



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

CREM
Centre de Recherche sur les Médiations

Master 2^{ème} année

Domaine Sciences humaines et sociales

Mention Contenus et Projets Internet

**PUBLIC ET RÉCEPTION DE LA
PATRIMONIALISATION DU JEU VIDÉO EN
FRANCE**

Mémoire en vue de l'obtention du master 2

Mention Contenus et Projets Internet

présenté et soutenu

par

Anais Hector

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2012-2013

Master 2^{ème} année
Domaine Sciences humaines et sociales
Mention Contenus et Projets Internet

**PUBLIC ET RÉCEPTION DE LA
PATRIMONIALISATION DU JEU VIDÉO EN
FRANCE**

*Mémoire en vue de l'obtention du master 2
Mention Contenus et Projets Internet*

présenté et soutenu
par
Anaïs Hector

Directeur de recherche : Sébastien Genvo

Année universitaire 2012-2013

REMERCIEMENTS

Ce mémoire n'aurait jamais vu le jour sans l'aide précieuse de mon directeur de mémoire, Sébastien Genvo, que je remercie sincèrement pour ses nombreux conseils, son accompagnement et surtout sa grande patience au cours de mes deux années de Master.

Je tiens également à exprimer ma gratitude à Bruno Touveron et Bénédicte Joly de la direction du patrimoine de la mairie de Thionville, qui ont non seulement accepté de participer à mes études, mais qui m'ont également permis d'étudier l'exposition *Game Over*, à Thionville, en décembre 2012.

Par ailleurs, j'adresse un immense merci à Hovig Ter Minassian ainsi qu'à Nicolas Esposito pour avoir accepté aussi cordialement de me transmettre certains de leurs articles en attente de publication.

Merci enfin à mes parents, Sandy, Ludo, Stan, Brisca, Val et Mathias, qui ont subi lectures, plaintes et relectures et qui ont, malgré tout, su me supporter pendant ces deux dernières années.

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	2
SOMMAIRE.....	3
INTRODUCTION	5
ENJEUX ET DIFFICULTES DE L'ORGANISATION D'UNE EXPOSITION SUR LE JEU VIDEO	10
1.1 Raisons et intérêts de la démarche	10
1.1.1 Spécificités du jeu vidéo en tant que patrimoine.....	10
1.1.2 Transmettre et légitimer le patrimoine vidéoludique	12
1.1.3 La tendance du retrogaming	14
1.2 Acquérir, conserver et restituer	17
1.2.1 Les critères retenus dans la sélection et l'évaluation des jeux vidéo	17
1.2.2 Problématiques d'acquisition et de conservation	19
1.2.3 La manipulation du matériel contre le risque d'usure.....	21
LA NOSTALGIE, LES JOUEURS ET LA PATRIMONIALISATION.....	24
2.1 L'importance de la nostalgie dans les logiques patrimoniales.....	24
2.1.1 Introduction à la notion de nostalgie	24
2.1.2 La nostalgie comme moteur de la patrimonialisation ?	26
2.1.3 Un processus qui va au-delà des regrets du 'bon vieux temps'	28
2.2 Acteurs et consommateurs de la patrimonialisation	31
2.2.1 Importance des logiques amateurs.....	31
2.2.2 L'opposition entre joueurs d'époque et jeune public	33
2.2.3 Le développement des logiques commerciales.....	36
PUBLICS ET RECEPTION DE GAME OVER	38
3.1 Profil des visiteurs de l'exposition.....	38
3.1.1 Notion de public et audience d'une exposition vidéoludique.....	38
3.1.2 La patrimonialisation et son public : les visiteurs de Game Over	40
3.1.3 Typologies et motivations des visiteurs	42
3.2 Retours du public sur l'initiative : Intérêts et regrets	45

3.2.1 Une initiative appréciée dans son ensemble	46
3.2.2 Manipulation et recontextualisation	47
3.2.3 Des regrets notables.....	49
CONCLUSION	51
BIBLIOGRAPHIE	55
LEXIQUE	60
ANNEXES	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

INTRODUCTION

Du haut de sa trentaine d'années d'exploitation commerciale, le jeu vidéo a peu à peu fait son nid au cœur de la société occidentale. D'abord considéré comme un simple loisir pour adolescents, voire même pour petits enfants, le jeu vidéo, bien que souvent mis à mal par certaines théories dénonçant sa supposée dangerosité, acquiert aujourd'hui une certaine légitimité. Devenu l'un des premiers loisirs dans le cœur des français, les études scientifiques sur le sujet prennent peu à peu leur essor, notamment au travers des *Game Studies*, et son statut culturel est de plus en plus interrogé. À ce propos, certains n'hésitent pas à parler du jeu vidéo comme d'une véritable forme artistique (Genvo, 2003 : p.5), mêlant vidéos, sons et parfois même savoir-faire littéraire. L'émergence d'une véritable forme de culture vidéoludique contribue en outre à ces interrogations. Fichez et Noyer estiment qu'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). Or, très tôt, l'univers vidéoludique s'est vu attribué un ensemble de codes, de références et surtout un vocabulaire spécifique partagé par l'ensemble de la communauté de passionnés du genre. C'est au travers de ces modes de désignation, compris uniquement des *aficionados*, que se développe cette forme culturelle, preuve que le jeu vidéo ne se limite pas à une machine et ses jeux. Pourtant, malgré sa popularité, les professionnels et amateurs du genre cherchent encore à crédibiliser le jeu vidéo aux yeux d'une société qui peine parfois, spécifiquement dans les médias traditionnels, à le voir autrement que comme un loisir à la limite de l'abrutissant. Pour Grégory Miura, conservateur de bibliothèque, le jeu vidéo appelle ainsi à une « postérité légitimante » (Miura, 2008 : p.39). En effet, pour de nombreux chercheurs, associations et amateurs, légitimer le jeu vidéo passe indéniablement par un devoir de mémoire, la patrimonialisation. Sélectionner, conserver et transmettre une forme de patrimoine vidéoludique, c'est inscrire le jeu vidéo dans l'Histoire de notre société et « 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). De ce fait, la patrimonialisation de la pratique vidéoludique serait alors la reconnaissance des valeurs constitutives de l'identité d'une certaine communauté humaine, d'un ensemble de pratiques sociales et culturelles liées au jeu vidéo (Ter Minassian, à paraître : p.4). À ce titre, c'est tout particulièrement la diffusion du patrimoine et de la culture vidéoludique auprès du grand public qui va permettre, non seulement l'inscription de ce patrimoine dans la mémoire collective, mais également et surtout sa reconnaissance en tant qu'objet culturel légitime. Si la nécessité de patrimonialiser le jeu vidéo n'est donc nullement remise en doute, on constate que les différentes formes qu'elle revêt sont particulièrement nombreuses. On va en premier lieu noter une opposition entre les pratiques amateurs et professionnelles. Du côté des amateurs, on va par exemple mettre à disposition sur Internet des *roms*¹ destinées à l'émulation d'anciennes machines. Cette pratique, qui désigne le fait de recréer sur une machine récente l'environnement virtuel d'une machine généralement obsolète, pose un certain nombre de problèmes juridiques, puisqu'il n'existe à ce jour pas de lois l'encadrant. Bien que toujours sous couvert du droit d'auteur, les premiers jeux ne sont aujourd'hui plus commercialisés et le service après-vente n'est plus assuré depuis longtemps. Il n'est donc plus possible de se les procurer légalement, à moins de les racheter à un collectionneur, c'est pourquoi certains éditeurs laissent leurs jeux être distribués gratuitement sous cette forme numérique. On assiste ici à une forme de patrimonialisation, puisqu'on va conserver et transmettre, de façon immatérielle, une partie de l'histoire vidéoludique. Du côté des professionnels et de l'État, c'est au travers d'initiatives comme l'application au jeu vidéo de la loi sur le dépôt légal depuis juin 1992 que s'organise la patrimonialisation. L'un des exemples les plus récents, cité par le chercheur Hovig Ter Minassian, est l'acquisition par le musée du Louvre, en avril 2012, de 1500 consoles portables *Nintendo 3DS*² pour remplacer les autoguides à disposition des visiteurs (Ter Minassian, à paraître : p. 3). Si cette véritable greffe du jeu vidéo au sein d'une institution aussi prestigieuse contribue de toute évidence à une forme de légitimation du jeu vidéo, c'est plutôt du côté des expositions ponctuelles qu'on se penchera pour parler de diffusion du patrimoine vidéoludique. Retraçant généralement l'histoire du jeu vidéo, ces expositions sont l'occasion de faire découvrir

¹ En émulation, désigne les fichiers de jeux, extraits des cartouches sous forme dématérialisée.

² Console portable de la huitième génération de consoles (soit la génération actuelle). Ce système appartient à Nintendo et est sorti en 2011 au Japon.

ou redécouvrir au grand public l'évolution du domaine. Au niveau international, on citera notamment la *Classic Gaming Expo*, qui a ouvert ses portes à Los Angeles en août 2012 pour la treizième année consécutive et qui propose de « rendre hommage aux personnes, systèmes et jeux d'antan³ » (Site de la Classic Gaming Expo, 2012), grâce à la mise à disposition du public de documents, consoles et jeux vieux de plusieurs décennies. En France, le dernier grand évènement de ce type s'est déroulé au Grand Palais à Paris de novembre 2011 à janvier 2012. Organisée par Mo5, association oeuvrant tout particulièrement pour la préservation du patrimoine informatique et vidéoludique, « *Game Story*, une histoire du jeu vidéo » aurait accueilli en deux mois près de 60 000 visiteurs. Mais qui sont ces visiteurs ?

C'est à partir de cette question préalable que va s'établir notre recherche. Nous allons ainsi chercher à comprendre quel public s'intéresse à la patrimonialisation du jeu vidéo et quelle en est sa réception. Notre questionnement principal, guide de notre travail, peut se formuler ainsi : quel public et quelle réception pour la patrimonialisation du jeu vidéo en France, à travers l'exemple d'une exposition retraçant l'histoire vidéoludique ? En d'autres termes, qui va accéder au patrimoine vidéoludique et de quelle façon ce dernier sera-t-il perçu ? Ce questionnement va nous pousser à étudier non seulement les profils du public de la patrimonialisation, et à ce propos on se souciera aussi bien des visiteurs d'une exposition sur le jeu vidéo que des amateurs de *retrogaming*⁴, mais également les logiques qui poussent une personne à s'intéresser à des jeux parus plusieurs années, voire plusieurs décennies, auparavant. On questionnera ces points à partir des difficultés rencontrées par l'organisation d'une exposition sur l'histoire du jeu vidéo et plus généralement par le processus de patrimonialisation. Nous avons d'autre part posé certaines limites au sujet de notre étude : tout d'abord, nous ne nous intéresserons qu'aux logiques ayant cours en France et ce pour des raisons essentiellement matérielles et temporelles, l'analyse du patrimoine vidéoludique mondial nous semblant être un travail certes fascinant mais aussi particulièrement long et complexe. Nous avons ensuite pris pour décision d'exclure de nos études les jeux vidéo développés sur téléphones portables, tablettes ou accessibles uniquement via un

³ « paying tribute to the people, systems and games of yesteryear. »

⁴ Pratique qui consiste à jouer à des jeux vidéo non-contemporains, sortis il y a plusieurs années ou décennies.

navigateur internet. En effet, bien que ces jeux soient de plus en plus populaires et en plein essor, leur caractère trop récent les empêche à l'heure actuelle de s'inscrire dans les logiques de patrimonialisation étudiées, c'est pourquoi nous avons préféré ne pas nous y intéresser. Notons par ailleurs que nous ne reviendrons que très superficiellement sur les spécificités des logiques de patrimonialisation du jeu vidéo, ces dernières ayant déjà été étudiées au cours d'une précédente recherche⁵.

Ce travail d'études et de recherches s'appuiera essentiellement sur une étude de cas bien particulière, celle d'une exposition traitant de l'histoire du jeu vidéo. Baptisé *Game Over*, cet événement, organisé par la direction du patrimoine de Thionville, s'est déroulé du 01 décembre 2012 au 06 janvier 2013 à la Tour aux Pucés de la ville mosellane. Proposant à la fois documents, jeux et consoles, parfois manipulables par le public, *Game Over* représente pour nous un terrain d'étude idéal, à la fois pour des raisons pratiques mais aussi parce qu'elle nous permet de combler certaines lacunes scientifiques que nous avons rencontrées, en matière de public et de réception du patrimoine vidéoludique. En outre, le fait que *Game Over* ait été organisée par la direction du patrimoine de la mairie de Thionville confère une forme de légitimité à l'événement, plus que si des amateurs en était à l'origine, ce qui rend l'initiative d'autant plus intéressante dans le cadre de nos recherches.

C'est tout d'abord au travers d'un entretien semi-directif passé avec la responsable de l'événement, Mlle Joly, que nous allons étudier les spécificités d'une exposition vidéoludique : nous tenterons par là de comprendre quelles sont les motivations des organisateurs, les modalités d'acquisition et de sélection du matériel, ainsi que les difficultés rencontrées lors de la mise en place de ce type d'évènement. Cet entretien, va nous servir à introduire la notion de public du patrimoine vidéoludique, en mettant en lumière certaines particularités du jeu vidéo dans sa pratique muséale. Si exposer l'histoire du jeu vidéo ne relève pas tout à fait des mêmes logiques qu'exposer l'œuvre d'un peintre, alors on peut supposer que les profils et motivations du public diffèrent également d'un cas à l'autre.

⁵ Hector Anaïs, « Les spécificités des logiques de patrimonialisation du jeu vidéo en France », Mémoire de master 1 en sciences sociales (mention information et communication), sous la direction de Sébastien Genvo, Metz, Université de Lorraine, 2012

Par ailleurs, nous allons chercher à étudier les visiteurs de *Game Over*, grâce à la distribution de questionnaires à l'issue de l'exposition. Ces questionnaires, distribués au cours du mois de décembre 2012, ont généralement été remplis sans notre présence, à l'exception du mardi 04 décembre, jour de l'inauguration, pendant lequel nous nous sommes rendus à la Tour aux Pucés afin d'interroger directement les personnes présentes. Nous allons chercher à comprendre quel profil s'intéresse à ce type d'expositions, quelles sont ses motivations et surtout que tire-t-il de ce type d'initiative, afin d'étendre ses résultats pour définir le public de la patrimonialisation du jeu vidéo de façon générale. Nous supposons a priori que ce public est essentiellement composé de joueurs nostalgiques et que rares sont les personnes qui se rendent à ce type d'exposition sans avoir un jour joué aux jeux exposés. Notre hypothèse est donc que la patrimonialisation du jeu vidéo au sens large, dans l'état actuel des choses, s'adresse essentiellement aux initiés et qu'elle peine à toucher les nouvelles générations de joueurs.

Notre étude sera parachevée par la réutilisation d'entretiens semi-directifs passés en 2012, au cours des rencontres régionales du multimédia à l'Institut Universitaire de Technologie de Thionville-Yutz, avec les membres de l'association Aux Frontières du Pixel, travail réalisé dans le cadre des recherches précédemment évoquées.

Nous exposerons les résultats de notre travail en trois parties distinctes : nous traiterons en premier lieu des enjeux et difficultés rencontrés par l'organisation d'une exposition sur le thème du jeu vidéo. Au travers de ce premier point, nous essaierons de comprendre quels sont les intérêts et raisons d'une démarche de ce genre, en rappelant brièvement les spécificités du jeu vidéo en tant que patrimoine, puis nous étudierons les modalités d'acquisition, de conservation et de restitution du matériel. Nous nous pencherons ensuite plus en détails sur le public du patrimoine vidéoludique, en s'intéressant à la fois aux acteurs et consommateurs potentiels de la patrimonialisation du jeu vidéo, notamment à la place des logiques amateurs dans le domaine, mais aussi à l'importance de la nostalgie dans le processus patrimonial. Nous terminerons ce travail en développant ce qui a été constaté suite à l'analyse des visiteurs de l'exposition *Game Over*, afin de pouvoir déterminer de manière plus globale le ou les profils du public du patrimoine vidéoludique et comment ce dernier le perçoit et ce qu'il en attend.

1.1 Raisons et intérêts de la démarche

Pourquoi organiser une exposition sur le jeu vidéo ? La question peut paraître légitime, tant le sujet peine encore à franchir les portes des institutions traditionnelles, et surtout à y trouver sa place. C'est à travers le processus de patrimonialisation du domaine que des réponses vont pouvoir être apportées à cette interrogation. Parce que « la notion de patrimoine débouche logiquement sur des pratiques d'inventaire, de restauration et de protection du patrimoine culturel » (Warnier, 2007 : p.58), on va dans un premier temps évoquer les spécificités du patrimoine vidéoludique et ce qu'impliquent les pratiques citées par Warnier dans le cas du jeu vidéo. Dans un second temps, on explorera pourquoi la mémoire vidéoludique a-t-elle besoin d'être transmise et en quoi cette transmission participe à la crédibilisation du domaine, avant de conclure sur une définition de la pratique du *retrogaming* (voir lexique), de plus en plus populaire au sein de la communauté de joueurs.

1.1.1 Spécificités du jeu vidéo en tant que patrimoine

Parce qu'il s'agit d'un objet technologique, le jeu vidéo se distingue d'autres patrimoines culturels et il convient avant tout de réfléchir à ses spécificités pour appréhender le patrimoine vidéoludique dans son ensemble.

Tout d'abord, de sa naissance à très récemment, le domaine du jeu vidéo était dominé par un phénomène d'obsolescence qui voulait que chaque nouvelle innovation remplace les précédentes. En d'autres termes, chaque nouveau jeu, chaque nouvelle console, était supposé(e) chasser ses prédécesseurs qui, de leur côté, étaient censés ne plus être utilisés. « Propre au secteur vidéoludique » (Blanchet, 2010 : p.278), ce phénomène a longtemps dicté les logiques commerciales, ce qui pouvait faire paraître le principe même de patrimoine vidéoludique tout à fait contradictoire. Néanmoins, on

assiste depuis quelques années à une véritable remise en question de cette règle de l'obsolescence programmée et joueurs comme professionnels cherchent de plus en plus à promouvoir les anciens titres et consoles pour les inscrire dans une forme d'histoire vidéoludique. Pour Sébastien Genvo, c'est l'effort de patrimonialisation qui « change le rapport des pratiques [du jeu vidéo] puisque celles-ci se détachent en partie des logiques d'obsolescence promues pendant longtemps par les industriels » (Genvo, 2008 : p.22). On observe ainsi un engouement de plus en plus populaire autour des vieux titres vidéoludiques.

D'autre part, patrimonialiser le jeu vidéo revient bien évidemment à le conserver. Pourtant, comme l'explique Hovig Ter Minassian, il ne s'agit pas que de conserver une œuvre, un jeu, mais « d'en garantir l'accessibilité et l'usage. Autrement dit, il ne s'agit pas seulement de conserver l'objet lui-même mais aussi la machine qui permet d'y jouer. » (Ter Minassian, à paraître : p.5). Ainsi, conserver le jeu vidéo revient à préserver les jeux, mais également la plateforme sur laquelle ils fonctionnent ou, du moins, un émulateur⁶ permettant de faire fonctionner l'environnement du jeu. L'auteur va même plus loin en affirmant que « préserver le jeu vidéo, c'est préserver le dispositif spatial comme condition de réalisation de l'expérience vidéoludique » (Ter Minassian, à paraître : p.6) : il faudrait donc, en plus de la machine, conserver l'écran de télévision et le lieu dans lequel le jeu a été pensé par les développeurs, afin d'en restituer le contexte de façon optimale, là où la caméra grâce à laquelle un film a été tourné n'est pas indispensable à la transmission de l'œuvre cinématographique.

La nécessité de conserver l'œuvre et son support est d'autant plus essentielle que le patrimoine vidéoludique ne s'apprécie qu'en l'expérimentant. Si l'on en croit Baptiste Clais, le patrimoine vidéoludique est un « patrimoine matriciel ». À travers ce terme, l'auteur désigne le « rôle fondateur du corps à corps avec la machine dans le processus de subjectivation qui construit le rapport au jeu vidéo, conscience présente tant chez les institutionnels que chez les passionnés » (Clais, 2005 : p.1) : apprécier un jeu vidéo ne pourrait donc se faire qu'en y jouant, en manipulant l'objet. Cette

⁶ Logiciel qui permet de simuler l'environnement d'une machine, généralement assez vieille, sur une autre machine, généralement plus moderne.

particularité pose néanmoins un problème majeur : celui de l'usure du matériel technologique. Actuellement, trouver des machines vieilles de plus de vingt ans en état de marche représente déjà une véritable forme de défi et les pièces détachées n'existent plus pour la plupart. S'il faut en plus pouvoir proposer au public de les manipuler quotidiennement, on risque de détruire définitivement le support, sans possibilité de restauration.

Beaucoup estiment ainsi que l'émulation est la solution idéale à ces problématiques puisque les œuvres, ainsi que l'environnement technologique qui permet de les faire fonctionner, seraient sauvegardés de façon virtuelle et ne seraient ainsi pas concernés par la problématique d'usure d'un matériel vieillissant ; un peu comme la dématérialisation des supports musicaux prévient la progressive altération des anciens disques vinyles. Cependant, si l'émulation est devenu un outil de pérennisation (Miura, 2008 : p.43), beaucoup estiment que jouer à un jeu sur son support original offre une expérience de jeu bien meilleure que sur un émulateur (voir lexique). Patrimonialiser le jeu vidéo revient donc à faire des choix : maintenir un outil technologique vieux de plusieurs décennies en état de fonctionnement pour permettre au public d'apprécier une œuvre de façon optimale, quitte à faire face à des risques d'usures menant à la mort définitive de ces machines, ou proposer des sauvegardes virtuelles, procurant une pratique vidéoludique certes moins fidèle à ce qui avait été originellement pensé mais résolvant les problématiques d'obsolescence matérielles.

1.1.2 Transmettre et légitimer le patrimoine vidéoludique

Se contenter de conserver et préserver le jeu vidéo n'est toutefois pas suffisant et il nous faut aborder l'indispensable action de transmission qu'implique le processus de patrimonialisation.

Comme le précise Laforet, « Conserver, c'est choisir de garder quelque chose d'hier ou d'aujourd'hui pour qu'elle soit montrée demain. C'est préserver un objet pour qu'il reste présent dans notre mémoire collective. » (Laforet, 2003). Aussi, on ne peut traiter de l'histoire du jeu vidéo et de son évolution sans essayer d'en léguer la connaissance à d'autres. La transmission en tant que telle est donc un élément indissociable du processus patrimonial, sans quoi on ne parle pas de patrimonialisation

mais uniquement de conservation. C'est d'ailleurs pour cette raison que les musées ne se limitent pas au maintien des objets d'art mais les exposent à un public plus ou moins restreint. À travers cette passation, les acteurs de la patrimonialisation vidéoludique vont chercher d'une part à transmettre l'essence et la culture d'un univers qui leur tient à coeur, pour lequel ils éprouvent un véritablement attachement sentimental, et d'autre part à légitimer la pratique du jeu vidéo en l'inscrivant durablement en tant qu'élément constitutif de notre culture.

En effet, le besoin de legs de l'univers vidéoludique est tout particulièrement dicté par la forme d'affection que lui porte la communauté des joueurs. Pour Leniaud, « la recherche du plaisir » (Leniaud, 1992 : p.54) est le principal motif expliquant le processus de patrimonialisation, bien que peu assumé par ses responsables, quel que soit le patrimoine évoqué. Dès lors, on va souhaiter que l'objet chéri occupe une place plus ou moins importante dans la société, afin non seulement d'en profiter mais aussi pour qu'il puisse continuer à exister dans l'esprit des contemporains et des générations futures. Dans le cas étudié, cette idée est transcendée par le fait que la culture vidéoludique est avant tout une « culture de l'échange » (Fichez & Noyer, 2000 : p.12). Les amateurs du genre vont en effet commencer par échanger opinions et sentiments au sein de ce que les Anglo-Saxons nomment le *fandom*, l'ensemble des fans d'un univers ou d'une pratique. Ce premier niveau d'échange, commun à l'ensemble des groupes de passionnés, est particulièrement important dans le cas de la pratique vidéoludique, cette dernière étant encore aujourd'hui peu légitime. Il est ainsi particulièrement important pour les joueurs de trouver une oreille attentive à leurs réflexions. Néanmoins, la spécificité du domaine vidéoludique réside tout particulièrement dans la volonté des joueurs de répandre la culture et la pratique du jeu vidéo, d'une part en troquant ses jeux entre amis, voisins, connaissances et d'autre part en mettant à disposition des fichiers numériques de jeux, considérés ou non comme *abandonwares*⁷. Cette logique de partage et d'expansion de la culture du jeu vidéo se retrouve dans la notion de

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 donc libres de droit et permettent leur diffusion sur Internet, alors que d'autres exercent encore leurs droits dessus.

transmission du patrimoine vidéoludique, puisqu'un joueur va tenter de faire découvrir aux plus jeunes une œuvre appréciée.

Par ailleurs, au-delà de ce que l'on vient de voir, certains joueurs vont partir du principe qu'il est nécessaire de montrer que le jeu vidéo peut être considéré comme un objet sérieux et que son inscription dans la durée, notamment via la constitution d'une histoire datée et documentée, est la première étape nécessaire à cette reconnaissance. En créant une véritable mémoire autour du jeu vidéo, on prouve qu'il ne s'agit pas seulement d'un *hobby* en vogue, destiné à disparaître du paysage des pratiques culturelles et des loisirs d'une société. En d'autres termes, on va l'opposer au caractère éphémère – et par conséquent la vanité – qu'on lui prête régulièrement. Dans cette optique, il ne suffit pas de construire une histoire pour la voir oubliée au fur et à mesure que les années et les générations passent, il faut bien la transmettre de façon stable et durable dans l'esprit des plus jeunes, joueurs ou non, afin qu'eux-mêmes puissent céder cet héritage à leurs enfants et ainsi contribuer à la perpétuation de la pratique et de sa culture. En outre, en diffusant ce legs on ouvre peu à peu les portes des musées et collections permanentes aux jeux vidéo, en conséquence de quoi le domaine acquiert une nouvelle forme de reconnaissance, les objets exposés au sein de ces galeries étant emprunts d'une légitimité et d'une pérennité indiscutables. Cependant, les logiques d'obsolescence technique du domaine ont « largement participé à une dynamique de l'oubli [...] non conservation des documents de travail [...], pertes récurrentes des rares archives » (Blanchet, 2012 : p. 38), rendant parfois la tâche de mémoire assez délicate à mettre en œuvre.

1.1.3 La tendance du *retrogaming*

Si les logiques d'obsolescence disparaissent peu à peu du paysage vidéoludique, c'est qu'on assiste depuis quelques années à une tendance qui n'existait pas auparavant ou qui était au minimum moins discutée : le phénomène du *retrogaming*.

Cette pratique, qui consiste à jouer à des jeux supposés être obsolètes et donc « rétro », est de plus en plus répandue au sein des communautés de joueurs, au point où même les éditeurs remettent en cause le principe d'obsolescence à travers la réédition d'anciens titres. Néanmoins, il faut noter que la définition de *retrogaming* n'est pas

claire et varie grandement en fonction de chacun : il faut en effet être capable de déterminer quel jeu est obsolète et à partir de quand le devient-il pour pouvoir affirmer que tel titre est devenu rétro. Le site communautaire Grospixels, spécialisé dans l'histoire du jeu vidéo, a cherché à explorer quelques pistes de réflexions sur cette définition après interrogation de certains de ses membres (Grospixels, 2003). Pour beaucoup, un jeu rétro est un jeu en 2D, au scrolling⁸ horizontal, aux graphismes pixellisés et s'éloignant le plus possible du photoréalisme. Un jeu ne serait donc pas un vieux jeu en fonction de son âge, mais de ses graphismes et son *gameplay*⁹. Cette définition implique donc qu'un jeu peut être rétro même s'il n'a que quelques mois, à condition qu'il soit de type rétro : « un joueur qui aime les jeux d'arcades, la diversité [...] et les jeux en 2D, va de toute évidence jouer aux vieux jeux vidéo. Ce joueur sera un retro gamer. »¹⁰ (Esposito, 2005). Pour d'autres, un jeu ne ferait partie de l'histoire ancienne d'au-delà d'une certaine génération de consoles ; généralement, c'est la cinquième génération qui est citée, soit comme dernière période rétro, soit comme première étape du *modern-gaming*¹¹. Autrement dit, un jeu sorti après la fin des années 90 ne serait pas un jeu rétro et y jouer ne relèverait donc pas de ce phénomène. D'autres encore estiment que seule la toute première génération de console est rétro. En définitive, il existe à peu près autant de définitions du *retrogaming* qu'il existe de joueurs et c'est en partie la raison de la popularité du phénomène : chacun y trouve plus ou moins son compte.

Néanmoins, afin de ne pas se limiter aux jeux antérieurs à la décennie 2000, nous retiendront la définition de Jaakko Suominen : « le mot rétro, originaire du latin, renvoie à un retour, un *comeback*, ou quelque chose de répétitif. Ainsi, le *retrogaming* fait généralement référence – mais pas toujours – au retour, peu importe qu'il s'agisse de la régression de l'utilisateur vers son enfance, ou de l'intention de (ré-)atteindre

⁸ En Français, défilement d'écran. Désigne la façon dont on va suivre les déplacements du personnage.

⁹ Terme n'ayant pas d'équivalent en français. Il désigne les règles et mécanismes du jeu, la façon dont l'utilisateur est censé y jouer.

¹⁰ : « A player who likes arcade games, diversity, strong ideas, and 2D games, will obviously play old video games. This player will be a retro gamer. »

¹¹ Par opposition au *retrogaming*, désigne la pratique qui consiste à jouer à des jeux récents.

quelque chose de pur ou préférable. »¹² (Suominen, 2007). En d'autres termes, peu importe l'âge du jeu, ce qui compte dans cet usage est un retour à une époque non-contemporaine, qu'elle soit motivée par un retour en enfance ou par la volonté de revenir à des mécaniques de jeu plus élémentaires. En somme, on pratiquerait le *retrogaming* dès l'instant où le jeu n'est pas récent ou utilise des standards (en matière de *gameplay* (voir lexique) de *design* ou encore d'ambiance) ne correspondant pas à ce qui se fait à l'heure actuelle, mais plus proches des tendances passées.

À ce propos, on peut s'interroger sur les raisons qui poussent un individu à jouer ou rejouer à d'anciens jeux. A priori, le retour en enfance évoqué précédemment et un profond sentiment de nostalgie, que nous développerons plus tard, seraient les moteurs du *retrogaming*. Les joueurs chercheraient à travers cet usage à revivre certaines émotions passées. Ter Minassian estime pour sa part que la pratique participe de stratégies, conscientes ou inconscientes, de « différenciation de la pratique vidéoludique au sein de la communauté de joueurs » (Ter Minassian, à paraître : p.10). Certaines pratiques vidéoludiques apparaissant en effet plus nobles que d'autres aux yeux de certains, on peut penser que le fait de jouer à des titres rétro relève d'un phénomène de positionnement, voire de légitimation, de certains joueurs – et de leurs pratiques – par rapport à d'autres. Pour le chercheur, il s'agit maintenant de déterminer s'il s'agit ici d'une posture individuelle qui suppose la volonté de revivre des expériences de jeu passées et/ou l'envie de se plonger dans l'histoire vidéoludique ou s'il s'avère que cette pratique est en fait une posture collective visant à légitimer « la pratique contemporaine du jeu vidéo en forgeant son histoire » (Ter Minassian, à paraître : p.10). Le *retrogaming* relèverait ainsi soit de logiques individuelles de nostalgie ou de découverte de l'histoire d'un loisir apprécié, soit de logiques communautaires de légitimation de ce loisir, qu'elles soient conscientes ou non. Néanmoins, on verra plus en détails par la suite que d'autres questions peuvent être explorées au sujet de cette pratique et notamment sur le sujet de la découverte et de l'appréciation d'une œuvre pour ses qualités intrinsèques – au-delà des logiques d'obsolescence –, un peu à la manière d'un

¹² « The word retro, which originates from Latin, refers to a return, a comeback, or something repetitive. Therefore retrogaming hints usually - but not always - at returning, whether it means the consumer's return or retrogression to childhood, or an intention to (re-)achieve something pure or preferable. »

mélomane découvrant une composition du siècle dernier, faisant fi de son ancienneté et appréciant l'œuvre pour son caractère propre.

1.2 Acquérir, conserver et restituer

Les expositions sur le jeu vidéo sont encore rares en France, surtout en province. Au-delà du manque de légitimité du sujet, qui n'est plus une véritable excuse en raison de sa popularité grandissante, on peut s'interroger sur les raisons de cette quasi-absence. Pour Nicolas Esposito, « les expositions de jeux vidéo sont très dures à mettre en place, car le matériel et les logiciels sont à la fois très fragiles et parfois trop rares » (Esposito, 2005a). À partir de ce constat, nous allons chercher à savoir quels sont les critères retenus dans la sélection et l'évaluation des jeux vidéo patrimonialisés, avant de nous pencher de manière plus fine sur les problématiques rencontrées par l'organisation d'une exposition sur le jeu vidéo, notamment en terme d'acquisition, de conservation et de manipulation du matériel.

1.2.1 Les critères retenus dans la sélection et l'évaluation des jeux vidéo

La patrimonialisation d'un objet, quel qu'il soit, passe nécessairement par un processus de sélection des oeuvres jugées les plus « pur[e]s et les plus dignes de représenter [cet] art » (Leveratto, 2000 : p.326) : ce sont les œuvres qui seront transmises aux générations futures, condamnant les autres à l'oubli. Pour Leniaud, le patrimoine ici sélectionné est le résultat « d'un consensus, le plus souvent non-dit [...] c'est le fruit d'une convention » (Leniaud, 1992 : p.3). Dans le cas du jeu vidéo, ce donc sont les titres estimés les plus intéressants de façon quasi universelle par la communauté de joueurs qui resteront dans les mémoires.

Pour les acteurs de la patrimonialisation, il va s'agir d'effectuer une nouvelle sélection afin de trouver la ou les œuvres susceptibles de symboliser au mieux une époque ou un moment donné. Cette sélection intervient donc après l'évaluation d'un

titre par la communauté. Nos enquêtés de la direction du patrimoine de la mairie de Thionville (Annexes 2) et de l'association Aux Frontières du Pixel (Annexes 3) ont généralement évoqué l'importance du succès d'un jeu dans la démarche d'écrémage, en se basant essentiellement sur le nombre de ventes du titre. La réussite commerciale, si elle ne permet de jauger de la qualité réelle d'un jeu, est au moins un indicateur assez précis de la trace de ce dernier dans l'histoire : même si le *soft*¹³ est loin d'être exempt de défauts, de très nombreux joueurs l'ont expérimenté et le connaissent, faisant de lui un élément marquant des annales du domaine.

Du reste, il est indispensable de montrer également les œuvres ayant marqué un tournant dans l'histoire du jeu vidéo, particulièrement en termes d'innovation, même si le succès n'était pas au rendez-vous. La dernière console de Sega, la *Dreamcast*¹⁴, si elle ne brille pas par son nombre de ventes, était particulièrement en avance sur son temps puisqu'il s'agit de la toute première console livrée en standard avec un modem lui permettant de se connecter à Internet. En quelque sorte visionnaires, puisqu'à l'heure actuelle toutes les consoles intègrent la connexion à Internet, Sega et sa machine ont innové et changé en partie l'évolution du jeu vidéo. La machine mérite donc, en ce sens, de figurer dans le fond de consoles collectées afin d'être exposées au grand public. De même, si un jeu a exploré le premier des mécaniques de *gameplay* largement reprises par la suite ou au contraire totalement inédites, il est important de le faire découvrir aux visiteurs, et ce même si le titre n'a pas marché : l'un des rôles de la pratique muséale étant, en définitive, d'instruire les individus à travers la reconnaissance d'œuvres méconnues en dépit de leurs nombreuses qualités.

Enfin, on évoquera la durée de vie dans le temps d'un jeu ou d'une console, en tant que critère capital de sélection. De nombreux titres connaissent un grand succès commercial, mais n'innovent en rien et sont régulièrement remplacés par leurs successeurs : c'est notamment le cas des jeux sportifs, actualisés chaque année ou presque. Encore soumis aux logiques d'obsolescence, ces jeux ne présentent que peu d'intérêt une fois la version suivante éditée : un joueur possédant la version 2013 du

¹³ Par opposition au hardware. Désigne les logiciels informatiques.

¹⁴ 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.

titre ne jouera plus aux versions 2011 et 2012 par exemple. Ainsi, s'il peut être intéressant d'exhiber l'une des versions de la série, il n'est pas nécessaire de le faire pour toutes les moutures. En revanche, un jeu sorti il y a plusieurs décennies et promettant encore un intérêt ludique – et donc une véritable rejouabilité – est digne de figurer dans une exposition, puisque ses qualités ludiques ne se limitent pas à une époque et un public donnés ; en s'opposant à la mode et l'éphémère, son intérêt demeure sur le long terme, ce titre va tout à fait s'inscrire dans les logiques de patrimonialisation et de légitimation du jeu vidéo.

1.2.2 Problématiques d'acquisition et de conservation

Malgré l'existence de critères d'évaluation, on constate que la sélection des jeux destinés à être montrés au grand public dans une pratique muséale ne résulte pas toujours de ce processus de purification artistique, mais dépend généralement des capacités d'acquisition et d'accueil des organisateurs, ce qui est d'autant plus vrai en cas d'expositions temporaires.

En effet, au cours de nos études, nos enquêtés ont toujours souligné être dépendants à la fois du bon-vouloir des collectionneurs, qui vont décider ou non de prêter leur(s) machine(s) et/ou leur(s) jeu(x) à des fins d'exposition et/ou de leur capacité à dénicher du matériel et des jeux en bon état. La constitution d'une collection de machine, en plus de ses jeux, reste néanmoins « 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). Aussi, il est indispensable de montrer les plateformes de jeux, même dans le cadre d'une exposition documentaire, sans quoi les lacunes en terme d'informations seraient trop grandes. Les expositions temporaires gagnent ici un avantage par rapport aux expositions permanentes, puisque les collectionneurs accepteront plus facilement de se séparer de leur trésor s'il ne s'agit que d'un prêt temporaire. La question est certes commune à toute pratique muséale, même si les problématiques d'obsolescence liées au jeu vidéo, qui reste avant tout un objet technologique, lui donnent une nouvelle importance. À ce propos, on notera que le matériel, s'il n'est pas en parfait état, peut parfois être réparé jusqu'à un certain point.

Aujourd'hui, les pièces de remplacement sont en effet de plus en plus rares et la restauration d'une machine n'est plus seulement dépendante de la capacité technique d'un individu à réaliser le travail, mais bien de son aptitude – voire de sa chance – à dénicher LA pièce nécessaire.

Il faut en outre posséder un espace de stockage assez conséquent pour héberger, sans risque d'usure, et donc dans des conditions de conservation optimale, le matériel avant qu'il ne soit exposé, voire après si le matériel n'est pas immédiatement rendu, ce qui a particulièrement été souligné par les membres d'Aux Frontières du Pixel. La conservation du matériel vidéoludique prend en effet énormément de place, puisqu'il faut au minimum pouvoir conserver les jeux et consoles, sachant que tout matériel contextualisant, écran de télévision d'époque, mode d'emplois, etc., est un plus à apporter à toute exposition sur le sujet. Pour *Game Over*, le fond présenté au public a été conservé dans les réserves du musée de la Tour aux Pucés de Thionville avant le début de l'exposition et les prêteurs sont directement venus récupérer leurs biens à la fin de l'exposition, le 06 janvier 2013, ce qui a permis à l'institution de ne pas s'encombrer avec du matériel qui ne lui appartenait pas et ainsi de ne pas se soucier avec sa conservation dans un entrepôt ne risquant aucunement d'abîmer le matériel technologique vieillissant.

D'autre part, si l'acquisition des plateformes de jeu est indispensable à la bonne compréhension du contexte de chacun des jeux, des recherches ont montré que seuls les écrans d'époque préservent parfaitement l'apparence des vieux jeux vidéo, tels qu'ils ont été pensés au moment de leur sortie (Mims, 2010) : aussi, si les organisateurs décident de diffuser des vidéos ou des jeux, il serait essentiel qu'ils puissent le faire sur du matériel d'origine, non seulement en terme de consoles mais aussi donc de télévisions, afin de pouvoir transmettre au mieux l'histoire du jeu vidéo. Cet état de fait obligerait donc les organisateurs d'une exposition sur le jeu vidéo à se mettre non seulement en quête de plateformes en état de marche, mais également de support matériel annexe, également capable de fonctionner pendant plusieurs jours. Afin de contourner le problème, la Direction du Patrimoine de Thionville a décidé d'exposer, à proximité de bornes d'arcades en fonctionnement (et donc composé du jeu, de la plateforme et de l'écran d'origine), une télévision d'époque sans l'allumer, afin que les

plus jeunes puissent au minimum apprécier l'aspect des anciens écrans, tout à fait différents de ce à quoi ils sont habitués à l'heure actuelle.

Par ailleurs, si nos études auprès de l'exposition thionvilloise n'ont pas mis ce point en lumière, pour les chercheurs Barwick, Dearnley et Muir, la mise en place de ces événements pose un problème majeur de légalité : en effet, la majorité du travail de préservation étant entreprise sans la permission des ayants-droits, la collection de fond, même temporaire, ne peut être vue comme une source de recherche légitime (Barwick & Co, 2011 : p.375). Dans le domaine du jeu vidéo, les expositions et musées font ainsi régulièrement appel à des collectionneurs privés, qui n'ont aucun droit légitime sur le sujet, là où il est facile de faire appel à des fonds publics, comme les médiathèques, dans le cas d'une exposition sur le cinéma ou la littérature. Dès lors, la plupart des expositions sur le jeu vidéo se mettent dans l'illégalité, en diffusant notamment des images de jeux ou pire, en proposant un libre accès à certains jeux et machines sur lesquels ils n'ont aucun droit. Si dans les faits les ayants-droits ne s'opposent pas à ce que ces initiatives se fassent sans leur consentement, ils pourraient en théorie le faire, ce qui en soi représente une difficulté supplémentaire à la mise en place de ces expositions. Ce qui est vrai dans le cas d'une exposition permanente l'est encore plus en cas d'évènement temporaire, puisque les associations, institutions ou regroupements ne possèdent pas nécessairement les moyens temporels d'entreprendre les démarches administratives qui leur permettraient de se mettre dans la légalité.

1.2.3 La manipulation du matériel contre le risque d'usure

Nicolas Esposito le souligne très justement, « entreposer des boîtes de jeux ne suffit pas : on ne goûte pas aux plaisirs d'un jeu en consultant sa boîte ou sa notice [...] Il y a en effet au cœur d'un jeu vidéo un aspect ludique qui ne peut être pleinement appréhendé que par le fait de jouer. » (Esposito, 2004). Transmettre le patrimoine vidéoludique au cours d'une exposition, qu'elle soit temporaire ou non, impliquerait donc de pouvoir laisser le public manipuler le jeu.

Autoriser le libre accès à une console plus ou moins ancienne pose néanmoins de nombreux problèmes auxquels les organisateurs d'un évènement ne souhaitent pas toujours être confrontés, le premier étant le risque incontestable d'usure du matériel.

D'une part parce que la manipulation excessive et répétée d'un matériel fragile en raison de son âge est évidemment risquée : il est possible de détruire totalement l'appareil même si les utilisateurs prennent de nombreuses précautions au cours de leur utilisation. D'autre part, parce qu'il est justement impossible de vérifier que le public est délicat dans son maniement de l'objet. Laisser un public tout-venant se servir d'une vieille console c'est s'exposer à des risques de pertes du fond d'exposition. L'organisateur d'une exposition est donc obligatoirement confronté à ce dilemme : transmettre l'essence d'un jeu en le laissant manipuler et risquer de le perdre ou le conserver et ne proposer qu'une expérience finalement assez pauvre du jeu à travers des vidéos et copies d'écran. Le problème est d'autant plus vrai en cas d'exposition temporaire puisqu'il est impossible de prévoir à l'avance combien de temps une machine pourra tenir si elle est quotidiennement utilisée : son temps est indéniablement compté et les restaurations successives n'apportent qu'une solution temporaire.

Par ailleurs, l'organisatrice de l'exposition thionvilloise Game Over a souligné au cours de notre entretien que pour des raisons de sécurité et d'assurance, les institutions n'avaient généralement pas le droit de faire manipuler les objets prêtés à des fins d'exposition. Il faut ainsi obtenir au préalable l'accord du collectionneur afin de pouvoir laisser le public toucher l'objet ou, dans notre cas, une console et/ou son jeu. Il devient alors d'autant plus difficile d'autoriser le public à manipuler le fond de plateformes, sachant que cette possibilité ne dépend pas du seul bon vouloir des organisateurs.

L'émulation en tant qu'outil de pérennisation serait donc, comme souligné précédemment, la solution possédant finalement le moins d'inconvénients. Les sensations caractéristiques procurées par une configuration de jeu donnée peuvent être préservées en partie via l'émulation, notamment grâce à l'utilisation de filtres graphiques permettant de donner à un écran de télévision récent l'aspect d'un vieux tube cathodique (Esposito, à paraître : p.5), permettant ainsi de se rapprocher de l'expérience visuelle du jeu original et ce même sur un support récent. Par ailleurs, l'utilisation de manettes récentes mais configurées de la même manière que le périphérique sur lequel le jeu a été conçu participe également au rapprochement de la pratique initiale, la manette étant après tout l'objet faisant le plus corps à corps avec l'utilisateur d'un jeu. Néanmoins, le flou juridique entourant le principe de l'émulation pose un nouveau

problème de légalité pour les organisateurs d'une exposition. Si le principe de l'émulation en lui-même est autorisé, c'est l'utilisation du jeu sur une machine différente du matériel originel qui est interdite. Certes, la copie de sauvegarde¹⁵ est légale dans le cas où cette dernière est nécessaire pour préserver l'utilisation d'un logiciel (article L122-6-1 du Code de la Propriété Intellectuelle), mais elle ne s'applique qu'à la sphère privée et doit être utilisée sur le support originel, ce qui ne constitue pas une alternative satisfaisante aux problématiques de manipulation et d'usure auxquelles sont confrontés les organisateurs d'exposition.

¹⁵ Désigne le résultat de la copie d'un logiciel à des fins de préservation uniquement.

2.1 L'importance de la nostalgie dans les logiques patrimoniales

La nostalgie est quotidiennement invoquée par certains adultes choisissant d'écouter des titres musicaux sortis lorsqu'ils n'étaient que des enfants, ou encore lorsqu'ils regardent la rediffusion d'une émission originellement émise alors qu'ils n'avaient pas plus de vingt ans. De nombreux éléments de la culture du vingtième siècle sont touchés par ce phénomène et l'industrie vidéoludique n'y fait plus exception. Pour Nicolas Esposito, le jeu vidéo est « maintenant assez vieux pour [...] générer [un sentiment de] nostalgie comme d'autres grandes industries »¹⁶ (Esposito, 2005b). On constate effectivement que l'engouement pour les anciens jeux est régulièrement prétexté par ce sentiment. Pour étudier le sujet, il va donc s'agir de commencer par définir ce qu'est la nostalgie et ce qui est compris par l'utilisation de ce terme. Par la suite, on va chercher à comprendre pourquoi ce sentiment est considéré par d'aucuns comme le véritable moteur des processus de patrimonialisation, avant de conclure sur une note plus nuancée.

2.1.1 Introduction à la notion de nostalgie

Issue du grec *nostos*, le retour, et *algos*, la tristesse, la nostalgie fait notamment référence à une forme de regret plus ou moins prononcé du passé et/ou des jeunes années d'un individu, voire d'un mal du pays (Dictionnaire Larousse, 2013).

¹⁶ « The video game industry is now old enough to [...] generate nostalgia like other big industries. »

Si d'un point de vue médical la nostalgie est de plus en plus considérée comme un symptôme de la dépression, elle est vécue quotidiennement par un grand nombre d'individus, sans pour être pour autant teintée de la souffrance à laquelle fait référence le terme originel. Il convient ainsi de distinguer ce que l'on qualifiera de nostalgie médicale, en tant que symptôme d'un mal-être bien plus grave, sentiment réel de tristesse et de profonds regrets, et la nostalgie en tant que regard affectueux sur un temps qui n'est plus. Ce sens recouvre certes une certaine notion de regret, sans pour autant que l'évocation de ce temps perdu cause une réelle douleur psychologique. C'est sur cette définition en particulier que s'appuieront nos réflexions sur le phénomène nostalgique.

La nostalgie est généralement associée à l'idée d'un « bon vieux temps », comme si en dépit de la réalité objective, le passé était forcément meilleur en tous points que le présent et que donc chacun y était plus heureux. Les personnes éprouvant ce sentiment de nostalgie vont ainsi, entre autres, chercher à revivre partiellement l'époque regrettée et retrouver une certaine idée du bonheur, notamment à travers le fait de réexpérimenter certains sons, odeurs, etc., plongeant l'individu dans ses mémoires comme si les années ne s'étaient pas écoulées. L'objectif évident est de s'abimer dans la même impression de bonheur ou d'insouciance qu'évoque le souvenir d'une époque en particulier. Le fait de rejouer à certains jeux ferait donc partie intégrante de cette attitude nostalgique, puisque le joueur va retrouver des sensations qu'il ressentait il y a dix ou vingt ans et ainsi, d'une certaine façon, se (re)plonger dans un passé qui lui semble plus ou moins regrettable. D'une certaine façon par ailleurs, un jeu vidéo étant avant tout un territoire à explorer, on peut estimer que revisiter un ancien jeu, c'est retourner à un territoire connu et apprécié : ce qui, finalement, ferait référence au contact originel de la nostalgie, le regret du pays natal. En somme, en jouant à un vieux jeu, on retournerait dans un espace connu, apprécié et regretté. Cette attitude peut également être expliquée par le besoin d'un individu, devenu adulte, de réaliser certains de ses rêves et fantasmes d'enfance. Il existe de nombreux témoignages de joueurs se qualifiant de *retrogamers* (Groxpixels, 2003) estimant jouer aux jeux de leur enfance en partie parce qu'ils n'avaient pas, à l'époque, les moyens financiers de se payer tous les titres auxquels ils souhaitaient jouer. Il existerait donc deux types de comportements

liés à la nostalgie : d'une part les individus cherchant à réexpérimenter le déjà-vécu et ceux cherchant à vivre ce qu'ils n'ont justement pas vécu.

Pour le finlandais Jaakko Suominen, « dans la culture media, le désir pour un vieil objet est un évènement partagé quand il fait référence à ces vieux moments, situations et expériences, qui ont été partagés en famille et entre amis, ou même avec la nation ou le 'monde entier'. La nostalgie est vue comme une explication au succès de certaines représentations, comme les documentaires historiques et les séries TV de fiction, et comme une tendance dans notre culture moderne.¹⁷ » (Suominen, 2007). Ainsi, la nostalgie, quand elle est partagée par un ensemble d'individus, qu'il soit restreint, la famille, ou plus global, une société entière, serait l'une des clés du succès de chacun des objets médiatiques faisant référence au passé. L'auteur précise que ce point s'applique évidemment aux jeux vidéo, puisque le discours nostalgique n'est pas nécessairement associé à un média ou à une décennie en particulier. Ainsi, si l'on en croit le chercheur, si le *retrogaming* est essentiellement guidé par cette logique de retrouvailles du passé, ce qui compte n'est pas la pratique du jeu vidéo en elle-même mais le fait de retrouver le passé à travers un média. On ne jouerait pas à ces jeux par plaisir ludique mais par plaisir nostalgique. En outre, le jeu vidéo, jusqu'à très récemment, était particulièrement associé à l'enfance ce qui contribue à ce que les premiers jeux déclenchent le sentiment de nostalgie lié à cette période (Whalen & Taylor, 2008 : p. 6).

2.1.2 La nostalgie comme moteur de la patrimonialisation ?

En conséquence de l'attitude nostalgique évoquée ci-dessus, le patrimoine au sens large serait principalement la conséquence de la nostalgie.

C'est d'ailleurs ce que soutient Jean-Michel Leniaud, pour qui « la nostalgie [...] [est] un moteur essentiel de la sensibilité patrimoniale » (Leniaud, 2010 : p. 22-31).

¹⁷ « In media culture, longing for something old is a mutual event when it refers to such old moments, situations and experiences, which have been shared with friends and family, or even with the nation or 'the whole world'. Nostalgia has been seen as an explanation to the success of certain kinds of media presentations, such as historical documentaries and fiction series on television, and as a trend in modern culture. »

Les individus conserveraient le patrimoine, ou du moins y seraient sensibles, parce que tel ou tel objet les renvoie à un certain passé et qu'ils souhaitent en garder ou en retrouver une trace, d'une manière ou d'une autre. Dès lors, la conservation, la préservation et la transmission d'un patrimoine, quel qu'il soit, seraient tout particulièrement motivés par le désir, voire le besoin, de rééprouver des sensations perdues à travers la manipulation d'objets ou de sensations d'époque. On va chercher à sauvegarder d'une manière ou d'une autre un objet apprécié afin de ne pas le voir disparaître comme a disparu le passé, dont l'objectif souvent non-avoué est de le réapprécier. C'est cette recherche du plaisir soulignée par le même auteur et déjà citée précédemment. Jean-Marc Leveratto insiste à ce propos sur le « pouvoir de rapprochement affectif » (Leveratto, 2000 : p.374) que possèdent les objets. En bref, c'est en particulier parce qu'un objet est affectueux qu'il va pouvoir entrer dans un processus patrimonial ; parce que les individus vont continuer à chérir cet objet même après le passage du temps, que cette véritable tendresse amènerait les individus à en devenir nostalgique et donc, à terme, à les pousser à faire en sorte que sa mémoire ne disparaisse pas avec la naissance des adultes de demain. S'ensuivraient ainsi actions de conservation, préservation, restauration et évidemment transmission de toute la culture existant autour de cet objet. À noter que, pour les membres de l'association Aux Frontières du Pixel, les joueurs conservant et jouant aux vieux jeux vidéo sont majoritairement mués par ce phénomène de nostalgie, point en partie confirmé par les interrogés de Game Over.

Néanmoins, à supposer que la patrimonialisation soit effectivement principalement motivée par la nostalgie, le jeu vidéo, une fois encore, possède des caractéristiques propres qui le différencient des processus de patrimonialisation classiques. Pour Baptiste Clais, on observe chez les joueurs une « mythification du passé », ce qui, précise-t-il, est tout à fait classique dans ce type de processus (Clais, 2005). Il s'agit là clairement de la croyance que tout était plus beau dans le passé. Néanmoins, les valeurs associées à la période mythifiée (de 1975 à 1990 chez l'auteur) sont créativité, innovation, individualisme et liberté, là où les processus patrimoniaux habituels intègrent généralement les notions de tradition, ancienneté et authenticité. Ainsi, la nostalgie patrimoniale serait presque contradictoire dans le cas du jeu vidéo, puisque les regrets du 'bon vieux temps' sont normalement très justement assimilés au

passé, avec des idées ancrées dans l'histoire et le temps, là où le domaine vidéoludique insiste sur la notion d'innovation, habituellement liée au présent, à la modernité et même à une certaine idée de rupture. En somme, là où la nostalgie fait regretter une époque moins moderne parce qu'elle est précisément moins moderne, la nostalgie des débuts de la micro-informatique personnelle fait regretter, entre autres, une époque où la nouveauté était partout.

Bien qu'à première vue l'idée selon laquelle la nostalgie est le principal moteur de la patrimonialisation semble négative, un désir de vivre dans le passé plutôt que d'exister dans le présent, pour les chercheurs anglo-saxons Taylor et Whalen, « la nostalgie peut être comprise en des termes constructifs, en tant que processus à travers lequel la connaissance du passé est amenée à peser sur le présent et le futur » (Whalen & Taylor, 2008 : p. 3). Aussi, la recherche d'un certain plaisir en faisant revivre des éléments du passé dans le présent permet de consolider les connaissances et les innovations de ce dernier, et même d'influencer le futur. La nostalgie serait en ce sens le point de départ d'une certaine évolution : montrer ce qui est révolu pour l'apprécier, le voir continuer à exister puis s'en servir pour construire l'avenir.

2.1.3 Un processus qui va au-delà des regrets du 'bon vieux temps'

Néanmoins, malgré les considérations précédentes sur le rapport entre la nostalgie et la patrimonialisation vidéoludique et le *retrogaming* de façon générale, on va voir que les mécanismes entrant en jeu dans la propagation de cet usage sont loin de se limiter à la seule nostalgie.

Au préalable, on soulèvera une interrogation essentielle : pourquoi le *retrogaming* est-il essentiellement vu – et motivé en grande partie – par la nostalgie, là où l'intérêt pour les œuvres cinématographiques classiques est simplement considéré comme une pratique culturelle, exempt de ces considérations de regrets du bon vieux temps ? Cette observation impliquerait qu'un ancien jeu n'est pas une œuvre à part entière, mais plutôt un stimulus nostalgique, ce qui en réduirait grandement son intérêt culturel ; certains parlent d'ailleurs de « *oldies* », soit de vieux succès, ce qui ne ferait que confirmer cette vision des choses. Même dans le cas où cet objet serait le point de départ permettant une évolution des nouveaux jeux, il n'existerait plus qu'en tant

qu'œuvre appartenant au passé, sans considération pour ce qu'il offre en lui-même. Thomas Willaume, de l'association Aux Frontières du Pixel, estime ainsi que le terme de « *retrogaming* » est mauvais, puisqu'il souligne cette idée en mettant en valeur le fait que le jeu est ancien et qu'il n'évolue plus. Jouer aux vieux jeux vidéo placerait ainsi le joueur dans un état de stase, comme si le futur n'existait pas et qu'il ne vivait qu'à travers le passé. D'après lui, en comparaison avec le cinéma, l'utilisation d'une expression de type « jeux vidéos classiques » ou « historiques » serait moins péjorative, partant du principe que l'on parle de cinéma classique pour les œuvres de Charlie Chaplin et pas de « rétro-cinéma ». À ce propos, les Anglo-Saxons préfèrent souvent l'expression « *classic gaming* » - jeu classique en français - au terme « *retrogaming* », bien que les deux soient utilisés. Cette utilisation d'une expression bien précise pour désigner une pratique illustre concrètement la façon dont celle-ci en vient à passer du statut de simple *hobby* à un véritable statut institutionnel, soulevant par la même occasion de nouveaux enjeux, comme la patrimonialisation de ces jeux classiques. Les passionnés du jeu vidéo et les acteurs de la patrimonialisation tendent donc à utiliser des termes plus élogieux pour désigner leur action et expliquent celle-ci par d'autres mécanismes que la seule nostalgie.

De ce fait, certains amateurs de jeux plus ou moins anciens justifient notamment leur pratique par l'absence, ou quasi-absence, de difficulté rencontrée avec les jeux récents, en comparaison avec les jeux sortis il y a plusieurs décennies : « Une observation courante est que les jeux vidéos récents sont plus simples que les plus vieux. En effet, les jeux récents peuvent généralement être facilement finis en utilisant des sauvegardes. Ainsi, les joueurs peuvent regarder du côté des jeux vidéos [plus anciens] pour faire face à de plus hauts challenges »¹⁸ (Esposito, 2005b : p.9). Aussi, la facilité d'accès à Internet, et donc aux solutions et astuces, contribue grandement à réduire le niveau de difficulté des jeux. De fait, les joueurs seraient de moins en moins enclins à affronter des jeux difficiles. En s'adaptant à cette tendance, les industriels prennent néanmoins le risque de frustrer une grande partie de la communauté

¹⁸ « Another common observation is that recent video games are easier than older ones. Indeed, recent games can usually be finished easily using backups. Then, players can look to the [older] video games [...] to face harder challenges »

vidéoludique. On soulignera à ce propos une spécificité supplémentaire du monde du jeu vidéo : le consommateur de l'œuvre peut être bon ou mauvais dans la pratique de celle-ci. Là où un lecteur ne peut être ni bon ni mauvais dans sa lecture, un jeu peut bloquer l'accès à la suite du contenu si le joueur n'est pas suffisamment doué pour atteindre un objectif. Un cinéphile ne cherche pas forcément un obstacle dans la contemplation d'une œuvre, là où les amateurs de jeu vidéo peuvent chercher un véritable challenge. À ce propos, Jesper Juul parle de ce qu'il appelle le paradoxe de l'échec. Alors qu'en temps normal, on tend à vouloir éviter les situations d'échec, on cherche à vivre ces situations à travers le jeu vidéo : « Il serait beaucoup plus simple pour le développeur de créer [un] jeu [...] où l'utilisateur n'a qu'à presser un bouton pour gagner le jeu. Mais pour que quelque chose devienne un bon jeu, et un jeu tout court, on s'attend à une résistance et la possibilité d'un échec. »¹⁹ (Juul, 2013 : p.12). En d'autres termes, on jouerait aux jeux vidéo, et aux jeux de façon plus générale, justement parce qu'ils peuvent nous mettre en situation d'échec. De nombreux joueurs chercheraient donc une difficulté accrue en jouant aux générations précédentes, ce qui nous a été confirmé par quelques membres d'Aux Frontières du Pixel, qui soulignent également une supposée absence de nouveauté et de prise de risque dans les jeux récents. Par ailleurs, toujours d'après les membres de l'association, le changement récent du mode de consommation vidéoludique, notamment avec la problématique des jeux à DLC²⁰, menant certains joueurs à qualifier ces derniers de jeux en kit, dégoûte certains joueurs au point où ils vont préférer se désintéresser de la nouveauté.

Enfin, on constate que l'intérêt pour les anciens jeux ne se limite pas seulement aux jeux connus et/ou expérimentés par les individus. L'exemple le plus frappant est la célébrité du net francophone Le Joueur du Grenier, qui teste en vidéo de vieilles œuvres plus ou moins connues pour leur difficulté exacerbée ou leurs mécaniques de jeux ratées. Son grand succès, certes en grande partie dû à l'humour omniprésent et la mise en scène de ses tests, illustre néanmoins le fait que jouer à de vieux jeux, bons ou

¹⁹ « It would be much easier for the designer to create [a] game [...] where the user only have to press a button once to complete the game. But for something to be a good game, and a game at all, we expect resistance and the possibility of failure. »

²⁰ Downloadable Content. Il s'agit de contenu additionnel ajouté à un jeu vidéo et distribué sur Internet (parfois gratuitement) par l'éditeur officiel du titre.

mauvais, célèbres ou non, et de s’y intéresser n’est pas uniquement motivé par la nostalgie : en effet, de nombreuses personnes regardent ses vidéos alors qu’ils ne connaissent pas le jeu testé et, à l’inverse, le Joueur du Grenier ne connaît pas toujours d’emblée les titres qui lui sont suggérés. Par conséquent ses motivations et celles de ses destinataires sont étrangères non seulement aux logiques nostalgiques précédemment traitées, mais également des mécanismes de sélection et de conservation dans la mémoire des jeux considérés comme étant les meilleurs. Les jeux vidéo sont ici vus comme des œuvres à part entière, même si dotées de plus de défauts que de qualités, et pas comme le point de départ d’un processus nostalgique.

2.2 Acteurs et consommateurs de la patrimonialisation

Après avoir déterminé le rôle de la nostalgie dans les logiques de patrimonialisation vidéoludique, on va chercher à comprendre quel public est susceptible de “consommer” ce patrimoine et donc qui le conserve, le manipule et s’y intéressera à l’avenir. Dans un premier temps, c’est l’importance des logiques amateurs dans le processus de patrimonialisation du jeu vidéo qui sera soulignée, ouvrant une première piste de réflexion sur la composition de ce public. Par la suite, nous développerons l’opposition qui existe entre les joueurs d’époque, et donc les joueurs ayant vécu et expérimenté dans leur jeunesse les premiers jeux, et le jeune public qui les découvre à posteriori afin de déterminer a priori les distinctions qu’il peut exister entre eux dans leur rapport au patrimoine vidéoludique. Nous concluerons finalement sur la récupération de l’intérêt pour les anciens titres par les industriels et évoquerons les biais qu’elle soutend en matière de conservation et de transmission du patrimoine.

2.2.1 Importance des logiques amateurs

Le manque de reconnaissance de la culture et du patrimoine vidéoludique a entraîné un certain mépris des institutions publiques, pourtant « comptable[s] d’un objectif de service devant la communauté nationale » (Miura, 2008 : p.42), engrangeant

ainsi l'absence quasi totale d'actions en faveur du domaine et ce jusqu'à très récemment. Ce sont donc les amateurs de la sphère du jeu vidéo qui vont prendre les devants et réaliser la majeure partie du travail de mémoire. On précisera que l'importance de ces logiques va bien au-delà de ce processus patrimonial, mais qu'il ne s'agit pas là de notre propos.

Pour Sébastien Genvo, la première étape du travail de mémoire « 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). Ainsi, dans l'optique de partager leur passion et son évolution au grand jour, les amateurs du domaine ont commencé par retranscrire l'histoire du jeu vidéo en fonction de leurs propres souvenirs. Ces sites Internet, dont certains sont encore accessibles à l'heure actuelle, se sont multipliés et ont véritablement constitué le premier élément concret permettant d'établir une Histoire plus officielle et indépendante du souvenir d'un individu en particulier. Ce sont donc les *aficionados* qui ont, les premiers, participé à l'établissement d'une chronologie, même si encore officieuse, mais également et surtout pris conscience de la nécessité d'en conserver une trace dans la mémoire collective. Sans ce travail d'archivage amateur, de nombreux éléments liés à l'évolution du jeu vidéo seraient aujourd'hui perdus, attestant du poids des amateurs dans le domaine vidéoludique. Par comparaison, le travail de rédaction de l'histoire du cinéma a débuté comme un « prolongement de l'exercice critique » (Gauthier, 2007) et donc dès le départ emprunt d'une certaine crédibilité, l'exercice en question étant souvent entrepris par des journalistes. Le travail de mémoire est donc dans ce cas d'emblée plus légitime que les débuts de l'inscription du jeu vidéo dans une histoire culturelle, puisque la publication d'informations sur le web par un amateur n'est pas soumise à validation et peut donc être remise en cause, au contraire du monde journalistique.

Qui plus est, de nombreux férus de jeux vidéo vont conserver leurs vieux jeux et consoles, devenant ainsi de véritables collectionneurs cherchant à toujours plus alimenter leur panoplie. Ces derniers vont parfois chercher à exposer leur trésor, soit d'une façon qui est liée à l'égo, afin de témoigner de sa qualité d'expert en la matière, soit dans le but de mener des actions plus nobles de conservation et de transmission du patrimoine vidéoludique ; et ce partage passe notamment par Internet et les communautés en ligne :

« ayant formé des groupes de préservation en ligne, la communauté de joueurs a été l'activiste la plus prolifique en la matière. Motivés par la nostalgie, ces groupes, gérés par des enthousiastes à temps partiel, ont conscience de ce qui peut être perdu à cause du manque d'intérêt des organismes de conservation officiels. » (Barwick & Co, 2011 : p.375)²¹. De la sorte, cette communauté principalement composée de collectionneurs passionnés, a grandement participé à la constitution du stock de jeux et consoles aujourd'hui entrés dans les processus patrimoniaux. C'est d'ailleurs généralement à ces communautés que les acteurs de la patrimonialisation vont faire appel lorsqu'il s'agit de collecter des fonds d'œuvres ou de matériels, puisqu'il s'agit de détenteurs d'un patrimoine en état de marche.

2.2.2 L'opposition entre joueurs d'époque et jeune public

D'une manière générale, on constate que les premiers joueurs font une réelle distinction entre leur pratique du jeu vidéo et celle des individus n'ayant connu ou n'ayant expérimenté que les consoles récentes.

De nos jours, on assiste à un véritable phénomène de casualisation²² du jeu vidéo, terme désignant la simplification des mécaniques de jeu pour les rendre accessibles au plus grand nombre. Cette tendance, notamment marquée par la popularisation du *motion gaming*²³ et des *smartphones*, est la principale raison évoquée par les joueurs d'époque pour justifier la distinction des pratiques entre leur génération et la suivante : d'après les membres d'Aux Frontières du Pixel, les plus jeunes sont maintenant habitués aux mécaniques simples, semblables d'un titre à l'autre, aux jeux

²¹ « Having formed online preservation groups, the gaming communities have been the most prolific activists in this area. Motivated by nostalgia, these groups, run by part-time enthusiasts, have an awareness of what is being lost due to the lack of interest from official preservation organizations. »

²² Simplification des mécaniques de jeux pour les rendre accessibles aux joueurs dits « casuels », c'est-à-dire aux joueurs occasionnels.

²³ 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)

impliquant du mouvement et/ou des parties courtes. Cette manière de jouer, diamétralement opposée aux logiques des premiers jeux, réputés difficiles et plus originaux en matière de *gameplay*, expliquerait donc l'existence d'un fossé générationnel ainsi qu'une supposée fermeture des plus jeunes aux anciens jeux, vus comme étant notamment trop difficiles et nécessitant plus de réflexion de leur part. En raison de cette simplification progressive, les logiques sous-tendant le rapport au jeu vidéo auraient donc changé au cours des années et, en théorie, les anciens joueurs ne se reconnaîtraient pas dans les jeux récents tout comme les jeunes ne trouveraient pas d'intérêt aux anciens jeux. Beaucoup de joueurs d'époque estiment leur rapport au jeu vidéo plus noble que celui des amateurs de jeux *casualisés*, en partie parce que les anciens jeux représentent un défi plus important, que ce soit en matière de maîtrise du *gameplay* (voir lexique) ou de réflexion.

Par ailleurs, beaucoup estiment que l'obsolescence technologique des anciens jeux vidéo serait un frein à la découverte des anciens titres par les plus jeunes joueurs. On note souvent la difficulté de faire s'intéresser un enfant à de vieux objets technologiques, puisqu'étant supposés être dépassés et remplacés par du matériel plus performant. L'aspect vieillissant d'un titre, rappel constant de son âge, serait ainsi jugé déplaisant par un joueur n'ayant pas connu l'époque de sortie du jeu, ne constatant que les défauts de textures et gros pixels. Alors qu'un joueur d'époque possède assez de recul pour apprécier les progrès faits en matière de graphismes année après année, le jeune public ne pourrait qu'observer les lacunes technologiques du titre, restreignant ainsi l'attention portée au jeu en lui-même et pouvant même l'empêcher de l'apprécier pour ses qualités propres. Cet a priori, qui veut donc qu'un jeune joueur ne puisse apprécier un jeu obsolète, creuserait encore l'opposition entre le public découvrant un ancien titre face au public le redécouvrant. Par comparaison avec d'autres industries culturelles, le jeu vidéo peinerait ainsi à dépasser les limites de son âge : un livre du XVI^{ème} siècle s'apprécie sans considération pour son ancienneté, de même que pour une œuvre cinématographique des années 50. En revanche, le jeu vidéo est supposé vieillir et être remplacé, ce qui le couperait en partie des logiques de transmission auquel tout objet culturel : le public ne serait capable d'apprécier réellement les anciens jeux que s'il les a connus. Ce serait la rapide évolution du domaine qui serait responsable, eu égard aux logiques ayant cours en matière de mécaniques de jeu mais aussi de pratiques

et de rapport à l'objet qui seraient totalement différentes d'une décennie à une autre. On va néanmoins apporter quelques nuances à ces préjugés, nos études ayant montré que, au contraire, la comparaison avec les nouveaux titres et la découverte d'un *gameplay* plus profond intéressent particulièrement les jeunes joueurs, avides d'en savoir plus sur leur loisir favori.

De manière grossière, on pourrait donc établir deux principales catégories de consommateurs potentiels de la patrimonialisation vidéoludique : d'un côté ceux qui ont connu la naissance des jeux patrimonialisés, les joueurs d'époque, et de l'autre ceux qui les découvrent avec du retard. Les joueurs d'époque consommeraient la patrimonialisation non en tant que découvreur mais en tant que redécouvreur ou confirmateur. Ils chercheraient à reconfirmer une impression, une information ou un plaisir plus qu'il ne chercherait à apprendre, possédant déjà une culture étendue de l'univers vidéoludique. Cette catégorie de joueurs irait donc à une exposition sur le jeu vidéo principalement pour le plaisir de se retrouver au coeur d'un univers connu, qui le passionne, de voir ou de revoir des objets qu'il a déjà manipulés et, éventuellement, d'échanger avec d'autres connaisseurs. L'autre catégorie de joueurs n'aurait pas eu l'occasion de jouer aux anciens jeux, soit pour des raisons matérielles (moyens financiers, interdiction des parents), soit tout simplement parce qu'ils n'étaient pas encore nés. Dans les deux cas, ces joueurs vont découvrir ce patrimoine vidéoludique à posteriori. En visitant une exposition traitant de l'histoire du jeu vidéo, ou en téléchargeant un jeu datant du début des années 80, ils ne vont pas chercher à revivre ce qu'ils ont déjà vécu, mais à découvrir ce qu'ils n'ont pas pu vivre. Les joueurs plus vieux n'ayant pas eu les moyens matériels d'expérimenter les anciens jeux seront bien sûrs plus sujets à une nostalgie éventuelle, le phénomène de revanche sur la jeunesse précédemment évoqué, que les plus jeunes. Néanmoins, il y aura dans les deux cas un réel sentiment de découverte n'existant pas chez les joueurs ayant vécu ces jeux. Cette catégorie de consommateurs sera donc plus sujette à l'apprentissage que la précédente et c'est une toute autre démarche qui est en action.

2.2.3 Le développement des logiques commerciales

Le récent enthousiasme pour les anciens titres est tel qu'il pousse même les industriels à recommercialiser certains de leurs anciens jeux sur des plateformes plus récentes. Le développement de la pratique du *retrogaming* a en effet contraint « les professionnels établis à [...] résister à la concurrence [née] du succès culturel de certaines pratiques d'amateurs » (Leveratto, 2000 : p.12), en abandonnant progressivement les logiques d'obsolescence.

Les éditeurs vont donc, de plus en plus, proposer à la vente des rééditions ou portages d'anciens jeux sur des plateformes récentes. En offrant une seconde vie à des titres qui n'étaient, jusque là, plus commercialisés, les industriels vont chercher à réaliser des bénéfices en encourageant d'une part les nostalgiques à se laisser tenter par la possibilité de jouer facilement à un jeu vieux de plusieurs années et d'autre part en promettant aux nouveaux joueurs de découvrir un titre de légende. Cependant, tous les jeux ne bénéficieront pas du même traitement : certains vont bénéficier d'une refonte complète, parfois graphique, d'ajouts divers ainsi que d'une campagne de publicité et d'une commercialisation en magasin, comme par exemple la récente réédition de *The Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo EAD, 2011) sur 3DS (voir lexique), sorti originellement sur Nintendo 64²⁴ (définir) en 1998, là où d'autres seront vendus à un prix réduit, sans modification du contenu et uniquement disponible sur les plateformes de téléchargement comme le *Wii Ware*, le *PlayStation Store* ou le *Xbox Live Arcade*²⁵.

Cependant, si cette attitude participe en partie à la patrimonialisation vidéoludique en transmettant et conservant des œuvres issues de plusieurs dizaines d'années, les logiques de profit entraînent certains biais en la matière. Ainsi, peu

²⁴ Console de salon développée par Nintendo et sortie en 1996 au Japon. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles.

²⁵ Plateformes de téléchargement dédiées aux machines de salon de respectivement Nintendo, Sony et Microsoft. Elles permettent de télécharger jeux, démos de jeux ou encore contenus additionnels. Ces contenus sont généralement payants.

importe l'attitude employée, *remake*²⁶ ou simple portage, le choix du titre recommercialisé se fera uniquement sur des critères de succès probable. Ainsi, exit tous les titres méconnus ou n'ayant pas eu de succès en leur temps. En outre, chaque réédition ayant un coût plus ou moins élevé, il n'est pas envisageable pour les industriels de reproposer tous les titres ayant existés sur tel ou tel support. De même, les éditeurs ne vont recommercialiser que des titres sur lesquels ils ont des droits, ce qui paraît évident. Cela signifie qu'un joueur ne possédant qu'une seule console de nouvelle génération ne pourra découvrir légalement que des titres appartenant à l'éditeur de cette plateforme, limitant ainsi la transmission du patrimoine. L'accessibilité des titres est donc restreinte, même s'il est, certes, bien plus aisé de télécharger un titre de NES (voir lexique) sur le *Wii Ware* (voir lexique) que de se procurer la console originale ainsi que la cartouche de jeu en état de marche. Par ailleurs, là où les amateurs vont avant tout être dans des logiques de partage de l'Histoire vidéoludique, les commerciaux vont encore limiter la transmission du patrimoine à travers la nécessité de payer pour jouer : si les titres dématérialisés téléchargeables sur les plateformes évoquées précédemment sont, certes, généralement moins chers que les rééditions complètes, les joueurs ne sont pas forcément prêts à déboursier une dizaine d'euros, voire le prix d'un jeu neuf dans le cas d'un *remake* (voir lexique) complet, pour apprécier un simple portage d'un jeu vieux de plus de dix ou vingt ans. Ce point a d'ailleurs été souligné par les membres d'Aux Frontières du Pixel, qui jugent les prix de ces rééditions prohibitifs.

²⁶ 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.

3.1 Profil des visiteurs de l'exposition

Conserver la mémoire du jeu vidéo est une chose, la transmettre est une autre : car si, bien souvent, les acteurs de la patrimonialisation sont des passionnés du domaine, qu'ils soient ou non mués par la nostalgie et ayant de ce fait un intérêt particulier pour les vieux jeux vidéo, encore faut-il qu'un public soit réceptif à cet héritage. L'établissement de différents profils amateurs de *retrogaming* n'étant pas suffisante pour déterminer qui s'intéresse au patrimoine vidéoludique, nous avons tenté d'établir une typologie des visiteurs d'une exposition, *Game Over*, afin de déterminer tout particulièrement la composition du public de la pratique muséale. Dans un premier temps, nous allons définir la notion de public et les spécificités de ce dernier dans le cas d'une exposition sur le jeu vidéo ; puis nous exposerons les résultats de notre enquête en deux temps : tout d'abord en précisant de façon large la composition du public de cette exposition et ensuite en détaillant de façon plus fine nos catégories de visiteurs et leurs motivations.

3.1.1 Notion de public et audience d'une exposition vidéoludique

« Toute exposition est faite pour être vue : le concepteur qui écrit une exposition prévoit et inscrit en creux dans son discours la place du récepteur » (Jacobi, 1997 : p.11). En d'autres termes, une exposition, quelle qu'elle soit, n'existe que dans le but d'être contemplée par un destinataire qui n'est pas responsable de sa création. Aussi, la place de ce public devient centrale en termes d'organisation, puisque c'est à lui qu'est dévouée l'entièreté du travail.

Daniel Jacobi propose deux définitions de la notion de public : la première désignerait de façon large l'ensemble de la population et impliquerait qu'une exposition est destinée à tous, sans distinction d'âge, de sexe, de catégorie socioprofessionnelle. Le

public serait toute personne susceptible de se rendre à l'exposition. On est typiquement dans l'idée de masse. Pour l'auteur, cette conception du public correspond à une volonté « de conquête culturelle quelque peu militante » (Jacobi, 1997 : p.12), puisque les organisateurs vont partir du principe que la diffusion de la culture doit être la plus large possible. D'autre part, une telle conception du public le rend indépendant de l'idée de réception, puisqu'il n'est pas nécessaire que l'individu soit physiquement témoin de l'exposition pour en être le public. Néanmoins, pour les besoins de notre étude, nous retiendront la seconde définition de public précisée par l'auteur, bien plus restreinte : « Parler du public d'une exposition désignerait [...] strictement la population délimitée d'individus qui, de leur plein gré, ou de façon captive, découvrent l'exposition » (Jacobi, 1997 : p.12). Ici, le public serait donc les témoins physiques de l'exposition, ceux qui ont attesté de leurs propres yeux du contenu de l'exposition et ce, qu'ils l'aient fait volontairement ou pas.

On va donc s'intéresser au public, au sens restreint, d'une exposition sur le jeu vidéo et chercher à en souligner les spécificités, sans entrer immédiatement dans les détails de typologie. Tout d'abord, un individu se rendant à une exposition vidéoludique va avant tout participer à une démarche de légitimation du jeu vidéo en tant qu'élément culturel, que cette démarche soit volontaire ou non. Ce dernier n'étant pas encore accueilli à bras ouverts par les musées et autres pratiques légitimes de présentation d'objets d'art ou patrimoniaux, en participant au succès plus ou moins relatif d'une exposition sur le jeu vidéo, le visiteur va montrer de façon publique qu'il s'intéresse intellectuellement à cet objet, au-delà d'une simple pratique distractive. Du reste, la pratique du jeu vidéo étant au départ assimilée à une pratique enfantine, les visiteurs aujourd'hui adultes s'y rendent, dans l'état actuel des choses, particulièrement en souvenir de leur enfance et ne sont donc pas restreints à une catégorie socioprofessionnelle : là où certaines pratiques culturelles sont généralement associées à un certain niveau de vie, le jeu vidéo réunit des individus de tous horizons. Malgré tout, on nuancera ce propos en soulignant, par exemple, le fait que certaines plateformes de jeux, en raison de leur prix élevé, n'étaient pas accessibles aux enfants issus de milieux modestes : leur rapport au jeu vidéo ne sera ainsi pas tout à fait identique à celui d'enfants nés de parents aisés. Néanmoins, la popularisation du domaine vidéoludique au cours des années 80 a permis à de nombreux enfants de jouer aux mêmes titres et ce,

peu importe leur milieu social d'origine. A l'heure actuelle, il n'est donc pas rare de croiser un ouvrier ayant le même rapport aux anciens titres qu'un enfant devenu cadre. Il est en revanche certain qu'avec l'ouverture des jeux vidéo au monde adulte et la montée en puissance des jeux indépendants, certains joueurs développent une pratique plus élitiste du loisir, un peu à la manière des amateurs de cinéma qui vont préférer un film d'auteur à un *blockbuster*.

3.1.2 La patrimonialisation et son public : les visiteurs de Game Over

En raison des considérations précédentes sur les catégories socioprofessionnelles et leur manque de pertinence actuel, nous avons préféré ne pas les prendre en compte au cours de notre analyse pour nous concentrer sur l'étude du sexe, de l'âge et du rapport au jeu vidéo de chacun des visiteurs afin d'établir nos profils. Nous avons également choisi de regrouper les différentes générations de consoles en trois catégories : les consoles récentes (la *current gen*²⁷ et la septième génération), les générations précédentes (correspondant aux années 90/2000 et à l'avènement de la 3D) et les consoles de plus de 20 ans. Ce regroupement a été effectué dans le but de faciliter les réponses des individus.

Au total, 185 personnes ont répondu à notre questionnaire, dont une grande majorité, plus de 92%, se considère comme étant ou ayant été joueuse. Tous, ou presque, sont venus accompagnés et ont apprécié l'ensemble de l'évènement et le choix des jeux et supports exposés. Notre plus jeune interrogée est une fillette de six ans, contre un homme de 77 ans pour le plus âgé. Si ce panel d'âge est particulièrement large, il est intéressant de noter que la moitié du public a entre 21 et 40 ans, ce qui correspond aux joueurs nés ou ayant grandi avec la popularisation des jeux vidéo entre les années 80 et 90. C'est tout particulièrement cette catégorie d'âge que nous supposons être la plus active et la plus prolifique en matière de patrimonialisation du jeu vidéo, puisque ce sont des individus ayant expérimenté le jeu vidéo et son évolution d'abord en tant qu'enfant puis en tant qu'adulte et qui ont donc, a priori, ont le plus

²⁷ 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.

conscience des enjeux d'un tel processus ; les plus âgés ayant découvert le domaine, alors essentiellement destiné aux enfants, déjà en tant qu'adultes et étant donc possiblement moins sensibles à son intérêt. On note finalement que moins de 30% de ce public avait déjà visité une exposition sur le thème du jeu vidéo.

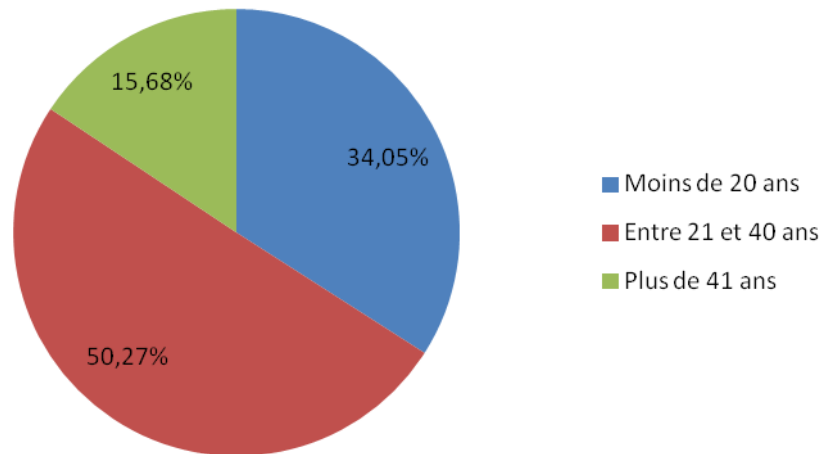


Figure 1 : répartition des catégories d'âge des visiteurs de Game Over

Les femmes ne représentent que 20% de l'ensemble des interrogés, on constate en revanche que leur rapport au jeu vidéo est, dans l'ensemble, assez similaire à celui des hommes : en effet, la part de joueuse est sensiblement la même que la part de joueurs et leurs préférences, jeux multijoueurs ou solitaires, récents ou anciens, générations de consoles, sont très proches de celles des hommes. Ainsi, même si elles sont plus rares, les femmes amatrices de jeu vidéo ne diffèrent pas beaucoup dans leur pratique de leurs homologues masculins et ce malgré la dominance de la « masculinité militarisée » (Kline, 2003 : p.26), un ensemble de codes faisant référence à la guerre, à l'armée et aux conquêtes, dont est emprunt le domaine vidéoludique. De ce fait, la distinction entre un profil femme joueuse et un profil homme joueur ne nous a pas semblé pertinente, même s'il subsiste quelques distinctions dans leur pratique respective : de façon générale, par exemple, les hommes sont plus nombreux à se considérer comme des passionnés du genre (60%) que les femmes (30%).

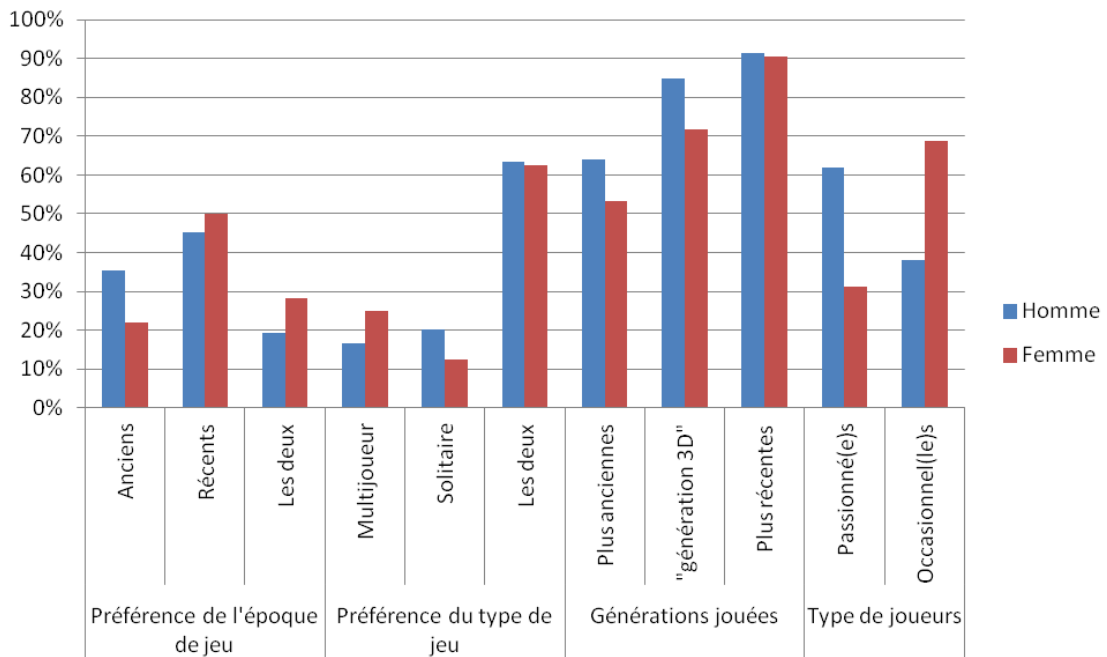


Figure 2 : comparaison du rapport aux jeux vidéo entre hommes et femmes

Ainsi, on peut déjà estimer que le public intéressé par la patrimonialisation du jeu vidéo, tout du moins de sa pratique muséale, est essentiellement composé de joueurs de 21 à 40 ans. Les expositions retraçant l’histoire du jeu vidéo attireraient donc tout particulièrement les individus connaissant déjà cette histoire, du moins en partie, puisque l’ayant vécu étant jeunes et étant ou ayant été intéressé par le domaine. Les personnes n’ayant pas ou presque jamais touché à un jeu vidéo, même si elles deviennent de plus en plus rares avec la popularisation du domaine, ne semblent pas ou peu s’y intéresser.

3.1.3 Typologies et motivations des visiteurs

En conséquence de ces résultats, nous avons établi six types de profils différents : Les passionnés, les jeunes passionnés, les passionnés occasionnels, les occasionnels, les jeunes occasionnels et les non-joueurs.

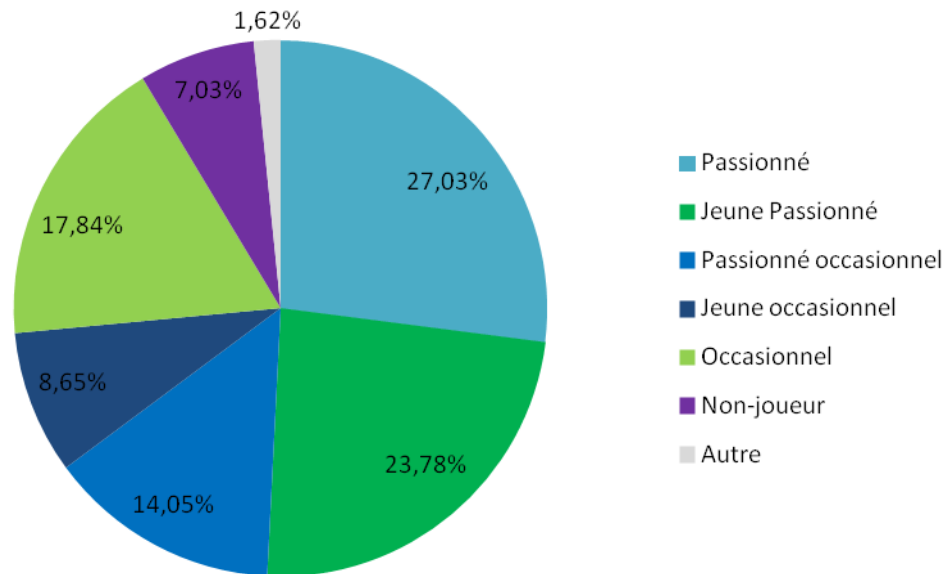


Figure 3 : typologie des visiteurs de Game Over

Les passionnés sont des joueurs ayant 21 ans ou plus et se considérant eux-même en tant que tels. Ils ont joué à au moins deux des générations de jeux établies et ont très régulièrement expérimenté les trois au moment de leur sortie. Bien que la préférence ne soit pas particulièrement marquée, c'est tout de même les jeux anciens, soit les jeux ayant au moins dix ans, qui sont préférés par ces passionnés ; ils apprécient par ailleurs tout autant les jeux en solitaires qu'en multijoueurs. Ces joueurs sont le profil de redécouvreur ou de confirmeur : ils ont connu et apprécié les jeux en leur temps et continuent de le faire, souvent pour les raisons évoquées dans le cadre de la pratique du *retrogaming*. Ils ont une grande connaissance du domaine vidéoludique et s'intéressent à la pratique muséale du jeu vidéo plus par plaisir de se retrouver au cœur d'un univers connu que par soif de connaissances, près de 80% d'entre eux assurant être venus par nostalgie.

Les jeunes passionnés ont moins de 21 ans et, tout comme les passionnés, se déclarent eux-même comme férus du domaine. Ils jouent essentiellement aux jeux récents et les préfèrent, même si on note un intérêt croissant pour les anciens titres avec l'âge. Leurs connaissances du monde du jeu vidéo sont variables d'un individu à l'autre, même si la moitié d'entre eux possède de solides bases en la matière. Il est particulièrement intéressant de noter que si les plus jeunes ne connaissent que les titres

les plus récents, de nombreux adolescents entreprennent la démarche de découvrir l'histoire du jeu vidéo et ses anciens titres, même lorsqu'ils sont sortis plus de dix ans avant leur naissance. Ainsi, on peut considérer que comme pour tout domaine culturel, c'est généralement avec l'âge qu'on commence à s'intéresser aux œuvres classiques en dépit de leur ancienneté. Les jeunes passionnés déclarent être venus à Game Over par passion d'abord puis par curiosité mais affirment ne pas visiter assidument de musées/expositions : ils adoptent donc tout à fait une attitude de découverte culturelle d'un domaine pour lequel ils ont un véritable intérêt historique. C'est ce public en particulier qui doit être privilégié par les acteurs de la patrimonialisation puisque c'est celui-ci qui va intégrer les valeurs et comprendre au mieux les enjeux du travail de mémoire pour le jeu vidéo ; ce sont eux qui prendront le relai du processus patrimonial.

Les passionnés occasionnels ont globalement un profil assez similaire aux passionnés : ils ont entre 21 et 40 ans, ont joué à toutes les générations de consoles, avec cette fois une préférence marquée pour les anciens jeux et ont bien évidemment de solides connaissances de l'univers vidéoludique. Ils affirment majoritairement être venus par curiosité et nostalgie. Ce profil correspond à un public d'anciens passionnés, devenu et se considérant occasionnel notamment par manque de temps, la vie familiale et professionnelle prenant le dessus. Ils conservent néanmoins un intérêt pour le jeu vidéo et souhaitent faire découvrir à leurs enfants son évolution. Bien que ne participant pas activement à la patrimonialisation, leur compréhension des enjeux du processus les pousse à sensibiliser leur propre descendance à l'Histoire du domaine, participant ainsi à la progressive acceptation du jeu vidéo comme domaine culturel.

Les occasionnels ont plus de 21 ans et ont une pratique assez irrégulière du jeu vidéo : ils ont joué à deux générations ou moins, la plus citée étant celle de l'avènement de la 3D mais préfèrent les jeux récents ; leurs connaissances sont variables d'un individu à l'autre, même si la moitié d'entre eux déclare avoir de solides acquis. Enfin, le motif de leur visite est la nostalgie avant tout, puis la curiosité. En sachant qu'ils sont plus de 61% à déclarer visiter régulièrement des expositions et musées, tous sujets confondus, on peut estimer que ce n'est pas tant le sujet de l'exposition qui les a poussé à s'y rendre, mais le plaisir d'une visite. Leur intérêt pour le jeu vidéo s'arrêterait donc

à sa pratique muséale. Bien que nos enquêtes ne mettent pas particulièrement en lumière ce point précis, on peut penser qu'ils représentent le profil accompagnant majoritaire.

Les jeunes occasionnels ont un profil similaire à celui des occasionnels, si ce n'est leur âge, moins de 21 ans et leur fréquentation des musées/expositions qui reste rare : ils sont majoritairement venus pour le plaisir d'une sortie entre amis ou en famille. Les jeunes occasionnels sont tous, sans exception, venus accompagnés et déclarent généralement avoir des connaissances assez moyennes du jeu vidéo. Il s'agit sans doute du public s'intéressant le moins au domaine et à sa patrimonialisation et étant essentiellement venus pour passer le temps.

Enfin, quelques personnes n'ayant jamais, ou presque, expérimenté le jeu vidéo se sont tout de même rendus à *Game Over* : leur âge est variable, de 10 à 64 ans et tous déclarent visiter régulièrement des expositions ou musées et être venus essentiellement par curiosité. Étonnamment, ce public estime à près de 50% avoir de solides connaissances du domaine. De la même manière que pour les occasionnels, on peut considérer qu'ils sont venus soit en tant qu'accompagnant, soit pour le plaisir de la découverte et de l'apprentissage. Malgré leur manque d'intérêt et d'investissement personnel dans ce domaine, ces individus jugeraient donc le jeu vidéo digne de curiosité intellectuelle.

3.2 Retours du public sur l'initiative : Intérêts et regrets

Si l'on en croit ses organisateurs, *Game Over* a connu un grand succès auprès de ses visiteurs. Au cours de nos enquêtes, nous avons voulu comprendre la réception de l'exposition par son public, les raisons de sa réussite ou au contraire les défauts et points noirs relevés par les visiteurs ; ce dans le but de comprendre de quelle façon le patrimoine vidéoludique est perçu par ses consommateurs potentiels ou acquis. D'abord, nous traiterons de l'appréciation globale de l'initiative et de ses raisons, avant

de détailler plus en profondeur deux points qui ont régulièrement été invoqués par les visiteurs pour justifier leur engouement, le maniement des objets et la contextualisation. Nous compléterons finalement notre réflexion en étudiant les lacunes et regrets des visiteurs.

3.2.1 Une initiative appréciée dans son ensemble

Si seul un seul non-joueur sur l'ensemble des interrogés a déclaré ne pas avoir apprécié l'exposition, le reste des visiteurs, joueurs et non-joueurs, semble avoir trouvé grand intérêt à l'initiative, notamment parce qu'elle est presque inédite dans la région.

En se penchant sur les motifs de cette appréciation, on note globalement deux types de réponses : d'une part les réponses des plus jeunes joueurs, occasionnels ou passionnés, qui soulignent presque tous le plaisir qu'ils ont eu à découvrir l'ancien et à en apprendre plus sur l'évolution du jeu vidéo ; l'un des plus jeunes interrogés, dix ans, explique même avoir apprécié l'exposition justement parce qu'il s'agissait d'anciens jeux. D'autre part, les réponses des joueurs plus âgés tournent essentiellement autour de la nostalgie, ils apprécient le fait de revoir ce qu'ils ont connu des années auparavant. On note par ailleurs que les réponses des non-joueurs alternent essentiellement entre ces deux motifs. On assisterait ainsi à une sorte de fascination pour l'ancien, que ce soit parce qu'on le découvre ou qu'on le retrouve. Néanmoins, plusieurs personnes affirment ne pas avoir apprécié la sélection de jeux justement parce qu'ils les ont jugé trop anciens. En se référant à l'un des principaux regrets exprimés par les visiteurs, celui de ne pas avoir vu de jeu récent, point que nous développerons par la suite, on peut supposer que si le public aime observer et manipuler l'ancien, c'est en comparaison avec ce qu'il vit dans le présent. Certains auraient donc besoin d'observer concrètement le récent pour apprécier l'ancien.

À ce propos, si l'ensemble des visiteurs déclarent, certes, avoir apprécié l'ensemble de l'exposition, plusieurs ont trouvé le choix des jeux trop ancien, peu représentatif de leurs souvenirs et/ou pas assez conséquent. Étonnamment, ce sont les deux profils passionnés et les non-joueurs qui ont souligné ce point, là où les deux profils occasionnels certifient tous que la sélection d'objets leur a plu. Il est probable

que les premiers, les passionnés, soient plus exigeants justement parce qu'ils connaissent le milieu du jeu vidéo et qu'ils l'aiment particulièrement et que le manque d'intérêt des non-joueurs pour le domaine les empêche d'apprécier totalement une collection du genre. Les occasionnels, amateurs sans être fascinés, se contentent plus facilement d'un fond de consoles et de jeux incomplet. Cependant, ces critiques restent tout de même rares dans l'ensemble, seuls 5% des visiteurs ayant répondu négativement à la question de l'intérêt pour la collection.

3.2.2 Manipulation et recontextualisation

Sans réelle surprise, la majorité des interrogés, et notamment les joueurs, ont insisté sur le plaisir qu'ils ont eu à manipuler certains des objets présentés durant *Game Over*. La recontextualisation des jeux et consoles, notamment au travers d'explications textuelles mais aussi de peluches et autres produits dérivés a également particulièrement participé à l'appréciation de l'exposition.

Parce que le jeu est un patrimoine de l'objet, l'intérêt du libre accès à certaines bornes d'arcades est évident : de façon générale, il s'agit de pouvoir expérimenter un jeu sur son support originel, chose qui n'est pas toujours possible pour le grand public. En effet, le matériel est d'une part rare et d'autre part cher. Si les passionnés peuvent accepter se délester de quelques euros en échange d'une machine vieille de dix ou vingt ans et de ses jeux, il n'en est pas de même pour les occasionnels. La manipulation d'une borne d'arcade Pacman (Namco, 1980) devient alors quelque chose de tout à fait impossible et un parent désireux de faire découvrir le jeu à ses enfants devra le faire via un émulateur. *Game Over* est alors devenue une véritable opportunité pour ceux qui souhaitent vivre ou revivre l'expérience de cette borne d'arcade. En outre, pour les enfants, il s'agit d'expérimenter concrètement l'Histoire du jeu vidéo et de sortir du cadre presque scolaire d'un musée. Ils n'intègrent plus les informations de façon théoriques, mais jouent et comprennent l'intérêt ludique des anciens jeux, même si très différents des standards récents auxquels ils sont plus habitués. Par ailleurs, les enfants apprécient généralement le fait de pouvoir toucher et manier un objet quel qu'il soit. De nombreuses expositions, en France et à travers le monde, choisissent donc de permettre à leurs visiteurs de manipuler le matériel, afin de non seulement répondre à une attente du public, mais aussi de faire découvrir à ce dernier un sujet ou objet qu'il ne pourrait

appréhender dans un autre contexte. Ainsi, l'exposition *The Art of Video Game*, ayant eu lieu au Smithsonian American Art Museum de Mars à Septembre 2012, a choisi de permettre à ses visiteurs de jouer à des jeux comme Pacman (Namco, 1980), *Myst* (Cyan, 1993) et *Flower* (Thatgamecompany, 2009).

Au sujet de la recontextualisation, beaucoup des interrogés ont noté leur intérêt pour les panneaux explicatifs qui accompagnaient les consoles et jeux sous vitrines, qui permettaient d'en apprendre plus sur les objets présentés et d'apprendre des détails, dates de sortie, noms des développeurs, qui ne sont pas visibles sur la console ou le jeu. Ces informations permettent en outre d'inscrire des commentaires sur les raisons du succès ou de l'échec de tel ou tel développeur, intérêt qui n'est pas d'emblée évident pour des générations n'ayant pas connu le jeu en question. Ces explications contextualisantes vont dans ce cas être le premier élément permettant de donner envie à un jeune joueur de découvrir un ancien jeu, la boîte ou la cartouche du jeu n'étant ici pas suffisante. Mais ce qui semble avoir tout particulièrement plu aux visiteurs de *Game Over* est l'exposition du jeu vidéo au-delà du simple jeu et de sa console : montrer peluches et figurines serait ainsi des éléments de contextualisation à prendre en compte en terme de transmission du patrimoine. Présenter ces produits dérivés participe en effet à un double-objectif. D'une part, cela illustre le succès de certains titres et personnages, comme les célèbres Mario et Sonic de Nintendo et Sega, attestant ainsi de la popularité du domaine. D'autre part, on va mettre en perspective l'importance du jeu vidéo en tant que culture et contribuer en partie à en transmettre l'essence, ce qui ne pourrait se faire avec la seule présentation des machines. À ce propos, le Computer Spiele Museum à Berlin, premier musée mondial proposant une exposition permanente sur le thème du divertissement digital, a bien compris l'intérêt des documents autres que seulement les jeux et leurs machines, puisque la collection propose en plus de ces derniers « de la littérature, des installations artistiques, des documents archivés et des objets, des produits dérivés et des cassettes vidéo » (Computer Spiele Museum, 2010). Le public de la pratique patrimoniale du jeu vidéo est donc avide non seulement de manipulation, de contextualisation et même de perspective puisqu'il souhaite découvrir le jeu vidéo historiquement, culturellement et même économiquement.

3.2.3 Des regrets notables

Malgré le succès de l'exposition, les réponses ouvertes de certains visiteurs ont mis en lumière certaines lacunes de *Game Over*, notamment en terme de contenus. Ces points négatifs, somme toute assez rares, nous permettent de cerner de façon précise ce qu'attendent les consommateurs du patrimoine vidéoludique.

C'est principalement la taille restreinte de l'exposition ainsi que l'absence de jeux récents qui a été noté par les visiteurs. L'insuffisance, pour certains, du fond exposé a contribué à une certaine frustration, puisque de nombreux visiteurs auraient aimé en voir et en découvrir plus sur le jeu vidéo. À ce propos, plusieurs joueurs, parfois très jeunes, ont déploré l'oubli d'informations sur certains sujets, notamment la guerre des consoles ou les jeux pour ordinateurs. Globalement, amateurs comme profanes semblent être avides de connaissances et de documentation sur le jeu vidéo, du moins dans sa pratique muséale. Le public effectif du patrimoine vidéoludique est donc un public qui cherche tout particulièrement à se cultiver. D'autre part, bien que la plupart des aficionados présents à *Game Over* soient familiers des titres et machines plus ou moins récents et qu'ils ne soient pas spécifiquement à la recherche d'informations sur le sujet, la présentation de plus de documents issus des années 2000 et 2010 permettrait notamment de mieux situer l'évolution du jeu vidéo. C'est probablement cette absence visible d'éléments de comparaison entre le neuf et l'ancien qui est regretté par les visiteurs, qui finalement ne se plongent à travers *Game Over* que dans une partie restreinte de l'Histoire du jeu vidéo. Nous évoquons par ailleurs le plaisir des passionnés à se retrouver au coeur d'un univers connu. Dans le cas présent, il s'agirait de confirmer l'intérêt des joueurs pour les titres récents, à travers leur présentation dans un cadre institutionnel : les anciens jeux ne sont, après tout, pas les seuls à être dignes d'intérêt dans une pratique muséale et le processus patrimonial ne doit pas se limiter à certaines décennies. L'organisatrice de l'exposition nous a expliqué avoir fait ce choix dans l'objectif de montrer au public des objets qu'il ne possède pas forcément à la maison, ce qui aurait été le cas avec la présentation de jeux modernes.

Quoique cet aspect n'ait été abordé que par un seul visiteur, nous avons trouvé tout à fait intéressant le fait que celui-ci reproche à *Game Over* de ne pas avoir proposé de personnel avec qui discuter de l'exposition. Cette idée rejoindrait ce que Jenkins

précise à propos des amateurs de séries télévisées, « on ne devient pas un ‘fan’ juste en regardant régulièrement une émission, mais en traduisant cette action dans une sorte d’activité culturelle, [...] en rejoignant une ‘communauté’ d’autres fans qui partagent des intérêts communs. »²⁸ (Jenkins, 2006 : p.41). Dans cet esprit, outre la possibilité d’en découvrir plus sur un sujet qui l’intéresse, cet amateur aurait souhaité discuter, voire débattre, sur l’exposition et son contenu avec les responsables de la Tour aux Puce. De la sorte, on retrouve l’idée que la culture vidéoludique est tout particulièrement une culture de l’échange ; au moins une part du public consommateur de ce patrimoine souhaiterait donc voir ces valeurs faire partie intégrante de cet héritage via l’opportunité d’en discuter de vive voix en dehors du cadre de son entourage familial et/ou amical.

²⁸ « 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 joining a ‘community’ of other fans who share common interests. »

CONCLUSION

Depuis quelques années, l'effort patrimonial prend de plus en plus d'ampleur dans le domaine vidéoludique : abandon progressif des logiques d'obsolescence, conservation de plus en plus systématique des supports, jeux et documents, organisation d'exposition publique... Amateurs, professionnels et institutions ont conscience de la nécessité d'inscrire le jeu vidéo non plus comme un loisir mais comme une véritable forme culturelle dans la mémoire collective. Décrit comme un patrimoine matriciel, le domaine se distingue néanmoins des autres industries culturelles notamment parce qu'il exige d'être manipulé pour être apprécié. Lire des panneaux d'affichages et regarder des captures d'écran n'est pas suffisant pour expérimenter un jeu, il faut y jouer pour en comprendre les mécanismes. Comment transmettre alors l'héritage et l'essence des jeux vidéo classiques à ceux qui n'ont pas eu l'occasion de les expérimenter ? C'est à cette problématique que sont particulièrement confrontés les initiateurs d'une exposition sur l'Histoire du jeu vidéo qui, en plus de devoir trouver du matériel en état de fonctionnement, vont devoir choisir de le laisser manipuler par le public, avec tous les risques et enjeux que cela suppose. Cependant, les organisateurs de ce type d'évènements étant, à l'heure actuelle, tout à fait dépendants du bon vouloir des collectionneurs privés, puisqu'il n'existe pas encore de collection officielle permanente en France, la question de l'acquisition et de la manipulation du matériel est en fait dictée par ces derniers. Ils vont décider de prêter tel jeu, tel support et choisir ou non de le laisser manipuler par des étrangers. À ce sujet, les amateurs étant les premiers à avoir pris conscience de la nécessité de conserver le jeu vidéo, ils possèdent non seulement la majorité du fond de machines et jeux, mais sont aussi les détenteurs de la majorité du savoir sur l'univers du jeu vidéo. Ce sont ces passionnés qui ont renversé les logiques d'obsolescence du domaine et ont initié la tendance du retrogaming, récemment reprise par les professionnels qui vont rééditer d'anciens jeux populaires sur des machines plus récentes. De plus en plus populaire, le retrogaming, qui consiste à jouer ou rejouer à de vieux titres, est souvent décrite, parfois par les joueurs eux-mêmes, comme un

phénomène essentiellement nostalgique : on jouerait à d'anciens jeux parce qu'ils nous rappellent une certaine époque. Bien que décrit comme le moteur de la patrimonialisation pour certain, un tel concept supposerait néanmoins que les vieux jeux vidéo n'existent pas en tant qu'oeuvre à part entière, mais plutôt comme des stimuli du passé. C'est pour cette raison que beaucoup vont préférer le terme de jeu vidéo classique, justifiant d'un véritable intérêt culturel pour les titres du passé. Néanmoins, après étude d'une exposition en particulier, Game Over, ayant eu lieu en hiver 2012/2013 à Thionville, en Lorraine, on constate tout de même que plus de la moitié du public trouvant un intérêt aux vieux jeux vidéo est composé d'adultes de 25 à 40 ans, soit les enfants et adolescents nés ou ayant grandi au moment de la popularisation du jeu vidéo dans les années 80 et 90. Le public de ce genre d'initiative et du retrogaming serait alors effectivement composé majoritairement de nostalgiques. Une étude plus fine de ces visiteurs permet de dégager six profils de personnes trouvant un intérêt au patrimoine vidéoludique : les passionnés, les jeunes passionnés, les passionnés occasionnels, les occasionnels, les jeunes occasionnels et les non-joueurs. Les deux profils passionnés se distinguent essentiellement par le fait d'avoir vécu ou non l'époque des premières consoles et donc d'y avoir joué. Si les jeunes passionnés préfèrent majoritairement les jeux récents, on constate que plus ils vieillissent et s'approchent de la vingtaine, plus leur pratique du jeu évolue et ils en viennent à vouloir découvrir le passé du monde vidéoludique. Les passionnés occasionnels ont généralement une pratique assez similaire de celle des passionnés, mais se considèrent eux-même comme des occasionnels. Ils ont essentiellement joué étant enfants et adolescents, mais la vie adulte les a éloignés des jeux vidéo par manque de temps. Les jeunes occasionnels, en revanche, apprécient les jeux récents de temps à autre mais ne considèrent finalement le domaine que comme un passe-temps. Ils ne s'intéressent pas d'eux-même aux anciens jeux, mais sont poussés soit par des parents amateurs, soit le découvrent via la pratique muséale comme à Game Over. Enfin, assez étonnamment, des non-joueurs, soit des individus qui n'ont jamais, ou presque, touché à une manette de leur vie, ont tout de même été curieux de découvrir l'Histoire du jeu vidéo : ces individus ayant tous déclaré être amateurs d'expositions, c'est le plaisir muséal qui les fascine plus que le domaine en particulier. Ainsi on estime que les amateurs du patrimoine vidéoludique et du retrogaming, donc pas seulement d'une pratique muséale, sont des joueurs véritablement passionnés, qui souhaitent en savoir plus sur un loisir,

qu'ils considèrent souvent comme un art, dans une démarche de découverte ou de redécouverte culturelle. Ces aficionados ne vont pas se contenter de lire des historiques sur le web ou dans un musée et vont souhaiter expérimenter cette histoire ; d'où la nécessité de manipulation du matériel. On note tout de même une préférence majoritaire pour les jeux récents. Il en va de même pour de nombreuses industries culturelles, le cinéma classique étant souvent moins accessible que le cinéma contemporain. Cette prédilection pour la nouveauté se retrouve en partie dans les regrets de certains visiteurs quant à la collection d'oeuvres exposées à Game Over : beaucoup aurait souhaité voir des titres récents cotoyer leurs ancêtres. Le patrimoine vidéoludique, notamment en raison de son statut technologique, ne se savourerait pleinement qu'en comparaison avec le moderne. Par ailleurs, si les distinctions de catégories sociales ne nous ont pas semblé pertinentes dans le rapport des joueurs au patrimoine vidéoludique tel qu'il l'est à l'heure actuelle, ces distinctions pourraient néanmoins trouver tout leur sens dans l'étude des différents courants de pratiques qu'il existe au sein du domaine vidéoludique : distinction entre jeux pour ordinateurs ou consoles, distinction entre les jeux indépendants et les blockbusters, distinction entre les Role-Playing Games²⁹ et les First Person Shooters³⁰ ou encore, bien évidemment, distinction entre joueurs classiques et joueurs modernes. Tout le monde, ou presque, joue, mais pas de la même façon. Étudier le profil de ces différents joueurs pourrait mettre en lumière des différences de pratique en fonction du niveau de vie, des diplômes, du lieu de vie ; un peu comme ces distinctions mettent en lumière les différences de pratiques entre un amateur de cinéma au revenu confortable, de catégorie socio-professionnelle supérieure et résidant en ville, avec un passionné modeste, ouvrier et vivant à la campagne. Il est en effet évident qu'avec la massification du domaine et donc l'augmentation du nombre de joueurs s'opère une diversification des typologies d'amateurs, sans doute en partie liée aux catégories sociales : un individu jouant sur ordinateur à un jeu indépendant serait ainsi, par exemple, plus susceptible d'être aisé que modeste – les ordinateurs de jeux coûtant

²⁹ (ou RPG) Peut se traduire en français par jeu de rôle. Il s'agit d'un type de jeu reposant sur l'incarnation de personnages, et souvent d'un avatar, qu'il faut faire évoluer au cours d'une quête. Ces jeux sont inspirés des jeux de rôles sur table.

³⁰ (ou FPS) 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 d'armes à feu dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste qu'il dirige.

bien plus chers qu'une console. Une telle étude permettrait ainsi de mieux comprendre le rapport des individus aux jeux vidéo en tant que véritable pratique culturelle.

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 ». In *Games and Culture*. SAGE.

Clais, J.-B. (2005). « La Patrimonialisation des Jeux Vidéo et de l'Informatique ». *OMNSH*. 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 : Acte de colloque ICHIM04. Consulté le 18 Novembre 2011 sur Archimuse: http://www.archimuse.com/publishing/ichim04/3391_Esposito.pdf

Esposito, N. (2005a). « Archivage des ambiances de jeu grâce à la réalité virtuelle pour la conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo ». *Patrimoine et Culture Numérique*. Paris : Acte de colloque ICHIM05. Consulté le 23 octobre 2012 sur UTC: <http://www.utc.fr/~nesposit/publications/esposito2004emulation.pdf>

Esposito, N. (2005b). « How Video Game History Shows Us Why Video Game Nostalgia Is So Important Now ». *Playing the Past*. Gainesville (Floride, USA).

Esposito, N. (À paraître). « L'exemple de la préservation des jeux vidéo ». In Gayou, E. (Ed.). *Musique et technologique, quelle(s) pérennité(s) ?* INA-GRM.

- Fichez, E., & Noyer, J. (2000). *Construction sociale de l'univers des jeux vidéo*. Lille: Travaux&Recherches.
- Gauthier, C. (2007). « Le cinéma : Une mémoire culturelle ». In *1895*, 52, pp. 9 – 26.
Consulté le 22 avril 2013 sur 1895: <http://1895.revues.org/1012>
- Genvo, S. (2003). *Introduction aux enjeux culturels et artistiques des jeux vidéo*. Paris: L'Harmattan.
- Genvo, S. (2008). « Histoire et culture des jeux vidéo ». In *Médiamorphose*, 22, pp. 21-23.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers and Gamers*. New York: New York University Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure : An essay on the Pain of Playing Video Games*. The MIT Press: Cambridge, Massachusetts
- Kline, S., Dyer-Witherford, N., De Peuter, G., Digital Play. (2003). Quebec City: McGill-Queen's University Press.
- Laforet, A. (2003). « Conservation du net art ». *Les institutions culturelles et le numérique*. Paris : Acte de colloque ICHIM03.
- Leniaud, J.-M. (2010) « Du matériel à l'immatériel : vers une nouvelle conception du patrimoine ». in Benhamou, Cornu (dir.), *Le patrimoine culturel au risque de l'immatériel*. Paris : L'Harmattan, pp. 23-31.)
- Leveratto, J.-M. (2000). *La mesure de l'art*. Paris: La Dispute.
- Mims, C. (2010). « Our Rotting Video Games Heritage ». *Technology Review*. Consulté le 26 Octobre 2012 sur Technology Review: <http://www.technologyreview.com/blog/post.aspx?bid=377&bpid=25538>.

Miura, G. (2008). « Les enjeux du travail de mémoire ». In *Médiamorphoses*, n°22, p.39-44, Paris: INA/Armand Colin

Suominen, J. (2007). « The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture ». *Fibre Culture*. Consulté le 1^{er} octobre 2012 sur Fibre Culture: http://www.journal.fibreeculture.org/issue11/issue11_suominen_print.htm

Ter Minassian, H. (À paraître). « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? ». In *Geographie et Cultures*, n° 82, p. 121-139, Paris: l'Harmattan.

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

Whalen, Z., & Taylor, L. (2008). *Playing the Past*. Nashville (Floride) : Vanberbilt University Press.

Autres

Dictionnaire Larousse en ligne. (2013). « Définition : nostalgie – Dictionnaire de français Larousse ». Larousse. Consulté le 1^{er} juillet 2013 sur Larousse : <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/nostalgie/55033?q=Nostalgie#54653>

Grospixels. (2003). « Le rétro-gaming, qu'est-ce que c'est ? ». *Grospixels*. Consulté le 05 janvier 2013 sur Grospixels : <http://www.grospixels.com/site/dosretro1.php>

Classic Gaming Expo. (2012). « Classic Gaming Expo General Information ». *Classic Gaming Expo*. Consulté le 29 octobre 2012 sur Classic Gaming Expo : <http://www.cgexpo.com/info.htm>

Computer Spiele Museum. (2010). « computerspielemuseum – about us ». *Computerspielemuseum*. Consulté le 1^{er} juillet 2013 sur Computerspielemuseum:
http://www.computerspielemuseum.de/1282_About_us.htm

Cyan. (1993). *Myst*. Midway Games.

Namco. (1980). *Pacman*. Namco Midway.

Thatgamecompany. (2009). Sony Computer Entertainment.

Cités lors des entretiens

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

Artificial Mind and Movement. (2009). *Scene It ?* Warner Bros. Interactive Entertainment.

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

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

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

Harmonix. (2010). *Dance Central*. Microsoft.

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

Master Designer. (1986). *Defender of the Crown*. Mirrorsoft.

Nd Cube. (2012). *Mario Party 9*. Nintendo.

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

Nintendo EAD. (2011). *The Legend of Zelda : Ocarina of Time.* Nintendo.

Nintendo EAD Group no 5. (2008). *Wii Fit.* Nintendo.

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

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

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

LEXIQUE

3DS / PS Vita : Consoles portables de la huitième génération de consoles (soit la génération actuelle). Ces systèmes appartiennent respectivement à Nintendo et Sony et sont sortis en 2011 au Japon.

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.

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

Copie de sauvegarde : Désigne le résultat de la copie d'un logiciel à des fins de préservation uniquement.

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.

DLC : Downloadable Content. Il s'agit de contenu additionnel ajouté à un jeu vidéo et distribué sur Internet (parfois gratuitement) par l'éditeur officiel du titre.

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.

Émulateur : Logiciel qui permet de simuler l'environnement d'une

machine, généralement assez vieille, sur une autre machine, généralement plus moderne.

First-Person Shooter (ou FPS) : 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 d'armes à feu dans lequel le joueur voit l'action à travers les yeux du protagoniste qu'il dirige.

Gameplay : Terme n'ayant pas d'équivalent en français. Il désigne les règles et mécanismes du jeu, la façon dont l'utilisateur est censé y jouer.

Modern-gaming : Par opposition au retrogaming, désigne la pratique qui consiste à jouer à des jeux récents.

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)

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 64 (ou N64) : Console de salon développée par Nintendo et sortie en 1996 au Japon. Elle fait partie de la cinquième génération de consoles.

Pad : Contraction du mot gamepad, aussi appelé joypad ou control pad. En français, manette de jeu. Il s'agit d'un périphérique d'entrée permettant de transmettre les actions d'un joueur à un jeu vidéo. Il est généralement tenu à deux mains et les doigts (les pouces particulièrement) sont particulièrement sollicités.

Retrogaming : Pratique qui consiste à jouer à des jeux vidéo non-contemporains, sortis il y a plusieurs années ou décennies.

Role-Playing Game (ou RPG) : Peut se traduire en français par jeu de rôle. Il s'agit d'un type de jeu reposant sur l'incarnation de personnages, et souvent d'un avatar, qu'il faut faire évoluer au cours d'une quête. Ces jeux sont inspirés des jeux de rôles sur table.

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

télécharger jeux, démos de jeux ou encore contenus additionnels. Ces contenus sont généralement payants.

Soft ou Software : Par opposition au hardware. Désigne les logiciels informatiques.

Wii Ware / PlayStation Store / Xbox Live Arcade : Plateformes de téléchargement dédiées aux machines de salon de respectivement Nintendo, Sony et Microsoft. Elles permettent de

Master 2^{ème} année
Domaine Sciences humaines et sociales
Mention Contenus et Projets Internet

**PUBLIC ET RÉCEPTION DE LA
PATRIMONIALISATION DU JEU VIDÉO EN
FRANCE**

- Annexes -

présenté et soutenu

par

Anaïs Hector

Année universitaire 2012-2013

SOMMAIRE

ANNEXES 1 : QUESTIONNAIRES DES VISITEURS DE GAME OVER	2
1.1 Profil passionné	2
1.2 Profil jeune passionné	5
1.3 Profil passionné occasionnel.....	8
1.4 Profil occasionnel	11
1.5 Profil jeune occasionnel	15
1.6 Profil non-joueur.....	18
ANNEXES 2 : ENTRETIEN SEMI-DIRECTIF AVEC LES RESPONSABLES DE GAME OVER ..	21
2.1 Grille d'entretien.....	21
2.2 Bénédicte Joly (organisatrice).....	23
ANNEXES 3 : ENTRETIENS SEMI-DIRECTIFS AVEC L'ASSOCIATION AUX FRONTIÈRES DU PIXEL (2012).....	31
3.1 Grille d'entretien.....	31
3.2 Thomas Willaume (président de l'association)	33
3.3 David Giordana	45
3.4 Julie Iltis	52
3.5 Jérôme Zschiesche	61

ANNEXES 1 : QUESTIONNAIRES DES VISITEURS DE GAME OVER

1.1 Profil passionné

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F

2. Quel âge avez-vous ?

29..... ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
 Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
 Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découvert plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

OUI

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

- J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux
6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?
- Récents Anciens
7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?
- Solo Familiaux / Entre amis Les deux
8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?
- Joueur occasionnel Joueur passionné
9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?
- Oui Non
10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?
- Oui Non
11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?
- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) :
12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?
- Seul(e) Accompagné(e)
13. Connaissez-vous les jeux et plateformes exposés ?
- Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

Simple et efficace
.....
.....
.....
.....
.....
.....

1.2 Profil jeune passionné

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F

2. Quel âge avez-vous ?

.....13..... ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
 Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
 Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découverts plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

- J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux
6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?
- Récents Anciens
7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?
- Solo Familiaux / Entre amis Les deux
8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?
- Joueur occasionnel Joueur passionné
9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?
- Oui Non
10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?
- Oui Non
11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?
- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) :
12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?
- Seul(e) Accompagné(e)
13. Connaissiez-vous les jeux et plateformes exposés ?
- Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

- Bcp de consoles, voir anciennes, etc.
(habitude de voir les récents)

1.3 Profil passionné occasionnel

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F.

2. Quel âge avez-vous ?

32 ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
- Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
- Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découvert plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux

6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?

Récents Anciens

7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?

Solo Familiaux / Entre amis Les deux

8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?

Joueur occasionnel Joueur passionné

9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?

Oui Non

10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?

Oui Non

11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?

- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) :

12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?

Seul(e) Accompagné(e)

13. Connaissez-vous les jeux et plateformes exposés ?

Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

..... Café nostalgique + possibilité de jouer
..... avec ses enfants
.....
.....
.....
.....

1.4 Profil occasionnel

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F

2. Quel âge avez-vous ?

37 ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
 Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
 Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découvert plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

- J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux
6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?
- Récents Anciens
7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?
- Solo Familiaux / Entre amis Les deux
8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?
- Joueur occasionnel Joueur passionné
9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?
- Oui Non
10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?
- Oui Non
11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?
- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) :
12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?
- Seul(e) Accompagné(e)
13. Connaissez-vous les jeux et plateformes exposés ?
- Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

Curiosité de découvrir l'"Histoire" des
console et des jeux vidéo et l'évolution
de ceux-ci.

.....

.....

.....

.....

1.5 Profil jeune occasionnel

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F

2. Quel âge avez-vous ?

15 ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
 Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
 Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découvert plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux

6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?

Récents Anciens

7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?

Solo Familiaux / Entre amis Les deux

8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?

Joueur occasionnel Joueur passionné

9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?

Oui Non

10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?

Oui Non

11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?

- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) :

12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?

Seul(e) Accompagné(e)

13. Connaissiez-vous les jeux et plateformes exposés ?

Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

*Entends parler mais jamais au jeu : Pas mal d'informa-
tionnelle*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.6 Profil non-joueur

Questionnaire sur le public d'une exposition sur les jeux vidéo

Bonjour à tous ! Je suis actuellement étudiante en Master Contenus et Projets Internet à l'Université de Lorraine (à Metz) et j'écris un mémoire de recherche sur le patrimoine des jeux vidéo. Vos réponses vont me permettre de savoir qui joue et qui s'intéresse aux jeux exposés à Game Over, en plus d'offrir un retour aux organisateurs afin de parfaire de futures expositions sur le thème. Toutes les données de ce questionnaire seront prises en compte et restent bien sûr anonymes. Merci beaucoup de prendre le temps d'y répondre ! Si vous souhaitez en savoir plus, vous pouvez me contacter par mail à l'adresse suivante : hectoranais@gmail.com.

Ce questionnaire est à remettre à l'accueil du musée.

1. Êtes-vous un homme ou une femme ?

H F

2. Quel âge avez-vous ?

28 ans

3. Jouez-vous ou avez-vous déjà joué régulièrement aux jeux vidéo (jeux sur tablettes, smartphones et navigateurs Internet non inclus) ? Si non, passez directement à la question 9.

Oui Non

4. À quelle console jouez-vous ou avez-vous joué (plusieurs choix possibles, émulateurs¹ inclus) ?

- Consoles récentes (Wii U, Wii, PS3, XBOX 360, DS, 3DS, PSP ou Vita)
- Générations précédentes (PlayStation 1&2, GameCube & Nintendo 64, GameBoy Color/Advance, Dreamcast, etc.)
- Consoles de plus de 20 ans (NES/Super NES, MegaDrive, Neo-Geo, Atari ST, etc.)

5. Si vous jouez à des jeux anciens (plus de 10 ans), y jouiez-vous déjà à l'époque de sortie de la plateforme ou les avez-vous découvert plus tard ? (Si vous ne jouez pas à ce type de jeux, passez à la question suivante)

¹ Programme informatique qui reproduit l'environnement d'une console sur un autre support (ex : Jouer à des jeux de MegaDrive sur un ordinateur récent)

- J'y jouais à l'époque de sortie Découverte tardive Les deux
6. Préférez-vous les jeux récents ou plus anciens (plus de 10 ans) ?
- Récents Anciens
7. Préférez-vous jouer seul ou entre amis / famille ?
- Solo Familiaux / Entre amis Les deux
8. Vous considérez-vous comme un joueur occasionnel ou un joueur passionné ?
- Joueur occasionnel Joueur passionné
9. Fréquentez-vous régulièrement (plusieurs fois par an) des expositions ou des musées ?
- Oui Non
10. Avez-vous déjà visité une exposition ou un musée du jeu vidéo ?
- Oui Non
11. Quelle est la raison de votre venue à l'exposition *Game Over* (plusieurs choix possibles) ?
- La curiosité
- La nostalgie des vieux jeux vidéo
- La passion des jeux vidéo en général
- Une sortie en famille / amis
- Autre (précisez) : *la découverte (je n'avais jamais vraiment de jeux vidéo)*
12. Êtes-vous venu(e) seul(e) ou accompagné(e) ?
- Seul(e) Accompagné(e)
13. Connaissiez-vous les jeux et plateformes exposés ?
- Oui, la plupart Oui, quelques uns Non, très peu ou pas du tout

14. Avez-vous apprécié le choix des jeux et plateformes exposés ?

Oui Non

15. Si non, pourquoi ? (Plusieurs choix possibles / si oui, passez à la question suivante)

- Jeux trop anciens
- Jeux peu représentatifs de vos souvenirs d'époque
- Pas assez de jeux présentés
- Autre (précisez) :

16. De façon générale, avez-vous apprécié votre visite ?

Oui Non

17. Pour quelle(s) raison(s) ?

*Bonne mise en valeur, bonnes explications. Drole de
niveau publicite et design du passé
bonne ambiance pour notre memoire!*

2.1 Grille d'entretien

Questions	Relance positive	Relance négative
Pourquoi avoir décidé de monter une exposition sur les jeux vidéo ?	Cherchez-vous à sensibiliser le grand public à l'histoire du jeu vidéo ?	
	Le patrimoine multimédia est-il, d'après-vous, aussi important que les patrimoines artistiques et culturels ?	
	La nostalgie de l'époque de ces anciens jeux vous-a-t-elle poussé à organiser cette exposition ?	
Est-ce que l'organisation d'une exposition sur le jeu vidéo est différente de la mise en place d'une autre exposition ?	Est-ce parce que le jeu vidéo est un objet technologique ?	Pensez-vous qu'exposer l'œuvre complète d'un peintre relève des mêmes logiques que l'exposition de l'histoire du jeu vidéo ?
Quelles critères avez-vous retenu dans la sélection des jeux et consoles présentés ?	Pourquoi avez-vous décidé de montrer tel jeu et pas tel autre ?	
	Les réparations et restaurations éventuelles de matériel vous ont-ils posé problème ?	
De quelle façon avez-vous acquis les différents jeux ?	Est-ce grâce à des dons ou avez-vous fait appel à des collections privées ?	
	Avez-vous eu des difficultés à vous procurer le fond de plateformes et de jeux ?	
De quelle façon conservez-vous le fond de plateformes et jeux acquis avant et après l'exposition ?	Possédez-vous un local dédié à ce type de matériel ?	Entreposez-vous le matériel dans des cartons, boîtes d'origines ?

<p>Vous avez proposé au public de manipuler certaines consoles, pensez-vous qu'il est nécessaire de jouer aux vieux jeux pour les apprécier ?</p>	<p>Pensez-vous que jouer au jeu sur son support original est indispensable ?</p>	<p>Pourquoi proposer au public de manipuler le matériel ?</p>
<p>Seriez-vous prêt à réorganiser une exposition sur le thème du jeu vidéo ?</p>	<p>Pensez-vous que les expositions telles que Game Over sont un bon moyen de transmettre le patrimoine vidéoludique ?</p>	
	<p>L'histoire du jeu vidéo est-il, d'après vous, le seul angle explorable ?</p>	<p>Pensez-vous que le jeu vidéo aurait sa place au sein d'une exposition permanente ?</p>
<p>Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver leurs anciens jeux et consoles ?</p>	<p>La nostalgie est-elle, d'après vous, le moteur essentiel de ces actions de conservation ?</p>	
	<p>Pensez-vous que cette démarche peut être animée par une volonté de légitimer la passion du jeu ?</p>	
<p>Que pensez-vous de la montée en popularité du rétro-gaming ?</p>	<p>Pensez-vous qu'il s'agit d'une tendance passagère ?</p>	
	<p>Que pensez-vous de la mise à disposition de vieux jeux sur console récente, notamment via les plateformes de téléchargement ?</p>	
<p>La transmission du patrimoine vidéoludique peut-elle se faire aux générations futures ?</p>	<p>Pensez-vous qu'un enfant né dans les années 2020 pourra toujours apprécier un jeu sorti dans les années 80 ?</p>	
	<p>Par quels canaux cette transmission se fait ou se fera-t-elle ?</p>	<p>Qu'est-ce qui empêche cet héritage de se faire ?</p>
	<p>Pensez-vous que les actions de transmission du patrimoine s'adressent vraiment aux générations futures et pas aux nostalgiques ?</p>	
<p>Vous-même, êtes-vous joueur ?</p>	<p>Appréciez-vous plutôt les jeux récents ou plus anciens ?</p>	<p>L'étiez-vous plus jeune ?</p>
	<p>Quand avez-vous commencé à jouer aux jeux vidéo ?</p>	
	<p>Pourquoi jouez-vous ?</p>	<p>Pourquoi avez-vous arrêté ? / Pourquoi n'avoir jamais commencé ?</p>

	Quels sont vos cinq jeux favoris, toute époque confondue ?	Pouvez-vous me citer cinq jeux très connus, toute époque confondue ?
--	--	--

2.2 Bénédicte Joly (organisatrice)

Interviewer : Pourquoi avoir décidé de monter une exposition sur les jeux vidéo ?

Bénédicte Joly : En fait euh chaque, à chaque Noël on décide de faire quelque chose avec le, les jouets, tout ce qui plaît aux enfants. Donc du coup cette année on a décidé de choisir les jeux vidéo parce que, bon moi j'avais une grosse collection, donc euh ça permettait de, d'exposer. Mais ce qui est vraiment aussi, euh, pour être en relation avec ce qu'on propose dans les magasins hein, et puis euh montrer l'évolution du jeu vidéo, parce que le retrogaming en ce moment c'est, c'est assez, euh, à la mode, à la page. Donc voilà, plusieurs petites choses qui ont fait que, qu'on a voulu faire ça. Donc euh, le... le fait qu'à Noël on fasse quelque chose en rapport avec les enfants, que ce soit des produits qui ont fortement évolué et que le retrogaming soit euh, monnaie courante aujourd'hui et aussi que moi personnellement je possédais une grosse collection.

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

B J : Alors, je pense que oui, après il est peut-être un peu tôt pour... pour dire s'il a autant d'importance que le patrimoine, style le cinéma, peut-être, c'est ça dont vous voulez parler ? Euh, je pense que c'est assez récent quand même et qu'on a pas assez de... enfin y a énormément d'objets quand même hein, malgré tout, ça évolue assez vite. Je pense qu'il a autant d'importance, ce sont des objets... enfin quand on prend euh, l'objet en lui-même, euh ce qui intéressant c'est que c'est assez récent donc on peut prendre son histoire et conserver un maximum d'informations du coup, c'est assez proche dans le temps et on a pas trop d'oublis et de choses comme ça.

I : Est-ce que l'organisation d'une exposition sur le jeu vidéo est différente de la mise en place d'une autre exposition ?

B J : Alors ça pas du tout, y a aucune différence si ce n'est dans l'objet en lui-même en fait. Elles sont, elles sont faites de la même façon. Euh, on cherche les objets, les collectionneurs. Une fois qu'on a les objets on fait une sélection et après on prépare les... les panneaux qui sont en relation avec l'objet, et... et après le montage. Toujours euh... ça n'a aucun, aucun lien en fait.

I : Pensez-vous qu'exposer l'œuvre d'un peintre relève des mêmes logiques que l'exposition d'un jeu ?

B J : Après c'est pas la même chose, donc euh... tout dépend, tout dépend des personnes qu'on va toucher. Ça c'est, c'est assez différent hein. Si vous voulez exposer une peinture vous allez pas toucher les mêmes personnes que si vous exposez des jeux vidéo. Donc ça, c'est à chacun son appréciation différente en fait.

I : Quels critères avez-vous retenu dans la sélection des jeux et consoles présentés ?

B J : Ben on a essayé de retenir les, les consoles les plus communes on va dire, tout en essayant de trouver quand on le pouvait des consoles qui étaient assez euh inédites. Et euh, après on fait aussi surtout en fonction de ce que possèdent les collectionneurs. Et bien souvent on est un peu limité et des fois on est un peu débordé aussi. Donc après on, à nous de faire le choix, mais on essaye de choisir celles qui parlent, celles qui vont parler le plus aux visiteurs en fait.

I : Les réparations et restaurations éventuelles de matériel vous ont-elles posé problème ?

B J : Aucune, euh aucunement parce qu'on a fait aucune réparation. Tout l'entr... tout, tout était fait par les collectionneurs eux-mêmes et tout fonctionnait donc... aucun souci à ce niveau-là.

I : De quelle façon conservez-vous le fond de plateformes et jeux acquis avant et après l'exposition ?

B J : Alors nous on les conserve dans des vitrines sous clés. Avant et après. Euh, après nous, on, vu que c'est aux collectionneurs, en général ils nous les amènent quelques jours avant le montage et on a aucun souci au niveau de l'assurance et tout ça. On va les chercher vraiment... pas à la dernière minute mais quelques jours avant pour pas entre guillemets garder des objets de valeur dans nos locaux, bien qu'ils soient assurés mais... c'est aussi un, un pour ici c'est aussi un souci de place, on a des réserves qui sont externalisées donc on va pas tout mettre en réserve et puis après venir installer, on préfère avoir tout sur place dans des vitrines sécurisées. Donc on attend que l'exposition précédente soit finie, on enlève les objets, on met les nouveaux en, dedans en attendant et puis après on monte... on monte la... on monte l'exposition quoi.

I : Vous avez proposé au public de manipuler certaines consoles, pensez-vous qu'il est nécessaire de jouer aux vieux jeux pour les apprécier ?

B J : Alors on a... c'était pas des consoles c'était des bornes d'arcade, donc là c'était très... extrêmement facile de les laisser à la portée de tout le monde, d'autant plus qu'ils étaient en très bon état et fonctionnaient très bien, euh... j'pense que, que ça a fait venir pas mal de monde parce que ça... Enfin ça, en tout cas ça a beaucoup plu et j'pense que c'est une très bonne idée de l'avoir laissé en marche. Et c'est même pas notre idée parce que, d'un point de vue assurance et sécurité pour l'objet on a pas le droit de laisser approcher les gens des objets. Et là, là c'était le collectionneur qui nous a laissé, enfin qui a trouvé que ça serait plus sympa de, effectivement c'était très sympa, de... de le laisser ouvert et ça a très bien marché. J'pense même que certaines personnes sont revenues exprès rien que pour jouer au jeu.

I : Pensez-vous que jouer au jeu sur son support originel est indispensable ?

B J : Alors c'est vrai que maintenant on a beaucoup d'émulateurs, j'pense personnellement que ça, ça peut enlever un petit peu de charme, mais euh... enfin, enfin c'est sûr que c'est mieux de jouer sur LA vraie console, avec LE vrai jeu, mais bon pour

les personnes qui ont pas forcément le temps ni les moyens ni la place de conserver les anciennes consoles, ça peut être une bonne alt... une bonne alternative oui c'est ça.

I : Seriez-vous prête à réorganiser une exposition sur le thème du jeu vidéo ?

B J : Alors pas tout de suite. Pas tout de suite, ben déjà parce qu'on l'a fait l'année dernière, euh, j pense qu'il faut laisser passer une bonne dizaine, voire une bonne quinzaine, d'années avant de pouvoir repenser à... à réexposer ce type d'objets, rien que pour euh... parce j pense que d'ici dix à quinze ans on aura beaucoup plus d'autres objets qui seront, qui seront apparus. Pour laisser le temps de digérer l'exposition de l'année, enfin de... laisser passer... enfin de digérer, il faut pas qu'on fasse tout le temps les mêmes expos non plus, ici d'un point de vue musée quoi, il faut pas tout le temps qu'on fasse les mêmes expos, enfin il faut un temps entre, avant de repenser à faire une même expo, et il faut surtout que les objets aient évolué pour que ça ait un intérêt autre euh... un intérêt autre.

I : Pensez-vous que les expositions telles que Game Over sont un bon moyen de transmettre le patrimoine vidéoludique ?

B J : Oh ben oui je pense hein, heureusement, enfin, c'est peut-être un peu délicat, parce que les consoles, enfin les consoles c'est encore d'actualité, bon c'est sûr sous un autre format, mais c'est, sous une autre forme surtout, mais j pense que c'est, c'est pas que ça sensibilise les gens, parce que c'est encore d'actualité, mais euh, j pense que les gens sont... comment dire... toutes les personnes qui sont venues voir ici Game Over, c'était essentiellement des trentenaires, qui ont eu l'occasion de toucher ou d jouer aux jeux-là, et j pense que ça leur a fait extrêmement plaisir de se remémorer tout ça, et... j me rappelle plus exactement de votre question du début... donc ben après la transmission elle se fait d'elle-même parce que les consoles elles continuent à exister et puis les jeunes d'aujourd'hui ils sont... ils sont baignés dedans. Qui n'a pas une Wii ou une Xbox chez soi, ou une PlayStation. J pense que les enfants ils ont tous des DS ou des trucs comme ça. La transmission elle se fait d'elle-même avec les nouveautés. Après euh, l'ancienneté des consoles... j pense que ça les enfants ils s'en fichent un peu, j pense que c'est plus les trentenaires ou les gens qui ont eu l'occasion de voir les premières consoles qui sont plus touchés par ça que les jeunes.

I : Pensez-vous que le jeu vidéo aurait sa place au sein d'une exposition permanente ?

B J : Ben oui, y a... enfin y a eu un musée il me semble à Paris, qui avait été fait et qui a fermé ou je sais plus... donc euh, j'pense que oui ça a toute sa place mais j'pense encore une fois que c'est quand même un phénomène assez récent et... bon même si y a eu beaucoup de consoles, y a eu beaucoup... après beaucoup de sorties. Au Japon y a, y a des consoles qui ressemblent aux consoles européennes et qui sont pas tout à fait les mêmes. Y a certaines variantes. J'pense que oui effectivement, ça, ça serait bien. Dans un musée archéologique ça a pas du tout sa place, si ce n'est que en exposition temporaire. Mais j'pense que oui, ça, ça pourrait être un... quelque chose de bien. Après de là à dire que ça fonctionnerait ou des choses comme ça... le musée de Paris a parlé de lui-même. Donc euh après je sais pas exactement comment c'était chez eux, comment c'était régi en tant que musée euh... aménagé, les choses qu'ils présentaient mais bon... je sais qu'il y en a eu un et que ça a pas marché mais j'pense que ouais ça serait légitime qu'il y ait un musée sur le jeu vidéo.

I : Pourquoi ne pas avoir exposé de jeu récent ?

B J : Parce qu'on avait décidé de s'arrêter euh... à la génération avant les consoles qui sont aujourd'hui. Donc avant PlayStation 3, avant Xbox 360 et avant la console euh, la Wii. On avait vu que tout le monde a ça chez soi et on voulait vraiment avoir les, avant les générations d'aujourd'hui.

I : Pourquoi pensez-vous que les joueurs cherchent à conserver leurs anciens jeux et consoles ?

B J : Hm... nostalgie essentiellement. Nostalgie, euh... tout, tout ce qui ramène à l'enfance. Vraiment des choses comme ça.

I : Pensez-vous que cette démarche peut être animée par une volonté de légitimer la passion du jeu ?

B J : Hmm... légitimer sa passion... pff... on peut le dire vite peut-être hein. J'pense que oui c'est par passion. Voilà quoi, après c'est un plaisir, c'est pas... j'vois tous les collectionneurs chez qui on est allé ils consacrent une pièce chez eux, mais bon j'appelle pas ça légitimer le jeu vidéo. Mais bon après c'est une passion quoi.

I : Que pensez-vous de la montée en popularité du retrogaming ?

B J : Ben c'est, c'est... c'est un phénomène qui est, je pense, logique, du fait de, on a des consoles anciennes et ben les gens grandissent et les gens qui ont grandi avec elles veulent retrouver un peu leur âme d'enfant en retrouvant ces consoles et... enfin c'est ça, c'est euh, j'pense que c'est normal. C'est un phénomène normal qui va avec le, l'évolution de, euh, du temps et des consoles et des personnes qui ont grandi avec en fait.

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

B J : Euh... c'est vrai que il me semble que sur Xbox j'ai un jeu qui reprend tous les jeux de Sega... c'est assez sympa parce que si on a des anciennes consoles et qu'on arrive pas à retrouver le jeu ou qu'il marche plus, ben euh c'est comme l'émulateur c'est un bon moyen de jouer. Après c'est ça que ça enlève un peu le charme : maintenant on joue sur un écran plat, avec des manettes sans fil, plus de joystick... j'pense que c'est bien pour, si on arrive pas à retrouver le jeu, mais que ça enlève un peu du charme quand même.

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

B J : Ben c'est un peu la même question que tout à l'heure non ?

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

B J : Alors ça, j'ai des d... mais après ça reste que mon avis personnel hein, mais j'pense qu'au niveau des pixels et tout ça, j'pense que l'enfant il va préférer jouer sur son écran plat plutôt qu'une télé à tube cathodique avec l'écran arrondi. Bon après, ça, ça sera à l'appréciation de chaque enfant hein, peut-être que ça leur fera plaisir de jouer sur la console de leur papa dans les années 80, mais j'pense pas que, qu'ils vont y jouer tout le temps quoi. J'pense qu'ils préféreront jouer à leur Wii 2006 que... que voilà.

I : Pensez-vous que les actions de transmission du patrimoine s'adressent vraiment aux générations futures et pas aux nostalgiques ?

B J : J'pense que ils s'adressent aux deux en fait. C'est euh, montrer aux enfants comment c'était avant et surtout faire rappeler des bons vieux souvenirs aux papas... et aux mamans, puisque même moi aussi je, j'ai joué à des consoles, et rappeler des souvenirs aux gens qui, qui y ont joué.

I : Vous-même, êtes-vous joueuse ?

B J : Ah oui, oui.

I : Et préférez-vous les jeux récents ou plus anciens ?

B J : Les deux, les deux. C'est-à-dire que les jeux, Je jouais avant sur des jeux, ben je me rappelle j'étais sur Atari 2600, Defender of the crown (Master Designer, 1986), euh je, j'adorais le jeu, le jeu de joute sur l'Amstrad. C'est, c'est là qu'est né ma passion pour l'histoire on va dire, entre guillemets, et j'adorais jouer à ce jeu de joute. On représentait un cavalier et puis on avançait et on utilisait encore le clavier tout ça. Moi aujourd'hui les jeux auxquels je joue c'est Dance Central (Harmonix, 2010), euh, ou alors des jeux de type Scene It (Artificial Mind and Movement, 2009), ou alors des jeux, répondre à des questions, Trivial Pursuit, tout ça. Alors qu'avant c'était des jeux pour moi-même, où j'évoluais toute seule, alors que maintenant c'est des jeux que je partage avec mes amis, en soirée...

I : Pourquoi jouez-vous ?

B J : Alors déjà quand on reçoit des amis on aime bien jouer donc euh... des fois des Mario Party (Nd Cube, 2012) ou des choses comme ça, ça met toujours un peu d'ambiance et, et aussi parce que j'aime bien, parfois quand on a rien à faire c'est plaisant de faire un peu de Wii Fit (Nintendo EAD Group no 5, 2008), ou... (rires). Ou de faire un Dance Central (Harmonix, 2009) ou on s'occupe comme ça. Bon maintenant j'ai un peu plus d'occupation mais, j'aimais bien (rires).

ANNEXES 3 : ENTRETIENS SEMI-DIRECTIFS AVEC L'ASSOCIATION AUX FRONTIÈRES DU PIXEL (2012)

3.1 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 évènements 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'avoir jamais commencé ?

3.2 Thomas Willaume (président 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 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.

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.

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

² Printed Circuit Board, synonyme de circuit imprimé.

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-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 retrouve 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

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

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 » ?

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 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

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

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

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

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'y 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 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 découvrait, 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, 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 ?

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.

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 lexique), 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 ?

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.

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 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

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

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 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 ?

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

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.

3.3 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 promotion 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

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

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 évènements 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.

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.

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 : 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 télévisions. Euh il faut... les anciennes télévisions 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 télévisions 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 télévision écran plat plus une ancienne télévision 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 essayent 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 vendu 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.

3.4 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 plait 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 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 *PEGI*¹⁵ 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

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

¹⁵ Pan European Game Information (abrégé 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.

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.

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 utilise 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

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.

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 ?

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

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

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) 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.

3.5 Jérôme 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.

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.

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 ?

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 lexicque) 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 évènements, 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).

Hector Anaïs
hectoranais@gmail.com

Sous la direction de Sébastien Genvo : sebastien.genvo@gmail.com

Public et réception de la patrimonialisation du jeu vidéo en France

Résumé : Aujourd'hui régulièrement considéré comme un élément culturel à part entière, le jeu vidéo soulève à l'heure actuelle des questions de plus en plus pressantes concernant sa patrimonialisation : conservation, préservation et transmission des objets et œuvres technologiquement dépassées. Au-delà des spécificités du processus (patrimoine de l'objet, obsolescence programmée, etc.), on va ici chercher à savoir qui s'intéresse au patrimoine vidéoludique, c'est-à-dire quel profil va jouer à d'anciens jeux ou visiter une exposition sur l'histoire du genre. On essayera à ce sujet de déterminer quelles sont les spécificités d'organisation de ce type d'évènement et enfin de comprendre l'importance du sentiment nostalgique dans les processus patrimoniaux.

Mots-clés : Patrimonialisation – jeu vidéo – public – réception – retrogaming – nostalgie – transmission – émulation - obsolescence

The audience and its reception of video games' heritage in France.

Abstract: Nowadays, video games are more and more often seen as a genuine cultural good ; hence the raising of burning issues regarding to its heritage: conservation, preservation and transmission of outdated objects and works. Beyond the process' specifications (the importance of the object with this heritage, built-in obsolescence, etc.), we will look forward to know who is interested in video games' heritage, that is to say which kind of people would play to old video games or who would go to a video games' history exhibition. By the way, we will try to understand which the specifications of organizing this kind of event are and eventually to get the importance of nostalgia in heritage process.

Keywords: Heritage – video game – public – reception – retrogaming – nostalgia – transmission – emulation – obsolescence