

Master 1^{ère} année
Domaine Sciences humaines et sociales
Mention Information et communication

SPECIFICITES DES LOGIQUES DE PATRIMONIALISATION DU JEU VIDEO EN FRANCE

*Mémoire en vue de l'obtention du master 1
Mention Information et communication*

présenté et soutenu
par
Anaïs Hector

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2011-2012

Master 1^{ère} année
Domaine Sciences humaines et sociales
Mention Information et communication

SPECIFICITES DES LOGIQUES DE PATRIMONIALISATION DU JEU VIDEO EN FRANCE

*Mémoire en vue de l'obtention du master 1
Mention Information et communication*

**présenté et soutenu
par
Anaïs Hector**

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2011-2012

REMERCIEMENTS

Tout d'abord, je tiens à grandement remercier Sébastien Genvo, mon directeur de recherche, pour ses nombreux conseils et pour la patience dont il a fait preuve tout au long de cette année scolaire.

Un grand merci ensuite aux personnes ayant généreusement accepté de répondre aux entretiens passés dans le cadre de mes recherches, Thomas Willaume, Julie Iltis, David Giordana et Jérémie Zschiesche, de l'association Aux Frontières du Pixel, et Armelle Vignon de la médiathèque du Pontiffroy de Metz. Par la même occasion, je remercie Daniel qui m'a permis de prendre contact avec cette dernière, ainsi que Kenny pour son aide.

Merci enfin à mes parents, Stan, Ludo, Brisca et Sandy qui ont subi mes incessantes relectures et qui ont su me soutenir et me conseiller quand j'en ai eu besoin.

SOMMAIRE

Remerciements	2
Sommaire	3
Introduction	5
Le jeu vidéo, jeune industrie culturelle en quête de reconnaissance	10
1.1 <u>Des produits industriels devenus patrimoine culturel</u>	10
1.1.1 Des œuvres issues des industries culturelles	10
1.1.2 La naissance d'une véritable forme de culture	11
1.1.3 Le rôle du web francophone	14
1.2 <u>Spécificités du jeu vidéo en tant que culture</u>	16
1.2.1 Un patrimoine de l'objet	16
1.2.2 Le règne des logiques d'obsolescence	18
1.2.3 Les logiques d'amateurs	21
1.3 <u>Actions de l'état et des professionnels face aux amateurs</u>	23
1.3.1 Actions de l'état	23
1.3.2 Actions privées	25
1.3.3 Illustrations : L'association aux Frontières du Pixel et la médiathèque du Pontiffroy	27
Conservation et transmission du patrimoine vidéoludique	30
2.1 <u>Enjeux et difficulté de la conservation du patrimoine</u>	30
2.1.1 La conservation sous différentes formes en réponse aux logiques d'obsolescence	30
2.1.2 Les sauvegardes et retransmissions du contexte original	33
2.1.3 L'obstacle juridique à la conservation	34
2.2 <u>Comment se décide et se transmet le patrimoine vidéoludique</u>	36
2.2.1 Les critères retenus dans l'évaluation d'un jeu et la réalité des jeux cultes	37
2.2.2 La formation du patrimoine vidéoludique	39

2.2.3 Les moyens de transmission du patrimoine	41
2.3 <u>Les logiques commerciales en résonance avec les actions des amateurs</u>	43
2.3.1 Le récent intérêt des éditeurs.....	44
2.3.2 Les limites de l'intérêt commercial dans le cadre de la patrimonialisation	45
2.3.3 Etude de cas : Monkey Island et sa réédition 20 ans plus tard	47
Conclusion	51
Bibliographie	54
Bibliographie scientifique.....	54
Sources officielles	55
Autres.....	56
Cités lors des entretiens	57
Lexique	58
Annexes	62

INTRODUCTION

Nés dans les années 60 au sein d'universités américaines et particulièrement popularisés dans les décennies 1980 et 1990, les jeux vidéo ont acquis, au fil des décennies, une place croissante non seulement dans le cœur de nombreux enfants et adultes, mais également dans la société. Loisir issu de la consommation de masse et des industries, le jeu vidéo est depuis toujours en quête de reconnaissance. D'abord considéré comme un vulgaire moyen d'occuper le temps des enfants marginaux, le jeu vidéo est devenu un loisir à part entière, faisant chaque jour un peu plus d'adeptes. De plus en plus vu comme un média émergent, le jeu vidéo ne peut plus être simplement regardé comme un jouet pour enfant.

Or, cette légitimité, qui s'affirme peu à peu, s'illustre d'une part, auprès des universitaires étudiant le jeu vidéo au-delà des simples aspects néfastes éventuels qu'il pourrait entraîner et ce notamment à travers les *Game Studies* et d'autre part, la légitimité du jeu vidéo se traduit par les actions engagées par des institutions traditionnelles, qu'elles soient étatiques ou non. Ainsi, en 2006, le Ministère de la Culture et de la Communication français a remis à deux créateurs de jeux vidéo, Michel Ancel et Frederick Raynal, les insignes de Chevalier dans l'ordre des arts et des lettres. Shigeru Miyamoto, lui aussi créateur de jeu, a, le même jour, été admis mais non-reçu dans l'ordre, du fait de sa nationalité japonaise. Si cet exemple notable anoblit bien le jeu vidéo, il faut bien retenir qu'il est le résultat d'initiatives antérieures, bien moins officielles et souvent initiées par des cercles d'amateurs : de nombreuses associations, regroupant à la fois professionnels et profanes, ont en effet fleuri à travers le monde. Leurs objectifs, particulièrement différents d'un regroupement à l'autre, peuvent aller du simple plaisir de se retrouver dans une communauté d'adeptes, à la plus complexe quête de légitimation du jeu vidéo. Cette volonté de justifier sa passion pour ce type de loisir s'est, de ce fait, spécifiquement distinguée à travers l'organisation d'expositions destinées au grand public. Le fameux centre des arts de Londres, le *Barbican Center*, a ainsi organisé et accueilli, de mai à septembre 2002, une grande exposition, *Game On*, explorant l'histoire et la culture des jeux vidéo sur ordinateur, depuis leur naissance jusqu'à

la fin des années 1990. Cette même exposition, reproduite ailleurs dans le monde jusqu'à la fin de l'année 2007, atteste de la graduelle légitimation du jeu vidéo. En France, ce sont des associations comme MO5, à l'origine simple communauté de fans devenue association de type loi 1901, qui ont permis l'organisation d'évènements permettant au jeu vidéo d'acquiescer ses lettres de noblesse et dont l'un des exemples les plus récents est « Game Story, une histoire du jeu vidéo », hébergée au Grand Palais à Paris de novembre 2011 à janvier 2012.

On constate, à travers ces initiatives exemplaires, que la légitimation du jeu vidéo soulève à la fois l'enjeu et de la difficulté de conservation et de diffusion d'un patrimoine vidéoludique. Pour Alexis Blanchet, inscrire le jeu vidéo dans l'histoire c'est « lui reconnaître une pérennité dans la durée en l'envisageant non plus comme un phénomène de mode [...] mais plutôt comme un média émergent, voué à s'installer durablement dans le paysage des pratiques culturelles contemporaines » (Blanchet, 2010 : p.42). Ainsi, la volonté d'inscrire le jeu vidéo en tant qu'objet légitime dans la société, passe nécessairement par son inscription dans l'histoire et donc sa patrimonialisation. Tous les acteurs de la légitimation du jeu vidéo ont, de ce fait, été confrontés à cet indéniable besoin de patrimonialisation. Si ce loisir mérite de devenir une forme de culture, au même titre que le cinéma, il devient indispensable d'établir un patrimoine du jeu vidéo.

Il est à noter que l'on nomme patrimonialisation l'acte par lequel, au sens où l'entend Jean-Marc Leveratto, un objet devient objet patrimonial, c'est-à-dire « un témoin du passé, qui conserve l'empreinte de ceux qui l'ont touché [...] et le pouvoir de rapprochement affectif qu'il possède interdit qu'on le réduise aux objets célébrés par l'histoire officielle » (Leveratto, 2000 : p.374). Le patrimoine serait donc l'ensemble des objets du passé qui, non seulement possèdent la marque de ceux qui les ont créés et utilisés, mais également une très forte dimension affective que ne prend pas forcément en compte l'Histoire officielle d'une société. Il est également important de préciser qu'un patrimoine n'est patrimoine qu'à la condition qu'il soit transmis de génération en génération. En effet, comme le rappelle Jean-Pierre Warnier, le mot patrimoine vient du latin « patrimonium » qui signifie « l'héritage du père ». Ce même auteur précise en outre que la notion de patrimoine débouche sur des actions d'inventaire, de restauration et de protection (Warnier, 2007 : p.58), ce qui signifie qu'au-delà de la simple possession d'une

aura affective, l'objet patrimonial doit être conservé, préservé, voire restauré afin de pouvoir être transmis aux générations futures.

Ces enjeux et difficultés précisées par la notion de patrimoine s'appliquent au domaine du jeu vidéo, qui possède en outre ses spécificités, que l'on développera par la suite, mais qui peuvent être résumées par les problèmes d'obsolescence technologique que supposent la conservation et la diffusion de matériel vieux de plusieurs décennies.

C'est dans ce contexte que va s'établir notre travail, essentiellement guidé par une question principale : quelles sont les spécificités des logiques de patrimonialisation du jeu vidéo ? Cette interrogation implique que l'on explore les difficultés rencontrées par la conservation du matériel vidéoludique, les logiques qui dictent les choix des supports et des jeux qui méritent d'être conservés, mais également des questionnements tels que les raisons de préservation de machines dont la technologie est devenue obsolète depuis plus de 20 ans, comment pallier à l'impossibilité éventuelle de réparation du matériel en question ou encore quelles alternatives s'offrent à la conservation physique des technologies. En outre, ce questionnement principal demande à ce que l'on s'intéresse aux logiques de transmission du patrimoine vidéoludique et donc aux critères utilisés afin de juger un jeu, aux moyens employés afin de faire vivre dans le cœur des jeunes générations des jeux auxquels ont joué leurs parents, voire grands-parents, en passant, bien sûr, par les raisons qui font que non seulement les joueurs continuent à jouer à des jeux obsolètes mais également aux logiques qui ont mené les éditeurs et concepteurs de jeux à ressortir, sur machine récente, de vieux titres sortis de nombreuses années auparavant.

Le sujet couvrant un domaine relativement vaste, nous nous limiterons d'une part aux logiques de patrimonialisation ayant cours en France, et d'autre part uniquement aux jeux sortis sur console (portable et de salon) et sur ordinateur, laissant donc de côté les jeux sur téléphone portable, tablette ou accessibles uniquement sur navigateur. Bien que ces jeux soient considérés comme étant des jeux vidéo, au même titre que les jeux sur console et ordinateurs, nous avons pris pour décision de ne pas les prendre en compte dans notre travail. La principale raison de cette exclusion est que ces trois supports sont encore très récents. Bien

que très populaires pour certains, ces jeux n'ont pas encore atteint le même besoin de patrimonialisation que les plus anciens jeux sur consoles et ordinateurs.

Notre corpus d'études reposera essentiellement sur deux études de terrain, ainsi qu'une étude de cas. Le premier terrain sur lequel se baseront nos recherches sera la médiathèque du Pontiffroy, à Metz. Cette médiathèque lorraine met à disposition des adhérents des jeux vidéo dans des logiques d'emprunt depuis plusieurs années et c'est pourquoi nous avons voulu en savoir plus sur les raisons qui poussent une institution aussi traditionnelle à conserver et proposer du matériel vidéoludique au grand public, ces logiques permettant de répondre à certaines questions que posent la patrimonialisation du domaine. Le prêt de jeux vidéo participant à la transmission du patrimoine vidéoludique, il nous a semblé essentiel d'en savoir plus sur les modalités qui encadrent cette initiative. Pour ceci, nous réaliserons des entretiens semi-directifs avec la responsable du service numérique de la médiathèque, dans lequel nous aborderons des thèmes tels que les logiques d'acquisition des jeux et les conditions de conservation de ces derniers.

Notre second terrain d'étude sera celui d'une association loi 1901 lorraine, « aux frontières du pixel », fondée en 2006 et dont le principal but est « la création de lien social autour des mondes virtuels » (Aux Frontières du Pixel, s.d.). Cette association, qui participe notamment à la conservation et la restauration de matériel vidéoludique dans la région, organise et participe également à de nombreuses manifestations autour du jeu vidéo, afin non seulement de promouvoir et de transmettre la culture vidéoludique, mais également de réaliser des messages de prévention et de promotion des loisirs numériques en tant que vecteurs de divertissement à la fois ludiques et éducatifs. Nous avons choisi cette association comme terrain d'études d'une part parce qu'elle est une des rares associations de la région lorraine à conserver, restaurer et diffuser le matériel et le patrimoine vidéoludique et d'autre part parce que son professionnalisme lui a permis, en 2009, de représenter la France au Sommet International des Jeux Vidéos à Montréal, ce qui permet de penser les membres de l'association en qualité d'experts. À l'instar des études réalisées à la médiathèque, nous conduirons des entretiens semi-directifs, afin d'en savoir plus sur les opinions des interrogés sans pour autant trop les limiter dans leur réflexion comme le ferait un questionnaire. Nous rencontrerons de ce fait l'actuel directeur de l'association, Thomas Willaume, ainsi

que trois autres professionnels de l'association, Julie Iltis, David Giordana et Jérémie Zschiesche. La décision de ne pas interroger les sympathisants et membres de l'association découle du fait que l'on s'intéresse plus au développement du patrimoine vidéoludique qu'à sa réception. Nous avons donc choisi de comprendre les motivations des acteurs de la conservation et de la transmission du patrimoine vidéoludique plus que les impressions des personnes qui découvrent ou redécouvrent cet héritage numérique.

Afin d'illustrer plus concrètement les logiques de transmission du patrimoine vidéoludique abordées dans ces entretiens, nous réaliserons une de cas, sur deux jeux bien particuliers. Pour cela, nous réaliserons des analyses de contenus et des comparaisons entre un jeu initialement sorti en 1990, *The Secret of Monkey Island / Le Secret de l'Île du Singe* (LucasArts, 1990) et sa réédition en 2009. Ce jeu va nous permettre d'expliquer deux points : d'une part, il va s'agir de savoir si, lorsqu'on va rejouer à un jeu sorti il y a plusieurs années, les joueurs préfèrent y jouer dans les mêmes conditions qu'à l'origine, c'est-à-dire sans refonte graphique, sur le même support, etc. et d'autre part le fait que, de plus en plus, les éditeurs de jeux oublient le modèle de l'obsolescence qui régnait dans le monde vidéoludique jusqu'à il y a peu, pour rééditer des jeux sortis il y a plusieurs décennies. Nous avons décidé pour ceci d'une part de comparer, notamment graphiquement, les deux jeux vidéo et de réaliser des analyses de contenus, de forums et de sites personnels, dans l'objectif d'en savoir plus sur ce que pensent les joueurs.

Nous exposerons le résultat de nos recherches en deux parties distinctes : Nous aborderons dans un premier temps les spécificités de la quête de reconnaissance du jeu vidéo, à travers la formation du patrimoine vidéoludique ainsi que ses origines et ses enjeux, les originalités du jeu vidéo en tant que culture et enfin les actions des amateurs et de l'état dans cette construction de la légitimité vidéoludique. Dans un second temps, nous nous intéresserons plus particulièrement au patrimoine vidéoludique en lui-même, en cherchant à montrer tout d'abord les enjeux et difficultés de la conservation du patrimoine, puis les modalités de transmission de ce patrimoine et, finalement, nous montrerons comment les actions des amateurs sont entrées en résonance avec les logiques commerciales qui, de plus en plus, rééditent ou proposent de vieux titres à la vente.

LE JEU VIDEO, JEUNE INDUSTRIE CULTURELLE EN QUETE DE RECONNAISSANCE

1.1 Des produits industriels devenus patrimoine culturel

On s'en doute, le jeu vidéo n'est pas n'importe quel type de loisir. Il s'agit avant toute chose d'un produit industriel, légitimé peu à peu au fil des années pour devenir un véritable produit culturel, parfois qualifié d'art. Afin de mieux comprendre pourquoi l'on se pose la question de l'art pour un objet issu de la consommation de masse, on va voir dans un premier lieu en quoi le jeu vidéo est une industrie culturelle et pourquoi, malgré ce statut, il mérite d'être patrimonialisé. On s'intéressera ensuite au développement de la culture vidéoludique, avant de voir plus en détail le rôle du web francophone dans la légitimation du domaine.

1.1.1 Des œuvres issues des industries culturelles

C'est à partir de trois définitions, celles de Patrice Flichy en 1980, de Bernard Miege en 1986 et de Gaëtan Tremblay en 1990 que Warnier définit ce qu'est une industrie culturelle : « Définissons donc comme industries culturelles les activités industrielles qui produisent et commercialisent des discours, sons, images, arts, et toute autre capacité ou habitude acquise par l'homme en tant que membre de la société ». Il ajoute par ailleurs que les industries culturelles mettent en œuvre des techniques de reproduction en série et transforment le créateur en travailleur et la culture en produits culturels (Warnier, 2007 : p.15). Les jeux vidéo, de ce fait, sont indiscutablement des industries culturelles, commercialisant sons et images en série. Si l'on se fie à l'école de Francfort, qui a développé le concept dans les années 1920, les industries culturelles mènent à une dépravation de la culture et transmettent uniquement des stéréotypes. Les industries culturelles ne mériteraient donc pas, du fait de leur statut même, de rester gravées dans les mémoires, puisqu'un produit nouveau chasserait le précédent, pour un contenu et un discours équivalent. En somme, les industries culturelles seraient une forme culturelle

particulièrement pauvre, n'offrant qu'une forme de divertissement éphémère et, de fait, ne pouvant être patrimonialisée. Il faut cependant noter que, depuis, le concept a évolué au point de ne plus posséder l'aura négative que lui avait conféré cette école. On constate, notamment à travers le cinéma qui a accédé au statut d'art à part entière depuis plusieurs décennies, que les industries culturelles mènent plutôt à une meilleure visibilité culturelle, dorénavant accessible à tous grâce aux logiques commerciales de production en série. De ce fait, contrairement à ce que l'école de Francfort pensait au début du vingtième siècle, les industries culturelles méritent d'entrer dans un processus de patrimonialisation.

Par ailleurs, on l'a vu à travers la définition de patrimoine donnée par Leveratto (Leveratto, 2000 : p.374), le patrimoine possède une forte aura affective pour des objets non-célébrés par l'histoire officielle. Or certains jeux vidéo, bien que produits en masse, se distinguent des autres pour des raisons que l'on verra plus tard, et restent ainsi marqués d'une empreinte sentimentale qui appelle indéniablement le besoin de patrimonialisation. Cette nécessité, induite par la peur de certains de voir disparaître un objet pour lequel ils ont de l'affection, un objet qu'ils ont eu plaisir à construire, voir et manipuler, ne peut donc être suspendue par le statut de produit culturel de masse. Parce que le jeu vidéo, comme le cinéma à son époque, acquiert une place et une légitimité grandissante dans la société, on ne peut refuser le processus de patrimonialisation actuellement en cours, sous prétexte qu'il s'agit d'un produit développé en masse. D'ailleurs, le cinéma, lui-même issu des industries culturelles, n'a plus à discuter de l'existence de son patrimoine, ayant prouvé au fil des décennies que les œuvres qu'il produit sont dignes d'être mémorisées par les générations futures. On a donc, à travers l'exemple du septième art, la preuve que le statut d'industrie culturelle ne suffit pas à prévenir l'apparition d'un patrimoine culturel. Le jeu vidéo, ainsi, malgré le fait qu'il s'agisse d'une industrie culturelle, appelle à sa patrimonialisation.

1.1.2 La naissance d'une véritable forme de culture

On l'a vu, l'inscription du jeu vidéo dans ce que l'on désigne par le terme d'industries culturelles n'entrave ni sa légitimation ni sa patrimonialisation. Cependant, avant d'en arriver là, il est essentiel de rappeler que c'est avant tout

l'émergence d'une forme de culture vidéoludique, partagée par l'ensemble des joueurs, qui a entraîné ce besoin patrimonial. Cette forme culturelle ne se limite bien sûr pas seulement à l'histoire du jeu vidéo et à sa connaissance. Par forme culturelle, on va désigner l'ensemble du vocabulaire commun aux passionnés du domaine, mais également ce qu'on nommera par « culture de l'échange » pour reprendre les termes d'Elisabeth Fichez et Jacques Noyer (Fichez & Noyer, 2000 : p.12).

Ainsi, nous précisons ces mêmes auteurs, « une culture commune se crée d'abord par le partage de modes de désignation qui constituent le socle référentiel du groupe » (Fichez & Noyer, 2000 : p.113). L'émergence d'une forme culturelle passerait ainsi particulièrement par le développement d'un langage en commun, qui constituerait le point de référence auquel se rattache le groupe concerné. Or l'univers vidéoludique, dès sa création s'est approprié et a même développé tout un vocabulaire, permettant de désigner un certain nombre d'objets propres au domaine : des catégories de jeux, comme les *FPS*¹ ou les *MMORPGs*², aux termes faisant référence aux mécaniques de jeux, *gameplay*³ ou *scrolling*⁴ par exemple. Ainsi, la naissance du jeu vidéo en tant que culture a débuté très tôt avec le développement de ces modes de désignation communs à l'ensemble des amateurs du domaine. Par ailleurs, au-delà d'une simple liste de termes techniques, le jeu vidéo a développé tout un ensemble de codes et de signaux, compris uniquement des joueurs : Ainsi, Sébastien Genvo, dans l'un de ses ouvrages, nous donne l'exemple d'une publicité, créée pour la sortie de la *PlayStation 2*⁵ de Sony, dans

¹ (First-Person Shooter) : Peut se traduire en français par jeu de tir à la première personne. Il s'agit d'un type de jeu reposant sur des combats dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste qu'il dirige.

² (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) : Désigne les jeux de rôle en ligne dans lesquels de très nombreux joueurs, connectés à Internet, se côtoient.

³ Terme n'ayant pas de réel équivalent en français. Il désigne les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé y jouer.

⁴ En Français, défilement d'écran. Désigne la façon dont on va suivre les déplacements du personnage.

⁵ Console de salon développée par Sony et sortie en 2000. Elle fait partie de la sixième génération de consoles.

laquelle l'éditeur faisait une référence que seuls les joueurs pouvaient comprendre, en montrant un œil injecté de sang, mais dans lequel on pouvait distinguer un rond, une croix, un triangle et un carré, signes illustrant les quatre boutons des manettes de console de Sony (Genvo, 2003 : p.31). En conséquence, l'émergence d'une culture vidéoludique désigne essentiellement le partage, par un nombre toujours plus conséquent de joueurs, d'un ensemble de références, qui ne peuvent être comprises que d'eux seuls. Ainsi, en décembre 2001, le chef de la direction des jv et de la musique au ministère Sud Coréen de la culture en charge à l'époque, Jae Won-Kim a déclaré que « ces jeux [...] sont devenus un nouveau langage universel pour la jeunesse, comme la musique » (cité par Genvo, 2003 : p.5), mettant ainsi en exergue l'importance de cette forme culturelle.

D'autre part, comme on l'a déjà évoqué, la culture vidéoludique relève avant-tout d'une culture de l'échange. Ainsi, les amateurs du genre ne vont pas se contenter d'y jouer mais vont, tout d'abord et comme n'importe quel passionné, échanger impressions et avis autour d'une communauté de connaisseurs. Ce besoin de recueillir et de proposer des opinions auprès des autres est essentiel dans le domaine vidéoludique. En effet, le sujet étant assez peu légitimé, surtout à sa naissance, il est impératif pour les amateurs de pouvoir trouver oreille attentive, qui puisse comprendre et même apprécier ce qui se dit sur l'objet de sa passion. Cependant, au-delà de la simple discussion, on désigne par culture commune cette volonté des joueurs de troquer leurs jeux, afin peut-être de répandre la connaissance du jeu vidéo. Il n'est ainsi pas rare de voir un ami joueur prêter à un autre un jeu que ce dernier ne possède pas, dans le but de le lui faire découvrir. De même, sur Internet, de nombreuses personnes mettent à disposition des autres des *roms*⁶ ou des *abandonwares*⁷, toujours dans l'objectif de permettre à d'autres joueurs de prendre connaissance d'un nouveau jeu. Cette logique de partage est donc l'un des piliers

⁶ En émulation, désigne les fichiers de jeux, extraits des cartouches, sous forme dématérialisée.

⁷ Ou « Abandoniciel » en version francisée. Désigne les logiciels informatiques qui ne sont plus commercialisés par leurs auteurs. Il n'existe pas de termes légaux encadrant ces abandonwares, certains auteurs les estiment libres de droit et permettent leur diffusion sur Internet, alors que d'autres exercent encore leurs droits dessus.

de la culture vidéoludique et c'est pour cette raison que l'on va parler de culture de l'échange.

1.1.3 Le rôle du web francophone

Comme le rappelle Sébastien Genvo, « le processus de patrimonialisation des jeux vidéo se traduit tout d'abord au travers de la création de sites Internet d'amateurs qui proposent de retracer l'histoire des jeux vidéo. » (Genvo, 2009 : p.70). En effet, l'avènement d'Internet et son introduction dans la plupart des foyers français ont permis le développement d'un nombre impressionnant de sites web, principalement réalisés par des amateurs et entièrement dédiés au jeu vidéo. Qu'ils retracent l'historique de cette industrie culturelle ou proposent une série de tests évaluant la qualité d'un jeu donné, ces pages et sites personnels participent tous à la patrimonialisation du domaine, en permettant l'existence d'une certaine mémoire du jeu vidéo.

Bien évidemment, les sites retraçant l'histoire du jeu vidéo, du très célèbre *Pong* aux jeux les plus récents, participent à la création et la conservation de cette mémoire vidéoludique, puisqu'ils mettent à disposition du tout public un historique, consigné et daté, de l'évolution des jeux vidéo, dates de sortie des jeux et consoles, mais aussi apparition et disparition des grands acteurs du domaine. Bien sûr, la simple volonté de retracer l'évolution de ce loisir est, en soi, une première pierre apportée à l'édifice de la patrimonialisation du jeu vidéo et les amateurs et professionnels n'ont pas eu besoin d'attendre Internet pour écrire cette histoire vidéoludique ; mais la facilité d'accès au web a permis un plus grand partage des informations que distille une telle action, favorisant ainsi la transmission de ce qui va devenir un véritable patrimoine vidéoludique.

Par ailleurs, d'autres acteurs du web ont participé à la patrimonialisation du jeu vidéo, même s'il ne s'agit pas de leur objectif premier. À travers la mise à disposition d'archives de tests et d'aperçus de jeux sortis il y a un, cinq ou dix ans, les sites web du type *jeuxvideo.com*, fondé en 1996 et devenu l'une des références francophone du genre, permettent la création d'une mémoire du jeu vidéo. En effet, la possibilité de lire et relire les avis et informations sur un jeu sorti plusieurs

années auparavant concourt au processus de patrimonialisation du jeu vidéo, d'une part parce que les renseignements en question sont archivés et donc conservés sur des serveurs et d'autre part parce que cela permet de comprendre les raisons du succès, ou non, d'un jeu à un moment donné. Enfin, relire un ou plusieurs jugements positifs sur les qualités intrinsèques de tel titre permet éventuellement de donner envie à un joueur nostalgique de s'y replonger, de le réapprécier et d'en faire ou refaire la promotion auprès d'un certain cercle d'amateurs, participant donc une nouvelle fois à la construction du patrimoine vidéoludique.

En outre, apprécier un jeu vidéo c'est ce que décrivait Jenkins à propos des séries télévisées, dans l'un de ses ouvrages sur la culture participative, « on ne devient pas un 'fan' juste en regardant régulièrement une émission, mais en traduisant cette action dans une sorte d'activité culturelle, en partageant sentiments et pensées à propos de l'émission avec des amis, en rejoignant une 'communauté' d'autres fans qui partagent des intérêts communs. »⁸ (Jenkins, 2006 : p.41). De la même manière, les amateurs de jeux vidéo cherchent à échanger sur leur passion, échange particulièrement facilité par les possibilités de communication que propose le web. Ainsi, internet a grandement participé à la patrimonialisation du jeu en permettant aux utilisateurs de se regrouper au sein de communautés virtuelles, sur les forums ou *chat* en ligne. Ce nouvel environnement digital permettant d'accélérer la vitesse d'une communication de fans (Jenkins, 2006 : p.141) facilite la transmission et l'échange d'une forme de culture du jeu vidéo et donc d'un patrimoine vidéoludique.

Enfin, on abordera plus tard une réflexion sur les sites qui proposent au téléchargement, parfois de façon illégale, des *roms* et *abandonwares* (voir lexique), participant de ce fait pleinement aux logiques de patrimonialisation auxquelles on s'intéresse.

⁸ « One becomes a 'fan' not by being regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a 'community' of other fans who share common interests. »

1.2 Spécificités du jeu vidéo en tant que culture

Si le jeu vidéo peut être qualifié de forme de culture, il est essentiel de noter qu'il possède, en tant que tel, ses spécificités qu'on ne retrouve pas dans les autres éléments culturels. On notera tout d'abord, comme le souligne Grégory Miura que, « du haut de ses trente-cinq années d'exploitation commerciale, [le jeu vidéo] crée une situation de contradiction chronologique, entre la jeunesse d'un objet informatique et l'appel de la postérité légitimante » (Miura, 2008 : p.39), ce qui est en soi une première forme de spécificité, le jeu vidéo méritant d'intégrer l'Histoire malgré son très jeune âge. Concernant ses caractéristiques au sens large, on s'intéressera tout d'abord au fait que le patrimoine vidéoludique est avant toute chose un patrimoine de l'objet, avant de nous pencher sur les logiques d'obsolescence qui prévalent dans le monde vidéoludique pour enfin étudier la prépondérance des actions amateurs sur les actions professionnelles.

1.2.1 Un patrimoine de l'objet

Une des particularités premières du patrimoine vidéoludique est qu'il ne s'agit pas d'un simple patrimoine de l'œuvre. Alors que l'on peut apprécier une toile de maître, un antique vase issu de fouilles archéologiques, derrière une vitrine dans un musée, on ne peut se contenter de regarder un jeu vidéo pour en savourer les qualités, et ce pour plusieurs raisons.

Tout d'abord, il faut invoquer le fait que le jeu vidéo est avant tout un objet technologique. Or, ce statut implique des problématiques d'obsolescence, que l'on étudiera plus tard plus en détail. Ainsi, afin de restituer exactement la même expérience vidéoludique, il faut que le jeu soit joué dans les mêmes conditions techniques qu'à l'origine ; c'est-à-dire que, dans le but de faire découvrir à un public jeune un jeu datant d'une vingtaine d'année, il faut pouvoir le lui montrer d'une part sur la plateforme originelle, non pas à travers un portage sur une machine récente, et d'autre part sur un écran contemporain à la sortie de la plateforme initiale. En effet, comme le précise Christopher Mims, journaliste dans une revue publiée par l'Institut de technologie du Massachusetts (MIT), le travail de chercheurs à l'Université de Vienne a révélé que seules les vidéos de jeu

enregistrées à partir du matériel original conservent de manière satisfaisante l'apparence et les sensations de la plupart des vieux jeux et systèmes (Mims, 2010). De ce fait, pour apprécier pleinement un jeu sorti, par exemple, sur *Nintendo Entertainment System* (NES)⁹, il faudrait l'apprécier sur le support en question, afin d'en préserver son aspect original, mais également sur un écran de la même époque. Nos écrans récents reproduisent en effet assez mal l'aspect des jeux vidéo anciens, contrairement aux plus vieux écrans cathodiques. Cette particularité, propre au patrimoine des industries culturelles qui peuvent reproduire à l'infini une même œuvre, pose particulièrement problème dans le cas du domaine vidéoludique, puisque cela engage des problématiques de conservation d'autant plus délicates qu'il s'agit de sauvegarder non seulement des supports matériels, une cartouche de jeu, sa console et le périphérique visuel adapté aux technologies de l'époque, mais également une expérience identique à l'originale.

Par ailleurs, il est essentiel de rappeler qu'un jeu ne peut s'apprécier qu'en y jouant. On constate, à travers la littérature sur le sujet ainsi que lors de nos différents entretiens, que constituer un patrimoine vidéoludique ne consiste pas seulement à produire un patrimoine mémoriel, mais aussi et surtout une forme de patrimoine matriciel, pour reprendre les termes de Jean-Baptiste Clais. Ce dernier précise ainsi qu'il faut « maintenir les machines en état de fonctionnement et [...] les faire utiliser par le public dans les mêmes conditions matérielles que celles qu'ils ont connues [...] [afin d'établir] un patrimoine qui puisse constituer un outil efficient de subjectivation des individus par le corps à corps avec l'objet. » (Clais, 2005 : p.). L'une des spécificités du patrimoine du jeu vidéo est donc de nécessiter la manipulation de l'objet pour l'apprécier. Il ne s'agit donc pas simplement de conserver une console à travers une vitrine, ou de diffuser sur un écran des vidéos *in-game*, c'est-à-dire des vidéos du jeu en lui-même, pour établir un patrimoine vidéoludique. Le public doit pouvoir jouer au jeu, dans les conditions matérielles initiales pour l'apprécier. Ainsi, Thomas Willaume, de l'association Aux Frontières du Pixel, que l'on étudiera plus tard, affirme que, dans le cas des jeux d'arcade, y jouer sur une borne d'arcade et non sur une console de salon offre un plaisir de jeu

⁹ Console de salon développée par Nintendo et sortie en 1983 au Japon sous le nom *Famicom*. Elle fait partie de la troisième génération de consoles.

inégalé. Cependant, cette nécessité de manipulation induit des problématiques d'usure, dues à une utilisation intensive de vieux supports technologiques. En effet, si le public doit pouvoir jouer au jeu, comment faire face aux problématiques de sauvegarde du matériel ? En manipulant régulièrement un matériel vieux de plusieurs décennies, on risque de l'abimer définitivement et de le rendre inutilisable.

Préserver le patrimoine vidéoludique, ce n'est, en définitive, pas seulement préserver l'objet technique original. C'est aussi le faire manipuler et le restituer dans les mêmes conditions techniques, pour en apprécier le jeu mais aussi le contexte. Ainsi, nous précisent Joanna Barwick, James Dearnley et Adrienne Muir, « Voir les jeux comme des activités à part entière soulève des questions complexes quant à la manière de les préserver. Capturer ces expériences est un aspect important de leur préservation et il s'agit de plus que de sauvegarder les objets originaux »¹⁰ (Barwick & Dearnley & Muir, 2010 : p.381). Ces problématiques de manipulation d'objet nous ont par ailleurs été confirmées par les entretiens passés avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel dont on parlera plus tard.

1.2.2 Le règne des logiques d'obsolescence

Parce que le jeu vidéo est avant-tout une industrie technologique, il est soumis aux logiques d'obsolescence, qui font qu'un jour ou l'autre chaque innovation sera remplacé par une nouvelle, plus performante. Ainsi, à chaque fois qu'une console de jeux vidéo est lancée sur le marché, les consommateurs aussi bien que les éditeurs savent que d'ici quelques années un nouveau modèle viendra la chasser. On assiste donc, dans l'univers vidéoludique comme dans tout autre domaine électronique, à une course à la performance qui prévoit que chaque technologie deviendra un jour ou l'autre obsolète.

¹⁰ « Seeing games as activities raises complex questions about how to preserve them. Capturing these experiences is an important component of their preservation and it is about more than saving the original objects. »

En revanche, l'une des particularités des jeux vidéo est que ces différentes technologies sont classées dans ce que l'on appelle des « générations », qui désignent un ensemble de consoles sortis à une certaine époque et faisant appel à une technologie de performance plus ou moins similaire. Actuellement, on estime qu'il existe huit générations, dont la dernière est à peine en cours de développement et a à peine débuté avec la sortie de la console portable *Nintendo 3DS*, en 2011. Généralement, la génération actuelle est désignée par l'expression anglaise *Current Gen*¹¹. De ce fait, en tenant compte des logiques d'obsolescence évoquées, la génération une a été chassée par la génération deux, elle-même chassée par la génération trois et ainsi de suite. De ce fait, en théorie, les générations précédentes à la *Current Gen*, ne méritent plus que l'on s'y intéresse, leurs technologies étant dépassées. L'autre particularité du domaine vidéoludique réside dans le fait que, non seulement les supports matériels se chassent les uns et les autres, mais les logiciels suivent également les mêmes règles. Alexis Blanchet le rappelle, « Cette fixation sur la dernière mouture confirme les phénomènes d'obsolescence propres au secteur vidéoludique : un nouvel épisode aura tendance à effacer les précédents » (Blanchet, 2010 : p.278). De ce fait, la suite d'un épisode aura pour but de remplacer et de faire oublier son prédécesseur. Ces règles, dictées avant-tout par des logiques commerciales, se traduisent notamment par le fait que les supports et les logiciels qualifiés d'obsolètes, qui ont donc été remplacés par un modèle plus récent, ne sont plus mis en vente par les éditeurs et leur production en chaîne est stoppée, rendant l'accessibilité à ces vieux titres et supports plus délicate. Par ailleurs, ces logiques d'obsolescence presque programmées à l'avance entraînent des problèmes d'incompatibilité entre vieux logiciels et supports récents, et inversement. Plus précisément, il n'est pas toujours possible de jouer à un vieux jeu sur une plateforme récente : ainsi, un jeu initialement sorti sur une *Sony PlayStation 2* ne sera pas compatible avec une *Sony PlayStation 3*. Bien que certaines consoles

¹¹ Littéralement « génération actuelle ». Terme généralement utilisé pour désigner l'ensemble des consoles en vente au moment où l'on parle par opposition notamment à la Next-Gen, la génération future. Au moment de la rédaction de ces lignes, les consoles de huitième génération commencent à voir le jour avec la *Nintendo 3DS* et la *PlayStation Vita*, toutes deux sorties en 2011 au Japon.

soient capables de rétrocompatibilité, comme la *Nintendo DS*¹² qui est capable de lire les jeux sortis sur *GameBoy Advance*, un modèle plus ancien, la performance se limite généralement aux jeux sortis sur la console de la génération précédente. En outre, en ce qui concerne les jeux sur ordinateur, il arrive très fréquemment que les vieux jeux ne soient plus compatibles avec les systèmes d'exploitation récents, empêchant donc l'utilisateur de jouer à un jeu trop ancien.

Or, jusqu'à très récemment, ce modèle de l'obsolescence était le seul valable dans le domaine vidéoludique, tant il semblait impensable, pour les éditeurs, de rejouer à des jeux et des technologies dépassées il y a plusieurs années. Dans les faits, on constate pourtant que de nombreux amateurs conservaient leurs vieux modèles et préféraient éventuellement jouer à un titre plutôt qu'à sa suite, développant le « rétro-gaming », le fait d'utiliser des consoles et des titres dits rétro. Depuis quelques années, les logiques commerciales se sont en revanche emparées de l'intérêt pour les vieux jeux et commencent, de plus en plus, à rééditer ou à recommercialiser ces derniers. Cette tendance, à laquelle on s'intéressera plus tard, n'est pourtant que très récente. Globalement, au cours de la quarantaine d'années d'existence du jeu vidéo, c'est ce modèle d'obsolescence qui a régné en maître, tout du moins dans les logiques commerciales, se faisant l'une des particularités du domaine vidéoludique. D'ailleurs, « l'inscription de l'industrie vidéoludique dans ces logiques d'obsolescence technique et de remplacement des matériels a largement participé à une dynamique de l'oubli propre à l'ensemble du secteur : non conservation des documents de travail ou des ébauches de logiciels, pertes récurrentes des rares archives » (Blanchet, 2010 : p.38). Ce modèle de l'obsolescence a ainsi entraîné de nombreux pertes, aussi bien matérielles que logicielles, créant de ce fait, comme on le verra, l'une des principales difficultés de la patrimonialisation du domaine.

Il faut enfin le préciser, malgré la course à la performance que disputent les principaux concurrents du domaine vidéoludique, ce n'est pas parce qu'une console de jeu vidéo est techniquement en avance sur ses concurrents que ses ventes en sont

¹² (Dual Screen) : Console portable développée par Nintendo et sortie en 2004. Elle fait partie de la septième génération de consoles.

accélérées : en témoignent les échecs de la *Jaguar*¹³ d'Atari et de la *Saturn*¹⁴ de Sega, techniquement performantes mais devenues de véritables échecs commerciaux.

1.2.3 Les logiques d'amateurs

Parce que dans le monde vidéoludique, la frontière entre amateurs et professionnels est souvent floue, il ne faut pas manquer de préciser que s'il existe une véritable forme de culture vidéoludique, ce sont avant tout les amateurs et les passionnés qui l'ont créée. En effet, on constate que le manque de légitimité du jeu vidéo a poussé les adeptes du genre d'une part à se réunir autour d'un centre d'intérêt commun, le jeu et d'autre part à se professionnaliser afin de doter le domaine d'une certaine visibilité.

En premier lieu, notons que généralement les professionnels du monde vidéoludique, aussi bien concepteurs de jeux que journalistes spécialisés, sont de véritables passionnés du jeu vidéo. En effet, généralement un professionnel du domaine vidéoludique jouera lui-même, pendant ses loisirs. Certes, de nos jours, le jeu vidéo est un des premiers loisirs mondiaux et il n'est pas rare de croiser des amateurs, mais à la naissance du domaine les logiques n'étaient pas les mêmes et il était beaucoup plus rare de croiser des adultes passionnés du genre. D'autre part un amateur peut aisément devenir un professionnel en créant lui-même un jeu, chez lui, en dehors de toute structure professionnelle. Certes, cette logique qui est la même dans tout le domaine informatique est de moins en moins vraie de nos jours, les capacités techniques requises pour créer un jeu de nos jours étant particulièrement complexes. Cela continue néanmoins d'arriver, le dernier exemple en date de ce phénomène d'amateur devenant professionnel est le jeu indépendant *Minecraft*, officiellement sorti en 2011 et entièrement pensé et développé par Markus Persson, un suédois de 31 ans. Ce jeu, bien que très simple dans son principe et techniquement dépassé, a connu un véritable succès sur Internet,

¹³ Console de salon développée par Atari et sortie au Japon en 1994. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles.

¹⁴ Console de salon développée par Sega et sortie au Japon en 1994. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles.

poussant son développeur à fonder sa propre société et devenant ainsi un professionnel du domaine vidéoludique.

De ce fait, parce que la distinction entre professionnel et profane n'est que très vague, on constate que ce sont véritablement les amateurs qui ont pensé la culture et le patrimoine vidéoludique. De nombreux jeux à succès sont nés dans le garage d'une maison de banlieue, comme le premier Prince of Persia développé par Jordan Mechner, les titres de presse spécialisée initialement fondés par les amateurs ne sont pas rares, on a déjà évoqué le rôle des sites amateurs tels que jeuxvideo.com, à l'origine créé par des amateurs, et on va voir le rôle des initiatives privées dans la légitimation du domaine. En outre, on a vu précédemment comment l'émergence d'un vocabulaire spécialisé a permis la naissance de la culture vidéoludique : ce vocabulaire, il faut le préciser, n'est pas entièrement né de l'imagination des premiers professionnels, mais bien de l'échange entre amateurs, qui ont vu la nécessité de trouver des termes précis pour désigner l'objet de leur conversation.

Toutes ces initiatives que l'on a évoquées concourent donc à la légitimation ainsi qu'à la patrimonialisation du domaine et on note que ce sont principalement des passionnés qui en sont à l'origine. En somme, le domaine vidéoludique est avant tout régi par des amateurs, qu'ils se soient professionnalisés ou non. C'est la volonté des passionnés du domaine qui a fait émerger une culture, et donc un patrimoine, vidéoludique : Alors qu'il n'est pas facile de tourner un long-métrage en tant qu'amateur, créer un jeu de toute pièce est accessible à toute personne ayant connaissance d'un langage informatique de codage. Le jeu vidéo est ainsi un des rares domaines où il est possible, en tant qu'amateur, de rivaliser avec les logiques professionnelles, là où un passionné aura du mal, caméra à la main, à rivaliser avec les grands cinéastes hollywoodien .

1.3 Actions de l'état et des professionnels face aux amateurs

On vient de voir que les amateurs possèdent un rôle décisif dans la légitimation et la patrimonialisation du jeu vidéo. On va voir ici plus en profondeur les actions concrètes mises en place par les actions privées, avec notamment la réunion de communautés d'amateurs, mais ce après avoir évoqué l'implication plus ou moins récente de l'état français dans la crédibilisation de l'univers vidéoludique. On constatera enfin les efforts de deux instituts en particuliers, la Médiathèque du Pontiffroy à Metz, qui propose depuis sa création l'emprunt de jeux vidéo, ainsi que l'association Aux Frontières du Pixel, qui a notamment inscrit dans ses statuts la patrimonialisation du jeu vidéo.

1.3.1 Actions de l'état

Si, à sa naissance, le jeu vidéo n'entrait pas dans le domaine de compétences du pouvoir en place, on constate que, peu à peu, les élus prennent conscience de la nécessité de s'intéresser à ce domaine et de mener des actions en faveur de ce dernier. L'état français tend, de ce fait, à reconnaître une certaine forme de légitimité au jeu vidéo.

La première forme de reconnaissance du jeu vidéo par l'Etat s'est fait de manière relativement précoce en France, puisque la nécessité de patrimonialiser les œuvres multimédia, par extension le jeu vidéo, est apparue dès le début des années 1990 et ce, grâce à la mise à jour de la loi sur le dépôt légal. Ainsi, depuis le décret d'application n°93-1429 de la loi du 20 juin 1992, le jeu vidéo est soumis à cette législation. C'est la Bibliothèque Nationale de France qui, à partir de cette date, collecte et gère le fond d'œuvres reçues dans le cadre de cette loi, offrant de ce fait non seulement l'une des premières formes de reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'œuvre de l'esprit mais également les prémices du long processus de patrimonialisation du domaine vidéoludique. On peut d'ores et déjà préciser que dans ce cadre la médiathèque du Pontiffroy, que l'on étudiera plus tard, a grandement participé à la collecte des jeux mais aussi de tout le boîtage, puisque l'institut conservait absolument tout document, manuels et boîtes en carton compris. En terme de légitimation, on peut, par ailleurs, constater que le

gouvernement français tente d'accepter et de faire accepter le jeu vidéo en tant que nouvel art. On a ainsi vu qu'en 2006, au travers de la remise des insignes de Chevaliers dans l'ordre des arts et des lettres à trois créateurs de jeux (Site du Ministère de la Culture, 2006), le gouvernement a reconnu que certaines œuvres vidéoludiques pouvaient être considérées comme des pièces d'art. Cette initiative a d'ailleurs été reproduite l'année suivante, puisque Peter Molyneux, notamment connu pour son travail sur les jeux *Black&White / Noir&Blanc* (Lionhead Studios, 2002) et *Fable* (Lionhead Studios, 2004), a lui aussi reçu cette décoration (Site du Ministère de la Culture, 2007). En outre, en mars 2011, le ministère de la culture a annoncé un soutien à hauteur d'un million d'euros pour financer le projet de « La Cité du Jeu Vidéo », un espace de médiation culturelle dédié aux jeux vidéo, qui devrait ouvrir ses portes au sein de la Cité des Sciences à Paris. On observe donc, au fur et à mesure des décennies, une prise de conscience progressive de l'importance du jeu vidéo de la part de l'Etat.

En revanche, force est de constater que les initiatives et décisions du gouvernement, concernant une acceptation du jeu vidéo comme forme culturelle légitime dans la société, sont souvent rares et parfois maladroites. On notera, en exemple, qu'en avril 2010, le ministre de la Culture et de la Communication en charge à l'époque, Frédéric Mitterand, a annoncé une série de mesures en faveur du jeu vidéo, telles que la décision d'inscrire le jeu vidéo dans une démarche patrimoniale, au travers d'une réflexion associant, entre autre, le Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC) et la Bibliothèque Nationale de France (Site du Ministère de la Culture, 2010). Cependant, cette déclaration est intervenue deux jours après la fermeture du Musée du Jeu Vidéo, situé dans le Toit de l'Arche de la Défense. Ce musée, qui n'aura ouvert ses portes qu'une dizaine de jours, devait être la première et la seule collection permanente en France, prenant place aux côtés du Musée de l'Informatique. C'est finalement une panne d'ascenseur, rendant le toit du monument inaccessible et la récupération des locaux par le Ministère de l'Ecologie, de l'Energie, du Développement Durable et de la Mer, qui a prématurément mis fin à la démarche. On notera ainsi l'évidente opposition entre les dires du ministre, qui reconnaît le besoin d'inscrire le jeu vidéo dans une démarche de patrimonialisation, et la réalité des faits en parallèle, avec la fermeture du premier musée du jeu vidéo français.

On constate dès lors, que si le gouvernement s'attache à offrir au jeu vidéo une place plus légitime en France, particulièrement par la compréhension du besoin de patrimonialisation, il subsiste, malgré tout, une certaine maladresse dans les initiatives, encore trop rares et sporadiques, ne permettant pas, dans l'état actuel des choses, au jeu vidéo d'accéder à la légitimation à laquelle il aspire. Pourtant, les décisions et actions de l'état Français sont assez fortes symboliquement pour permettre une meilleure visibilité du jeu par la société. De ce fait, de nouvelles perspectives s'offrent aux acteurs de la légitimation du domaine, qui peuvent espérer que, si aujourd'hui la reconnaissance du jeu vidéo n'en est qu'à ses balbutiements, à l'avenir les actions seront facilitées par une meilleure implication du gouvernement, sans doute plus aux faits des logiques ayant cours dans l'univers vidéoludique avec les années à venir.

1.3.2 Actions privées

Malgré les efforts et l'implication de l'Etat dans le long processus de légitimation du jeu vidéo, ce sont avant tout les initiatives privées ont permis au domaine d'accéder à une certaine visibilité, voire même une crédibilité, notamment grâce à l'engouement des très nombreux passionnés.

Cet engouement s'est particulièrement traduit à travers l'organisation de communautés autour du jeu vidéo, réunissant à la fois amateurs et professionnels. Ces groupes, parfois virtuels, ne partagent pas tous les mêmes motivations : alors que certains n'existent que dans l'espoir de rassembler des joueurs avides de partage, d'autres sont plus engagés et cherchent à légitimer leur loisir favori et ainsi exercer une forme de pression sur la société : « Les individus s'organisent en collectifs qui, par leur action publique, participent au changement artistique [...] [le public peut donc] exercer son jugement sur des objets injustement exclus de l'espace public » (Leveratto, 2000 : p.249). À travers ces exemples, certains espèrent ainsi légitimer le jeu, lui faire changer son image auprès de l'opinion publique. Les actions menées dans cette optique diffèrent d'un groupement à l'autre, mais c'est particulièrement à travers une meilleure visibilité et même une transparence de l'univers vidéoludique dans l'espace public, que ces passionnés

cherchent à légitimer le domaine. En montrant ce qu'est le jeu vidéo, ces rassemblements cherchent à sensibiliser le plus grand nombre au fait que cette industrie de masse n'est pas dangereuse et mérite que la culture s'y intéresse.

D'autre part, au delà des communautés que l'on a évoqué, ce sont des initiatives privées comme la création de magazines de presse spécialisée, de chaînes de télévision ou même de sites de fans, qui permet une forme de légitimation du jeu vidéo. En effet, et ce, très tôt, la presse spécialisée s'est emparée du jeu vidéo et, en France comme ailleurs, on a vu de très nombreux titres fleurir sur le marché. Même si, aujourd'hui encore, ces périodiques ne se voient pas encore accorder la même crédibilité que les titres traitant de sujets plus légitimes pour l'opinion publique, la confiance que l'on a tendance à accorder à la presse écrite a permis une stabilisation du statut du jeu vidéo : en effet, le fait qu'une institution aussi légitime que la presse s'intéresse au jeu vidéo confère à ce dernier une forme de reconnaissance, reconnaissance qu'incorpore ensuite la société. L'exemple le plus récent, en matière de patrimonialisation du jeu vidéo, est le magazine « Rétro Games Reboot », sorti en 2011, qui propose de nombreux articles concernant des titres plus ou moins anciens. De plus, à la manière des communautés qui se réunissent dans l'espoir de se faire voir, et donc accepter, par la société, le lancement de chaînes de télévision permet au public profane de se rendre compte de l'ampleur du phénomène, assez populaire pour que le petit écran lui dédie une place à part entière. Une fois encore, une plus grande transparence permet de mieux comprendre l'univers vidéoludique, facilitant de ce fait sa future légitimation.

On rappellera enfin qu'Internet a joué un grand rôle dans ces actions privées, facilitant non seulement l'organisation de communautés et leurs actions publiques, mais également les initiatives individuelles, notamment à travers la création de pages personnelles traitant du jeu vidéo.

1.3.3 Illustrations : L'association aux Frontières du Pixel et la médiathèque du Pontiffroy

En terme d'initiatives visant à légitimer le jeu vidéo, nous nous sommes intéressés à deux institutions : l'association lorraine « Aux Frontières du Pixel » d'une part et la médiathèque du Pontiffroy à Metz, d'autre part.

L'association à but non lucratif de type loi 1901 « Aux Frontières du Pixel » a été fondée par Michael Huss, Romain Lizzi et Thomas Willaume en 2006 et s'est professionnalisée deux ans plus tard. Située à la cité fleurie de Briey, l'association est un prestataire de service spécialisé autour des loisirs numériques. Ses membres cherchent notamment à sensibiliser parents et enfants aux intérêts sociaux et ludiques que peuvent offrir les jeux vidéo et proposent par ailleurs un certain nombre de formations diverses et variées autour des usages de l'informatique. C'est à travers ces différentes entreprises et particulièrement grâce à la mise en place d'expositions au sein d'écoles, de collèges et de lycées que l'association vise à légitimer le jeu vidéo. Il faut cependant noter, et c'est ce qui nous intéresse particulièrement dans le cadre de nos recherches, que l'association a également inscrit la patrimonialisation du jeu vidéo dans ses statuts. En effet, l'association entreprend de conserver et de transmettre le patrimoine vidéoludique, en récupérant, restaurant et préservant de nombreuses machines et jeux, des consoles de salon aux consoles portables en passant par les bornes d'arcades ; et en présentant au public ces anciens supports vidéoludiques. L'association, même si elle s'est rapidement professionnalisée, est de ce fait un bon exemple d'initiative privée de légitimation et de patrimonialisation du jeu vidéo, puisque ce sont au départ des amateurs passionnés qui ont pris bénévolement le temps de se réunir afin de préserver et de transmettre ce patrimoine. Afin d'en savoir plus sur les processus de patrimonialisation entrepris par l'association, nous nous sommes entretenus avec quatre membres professionnels de l'association, au cours des Rencontres Régionales du Multimédia, organisées à l'Institut Universitaire Technologique de Thionville-Yutz, en Moselle. Ces entretiens (voir Annexes 1), dont nous aborderons le contenu plus tard, nous ont permis d'éclairer certains points et notamment les

difficultés que rencontrait l'association dans son action de préservation du patrimoine.

Dans le cadre d'une étude de cas sur une institution plus étatique, nous nous sommes intéressés à la logithèque du Technopôle qui a ouvert en 1989 à Metz, à la demande de Mr Rausch, maire en charge à l'époque. Dès cette date particulièrement précoce, le service numérique a proposé au prêt des jeux vidéo sur disquettes et CD-Rom et a participé dès 1992 à l'envoi de documents, non seulement jeux mais boîtages originels, à la Bibliothèque Nationale de France dans le cadre du dépôt légal, évoqué plus haut, permettant de ce fait de constituer une première forme de patrimoine vidéoludique. Depuis son récent déménagement à la médiathèque du Pontiffroy, ce service offre la possibilité d'emprunter des jeux vidéo sur consoles de dernière génération, la *Current Gen* (voir lexique), c'est-à-dire sur *Wii*, *PlayStation 3* et *Xbox 360*¹⁵. Nous avons eu un intérêt particulier pour cette médiathèque, d'une part pour sa participation à la constitution de la collection du dépôt légal et d'autre part parce qu'elle offre toujours la possibilité d'accéder et d'emprunter de vieux jeux vidéo, à la condition qu'ils soient toujours en état de marche et ce même s'ils ne sont plus physiquement en rayon. Dans cette optique, nous avons passé un entretien avec la responsable du service numérique, déjà en charge en 1989, Armelle Vignon (Voir Annexes 1). Au cours de cet entretien, abordé plus tard, nous avons particulièrement cherché à comprendre les raisons qui ont poussé une institution aussi traditionnelle qu'une médiathèque à proposer le prêt de jeux vidéo ainsi qu'aux conditions de conservation du patrimoine vidéoludique.

Ces deux exemples illustrent les différents moyens mis en place, à la fois par les passionnés et par quelques prises de conscience plus officielles, pour légitimer le jeu vidéo dans la société. Cette légitimation passant nécessairement par la patrimonialisation du domaine, il nous a semblé essentiel d'étudier deux institutions

¹⁵ Consoles de salon la génération actuelle. Ces systèmes appartiennent respectivement à Nintendo, Microsoft et Sony, sont sorties en 2006, 2005 et 2006 au Japon et appartiennent à la septième génération de consoles.

dont les actions permettent la constitution et la préservation de ce patrimoine, dont nous allons voir plus particulièrement les enjeux et difficultés.

CONSERVATION ET TRANSMISSION DU PATRIMOINE VIDEOLUDIQUE

2.1 Enjeux et difficulté de la conservation du patrimoine

Afin de former le patrimoine vidéoludique, il est nécessaire d'en conserver à la fois les œuvres et les machines sur lesquelles ces œuvres ont été développées. La patrimonialisation du jeu vidéo n'étant pas encore un processus bien défini, nombreuses sont les pertes. Joanna Barwick, James Dearnley et Adrienne Muir soulignent que « sans action positive ni un 'processus systématique' de conservation, d'importantes informations et ressources sont abimées, détruites ou perdues et c'est la responsabilité des institutions, comme les musées et les bibliothèques, d'empêcher ces pertes »¹⁶ (Barwick & Dearnley & Muir, 2010 : p.375). On va essayer ici de passer en revue à la fois les enjeux et la difficulté de la conservation du patrimoine vidéoludique, en étudiant tout d'abord les différentes formes sous lesquelles il est possible de sauvegarder le patrimoine puis la nécessité de préserver et restituer le contexte et enfin l'obstacle juridique qui se pose aux acteurs de la patrimonialisation.

2.1.1 La conservation sous différentes formes en réponse aux logiques d'obsolescence

On a vu précédemment que l'une des particularités du domaine vidéoludique, et plus généralement du domaine informatique tout entier, est d'être soumis à des logiques d'obsolescence technologique. De ce fait, conserver en état de fonctionnement une machine vieille d'il y a plus de vingt ans soulève autant qu'enjeux que de difficultés. On va voir que, pour pallier à ces problématiques de vieillissement du matériel, les acteurs de la patrimonialisation du jeu vidéo ont recours à différentes méthodes de sauvegarde du matériel et des jeux : « Nous croisons dans le domaine de l'*abandonware* (voir lexique) ceux qui cherchent avant tout à prolonger la durée de vie de jeux vidéo anciens et à l'opposé des puristes qui

¹⁶ Without positive action, and the "continuous processes" of preservation, important information and resources are damaged, destroyed, or lost and it is seen as the responsibility of institutions, such as museums and libraries, to safeguard against these losses

travaillent pour en maintenir en vie des systèmes originaux matériels et logiciels, dans le but de relever le défi technologique » (Miura, 2008 : p.43). Plus clairement, en matière de patrimonialisation vidéoludique, on croise deux types d'approches : la sauvegarde digitale et la sauvegarde physique. Il existe également ce qu'on appelle des « portages », le fait de rééditer sur plateforme récent un jeu sorti initialement sur une plus ancienne console, mais nous aborderons cette thématique plus tard.

La sauvegarde physique, défendue par les puristes estimant qu'on ne peut apprécier un jeu qu'en y jouant dans les conditions originales, c'est-à-dire sur la machine sur laquelle le jeu a été prévu, est bien évidemment celle qui pose sans doute le plus de contraintes. En effet, cette méthode de conservation soulève de nombreuses problématiques, à commencer par le fait de trouver le matériel. En effet, après vingt ou trente ans, de nombreux supports ont été perdus ou jetés. En ce sens, retrouver une machine et ses jeux, en état de marche, après plusieurs décennies relève déjà de l'exploit. Par ailleurs, si, certes, certains collectionneurs peuvent avoir gardé une console tout ce temps, il n'est pas certain qu'ils acceptent de s'en séparer afin de les offrir à une institution ou association chargée de conserver et de transmettre le patrimoine. En outre, une fois le matériel acquis, il faut parfois être capable de le restaurer. Nos entretiens passés avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel ont mis en lumière le fait que la restauration de matériel posait un problème majeur, d'une part parce que les pièces de remplacement ne se trouvent plus forcément dans le commerce et d'autre part parce que les institutions et les collectionneurs n'ont pas forcément les moyens, en terme de finances mais aussi de main d'œuvre, de remettre le *hardware*¹⁷ à neuf. Or, cette impossibilité de réparer ces supports physiques mène à de plus en plus de pertes à mesure que le temps s'écoule. Enfin, ces mêmes entretiens nous ont permis de nous rendre compte qu'au-delà de ces problèmes d'acquisition de matériel en état de fonctionnement, la conservation du patrimoine vidéoludique posait également problème au niveau de l'espace de stockage, ce que nous a confirmé la médiathèque du Pontiffroy : en effet, conserver le matériel est une chose, récupérer du matériel sans endroit où l'entreposer ne sert à rien. Ainsi, l'un des principaux critères de

¹⁷ Par opposition aux softwares. Désigne le matériel informatique physique.

sélection des supports à conserver pour Aux Frontières du Pixel est l'espace de stockage. D'ailleurs, en juillet 2008, l'association Mo5, grande structure associative française de patrimonialisation du jeu vidéo, a rencontré de grandes difficultés suite à la perte de son local de stockage, mettant en péril plus de 30 000 pièces de collection (Site de l'association Mo5, 2010).

Cependant, si la sauvegarde physique soulève de très nombreuses difficultés, la sauvegarde digitale n'est pas une alternative satisfaisante. On l'a déjà précisé, le patrimoine vidéoludique est avant-tout un patrimoine de l'objet. Il est donc nécessaire de sauvegarder au moins un exemplaire de la machine originale afin de pouvoir l'apprécier pleinement et jouer sur un portage ou une émulation, c'est-à-dire sur un support différent que celui sur lequel le jeu avait été prévu à l'origine, ne permet de restituer qu'une expérience approchante du jeu de base. De plus, on va le voir ci-dessous, la restitution du contexte et la manipulation de l'objet fait partie intégrante de l'expérience de jeu. La sauvegarde digitale, pour beaucoup, ne serait donc qu'une fausse solution. Pourtant la sauvegarde digitale d'un jeu permet de prolonger sa durée de vie, en étant libéré des contraintes de sauvegarde et de restauration éventuelle du matériel, ainsi que des logiques d'usures auquel serait confronté la machine mais aussi la cartouche de jeu suite à une utilisation plus ou moins intensive. De même, la sauvegarde digitale libère le conservateur des contraintes d'espace de stockage. En définitive, la sauvegarde numérique permet de répondre à toutes les problématiques que posent la préservation du patrimoine vidéoludique, mais pose le douloureux problème de la restitution d'une expérience de jeu identique. Pour Joanna Barwick, James Dearnley et Adrienne Muir, « la solution reposera certainement dans une collection hybride qui réunira ensemble des collections physiques et digitales, incluant une Histoire orale et une documentation sur l'expérience qu'offrent ces jeux, ainsi que des artefacts connexes »¹⁸ (Barwick & Dearnley & Muir, 2010 : p.387).

¹⁸ The solution will certainly lie in hybrid collections that bring together physical collections and digital collections, including oral histories and documentation on the experience of playing these games, as well as related artifacts.

2.1.2 Les sauvegardes et retransmissions du contexte original

On l'a déjà vu, l'une des particularités du monde vidéoludique est qu'il ne peut réellement s'apprécier qu'en le manipulant. Ainsi, il ne suffit pas uniquement de collecter les machines et leurs logiciels pour inscrire le jeu vidéo dans une démarche patrimoniale : « La constitution d'une collection de machines, en contrepoint des fonds de jeux vidéo, est la première phase de ce travail qui recouvre bien d'autres réalités. Ces éléments matériels ne sont plus là, à titre exemplaire dans une pratique seulement muséale d'exposition mais bien pour un apport documentaire qui permet de mieux comprendre le document proposé à la consultation. » (Miura, 2008 : p.43). Plus clairement, et pour reprendre cette fois les termes de Nicolas Esposito, conserver un jeu vidéo, c'est conserver la possibilité d'y jouer (Esposito, 2004 : p.5). Mais là encore, permettre de rejouer au jeu n'est pas le seul élément indispensable à la conservation du domaine vidéoludique : on l'a également déjà précisé, un jeu ne s'apprécie pleinement que s'il est joué sur le support original, dans les conditions techniques prévues pour ce dernier. Ainsi, conserver un jeu de *NES*, c'est conserver la cartouche de jeu, la console, les manettes, mais également un écran cathodique, seul capable d'afficher avec fidélité les éléments graphiques d'origine.

Ces éléments de contexte, indispensables à une approche compréhensive des vieux jeux vidéo, ne s'arrêtent en revanche pas aux aspects techniques de la manipulation. En effet, au cours de nos entretiens auprès de l'association Aux Frontières du Pixel, nous est apparu le besoin de conserver non seulement le jeu et ses aspects techniques, mais également son image, le rayonnement qu'il avait au moment de sa sortie. Ces points impliquent donc de conserver, en plus du reste, les boîtes de jeux, leurs manuels, mais aussi pouvoir garder en tête les titres de jeux équivalents sortis à la même époque. À travers cette remise dans le contexte contemporain à la sortie du jeu auquel on s'intéresse, on peut déterminer non seulement l'avancée technologique du logiciel, par rapport à ce qui se faisait au même moment, mais aussi et surtout son aura, son impact sur l'univers vidéoludique. En effet, sans connaître l'environnement dans lequel le jeu a vu le jour, il est impossible de déterminer s'il a marqué un tournant ou une évolution dans l'histoire du jeu vidéo, ce qui représente une forme de lacune dans

l'appréciation de ces jeux historiques. Or, afin de conserver le patrimoine vidéoludique, il est indispensable de noter pourquoi tel ou tel jeu est mis en avant et cela ne peut se faire qu'à travers un certain état de l'art du moment de la sortie du jeu. On constate donc que la conservation du patrimoine vidéoludique ne se limite pas à la sauvegarde du matériel lui-même, puisqu'elle s'étend à la préservation du contexte dans lequel le jeu a vu le jour ce qui, on l'aura compris, représente une somme de travail d'autant plus grande dans le long processus de patrimonialisation du jeu vidéo.

Néanmoins, en dépit de cet indéniable besoin de recontextualisation, il ne faut pas perdre de vue qu'il est tout à fait impossible de restituer exactement les mêmes sensations qu'un jeu a procuré au moment de sa sortie. Ainsi, « une expérience authentique est impossible à atteindre. Les joueurs qui approchent les jeux à partir d'un contexte différent expérimenteront le jeu différemment. Dans un intervalle de temps de cinquante ans, ces jeux ne seront plus expérimentés de la même façon qu'un joueur les expérimente aujourd'hui : leur contexte sera complètement différent »¹⁹ (Barwick & Dearnley & Muir, 2010 : p.383). La sauvegarde du contexte, bien qu'indispensable, ne permet donc qu'une meilleure approche compréhensive du jeu étudié. S'il s'agit bien évidemment de s'approcher au plus près de l'expérience de jeu originale, il ne faut en conséquence jamais oublier que cette dernière ne sera, de toute façon, plus jamais la même.

2.1.3 L'obstacle juridique à la conservation

En matière de conservation du patrimoine vidéoludique, s'il existe une difficulté à laquelle se heurtent tous les acteurs du processus, c'est bien la législation. En effet, on va voir que le cadre juridique, qu'il soit trop strict ou au contraire trop permissif, pose souvent des limites qui empêchent la patrimonialisation du jeu vidéo de se faire de façon rigoureuse et systématique.

¹⁹ « an authentic experience is impossible to achieve. Players who approach games from a different context will experience the games differently. In 50 years time, these games will not be experienced in the same way that a player experiences them today: their context will be completely different. »

En premier lieu, il faut souligner que ce sont majoritairement les joueurs et donc les amateurs, qui ont participé à la collecte et à la préservation du patrimoine vidéoludique, notamment grâce à la formation de communautés virtuelles dédiées à ces activités. Mais, « malgré leurs efforts significatifs, ces groupes doivent faire face à un sérieux défi. La majorité de leur travail de préservation est entreprise sans permission directe des ayants-droits [...]»²⁰. En conséquence, ils ne sont pas une solution stable de préservation et ne peuvent être vus comme une source légitime de recherche » (Barwick & Dearnley & Muir, 2010 : p.376). Autrement dit, la majeure partie du travail de constitution et de sauvegarde du patrimoine vidéoludique s'est faite en passant outre le droit d'auteur, c'est-à-dire que la plupart des amateurs et/ou associations n'ont pas demandé l'accord des éditeurs et développeurs du jeu avant de le conserver et de le présenter au public. De ce fait, il peut arriver qu'un éditeur refuse que son produit soit présenté et utilisé, de manière physique, lors de salons ou d'expositions, exerçant ainsi ses droits en interdisant la diffusion publique de son œuvre tout en créant un certain obstacle à la patrimonialisation du domaine. De la même manière, comme nous l'a appris l'entretien passé à la médiathèque du Pontiffroy avec Armelle Vignon, responsable du service numérique, les médiathèques et logithèques qui souhaitent proposer au prêt des jeux vidéo doivent acheter les œuvres auprès d'organismes spécialisés qui les vendent plus cher, puisqu'ils prennent en compte ce qu'on appelle des droits de prêt, des taxes supplémentaires qui permettent de diffuser des jeux en prêt. Malheureusement, le fait de les vendre plus cher limite le nombre d'œuvres que les établissements peuvent acheter et diffuser.

En outre, on peut se demander ce qu'il en est de la diffusion de jeux vieux de plusieurs années et qui ne sont plus commercialisés par les éditeurs : est-elle légale ? Sur Internet, il est particulièrement aisé de télécharger des *abandonwares* (voir lexique), des copies numériques de jeux et de logiciels qui ne sont plus disponibles dans le commerce – et donc introuvables à moins d'en posséder un

²⁰ « Despite these significant efforts, these groups are faced with a serious challenge. The majority of their preservation work is being undertaken without direct permission from the appropriate rights holders [...] Consequently, they are not a stable preservation solution and they cannot be viewed as a legitimate research resource »

exemplaire acheté à l'époque. Ces exemplaires immatériels auxquels on peut jouer via un émulateur, un programme permettant, par exemple, de lancer sur son ordinateur l'environnement d'une console, seraient donc les seuls moyens de réutiliser ces logiciels. Cependant, ce n'est pas parce qu'un logiciel n'est plus commercialisé et que le service après-vente n'est plus assuré qu'il est tombé dans le domaine public. En France, les droits patrimoniaux s'élevant à 70 ans après la mort de l'auteur, il est impossible actuellement de trouver un jeu vidéo qui soit libre de droits. De ce fait, diffuser de vieux jeux, même introuvables dans le commerce, est illégal. Il est en revanche possible de réaliser de façon légale ce qu'on appelle des copies de sauvegarde, si celle-ci est nécessaire pour préserver l'utilisation du logiciel (article L122-6-1 du Code de la propriété intellectuelle). Une copie de sauvegarde désignerait ainsi une sauvegarde du logiciel, destinée uniquement à être utilisée sur le même support qu'à l'origine et de façon entièrement privée. Malgré tout, il faut préciser que de nombreux éditeurs tolèrent et ferment les yeux sur ces diffusions d'*abandonwares* (voir lexique), puisqu'elle permet de continuer à faire vivre une œuvre, même si les auteurs ne touchent plus de fonds sur celle-ci ; notamment parce que dans le domaine de la technologie, l'obsolescence arrive de façon particulièrement précoce, 70 ans d'attente étant de ce fait une période bien trop importante.

En somme, le processus de patrimonialisation du jeu vidéo est souvent empêché par le cadre juridique, trop peu clair sur le thème des droits patrimoniaux ; un jeu vidéo étant une œuvre complexe, il est délicat d'en définir l'auteur. Mais cette complexité et ce flou juridique gêne les acteurs de la patrimonialisation du jeu vidéo, qui souvent ne tiennent pas compte de la législation. De ce fait, établir un patrimoine vidéoludique relève, dans la plupart des cas, de l'illégalité, ce qui rend difficile la mise en place d'un processus rigoureux qui permettrait d'écarter, à l'avenir, les risques de perte de supports et de documents.

2.2 Comment se décide et se transmet le patrimoine vidéoludique

On l'a déjà précisé, la formation du patrimoine vidéoludique est un long processus, engagé tout particulièrement par les amateurs et passionnés, qui passe notamment par l'émergence d'une Histoire vidéoludique. À travers la constitution

de collections de vieilles consoles et de sites personnels traitant de la mémoire du jeu vidéo, on constate qu'il existe une certaine forme de consensus parmi les joueurs : tout l'univers vidéoludique s'accorde à dire que tel jeu ou telle console est culte ou a marqué un tournant dans l'Histoire du jeu vidéo. On va ici chercher à comprendre de quelle manière un jeu est jugé, afin de définir pourquoi un jeu est bon ou ne l'est pas et surtout comment il devient un jeu culte. On verra également de quelle manière se forme le patrimoine vidéoludique et de quelle façon il se transmet aux générations futures.

2.2.1 Les critères retenus dans l'évaluation d'un jeu et la réalité des jeux cultes

Avant toute chose, pour que soit défini un patrimoine vidéoludique, il s'agit de déceler ce qui fait qu'un objet est considéré comme remarquable. Parce que le domaine vidéoludique est vaste et qu'il a existé de très nombreux jeux, on ne peut tous les garder en mémoire et il serait contre-productif de ne pas établir de tri. Ainsi, il est nécessaire d'opérer des choix dans la conservation et la transmission du patrimoine vidéoludique. Ces choix sont souvent définis par la qualité de l'œuvre étudiée : « Digne d'être mémorisée, cette œuvre doit [...] être particulièrement appréciée pour les qualités personnelles qu'elle rend sensibles, et qui la distinguent d'œuvres semblables mais plus communes. » (Leveratto, 2000 : p.33). En conséquence, un jeu susceptible d'être mémorisé se doit de se distinguer d'autres jeux moins appréciés des joueurs.

Dans cette optique, il est essentiel de comprendre en premier lieu quels critères sont retenus pour décider de la valeur d'un jeu. Pour ce faire, nous nous sommes basés sur trois sites web, entièrement dédiés aux jeux vidéo et proposant des tests de ces derniers. Ces sites, jeuxvideo.com, gamekult.com et IGN.com, sont des références du genre, en langue française pour les deux premiers et en anglais pour le troisième. Les tests vidéoludiques sont généralement réalisés de la façon suivante : en plus d'un texte décrivant souvent les sensations de jeu, le scénario, etc., une note finale est attribuée au jeu éprouvé et ce, en fonction de l'évaluation de plusieurs critères. Bien que ces critères ne soient pas identiques sur les supports observés, quatre sont récurrents : Le *gameplay* (voir lexique), la durée de vie, la bande-son et les graphismes. En revanche, si la réunion de ces quatre critères, à la

condition évidente qu'ils soient chacun de qualité, assure à un jeu le fait d'être bien évalué et même apprécié des joueurs, cela n'en fait pas pour autant un jeu forcément culte. Adrienne Shaw, dans un article sur la culture des jeux vidéo, déplore ainsi le manque de réflexion des universitaires sur les raisons qui font qu'un jeu reste gravé dans les mémoires comme monument du patrimoine vidéoludique. Pour elle, « l'imbrication complexe des réseaux sociaux, de la mode et la couverture médiatique des jeux vidéo, le marketing, l'économie, etc., [c'est] tout ceci [qui] fait qu'un jeu devienne populaire. »²¹ (Shaw, 2010). Ainsi, il ne suffit pas qu'un jeu soit de qualité, qu'il propose une expérience de jeu agréable et divertissante, pour être défini comme un jeu digne d'être mémorisé. C'est le contexte socio-économique dans lequel il se trouve à sa sortie qui le définit en tant que bon jeu. De ce fait, un jeu sorti il y a 20 ans aura pu être jugé comme excellent, sera resté dans les mémoires et aujourd'hui toujours considéré comme un monument du patrimoine vidéoludique ; alors que s'il était sorti de nos jours, il aurait très bien pu être considéré comme particulièrement mauvais. Se contenter de critères d'évaluation bien définis n'est donc pas suffisant pour permettre à un jeu de devenir culte.

De la même manière, Wolfgang Kramer, un célèbre auteur allemand de jeux de société, définit dans un article les différents éléments qui font qu'un jeu est bon ou pas. Il imbrique ainsi la difficulté du jeu, les différents pics de tension qu'il suscite – plus un jeu suscitera de pics de tension, plus il sera bon – son originalité, le plaisir que l'on a à apprendre les règles et à les maîtriser, et bien d'autres éléments encore. Mais malgré cette liste complexe d'éléments à prendre en compte lors de la réalisation d'un jeu, l'auteur, à la même manière qu'Adrienne Shaw, conclut sur le besoin de prendre en compte le contexte dans lequel on est pour rencontrer le succès : « Il faut plus qu'être bon pour devenir un jeu à succès. Le jeu doit être introduit sur le marché de manière appropriée. Le marketing et la publicité comptent, bien que même ces stratégies ne peuvent pas faire grand chose pour promouvoir un jeu qui ne correspond pas au goût du jour. Les clés du succès, dont un jeu a besoin pour initier un phénomène et continuer à plaire aux gens pour les

²¹ « The complex interweaving of social networks, mainstream and video game press coverage, marketing, economics, and so on, all go into what makes a game popular »

années à venir, sembleraient être le contexte, l'intuition et la chance. »²² (Kramer, 2000, traduit de l'allemand par Anne Kramer).

Juger un jeu est ainsi un processus particulièrement complexe et opérer un tri dans l'océan de jeux vidéo existants pour y définir les œuvres dignes d'être mémorisées est à la fois un enjeu et une difficulté supplémentaires pour les acteurs de la patrimonialisation du domaine, qui ne peuvent pas uniquement se baser sur les qualités intrinsèques d'un jeu pour le définir comme culte.

2.2.2 La formation du patrimoine vidéoludique

Décider des jeux cultes ou ayant marqué un tournant dans l'Histoire du jeu vidéo n'est en revanche pas le seul élément à prendre en compte lors de la formation du patrimoine vidéoludique. En effet, l'univers du jeu vidéo ne se limite pas à ses jeux seuls et ne retenir que les critères de sélection d'un bon jeu serait particulièrement réducteur. Au-delà de la collecte de jeux cultes ou ayant marqué un tournant dans l'Histoire vidéoludique, plusieurs problématiques se posent en matière de constitution du patrimoine.

Tout d'abord, on a déjà évoqué l'importance de l'objet console, qu'il est nécessaire de manipuler pour apprécier pleinement un ancien jeu. De ce fait, on peut s'interroger sur les raisons qui font qu'une console devient culte ou non et qu'on décide de la faire figurer dans une présentation de l'histoire du jeu vidéo : est-ce parce que son catalogue est rempli de jeux cultes, ou est-ce le support matériel, de par ses performances technologiques et/ou ergonomiques, qui possède des qualités ludiques intrinsèques ? À en croire les amateurs du genre et au vu des entretiens passés avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel, il semblerait que cela soit un savant mélange des deux options. En effet, une console abritant de nombreuses perles vidéoludiques aura de grandes chances de devenir

²² « There is more to a successful game than just being good. The game must be introduced to the market in the proper way. Marketing and advertising are of the essence, although even those strategies can do little to boost a game that does not reflect current taste. The special ingredients for success that a game needs to start an avalanche and keep delighting people for years to come would seem to consist of timeliness (zeitgeist), intuition, and luck. »

culte et, à l'inverse, un bon matériel permettrait de faire de bons jeux. Afin d'illustrer ses propos, nous avons pris la *Dreamcast*²³ comme exemple : malgré son échec commercial, qui a poussé Sega à stopper le développement de consoles de jeu vidéo, cette console est considérée comme l'une des meilleures ayant existé et de nombreux fans continuent à développer des titres amateurs pour celle-ci, et ce malgré l'arrêt de sa production en mars 2001. Les raisons de cet engouement pour la console sont nombreuses, mais on peut particulièrement citer le catalogue de jeux, constitué quasi-exclusivement de titres jugés excellents à leur sortie en plus d'un hardware de qualité. La *Dreamcast* fut en effet l'une des premières consoles à proposer la connexion à Internet, via un modem 56k intégré à la console, en plus d'intégrer des cartes mémoires, sur lesquelles on sauvegarde les données de jeux, qui étaient interactives et pouvaient proposer des sortes de « mini-jeux », indépendant du logiciel en lui-même. En bref, la dernière console de Sega est restée culte à la fois pour ses logiciels mais aussi pour ses performances. Ainsi, former le patrimoine vidéoludique ne se limite pas à une collecte de bons jeux, il faut également prendre en compte les qualités intrinsèques du matériel vidéoludique.

Par ailleurs, il est nécessaire de savoir à partir de quand un jeu ou une console est qualifié(e) d'obsolète et surtout pourquoi le public considère que ce dernier ou cette dernière fait maintenant partie de l'histoire ancienne. En bref, à partir de quand parle-t-on de « rétro-gaming », c'est-à-dire le fait de jouer à des jeux dits rétro et donc ancien ? Le site communautaire Grospixels, spécialisé dans l'histoire du jeu vidéo, a développé des pistes de réflexion sur la définition du terme rétro-gaming en interrogeant ses membres : à en juger par ces témoignages, chaque joueur possède sa propre définition d'un jeu obsolète. Pour certains, un vieux jeu est un jeu en 2D²⁴, avec un *scrolling* horizontal (voir lexique), soit un jeu sorti sur les générations antérieures à la cinquième. Cela pose cependant la question

²³ Console de jeux développée par Sega et sortie au Japon en 1998. Il s'agit de la dernière console produite par la firme et fait partie de la sixième génération de consoles.

²⁴ Les jeux en 2D désignent les jeux en 2 dimensions, dans lesquels on évolue dans un univers plat, généralement en *scrolling* (voir lexique) horizontal ou vertical.

des *remakes*²⁵ de jeux, sortis récemment et reprenant ces deux principes. Pour d'autres, un jeu et une console deviennent obsolètes dès lors qu'ils sont remplacés par le jeu ou la console suivante. Il existe donc plusieurs définitions du terme et il est délicat d'en choisir une en particulier. En revanche, il est certain que le patrimoine vidéoludique ne doit pas s'arrêter aux machines sorties il y a plus de dix ans. En effet, l'importance du patrimoine vidéoludique réside dans le fait de pouvoir montrer aux générations futures ce qui se faisait avant et cela inclut bien évidemment ce qui se fait à l'heure actuelle. Ainsi, on ne peut négliger une grande partie de ce que représente le jeu vidéo, en considérant qu'il ne s'agit pas de vieux jeux, ne pouvant donc pas prétendre à la patrimonialisation.

2.2.3 Les moyens de transmission du patrimoine

Après avoir abordé les problématiques de définition du patrimoine vidéoludique, on va chercher à comprendre grâce à quels moyens les acteurs de la patrimonialisation comptent transmettre cette forme de culture du jeu vidéo aux générations futures, celles qui n'étaient pas encore nées au moment de la sortie des premiers jeux.

Tout d'abord, et ce sont particulièrement les entretiens passés avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel qui ont mis en lumière ce point, le patrimoine vidéoludique se fait notamment à travers l'organisation d'exposition retraçant l'histoire du jeu vidéo. Les expositions, au cours desquelles les visiteurs sont invités à d'une part observer l'évolution des jeux, à travers différents documents et la présentation physique de différentes consoles, et d'autre part à les essayer eux-mêmes, permettent de faire découvrir de façon simple ce qui se faisait avant, et de ce fait de montrer aux plus jeunes que les anciens jeux possèdent autant de qualités ludiques que les actuels, si ce n'est plus. Ainsi, on espère que les consoles des années 80, par exemple, resteront gravées dans les mémoires d'enfants qui ne les ont jamais connus, mais qui seront néanmoins capables de les apprécier, ou même simplement de reconnaître leur valeur, parce qu'ils les auront vues en

²⁵ Signifie « refaire » en anglais. Désigne le fait de recréer un produit culturel à partir d'un existant plus ancien. Le contenu du nouveau produit peut être plus ou moins fidèle à l'original.

action ou qu'ils les auront eux-mêmes essayées. Les expositions posent en revanche le problème majeur de la démarche que le public doit mettre en œuvre pour se rendre à l'exposition : en effet, un jeune joueur ne s'intéressant pas aux anciens jeux ne se rendra pas forcément de lui-même à ce type d'exposition historique. Pour pallier à ce genre de difficultés, les acteurs de la patrimonialisation du jeu vidéo peuvent, comme le fait l'association Aux Frontières du Pixel, effectuer la démarche inverse, c'est-à-dire aller vers le public au lieu d'attendre que ce dernier fasse la démarche de venir. Ainsi, l'association propose des formations, au sein d'écoles mais aussi par des éducateurs du ministère de la justice, qui vont sensibiliser les jeunes mais aussi les novices du domaine à l'histoire vidéoludique, ses enjeux et ses atouts. C'est grâce à ce type de démarche qu'on va pouvoir rendre le public réceptif au patrimoine vidéoludique et ce même si, de prime abord, le public en question ne s'y intéresse pas.

En outre, la transmission du patrimoine vidéoludique peut se faire aux moyens des portages, des *remakes* (voir lexique) et de l'émulation. On parlera plus tard des logiques commerciales qui régissent les portages et les *remakes*, qui désignent les rééditions, par les développeurs, d'anciens jeux sur nouvelle console, avec ou sans refonte graphique ou modification de *gameplay* (voir lexique), mais on peut d'ores et déjà préciser que ces portages et rééditions permettent non seulement aux joueurs nostalgiques de pouvoir rejouer à de vieux jeux sur consoles récentes, étant de ce fait beaucoup plus facilement accessibles que si le joueur décidait d'y rejouer sur le support originel, mais aussi et surtout à de nouveaux joueurs de découvrir un ancien titre qu'ils n'auraient jamais connu d'une autre façon. En effet, la facilité d'accès à une réédition, qui ne nécessite donc pas de manipuler avec précaution un matériel obsolète ou de faire face aux logiques de compatibilité de système d'exploitation sur ordinateur, permet aux jeunes joueurs de découvrir un titre, quitte à revenir plus tard à la version originelle pour en apprécier d'autant plus ses qualités. Les questions financières étant en revanche essentielles dans ce cas précis, on verra plus tard qu'elles posent de nombreuses limites aux questions de patrimonialisation du jeu vidéo. En ce qui concerne l'émulation, c'est tout particulièrement la diffusion d'anciens titres en version numérique qui permet de transmettre au plus jeune le patrimoine vidéoludique. Bien que le problème des droits d'auteur et de la légalité, évoqué précédemment, se pose particulièrement

dans ce cas, c'est sans aucun doute la facilité d'accès qu'offre internet et ses logiques de gratuité qui permettent une meilleure transmission du patrimoine. Certes, le joueur doit s'intéresser de lui-même à des titres qu'il n'a pas connus, mais pouvoir jouer gratuitement à des titres célèbres et dont il a pu entendre parler peut l'inciter à vouloir découvrir les raisons qui ont fait que ce jeu est resté célèbre bien des décennies après sa sortie. Thomas Willaume, actuel directeur de l'association Aux Frontières du Pixel, nous a ainsi confié avoir découvert les titres de *Neo-Geo*²⁶ grâce à l'émulation et que c'est la possibilité d'accéder à toute une bibliothèque de jeux, de façon simple et gratuite qui l'a poussé à s'intéresser à ces titres obsolètes. L'émulation et surtout sa distribution sur Internet, bien que rarement fait en toute légalité, est donc l'un des principaux moyens de transmission du patrimoine vidéoludique.

On notera enfin que l'enjeu principal de la transmission du patrimoine à de jeunes générations réside dans la nécessité de créer une mémoire qui perdure dans le temps. Il serait assurément stérile de chercher à construire un patrimoine qui ne serait destiné qu'à des personnes ayant déjà connaissance de ce patrimoine et qui ne s'y intéresseraient par conséquent que par nostalgie. Il s'agit là de construire un véritable héritage dont les jeunes générations sauront se souvenir et apprécier les qualités.

2.3 Les logiques commerciales en résonance avec les actions des amateurs

Jusqu'à présent, on n'a que peu abordé les logiques commerciales, pourtant essentielles dans le monde vidéoludique. Jusqu'à une époque récente, ces derniers ne participaient en effet que très peu, voire pas du tout, au processus de patrimonialisation du jeu vidéo, tant les logiques d'obsolescence déjà étudiées régnaient en maître absolu. Pourtant, peu à peu, les mentalités changent et les logiques commerciales entrent en résonance avec les pratiques amateurs de rétro-gaming : "[l'effort de patrimonialisation] [...] change le rapport des pratiques à l'objet,

²⁶ Désigne plusieurs systèmes de jeux (d'arcade ou de salon), développés par la société japonaise SNK entre les années 80 et 90.

puisque celles-ci se détachent en partie des logiques d'obsolescence promues pendant longtemps par les industriels" (Genvo, 2008 : p.22). Dans un premier temps, on soulignera que cet intérêt pour les anciens titres n'est que très récent, puis nous tenterons de mettre en lumière les limites de l'intérêt commercial dans le processus de patrimonialisation du jeu vidéo et enfin nous étudierons une étude de cas très concrète, la réédition du jeu *The Secret of Monkey Island / Le Secret de l'Île du Singe* (LucasArts, 1990), sortie près de vingt ans après l'original.

2.3.1 Le récent intérêt des éditeurs

On l'a précisé précédemment, depuis quelques années les développeurs et éditeurs du monde vidéoludique commencent peu à peu à délaisser le modèle de l'obsolescence qui gouvernait le jeu vidéo depuis ses débuts. Ce délaissement, qui se traduit notamment à travers la réédition d'anciens titres, que ce soit sous forme physique en magasin ou numérique sur les plateformes de téléchargement, reste néanmoins un phénomène très récent.

Tout d'abord, on constate que c'est la passion des amateurs pour les anciens titres et le développement du rétro-gaming qui a poussé les éditeurs à se réintéresser aux anciens jeux : comme le décrit Leveratto, c'est ce succès qui va contraindre « Les professionnels établis à [...] résister à la concurrence qui naît du succès culturel de certaines pratiques d'amateurs » (Leveratto, 2000 : p.12). Ainsi, la réussite des pratiques de rétro-gaming sur la toile a imposé aux éditeurs l'abandon du modèle de l'obsolescence, qui ont vu dans la recommercialisation d'anciens titres une possibilité de réalisation de bénéfices : ces rééditions peuvent en effet d'une part reconquérir le cœur de joueurs ayant joué au jeu original et ne possédant plus ce dernier, et d'autre part séduire un public plus jeune. Cependant, on note plusieurs attitudes différentes de la part des éditeurs : certains vont se contenter d'un portage, c'est-à-dire qu'ils vont donner la possibilité aux joueurs d'acheter un ancien titre, mais qui va fonctionner sur une console récente, sans modification du contenu du jeu, quand d'autres iront jusqu'à une refonte complète du titre, quitte à rencontrer quelques critiques de la part des joueurs, que l'on abordera ultérieurement. En outre, alors que certaines rééditions vont bénéficier

d'une campagne de publicité ainsi qu'une commercialisation en magasin, d'autres seront simplement proposés au téléchargement sur certaines plateformes dédiées.

C'est autour des années 2010 que de nombreux titres ont revu le jour sur des machines ou des systèmes d'exploitation récents : on citera notamment *The Secret of Monkey Island : Special Edition* / Le Secret de l'Île du Singe : Edition Spéciale (LucasArts, 2009), réédition d'un jeu sorti près de vingt ans plus tôt et qu'on étudiera plus en détail plus tard. C'est également à cette époque que les plateformes de téléchargement sur consoles, *Wii Ware*, *PlayStation Store* et *Xbox Live Arcade*²⁷, sont nées, proposant avec leur sortie toute une panoplie de vieux titres, proposés tels quels comme *Alex Kidd In Miracle World* / Alex Kidd dans le Monde Miraculeux (Sega, 1986), initialement sorti sur *Master System*²⁸ en 1986 et réédité sur le *Wii Ware* (voir lexique), ou parfois *remasterisés*²⁹ comme *Rez HD*, *remake* (voir lexique) d'un jeu sorti en 2001 sur *Dreamcast* et *PlayStation 2*. En outre, c'est en 2008 que le site *Good Old Games*, proposant au téléchargement et à l'achat de vieux jeux d'ordinateurs, a débuté son activité commerciale. On observe, au travers de ces quelques exemples, que l'intérêt des éditeurs ne date que de cinq à six ans au moment de la rédaction de ces lignes et que ce sont avant tout les pratiques d'amateurs qui ont fait prendre consciences aux professionnels de l'intérêt commercial que pouvaient présenter la réédition d'anciens titres.

2.3.2 Les limites de l'intérêt commercial dans le cadre de la patrimonialisation

Si, certes, l'intérêt des éditeurs pour la réédition et la recommercialisation d'anciens titres participe grandement à la transmission du patrimoine vidéoludique, cet intérêt est avant-tout dicté par des logiques de profit qui posent de nombreuses

²⁷ Plateformes de téléchargement dédiés respectivement à la Xbox 360, la PlayStation 3 et la Wii. Ils permettent de télécharger jeux, démos de jeux ou encore contenus additionnels. Ces contenus sont généralement payants.

²⁸ Console de salon développée par Sega et sortie en 1985 au Japon. Elle fait partie de la troisième génération de consoles.

²⁹ La remasterisation désigne une technique de post-production, surtout utilisée dans le domaine du cinéma et de la musique, qui consiste à améliorer la qualité des enregistrements sonores et vidéo d'un produit culturel grâce à des technologies récentes.

limites à ces actions de patrimonialisation. Les éditeurs ayant pour motivation première la recherche de bénéfices, on se doute que le souci de patrimonialisation n'intervient qu'en second plan, posant ainsi de nombreuses limites au processus.

De ce fait, si une entreprise décide de recommercialiser un de ses anciens titres, que ce soit un simple portage sur une machine récente ou tout un *remake* (voir lexique), le choix de ce dernier se fera uniquement sur des critères de succès possible. Le problème que pose ce type de sélection est qu'un titre, même si particulièrement populaire en son temps, ne sera pas forcément choisi car les manières de jouer ont évolué et que la majeure partie du public actuel ne l'appréciera pas forcément. De même, la création d'un portage ou d'un *remake* (voir lexique) ayant un coût pour l'entreprise, il n'est pas question de rééditer tous les titres ayant existés, au risque de voir l'éditeur perdre de l'argent. Certaines œuvres essentielles dans l'univers vidéoludique risquent donc de tomber dans l'oubli, si on ne se fie qu'aux éditeurs pour patrimonialiser le jeu vidéo. Là où les amateurs et passionnés sont avant-tout dans des logiques de partage du patrimoine, de diffusion et de sauvegarde, les éditeurs abordent la patrimonialisation d'un point de vue commercial, ce qui limite d'une part le choix des jeux dignes d'être mémorisés, ainsi que la diffusion du patrimoine d'autre part. On note en effet, qu'au-delà du choix restreint de titres destinés à être recommercialisés, la diffusion du patrimoine est particulièrement limitée par le côté financier de la chose. En effet, l'obligation de payer au prix fort un titre vieux de plus de vingt ans est un obstacle que beaucoup ne sont pas prêts à passer, comme nous l'ont fait remarquer les entretiens passés avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel. Pour ces derniers, le problème que pose les portages disponibles au téléchargement payant sur les plateformes du type *Wii-Ware*, *Xbox Live Arcade* ou *PlayStation Store* (voir lexique), est essentiellement le prix, prohibitif à leur goût. La transmission du patrimoine vidéoludique est donc limitée, un joueur n'ayant pas connu un vieux jeu n'étant pas prêt à payer une somme plus ou moins élevée uniquement pour le découvrir.

D'autre part, alors que la plupart des passionnés ne vont se limiter à aucune licence ni aucun support lors de leur quête de patrimonialisation du jeu vidéo, les éditeurs, eux, ne vont s'intéresser qu'aux titres sur lesquels ils ont des droits. Ainsi,

la société Nintendo ne va recommercialiser que des titres estampillés Nintendo ou sortis sur l'une de ses consoles. Les éditeurs ne s'intéressent donc qu'à la patrimonialisation des titres qui leur appartiennent. Là où un amateur tentera de faire découvrir une variété de support à un public novice en la matière, en sélectionnant le plus de jeux différents qu'il est possible d'acquérir, les éditeurs vont donc se limiter à leurs propres œuvres. Ces logiques posent non seulement le problème du choix restreint de titres qui vont être proposés à la réédition, puisqu'ils doivent appartenir à l'éditeur mais aussi être susceptibles de faire des ventes, mais également le problème d'accessibilité pour les joueurs. Certes, il est plus évident de télécharger un jeu NES via le *Wii-Ware* (voir lexique) que de retrouver le titre et la console en état de marche dans le commerce. En revanche, pour jouer à ce jeu via le portage, il faut être équipé. Un joueur ne possédant que la *Wii* ne pourra, de ce fait, rejouer à des jeux de *PlayStation 1*, ce qui limite la découverte et la transmission du patrimoine vidéoludique. En outre, on risque de faire face à de grandes pertes puisque certains titres, développés par des sociétés qui n'existent plus, risquent de ne jamais revoir le jour.

On voit donc qu'en recommercialisant certains titres, les éditeurs permettent de faire découvrir ou redécouvrir aux joueurs d'anciens jeux de qualité et de, de façon beaucoup plus évidente que si ces derniers devaient faire des recherches pour se procurer le matériel nécessaire, les intérêts financiers qui dictent ces rééditions posent un certain nombre de limite à la patrimonialisation du jeu vidéo. Patrimonialiser le jeu vidéo n'étant pas l'objectif premier des éditeurs lorsqu'ils rééditent un ancien titre, ils ne participent que très peu au processus en question.

2.3.3 Etude de cas : Monkey Island et sa réédition 20 ans plus tard

C'est sous l'impulsion de leur nouveau directeur de l'époque, Darell Rodriguez, que les studios de développement LucasArts ont sorti en 2009 une réédition sur ordinateur, *Xbox 360* et *PS3* du célèbre jeu *The Secret of Monkey Island* / *Le Secret de l'Île du Singe* (LucasArts, 1990), initialement sorti en 1990

sur, entre autres, *Amiga*, *Atari ST*³⁰ et le système d'exploitation pour ordinateur *DOS*³¹. L'idée était de proposer aux joueurs un jeu identique à l'original sur le plan du scénario, mais dont les graphismes seraient entièrement refondus. Cette réédition, on le verra, globalement bien accueillie par la critique et par les joueurs, soulève néanmoins un certain nombre de reproches de la part des amateurs de la première heure, notamment en ce qui concerne le *chara-design*³², en plus de poser la question des raisons qui ont poussé LucasArts à réarranger presque entièrement son œuvre, au-delà de l'évidente opportunité de réaliser des bénéfices.

Tout d'abord, en se basant sur les logiques régnant dans le monde du cinéma, on peut penser qu'à la manière de George Lucas, qui souhaite profiter des nouvelles technologies pour modifier la trilogie originale de *Star Wars / La Guerre des Etoiles* (Lucas, 1977) afin de la rendre toujours plus conforme à ce qu'il avait imaginé à l'origine, Darell Rodriguez a souhaité, en accord avec Ron Gilbert, créateur des personnages et des deux premiers épisodes de la série, proposer une nouvelle version du jeu, peut-être plus conforme à ce qui avait été pensé à la base mais qui, à l'époque, était impossible en raison des limites technologiques. En effet, pour George Lucas, « N'importe qui faisant un film sait que le film ne sera jamais fini [...] il est lancé sur le marché, jamais fini. [...] Et même la plupart des artistes, la plupart des peintres, même des compositeurs, voudraient revenir en arrière et retravailler leur œuvre maintenant »³³ (The Associated Press, 2004). On peut ainsi imaginer que la volonté de LucasArts, filiale de la société LucasFilm Ltd., créée par

³⁰ Ordinateurs personnels développés par Atari et particulièrement popularisés dans la seconde moitié des années 1980.

³¹ (Disk Operating system) : Il s'agit de la façon commune de désigner les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS, créé par Microsoft respectivement pour l'IBM PC et les compatibles PC (un ordinateur compatible avec l'IBM PC), système leader sur les compatibles PC jusqu'au début des années 1990.

³² Character-design. S'emploi particulièrement dans les domaines du jeu vidéo, du dessin-animé, de l'animation et du manga afin de désigner l'aspect physique des personnages d'une œuvre.

³³ « Anybody that makes films knows the film is never finished. It's abandoned or it's ripped out of your hands, and it's thrown into the marketplace, never finished. It's a very rare experience where you find a filmmaker who says, "That's exactly what I wanted. I got everything I needed. I made it just perfect. I'm going to put it out there." And even most artists, most painters, even composers would want to come back and redo their work now. »

ce même George Lucas, a également été de présenter au public une œuvre plus semblable à ce que les développeurs d'origine imaginaient. En outre, au-delà de la simple volonté de reconquérir le cœur des premiers amateurs, on peut penser que LucasArts a souhaité donner la possibilité à de nouveaux joueurs de découvrir sa célèbre œuvre. Bien évidemment, on arguera que la principale préoccupation du studio est d'ordre financier. Néanmoins, il est possible que les raisons aillent bien au-delà, puisque la réédition d'un jeu aussi célèbre et jugé aussi bon ne peut qu'être bénéfique pour l'image de l'entreprise, à condition que le *remake* (voir lexique) soit de qualité.

Néanmoins, si l'on se réfère aux réactions des amateurs de la série Star Wars, qui estiment parfois que les *remasterisations* (voir lexique) sont une véritable hérésie, en témoigne la pétition en ligne circulant sur Internet réclamant la présence des versions originales des trois films sur support Blu-Ray (Original Trilogy, s.d.), on peut craindre que la réédition de Monkey Island suscite les mêmes réactions de fans se sentant en quelque sorte trahis par l'altération d'une œuvre culte. Si globalement, la refonte des décors est bien accueillie par l'ensemble des joueurs, on note de nombreuses différences entre les opinions des amateurs de la première heure et celles des joueurs découvrant la série. Tout d'abord, la plupart des anciens fans regrettent le changement de l'aspect des personnages, qu'ils jugent généralement ratés et dotés d'un côté trop « dessin-animé » en comparaison avec l'aspect sérieux de l'épisode original (Voir Annexes 2). Les avis des joueurs découvrant la série sont, en revanche, beaucoup plus mitigés et ne s'intéressent généralement pas à la refonte du *chara-design* (voir lexique). Quand l'ajout d'un doublage des dialogues est un point relevé et apprécié par la majorité de ces fans nostalgiques, les nouveaux joueurs ne le notent qu'à peine. Ces derniers se plaignent régulièrement de l'animation « vieillot » quand les anciens joueurs ne le notent que vaguement et critiquent, en parallèle, le *gameplay* (voir lexique) « confus » alors que les nouveaux joueurs n'y font que peu référence. Ainsi, il semblerait que si un joueur de la première heure ne peut apprécier la trop grande altération d'une œuvre, il saluera la présence de contenu additionnel, ne trahissant pas l'esprit du jeu original, là où un nouveau joueur évaluera les modifications du jeu de la même manière que les éléments restés fidèles à l'original, n'ayant pas de point de comparaison. Ce point nous a d'ailleurs été confirmé par les entretiens

passés avec l'association Aux Frontières du Pixel, certains membres regrettant que de nombreux *remakes* (voir lexique) ne rendent pas justice au jeu d'origine. On précisera à ce sujet que les opinions des amateurs ayant joué à l'épisode original sont plus nombreuses que celles des joueurs découvrant la série. De ce fait, on peut penser que malgré la volonté de conquérir un nouveau public via une réédition de jeu, les joueurs nostalgiques seront toujours plus nombreux à apprécier l'initiative, ce qui soulève la question de savoir comment intéresser une nouvelle génération au patrimoine vidéoludique. Par ailleurs, l'un des ajouts de la réédition, qui permet de passer de l'aspect original à la refonte graphique à l'aide d'une seule touche, est particulièrement appréciée des joueurs de la première heure, ce qui tend à confirmer l'importance du sentiment de nostalgie dans le fait de rejouer à de vieux jeux ou à leur réédition.

On constate donc, à travers différents avis exprimés sur des forums spécialisés, qu'une réédition de jeu suscite plusieurs réactions souvent opposées : les personnes ayant connu l'œuvre originale, s'ils peuvent apprécier un *remake* (voir lexique), restent en quelque sorte fidèle à la première et ont du mal à accepter les changements, sans doute en raison d'un sentiment de nostalgie qui pousse à la comparaison, quand les joueurs découvrant le titre, s'ils s'y intéressent, notent l'ensemble de l'œuvre de façon peut-être plus neutre, ou tout du moins dénuée d'un certain sentiment de trahison en raison, encore une fois, de l'inexistence d'un point de comparaison. De ce fait, on peut craindre que les logiques commerciales ne participent que de façon biaisée à la patrimonialisation du jeu vidéo, étant motivés d'une part par des logiques financières et d'autre part, dans le cas de *remake* (voir lexique) comme on vient de le voir, en cherchant à altérer, que ce soit de façon positive ou non, une œuvre déjà existante.

CONCLUSION

En moins d'un demi-siècle d'existence, le jeu vidéo a évolué en terme non seulement de technique mais également de place qu'il occupe dans la société. Sa graduelle légitimation, en grande partie acquise grâce aux efforts conjoints des amateurs et des professionnels du domaine vidéoludique, a participé au développement d'une certaine forme de culture vidéoludique, qu'il devient de plus en plus urgent de patrimonialiser. Conscients de la nécessité de préserver une mémoire de l'Histoire et du développement vidéoludique, profanes, spécialistes et membres du gouvernement ont, chacun à leur niveau, pris plusieurs initiatives, afin de conserver le patrimoine du jeu vidéo et de le transmettre au plus grand nombre. Mais parce que le jeu vidéo est avant-tout un objet technique, on ne peut se contenter de le préserver et de l'exposer à travers une vitrine : il est en effet nécessaire de jouer au jeu, de manipuler la console sur laquelle ce dernier a été développé, pour en apprécier toutes les facettes. Ce besoin de corps-à-corps avec l'objet entraîne cependant l'inévitable question de l'usure du matériel. Parce que les consoles de jeu vidéo n'étaient pas et ne sont sans doute toujours pas réalisées dans le but de fonctionner pendant plus de quatre ou cinq décennies, les acteurs de la patrimonialisation se retrouvent confrontés au problème de risque de perte définitive du matériel, sachant qu'il est, à l'heure actuelle, déjà particulièrement délicat de retrouver les premiers supports vidéoludiques encore en état de marche. L'une des solutions apportées à ce problème d'usure, l'émulation, qui consiste à faire fonctionner sur une certaine machine l'environnement virtuel d'une autre machine via un logiciel informatique, a pour avantage de permettre de vivre l'expérience du jeu sans risquer d'abîmer le *hardware* (voir lexique). Néanmoins, pour beaucoup, manipuler le jeu dans les conditions d'origines, c'est-à-dire via la machine originelle, est une condition *sine qua non* pour pouvoir l'apprécier, limitant ainsi les bénéfices qu'apportent l'émulation. D'autre part, on constate que si le gouvernement tente de réaliser des efforts afin d'aider à la patrimonialisation du jeu vidéo, notamment grâce à l'instauration précoce du dépôt légal pour les

logiciels informatiques et à travers toute une série de mesures visant à légitimer le domaine, les acteurs de la conservation et de la transmission du patrimoine vidéoludique sont souvent confrontés à l'obstacle juridique du droit d'auteur : la préservation du matériel vidéoludique, que cela soit de façon physique ou digitale, est généralement organisée de façon tout à fait illégale au pire, ou sous couvert d'un flou juridique au mieux, en raison de l'absence d'accords des ayants-droits. Cet obstacle rend la patrimonialisation du jeu vidéo encore plus difficile, puisqu'il n'existe, à l'heure actuelle, pas de processus bien défini de conservation et de sauvegarde du patrimoine, ce qui risque, d'ici quelques années, d'entraîner des pertes irrémédiables, toujours en raison des problèmes d'usure, mais également à cause des conditions de conservation qui ne sont pas toujours optimales. Par ailleurs, on notera qu'en réponse aux demandes des amateurs, qui espèrent parfois voir renaître certains jeux de leurs cendres afin de pouvoir les faire fonctionner sur des machines plus récentes, les éditeurs et développeurs, depuis quelques années, ont commencé à rééditer, via certaines plateformes de téléchargement notamment, d'anciens titres, vieux parfois de plus de vingt ans. Si cet effort peut être apprécié puisque cela permet à de jeunes et moins jeunes joueurs d'accéder de façon facilitée à de vieux jeux vidéo, les logiques commerciales qui le sous-tendent posent des limites au processus de patrimonialisation, en ne rééditant par exemple que certains jeux à succès, quitte à ce que certains titres de qualité, mais peu vendus, restent dans l'ombre pour un jour totalement disparaître. En ce sens, on précisera en outre que les raisons du succès d'un jeu ne peuvent être clairement définies par certains critères précis ; en plus de s'intéresser aux qualités intrinsèques de l'œuvre il est indispensable d'analyser le contexte dans lequel elle se trouvait au moment de sa sortie. Comprendre les raisons du triomphe d'un jeu permet en effet, de définir de façon peut-être plus précise quels titres méritent d'être conservés au détriment de certains autres. Il semble enfin que malgré les efforts des acteurs de la patrimonialisation, ce sont avant-tout les nostalgiques qui vont s'intéresser aux vieux titres et vieilles consoles et que s'il est possible de mobiliser un nouveau public, au travers d'expositions, de sensibilisation ou même simplement dans le cadre privé, l'histoire du jeu vidéo est majoritairement appréciée par ceux qui l'ont vécu et souhaite la revivre, en souvenir de l'époque.

Patrimonialiser le jeu vidéo est ainsi un processus particulièrement complexe, qui n'en est malheureusement qu'à ses balbutiements. Si peu de solutions convenables sont, dans l'état actuel des choses, apportées aux difficultés rencontrées par les acteurs du domaine, on constate néanmoins que les initiatives, qu'elles soient institutionnelles, étatiques ou privées, ont permis un premier avancement qui laisse à penser que, d'ici quelques années, le système sera effectué de manière beaucoup plus automatisée, laissant moins de place aux pertes éventuelles. Néanmoins, on peut doré et déjà commencer à s'interroger sur les problématiques ou les solutions éventuelles qu'apportera la dématérialisation progressive de la plupart des œuvres vidéoludiques. De plus en plus en effet, les éditeurs proposent non plus d'acheter un jeu de manière physique, mais de le télécharger pour le sauvegarder de manière numérique sur un disque dur. Cette logique, appliquée à la patrimonialisation, peut être une forme de réponse aux problématiques d'usures, des données numériques ne risquant pas la détérioration et étant beaucoup plus mobiles qu'un objet concret. En revanche, les acteurs de la patrimonialisation vidéoludique peuvent craindre de se trouver face à une perte systématique du contexte : la volatilité, si elle comporte ses avantages, risque en effet de faire perdre beaucoup de sens à d'anciennes œuvres, qui seront alors privées de support physique comme une boîte ou un manuel et ne seront plus forcément liées à une machine en particulier. De ce fait, il est à craindre de se retrouver, d'ici quelques années, avec de nombreux jeux déconnectés de la réalité dans laquelle ils ont vu le jour, ce qui pourra poser problème dans la transmission du patrimoine.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie scientifique

Blanchet, A. (2010). *Des Pixels à Hollywood*. Pix'n Love.

Barwick, J., James, D., & Muir, A. (2011). Playing Games With Cultural Heritage: A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation. *Games and Culture*.

Clais, J.-B. (2005). *La Patrimonialisation des Jeux Vidéo et de l'Informatique*. Consulté le 18 Novembre 2011 sur OMNSH: <http://www.omnsh.org/spip.php?article63>.

Esposito, N. (2004). Emulation et Conservation du Patrimoine Culturel Lié aux Jeux Vidéo. *Patrimoine et Culture Numérique*. Berlin. Consulté le 18 Novembre 2011 sur Archimuse: http://www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391_Esposito.pdf.

Fichez, E., & Noyer, J. (2000). *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Lille: Travaux&Recherches.

Genvo, S. (2003). *Introduction aux enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.

Genvo, S. (2008). Histoire et culture des jeux vidéo. *Médiamorphose*, 22, 21-23.

Genvo, S. (2009). *Le jeu vidéo à son ère numérique*. Paris: L'Harmattan.

Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers and Gamers*. New York: New York University Press.

Leveratto, J.-M. (2000). *La mesure de l'art*. Paris: La Dispute.

Mims, C. (2010). Technology Review. *Our Rotting Video Games Heritage*. Consulté le 18 Novembre 2011 sur Technology Review: <http://www.technologyreview.com/blog/post.aspx?bid=377&bpid=25538>.

Miura, G. (2008). Les enjeux du travail de mémoire. *Médiamorphose*, 22, 39-44.

Shaw, A. (2010). What is Video Game Culture ? *Games and Culture*. Consulté le 13 Novembre 2011 sur Games and Cultures: <http://gac.sagepub.com/content/5/4/403.full.pdf+html>.

Warnier, J.-P. (2007). *La Mondialisation de la Culture*. Paris: La découverte.

Sources officielles

Site du Ministère de la Culture (2006). *Cérémonie de remise des insignes de chevalier des arts et des Lettres aux créateurs de jeux vidéo : Shigeru Miyamoto, Michel Ancel et Frederick Raynal*. Consulté le 21 Décembre 2011 sur le Site du Ministère de la Culture: <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/decosvideos.html>.

Site du Ministère de la Culture (2007). *Remise des insignes de chevalier des arts et des Lettres à Peter Molyneux*. Consulté le 21 Décembre 2011 sur le Site du Ministère de la Culture: <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/conferen/donnedieu/pmolineux.html>.

Site du Ministère de la Culture (2010). Des Mesures en Faveur du Jeu Vidéo. Consulté sur le 15 Octobre 2011 sur le Site du Ministère de la Culture: [http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/A-la-une/Des-mesures-en-faveur-du-jeu-video/\(language\)/fre-FR](http://www.culturecommunication.gouv.fr/Actualites/A-la-une/Des-mesures-en-faveur-du-jeu-video/(language)/fre-FR).

Autres

Association Aux Frontières du Pixel. (s.d.). Présentation. Consulté le 16 Février 2012 sur le Site de l'Association Aux Frontières du Pixel: <http://auxfrontieresdupixel.com/public/presentation>

Association MO5. (2010). *Attention : Patrimoine en danger !*. Consulté le 3 Février sur le Site de Mo5: <http://soutien.mo5.com/>.

Entretien avec George Lucas. Consulté le 17 Avril 2012 sur Today: <http://today.msnbc.msn.com/id/6011380/ns/today-entertainment/t/lucas-talks-star-wars-trilogy-returns/#.T5qXC-2NrSU>.

George Lucas. (1977). *Star Wars*. LucasFilm Ltd.

Kramer, W. (2000). *What Makes a Game Good ?* Consulté le 2 Décembre 2011 sur The Games Journal: <http://www.thegamesjournal.com/articles/WhatMakesaGame.shtml>.

LionheadStudios. (2002). *Black&White*. EA Games.

LionheadStudios. (2004). *Fable*. Microsoft Game Studios.

LucasArts. (1990). *The Secret of Monkey Island*. LucasArts.

LucasArts. (2009). *The Secret of Monkey Island : Special Edition*. LucasArts.

Notch (2011). *Minecraft*. Mojang.

Original Trilogy (s.d.) *Request to Restore the Theatrical Cuts of the Original Star Wars Trilogy for Blu-ray*. Consulté le 27 avril 2012 sur Original Trilogy: <http://originaltrilogy.com/petition/>.

Sega (1986). *Alex Kidd In Miracle World*. Sega.

United Game Artist (2008). *Rez HD*. Sega.

Cités lors des entretiens

Alexei Pajitnov (1984). *Tetris*. Sega.

Atari Inc. (1972). *Pong*. Atari Inc.

Black Isle Studios. (1997). *Fallout*. Interplay.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo.

Crystal Dynamics. (2007). *Tomb Raider Anniversary*. Eidos Interactive.

Infinity Ward. (2003). *Call of Duty*. Activision.

Taito. (1978). *Space Invaders*. Midway Games.

Treasure. (1998). *Radiant Silvergun*. Sega.

United Game Artist (2001). *Rez*. Sega.

Valve Software (2007). *Portal*. Valve Software.

Valve Corporation (2011). *Portal 2*. Valve Corporation

LEXIQUE

2D/3D : Les jeux en 2D désignent les jeux en 2 dimensions, dans lesquels on évolue dans un univers plat, généralement en scrolling (voir définition plus bas) horizontal ou vertical. Par opposition, les jeux en 3D désignent les jeux dans lesquels on évolue dans un univers en 3 dimensions, avec des effets de profondeur.

Abandonware : Ou « Abandoniciel » en version francisée. Désigne les logiciels informatiques qui ne sont plus commercialisés par leurs auteurs. Il n'existe pas de termes légaux encadrant ces abandonwares, certains auteurs les estiment libres de droit et permettent leur diffusion sur Internet, alors que d'autres exercent encore leurs droits dessus.

Amiga : Ordinateurs personnels commercialisés par Commodore International à partir de la seconde moitié des années 80, jusqu'au milieu de la décennie suivante.

Amstrad : Entreprise informatique qui a lancé, dans les années 1980, une gamme d'ordinateurs personnels populaires, les Amstrad CPC.

Atari ST : Ordinateurs personnels développés par Atari et particulièrement populaires dans la seconde moitié des années 1980.

Business Game : Jeu d'entreprise en français. Il s'agit d'un jeu qui permet l'apprentissage ou la découverte de compétences et de savoirs liés à l'entreprise.

Casualisation : Simplification des mécaniques de jeux pour les rendre accessibles aux joueurs dit « casuels », c'est-à-dire aux joueurs occasionnels.

Chara-design : Character-design. S'emploie particulièrement dans les domaines du jeu vidéo, du dessin-animé, de l'animation et du manga afin de désigner l'aspect physique des personnages d'une œuvre.

Current Gen : Littéralement « génération actuelle ». Terme généralement utilisé pour désigner l'ensemble des consoles en vente au moment où l'on parle par opposition notamment à la Next-Gen, la génération future. Au moment de la rédaction de ces lignes, les consoles de huitième génération commencent à voir le jour avec la *Nintendo 3DS* et la *PlayStation Vita*, toutes deux sorties en 2011 au Japon.

DOS (Disk Operating system) : Il s'agit de la façon commune de désigner les systèmes d'exploitation PC-DOS et MS-DOS, créé par Microsoft respectivement pour l'IBM

PC et les compatibles PC (un ordinateur compatible avec l'IBM PC), système leader sur les compatibles PC jusqu'au début des années 1990.

Dreamcast : Console de jeux développée par Sega et sortie au Japon en 1998. Il s'agit de la dernière console produite par la firme et fait partie de la sixième génération de consoles (voir *Current Gen*).

FPS (First-Person Shooter) : Peut se traduire en français par jeu de tir à la première personne. Il s'agit d'un type de jeu reposant sur des combats dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste qu'il dirige.

Full HD : Appellation qui désigne un appareil capable d'afficher en définition native (c'est-à-dire sans déformation de l'image) une image constituée de 1080 lignes et de 1920 pixels par ligne.

Game Designer : Ou concepteur de jeux en français. Il s'agit de la ou des personnes qui conçoivent le jeu. Ils développent à la fois la forme, le concept et le gameplay du jeu.

Gameplay : Terme n'ayant pas de réel équivalent en français. Il désigne les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé y jouer.

Gamer : Joueur, en anglais. Désigne généralement les joueurs passionnés, par opposition aux « casuels », joueurs occasionnels.

Gaming : Littéralement, le fait de jouer. Désigne généralement l'ensemble des pratiques vidéoludiques.

Hardware : Par opposition aux softwares. Désigne le matériel informatique physique.

Jaguar : Console de salon développée par Atari et sortie au Japon en 1994. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles.

Kinect : Voir *Motion Gaming*.

LAN-Party : Pour Local Area Network Party. Désigne un type d'événement dans lequel de nombreux joueurs vont se réunir afin de jouer ensemble à des jeux vidéo, reliés via un réseau local. Généralement, chaque joueur se voit attribué un ordinateur ou une console pour affronter le reste des participants présents.

Master System : Console de salon développée par Sega et sortie en 1985 au Japon. Elle fait partie de la troisième génération de consoles.

MegaDrive : Console de salon développée par Sega et sortie en 1988 au Japon. Elle fait partie de la quatrième génération de consoles (voir *Current Gen*).

MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game) : Désigne les jeux de rôle en ligne dans lesquels de très nombreux joueurs, connectés à Internet, se côtoient.

Motion-Gaming : Littéralement « jeu par mouvement ». Il s'agit d'un système de jeu qui permet au joueur d'interagir avec le jeu via les mouvements de son propre corps. Le joueur va bouger et ses actions vont être captées par la console (via une caméra sur le système Kinect de la

Xbox 360 ou les manettes de jeu comme sur la Wii et la PlayStation 3)

Neo-Geo : Désigne plusieurs systèmes de jeux (d'arcade ou de salon), développés par la société japonaise SNK entre les années 80 et 90.

NES : *Nintendo Entertainment System*. Console de salon développée par Nintendo et sortie en 1983 au Japon sous le nom *Famicom*. Elle fait partie de la troisième génération de consoles.

Nintendo DS (Dual Screen) : Console portable développée par Nintendo et sortie en 2004. Elle fait partie de la septième génération de consoles.

PEGI : Pan European Game Information (abrégié PEGI). Système de normes évaluant les jeux vidéo afin d'encadrer la distribution aux mineurs. Ces normes permettent un classement par type de contenus, tels que la présence de vulgarité, d'éléments sexuellement explicites, ou encore de violence dans le jeu évalué, ainsi qu'un âge minimum recommandé.

PlayStation 2 : Console de salon développée par Sony et sortie en 2000. Elle fait partie de la sixième génération de consoles (Voir *Current Gen*).

Remake : Signifie « refaire » en anglais. Désigne le fait de recréer un produit culturel à partir d'un existant plus ancien. Le contenu du nouveau produit peut être plus ou moins fidèle à l'original.

Remasterisation : Il s'agit d'une technique de post-production, surtout utilisée dans le domaine du cinéma et de

la musique, qui consiste à améliorer la qualité des enregistrements sonores et vidéo d'un produit culturel grâce à des technologies récentes.

Rom : En émulation, désigne les fichiers de jeux, extraits des cartouches, sous forme dématérialisée.

Saturn : Console de salon développée par Sega et sortie au Japon en 1994. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles (voir *Current Gen*).

Scrolling : En Français, défilement d'écran. Désigne la façon dont on va suivre les déplacements du personnage.

Soft ou Software : Par opposition aux hardwares. Désigne les logiciels informatiques.

Stick : Périphérique d'entrée que l'on trouve sur les manettes de jeu. Il s'agit d'un joystick analogique.

Super Nintendo : Console de salon développée par Nintendo et sortie au Japon en 1990 sous le nom *Super Famicom*. Elle fait partie de la quatrième génération de consoles (voir *Current Gen*).

Vectrex : Console de salon développée par Smith Engineering et sortie aux Etats-Unis en 1982. Elle fait partie de la seconde génération de consoles (voir *Current Gen*).

Wii / Xbox 360 / PS3 : Consoles de salon de la génération actuelle (voir *Current Gen*). Ces systèmes appartiennent respectivement à Nintendo, Microsoft et Sony, sont sorties en 2006, 2005 et 2006 au

Japon et appartiennent à la septième génération de consoles.

Xbox Live Arcade / PlayStation Network /Wii Ware : Plateformes de téléchargement dédiés respectivement à la Xbox 360, la PlayStation 3 et la Wii. Ils permettent de télécharger jeux, démos de jeux ou encore contenus additionnels. Ces contenus sont généralement payants.

Master 1^{ère} année
Domaine Sciences humaines et sociales
Mention Information et communication

**SPECIFICITES DES LOGIQUES DE
PATRIMONIALISATION DU JEU VIDEO
EN FRANCE**

- Annexes -

**Présenté et soutenu par
Hector Anaïs**

Année universitaire 2011-2012

SOMMAIRE

Sommaire	2
Annexes 1 : Retranscriptions d'entretien	3
1. Entretien passés avec des membres de l'association Aux Frontières du Pixel	3
1.1 Grille d'entretien.....	3
1.2 Thomas Willaume, directeur et co-fondateur de l'association	5
1.3 David Giordana.....	13
1.3 Julie Iltis.....	18
1.5 Jérémie Zschiesche	23
2. Entretien avec Armelle Vignon, responsable du service numérique à la médiathèque du Pontiffroy à Metz	28
2.1 Grille d'entretien vierge	28
2.2 Retranscription de l'entretien.....	31
Annexes 2 : The Secret of Monkey island : Special Edition	37
1. Grilles d'analyse des opinions exprimées sur des forums spécialisés à propos de la réédition du jeu	37
1.1 Avis exprimés sur le site francophone jeuxvideo.com	37
1.2 Avis exprimés sur différents forums	42
2. Comparaisons entre le jeu original et la réédition de The Secret of Monkey Island	46

ANNEXES 1 : RETRANSCRIPTIONS D'ENTRETIEN

1. Entretiens passés avec des membres de l'association Aux Frontières du Pixel

1.1 Grille d'entretien

Questions	Relance positive	Relance négative
D'après-vous, les jeux vidéo méritent-ils d'être conservés et pourquoi ?	Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?	Quels supports numériques le méritent-ils ?
	Quels critères retiendriez-vous pour conserver tel jeu ou telle console ?	
Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver le patrimoine vidéoludique ?	Le côté affectif et nostalgique des vieux jeux est-il, d'après-vous, un critère essentiel de conservation ?	
	Les joueurs cherchent-ils la promotion de leur passion ?	
	Doit-on voir une volonté de légitimation d'une passion dans leur démarche ?	
En conservant et en proposant d'exposer de vieux supports de jeux, que cherche l'association "Aux Frontières du Pixel ?"	L'association vise-t-elle la reconnaissance du patrimoine vidéoludique aux yeux du grand public ?	
	Pensez-vous que pour apprécier un vieux jeu, il faut y avoir joué ?	
	L'association cherche-t-elle à montrer un loisir, le jeu, ou a-t-elle de plus grandes ambitions ?	
Quelles difficultés rencontre l'association dans son action de conservation ?	Pourquoi décidez-vous de conserver tel jeu ou telle console et pas tel autre ?	
	Pensez-vous que l'émulation soit une bonne alternative ?	
	Que pensez-vous des sites d'abandonwares, qui proposent au téléchargement des jeux qui ne sont plus édités ?	

	Les réparations et restaurations éventuelles de matériel posent-elles problème ?	
Que pensez-vous de la mode du rétro-gaming ?	Pensez-vous qu'il s'agit d'une tendance passagère ?	
	Pensez-vous que les remakes de jeux altèrent la vision du jeu d'origine ?	
	Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?	
Quelles actions l'association entreprend-elle pour transmettre le patrimoine vidéoludique ?	Les expositions et événements du genre sont-ils un bon moyen de transmettre le patrimoine ?	
	Avez-vous d'autres projets de transmission pour l'avenir ?	
La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?	Pensez-vous qu'un enfant né dans les années 2020 pourra toujours apprécier un jeu sorti dans les années 80 ?	
	Par quels canaux cette transmission se fait ou se fera-t-elle ?	Qu'est-ce qui empêche cet héritage de se faire ?
		Sans y avoir joué, pensez-vous que les générations futures pourront reconnaître la valeur des anciens jeux ?
	Pensez-vous que les actions de transmission du patrimoine s'adressent vraiment aux générations futures et pas aux nostalgiques ?	
Comment voyez-vous l'avenir de la conservation du patrimoine vidéoludique ?	Pensez-vous que l'état et les communautés locales s'y investiront plus ?	
	Ne craignez-vous pas qu'à terme, les vieilles consoles ne soient plus du tout utilisables ?	

Vous-même, êtes-vous joueur ?	Appréciez-vous plutôt les jeux récents ou plus anciens ?	L'étiez-vous plus jeune ?
	Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?	
	Pourquoi jouez-vous ?	Pourquoi avez-vous arrêté ? / Pourquoi n'avez-vous jamais commencé ?

1.2 Thomas Willaume, directeur et co-fondateur de l'association

Interviewer : D'après vous, les jeux vidéos méritent-ils d'être conservés et pourquoi ?

Thomas Willaume : Ah, ben, excellente première question ! Euh, ben, oui, effectivement les jeux vidéo méritent d'être conservés, ben tout simplement parce qu'ils constituent, euh, ben, selon moi, un grand patrimoine culturel et qui reprend toute une histoire, un contexte, donc effectivement, oui, dans ce sens, on se doit de les sauvegarder, quoi. Enfin quand on parle de jeux vidéo, j' pense tant du point de vue logiciels que du point de vue *hardware* (voir lexique) donc c'est-à-dire, le support de jeu, la console ou, ou, l'ordinateur sur lequel, euh, enfin les systèmes sur lesquels ces jeux étaient prévus pour fonctionner. Euh, il y a plusieurs raisons à ça, c'est que déjà en termes de mécanismes, de *gameplay*¹, de façon de jouer le jeu, ben, les meubles étaient pensés pour ce jeu en particulier. Effectivement, si vous jouez à *Space Invaders* (Taito, 1978), non pas *Space Invaders*, pardon, si vous jouez à *Pong* (Atari Inc, 1972), à la base ça se joue avec des palets, donc en fait le jeu était vraiment pensé pour être joué avec un système de, enfin quand je dis palets, un système de, de roulettes en réalité, et pas forcément avec une manette gauche/droite. Donc euh, c'est pour ça que, oui, on, c'est intéressant de conserver les deux, le *hardware* dans lequel le jeu a été pensé et puis, ben, d'un point de vue logiciel parce qu'il représente aussi, ben, une évolution, donc l'histoire de l'informatique, l'histoire de la programmation, on peut clairement voir les évolutions graphiques, technologiques et ça c'est vraiment très intéressant. Certainement un contexte social aussi.

I : Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?

T W : Ben, oui ! De fait, hein, parce que ça fait partie du patrimoine artistique et culturel (rires). Euh, j'veux dire, le jeu vidéo on voit aujourd'hui qu'il y a clairement une appropriation culturelle, au sens, euh, large du terme. Euh, j'veux dire, pour rappeler les chiffres, en France il y aurait 28 millions de passionnés ou de joueurs, enfin amateurs ou pratiquants de jeux vidéo, ça dépend du terme, dont l'âge moyen est de 32 ans, donc déjà en terme de phénomène de masse, c'est un phénomène culturel quoi. Au même titre que le football ou qu'une autre activité, déjà de fait. Ensuite, deuxièmement, euh, le jeu, le jeu vidéo en particulier, alors, il

¹ Terme n'ayant pas de réel équivalent en français. Il désigne les règles du jeu, la façon dont le joueur est censé y jouer.

est mal reconnu, c'est clair, il est pas forcément accepté comme pratique culturelle, mais en terme de créativité, vous devez en même temps travailler et le son et l'image et, euh, réfléchir aux mécaniques de jeu, parce que le jeu va être pensé comme, pratiqué comme n'importe quoi d'autre, donc déjà en terme de culture on va croiser différentes mécaniques : on va lier de la vidéo, on va lier la création 3D, on va lier de la création musicale et on va mixer tout ensemble pour en faire un jeu vidéo, donc déjà vous voyez que (rires) en terme de pratique, on est quand même sur un croisement, ou un champ transversal en tout cas.

I : Quels critères retiendriez-vous pour conserver tel jeu ou telle console ?

T W : Euh, l'espace de stockage (rires). En fait, faut dire qu'effectivement, hein, donc euh... sur la sélection du type de jeux, euh... j'veux dire, nous, on s'arrête à rien. On est juste limité, ben, par nos capacités d'accueil et notre capacité aussi à... comment on appelle ça... à réparer les machines, les remettre en état. Euh, parce que en ce sens, tous les jeux méritent, ben d'être sauvegardés. Ou tous les systèmes de jeux. Donc on se doute bien qu'évidemment, ben une borne d'arcade ou un simulateur S360, qui pèse plusieurs tonnes, euh ouais on va pas pouvoir le stocker chez nous, du moins avec nos moyens actuels. D'autres personnes le font, euh... mais c'est pas forcément possible, quoi, j'veux dire, pour l'instant il n'y a pas encore de musée du jeu vidéo, y a des expositions qui sont faites, donc ça c'est intéressant, par contre, bon, voilà. Enfin, ça on est limité, voilà, typiquement à ce critère là, je dirais plutôt ce critère d'espace. Et ensuite si le matériel est endommagé, on va pas le récupérer parce qu'on sait que nous on a pas les capacités, ni le temps, ni les mains pour le... pour avoir la possibilité, ben, de le réparer, de le mettre en avant. Mais là, euh, j'ai entendu dire qu'on pouvait, qu'on allait bientôt récupérer une borne *Space*, une borne d'arcade *Space Invaders* (Taito, 1978), euh voilà, à priori y a juste l'alimentation à changer, la PCB² sera en bon état, enfin donc c'est la carte-mère du jeu, voilà, il n'y a pas de raisons qu'on le prenne pas... parce que... c'est vrai, *Space Invaders* (Taito, 1978) c'est juste un jeu culte.

I : Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver le patrimoine vidéoludique ?

T W : Alors, la plupart, je dirais, euh... je sais pas s'ils en ont conscience, de conserver le patrimoine vidéoludique, en ce sens. J'pense que... il y a deux choses, une certaine catégorie de joueurs qui ont connu les jeux vidéo et y a un effet quelque part nostalgique, donc ça souvent, si vous faites des tours sur les forums de joueurs ou sur tous les, alors ce qu'on appelle le rétro-gaming, moi je suis pas fan de ce terme, ça j'pourrai en revenir plus tard hein, c'est parce que rétro-gaming c'est quelque chose qui reste dans l'idée de « on évolue pas », c'est rétro, c'est ancien, alors que moi je parlerais plutôt de jeux historiques ou de classiques du genre, donc c'est des jeux, forcément, qui ont été créés à une époque, donc euh, graphiquement, j'veux dire, oui y a une certaine obsolescence, par contre un jeu avec un bon *gameplay* (voir lexique) est resté bon aujourd'hui. Déjà, il a pas forcément vieilli. Et quand vous regardez aujourd'hui quelqu'un qui regarde des films, ben de type Charlie Chaplin par exemple, on dit pas qu'il fait du rétro-

² Printed Circuit Board, synonyme de circuit imprimé.

cinéma, on va plutôt dire que lui c'est un expert en cinéma ou qu'il adore les classiques et sera reconnu en tant que cinéphile, alors qu'en tant que *gamers*³, un rétro-gaming, ouais c'est... ouais c'est l'ancien qui évolue pas dans ses jeux, alors que pour moi c'est faux. Bon euh déjà par nostalgie. On veut retrouver, euh, certains types de *gameplay* parce qu'il y a une évolution dans les *gameplays*, et, euh, je suis parfaitement conscient qu'une certaine tranche des joueurs se retrouvent pas forcément dans les jeux actuels. Euh, pour des tas de raisons, parce qu'ils sont trop faciles, parce qu'ils... parce que le système de consommation a changé et pas forcément en bien, aujourd'hui vous avez des jeux vendus en kit, euh... voilà, tout le monde ne s'y retrouve pas forcément. Et l'autre catégorie de joueurs, ben ça va être, oui, pour conserver, quelque part ils se disent que c'est un petit bout d'histoire et j'aimerais le conserver. Après, est-ce qu'ils ont conscience de participer à un mouvement plus global, euh je sais pas. Certains oui, d'autres personnes... je pense pas. Je me trompe certainement hein, mais en tout cas c'est ce que je perçois moi.

I : Les joueurs cherchent-ils la promotion de leur passion ?

T W : Alors, ouais, alors ça c'est sûr, ils cherchent la promotion de leur passion, ça c'est une évidence. Euh... après, il y a encore un double-effet. C'est-à-dire que d'une part on va avoir des joueurs qui vont mettre en avant une pratique, la promotion de leur passion, alors soit ils vont chercher à le mettre en place sur un, sous la forme d'expositions interactives, ou alors une mise en place de consoles, ou se retrouver simplement entre passionnés sur un certain type de jeux. Et sinon vous allez avoir un autre effet, ça c'est un effet que j'ai beaucoup analysé euh... c'est l'effet lié à l'égo. C'est celui qui a la plus grosse collection, les jeux les plus rares, les plus chers et qui va être plutôt dans le... l'exposition, la surenchère. Ça sera pas forcément dans le partage. Ça on le voit hein, j'veux dire, y a, y a des joueurs, enfin des joueurs, qui faut encore définir la notion de joueurs, certaines personnes, eux, vont avoir la main sur le cœur, vont venir au sein d'expositions, au sein d'événements, ils vont présenter les trucs, ils vont prendre à leur charge les présentations, ils sont prêts à tout pour présenter leurs jeux vidéo, avoir une part de reconnaissance, d'autres joueurs c'est « ben voilà, j'ai les trucs les plus rares et je peux être mis en avant comme une espèce d'élite. » Et ça, ça se voit régulièrement, ben, sur les forums d'arcade par exemple, ou des forums, effectivement, de passionnés, de type, ben rétro-gaming, puisque c'est le terme qui est utilisé en général, euh voilà, on a une console à 3000€, ben c'est vachement bien, euh, « j'ai récupéré cette console super rare », mais jamais lui il viendra, enfin jamais il se mettra à l'exposer, il va la conserver chez lui. Mais il va la rendre visible sur Internet. Il va y avoir un effet... donc euh, différents types de joueurs, non mais pour répondre à la question il y a certainement un besoin de reconnaissance, pour pas mal de monde en tout cas.

I : En conservant et en proposant d'exposer de vieux supports de jeux, que cherche l'association « Aux Frontières du Pixel » ?

³ Joueurs, en anglais. Désigne généralement les joueurs passionnés, par opposition aux « casuels », joueurs occasionnels.

T W : Ben, nous on cherche, euh... bon il faut savoir que c'est qu'un de nos aspects hein, parce qu'on est capable de proposer des jeux d'anciennes générations, parce que ça fait partie de l'histoire du jeu vidéo, dans nos statuts d'ailleurs on a inscrit patrimonialisation du jeu vidéo, ce qui était pas forcément la vocation de la structure à l'origine, et, euh, à titre personnel en tant que co-fondateur et puis directeur, euh j'veux dire, et même tous les membres de l'association, et même les salariés, eux vont être aussi fans de jeux dernières générations, de jeux 3D, etc., euh, mais ce qui est sûr... (rires) pour revenir à la question, d'ailleurs vous allez me rappeler la question exacte parce que je me suis perdu... ouais voilà, c'est ça, ce qu'on cherche à faire c'est montrer que le jeu vidéo a une histoire. Une courte histoire, certes, mais une histoire. Euh... que le jeu a évolué et que les façons de penser le jeu étaient intéressantes, parce que... honnêtement, y a certains jeux, j'crois qu'on a tout fait hein, si vous avez vécu l'âge d'or du jeu vidéo, dans les années 85/95, les jeux avaient déjà tout... enfin on a déjà tout inventé. Et on a été beaucoup plus loin, si vous jouez à certains jeux de, de rôle, alors pas du MMORPG (voir lexique), par exemple sur PC, euh n'importe quel passionné de *Fallout* (Black Isle Studios, 1997) vous dira qu'on a jamais été aussi loin dans les relations sociales, on a trouvé des jeux textuels qui vont encore beaucoup plus loin, et que ce qu'on voit actuellement c'est rien du tout. C'est un phénomène de simplification. Certains experts se sont appropriés les jeux et y a eu simplification. Les trésors d'ingéniosité qui ont été inventés. Euh, les champs d'exploration dans lesquels a été le jeu, euh, les mécaniques de *gameplay* (voir lexique), le graphisme, le design aussi, ça s'inscrit à chaque fois dans des contextes particuliers. C'est-à-dire que certains jeux sont comme ça, ben pourquoi, parce que techniquement c'était pas possible de faire mieux. Ou alors, au contraire, il y avait possibilité de faire mieux, mais y a eu, ben, en terme de *gameplay*, il fallait simplifier, il fallait aller plutôt dans cette voie. Donc euh, et donc c'est très intéressant de justement, ben d'exposer ces anciens supports, c'est surtout... certains jeux étaient pensés, j'en reviens aux périphériques, ben voilà, c'est beaucoup mieux d'y jouer sur les consoles de l'époque, dans le contexte de l'époque... ça apporte quelque chose. Ben, typiquement, l'arcade, vous prenez l'arcade, le jeu d'arcade, il y a rien de mieux que de jouer à un jeu d'arcade sur une borne d'arcade. Jouer à la maison, c'est pareil, on peut jouer sur un *stick*⁴ arcade, oui, mais avoir le meuble, ça offre un plaisir de jeu inégalé.

I : Quelles difficultés rencontre l'association dans son action de conservation ?

T W : Ben, forcément, y a des, y a plusieurs difficultés, donc qu'on tente de résoudre par différentes façons, c'est déjà l'aspect stockage. Donc pour l'aspect stockage, c'est-à-dire qu'il faut louer, là on est en train, on a loué un deuxième appartement, donc euh, qui va être dédié à tout un tas de choses des mondes numériques, mais le loyer il faut le payer, s'il faut le payer, faut trouver du budget derrière, pour trouver du budget, faut mener des actions, ben qui soient viables économiquement, donc pour ça il a fallu professionnaliser la structure, et du coup, on avait plus le temps de, pour entretenir le matériel. Donc c'est tout un questionnement, un cercle vicieux qu'on est en train de transformer en, progressivement, en cercle vertueux. C'est-à-dire, on est en train de récupérer du matériel que les gens nous donnent, le deuxième local va nous offrir des possibilités

⁴ Périphérique d'entrée que l'on trouve sur les manettes de jeu. Il s'agit d'un joystick analogique.

de créer un atelier de réparation de jeux... euh, donc euh... et maintenant on a la possibilité de mettre en avant des expositions, qui sont subventionnées ou financées, donc ce qui fait que mécaniquement on va pouvoir créer des projets de sauvegarde du patrimoine vidéoludique. Bien sûr, à notre échelle, dans la région Lorraine quoi.

I : Pensez-vous que l'émulation soit une bonne alternative ?

T W : Ben, effectivement, c'est même une excellente alternative... mais attention, parce que la plupart des jeux émulés sont pas forcément dans le domaine de l'*abandonware* (voir lexique). Alors pourquoi excellente alternative, à titre personnel j'suis retombé dans l'arcade, et j'ai eu l'idée de fonder Aux Frontières du Pixel parce que j'ai découvert, ben l'émulation *Neo-Geo*. Euh, quand j'étais en terminale, des jeux qui m'étaient totalement inaccessibles se sont retrouvés gratuits sur Internet, donc euh voyez, en quelques clics, j'ai téléchargé des jeux d'une valeur de plus de 100 00€, donc euh là c'était super intéressant. Donc euh déjà y a ça, l'idée de pouvoir posséder l'intégralité des jeux d'arcade, c'est juste fou, mais c'est surtout une porte d'entrée qui permet, après, d'aller expérimenter les vrais *hardwares* (voir lexique). Parce qu'au final, je me suis posé la question, « ben tiens j'ai tous les jeux *Neo-Geo*, c'est cool, mais que sont devenues les *Neo-Geo* ? Il doit bien y avoir des bornes d'occasion de *Neo-Geo*, des jeux d'occasion » alors du coup, ben euh, j'ai commencé à réfléchir, j'ai trouvé, sur des forums d'arcades, des gens qui vendaient ce genre de consoles, il y a tous les réseaux de distribution alternatifs, enfin, de privés qui revendent leurs collections et c'est comme ça que petit à petit on revient vers le réel et aujourd'hui je préfère un véritable jeu plutôt qu'émulation. Maintenant l'émulation peut être pratique dans certains cas et c'est ce qui permet, entre autres, de sauvegarder le *software*⁵, mais souvent ça détourne, quand même, le jeu, et partout c'est pareil, avec tous les filtres graphiques, euh, on va le dénaturer, machin, enfin les anciens gros pixels c'est quand même beaucoup mieux, bon ça c'est une chose, et puis la deuxième chose, attention à l'aspect légal, parce que, et c'est pour ça que j'ai pris l'aspect *abandonware* (voir lexique), parce qu'aujourd'hui via les smartphones, les tablettes, ben les éditeurs ressortent leurs anciens catalogues de jeux, via le *Wii ware* (voir lexique), donc ce qui était toléré par les éditeurs à une époque, finalement ils le revendent et, euh, bah au final, j'veux dire, on peut tomber dans le domaine de l'illégalité. Alors qu'à la base, c'est pas la vocation première. Donc euh voilà. Sinon, très bonne euh... l'émulation c'est effectivement une très bonne porte d'entrée quoi.

I : Que pensez-vous de la mode du rétro-gaming ?

T W : Ben en réalité j'pense que c'est pas une mode. Euh, c'est, c'est vraiment un effet culturel quoi, c'est-à-dire que le, bon je l'ai déjà dit tout à l'heure, j'aime pas le terme là, euh... parce que j'veux dire, on peut être passionné de jeux anciens, mais dans le même temps ne pas négliger la possibilité de jouer à des jeux récents, j'veux dire, si vous jouez aux jeux du studio Platinum Game (incompréhensible), j'veux dire, c'est juste fou, en tant que passionné de jeux, de pas s'intéresser à ces jeux-là quoi. Parce que c'est, c'est, c'est juste génial en terme de *gameplay*. Euh... ben pour moi c'est une bonne chose, euh ça c'est sûr, mais à condition de pas

⁵ Par opposition aux *hardwares*. Désigne les logiciels informatiques.

tomber dans les biais qu'on a vu, de juste euh, ouais, avoir les plus grosses collections, et puis au final, bon ben c'est vrai que, là j'parle de mon étiquette Aux Frontières du Pixel, on est énormément dans le partage hein, donc forcément, tout le monde ne va pas l'être, et c'est vrai que dans certains jeux je m'y retrouve beaucoup plus que dans certains jeux récents, enfin ils ont été récents aussi à une époque, euh j'veux dire l'époque années 90 a été géniale dans le jeu vidéo, aujourd'hui je la trouve terne en comparaison, mais c'est peut-être parce qu'on découvrirait, en plus on était à la période de l'adolescence, ou de l'enfance, ouais, ça nous rappelle aussi des souvenirs, c'est lié aussi je pense à... à des souvenirs. Euh, dans 20 ans si on interroge les jeunes d'aujourd'hui, qui ont découvert le jeu vidéo, admettons, par *Call of Duty 23*, enfin je dis 23, enfin bon c'est fait exprès, ben peut-être que pour eux ça va leur rappeler cette même époque éventuellement et ils vont se retrouver dans cette logique là. Euh maintenant j'ai vu de plus en plus de jeunes aussi, quand on leur présentait des jeux anciens, parce que j'ai vu une étude, mais pour moi elle est complètement biaisée, euh, où on disait, voilà, on montrait un Mario, à des jeunes qui jouaient à des jeux vidéo récents, des jeunes de huit à dix ans, qui disaient que c'était nul parce que c'était vieux et pixellisé. En réalité, nous on a mis des jeux vidéo dans des actions au service jeunesse, ben les jeunes, euh, ils adorent quoi. Découvrir d'anciens supports qu'ils ont pas connu, et en fait j'en reviens à ce que je disais, un bon jeu reste un bon jeu quelque soit son âge, quelque soit sa présentation graphique.

I : Pensez-vous que les *remakes* de jeux altèrent la vision du jeu d'origine ?

T W : Alors j'ai... j'ai une vision nuancée, oui forcément ça va altérer d'origine mais alors altérer, pas dans le sens détruire, la vision du jeu d'origine, mais j'ai euh... prenez l'exemple *Tomb Raider Anniversary* (Crystal Dynamics, 2007), moi je l'ai trouvé génial. Je l'ai trouvé génial pourquoi, d'ailleurs c'est mon deuxième *Tomb Raider* préféré après le premier, c'est-à-dire que j'ai rejoué au premier je l'ai trouvé nul, enfin, j'ai adoré le jeu quand il était sorti, c'était juste impressionnant à son époque, mais entre temps, ben le gameplay, les façons de jouer ont évolué, et refaire un *Tomb Raider*, plus beau graphiquement, mais à l'ancienne, c'était pas bon, avec un ancien *gameplay* c'était pas bon. Et en fait les créateurs du jeu disaient que, enfin les *Game Designers*⁶, avaient dû augmenter la taille des niveaux par trois ou dix, parce que sinon Lara Croft allait trop vite par rapport aux capacités actuelles, donc vous voyez, c'est-à-dire que ça été altéré, donc oui forcément ça altère le jeu, mais là forcément c'est plutôt positif. À contrario, y a des *remakes* (voir lexique), mais ils se sont plantés quoi, j'veux dire, je, j'ai essayé à *Radiant Silvergun* (Treasure, 1998) sur la version retravaillée du *Xbox Live* (voir lexique), euh bah j'préfère mille fois la version *Saturn*. Parce que c'est de vieux pixels suintants, enfin façon de parler, et c'était beau. Enfin c'était beau, parce que c'est pensé sur les écrans anciennes générations. Donc vous voyez, euh oui, ça peut altérer l'expérience de jeu, mais ça peut aussi l'améliorer. *Rez HD* (United Game Artist, 2008) par exemple, est super bien. C'est une adaptation du jeu *Rez* (United Game Artist, 2011) sorti sur *Dreamcast*, qui dépassait pas le 800 par 600, aujourd'hui vous le mettez en *Full HD*⁷, ben le jeu est super bien retravaillé. Et euh,

⁶ Ou concepteur de jeux en français. Il s'agit de la ou des personnes qui conçoivent le jeu. Ils développent à la fois la forme, le concept et le gameplay du jeu.

⁷ Appellation qui désigne un appareil capable d'afficher en définition native (c'est-à-dire sans déformation de l'image) une image constituée de 1080 lignes et de 1920 pixels par ligne.

je ressens la même chose que quand je jouais au jeu d'origine. Donc, euh, ça peut être positif. Dans certains cas c'est mal fait.

I : Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?

T W : Ben la mise à disposition, oui c'est mis à disposition, c'est le portefeuille qui va avec, donc effectivement. Ben on est dans la logique de la rentabilité à l'extrême. Euh le, moi, ce que j'aurai bien vu, c'est que les jeux soient à des tarifs du genre 1 ou 2 euros le téléchargement et pas des choses cinq fois plus chères comme on a pu le voir, parce que c'est juste de l'arnaque. Euh, parce que vous trouvez, même des jeux sur les supports originaux, j'dirais trois fois moins cher, mais après, attention, c'est une industrie, une industrie qui a une logique économique, on peut pas blâmer les éditeurs de jeux, enfin, clairement pas. Mais bon, euh, donc, oui, c'est bien, ça peut permettre de faire découvrir. Maintenant euh, enfin, moi à titre perso j'en vois pas l'intérêt parce que je, j'ai, enfin, perso, j'ai la possibilité d'être dans cet univers, donc j'ai accès à tout le catalogue d'origine, maintenant ça peut être super bien, j'imagine bien pour des jeunes qui se lancent dans le jeu et qui découvrent des anciens titres. Donc euh, oui, ça peut être un bon mode de distribution.

I : Quelles actions l'association entreprend-t-elle pour transmettre le patrimoine vidéoludique ?

T W : Ben on est sur des actions de terrain. Déjà. De sensibilisation au public, ben sur notre vision des choses. Euh, de partage, de rencontres entre *gamers* (voir lexicque), de mise en place, de création d'exposition, mise en place de certains partenariats institutionnels, là de plus en plus on est en train de lier le monde du jeu vidéo avec le monde de l'entreprise, le monde du business, dans le cadre des *business games*⁸ ou... y a un effet générationnel. Les, les jeunes adultes qui étaient fans de jeux vidéo, sont encore fans de jeux vidéo aujourd'hui, donc euh... donc du coup effectivement, c'est par l'ensemble de ces actions qu'on va mettre en avant le... la culture du *gaming*⁹ quoi. Clairement, quoi.

I : Avez-vous d'autres projets de transmission de ce patrimoine ?

T W : Ben ouais, ça serait déployer encore plus nos fameuses expositions (rires) et développer plus nos interventions, donc ce, c'est en fait typiquement une extension de ce qu'on fait déjà. Et un des projets-phare qu'on va avoir c'est la réussite du bouclage du plan de financement d'un centre d'éducation aux médias. C'est qu'en fait, du coup, euh, si j'arrive à boucler ce plan de financement, ça nous permettra d'avoir un lieu entièrement équipé, dédié au monde, alors du jeu vidéo et de l'informatique aussi hein, parce qu'on est dans ces univers... parce que c'est vrai qu'il y a une culture jeux, il y a aussi une culture web, enfin pour moi c'est le même univers, et... on va vraiment pouvoir transmettre beaucoup de choses, vis-à-vis du public. D'ailleurs il y a une chose sur laquelle j'ai pas parlé, c'est que

⁸ Jeu d'entreprise en français. Il s'agit d'un jeu qui permet l'apprentissage ou la découverte de compétences et de savoirs liés à l'entreprise.

⁹ Littéralement, le fait de jouer. Désigne généralement l'ensemble des pratiques vidéoludiques.

j'interviens dans le champ de la formation professionnelle continue, euh... j'veux dire, on met en place des actions, le jeu vidéo dans les pratiques éducatives, donc euh, on intervient par exemple auprès des éducateurs du ministère de la justice, ben pour expliquer typiquement l'histoire du jeu vidéo et, euh... on leur faisait jouer aussi, pour leur faire comprendre les évolutions et les mécaniques de *gameplay*. Et du coup ils ont adoré, de découvrir ces anciens jeux. Voyez, et pourtant c'est des sphères qui jamais se seraient intéressées au jeu dans un autre cadre.

I : La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?

T W : Ben oui, elle peut, sauf que c'est de plus en plus difficile. Euh alors, attention, c'est de plus en plus difficile et de plus en plus facile. C'est-à-dire que c'est plus facile dans le sens où vous prenez un jeu sur *Xbox Live* (voir lexique) ou émulation, bon, ça va être intemporel, enfin, sauf si on a un crash planétaire, bon enfin dans ce cas on aura d'autres préoccupations (rires). Euh, maintenant c'est de plus en plus difficile dans le sens où ben, les consoles sont de plus en plus rares. On commence à avoir des *hardwares* (voir lexique) clairement fatigués. Euh, typiquement, si vous prenez une *Dreamcast*, y a les problèmes de lentilles. C'est-à-dire que oui, on commence à voir le, la fin des consoles, bon vous récupérez des *Amstrad*¹⁰ 6128 toutes les courroies sont, enfin la courroie de disquettes, j'allais dire courroie de distribution, mais c'est le nom de la courroie, en fait, elles, elles ont pété avec le temps, vous prenez les *MegaDrive*¹¹, on s'est rendu compte que aujourd'hui, les *MegaDrive*, via les adaptateurs, ben il commençait à y avoir des problèmes de tension, euh... alors pour l'instant les *Neo-Geo* sont increvables, euh, les *NES* il y a un certain problème notamment lié au port cartouche, euh les *Dreamcast* elles meurent les unes après les autres à cause du bloc optique et euh voilà. Voyez, donc euh... en terme de *hardware* (voir lexique) c'est de plus en plus dur. Les anciennes PCB, elles passent pas l'hiver si elles sont pas maintenues à une certaine température, il y avait des piles-suicides sur des composants de, de cartes d'arcade, notamment *Capcom*, donc si la pile est pas remplacée de façon spécifique vous tuez le jeu, enfin alors là j'rentre pas du tout dans les détails techniques sur le changement des piles, mais enfin voilà c'est pour dire.

I : Comment voyez-vous l'avenir de la conservation du patrimoine vidéoludique ?

T W : Ben j'espère de façon plutôt positive. Y a certaines structures qui ont réussi quelques expériences hein, j'pense euh bon, à MO5, après ils ont eu le coup dur des locaux, c'est-à-dire que voilà, des gros locaux c'est très bien mais si vous êtes pas capables de les entretenir, vous êtes foutus à la porte et puis ben pas de salle, vous êtes obligés de vous débrouiller, vous le foutez derrière, enfin vous le jetez quoi. Et c'est un peu dommage. Donc, à l'avenir, les pouvoirs publics, on sent un petit changement, une prise de conscience de sauvegarde du patrimoine. Au niveau des joueurs, la culture est là. La structuration, en terme d'associatives entre partenariats elle est pas encore là, ça c'est clair. Euh, à titre d'exemple on doit être une des

¹⁰ Entreprise informatique qui a lancé, dans les années 1980, une gamme d'ordinateurs personnels populaires, les Amstrad CPC.

¹¹ Console de salon développée par Sega et sortie en 1988 au Japon. Elle fait partie de la quatrième génération de consoles

seules structures professionnelles en France à œuvrer dans ce champ. Euh, bon je me trompe peut-être hein, y a peut-être d'autres initiatives qu'on connaît pas, certainement, et si jamais on en connaît ben, j'espère qu'on va vite pouvoir travailler ensemble. Euh... mais voilà, c'est en cours, c'est en phase de structuration, pour moi.

I : Vous-même, êtes-vous joueur ?

T W : Euh ben ouais j'pense (rires). Je suis joueur. Alors euh, je joue à tous les types de jeux, sauf les jeux massivement multijoueurs, par manque de temps. Parce que j'ai pas le temps de m'investir dans une aventure pareille, donc je ne peux pas prendre le temps, sinon oui, euh, un joueur euh... oui, je sais de quoi je parle en fait.

1.3 David Giordana

Interviewer : D'après vous, les jeux vidéos méritent-ils d'être conservés et pourquoi ?

David Giordana : Euh... oui parce que ça fait partie de... de l'histoire des mondes numériques. C'est devenu le loisir numéro un dans le monde, donc euh devant le cinéma, devant... j'ai plus les chiffres en tête, mais euh niveau budget ça a dépassé tous les loisirs existants, donc euh c'est bien d'avoir... de savoir ce qui a été fait avant pour comprendre ce qui se fait, dans le futur... pourquoi y a des dérives, etc.

I : Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?

D G : Euhh oui ! Si on considère que le jeu vidéo est un art. C'est pas encore euh évident pour certaines personnes, mais euh... le jeu vidéo commence à devenir un art. Donc euh... oui, oui.

I : Quels critères retiendriez-vous pour conserver tel jeu ou telle console ?

D G : Le nombre de ventes... et il y a des jeux vidéo, des consoles, qui ont, qui ont innové, qui ont été un tournant dans l'histoire du jeu vidéo, donc c'est surtout ça qui faut... qui faut garder, quoi. Tout, tout ce qui a changé le, le, la face du jeu, toutes les créations.

I : Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver le patrimoine vidéoludique ?

D G : Euh... alors le joueur va... va avoir un peu de nostalgie. Tous les jeux qu'il jouait dans sa jeunesse, euh aussi parce qu'il est pas forcément satisfait des jeux d'aujourd'hui. C'est le cas de pas mal de personnes que je connais dont... moi un petit peu, c'est-à-dire que les jeux de maintenant ont plus la, la profondeur que pouvaient avoir les jeux d'avant et euh... pour le côté collection aussi... j'pense.

I : Les joueurs cherchent-ils la promotion de leur passion ?

D G : Je... je sais pas. Honnêtement, je pense pas forcément qu'ils cherchent la potion du jeu vidéo mais plus euh la promotion d'une pratique qui... qui a évolué et qui ne leur satisfait plus. En fait ils défendent, je pense, une façon de pratiquer plus que le jeu vidéo en lui-même.

I : En conservant et en proposant d'exposer de vieux supports de jeux, que cherche l'association « Aux Frontières du Pixel » ?

D G : Ben toutes les raisons que j'ai un peu cité au dessus euh, c'est-à-dire montrer de... de quoi on est parti. Euh... les jeux qu'on a maintenant, euh, ont des ancêtres et que c'est... ça fait plaisir de voir des jeunes qui découvrent, qui, qui s'intéressent justement, à ces jeux anciens. C'est pas parce que c'est ancien que c'est des mauvais jeux. Et puis c'est vrai que ça fait partie de l'histoire du jeu vidéo, donc euh on est directement lié.

I : Pensez-vous que pour apprécier un vieux jeu, il faut y avoir joué ?

D G : Non. Honnêtement non, y a des jeux qui... euh... il y a une époque où on pouvait faire des jeux à trois, quatre, cinq copains ensemble. On pouvait trouver des éditeurs qui prenaient des risques. Et y a des jeux qui sont excellents et y en a qui ont pas réussi à percer, mais y a des jeux qui restent encore aujourd'hui, euh, impossibles à refaire maintenant, dans le sens où y a des éditeurs veulent plus prendre de risques. Ils veulent du fiable, du sûr, on va faire, euh, un jeu de tir de guerre parce qu'on sait que ça se vend. Y a plus de prises de risques. Y a des vieux jeux qui sont encore, maintenant, qui sont encore incontournables.

I : Quelles difficultés rencontre l'association dans son action de conservation ?

D G : L'espace de stockage (rires). Et euh, retrouver ! Des, des anciens modèles. Parce qu'ils sont soit conservés par, des, des passionnés qui veulent pas s'en séparer et les gens qui connaissent pas, euh, vont les jeter, parce que c'est des vieilleries, ou... des choses comme ça. Et euh... 'pis l'espace de stockage... non ça c'est un problème.

I : Pourquoi décidez-vous de conserver tel jeu ou telle console et pas tel autre ?

D G : Ben ça rejoint un peu la même question que tout à l'heure, euh, ça va être des, des jeux et des consoles qui ont, qui ont marqué les mémoires, par leur innovation, par leur prise de risques, enfin, pas forcément la prise de risques mais... parce qu'ils ont changé la, le, l'histoire du jeu, comme certaines consoles qui ont lancé une façon de jouer.

I : Pensez-vous que l'émulation soit une bonne alternative ?

D G : Euh... très vaste question. Euh... oui et non. Quand c'est légal, oui. Euh... ça permet, de, de... de conserver ses vieux jeux sans avoir à les... à les user. Mais euh les dérives sont trop nombreuses. Y a tout de suite beaucoup de... les gens vont avoir tendance à télécharger des vieux jeux en pensant qu'il y a plus de droit dessus, alors que si y a toujours des droits et euh... ça, ça nuit un peu à l'image. Et

euh, certaines émulations, sont pas fidèles à la réalité aussi. Donc euh... tant que ça reste légal et que c'est... c'est fidèle à la réalité, oui. Sinon, non.

I : Que pensez-vous des sites d'*abandonwares*, qui proposent au téléchargement des jeux qui ne sont plus édités ?

D G : Ben ça c'est une très bonne idée. Si c'est des *abandonwares* (voir lexique), c'est devenu libre, euh, c'est, c'est très intéressant. De, de redécouvrir ces vieux jeux.

I : Les réparations et restaurations éventuelles de matériel posent-elles problème ?

D G : Oui. Euh ça pose problème. Quand c'est des réparations qu'on peut faire euh... de façon simple, euh y a pas de soucis. Par contre quand il faut changer des pièces qui sont défectueuses ou qui sont introuvables, malheureusement, des fois on peut pas réparer. Doc ça c'est... oui c'est problématique.

I : Que pensez-vous de la mode du rétro-gaming ?

D G : (réflexion) ben le terme « mode » me gêne un petit peu. Euh... ça relie un petit peu les premières questions, j pense que c'est pas forcément une mode, j pense que c'est vraiment des gens... moi je, moi je me retrouve dans cette situation-là, qui ne sont plus satisfaits des jeux de maintenant. Maintenant c'est vraiment des clones de, de jeux qui marchent et y a quasiment plus de prises de risques. Euh les quelques rares prises de risques qu'on voit ne sont malheureusement pas mises en avant. Mais euh... j'dirai pas que c'est une mode c'est surtout, euh... un effet de ras-le-bol. Tous les anciens joueurs de mon... enfin les amis de mon âge qui jouaient à l'époque ne sont plus, on ne trouve plus de plaisir dans les jeux de maintenant. Donc euh, on rejoue aux vieux jeux.

I : Pensez-vous que les *remakes* de jeux altèrent la vision du jeu d'origine ?

D G : Hm... non, je ne pense pas. J pense que... c'est un bon compromis pour euh faire jouer les... générations, les nouvelles générations qui vont les voir qui vont dire « c'est moche », donc c'est... ça peut être, enfin, oui c'est pas mal. Quand elle est, c'est toujours pareil, quand elle est bien faite, quand elle est fidèle au jeu d'origine.

I : Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?

D G : Euh, alors, je dirai que c'est une bonne idée, mais... c'est une fausse bonne idée dans le sens où les prix sont, pour moi, exagérés. Euh on va payer euh des... enfin, ça vaut pas le prix là. J'trouve. Finalement, des fois ça frôle le prix du, du jeu d'origine, euh, enfin c'est... j'trouve que c'est trop cher. Mais, l'idée est très bonne idée.

I : Quelles actions l'association entreprend-t-elle pour transmettre le patrimoine vidéoludique ?

D G : Des... on organise des... des... enfin pas des musées, mais des présentations, de, des vieilles consoles en vitrine, ou en état de fonctionnement. Euh, on a aussi édité des fiches avec la date de parution de la console, pourquoi justement est-ce qu'on a choisi cette console, qu'est-ce qui a fait qu'elle a changé le visage du jeu vidéo, euh, le nombre de ventes, le jeu le plus vendu, etc, donc tout ça on essaye de, de, partager ces connaissances-là et, euh, ouais, on organise des expositions.

I : La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?

D G : Euh, oui. Elle peut se faire aux générations futures. Si on trouve des, des jeunes intéressés pour, pour prendre la relève, oui. Maintenant le matériel va finir par mourir avec le temps. C'est pour ça qu'il faut essayer de le conserver, euh... c'est un peu paradoxal mais dans un état de fonctionnement mais sans l'utiliser. Pour pas euh l'abimer, voilà, c'est un peu paradoxal. Mais euh le problème... c'est un peu comme les vieilles voitures. Ça coûte tellement cher que tout le monde peut pas se le permettre.

I : Pensez-vous qu'un enfant né dans les années 2020 pourra toujours apprécier un jeu sorti dans les années 80 ?

D G : (rires) Euh... euh... honnêtement je sais pas. Je sais pas ce que nous réserve le futur. Euh avec le *motion gaming*¹², des choses comme ça, la *Wii*, le *Kinect*¹³, euh si ça va tenir ou pas. Si les jeunes continuent à jouer à ce genre-là, à cette façon de jouer, euh non. Pas forcément. C'est-à-dire que les jeunes maintenant ont plutôt tendance à jouer à des jeux rapides, euh, très intuitif, où y a pas forcément de la profondeur sur le long terme, donc dès qu'on va leur mettre un jeu un peu compliqué ils vont très vite se lasser pour la plupart. Donc si ils continuent à jouer, ben sur leurs téléphones, sur leur *Kinect* (voir lexique) euh, *Wii* ce, euh, je critique pas ces plateformes hein, mais ça peut amener effectivement à être lassé des jeux plus profonds et plus intéressants.

I : Comment voyez-vous l'avenir de la conservation du patrimoine vidéoludique ?

D G : Euh... l'avenir de la conservation ?... euh... (rires) j'vois pas trop. Euh j'pense que ben faut continuer comme on peut, comme on fait. C'est-à-dire conserver toutes les consoles, enfin tous les systèmes. Essayer de les maintenir en état de fonctionnement, euh et peut-être changer un peu l'idée effectivement. Si les gens, euh, arrivent à se faire à l'idée que le jeu vidéo peut être vu comme une forme d'art, peut-être qu'on peut avoir... une mise en place comme un musée ou quelque chose comme ça, enfin bon, y a, y a des événements qui sont mis en place sur Paris, mais sur un, sur un temps donné. Ce qui serait bien ce serait d'avoir un musée permanent du jeu vidéo. J'pense que la solution serait là.

¹² Littéralement « jeu par mouvement ». Il s'agit d'un système de jeu qui permet au joueur d'interagir avec le jeu via les mouvements de son propre corps. Le joueur va bouger et ses actions vont être captées par la console (via une caméra sur le système Kinect de la Xbox 360 ou les manettes de jeu comme sur la Wii et la PlayStation 3)

¹³ Voir *Motion Gaming*.

I : Pensez-vous que l'état et les communautés locales s'y investiront plus ?

D G : Je sais pas. Honnêtement, euh, peut-être quand les générations futures de, de, de... des gens qui sont dans la politique sont... seront des joueurs, parce qu'actuellement c'est pas forcément le cas. Peut-être que dans, euh, quelques années, on aura des gens, euh des joueurs qui seront devenus euh politiciens. Pourquoi pas ? Ou qui auront au moins des notions euh, ben des jeunes de maintenant qui ont plus ou moins joué à un jeu vidéo. Peut-être. Mais c'est toujours pareil il faut voir l'intérêt qu'ils auront... enfin la politique c'est ça.

I : Ne craignez-vous pas qu'à terme, les vieilles consoles ne soient plus du tout utilisables ?

D G : Si. Oui. On le voit déjà avec les nouvelles télé. Euh il faut... les anciennes télé ne sont plus produites. Donc quand il y en a une qui... enfin ça casse hein, si y en a une qui meurt on ne peut plus la remplacer. Et les nouvelles télé ne sont pas du tout prévues et pensées pour accueillir les vieilles consoles. D'où l'idée de les ressortir sur des... les consoles récentes et c'est pour ça qu'ils les vendent à des prix assez prohibitifs, parce qu'ils savent que ces personnes n'ont plus le choix. Les personnes ne peuvent pas se permettre d'avoir une télé écran plat plus une ancienne télé à côté, etc... donc euh oui ça, ça va être un problème.

I : Vous-même, êtes-vous joueur ?

D G : Euh oui (rires). Après ça dépend de ce qu'on appelle joueur. Mais je, je... j'dirai oui.

I : Appréciez-vous plutôt les jeux récents ou plus anciens ?

D G : Les deux. Euh, y a des jeux récents qu'on peut trouver sur des plateformes de téléchargement comme le *Xbox Live Arcade*, le *PlayStation Network*, le *Wii Ware* (voir lexique) où euh, on peut trouver des jeux à une dizaine, une quinzaine d'euros, où là y a plus de prise de risques et y a des jeux, euh... y a encore quelques personnes qui essaient de, de, d'innover un petit peu, de bousculer les idées reçues, bon je sais pas si on peut citer des marques, des noms de jeux, mais euh par exemple le dernier *Rayman* qui est revenu à la 2D (voir lexique), entièrement dessiné à la main. Euh, qui est vendu 40€ alors qu'un jeu classique est devenu 70€, donc qui essaye un petit peu, de, euh, de changer ça, ou des jeux pour les plateformes de téléchargement, qui sont déjà mieux que les jeux à 70€. J pense que l'avenir va plutôt se tourner vers là. À moins qu'il y ait un gros changement à venir en gros.

I : Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?

D G : Hm. Très très jeune. J'ai un grand frère qui a sept ans de plus que moi, qui... qui a eu un ordinateur avec des jeux et j'me suis intéressé depuis... depuis très jeune. J'étais encadré donc par mon grand frère. Et donc c'est pour ça que j'ai, j'ai une pratique assez saine du jeu vidéo, euh, parce que j'étais bien encadré par mon grand frère qui me laissait pas jouer à n'importe quoi comme jeux, si les jeux

étaient trop violents, ou euh, si je jouais trop longtemps, etc. Il me mettait des limites. Mais j'ai commencé très jeune.

I : Pourquoi jouez-vous ?

D G : Ben tout simplement parce que euh... j'prends du plaisir à jouer. Donc euh un jeu dans sa définition c'est que ça doit donner du plaisir. Que... ouais c'est ça c'est que je m'amuse, euh, dans un jeu, donc euh... donc voilà.

1.3 Julie Iltis

Interviewer : D'après vous, les jeux vidéos méritent-ils d'être conservés et pourquoi ?

Julie Iltis : Alors euh, oui, ils méritent d'être conservés. J'trouve que c'est une très bonne question, en fait euh... ben c'est une partie de notre histoire mine de rien. Euh... étant donné que... c'est un peu comme la télé, le cinéma... comme on parle des vieux films, on parle des vieilles séries, c'est toujours, ça fait partie de notre histoire au niveau, au niveau loisirs, mais... et c'est très important de savoir par où on est passé pour arriver à ce qu'on a aujourd'hui dans le marché.

I : Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?

J I : Oui ! Mais en fait ça... pour moi ça se fusionne un peu. Y a de l'art multimédia. Y a de la culture multimédia. Enfin c'est vraiment... pour moi c'est juste un outil qui permet de faire les mêmes choses qu'on pouvait y a 1000 ans ou... enfin, je, j'suis vachement large hein, mais pour moi ce, c'est la même chose, c'est un outil qui permet peut-être d'aller plus loin dans certaines choses.

I : Quels critères retiendriez-vous pour conserver tel jeu ou telle console ?

J I : Ben en fait ça dépend des goûts. C'est un peu comme un film, je, j'aime bien faire cette comparaison-là parce que on... on va plutôt aimer euh... les films d'amour quand on est une fille ou les films d'actions quand... enfin c'est vraiment un gros stéréotype quoi, mais c'est à peu près la même chose pour les jeux vidéos. Y en a qui vont plus apprécier le côté technique dans le jeu vidéo plutôt que le côté (incompréhensible), et d'autre ça va être complètement l'inverse, le fait que le jeu soit très facile ou pas spécialement intéressant au niveau des contrôles, mais qui soit très beau, très bien réalisé avec des beaux paysages, il va tout de suite accrocher alors que d'autres... enfin ça dépend vraiment des goûts et de ce qu'on recherche.

I : Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver le patrimoine vidéoludique ?

J I : Alors euh... ben c'est... c'est un plaisir. Ben c'est un petit peu comme un collectionneur de films, je vais toujours garder la même comparaison, c'est euh... on va aimer voir l'évolution d'un acteur comme on va aimer voir l'évolution d'une... d'une... d'un éditeur de jeux vidéo, euh... on prend par exemple Mario qui

est super connu, c'est vraiment le, le truc par excellence qui représente le jeu vidéo, c'est pas forcément bien pour tout le monde, enfin ça dépend des goûts aussi, mais des jeunes qui ont joué quand ils avaient six ans à Super Mario (Nintendo, 1985) sur *NES*, ils vont aimer pouvoir le retrouver et voir comment il a évolué et trouver ces origines-là c'est un peu une façon de voir les choses évoluer. Après euh... je sais pas quoi ajouter d'autre.

I : Le côté affectif et nostalgique des vieux jeux est-il, d'après-vous, un critère essentiel de conservation ?

J I : Ouais ben c'est un peu ce que j'ai dit quoi. Oui le côté nostalgique. De... de nos jours on se rend compte qu'il y a plusieurs entreprises qui ont... qui ont... qui sont en train de faire... enfin qui ont beaucoup de succès parce qu'ils vendent des anciennes consoles. Et on se rend compte qu'il y a pas mal de constructeurs qui revendent leurs anciennes consoles sous une nouvelle forme. Ça a surtout du succès au japon, hein.

I : Les joueurs cherchent-ils la promotion de leur passion ?

J I : Euh... ça dépend du joueur encore. Parce que maintenant on est en face de deux grandes catégories de joueurs : On a le joueur euh... qui est le plus présent. Donc euh... Thomas a dû déjà le dire, qui a aux environs de 30 ans. Le joueur qui a connu les premières consoles, qui a vu l'évolution, qui... qui lui va... faut que je me souvienne de la question parce que là j'ai oublié (rires). Oui voilà, des joueurs qui eux, en fait, ont vécu des certaines... enfin une certaine euh... une certaine période du jeu vidéo. Et qui voit peut-être les choses tourner dans un sens qui ne leur plaît pas forcément. Parce que y a une nouvelle catégorie qui arrive, c'est la catégorie des jeunes qu'on voit derrière nous là, qui sont en train de jouer, euh... qui euh... n'aiment plus la difficulté, qui n'aiment plus euh... devoir trop réfléchir en jouant, ils jouent vraiment pour se détendre, on joue à Mario Kart, où même le mec qui joue très bien peu perdre parce qu'il y a vraiment de... des facteurs dus au hasard, qui font que le jeu est beaucoup plus facile. Et en fait les anciens joueurs... pour eux si ils essayent, justement, de promouvoir ce côté technique, ce côté évolution, ce côté « je dois maîtriser mon jeu pour réussir à être bon ». Ce qui est en train de disparaître. Donc j pense que... ouais c'est ça.

I : En conservant et en proposant d'exposer de vieux supports de jeux, que cherche l'association « Aux Frontières du Pixel » ?

J I : Euh déjà montrer à ceux qui ont pas connu, ce qui avait avant. Que... les tout premiers jeux vidéo étaient pas forcément moins bien que ceux qu'il y a actuellement sur le marché. Peut-être même le contraire. Justement dû, dû à ce phénomène de *casualisation*¹⁴, comme on, comme on a tendance à l'appeler, euh... et du coup leur faire découvrir qu'avant, avec très peu de moyens, ils arrivaient à faire de très très bons jeux, qu'ils étaient forcément beaucoup plus limités au niveau technique qu'aujourd'hui, et euh... puis c'est intéressant de voir par quoi ils ont... enfin par quoi ils ont commencé et qu'ils ont réussi à faire des choses très très

¹⁴ Simplification des mécaniques de jeux pour les rendre accessibles aux joueurs dit « casuels », c'est-à-dire aux joueurs occasionnels.

intéressante avec euh... trois pixels fois trois pixels sur l'écran quoi. Donc c'est, c'est vraiment admirable.

I : Pensez-vous que pour apprécier un vieux jeu, il faut y avoir joué ?

J I : Oula (rires). Ben... pour apprécier un jeu c'est logique qu'il faut y jouer. Enfin pour moi c'est logique. Euh... j'pense... j'pense qu'il faut essayer de se plonger dans le contexte. Pour... pour bien profiter d'un jeu qui est sorti dans les années 90, il faut se souvenir des jeux qu'il y avait autour, que celui-là était plus ou moins avancé par rapport à celui-là ou celui-là. Peut-être se replonger dans le contexte, ouais.

I : Quelles difficultés rencontre l'association dans son action de conservation ?

J I : Ben justement, ce phénomène de *casualisation* (voir lexique) qui est de plus en plus présent. Euh... le fait que... il y ait de plus en plus de comportements déviants, en fait. C'est-à-dire... enfin... un petit peu... un petit peu de violence qui commence à... à se présenter au niveau des jeunes, les jeunes, par exemple, j'ai vu des gosses de huit ans jouer à Call of Duty (Infinity Ward, 2003). Bon, les normes PEGI¹⁵ les interdisent, enfin, déconseillent au moins de dix-huit ans de jouer à ce jeu-là, et les jeunes connaissent que ça quoi. Pour eux c'est LEUR jeu, le truc c'est que ils sont complètement fermés aux autres jeux et qu'on arrive pas à présenter les... les choses qui sont peut-être moins intéressantes niveau euh... niveau combativité, où il faut plus réfléchir, où il faut aller plus loin... en fait ils se ferment de plus en plus à ce type de jeu-là.

I : Pourquoi décidez-vous de conserver tel jeu ou telle console et pas tel autre ?

J I : Ben... on décide pas vraiment en fait (rires). On prend ce qu'on a, quoi. Vraiment pour montrer, ben, comme j'ai dit, l'évolution. De quoi on est parti pour arriver à maintenant. Ouais.

I : Pensez-vous que l'émulation soit une bonne alternative ?

J I : Ben euh... (rires) Alors l'émulation. Euh... c'est possible. Oui. Mais en fait moi je serais plus pour le côté euh... recommercialisation des anciennes consoles. Parce que l'émulation, c'est bien. Mais le... le problème c'est toujours euh... le, le côté piratage quoi. Moi je... enfin personnellement, j'aime les anciennes consoles, je suis collectionneuse, j'aime bien avoir les cartouches, j'aime le matériel. Y a des tas de choses qui ont été fait autour des consoles niveau design, niveau euh... même les boîtes de jeux des années 80 sont fantastiques, tout était fait à la main, pas de *Photoshop* pour améliorer, machin, donc euh... enfin c'était vraiment très intéressant donc moi j'pense que c'est important, pour conserver les jeux-là, de conserver aussi l'image qu'il y avait autour.

¹⁵ Pan European Game Information (abrégié PEGI). Système de normes évaluant les jeux vidéo afin d'en encadrer la distribution aux mineurs. Ces normes permettent un classement par type de contenus, tels que la présence de vulgarité, de scènes de sexe, ou encore de violence dans le jeu évalué, ainsi qu'un âge minimum recommandé.

I : Que pensez-vous des sites d'abandonwares, qui proposent au téléchargement des jeux qui ne sont plus édités ?

J I : J'trouve ça intéressant. J'trouve ça intéressant, j'en ai déjà téléchargé d'ailleurs, euh... mais y a toujours ce problème de... on est plus dans le contexte, enfin c'est très vite amalgamé et ça c'est des jeux qui... sont pas forcément évidents, enfin c'est toujours le même... c'est toujours le même souci, ouais... j'trouve, j'trouve que c'est un concept pas mal.

I : Les réparations et restaurations éventuelles de matériel posent-elles problème ?

J I : Alors euh... nous en fait on travaille avec des membres qui connaissent des méthodes de restauration. D'ailleurs y a une boutique, euh... avec... qui, qui est notre partenaire. Euh... qui travaille un peu là-dessus en fait. Qui rachète des anciennes consoles et qui utilisent un procédé assez poussé pour nettoyer les plastiques, les blanchir, enlever les... enfin tous les petits soucis au niveau esthétique des coques en plastique et euh... qui rachètent au Japon les pièces détachées pour réparer les consoles et les remettre en état quasi-neuf. Euh ça s'appelle Atlas Game Shop... et en fait sur leur site Internet ils expliquent tout le procédé qu'ils mettent en place, pour euh... ils appellent ça le *refurbish*, euh... p... pour réparer, mettre à neuf les consoles. Et en fait j'trouve ça super intéressant et on a récupéré cette technique-là pour remettre en état nos consoles.

I : Que pensez-vous de la mode du rétro-gaming ?

J I : Alors euh... je sais pas si le mot « mode » ça devrait... ça conviendrait bien, parce que c'est pas très très répandu. Pour le moment c'est toujours... euh... mes suppositions à moi c'est... enfin c'est très présent au Japon. Euh, parce qu'en fait... une borne d'arcade ancienne japonaise, c'est devenu une pièce de collection quoi. Et... ce que je pense de l'effet de mode... je sais pas, je trouve ça bien aussi. Y a des questions qui se rejoignent un petit peu quand même.

I : Pensez-vous que les remakes de jeux altèrent la vision du jeu d'origine ?

J I : Euh... j'trouve ça bien et pas bien à la fois. Bien parce que ça nous amène à savoir qui c'était celui-là, ah ça y avait déjà eu un jeu avant, oh je vais essayer de voir ce que c'était, en quoi ça consistait, etc, donc je trouve ça bien parce que ça rappelle les anciens titres qui étaient des fois très très bons. Euh, le problème c'est que justement ils sont modifiés, souvent... ça fait en sorte que ce soit plus du tout fidèle au titre d'origine. Et je trouve ça dommage parce que sur certains jeux y a vraiment des choses à améliorer et j'pense que les concepteurs et les graphistes et les *game designers*¹⁶ de l'époque, dans les années 80, ils rêveraient d'avoir les moyens d'aujourd'hui pour pouvoir améliorer leurs jeux et pas du tout partir dans les idées qu'on a aujourd'hui quoi.

I : Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?

¹⁶ Ou concepteur de jeux en français. Il s'agit de la ou des personnes qui conçoivent le jeu. Ils développent à la fois la forme, le concept et le gameplay du jeu.

J I : Ben, ça j'en ai. J'en ai déjà téléchargé, j'trouve ça intéressant parce que du coup ça rend les choses beaucoup plus accessibles. Donc euh... parce que c'est bien d'acheter les anciennes consoles mais des fois c'est pas donné. Y a certaines consoles qui sont très dures à trouver. Euh... ensuite euh... faut être équipé en quelque sorte, parce que faire tourner une NES sur un... sur un écran plasma ça fait un petit peu mal aux yeux. Donc faut avoir un tube cathodique dans un coin de sa maison pour faire tourner ça correctement, faut trouver des cartouches, c'est de plus en plus rare aussi, donc je trouve ça vraiment sympa qu'ils remettent ça un peu à portée de tout le monde. Hm. J'vois pas quoi dire d'autre ! (rires)

I : Quelles actions l'association entreprend-t-elle pour transmettre le patrimoine vidéoludique ?

J I : Alors euh, on propose des expositions. Là, par exemple, euh la semaine dernière on avait mis en place une exposition à Paris. À Evry, plutôt hein. Enfin dans la région parisienne. Et en fait j'ai fait une visite guidée pour expliquer aux gens comment on est arrivé aux consoles d'aujourd'hui. Et on leur a même proposé d'essayer de très vieilles consoles, même des pièces de collection comme un *Vectrex*¹⁷, en fait ce, c'était des consoles qui étaient révolutionnaires, ils ont jamais refait ça jusqu'à aujourd'hui parce que c'était des techniques... en fait ils sont partis d'un... d'un système graphique de missiles nucléaires pendant la guerre, enfin c'est des trucs vectoriels, des systèmes lasers, enfin des trucs extraordinaires, euh... et les gens savaient même pas que ça avait existé et ils se disaient « mais c'est génial ! » enfin... et puis, en fait, les gens réalisent pendant ce, cette visite, qu'on peut aussi s'amuser sur les jeux qui ont 25, 30 ans et ça j'trouve... j'trouve que c'est une bonne façon de... de présenter l'histoire des jeux qui ont existé. Plutôt que simplement donner un livre et dire « vas-y, lis, y a les dates, y a tout ». Non, c'est vraiment présenter et proposer de l'interactivité. J pense que c'est ça le mot-clé chez nous, euh... on hésite pas à dire « ben tiens, cette console-là elle a 30 ans, hésite pas, essaye ». Voilà.

I : La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?

J I : Ben oui c'est le même principe, c'est sur le même principe. Et c'est même ça le plus important, parce que... pour nous, des gens comme Thomas qui ont connu quasiment toutes les générations, c'est pas nécessaire de... forcément tout raconter, présenter, leur expliquer qu'est-ce qu'il s'est passé, ils le savent, c'est surtout aux jeunes générations qu'on va essayer de s'adresser. En leur disant « y a eu quelque chose avant, y a de la richesse derrière »

I : Pensez-vous qu'un enfant né dans les années 2020 pourra toujours apprécier un jeu sorti dans les années 80 ?

J I : Alors ça je sais pas. (rires) Je sais pas. Peut-être, ça dépend, ça dépend, pareil, ça dépend des goûts. Ça se trouve ils trouveront ça fantastique, si ça trouve ils trouveront ça... ça se trouve ils trouveront les *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003)

¹⁷ Console de salon développée par Smith Engineering et sortie aux Etats-Unis en 1982. Elle fait partie de la seconde génération de consoles.

d'aujourd'hui pas terribles et ils vont revenir encore plus en arrière pour... pour essayer de retrouver des jeux des vieilles générations. C'est une bonne question.

I : Comment voyez-vous l'avenir de la conservation du patrimoine vidéoludique ?

J I : Ben... j'pense de plus en plus laborieuse selon moi. Parce qu'il y aura de plus en plus de choses à présenter. Euh... et ensuite euh... Le problème en fait c'est que sur le marché aujourd'hui y a de plus en plus de monopole. Euh... si on nous demande « bon quelle console t'as chez toi ? », y a... y a trois choix. La *Wii*, la *PlayStation 3* ou y a la *Xbox 360*. À une époque, j'vais citer les années 80 et 90, j'suis large hein, y avait euh... y avait *Vectrex* (voir lexique). Euh y avait Nintendo... enfin y avait vraiment une quantité hallucinante de consoles, y avait toute une richesse à ce niveau-là, au niveau des inventions, des jeux qui étaient créés étaient beaucoup plus ouverts et du coup aujourd'hui on se retrouve avec trois supports et puis c'est tout. Bon après y a les consoles portables hein, mais c'est pareil y a toujours les trois grandes marques et c'est fini. Microsoft a même pas de console portable.

I : Pensez-vous que l'état et les communautés locales s'y investiront plus ?

J I : Euh... je sais pas. Peut-être. J'espère ! J'pense qu'il faut encore quelques années pour... pour que, ben, les gens comprennent que le jeu aussi peut être conservé. Enfin, c'est toujours pareil, c'est comme le cinéma, ça a mis du temps mais maintenant c'est bon quoi. Y a des musées et tout. Enfin faut voir. J'espère, oui.

I : Vous-même, êtes-vous joueuse ?

J I : Ouais !

I : Appréciez-vous plutôt les jeux récents ou plus anciens ?

J I : J'apprécie les deux en fait. (rires) on va être rapide dans la réponse.

I : Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?

J I : Euh... j'devais avoir quatre ans et demi ? J'jouais sur *Amstrad* (voir lexique). J'avais déjà appris les lignes de codes ! (rires)

I : Pourquoi jouez-vous ?

J I : Euh... ben c'est une manière de... comment dire, de... de s'échapper quoi, de... comment on dit ? J'ai oublié le terme. Enfin changer d'univers. C'est vraiment ça que je recherche. On recherche pas tous la même chose.

1.5 Jérémie Zschiesche

Interviewer : D'après vous, les jeux vidéos méritent-ils d'être conservés et pourquoi ?

Jérémie Zschiesche : Ben oui, ça mérite d'être conservé parce que... euh... comment dire... sacré question après une journée comme ça ! (rires) Euh, le jeu vidéo. Ben déjà parce que je considère ça comme un art. Donc au même titre que le cinéma, c'est... je sais pas quoi dire. Non, non, c'est... Je sais pas quoi te dire. Est-ce que ça mérite d'être conservé, c'est ça la question ? Oui ça mérite d'être conservé, parce que c'est... hé... je sais pas.

I : Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?

J Z : Euh... ouais bah euh ouais. C'est comme je dis, c'est comme le cinéma quoi... donc euh oui.

I : Quels critères retiendriez-vous pour conserver tel jeu ou telle console ?

J Z : Euh... comment il a fonctionné, comment la console ou le jeu a fonctionné. Comment il a été accueilli par la critique, le public et les professionnels. Et puis euh... aussi le... sa durée de vie dans le temps. Sa durée de vie dans le temps parce qu'il me semble que c'est important. Si tu prends une *Super Nintendo*¹⁸ ou une *MegaDrive*, maintenant t'y joues encore alors que ça fait plus de 20 ans qu'elles sont sorties. C'est quelque chose de, d'assez impressionnant. Et puis euh... puis voilà.

I : Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver le patrimoine vidéoludique ?

J Z : Ben les joueurs ils veulent euh... ils veulent conserver leur patrimoine vidéoludique déjà parce que c'est leur passion. C'est ce qu'ils aiment faire, donc euh forcément... ils veulent pas que ça se perde, ils veulent le transmettre, ils veulent le partager. Je pense. Et puis... et puis ouais j'pense que c'est ça qu'il faut retenir. Vu que c'est vraiment une passion... ils veulent vraiment que ça soit reconnu comme quelque chose d'important. C'est euh... quelque chose leur tient à cœur.

I : Le côté affectif et nostalgique des vieux jeux est-il, d'après-vous, un critère essentiel de conservation ?

J I : Ouais ben c'est un peu ce que j'ai dit quoi. Oui le côté nostalgique. De... de nos jours on se rend compte qu'il y a plusieurs entreprises qui ont... qui ont... qui sont en train de faire... enfin qui ont beaucoup de succès parce qu'ils vendent des anciennes consoles. Et on se rend compte qu'il y a pas mal de constructeurs qui revendent leurs anciennes consoles sous une nouvelle forme. Ça a surtout du succès au Japon, hein.

I : Les joueurs cherchent-ils la promotion de leur passion ?

¹⁸ Console de salon développée par Nintendo et sortie au Japon en 1990 sous le nom *Super Famicom*. Elle fait partie de la quatrième génération de consoles.

J Z : C'est hyper essentiel. C'est même, euh, j'dirais la chose la plus importante, parce que c'est en général ça qui... qui fait que, qu'un jeu devient culte. C'est ce qui est... c'est ce qui fait que les joueurs vont revenir à ce jeu, enfin... On va le recommencer dix fois, même s'il a 10 ans ou 15 ans quoi.

I : En conservant et en proposant d'exposer de vieux supports de jeux, que cherche l'association « Aux Frontières du Pixel » ?

J Z : Ben comme euh... comme tu me demandais, euh... dans les questions précédentes, c'est par passion, pour pouvoir transmettre, ben justement, ce patrimoine vidéoludique, permettre de faire découvrir aux gens les différentes machines qui ont fait ce... ce que le jeu, ce que le jeu vidéo est devenu maintenant. Et puis, euh, c'est un patrimoine super riche. Y a beaucoup de consoles et beaucoup d'ordinateurs à présenter, euh... ça fait plus de 30 ans que ça existe et euh... Et donc c'est important de pouvoir revenir en arrière, pour pouvoir montrer ce que c'était au départ.

I : Pensez-vous que pour apprécier un vieux jeu, il faut y avoir joué ?

J Z : ... non, pas forcément. Puisque je pense que... j'pense qu'il y a des jeux qui sont reconnus par beaucoup de gens, alors que... et même par la critique, alors que tout le monde ne les connaît pas forcément. Bon euh, même si c'est sûr que si on a joué on peut se faire une idée exacte de la qualité du jeu, mais j'pense que... un vrai bon jeu faut pas forcément y avoir joué pour reconnaître qu'il est bon.

I : Quelles difficultés rencontre l'association dans son action de conservation ?

J Z : (rires). Ben, réunir, euh... réunir du matériel. Parce qu'il y a quand même pas mal de pièces qui deviennent rares, forcément, avec les années on trouve de moins en moins de... tu trouves de moins en moins de certains systèmes. Donc ça je dirai que c'est assez... c'est la difficulté première. Sinon, euh, après, trouver des consoles en bon état. Pouvoir réussir à trouver les consoles qui sont toujours en état de marche c'est assez important, comme ça au moins on peut les faire... on peut les présenter en, en état de marche et faire essayer le public les différents jeux qui sont sortis sur les consoles.

I : Pourquoi décidez-vous de conserver tel jeu ou telle console et pas tel autre ?

J Z : Ben en fait on le décide pas. Donc euh c'est... on essaye de recueillir le maximum de consoles et de jeux qu'il est possible d'avoir, parce que tout est intéressant à conserver. Que ça soit du plus mauvais *soft* (voir lexique) au meilleur, que ce soit de la console qui a le moins bien marché à la meilleure. La *Dreamcast* euh... elle s'est explosée niveau commercial et pourtant c'est... une des consoles les plus cultes qui existe quoi.

I : Pensez-vous que l'émulation soit une bonne alternative ?

J Z : Oui et non. Euh, ça permet de pouvoir rejouer à des vieux *softs*, d'un autre côté, si tu veux vraiment, vraiment essayer le jeu vidéo dans son, dans son, dans

son état naturel on va dire (rires), c'est jouer sur la console d'origine, avec la manette d'origine hein, et pas sur un clavier ou une manette d'ordi.

I : Que pensez-vous des sites d'*abandonwares*, qui proposent au téléchargement des jeux qui ne sont plus édités ?

J Z : C'est intéressant parce que ça permet quand même de continuer à des jeux qui sont... ben qui sont plus édités et qui étaient intéressants, qui étaient, qui étaient vraiment bons. Si c'est la question hein...

I : Que pensez-vous de la mode du rétro-gaming ?

J Z : À mon avis c'est pas une mode. J pense que le rétro-gaming il existe depuis que les générations de consoles se sont succédées. Donc euh, dès qu'une nouvelle console sort, ce qu'on appelle, euh, le *current gen* (voir lexique) l'autre devient automatique euh... jeu historique, on essaye de plus trop utiliser le terme « rétro-gaming » au niveau de... au niveau d' « Aux Frontières du Pixel », parce que c'est un terme un peu péjoratif, alors qu'on préfèrerait utiliser le terme « jeu historique », parce que ben comme tu le disais un peu avant dans tes questions, c'est un patrimoine, et en tant que tels c'est des jeux historiques.

I : Pensez-vous que les *remakes* de jeux altèrent la vision du jeu d'origine ?

J Z : Malheureusement, euh... la plupart des *remakes* (voir lexique) sont vraiment nuls (rires). En général ça rend pas justice au jeu d'origine. Mais euh y a des... y a certainement des bons jeux, là j'en ai pas tout de suite qui me viennent en tête, qui ont été, qui ont été refaits et qui étaient vraiment bons, mais en règle générale c'est pas terrible.

I : Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?

J Z : Bah... c'est, euh, un peu comme pouvoir retélécharger des jeux qui sortent plus, c'est intéressant, parce que ça permet d'y rejouer. C'est intéressant parce que ça permet d'y rejouer, de... de revenir sur des *softs* qui, qui étaient vraiment... de qualité. Bon hein, d'un autre côté comme je le disais avant, c'est quand même mieux de jouer au jeu d'origine. Mais c'est une bonne alternative.

I : Quelles actions l'association entreprend-t-elle pour transmettre le patrimoine vidéoludique ?

J Z : Ben en essayant de multiplier les événements, euh, type exposition pour pouvoir présenter au public les différentes consoles, les différents systèmes qui sont sortis tout au long de, de la vie du jeu vidéo. Pour pouvoir les présenter au plus grand nombre et les faire essayer.

I : La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?

J Z : ... ben c'est ce qu'il se fait actuellement, donc je pense que oui. C'est ce qu'on essaye de faire avec les enfants qui ont dix ans et qui ont pas connu les débuts du jeu vidéo, donc oui c'est ce qu'on fait.

I : Pensez-vous qu'un enfant né dans les années 2020 pourra toujours apprécier un jeu sorti dans les années 80 ?

J Z : Oui. Ça c'est sûr que oui. Maintenant faut voir qui c'est qui lui présentera et sous quelle forme. C'est-à-dire euh... si t'as ton père, ou je sais pas qui, ton oncle, qui te présente un jeu qu'il a vraiment aimé et qui est affectif et qui est justement nostalgique qui te le présente sous une bonne... sous une bonne image et qu'il te dit « t'as vu comment que c'était en 2D (voir lexique) »... mais y a même pas besoin d'aller chercher loin, que ce soit la 2D ou 3D (voir lexique), y a plein de gens qui aiment encore énormément jouer sur des jeux en 2D, alors qu'on est passé à la 3D depuis un certain temps. Pourtant les jeux 2D c'est toujours de qualité, donc un bon jeu, qu'il soit sorti dans les années 80 ou en 2020 ça sera toujours pareil.

I : Comment voyez-vous l'avenir de la conservation du patrimoine vidéoludique ?

J Z : Ben, ça ça va se faire... ça va se faire au fur et à mesure hein. Il faut réussir à... il faut réussir à conserver... à conserver les jeux vidéo, à conserver les consoles au fur et à mesure, c'est-à-dire, euh... (rires) pouvoir... pouvoir réunir un maximum de consoles pour toujours réussir à présenter un maximum de... un maximum de consoles... désolé (rires), la question est...

I : Pensez-vous que l'état et les communautés locales s'y investiront plus ?

J Z : Euh... alors si l'association « Aux Frontières du Pixel » arrive à mener ses actions à bien, peut-être que oui (rires). Non, je pense que, euh... j'pense que ça va être compliqué parce que le jeu vidéo pour l'instant c'est quand même euh... ça a toujours du mal, c'est toujours en mal de reconnaissance, ça c'est clair, c'est dommage, mais euh... ça va être très long encore, j'pense. C'est même pas encore vraiment reconnu comme un art donc euh... j'pense que ça va être super long. Bon ben justement « Aux Frontières du Pixel » essaye d'œuvrer dans ce sens-là. Avec les collectivités locales... les institutions.

I : Ne craignez-vous pas qu'à terme, les vieilles consoles ne soient plus du tout utilisables ?

J Z : Non j'pense pas parce que... euh... y a beaucoup de passionnés et même beaucoup de professionnels qui font en sorte que on peut encore en trouver en état de marche. Donc, euh, ça c'est pas une inquiétude. Puis bon, ben, le *hardware* (voir lexique), ça vieillit, mais euh... on peut toujours le... on peut toujours le réparer, c'est de l'électronique hein.

I : Vous-même, êtes-vous joueur ?

J Z : Je l'ai été énormément, jusqu'à mes... 20 ans. Ça fait un certain temps que j'ai un peu lâché quand même (rires).

I : Pourquoi avoir arrêté ?

J Z : Pourquoi avoir arrêté ? Ben... pour le sport ! (rires) Non, j'ai toujours fait beaucoup de sport et puis ben... disons que ça a pris le pas sur le reste. Euh voilà. Puis... puis voilà. Mais ce qui m'empêche pas de toujours continuer à jouer. J'suis plus le gros joueur que j'étais mais j'apprécie toujours de jouer à des jeux vidéo. Sauf que maintenant je... le sport me prend plus de temps. Tout simplement. Et puis le travail aussi, accessoirement (rires).

2. Entretien avec Armelle Vignon, responsable du service numérique à la médiathèque du Pontiffroy à Metz

2.1 Grille d'entretien vierge

Questions	Relance positive	Relance négative
Qu'est-ce qui a décidé la médiathèque à proposer le prêt de jeux vidéo ?	S'agit-il d'une volonté de légitimation de la pratique du jeu vidéo ou au contraire, cela résulte-t-il de cette légitimation ?	
	S'agit-il d'une demande de la part du public ?	
	Depuis quand exactement proposez-vous le prêt de jeux ?	
	Avez-vous pris exemple sur d'autres médiathèques ? Lesquelles ?	
Comment décidez-vous des jeux proposés à la médiathèque ?	Sur quel(s) support(s) basez-vous vos recherches de jeux ? (Internet, presse spécialisée ?)	
	Retenez-vous uniquement des critères de popularité ?	

	Quand décidez-vous de retirer un jeu du catalogue de la médiathèque ?	
	Les adhérents peuvent-ils suggérer des titres de jeux qu'ils souhaiteraient voir dans le catalogue ?	
Comment vous procurez-vous les jeux vidéo ?	Achetez-vous les jeux ou s'agit-il de dons ?	
Comptez-vous enrichir le catalogue de jeux disponibles ?	Y-a-t-il déjà de nouveaux jeux en cours d'acquisition ?	Allez-vous néanmoins conserver les jeux actuellement en rayon ?
Proposez-vous le prêt de console de jeux ?	Les modalités de choix des consoles sont-elles les mêmes que pour les jeux ?	Pensez-vous le faire à l'avenir ?
Conservez-vous les jeux qui ne sont plus proposés au prêt ?	Est-ce une volonté de conservation du patrimoine vidéoludique ou plutôt une conservation à des fins d'utilisation future ?	Quelles sont les raisons qui font que vous ne le conservez pas ?
		À qui sont remis les jeux retirés du catalogue ?
	Dans quelles conditions stockez-vous les anciens jeux ?	Si vous le pouviez, les conserveriez-vous ?
Comment classez-vous les jeux ?	Préférez-vous un classement par titre, par genre ou par support ?	
	Qui a décidé de ce classement ?	
	Vous-même, trouvez-vous ce classement pertinent ?	

Le prêt de jeux est-il populaire auprès des adhérents à la médiathèque ?	À votre avis, quelles sont les raisons de cette (im)popularité ?	
	Cela vous encourage-t-il à proposer un catalogue de jeux plus varié ?	Pourquoi conserver le rayon jeux vidéo ?
		Cela menace-t-il la présence du rayons "jeux" au sein de la médiathèque ?
Quelles sont les modalités d'emprunt d'un jeu pour les adhérents ?	Y-a-t-il des conditions spécifiques pour l'emprunt de jeux vidéo, par rapport à l'emprunt d'un livre par exemple ?	
	Pour combien de temps un jeu est-il empruntable ?	
	Comment vérifiez-vous le bon fonctionnement d'un jeu après son retour ?	
Si un jeu ne fonctionne plus, le remplacez-vous ?	Tentez-vous de le restaurer ?	
	/	L'absence de remplacement est-elle due à des raisons économiques ?
Pensez-vous qu'à l'avenir, toutes les médiathèques proposeront des prêts de jeux vidéo ?	Serait-ce une bonne ou une mauvaise évolution d'après-vous ?	
Pensez-vous que le jeu vidéo fait maintenant partie de notre culture au même titre que le cinéma ?	Seriez-vous prêt à étudier, dans les écoles et musées, le patrimoine vidéoludique comme l'est le patrimoine cinématographique ?	Est-ce le jeu vidéo en lui-même qui l'exclut de la culture, ou est-ce son manque de reconnaissance actuel ?
		Pensez-vous que cette opinion puisse changer à l'avenir ?
Vous-même, êtes-vous joueur ?	<i>Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?</i>	<i>Pourquoi avez-vous arrêté ? / Pourquoi n'avoir jamais commencé ?</i>
	<i>Pourquoi jouez-vous ?</i>	

2.2 Retranscription de l'entretien

Interviewer : Qu'est-ce qui a décidé la médiathèque à proposer le prêt de jeux vidéo ?

Armelle Vignon : Alors euh, de jeux, les jeux vidéo c'est-à-dire les jeux sur consoles ou... ou les, les, les jeux qu'on prêtait en 89 ?

I : Les deux.

A V : Alors la logithèque a été créée en 1989 lorsque c'était monsieur Rausch qui était maire. Et lui, il était très branché informatique. Ce qui fait que quand la logithèque a été ouverte, on était... on faisait partie des premiers... des premiers à proposer ce service avec... avec... je crois... c'était pas Lyon, il y avait une autre bibliothèque aussi qui le faisait. Donc à l'époque on a démarré les, des jeux sur PC. Donc en cinq ou cinq-quart, en trois pouces et demi. Et puis il y avait *Amiga*¹⁹, *Atari*, qui étaient des jeux sur disquette aussi. Et un petit peu sur mac. Les euh... le projet de la ville... ça, euh, moi au départ je sais pas.

I : S'agit-il d'une volonté de légitimation de la pratique du jeu vidéo ou au contraire, cela résulte-t-il de cette légitimation ?

A V : Euh... (rires). Je pense que au niveau des bibliothèques il faut quand même suivre... la, les nouvelles technologies, donc c'est pour ça qu'en 89, les jeux commençaient à se développer et c'est pour ça qu'il y avait une logithèque où y avait déjà des ordinateurs, des livres, et... donc des nouveaux supports, les jeux informatique.

I : S'agit-il d'une demande de la part du public ?

A V : Au... au départ je pense que ça a été une volonté de la ville, mais là moi j'ai été embauchée juste, euh, pour la création de la logithèque, mais je pense qu'au départ c'était une volonté de la ville, mais forcément, le public a tout de suite adhéré.

I : Comment décidez-vous des jeux proposés à la médiathèque ?

A V : Alors on a... on a différentes contraintes. Au départ... au départ on prête, comme il y a avait pas trop de... de législation, on prêtait des choses qui... qui nous semblaient correspondre, sans qu'il y ait trop de violence... enfin des choses correctes. Et après, on a eu des problèmes de droit de prêt, donc ce qui a beaucoup restreint les achats. Ce qui veut dire qu'on nous pouvait, par exemple, plus acheter à la FNAC, on était obligé de passer par des organismes où y avait des droits de prêt. Exemple : RDM Vidéo, l'ADAV, Colaco, je sais pas si vous... c'est des organismes donc c'est les, des... les jeux qu'on achète on les paye plus cher parce

¹⁹ Ordinateurs personnels commercialisés par Commodore International à partir de la seconde moitié des années 80, jusqu'au milieu de la décennie suivante.

qu'il y a des droits de prêt. Et, tous les éditeurs ne veulent pas que les bibliothèques prêtent, donc il y a certains jeux, par exemple les jeux Microsoft, on ne pouvait pas les acheter, les prêter. Et maintenant, avec les jeux sur consoles, c'est-à-dire sur la *Wii*, *PS3*, *Xbox*, c'est un service qu'on a mis en place depuis Novembre, on se sert également d'un, d'un flou de la législation, et euh... on commande toujours via RDM, via ADAV, où on paye des droits de consultation et pas les droits de prêt... mais y a d'autres bibliothèques, beaucoup de bibliothèques... par exemple Chartes, il font la même chose, ils prêtent également sans les droits de prêt. Et eux vont beaucoup plus loin puisqu'ils achètent même à la FNAC.

I : Sur quel(s) support(s) basez-vous vos recherches de jeux ? (Internet, presse spécialisée ?)

A V : Alors, alors, on a la presse, parce que nous on dispose de revues de la presse informatique. Alors, l'année dernière on avait, on avait un marché avec RDM donc de toute façon on était obligé d'acheter chez eux. Cette année on a plus de marché, donc là, on va... on va plus chercher à droite, à gauche, on a déjà vu avec l'ADAV, et on attend également l'autorisation de... par exemple acheter avec la FNAC.

I : Retenez-vous uniquement des critères de popularité ?

A V : Non. Non, parce qu'on est là aussi pour euh... pour montrer des choses qui sont moins populaires, mais qui peuvent être aussi intéressantes. Et c'est le rôle d'une bibliothèque. C'est sûr qu'on va acheter *Portal* (Valve Software, 2007), *Portal 2* (Valve Corporation, 2011) on va l'avoir, mais on va essayer d'avoir des jeux... plus confidentiels, mais qui vont être intéressants également quoi.

I : Quand décidez-vous de retirer un jeu du catalogue de la médiathèque ?

A V : Alors ça... on le décide, euh... on le décide pas bien souvent. C'est quand il est abimé (rires) ou euh... alors, de toute façon on ne les retire pas. Au pire, on les met en réserve et ils sont toujours accessibles. Ce qui fait que les jeux sur CD-rom, qui peuvent dater de 2005, celui qui veut l'emprunter, on peut aller lui chercher. Même s'il est plus en rayon physiquement, c'est toujours disponible. Donc on a toujours les CD-rom d'avant.

I : Les adhérents peuvent-ils suggérer des titres de jeux qu'ils souhaiteraient voir dans le catalogue ?

A V : Bien sûr, bien sûr. Les suggestions, il y a possibilité de faire des suggestions, ça se fait via le catalogue, ou il y a des... il y a des livres, des carnets de... de suggestions.

I : Comment vous procurez-vous les jeux vidéo ?

A V : Ben je suis, là, j'avais déjà répondu donc euh... soit, les, des sociétés qui négocient des droits avec les éditeurs ou, on l'espère, prochainement, directement dans des magasins spécialisés.

I : Comptez-vous enrichir le catalogue de jeux disponibles ?

A V : Oui. Oui, oui, parce que... Alors, le catalogue de jeux, on va développer sur les consoles parce qu'au niveau des jeux sur CD-rom, même si on achète avec des droits de prêt, bien souvent il y a des codes, c'est-à-dire qu'un code est égal à un usager et après il ne fonctionne plus. Donc on est en train de laisser tomber sur CD-rom parce que... enfin sur CD-rom ou DVD-rom parce qu'au niveau technique ça marche plus quoi.

I : Proposez-vous le prêt de console de jeux ?

A V : Non. Non, par contre, on a, on a acheté deux consoles. Une *Wii* et une *Xbox*, et on va faire des animations.

I : Pensez-vous prêter des consoles à l'avenir ?

A V : Là c'est un problème de moyens, aussi. Et, euh, pour l'instant c'est pas envisagé. Donc ça... je peux pas dire.

I : Conservez-vous les jeux qui ne sont plus proposés au prêt ?

A V : Euh, oui et non, dans la mesure où on ne jette rien. Donc ce qu'on garde pas, ça part à la BnF. Quand on a commencé à tout leur envoyer, parce qu'on avait plus de place quoi, pour eux c'était un vrai trésor parce qu'on gardait tout, les boîtages non-pliés. Ils sont même venus avec un camion de déménagement, donc c'était quand même assez énorme. Et sinon le reste, on le garde ben, en stock, pour l'emprunt.

I : Est-ce une volonté de conservation du patrimoine vidéoludique ou plutôt une conservation à des fins d'utilisation future ?

A V : Alors, la BnF euh... Parce que donc, nous, on retransmet à la BnF, donc la BnF veut conserver et, normalement, ils remettent en état aussi le... le logiciel quoi.

I : Dans quelles conditions stockez-vous les anciens jeux ?

A V : Ils sont en réserve, sur, dans des étagères. Il n'y a pas de... de conservation particulière, pour l'instant. À la BnF, ils sont mis en quarantaine, parce que les gens les ont touchés donc il y a des... des risques de champignons, des... enfin pour être conservés, ceux qu'on envoie sont mis en quarantaines. Mais parce que eux c'est vraiment plus de la conservation pour être gardé, alors que nous on prête.

I : Comment classez-vous les jeux ?

A V : Alors... les jeux, sur consoles, c'est forcément par type de consoles. Les... lorsque c'était sur CD-rom, on ne prêtait pas uniquement des jeux, donc on prêtait des jeux donc Mac/PC, on faisait une différenciation Mac/PC, mais on prête également, par exemple des culturels, des... des utilitaires, des méthodes de langues, donc c'est par genre. Euh c'est par numéro d'inventaire, à la suite.

I : Qui a décidé de ce classement ?

A V : À l'époque euh... ben, pour les consoles de jeux, on a décidé avec euh... deux de mes collègues, et pour les CD-roms et les disquettes avant, c'est pareil c'était... c'était le service, on s'était concerté pour savoir comment on allait... mais bon de toute façon, comme il y a la recherche sur le catalogue... en fait, c'est un classement numérique quoi.

I : Vous-même, trouvez-vous ce classement pertinent ?

A V : Euh oui. Parce que soit... soit le, le public veut un jeu, il tape le titre il a la cote, soit il se balade devant les rayons et puis... il choisi quoi.

I : Le prêt de jeu est-il populaire auprès des adhérents à la médiathèque ?

A V : Alors le... ben sur ces, sur ces... lorsque c'était sur CD-rom, forcément, il fallait que le public soit équipé chez lui. Parce qu'en plus on ne... y avait l'emprunt, mais pas de possibilité de jouer à la logithèque par exemple. C'était pour l'emprunt, donc il fallait forcément que les gens soient équipés. Donc ça restreint forcément le public hein. Et puis les jeux sur consoles, ben c'est récent chez nous, c'est depuis novembre, et à Borny ils prêtent pour les enfants sur la console *Wii*, et euh... ça marche très bien.

I : À votre avis, quelles sont les raisons de cette popularité ?

A V : Ben de toute façon je pense quand même que les jeux c'est assez cher. Donc, de toute façon, soit on fait vitrine, les gens ils jouent et si ça les intéresse, ils l'achètent après, ou... ils se débrouillent (rires). Alors, je pense que c'est les moyens qui font que... ben les gens préfèrent emprunter ici que... que de les acheter quoi.

I : Quelles sont les modalités d'emprunt d'un jeu pour les adhérents ?

A V : Alors... pour l'emprunt... il faut avoir au moins douze ans. Pour chez nous hein, pour chez nous, parce qu'à Borny ils prêtent pour enfants, donc ils prêtent avant douze ans. Mais nous c'est à partir de douze ans et faut être inscrit, donc avoir les droits de prêt. De toute façon, jusqu'à 25 ans c'est gratuit. Parce que l'abandonnement... les abonnements à la médiathèque jusqu'à 25 ans c'est gratuit. Et après, c'est suivant si les gens habitent sur Metz ou pas, donc au pire ça coûte 20€ pour l'année.

I : Y-a-t-il des conditions spécifiques pour l'emprunt de jeux vidéo, par rapport à l'emprunt d'un livre par exemple ?

A V : Des conditions spécifiques... non. Non parce qu'il y a le... y a l'emprunt de jeux vidéo qui est couplé soit avec l'emprunt de DVD, c'est-à-dire de films, ou de CD audio. Donc c'est la même chose au niveau des... des conditions.

I : Combien de temps un jeu est-il empruntable ?

A V : Alors, les jeux sur consoles, comme on en a pas encore énormément, c'est pour, c'est un pour une semaine. Alors que les jeux pour, sur CD-rom ou DVD-rom, c'est six pour six semaines. Pour trois semaines, pardon !

I : Comment vérifiez-vous le bon fonctionnement d'un jeu à son retour ?

A V : On ne le vérifie pas. On vérifie que le... que physiquement le disque est en bon état mais on ne peut pas, on ne peut pas tout vérifier.

I : Si un jeu ne fonctionne plus, le remplacez-vous ?

A V : Ben ça c'est suivant le budget. C'est-à-dire que (rires) c'est suivant l'époque de l'année. On essaye mais...

I : Tentez-vous de le restaurer ?

A V : Euh, oui ! Avec, euh, une machine, mais alors là c'est de la restauration purement physique. C'est une restauration purement physique et ça se fait aussi pour les DVD. Lorsqu'il y a des rayures, ça... ça le poli un petit peu. Et des fois ça refonctionne, des fois pas (rires). Mais en fait euh nous, alors c'est moins vrai maintenant avec les jeux sur consoles mais avec les jeux sur DVD-rom, le plus gros problème c'était... au niveau du cercle central, où ils se fendent. Donc là, à partir de ce moment-là, y avait plus rien à faire.

I : Pensez-vous qu'à l'avenir toutes les médiathèques proposeront le prêt de jeux vidéo ?

A V : Je... je pense que c'est... c'est une politique d'achat, donc... mais bon de toute façon on est quand même obligé de, d'aller vers les nouvelles technologies,

I : Serait-ce une bonne ou une mauvaise évolution d'après-vous ?

A V : Euh... ça ne doit... euh... je pense que c'est intéressant de montrer ce qui existe, mais ça veut pas dire que ça doit être que dans ce sens-là quoi. Les bibliothèques ne doivent pas s'engager que dans le domaine ludique.

I : Pensez-vous que le jeu vidéo fait maintenant partie de notre culture au même titre que le cinéma ?

A V : ... Pour les jeunes générations, de plus en plus, oui.

I : Seriez-vous prêt à étudier, dans les écoles et musées, le patrimoine vidéoludique comme l'est le patrimoine cinématographique ?

A V : ... Je sais pas (rires). Non, là, je ne peux pas dire. Je ne sais pas.

I : Vous-même, êtes-vous joueuse ?

A V : Euh... un tout petit peu. Un tout petit peu avec la console *Wii*.

I : Quand avez-vous commencé à jouer ?

A V : Ah ben j'ai commencé avant la console Wii quand même, parce que... moi j'connaisais Tetris (Alexei Patjnov, 1984) (rires). Il y a... en 89 ! Mais je ne suis pas une accro des jeux.

I : Pourquoi jouez-vous ?

A V : Souvent c'est pour être en famille... c'est des jeux en famille.

ANNEXES 2 : THE SECRET OF MONKEY ISLAND : SPECIAL EDITION

1. Grilles d'analyse des opinions exprimées sur des forums spécialisés à propos de la réédition du jeu

1.1 Avis exprimés sur le site francophone jeuxvideo.com

	Pseudonyme	Personnages	Décors/objets	Musique	Voix	Animation	Gameplay	Interface	Bonus, ajouts ?
Fans de la série	EyezMaze	"j'ai eu du mal à aimé l'apparence de Threepwood comparé à l'ancienne version"	"moins de difficulté à distingué les objets et plus de facilités à trouver les énigmes"	"la bande son amélioré est vraiment magnifique"	/	/	"le nouveau système est bien aussi"		/

	vilainchaton	"On pourra évidemment critiquer la manière dont certains protagonistes ont été "remis aux goûts du jour"	/	/	" des voix très sympathiques (et pas en français, ouf !)"	/	Le seul point qui ne me plaît pas (...) est la nouvelle façon de jouer (...) bien que le clic droit le permette souvent, il faudra s'embêter avec les raccourcis ou la roulette de la Souris"	/	"la possibilité de repasser en Mode Original en un simple clic" / "Hormis cela, un système d'aide très sympathique (mais gare à l'abus sous peine de "détruire" le jeu & la durée de vie de celui-ci "
	Bevacizumab	"le nouveau design des personnages est très discutable"	"Les décors refaits sont à tomber par terre"	"Les musiques sont géniales, surtout sur le pont du bateau fantôme"	/	/	/	/	/

	ClemsPaw	"J'aime beaucoup les nouveaux graphismes qui sont à mi-chemin entre la version cartoon des trois derniers épisodes et la version plus réaliste des premiers opus."		/	/	/	" En voulant adopter un système moderne tout en conservant les verbes d'actions, le jeu est assez confus et très difficile à prendre en main"	/	"Le système qui permet de switcher entre les deux versions est vraiment génial."
	Antevre	" Le pire, je crois que c'est le sprite de Guybrush, il est à vomir."	"C'est pas beau"	/	"Le seul point positif, c'est le doublage, qui est de qualité (mention spéciale pour le premier des cannibales, il est hilarant)"	"Mal animé."	"Pas du tout ergonomique (chaque action, il faut aller rechercher dans le menu pourri, c'est très désagréable)."	/	

	Musashi001	"Les personnages sont pour la plupart exceptionnellement laids et possèdent une des pires animations qu'il m'a été donné de voir."	"Les décors sont particulièrement réussis, c'est clairement le jour et la nuit comparé à la première version"	/	"Si on rajoute à cela une absence de voix françaises, ce jeu n'est vraiment pas digne de la série originelle"	/	"le gameplay qui est un échec total, pas du tout ergonomique, plus que tatillon à tous les niveaux"	/	/
	legraphiste	" Les personnages. Arg!!!!" / "car les personnages étaient nettement mieux [dans la version oldie]."	"ok certains décors sont sublimes, mais certains sont aussi très chip"	/	"Le seul point positif: les voix: Génial, dommage qu'elles sont désactivées dans le mode original."	/	Les mouvements du curseur sur 360 est une bénédiction, mais le système des verbes, et objets à très mal été exploité. Bref seuls ceux qui connaissent le jeu avanceront, parce que l'interface n'est pas ergonomique du tout.	/	/

Joueurs découvrant la série	Fsykop	/	/	/	"Et puis quel dommage de ne pas avoir les voix en français alors que les dialogues c'est la moitié du jeu. "	"Je trouve les animations et graphismes vraiment pauvres."	/	/	"le fait de pouvoir naviguer entre la nouvelle et l'ancienne version est distrayant." / "De plus, il y a une option (...) dans la version classic (...) le réglage de la vitesse des dialogues"
	OwenWasHer	/	" la nouvelle version qui est agréable mais rien de transcendant non plus"	"Quant à la bande son, elle est très immersif"		/	"Le jeu est relativement court "	/	/
	Zikor	/	"2 ou 3 imprécisions sur certains décors" / "le décor qui lui a été magnifiquement renouvelé"	/	/	"des animations un peu vieillot "	/	/	"Heureusement que l'on peut obtenir des indices "

	Max33fr	"Les graphismes ont vraiment du charme"	/	/	/	/	/	/
--	----------------	---	---	---	---	---	---	---

Source : <http://www.jeuxvideo.com/avis/pc/31816-the-secret-of-monkey-island-special-edition-1-1-1.htm>

1.2 Avis exprimés sur différents forums

	Pseudonyme	Personnages	Décors/objets	Musique	Voix	Animations	Gameplay	Interface	Bonus, ajouts ?
Fans de la série	Shinobi-Reo (http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=998652&highlight=monkey+island)	/	"après comparaison avec la version originale, c'est beaucoup plus beau"	/	"des doublages qui s'annoncent tout bonnement cultes"	/	/	/	"un support fullHD mais également la possibilité de jouer avec les graphismes originaux."
	Messire Moustache (http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=998652&highlight=monkey+island)	/	"Les graphismes sont plus fins mais pas forcément plus beau, et ont perdu du charme à mon goût."	/	/	"Aucun travail n'a été fait sur les animations"	/	/	/

<p>Aragnis (http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=998652&highlight=monkey+island)</p>	<p>"Guybrush est très changé, en bien à mon goût, car rétrospectivement il faisait un peu trop "beau gosse""</p>	<p>"je trouve que c'est très réussi graphiquement tout en restant fidèle à l'original."</p>	<p>/</p>	<p>"Les voix sont un vrai plus, le doublage anglais est vraiment très bon."</p>	<p>/</p>	<p>/</p>	<p>/</p>	<p>"Le switch new/old version est bien pratique et donne des bonnes bouffées de nostalgie"</p>
<p>Sergorn (http://forums.jeuxonline.info/showthread.php?t=998652&highlight=monkey+island)</p>	<p>"le résultat est un peu plus mitigé au niveau des personnages mais on s'y fait"</p>	<p>"les décors HD sont superbes"</p>	<p>/</p>	<p>"Les doublage anglais est irréprochable"</p>	<p>"le principal défaut reste sans doute l'animation "old school" en décalage complet avec les nouveaux graphismes"</p>	<p>/</p>	<p>/</p>	<p>/</p>

	<p>Bluddy (http://forum.s.cummvm.org/viewtopic.php?t=7646&postdays=0&postorder=asc&start=0&sid=743e844f494da22d300445122c1fd7fd)</p>	/	<p>"I LOVE the 3d effects though, like the water and Lechuck's smoky effect. I think they really add a lot."</p>	/	<p>"They did do a great job, especially with the voice work"</p>	/	/	/	/
<p>Joueurs découvrant la série</p>	<p>Marvell (http://marvell.fr/critique-monkey-island-special-edition-1-2/)</p>	<p>"La remastérisation fait beaucoup de bien, surtout quand on voit l'original (en cliquant sur Select sur PS3). C'est très lisse, les décors ont beaucoup de charmes, sont très variés et les personnages sont très réussis et très originaux"</p>	/	/	/	<p>"A noter que le deux propose de bouger Guybrush manuellement au lieu du curseur. Je m'en suis pas trop servi, je ne vois pas trop l'intérêt."</p>	/	<p>Système de trophées sur les versions consoles ("Vraiment facile.")</p>	

	ALu21 (http://www.gameblog.fr/forum/topic/16696-the-secret-of-monkey-island-special-edition/)	/	"les graphismes HD bien sympathiques "	"les mélodies guillerettes"	/	/	/	" l'interface de gestion des actions et des objets est bien peu pratique"	/
	sseb22 (http://forum.hardware.fr/hfr/JeuxVideo/PC/aventure-island-ru)naway-sujet_74520_49.htm	/	"le remake ajoute des graphismes 2D modernes et HD (...) Pas mal !"	/	"le remake ajoute (...) les voix. Pas mal !"	/	/	/	/

2. Comparaisons entre le jeu original et la réédition de The Secret of Monkey Island



Comparaison des décors et du chara-design (version 1990 en haut et 2009 en bas)



Comparaison du chara-design des deux personnages principaux (version 1990 en haut et 2009 en bas)

Hector Anaïs

hectoranais@gmail.com

Sous la direction de Sébastien Genvo : sebastien.genvo@wanadoo.fr

Spécificités des logiques de patrimonialisation du jeu vidéo en France

Résumé : L'importance croissante du jeu vidéo dans la société contemporaine et sa légitimation progressive, au point que certains n'hésitent pas à le comparer au cinéma, soulèvent la question de sa patrimonialisation. Si le jeu vidéo devient une forme de culture, partie intégrante de notre Histoire personnelle, il devient indispensable d'en établir une mémoire, de la conserver et de la transmettre aux générations futures. Dans ce contexte, on va chercher à comprendre à travers ce mémoire de recherche quelles sont les spécificités des logiques de patrimonialisation du jeu vidéo en France, en s'intéressant d'une part à la nécessaire légitimation du domaine vidéoludique et d'autre part aux enjeux et difficultés de la conversation et de la transmission de ce patrimoine atypique.

Mots clés : Patrimoine – Légitimation – Conservation – Transmission – Emulation – Obsolescence

Characteristics of video games granting of heritage status principles in France

Abstract : The growing interest of video games in contemporary society and its gradual legitimization, so that some do not hesitate to compare it with the cinema, raise the question of its granting of heritage status. If video games become a form of culture, as an integral part of our personal history, it is essential to establish its legacy, to preserve it and to transmit it to future generations. In this context, we will seek to understand through this research dissertation, what are the characteristics of video game incorporation principles in the heritage in France, by focusing on one hand on the need to legitimize the video gaming area and on the other hand on the issues and difficulties of the preservation and the transmission of this unusual heritage.

Key words : Heritage, granting of heritages status – Preservation – Transmission – Emulation - Obsolescence