

Sauvegarder l'héritage de l'industrie du jeu vidéo La prise en charge par la communauté des joueurs

Par **Mathieu Perreault**, étudiant à l'UQTR, agent de liaison avec l'industrie du jeu vidéo pour l'UQAT

Ce bulletin a pour objectif l'analyse et la recension des moyens actuellement mis en place dans l'archivage des artefacts vidéoludique d'hier et aujourd'hui. L'angle choisi pour cette analyse est celui de l'apport des communautés de joueurs dans la réalisation de cette mission de manière directe ou indirecte. Il met en lumière les différentes méthodes actuellement utilisées dans la sauvegarde des éléments physiques (consoles, jeux, etc.), des éléments artistiques et culturels (musiques, pièces artistiques, scripts, etc.) et apporte une critique sur la qualité de chacune de ces formes d'archivages tant sur leurs forces que leurs imperfections. L'auteur espère ainsi présenter les loisirs vidéoludiques, non seulement sous sa forme purement matérielle, mais bien comme un élément culturel et artistique méritant une sauvegarde et une protection au même titre que toute autre création artistique avec les défis que représente la sauvegarde de cette forme d'art. Cet article espère sensibiliser les différents acteurs de l'industrie, ainsi que les responsables des bibliothèques du Québec, à la richesse culturelle que représentent ces différents artefacts vidéoludiques produits ici et ailleurs. Notamment en leur donnant des pistes sur leurs mises en valeur potentielle. Au même titre qu'un livre ou un tableau, ces créations numériques méritent d'être célébrées et protégées comme tout élément culturel au Québec.

Ce bulletin a été réalisé dans le cadre du cours SLO6083 – Développement des communautés du programme de maîtrise en Loisir, Culture et Tourisme de l'UQTR.

La sauvegarde de l'héritage de l'industrie du jeu vidéo, c'est-à-dire son archivage, représente un défi de taille comportant de multiples facettes, contrairement à l'industrie musicale ou cinématographique qui, en général, repose sur un seul média ou format. Par exemple, le DVD/Blu-ray pour les films ou le CD pour la musique peuvent être lus par un appareil unique, comme un lecteur Blu-ray, une chaîne audio ou un ordinateur. Ces formats ont également l'avantage de ne changer que très peu au fil des années tout en étant facilement transférables en d'autres formats en raison de la simplicité du fichier. L'évolution du numérique a facilité les choses en ramenant chaque production à un simple fichier informatique qui peut être lu par un ordinateur ou en mode « streamer » sur l'une des nombreuses plateformes populaires telles que Spotify, Apple Music ou Google Play pour n'en nommer que quelques-unes.

C'est tout le contraire pour le jeu vidéo qui, lui, non seulement repose sur des supports médias qui varient d'une entreprise à l'autre et qui changent à chaque génération¹, mais se fonde sur de technologies complètement différentes d'un constructeur² à l'autre. Sans oublier les périphériques de contrôle propres à chaque console de jeu, qui évoluent sensiblement ou considérablement à chaque génération. Ces contrôleurs créent à leur tour des façons d'expérimenter le jeu vidéo totalement différents d'un constructeur³ à l'autre. Ces caractéristiques technologiques rendent ainsi toute tentative de transférer les jeux vidéo d'anciennes générations difficilement réalisables sur les consoles des nouvelles ou prochaines générations.

Et ce n'est là que la pointe de l'iceberg de la complexité que représente la sauvegarde des créations de l'indus-

trie des jeux vidéo. Il faudrait également mentionner l'espace nécessaire pour conserver les différentes productions, les coûts d'entretien, l'obsolescence des vieux périphériques, les aspects juridiques qui s'appliquent aux œuvres, etc. Autant d'éléments complexes que de difficultés à surmonter pour rendre possible une réelle sauvegarde des trésors de cette industrie. Aussi peut-on se demander : «
Pouvons-nous réellement tout sauvegarder? Dans le cas contraire, sur quels aspects devrions-nous nous concentrer? »

La problématique

Le défi de la sauvegarde des produits de l'industrie du jeu vidéo est de taille. Pour ajouter au problème, il y a également urgence d'agir. Contrairement à d'autres formes artistiques bien protégées et préservées un peu partout dans les différents musées du monde, les créations numériques, dont celles de l'industrie du jeu vidéo, disparaissent déjà. Tandis qu'il est toujours possible de voir des œuvres vieilles de plus de 500 ans, comme la Mona Lisa de Léonard de Vinci au Musée du Louvre à Paris, nous assistons à la disparition totale de créations vidéoludiques à peine 10 ans après leur création (Winget & Murray, 2008).

Il importe d'abord de réfléchir aux différentes formes que peut prendre la conservation des artefacts vidéoludiques. Une première piste de réponse se trouve dans l'article *Digital preservation strategies: an overview* de Shimray et Ramaiah (2018), qui présente les quatre grandes catégories des formes de préservation des données numériques. Malheureusement ces catégories ne s'attardent qu'à la conservation des données en elles-mêmes, qui n'est qu'une seule des facettes de cette opération. Dans les cas des œuvres vidéoludiques, d'autres paramètres doivent être pris en compte. Dans *Packaging Videogames for long term preservation*, McDonough (2011) fait ressortir davantage cette complexité en analysant une multitude de jeux, anciens et récents, ce qui permet d'exposer d'autres facteurs problématiques pour leur préservation. Il constate notamment que la *disponibilité des jeux, les versions, le support média, la jouabilité d'origine, la disponibilité des informations de représentation et les propriétés intellectuelles*

[traduction libre] sont d'autres freins à l'archivage de ces œuvres. La conservation matérielle est certes un aspect majeur pour l'archivage, mais il y a un autre aspect important de l'équation, celui de la sauvegarde de l'intention artistique réelle des créateurs des œuvres vidéoludiques. Même si on arrive à sauvegarder les périphériques et les médias de jeux pour la postérité, comment s'assurer que les expériences et les émotions véhiculées par le jeu ne seront pas dénaturées dans le processus? Comme le mentionne Winget et Murray (2008), même si on parvient à archiver un jeu comme le MMO World of Warcraft, nous ne pourrions jamais répliquer les émotions véhiculées par sa constituante online et sociale due à son environnement internet unique. En définitive, cette simulation restera partielle et fragmentaire.

C'est là que la communauté très nombreuse des joueurs, notamment sur la scène du streaming et de l'internet, peut jouer un rôle crucial, représentant une partie de la réponse au défi de la sauvegarde des éléments vidéoludiques. Comme le mentionne l'historien de l'art Carl Therrien dans *La mémoire des jeux vidéo*, « la sauvegarde passe par les milliers de youtubeurs qui sont en train de créer la seule trace réelle en vidéo d'une interaction entre un joueur et son jeu, tout en présentant les myriades d'émotions que ce dernier peut faire vivre » (Bougès, 2019). C'est cet apport de la communauté des joueurs à la sauvegarde de l'industrie que nous allons maintenant explorer.

L'apport communautaire à la sauvegarde de l'industrie

Sans réellement s'en rendre compte, la communauté des joueurs participe à l'effort de sauvegarde de l'industrie. Que ce soit par l'entremise des milliers de « streams » de jeux vidéo publiés chaque jour sur des plateformes comme Twitch.tv et YouTube, des sites internet, des regroupements de fans, des clubs de collectionneurs de jeux ou d'autres activités. Toutes ces initiatives représentent une pierre de plus ajoutée au monument que représente la sauvegarde de l'industrie vidéoludique.

L'archivage de l'expérience vidéoludique en vidéo

L'apport le plus évident des joueurs à la sauvegarde de l'industrie est sans conteste la multitude de vidéos produites quotidiennement sur les plateformes de streaming. Bien que le contenu sur ces plateformes soit souvent similaire, certaines se spécialisent selon les communautés et publics visés. Par exemple, la plateforme Twitch.tv est reconnue pour la diffusion de vidéos de compétitions eSport en direct en plus d'offrir aux joueurs la possibilité de diffuser leurs séances de jeux libres facilement (Taylor, 2018). La plateforme YouTube offre de son côté une plus grande quantité de vidéos préenregistrées, se concentrant sur la vulgarisation de différents aspects de l'industrie du jeu vidéo : développement de jeux, historique des franchises et présentation de collections prestigieuses. La [chaîne YouTube Edward Rétro Découverte](#) présente notamment de façon humoristique une vulgarisation historique de plusieurs jeux rétro depuis maintenant près de 10 ans (Edward, 2023). Ces deux plateformes, à elles seules, abritent des millions d'heures de jeux aussi variés que les joueurs qui les expérimentent. On comprend pourquoi Carl Therrien mentionne qu'un gros volet de l'archivage passe par les communautés de joueurs (Bougès, 2019).

Les communautés de collectionneurs

Une autre méthode de préservation des jeux mentionnée dans plusieurs écrits réside dans les grandes collections privées et muséales ainsi que dans l'émulation. C'est un autre aspect dans lequel l'industrie du jeu et la communauté des joueurs excellent. Dans l'article *Le phénomène de collection*, Ezan (2005) mentionne l'importance pour les commerçants de créer des pièces à collectionner dans leurs différents points de vente pour mettre en place et entretenir le « système de liens » commercial avec la clientèle. C'est quelque chose qui s'est implanté naturellement au début de l'industrie par les quantités limitées d'exemplaires de jeux dans les magasins et aujourd'hui par la difficulté de trouver ces mêmes jeux en bonne

condition sur le marché des collectionneurs. L'industrie, comprenant la force de ce lien, s'est mise à créer plusieurs versions d'un même jeu, allant même jusqu'à produire des éditions de collection de prestige pour inciter certains joueurs à faire des achats multiples. Même aujourd'hui, à l'ère où la majorité de jeux se vendent en format numérique (Prada, 2023), on constate une recrudescence de ces tactiques dans ce qu'il reste des ventes physiques, ce qui aide indirectement à la préservation de certains titres. Les initiatives présentées jusque-là sont cependant d'ordre, pourrait-on dire, artisanal dans la communauté des joueurs.

Cette communauté est néanmoins prise au sérieux par la Library of Congress⁵, dont le programme « Preserving Virtual Worlds » vise à mettre en place un modèle de référence basé sur l'OAIS (Open Archival Information System) susceptible de favoriser un archivage plus complet et sérieux de cette industrie (McDonough, 2011)⁶.

Un avenir grâce à l'émulation

Pendant ce temps, d'autres choisissent la voie de l'émulation pour la sauvegarde des produits de l'industrie. Pour plusieurs, le défi de tout archiver est irréaliste, entre autres à cause de l'énorme travail que représente l'entretien des données numériques, lesquelles ne peuvent survivre sans intervention humaine (Winget & Murray, 2008). Certains passionnés du jeu vidéo travaillent pourtant à des solutions comme la très connue MAME (Multiple Arcade Machine Emulator). La particularité de MAME réside dans son objectif de développer un émulateur capable de copier le fonctionnement de plusieurs vieilles bornes d'arcade dans un souci d'archivage et de sauvegarde de l'industrie plus globale (Fassone, 2015). C'est tout le contraire de ce que l'on voit plus fréquemment avec des émulateurs « communs » qui n'ont pour fonction que de reproduire une seule console. Les artisans de MAME voient dans leur initiative une façon de conserver la plus intacte possible l'expérience du jeu sans les périphériques d'origine.

Une question matérielle seulement?

La grande majorité des articles recensés pour le présent travail parlent de l'aspect physique, technique et technologique que représente le défi de l'archivage vidéoludique. Cependant, un article s'est attardé à un autre aspect souvent omis dans la plupart des recherches : le côté social, culturel et communautaire du jeu vidéo qui, lui, ne peut pas être aussi facilement archivé.

C'est cette dimension qu'aborde Sköld (2018) dans *Understanding the "Expanded Notion" of Videogames as Archival Objects*. Sköld fait référence à un nouveau concept qu'il appelle « The EN » et qui s'appuie sur l'importance de cataloguer aussi l'expérience du jeu, des communautés qui s'y adonnent ainsi que de l'activité elle-même. En somme, le jeu en lui-même n'est rien sans les émotions qu'il transmet aux joueurs. Ces émotions doivent être prises en considération dans le contexte de l'époque où le jeu est expérimenté et ensuite documentées pour en faire ressortir toutes les particularités.

C'est d'autant plus évident quand on lit cet autre article de Taylor (2006) intitulé *Does WoW Change Everything*, qui étudie les interactions complexes et diverses entre des joueurs de plusieurs nationalités et langues dans le jeu *World of Warcraft*. Même si on en venait à archiver ce jeu lors de sa mise hors service, il serait impossible de répliquer les interactions, échanges et émotions que ce jeu suscitait durant sa vie officielle à un moment précis dans le temps.

Cela nous conduit également aux concepts présentés par Nimrod et Adoni (2012) dans *Conceptualizing e-leisure* où les aspects du temps, de l'activité pratiquée et de l'expérience vécue dans la pratique du loisir électronique sont des éléments importants pour sa compréhension et sa définition. L'archivage des jeux vidéo limité à la seule sauvegarde de leur contenu ne peut être qu'un archivage imparfait et sans âme.

TABLEAU SYNTHÈSE LES TROIS PILIERS DE L'ARCHIVAGE VIDÉOLUDIQUE

Aspect matériel et physique

- Collections privées et publiques de consoles et jeux (Ezan, 2015)
- Archivage des artefacts de développement (McDonough, 2011)
- Défi des coûts élevés d'entretien des collections et de l'entreposage (Winget, 2008)



Aspect logiciel et émulation

- Émulation du fonctionnement des consoles (ex. : MAME) (Fassone, 2015)
- Sauvegarde des codes logiciels et procédés de fabrication (McDonough, 2011)
- Migration des données sur de nouveaux supports (Shimray, 2018)



Le "EN" ou l'âme du jeu vidéo

- Expérience du jeu, communauté et culture vidéoludique (Sköld, 2018)
- Archives vidéo présentes sur YouTube ou Twitch.tv. (Bougès, 2019)
- Situer historiquement l'acte de jouer dans son époque (Nimrod, 2008)



Conclusion

Les articles et documents consultés pour ce travail ont beau indiquer plusieurs pistes pour l'archivage des jeux vidéo, il faut admettre que l'industrie elle-même n'est pas partie prenante de sa propre sauvegarde. Comme le mentionne Bougès (2019), les créateurs eux-mêmes ne font que peu ou pas d'efforts pour l'archivage de leurs productions. Au Québec, aucun studio de développement de jeux vidéo ne trouve le temps, ou l'intérêt, de s'attarder au problème de l'archivage. Actuellement, ce sont les communautés de joueurs, les universitaires et certains centres d'archivage ou des musées qui ont pris les choses en main. L'acteur principal de l'industrie que constituent les éditeurs ou producteurs de jeux vidéo aura à faire sa part pour que l'archivage de leurs créations se systématisent et que les milliers d'œuvres produites chaque année soient sauvegardées de façon efficace et complète. Sinon, les situations comme celle qui se produira le 23 mai risquent de devenir la règle : à cette date, Nintendo fermera définitivement les boutiques de ses vieilles consoles Wii-U et 3DS, condamnant des milliers de jeux numériques à tomber dans l'oubli du grand vide du cyberspace (*Nintendo Support: Wii U & Nintendo 3DS eShop Discontinuation Q&A, 2023*).

Liste des références

Articles scientifiques

Ezan, P. (2005). Le phénomène de collection : une lucarne pour appréhender la dimension affective de la consommation. *Management & Avenir*, 6(4), 49. <https://doi.org/10.3917/mav.006.0049>

Fassone, R. (2015). Archiver les jeux d'arcade : rhétorique et idéologie de l'émulation vidéo-ludique. *Tracés*, (28), 61-79. <https://doi.org/10.4000/traces.6178>

McDonough, J. P. (2011). Packaging videogames for long-term preservation: Integrating FRBR and the OAIS reference model. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 62(1), 171-184. <https://doi.org/10.1002/asi.21412>

Nimrod, G., & Adoni, H. (2012). Conceptualizing e-leisure. *Loisir et Société*, 35(1), 31-56.

Shimray, S. R., & Ramaiah, C. K. (2018). *Digital preservation strategies: an overview*. 11th National Conference on Recent advances in information technology (READIT= 2018). Tamilnadu.

Sköld, O. (2018). Understanding the "expanded notion" of videogames as archival objects: A review of priorities, methods, and conceptions. *Journal of the Association for Information Science and Technology*, 69(1), 134-145. <https://doi.org/10.1002/asi.23875>

Taylor, T. L. (2006). Does WoW Change Everything? *Games and Culture*, 1(4). <http://gac.sagepub.com>

Taylor, T. L. (2018). *Watch Me Play Twitch and the Rise of Game Live Streaming*. Princeton University Press.

Winget, M. A., & Murray, C. (2008). Collecting and preserving videogames and their related materials: A review of current practice, game-related archives and research projects. *Proceedings of the American Society for Information Science and Technology*, 45(1), 1-9. <https://doi.org/10.1002/meet.2008.1450450250>

Références internet

Bougès, T. (2019). *La Mémoire des jeux vidéo*. https://archivistesqc.wordpress.com/2019/12/09/jeux_video/

Edward. (2023). Youtube. <https://www.youtube.com/@EdwardRetro-Decouverte>

Nintendo Support: Wii U & Nintendo 3DS eShop Discontinuation Q&A. (2023, 2023/02/11 /). https://en-americas-support.nintendo.com/app/answers/detail/a_id/57847/~/wii-u-%26-nintendo-3ds-eshop-discontinuation-q%26a

Prada, L. (2023). Physical Game Sales Are Down Substantially, According to New Report. *Game Rant*. <https://gamerant.com/physical-game-sales-down-2022-2023>

Notes de bas de page

¹ Dans l'industrie, le terme « génération » correspond à l'arrivée d'une nouvelle console sur le marché. Chaque génération dure généralement de 5 à 8 ans... selon l'évolution du marché.

² Le terme Constructeur fait référence aux grands fabricants de consoles et des technologies. Le terme Éditeur dans l'industrie du jeu vidéo réfère aux fabricants de jeux.

³ Les 3 grands constructeurs sont Nintendo, Sony et Microsoft

⁴ Massively multiplayer online game

⁵ Bibliothèque nationale américaine

⁶ Les termes anglais ont été conservés pour éviter les mauvaises interprétations du langage plus technique de l'article de McDonough (2011)