

Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer

Marion Coville

▶ **To cite this version:**

Marion Coville. Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer. En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrain médiatiques, éditions de l'INA, 2018, 978-2-86938-250-3. halshs-02534970

HAL Id: halshs-02534970
https://shs.hal.science/halshs-02534970

Submitted on 7 Apr 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Version auteur

Coville M., 2018, « Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer », in Lecossais S. & Quemener N. (dir.), *En quête d'archives : bricolages méthodologiques en terrain médiatiques,* Paris, éditions de INA.

Préserver les jeux vidéo et l'acte de jouer

Marion Coville – Institut Acte (Université Paris 1 Panthéon Sorbonne – CNRS)

Depuis dix ans, le jeu vidéo bénéficie d'une reconnaissance culturelle accrue. Soutenu par des politiques publiques au titre de bien culturel, il est aussi l'objet d'expositions. Sa valorisation culturelle s'accompagne d'un mouvement d'historicisation, dont les récits identifient les figures fondatrices et les œuvres cultes de la culture vidéoludique. Quelles sont les méthodes de préservation et de diffusion des jeux vidéo à partir desquels sont produits ces discours ? Ces pratiques soulèvent de nombreuses questions. Il s'agit de sélectionner des éléments constituant le « jeu vidéo » (supports matériels, logiciels, pratiques des publics...) et d'opter pour un mode de diffusion (téléchargement en ligne, catalogues, expositions, etc.) en articulant la nécessaire consultation des jeux avec des problématiques légales et les risques que leur manipulation peut représenter pour l'intégrité des objets préservés. La préservation des jeux vidéo suppose des pratiques de sélection et de recontextualisation qui façonnent la définition même du jeu vidéo et des éléments qui le constituent.

Le chercheur James Newman[1] estime que l'industrie du jeu vidéo s'oppose à toute forme de conservation. L'obsolescence rapide des supports et l'absence fréquente de rétrocompatibilité entre les consoles d'une même firme contribuent à mettre hors d'usage le matériel de jeu dès lors qu'un nouveau est commercialisé. Les lois et dispositifs techniques empêchant la copie compliquent l'archivage des contenus logiciels. La préservation des jeux vidéo mobilise des associations et des amateur·trices, ainsi que quelques institutions comme la *National Videogame Archive* de Nottingham (Royaume-Uni), le *Computerspiele Museum* de Berlin (Allemagne), l'*Archivio Videoludico* de la cinémathèque de Bologne ou encore la Bibliothèque nationale de France. Il existe de nombreux rapports sur la préservation des jeux vidéo et des mondes virtuels[2]. Les méthodes et leurs obstacles constituent le cœur de cette littérature[3], tandis que les enjeux de sélection véhiculés par ces pratiques demeurent peu étudiés[4]. Nous présentons ici trois pratiques de préservation s'appuyant sur différents éléments constituant les jeux vidéo : leur dimension logicielle, leurs supports matériels et l'expérience des joueur·ses. Les débats qui les entourent illustrent la manière dont ces méthodes définissent les éléments privilégiés du patrimoine vidéoludique et en relèguent d'autres au statut d'objets négligeables, dont la conservation n'apparaît pas nécessaire pour sa valorisation.

1Newman J., *Best Before : Videogames, Supersession and Obsolescence*, New York, Routledge, 2012.

2Lowood H. et *al.*, « Before It's too Late, A Digital Game Preservation White Paper », *American Journal of Play,* vol. 2, n° 2, 2009, p. 139-166 ; McDonough J., Olendorf R., « Saving Second Life : Issues in Archiving a Complex, Multi-User Virtual World », *International Journal of Digital Curation*, vol.6, n° 2, 2011, p. 89–108.

3Voir par exemple Barwick, J. et al., « Playing Games With Cultural Heritage : A Comparative Case Study Analysis of the Current Status of Digital Game Preservation », *Games and Culture*, vol. 6, n° 4, juillet 2011, p. 373-390

4Guins, R., *Game After : A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge, MIT Press, 2014 ; Ter Minassian H., « Les jeux vidéo, un patrimoine culturel ? », *Géographie et cultures*, n° 82, 2012, p. 121-139.

L'émulation

L'émulation consiste à transformer les jeux et leurs supports en documents numériques[5] : elle restitue les mécanismes internes des plateformes en traduisant leur fonctionnement en code informatique afin de les rendre indépendants des supports matériels d'origine. Riccardo Fassone note que la notion de code structure les pratiques d'émulation, qui négligent les artefacts matériels et considèrent que c'est « la logique abstraite d'un fonctionnement technique[6] » qui doit être préservée en priorité. Newman juge par exemple l'émulation incapable de reproduire certains éléments des supports matériels comme les *bugs* ou le ratio images par seconde. Selon lui, l'émulation délaisserait aussi les pratiques matérielles et contextuelles liées à l'usage de l'objet technique (souffler dans une cartouche de jeu avant de l'insérer dans la console, par exemple) participant aux significations que les usager·es lui attribuent. En d'autres termes, l'émulation conserverait la possibilité d'afficher et d'interagir avec un contenu diffusé sur un écran, en laissant de côté l'organisation matérielle de la pratique du jeu vidéo, en particulier le rôle des supports matériels (périphériques, machines) dans cette expérience.

C'est une pratique archivistique courante pour préserver et diffuser des jeux anciens à grande échelle, dont les joueur·ses sont les premiers acteur·rices. Ils et elles collaborent à des catalogues en ligne, constituant une « archive ouverte du jeu vidéo[7] » où émulateurs de plateformes et *ROMs* de jeux anciens peuvent être téléchargés. Cette activité se trouve au centre de controverses juridiques. En France, la copie d'une *ROM* et sa distribution sont considérées comme de la contrefaçon, et seule sa possession dans le but d'une copie privée ou de compatibilité technique est autorisée, à condition de posséder le logiciel original. L'engouement pour l'émulation conduit d'ailleurs certains éditeurs de jeux vidéo à commercialiser d'anciens jeux sur des consoles récentes, de crainte que cette circulation des jeux en dehors des réseaux de diffusion de l'industrie ne représente un manque à gagner.

L'émulation confère une place centrale à la dimension logicielle des jeux vidéo. Elle suppose la migration des supports et l'émulation des machines[8]. La migration des supports consiste à extraire les données des supports physiques (disquettes, CD-Rom, cartouches, circuits imprimés) et à les transférer en un fichier numérique ROM (Read-Only Memory). Pour que ces fichiers puissent être lus sur un ordinateur personnel, sans leur support matériel d'origine, on recourt à un émulateur de système de jeu vidéo, programme capable d'imiter le fonctionnement interne des plateformes (console de jeu, ordinateur ancien, borne d'arcade, etc.). L'émulation permet de conserver la possibilité de jouer à un jeu au fil des années, indépendamment de l'état de son support d'origine. Cette méthode est par exemple utilisée par la Bibliothèque nationale de France, qui, dans le cadre du dépôt légal, collectionne, préserve et communique les jeux vidéo, leurs supports et leur documentation depuis les années 1990, et mène en parallèle une politique d'acquisition pour compléter ses collections. Le fonds de près de 15 000 jeux vidéo est accessible dans la salle P de la bibliothèque de recherche. Si les supports matériels demeurent aussi accessibles à la consultation, la numérisation des jeux vidéo et leur mise à disposition sur des ordinateurs récents, via

5Fassone R., « Archiver les jeux d'arcade : rhétorique et idéologie de l'émulation vidéoludique », *Tracés*, n° 28, 2015, p. 61-79
6Fassone R., *op.cit*., p.66.
7Barbier B., « Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ? », *Hybrid*, n° 1, 2014. (pages) ?
8Miura G., « Pushing the boundaries of traditional heritage policy : Maintaining long-term access to multimedia content by introducing emulation and contextualization instead of accepting inevitable loss », *72ème congrès de l'IFLA*, Séoul, 2006.

l'émulation, permet d'éviter une dégradation trop importante des supports : la numérisation vise à garantir, dans le temps, la possibilité de consulter les contenus des jeux vidéo.

La collection d'artefacts matériels

Certaines collections favorisent quant à elle les supports matériels des jeux vidéo. On peut citer par exemple l'association française MO5.COM, assurant la collecte et la diffusion du patrimoine informatique et vidéoludique par l'organisation d'expositions historiques dans des musées, des médiathèques ou des festivals. Elle conserve également les magazines et les objets dérivés liés aux jeux vidéo : sa collection compte 60 000 pièces. Lors des expositions, le respect des supports et périphériques d'origine constitue un enjeu majeur : l'émulation demeure bien souvent écartée au profit de la reproduction de l'interface matérielle d'époque (téléviseur à tube cathodique, plateformes d'origine, présentation de documents comme les manuels de jeu). Ces expositions invitent à utiliser les objets de patrimoine exposés : la problématique principale est de garantir l'accès aux jeux alors même que la manipulation du matériel comporte un risque pour sa préservation. Cela suppose par exemple la collecte de consoles et de périphériques en de nombreux exemplaires ainsi que l'acquisition de compétences techniques pour assurer leur réparation et leur diffusion.

Cette pratique valorisant les artefacts matériels se rapproche de l'activité muséale de conservation, qui suppose l'acquisition, l'inventaire, la préservation et la protection des objets collectés. La valorisation de la collection s'effectue par l'exposition pour en permettre l'accès au plus grand nombre. Les supports du jeu vidéo et les objets de la culture vidéoludique sont collectés et présentés en raison de leur capacité à témoigner de l'histoire et de l'évolution d'un média ainsi qu'à raviver les souvenirs des visiteur·ses. Pour les chercheur·ses, l'accès à ces collections offre un regard sur une partie de la dimension matérielle de la pratique du jeu vidé et sur des supports médiatiques (magazines, boîtes et manuels de jeu, documents promotionnels) qui renseignent par exemple sur les usages prescrits des jeux vidéo et sur la représentation de sa pratique selon les lieux et les époques.

L'émulation et la collecte d'artefacts matériels font toutefois l'objet de critiques. Pour certains chercheurs[9], une politique de préservation considérant uniquement le code informatique ou les supports matériels du jeu vidéo négligerait le caractère situé de l'expérience ludique et échouerait à offrir une expérience crédible, car les conditions originales de celle-ci ne seraient pas recréées. Il s'agirait d'une forme dégradée d'expérience, perdant son « aura », là où le contexte initial constituerait une pratique pure. On peut à notre tour reprocher à ce discours d'essentialiser l'expérience de jeu en supposant qu'elle est unique et universelle. Par exemple, Fassone associe cette valorisation de l'expérience à une tentative de reproduire des « répliques parfaites d'un passé perdu[10] ». Cependant, en soulignant la dimension située et contingente de l'expérience vidéoludique, ces critiques esquissent aussi des méthodes de préservation prenant en compte la relation entre les jeux et les joueur·ses.

La prise en compte de l'expérience vidéoludique

Pour Newman, le jeu vidéo est avant tout une activité sociale et située, représentant un

9 voir Carbone M. et Giordano F., « Almost the same game : text and gaming experience between continuity of forms and changing context », *Contemporary Audiovisual Geographies*, Udine – Gorizia (Italie), 2011. En ligne : http://www.wired.com/2011/04/dead-media-beat-federico-giordano-almost-the-same-game/

10Fassone R., *op. cit.*, p. 74.

patrimoine immatériel composé de pratiques, de connaissances, de représentations et de savoir-faire. Collaborant avec la *National Videogame Archive*, le chercheur s'intéresse à la préservation de l'expérience de jeu [*gameplay preservation*] et des aspects culturels de l'activité plutôt qu'à celle du jeu en tant que matériel et logiciel [*game preservation*]. Newman suggère que le jeu vidéo jouable n'est peut-être pas le meilleur objet pour l'étude future de cette pratique, et souhaite préserver les traces de l'usage plutôt que l'objet utilisé. Il défend la collecte d'artefacts non jouables, comme les solutions écrites ou filmées par les joueur·ses[11], documentant selon lui l'acte de jouer.

L'acquisition de jeux vidéo depuis 2012 par le *Museum of Modern Art de New York* souligne les enjeux et difficultés d'une telle politique de préservation. Au MoMA, outre un exemplaire original et fonctionnel des vingt jeux acquis, le code source du programme informatique des jeux intègre aussi les collections. La sélection des jeux, acquis au titre d'œuvres de design, repose en partie sur les qualités esthétiques, « l'élégance » du code et les modalités d'interaction[12].

À la différence des jeux anciens, l'acquisition de jeux récents (*Dwarf Fortress*, 2006 et *EVE Online*, 2003) perturbe la dimension immuable du code et pose de nombreuses questions en termes de préservation, de diffusion et d'exposition. Les concepteurs de *Dwarf Fortress* poursuivent le développement du jeu et le mettent régulièrement à jour, ce qui demande par exemple aux conservateur·rices du MoMA de télécharger et d'archiver chaque version du code comme une version spécifique de l'œuvre. *EVE Online* est un jeu en ligne massivement multijoueur·ses, doté d'un monde persistant (il continue d'évoluer après la déconnexion d'un individu, puisque d'autres y demeurent connectés) qui compte plus de 500 000 participant·es le façonnant chaque jour par leurs actions et interactions. Le musée collabore avec CCP, l'entreprise conceptrice du jeu, afin d'archiver au fil du temps et des modifications opérées par les joueur·ses, son univers complexe composé de milliers de systèmes solaires. Le jeu archivé (surnommé *EVE in a box*[13]) pourra être exécuté hors-ligne afin d'en explorer l'univers sans dépendre de l'état de son serveur officiel. Mais *EVE in a box* ne permet de conserver que l'infrastructure d'un monde devenu fantôme, dépeuplé de ses centaines de milliers de personnages. Archiver autant d'éléments représente une lourde tâche, et ne permettrait pas pour autant de restituer les jeux complexes de corporations, d'alliances, de guerres et d'échanges marchands dans lesquels s'engagent les joueur·ses. D'autre part, conserver les traces de leurs interactions en collectant par exemple les historiques de conversation, constitue un problème majeur de non-respect de la vie privée. Pour pallier ce manque, le musée a collaboré avec CCP, qui a collecté un ensemble de données durant vingt-quatre heures (pays d'où proviennent les connexions, volume de matières premières récoltées par les joueur·ses, échanges marchands, etc.). Les joueur·ses ont aussi été mis à profit et invités à fournir un enregistrement vidéo de leur partie afin de rendre compte du monde d'*EVE Online* à travers leur regard.

11Newman J., « (Not) Playing Games : Player-Produced Walkthroughs as Archival Documents of Digital Gameplay », *The International Journal of Digital Curation*, vol. 6, n° 2, 2011, p. 109-127. Voir aussi Esposito N., « Archivage des ambiances de jeu grâce à la réalité virtuelle pour la conservation du patrimoine culturel lié aux jeux vidéo », *International Cultural Heritage Informatics Meetings*, Paris, 2005 ; Vowell Z., « What constitutes history ? », in Lowood H. (dir.) *op.cit*., 2009, p.151-155.

12Antonelli P., « Video Games : 14 in the collection, for starters », *MoMA.org*, 29.11.2012, En ligne : https://moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

13Coville M. et Lojacono M., « "Une chasse aux papillons" : la conservation des jeux vidéo au MoMA, Entretien avec Ben Fino-Radin », *Poli – Politique de l'image*, n° 12, mai 2016, p. 114 -119.

L'acquisition de tels jeux interroge en effet les manières d'en restituer les usages. Dans les expositions du MoMA, la plupart des jeux sont jouables. Mais *Dwarf Fortress* ou *EVE Online* sont jugés trop chronophages et complexes pour être appréhendés lors d'une visite muséale. Des vidéos permettent alors de les présenter aux publics. Dans le cas de *EVE Online*, les données collectées par CCP ainsi que les vidéos fournies par les joueur·ses ont été utilisées pour produire un document audiovisuel présentant une journée type dans le monde d'*EVE Online*[14]. Si l'expérimentation des jeux vidéo, dans les limites imposées par les contraintes de la visite muséale, demeure centrale, cet exemple valorise l'expérience des usager·es des jeux collectés et suggère que le logiciel ou encore les artefacts matériels ne sont pas les seuls éléments pouvant faire l'objet d'une politique de préservation. Ces débats sur les éléments privilégiés de la préservation des jeux vidéo font écho aux tensions traversant les *Game Studies* et certaines de ses approches, s'appuyant chacune sur un élément présenté comme constitutif du jeu vidéo (système de règles, narration, etc.). En cela, les travaux ethnographiques explorant l'expérience vidéoludique au sein des mondes en ligne[15] sont une source de réflexion précieuse. Le travail de ces chercheur·ses pour appréhender un objet complexe et articuler les espaces en ligne, les objets techniques, les usages observés des individus ou encore la production de significations constituent une piste intéressante pour s'interroger sur l'élaboration d'une recherche à partir des archives du jeu vidéo et de sa pratique.

Conclusion

Logiciel, support matériel, pratique sociale : la définition du jeu vidéo est au cœur des débats sur sa préservation. Celle-ci peut chercher à garantir la pérennité de l'accès au contenu des jeux en s'affranchissant des contraintes matérielles liées à l'obsolescence des plateformes, ou, au contraire, viser le respect et la transmission d'une expérience perçue comme originelle, par la collection et l'entretien minutieux des supports matériels. Elle s'accompagne d'enjeux de connaissance et de production de savoir, et identifie les éléments les plus parlants pour les générations futures qui les mobiliseront pour comprendre l'histoire et les significations de la pratique vidéoludique. Tour à tour, le jeu vidéo représente un logiciel à détourner pour assurer sa diffusion et sa pérennité, un témoin matériel utilisé comme support d'un récit historique ou encore un objet associé à un contexte, à des usages et à des significations.

Dans tous les cas, la préservation des jeux vidéo soulève des enjeux de diffusion : par quels moyens restituer ce qui a été préservé ? Se pose d'une part la question des conditions matérielles de l'expérience. L'émulation suppose une expérience façonnée en partie par la machine sur laquelle le programme du jeu est exécuté, et ne permet généralement pas d'utiliser et de manipuler les périphériques conçus spécifiquement pour le jeu. Pour la collection de supports matériels, la pérennité de l'acte de jouer est quant à elle conditionnée par l'état des artefacts et la possibilité d'effectuer l'entretien et les réparations nécessaires. D'autre part, la complexité des jeux récents, en ligne et en constante évolution, massivement multijoueur·ses et marqués par les interactions qui s'y déroulent, questionnent les limites d'une politique de préservation qui ne s'appuierait que sur les supports matériels ou logiciels du jeu. En recherchant d'autres moyens de rendre intelligibles la pratique vidéoludique et ses significations dans un contexte donné, ces politiques de préservation valorisent également les

14L'audiovisuel peut être consulté en ligne : https://youtu.be/EGuDUbZIo_o

15Boellstorff T., *Ethnography and Virtual Worlds : A Handbook of Method*, Princeton, Princeton University Press, 2012 ; Taylor T.L., *Play Between Worlds. Exploring Online Game Culture*, Cambridge, MIT Press, 2006.

productions amateurs et les documents de conception qui accompagnent les jeux vidéo. Ainsi, elles esquissent des méthodes auxquelles institutions, entreprises conceptrices de jeux vidéo et joueur·ses prennent communément part et dont les différents points de vue et usages d'un même objet pourraient permettre d'en appréhender les diverses facettes.