithmes quand pour la presse c'étaient des règles minimales de déontologie et des objectifs des financeurs.

Nous avons porté notre analyse sur le cas live d'Assassin's Creed Shadows, dans le prolongement de notre étude sur les batailles culturelles. Nous avons fait le postulat que la bataille culturelle atteint son apogée lors de la phase de production des critiques des jeux vidéo, notamment lors de l'ouverture des commentaires et des notes des utilisateurs.



## 1. Classer la critique

Nous distinguons plusieurs espaces de la critique des jeux vidéo, qui se différencient selon différents critères :

1. ceux nécessitant d'avoir joué pour commenter, que ce soit par la relation professionnelle établie avec les relations presses, ou la nature même du média comme sur YouTube
2. ceux nécessitant un compte lié à des identifications de données personnelles par opposition à ceux anonymes. Ce point est très important dans la circulation des avis négatifs tout particulièrement
3. ceux qui ont un système de validation des commentaires par la communauté, là, il s'agit d'organiser la remontée du commentaire, car s'il existe des systèmes de like / dislike des commentaires, lors qu'il n'y en a pas, le travail de mobilisation se fait par la multiplication des commentaires uniques

Ces trois critères définis offrent un premier cadre de compréhension :

	traque si a joué	compte identifiable nécessaire	validation de l'analyse par la communauté	communauté	degré de professionnalisation
presse	oui	oui	oui	pairs et audience	professionnel
influenceur jeu vidéo	oui	oui	oui	audience	professionnel
influenceur autre	pas nécessaire	oui	oui	audience	professionnel
Steam	oui	oui	oui	autres joueurs	amateur
Metacritics	non	non	non	non	amateur
Google	non	non	oui	user de Google	amateur

La presse joue au jeu avant de produire sa critique, selon un processus classique de réception du jeu via les relations pressions, puis rédaction de l'article, et embargo jusqu'à une certaine heure. Cette relation de confiance entre le producteur et le journaliste fait partie de la déontologie journalistique. La critique produite est ainsi analysée par l'audience dans les commentaires, ainsi que par la communauté des testeurs de jeux vidéo qui depuis le gamergate s'essaie à garantir un travail professionnel.

L'influenceur, selon son degré de professionnalisation (s'il vit de ses vidéos) travaille d'une façon équivalente avec les relations presses. Il existe différentes catégories d'influenceurs, les influenceurs jeux vidéo dont le métier est de faire des tests de jeux, ils sont assimilables à des

journalistes dans le système de production et leur besoin de rester indépendant (en tous cas il y a un enjeu de définition dans le champ), par opposition aux influenceurs généralistes qui font du placement produit et peuvent faire l'objet d'une monétisation pour le placement produit, encadré par la loi, et ne produisent pas tant une analyse du jeu qu'une vision subjective, soit autour d'extraits, soit en jouant.

Les trois autres espaces : Steam, metacritics et Google sont ceux ouverts aux utilisateurs, et valorisent ainsi l'avis du consommateur final. Cette méthode de la notation est opérante dans de nombreuses industries de la consommation, de l'hôtellerie à la restauration, et s'inscrit dans un besoin initial d'institution de la confiance dans le commerce et les biens vendus. Il s'agit de l'hypothèse de l'intelligence collective des foules qui régissait l'internet de la connaissance des années 2000, avec des systèmes mutualisés comme Wikipédia. Ce système a ensuite été institué en critère de jugement par des plateformes, avec un impact sur la relation client - la sursollicitation à laisser un avis catégorisable, donc une note.

Ces trois espaces ont des notations différentes selon la loi suivante :

1. les contraintes techniques de notation traduisent un degré d'exigence de la critique et un modèle de fiabilité.
2. plus les contraintes sont proches des contraintes déontologiques professionnelles, moins l'écart entre avis de la presse et avis des joueurs est faible
3. à l'inverse, plus les contraintes techniques sont faibles, plus la différence est grande.

En sous-facteur, le degré de distance au travail de la critique a un impact sur la relation à la communauté selon la règle suivante : tout ce qui agrège des avis favorise la conflictualisation.

Cette loi s'applique à l'ensemble des biens, mais se trouve très performative dans le monde du jeu vidéo qui a historiquement accordé une place de choix à la note. Nous pouvons désigner cette loi comme la loi de l'éloignement critique du jeu vidéo.



## **2. Assassin's Creed Shadows : la critique comme bataille centrale de la guerre culturelle**

### **1. Vision globale des rapports de force**

Nous avons procédé à l'analyse des premières 36 heures du lancement d'Assassin's Creed shadows, le jeu d'Ubisoft ayant fait l'objet de vives polémiques.

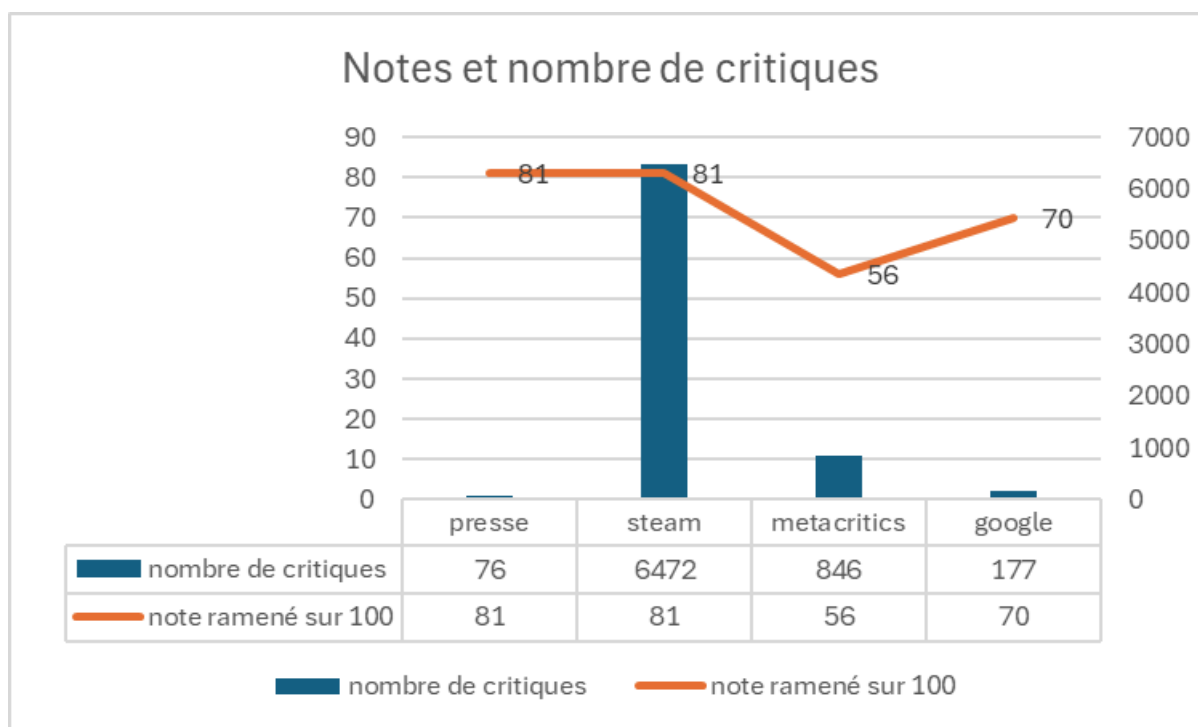
Chronologie des dates clés de production de la critique (UTC) :

- 18 mars : premiers tests publiés le 18 mars après la levée de l'embargo de 18h
- 19 mars : sortie mondiale du jeu sur ubiconnect à 23h
- 20 mars : sortie mondiale du jeu sur console à 00h et sur PC (steam) à 5h
- 21 mars : ouverture de metacritics à 20h

Pour terminer la quête principale du jeu Assassin's Creed, il est nécessaire d'y consacrer a minima 45 heures. Ce temps explique l'envoi plusieurs jours en amont aux professionnels afin qu'ils puissent terminer le jeu, se construire leur avis puis de produire la critique. Nous estimons que ce travail nécessite un total minimum de 50 heures.

Dans cette logique, la sortie mondiale de Shadows à supposer d'y consacrer deux jours entiers ininterrompus, pousse une critique sur l'intégralité du jeu opérante le 22 mars à 23h. Critique professionnelle et avis ne répondent ni à un même travail de production ni à une même logique, de fait les avis peuvent être prononcés avec des conditions temporelles de jeu faibles ou nulles.





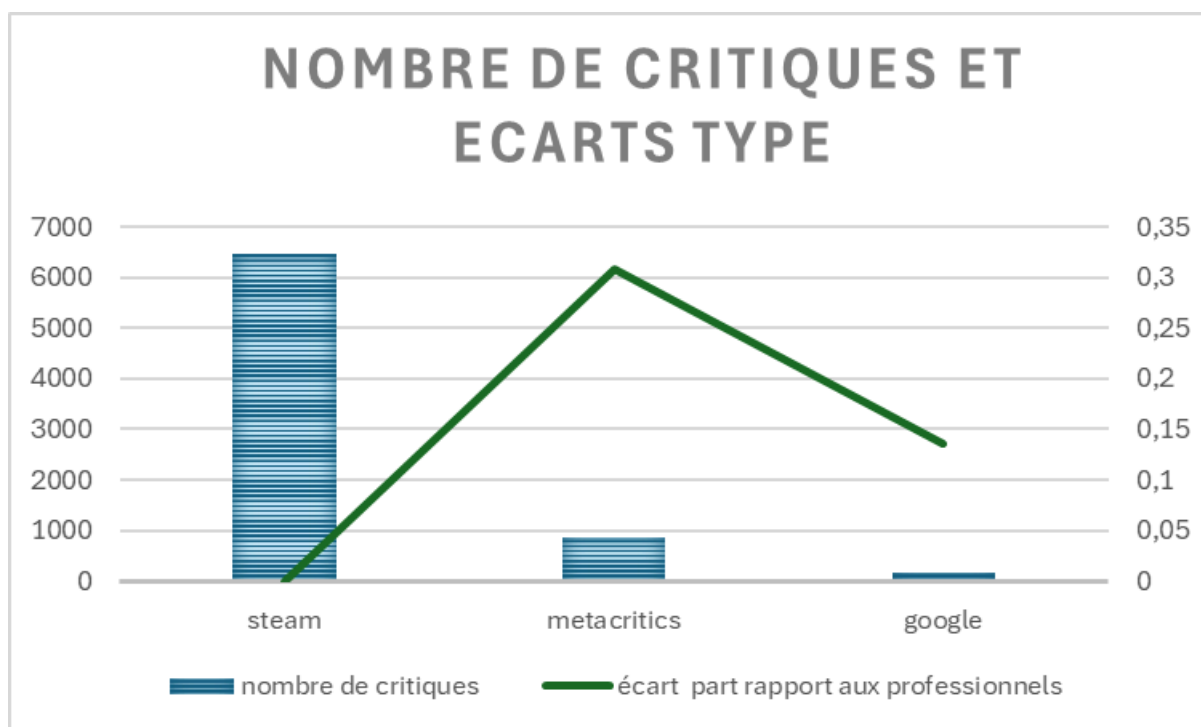
données arrêtées le 22 mars à 12h

Nous avons ainsi une presse spécialisée et des critiques d'utilisateurs sur Steam qui donnent une note de 81/100, lorsque Metacritics (56) et Google (70) divergent.

L'étude la plus approfondie des écarts par rapport à la note de référence de la presse confirme bien ce qui est à l'œuvre dans la loi de l'éloignement critique du jeu vidéo : c'est Metacritics qui a le plus grand écart, alors même qu'il ne partage aucune contrainte technique avec la profession.







données arrêtées le 22 mars à 12h

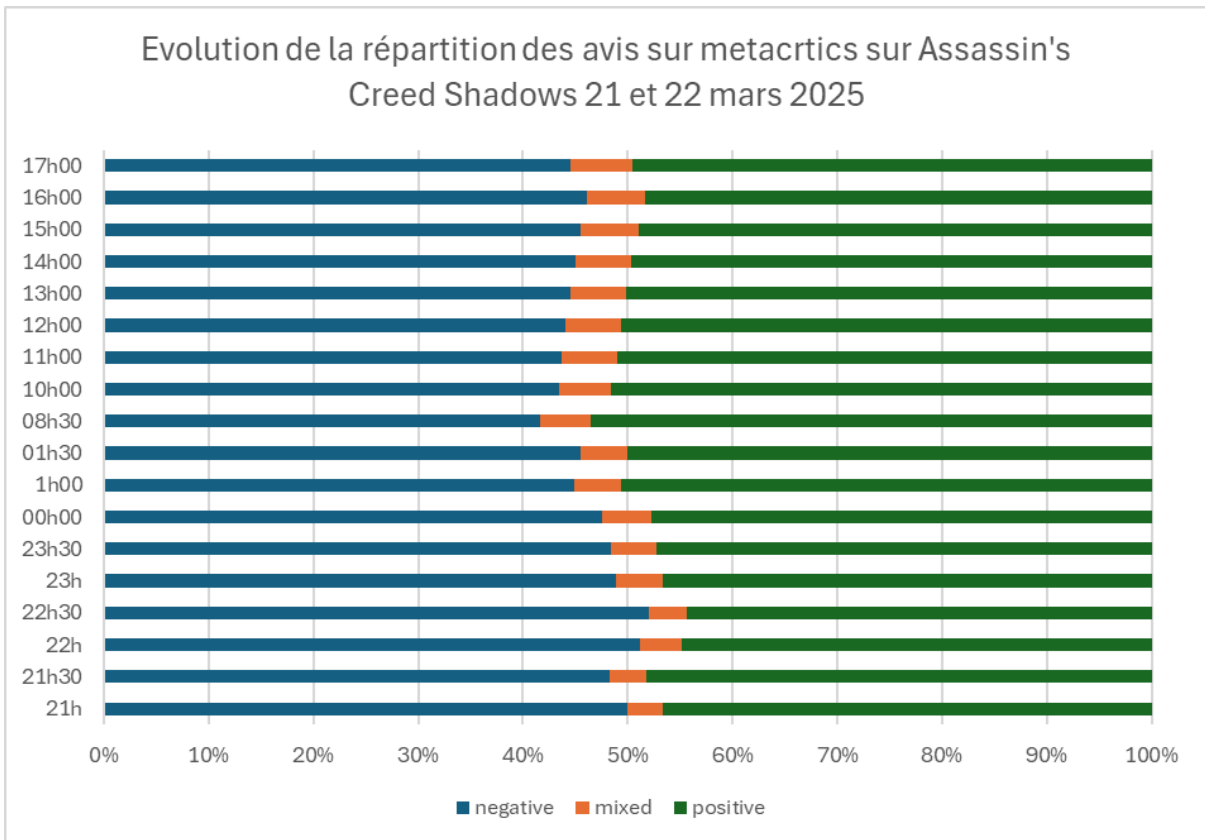
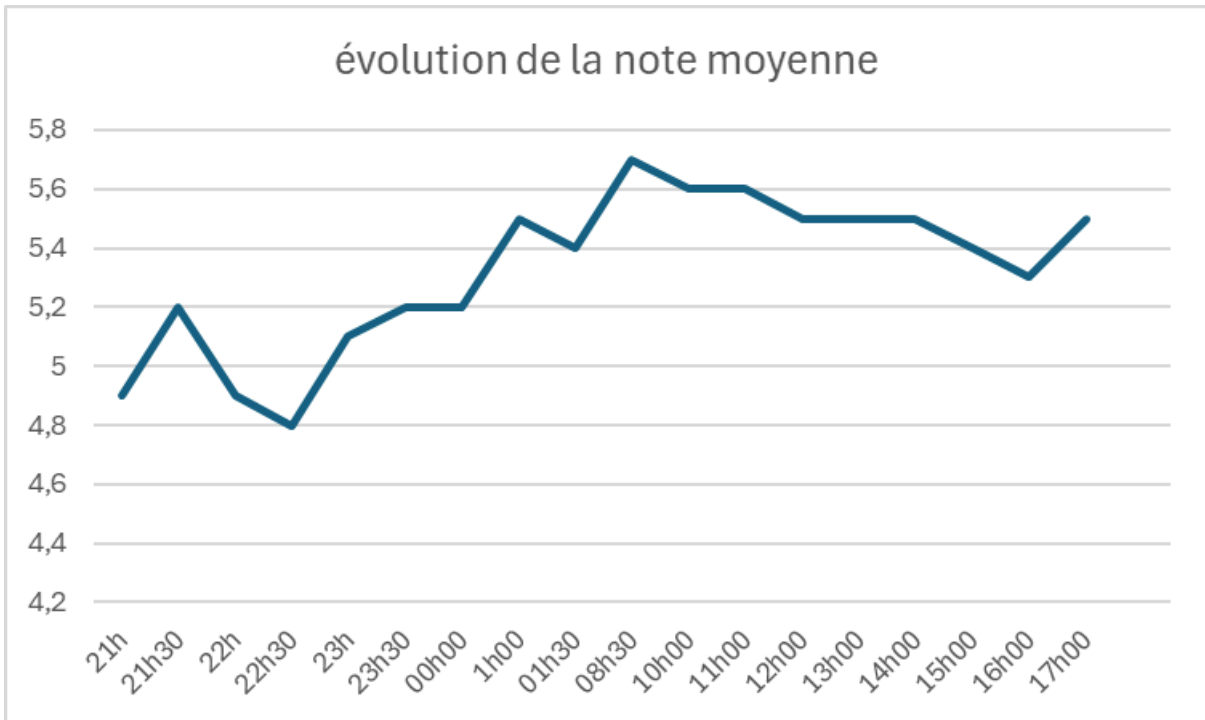
Ceci a un effet direct sur la nature même de la notation, et favorise ce que nous pouvons qualifier de review bombing classique, ici fortement marqué par des enjeux qui confirment la deuxième loi : plus la critique est virulente, les notes éloignées, plus contenus traduisent d'autres préoccupations.

## 2. Metacritics, de quoi est-elle la critique ?

La notation du métacritique fait l'objet dès le départ de notation très écartée, entre les 9/10 et les 0 et 1 traduisant une bataille rangée entre les partisans du jeu et ses opposants.

Si l'avantage est donné aux partisans du jeu avec une note au-dessus de la moyenne, fait plutôt remarquable dans une industrie où, selon le principe du exit, voice, loyalty<sup>3</sup>, ce sont les mécontents qui s'expriment désormais sur les réseaux sociaux.

<sup>3</sup> Hirschman (Albert), *Exit, voice, and loyalty : responses to decline in firms, organizations, and states*, Harvard University Press, 1970



### 3. Thèmes abordés dans les critiques

Assassin's Creed Shadows suscite des critiques sur des éléments classiques du jeu vidéo (gameplay, optimisation, écriture), mais devient aussi le catalyseur d'un rejet plus large, exprimé par une partie des joueurs opposée à certaines orientations éditoriales et culturelles. Une part importante des avis négatifs semble structurée autour d'une contestation idéologique, dans des termes très marqués : références constantes à un jeu perçu comme "woke", accusations de propagande, et rejet de représentations LGBTQ+ ou multiculturelles. Ces critiques, souvent redondantes et virulentes, peuvent biaiser l'évaluation publique du jeu.

Un des points les plus clivants concerne l'utilisation du personnage de Yasuke, présenté comme samuraï. Plusieurs critiques dénoncent une trahison de l'histoire japonaise, regrettant le manque de fidélité culturelle et l'usage de figures historiques dans des arcs fictionnels perçus comme déformés. L'un d'eux écrit : « Calling him a samurai stretches the truth beyond recognition », tandis qu'un autre déplore que « Ubisoft wanted a flashy diversity token to wave around, regardless of how it fits into the cultural context ».

Sur toutes les plateformes, mais particulièrement sur PC et Xbox, les critiques s'attardent longuement sur l'inclusion de romances homosexuelles et de personnages non-binaires. Si certains expriment une gêne quant à leur anachronisme supposé (« In feudal Japan... pronouns? Really? »), d'autres utilisent des propos virulents, voire haineux. Ainsi, un joueur résume : « It's like Sims dating. And the other character is a 90 lb lesbian », ou encore « Gay samurai sim – not my Assassin's Creed ». Les contenus liés à la diversité sont souvent accusés d'avoir été intégrés de manière forcée, au détriment de la cohérence historique ou de la narration.

Une part significative des avis, surtout sur PC et Xbox, adopte un ton particulièrement virulent, souvent orienté politiquement. On y trouve des propos hostiles à la diversité, à l'inclusion et à Ubisoft : « This is peak woke stupidity », « Ubisoft pandering to modern identity politics », ou encore « A disguised sermon, not a game ». D'autres vont plus loin encore, évoquant : « If the paying public wants it, it has to fail » ou appelant Ubisoft à être rachetée pour mettre fin à une orientation jugée militante. De nombreux commentaires reprennent des formulations similaires, rejettent en bloc toute représentation perçue comme "woke", et affichent un rejet de principe du jeu, quel que soit son contenu réel.

Critiques	Fréquence observée	Exemples de verbatim
Propos haineux, racistes, complotistes, homophobes, transphobes	Très fréquent	« Zionist propaganda », « SJW trash », « Woke stupidity », « Blue hair trannies », « Racist woke pigs »
Représentations LGBTQ+ perçues comme forcées	Très fréquent	« Forced inclusion », « Cringe pronouns », « Gay samurai sim »

Instrumentalisation de la diversité (Yasuke, etc.)	Très fréquent	« Diversity token », « Historical fabrication »
Inclusion de personnages non-binaires	Fréquent	« Non-binary romance », « Bathhouse scene with pronouns »
Rejet global de l'inclusion en tant que principe	Fréquent	« Stop woke games », « Ubisoft pandering », « Fake representation »

Des critiques formulées par les joueurs concernent aussi l'expérience de jeu. Ces critiques s'articulent autour de trois axes principaux : la sensation de répétition, le manque d'engagement et les limites techniques de la production.

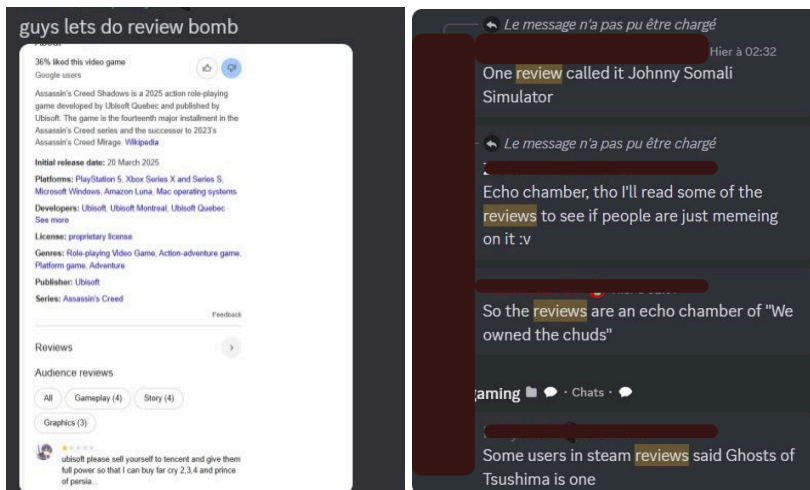
Les joueurs pointent un manque de renouvellement dans les mécaniques de jeu, jugées trop proches de celles des précédents titres de la saga. Beaucoup expriment une forme de lassitude face à ce qu'ils considèrent comme un recyclage systématique de la formule Ubisoft. L'un des commentaires résume cette impression : « I have the feeling that I've played this game quite a few times before, but instead of Japan, it was set in the Viking era, the Greek era... ». Les boucles de jeu – infiltration, combat, exploration – sont vues comme identiques à celles de *Valhalla* ou *Odyssey*, « same ctrl+C ctrl+V game », sans véritable évolution.

En conséquence, l'expérience est souvent décrite comme ennuyeuse ou peu engageante. Malgré la qualité graphique régulièrement saluée, le monde ouvert est perçu comme vide, redondant, et peu vivant. Les quêtes secondaires, l'IA des ennemis ou encore les animations sont fréquemment citées comme « outdated » ou « lifeless ».

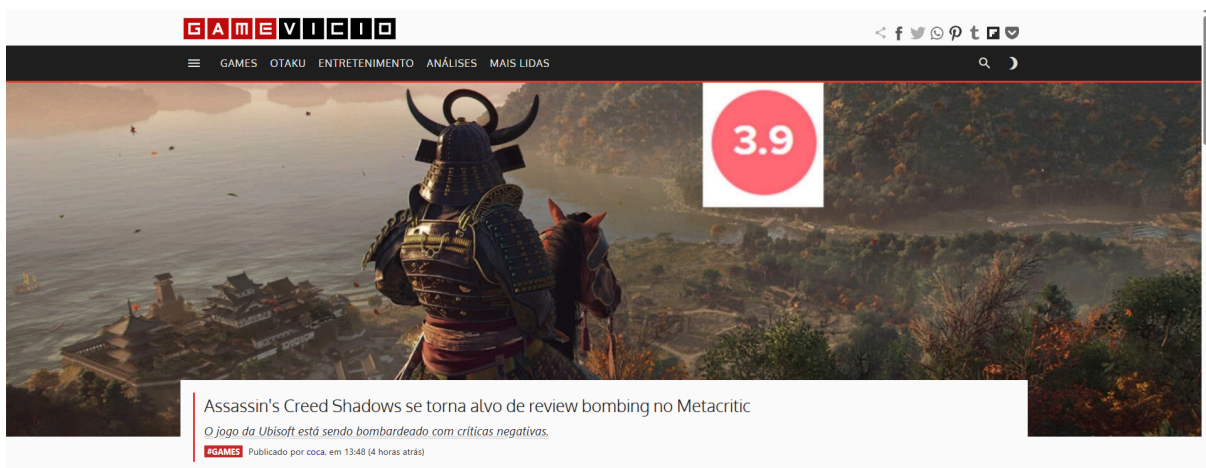
Sur le plan technique, les critiques pointent une optimisation insuffisante, notamment sur PC. Les performances sont jugées instables, les bugs nombreux et les animations rigides : « Even on my RTX 3080 it doesn't hold its smooth 60 fps at 1440p on ultra ». D'autres dénoncent des bugs persistants, du clipping, des animations rigides ou cassées : « Bug tous est dit RTX 5080 – une honte ».

#### 4. Appels au review bombing

Plusieurs forums Discords privés, administrés par les détracteurs d'Ubisoft comme DeiDetected ou encore "FCK\_DRM" (le Discord de Pirat\_Nation), ont explicitement appelé au *review bombing* sur Steam, Metacritic et les avis Google du jeu *Assassin's Creed Shadows*. Ces appels invitent la communauté à rédiger des notes négatives. D'autres appellent à rédiger des commentaires sous forme de *meme* et sous forme de propos parodique, à l'instar de "Johnny Somali Simulator". Cette sphère s'autoalimente par la parodie et la dérision, comme une chambre d'écho invitant les détracteurs à réaliser des avis plus parodiques les uns que les autres.



Par ailleurs, le *review bombing* est conçu comme une critique du système de notation en ce qu'il mettrait en exergue la différence entre les notes de la presse et celle des joueurs. Le Discord de Pirat\_Nation partage automatiquement les publications du compte X du même nom. Ce détracteur a notamment critiqué le système de notation après une première vague de *review bombing*.



Le journal spécialisé brésilien Game Vicio a pu relever un début de *review bombing*.



## Conclusion : Assassin's Creed Shadows face au review bombing

L'écart entre les notes de presse et la communauté est généralement relativement faible en dessous de 10%, sauf quand le jeu peut être sujet à discussion comme la difficulté d'Elden Ring.

### Comparaison avec les succès de 2024

	Users critics		Press		
	total	note	note	number	différence
elden ring	18923	8,2	96	86	14,58%
astrobot	4506	9,2	94	135	2,13%
Helldivers 2	2462	7,4	82	67	9,76%
Indiana Jones and the Great Circle	1532	8,3	86	76	3,49%
Prince of Persia: The Lost Crown	1173	8,4	86	83	2,33%

Dans le cas où l'écart est supérieur à 25 %, nous sommes très souvent confrontés à une action de protestation des usagers qui utilisent la critique comme un espace de contestation, avec l'espoir d'influer sur les ventes. Cette manière de procéder reste intéressante, car avec les réseaux sociaux, elle demeure l'un des moyens d'action d'exister dans l'espace public pour le consommateur.

### Jeux sujets à review bombing

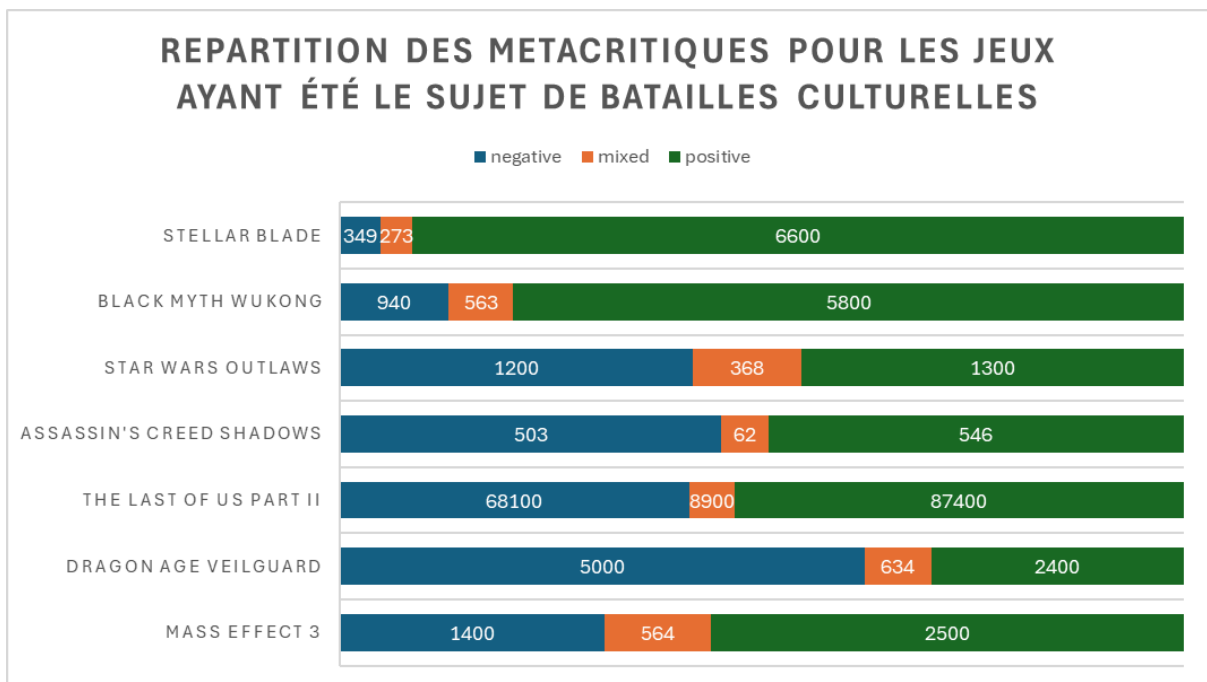
	first page	negative	mixed	positive	total	note	press	number	difference
GTA V	PS5	494	37	277	808	3,8	97	66	60,82%
Star Wars Battlefront II	PS5	7300	631	1300	9231	1,8	68	62	73,53%
Mass effect 3	xbox 360	1400	564	2500	4464	6,3	93	74	32,26%
Dragon Age Veilguard	PS5	5000	634	2400	8034	3,9	82	73	52,44%
Stellar Blade	PS5	349	273	6600	7222	9,2	81	134	-13,58%
The Last of Us Part II	PS4	68100	8900	87400	164450	5,8	93	121	37,63%

Assassin's Creed Shadows	PS5	503	62	546	1111	5,4	81	76	33,33%
Star Wars Outlaws	PS5	1200	368	1300	2915	5,4	75	89	28,00%

En 2015, le jeu Star Wars Battlefront 2 a été très fortement attaqué pour contester la politique commerciale de l'éditeur d'intégrer des microtransactions alors que l'industrie cherchait des relais de croissance pour accroître les revenus de leurs productions. Ici l'action de coordination concerne la politique de consommateur.

Mass effect 3 et The Last of Us 2 ont tous les deux été sujets de polémiques. Mass effect 3 sur la fin jugée non conforme aux attentes, le review bombing a imposé à Bioware de refaire une nouvelle fin. Le côté RPG invitant à jouer selon ses préférences n'a pas été un sujet, même si le baiser lesbien entre extraterrestre avait suscité des controverses. Ici, il était davantage affaire de confiance et de respect des promesses auprès des joueurs. The Last of Us 2 marque un tournant le débat sur le wokisme et engendre ainsi de très nombreuses critiques d'un ensemble de joueurs massivement mobilisés pour attaquer ou défendre le jeu, acclamé par la presse et les joueurs. À noter que même des jeux comme le best-seller incontesté GTA V font l'objet de critiques lors de sa dernière version sur les consoles de génération 8, jugé comme une simple mise à jour.

Les jeux ayant fait l'objet de polémique du fait de leurs représentations jugées trop woke ont tous reçu le même traitement, avec une forte mobilisation des critiques négatives, et un différentiel prononcé avec les notes de la presse et des avis des utilisateurs. Le cas Stellar blade est aussi l'objet d'une mobilisation, mais cette fois à la faveur du jeu et à la décision de l'éditeur de maintenir le design sexualisé de son héroïne.



La structure même de la répartition des commentaires est identique, que ce soit l'hyper pondération pour faire peser son camp, la surreprésentation de notes avec des commentaires militants. Assassin's Creed est sujet à ce type d'attaque, même si la communauté semble résister plus fortement que dans le cas de Dragon Age Veilguard.

À l'aune de cette étude, il nous paraît important de distinguer l'espace de la critique des jeux en tant qu'œuvre, et la critique des sujets portés par les jeux, devenus point d'attention des communautés exogènes au gaming. La collusion de ces deux espaces rend difficile la lecture d'un lancement tout en contribuant à mettre en évidence la force mobilisatrice des batailles culturelles du jeu vidéo. Notre loi de l'éloignement critique du jeu vidéo s'illustre par la prolifération de messages qui ne doivent pas être vus comme des critiques du jeu en soi, mais doivent être réellement considérés comme un répertoire d'action politique pour exister dans l'espace public. En ce sens, le brouillage des frontières entre critique professionnelle et avis des utilisateurs se double d'un rejet des médias traditionnels "legacy media" (à comprendre au sens informatique comme un élément hérité d'une version antérieure du système) discours porté par les techno-libertariens au profit des subjectivités et des individualités ayant des surfaces importantes sur les réseaux sociaux.