

# Y-A-T-IL UN PILOTE POUR SAUVER

# PC JEUX

**Le magazine préféré des joueurs PC serait-il voué à la disparition ? Ce questionnement qui peut sembler un peu prématuré n'est peut-être pas si anodin. En effet, certains indices témoignent que le PCJ d'aujourd'hui n'est pas au mieux de sa forme.**

## ***UN RÉGIME FORCÉ ?***

**I**l y a tout d'abord le nombre de pages, qui ne cesse de décroître. Je ne parle pas de la fluctuation annuelle, qui est normale (moins de jeux en été et davantage en hiver). Il y a quelques années, le PCJ du mois de décembre dépassait souvent les 150 pages (en 1999 il en faisait même près de 200 !) alors qu'aujourd'hui, son épaisseur est à peine supérieure à celle des autres mois de l'année. Ce début 2009 a de plus été marqué par l'apparition des numéros à 100 pages, finesse jamais atteinte auparavant. Alors bien sûr, tout un tas de paramètres pourraient expliquer ceci. L'actualité, bien plus pauvre que les années précédentes. La publicité, qui aura été diminuée, réduisant donc le nombre de pages alloué à celle-ci. Ou encore l'augmentation du nombre de numéros par an, « répartissant » la quantité d'information.

Mais qu'en penser alors ? Si l'actualité est plus pauvre, pourquoi nous annonce-t-on sans cesse que l'avenir sur PC est radieux ? Si la publicité a été diminuée, cela ne montre-t-il pas qu'elle s'intéresse moins à la presse des jeux vidéo PC ? Et si 13 numéros par an implique une « répartition » de l'information, pourquoi le tarif n'est-il pas réparti lui aussi (on est resté à 6,95€) ?

En regardant maintenant à l'intérieur du magazine, deux constats s'imposent : l'un sur la place des images au sein des articles, l'autre sur la disparition des rubriques.

Place des images, car que ce soit pour les actus ou les dossiers, celles-ci dominent complètement la pagination. Généralement, sur un article de deux pages, seule la moitié d'une contient du texte. Certes, les images flattent la rétine, mais elles renferment très peu d'informations et ce n'est pas du contenu original par rapport à l'écrit de nos chers membres de la rédaction.

Disparition des rubriques, car les parties Extra-Life et Matos ne cessent de se réduire. De plus, les Non censurés ont tendance à être absents ces derniers mois, à cause d'un « manque de quantité et de qualité des tests proposés » dicit la rédaction. Là encore, on peut se demander si les lecteurs ne se désintéressent pas de ce type d'exercice : est-ce par manque de temps ? Parce que l'actualité ne les inspire pas ? Ou pire, parce qu'ils sont moins nombreux à lire PCJ ?

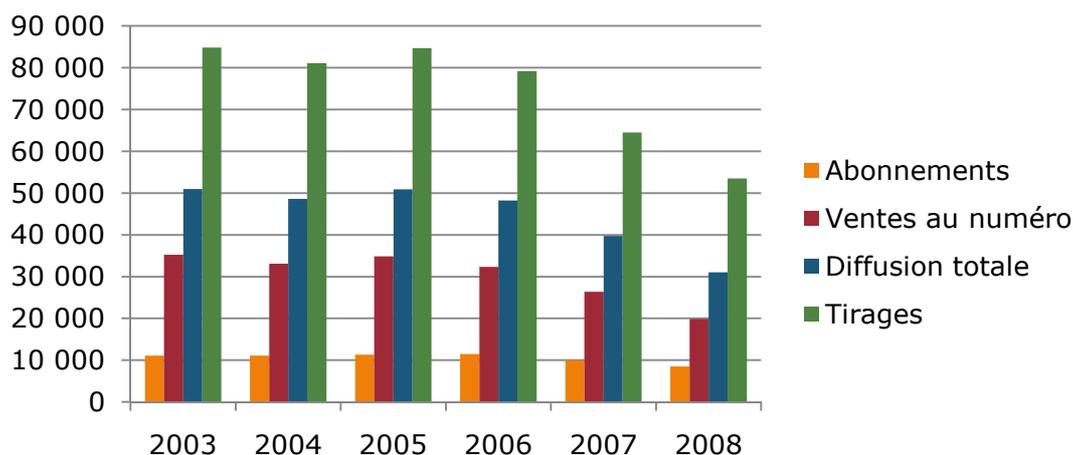
Mais dans ce cas... où sont donc passés les lecteurs de PC Jeux ?!

## LE CERCLE DES LECTEURS DISPARUS

50 000 exemplaires distribués tous les mois, et autant de lecteurs potentiels. Ces chiffres, qui datent de 2005, laissent rêveurs. Qu'en est-il en 2009 ? Pas sûr que la route soit restée droite.

J'ai pu dénicher sur le site de l'OJD des chiffres concernant les ventes de PC Jeux en France et en Outre-Mer. Et ils sont effectivement alarmants ! Je vous laisse constater par vous-même.

### Evolution des ventes de PC Jeux



Comme vous pouvez le remarquer, les ventes ne cessent de baisser depuis 2005. Elles sont même en chute libre ! Entre 2007 et 2008, les abonnements ont été réduits de 15% et les ventes au numéro de 24%. Groupus !

PC Jeux n'est pas le seul à être dans ce cas-là, puisque son confrère Joystick suit exactement la même direction. En fait, parmi la presse spécialisée, seul Jeux Vidéo Magazine arrive à augmenter ses ventes ces dernières années (peut-être parce que son prix a su rester compétitif). La crise toucherait-elle aussi les magazines consacrés à notre passe-temps favori ? La question mérite d'être posée et la survie de chacun va probablement demander une réponse adaptée...

## QUELLE PLACE FACE À INTERNET ?

Cela fait pas mal d'années que le sujet existe, revenant au front de manière périodique : quel est le poids de la presse papier face à la suprématie d'Internet ? Dans un sens, cette question est tout à fait légitime. La presse papier paraît tous les mois (ou toutes les semaines) alors que les informations disponibles sur Internet sont mises à jour de manière quotidienne (voire minute par minute). Dans un monde de course à l'information, où l'accès au Web est offert à quasiment toute la population, le plus souvent de manière gratuite, que peut-il bien rester à la presse papier payante ? A une certaine époque, cette dernière pouvait se targuer d'obtenir des exclusivités annoncées nulle part ailleurs avant la publication de la revue. C'est beaucoup moins vrai aujourd'hui, surtout en France. Généralement, les éditeurs accordent de temps en temps des exclusivités à un panel très restreint de magazines, majoritairement américains (on se souvient de l'annonce de Half-Life 2 par PC Gamer). Ces dernières années, je n'ai pas souvenir d'avoir découvert quelque chose dans PC Jeux que je n'avais pas lu auparavant sur le net.

Pas d'exclusivité, ceci déboursé au prix fort ? Il ne peut donc rester que le contenu pour sauver la peau de PC Jeux. Une qualité d'écriture et une pertinence des articles certaine lui donneront probablement un sursis supplémentaire. Malheureusement, j'ai le sentiment que les choses ne sont pas si rose de ce côté-là. Certains tests commencent à manquer cruellement d'âme et de profondeur, et le facteur place est très frustrant. On ne peut pas autoriser 10 pages pour un test, pourtant le jeu intel mériterait d'avoir une description plus poussée de son contenu. Là encore, on peut revenir sur l'idée que les images prennent trop de place à mon goût. Quant aux dossiers, quand il ne s'agit pas de jeux, ils sont souvent beaucoup trop brefs (4 pages) pour être intéressants. Le dernier en date, sur les clichés des jeux vidéo, avait le mérite d'être original, mais restant trop en surface, n'apportait pas grand-chose au final.

Face à Internet, PC Jeux a eu la bonne idée il y a quelques années de créer son blog. L'occasion pour la communauté de lecteurs habituellement confinée aux rubriques Courrier des lecteurs et Non censurés de s'exprimer davantage, au plus proche de la rédaction. C'était un peu le but de GOTM à sa création, et il est clair que le blog a rapidement pris le flambeau au niveau de la fréquentation.

Malheureusement, pour des raisons inconnues, le blog a disparu de la surface depuis près d'un mois. Mystère et boule de gomme, que s'est-il passé ? Aucun mot laissé pour prévenir, le sujet n'est même pas abordé dans le dernier numéro de juin. Le début de la fin ? (NDLR : il est finalement réapparu à cette adresse : <http://www.jvn.com/blog/pc-jeux-le-blog-officiel.html>)

### **SE RENOUVELER POUR EXISTER**

**J**e ne veux pas être alarmiste, il reste sûrement encore de belles années à PC Jeux. Les fans existent (il y en a même qui créent des sites Internet entièrement consacrés à l'œuvre !), et l'abonnement est suffisamment économique pour maintenir l'engagement des lecteurs. Ce que j'ai voulu soulever à travers cet article, c'est que tôt ou tard, il faudra penser à renouveler l'offre pour satisfaire une demande qui a évolué depuis le début du siècle.

Quelles solutions pour l'avenir ? Faut-il revoir entièrement la structure du magazine ? Augmenter sa fréquence (deux fois par mois) quitte à en mettre moins ? Délocaliser une partie sur le DVD (vidéo-reportages, captures d'écrans plus larges que celles contenues dans le magazine pour ne pas encombrer ce dernier, contenu supplémentaire plus recherché comme des manuels, guides de jeux, bandes originales) ? Voir carrément passer à une distribution online ? La question environnementale n'est pas non plus à mettre de côté, et beaucoup de revues possèdent désormais leur version téléchargeable sur le net.

Alors, y-a-t-il un pilote pour sauver PC Jeux ? Comptons sur le savoir-faire de l'équipe et les conseils avisés des lecteurs pour empêcher le naufrage de ce grand voilier qui vogue depuis plus de 10 ans entre nos chers petits (ou gros) doigts. Maintenant, n'hésitez pas à donner vos idées !

**D-NiM**

**15/06/2009**

*Article rédigé pour le site **Game Of The Month** : [www.gotm.fr](http://www.gotm.fr)*