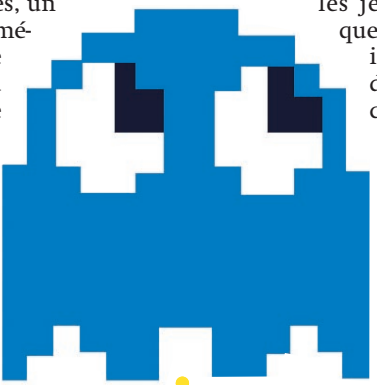


# Les jeux vidéo façonnent leur histoire

Alors que le jeu vidéo a investi notre quotidien, des passionnés cultivent son histoire et font revivre ses gloires passées.



La première édition de Villette Numérique, festival des arts du même nom qui s'est tenue à Paris fin septembre, se voulait plurielle. Répartis sur les différents sites de La Villette, des opéras interactifs, des installations monstres, des expérimentations diverses, un festival de films numériques et... une salle de jeux. Sis au milieu de la Grande Halle et entourés d'œuvres pointues, des consoles, des ordinateurs en libre accès, présentaient l'actualité des jeux vidéo et leur histoire : aux côtés des PlayStation2 et des PC,



de science-fiction, des éditions limitées de la Dreamcast, d'imposants ancêtres des GameBoy, plusieurs exemplaires de l'Intellivision, grand-mère des consoles, sont entassés dans chaque coin de son trois-pièces. "Les trentenaires d'aujourd'hui constituent la première génération à avoir grandi avec les jeux vidéo, expliquent-ils. Aujourd'hui, ils ont les moyens de vivre cette culture."

Les exemples foisonnent. Depuis plusieurs mois, Londres accueille "Game On", une exposition monstre retraçant l'histoire des jeux vidéo. L'éditeur Taschen sort un imposant ouvrage sur l'univers des jeux vidéo (voir interview). L'un des événements phares de la première Nuit blanche parisienne fut la transformation d'une façade de la Bibliothèque nationale de France en un immense écran, sur lequel on pouvait jouer à un Tetris ou un Pong géants, sous les encouragements des spectateurs.

**CET INTÉRÊT SOUDAIN** pour les jeux pionniers s'inscrit certes dans un élan nostalgique plus vaste : ceux qui remettent ainsi Space

Invaders et Double Dragon au goût du jour ont entre 20 et 35 ans, l'âge de ceux qui font le succès des soirées Casimir et permettent le retour en grâce d'artistes désuets, anciens champions du Top 50. Mais il bénéficie également d'Internet et des nouvelles technologies.

Certains passionnés mettent en effet leurs talents au service de l'archéologie du jeu, en façonnant des émulateurs, programmes qui permettent à une machine de lire des logiciels conçus pour d'autres systèmes. Aujourd'hui, grâce à ces émulateurs, il est possible de jouer à de vieux jeux conçus pour Amiga, Atari ou bornes d'arcade sur son PC. En outre, les jeux qui passaient il y a une dizaine d'années pour des merveilles de graphisme et de programmation semblent bien légers face aux monstres d'aujourd'hui. Un vieux jeu complet, aussi appelé "Rom", pèse ainsi moins lourd qu'un morceau de musique en mp3, ce qui facilite leur échange, et n'est pas sans poser quelques problèmes de droit (voir page suivante).

Christophe Mercatante est corresponsable du site Planetemu.net, qui rassemble plus de 1 500 passionnés d'émulation, pour la plupart "de vieux nostalgiques, qui désirent rejouer aux jeux de leur adolescence". Pour lui, les jeux vidéo sont plus qu'un simple divertissement, une "forme d'art qu'il est important de ne pas oublier". Il estime ainsi que son site est un

moyen pour les plus jeunes de découvrir "les jeux qui ont bercé l'enfance des générations précédentes, comme dans un musée". Il existe ainsi des centaines de sites sur lesquels s'échangent des souvenirs de jeu.

**LA NOSTALGIE NE FAIT** cependant pas tout. Yann, concepteur de jeux vidéo, jouait "avant même d'être assez grand pour atteindre les manettes". Depuis, il est resté "en contact" avec cet univers, et consacre autant de temps aux jeux récents qu'à ses vieilles marottes : il possède plus de 3 000 antiquités, et y trouve un plaisir disparu dans la majorité des productions récentes. "Les jeux de la 'génération PlayStation' sont faits pour être consommés, explique-t-il. Leur progression est linéaire, ils donnent une impression de complexité, mais elle n'est faite que de difficultés factices et d'options d'apparat. Pour un joueur régulier, la durée de vie d'un jeu moderne est d'un week-end." Il regrette ces jeux "à la prise en main facile, mais dans lesquels arriver à la fin était un vrai défi". "Aujourd'hui, un jeu où l'on meurt au premier niveau, ça n'existe plus."

Philippe Dubois partage ce point de vue. Il estime que l'idéal consiste pour un joueur à avoir les deux systèmes : les jeux modernes pour "le plaisir de l'immersion", les anciens où "il n'est pas besoin de

chercher le plaisir : il est offert". "Désormais, le ludique est un peu noyé par la réalité", déplore-t-il. De même pour l'invention, souvent oubliée au profit de la seule technologie : "Les jeux d'aujourd'hui reposent pour la plupart sur des principes vieux de vingt ans."

**TOUS ESTIMENT** cependant que l'âge de raison n'est pas loin. Pour Julien, joueur "historique", le jeu vidéo a cependant achevé sa foisonnante renaissance, et est déjà plus qu'un divertissement : "Le jour où j'ai terminé le jeu Silent Hill 2, explique-t-il, j'ai eu la même sensation qu'en fermant *Les Possédés*, de Dostoïevski. C'est une odyssée dans la folie d'un homme que n'aurait pas reniée Edgar Poe." Le jeu a atteint une plénitude technologique, s'est inventé de nouvelles formes et, même s'il a besoin de concepts frais, il semble enfin mûr pour accueillir ses chefs-d'œuvre, ceux qui confirmeront sa légitimité artistique. Ses historiens amateurs, aussi nombreux que passionnés, sauront apporter leur pierre à cette évolution.

Textes et photos : Matthieu Sirine  
msirine@noos.fr



## Les jeux anciens doivent-ils être gratuits ?

**Le paradoxe est simple, les questions qu'il soulève sont complexes. Un logiciel retiré du commerce depuis longtemps, qui tourne sur des consoles ou des ordinateurs eux-mêmes désuets est malgré tout protégé par la législation sur le copyright. Il ne peut donc être distribué ou partagé gratuitement.**

Voilà pour la théorie. Seulement, l'émulation, qui permet de faire fonctionner des logiciels d'un autre système sur son PC, a massivement développé l'échange de jeux anciens. Sur des centaines de sites Internet, des passionnés s'échangent chaque jour des "roms", du nom de ces fichiers qui permettent aux nostalgiques de retrouver les jeux de leur enfance. Ils sont conscients de la loi, savent que ces jeux sont protégés, mais n'estiment pas pour autant être des pirates.

Ces logiciels, avancent-ils, ne sont en effet plus disponibles dans le commerce, et ne peuvent tourner, la plupart du temps, sur les machines récentes. Les distribuer gratuitement ne cause donc, selon eux, aucun tort aux éditeurs, à qui ils ne rapportent plus rien. Financièrement, affirment-ils, cette pratique est sans dommage et elle permet d'assurer la pérennité d'œuvres abandonnées par leurs éditeurs.

L'abandon : tel est l'un des arguments avancés par les joueurs, qui utilisent d'ailleurs le terme d'"abandonware" pour évoquer ces logiciels perdus en zone floue.

Sur l'un des principaux sites français qui leur est consacré (<http://www.abandonware-france.org>), les jeux abandonware sont définis comme "sortis il y a cinq ans minimum dans le commerce et n'étant plus une source lucrative pour ses auteurs". Les sites proposant ces jeux au téléchargement le font "sans contrepartie", et pré-

cisent généralement que les droits pour ces jeux ne sont pas pour autant abandonnés.

Pour ses partisans, l'abandonware, en plus d'être inoffensif, comble donc un manque évident. Les consoles et ordinateurs ont une durée de vie limitée, les standards évoluent rapidement : sans les émulateurs et l'échange de "roms" sur Internet, combien de programmes seraient perdus ? Ils estiment faire un travail d'historien que les éditeurs ne tiennent pas.

Ils dénoncent ainsi la vaine promesse faite sur le packaging des jeux, promettant de remplacer un logiciel si jamais son support était altéré ou périmé. Or, aujourd'hui, impossible d'obtenir une nouvelle copie d'un jeu acheté il y a quelques années : le seul moyen de se la procurer reste Internet et l'abandonware.

Malgré toutes ces précautions, la plupart des éditeurs condamnent cette pratique, s'appuyant sur la loi pour la décrire comme du piratage pur et simple. Ils avancent qu'un vieux logiciel n'est pas pour autant jeté aux oubliettes, qu'il pourrait être amené à être réexploité : "Les téléphones portables actuels permettent de programmer des jeux dont les caractéristiques techniques sont plus proches des machines d'il y a 15 ans que des consoles actuelles", explique ainsi un éditeur de jeux sur le site [abandonware-france.org](http://www.abandonware-france.org).

Les éditeurs ne pratiquent toutefois pas la répression à outrance. Globalement, la tendance est plus à un désaccord de principe : les deux parties sont conscientes d'être dans un flou juridique dont les uns profitent avec prudence, dont les autres ne savent que faire. Car, il leur faut bien le reconnaître, cette activité, certes illégale, a sauvé nombre de jeux de l'oubli auquel ils étaient promis.

## "On assiste enfin à un retour de la créativité"

**Entretien avec David Choquet, auteur de 1 000 Game Heroes**

**David Choquet, 30 ans, a été rédacteur pour le magazine PC Fun puis rédacteur en chef du site Game-kult.com, dédiés aux jeux vidéo. Il vient de sortir chez Taschen 1 000 Game Heroes, encyclopédie graphique de l'univers des jeux vidéo.**

**Pourquoi faire, aujourd'hui, un livre aussi imposant sur les jeux vidéo ?**

J'avais cette envie depuis longtemps, qui a coïncidé avec le désir de Taschen de s'intéresser à cet univers. Ils n'étaient pas novices dans le domaine, ayant déjà édité plusieurs livres sur les arts numériques. Au départ, l'idée était de faire quelque chose de plus rédactionnel, mais la richesse graphique des jeux vidéo est telle que nous avons décidé d'axer le livre sur la création artistique, tout en insérant des interventions de ses principaux artistes et quelques mises en perspective...

Le livre paraît à une époque charnière pour les jeux vidéo. Ils ne sont plus marginalisés et sont enfin reconnus par tous comme bien plus qu'un simple divertissement. Ils accèdent à la maturité : leurs premières années étaient débordantes de créativité, qui seule pouvait compenser les limites technologiques. Puis il y eut une lon-

gue période confuse, durant laquelle ce fut la course à la prouesse technique. Elle n'est d'ailleurs pas terminée. Mais aujourd'hui, la technologie n'est plus une limite, et on assiste enfin à un retour de la créativité.

**Les jeux vidéo ont donc une histoire...**

La génération qui a entre 25 et 35 ans aujourd'hui a grandi avec les jeux vidéo, elle arrive à maturité en même temps qu'eux. Elle est capable de voir le travail artistique que demande un jeu, elle sait qu'il y a une batterie de concepteurs, graphistes, compositeurs derrière chaque œuvre, que certains jeux vidéo atteignent une qualité de production digne d'un film. Certains personnages, comme Mario, ont en outre accompagné des générations de joueurs. Ils font partie de notre imaginaire. Les jeux vidéo sont ancrés dans notre quotidien, ils sont donc inscrits dans l'histoire.

**Qu'ont-ils gagné avec l'âge ?**

D'un côté, ils ont perdu leur aspect artisanal et spontané, qui permettait à n'importe quel créatif un rien débrouillard d'essayer quelque chose de simple qui l'amuse autant qu'il amuse les autres. On est désormais passé à une

logique de production. En revanche, d'un autre côté, les jeux vidéo ont gagné leurs lettres de noblesse : ils sont désormais connus de tous, pratiqués par beaucoup, et méritent enfin leurs galons de divertissement honorable. Ils sont, en outre, de plus en plus interactifs, et laissent passer la personnalité du joueur, en lui permettant de construire son univers, d'être lui-même créatif. Il leur reste cependant encore beaucoup à prouver, beaucoup de pistes à explorer : peu à peu, la technologie s'efface pour laisser passer une plus grande richesse artistique.

Propos recueillis par Matthieu Sirine

1000 Game Heroes, Taschen, 32 euros



## Quelques sites

<http://www.planetemu.net>  
<http://www.abandonware-france.org>  
<http://www.mac-emu.net>

Trois sites fort complets rassemblant des passionnés de l'émulation, de l'abandonware et des vieux jeux. Ils valent surtout pour leurs forums très actifs.

<http://www.grospxels.com>  
Se vantant d'être le premier site "100% français consacré à l'histoire des jeux vidéo", il propose en effet une foule d'informations, de dossiers et de fiches consacrés à ce riche patrimoine. Indispensable.

<http://www.classicgaming.com/>  
En anglais, l'un des sites les plus riches existants sur les vieux jeux vidéo.

<http://www.mo5.com>  
Site créé par Philippe Dubois, il reste une référence, un Louvre virtuel consacré à l'histoire de l'informatique. Machines oubliées, gloires passées, ainsi qu'une section très complète consacrée aux jeux. Un bonheur pour les collectionneurs et les nostalgiques.

<http://www.pong-story.com/intro.htm>  
Un site anglais quasi exhaustif sur le premier des jeux vidéo : Pong.

**LE MOT EST LANCÉ** : les jeux vidéo sont en âge d'avoir une histoire. Ils ont leurs figures mythiques, leurs vestiges, une évolution aussi rapide qu'évidente et, surtout, leurs historiens et leurs archéologues. Les nostalgiques sont en effet nombreux, qui cultivent une passion pour le passé des jeux. Philippe Dubois en fait partie. Fondateur du site MO5.com, musée de l'informatique sur Internet, il a fourni toutes les vieilles machines de La Villette et s'enthousiasme du succès qu'elles ont rencontré : "Le pôle 'historique' a été le plus visité, explique-t-il. Il était fascinant de voir des gamins qui avaient vaguement entendu parler de Pong, le premier jeu vidéo, se trouver face à l'original."

Pour Philippe Dubois, les jeux vidéo ont effectivement une histoire, qui se dessine sur les murs de son appartement. Dans toutes les pièces, de hautes étagères d'où débordent des ordinateurs oubliés, des consoles insolites, des boîtes de jeux de 15 ans d'âge. Des Commodore qu'on dirait sortis d'un film

