



Revue *Hybrid*, n° 1 « Patrimoines éphémères »

Jeux vidéo et patrimoine : une conservation amateur ?

Benjamin Barbier

Doctorant en sciences de l'information et de la communication au sein de l'Université Paris 8 depuis 2012, Benjamin Barbier s'intéresse aux pratiques patrimoniales amateur, notamment dans le cadre du web et des cultures populaires. Au cours de ses précédents travaux, il a également étudié les jeux vidéo comme formes de médiation culturelle ainsi que la question du musée numérique. Il est actuellement chercheur associé à la Bibliothèque nationale de France où il étudie les premières productions vidéoludiques françaises en s'appuyant sur le fonds conservé par l'institution.

Résumé : le jeu vidéo, tout comme d'autres formes de culture populaire, est un objet culturel qui demeure largement absent des collections des grandes institutions patrimoniales. Bien que, comme de récentes expositions ont pu le montrer, cet état de fait soit en train d'évoluer, sa pratique a entraîné de la part de ses publics des formes d'attachement, dont le collectionnisme est l'un des exemples. Cet article se propose d'étudier des pratiques amateur – telles que la diffusion sur internet et l'émulation – comme des formes de patrimonialisation. Nous posons celles-ci au regard des évolutions récentes des notions de patrimoine et de patrimonialisation. Il s'agit ainsi d'étudier la manière dont des politiques de conservation peuvent se mettre en place en dehors des structures institutionnelles, grâce au numérique, de manière à la fois contributive et collaborative.

Mots-clés : amateurs, conservation, culture populaire, jeux vidéo, numérisation, patrimoine.

Texte intégral (format PDF)

Depuis leur apparition dans les années 1950, les jeux vidéo se sont démocratisés et se sont introduits dans de nombreux foyers. Ils sont l'un des produits culturels consommés de manière courante par les Français, au même titre que la musique, les films, les livres, la bande-dessinée, etc. Riche d'une histoire et d'une évolution vieilles d'une soixantaine d'années, le jeu vidéo semble aujourd'hui parvenir à une certaine forme de reconnaissance. On observe que le nombre d'études

scientifiques à son sujet a considérablement augmenté et ce au-delà du champ de la psychologie analysant traditionnellement les conséquences du jeu vidéo, souvent observé sous l'angle de la violence qu'exercent certains graphismes sur le joueur. De même, il existe désormais de nombreux ouvrages tentant de retracer l'histoire du médium¹. Le jeu vidéo fait également l'objet d'expositions dans des institutions culturelles de grande envergure², parmi lesquelles on peut citer *Museo Games* au Conservatoire national des arts et métiers (Cnam) ainsi que *Game Story* au Grand Palais.

Mais, au-delà de cette entrée des jeux vidéo au musée comme forme reconnue de culture populaire, on a assisté de manière antérieure à une appropriation et à une diffusion de ces jeux dits historiques par leurs usagers. Ces jeux ont été *hackés* par des passionnés, transposés de leur support originel comme la cartouche, le CD ou la cassette par exemple, vers la forme du fichier numérique pouvant s'échanger aisément d'un ordinateur à l'autre. Il s'agit peut-être ici d'un des premiers cas, paradoxal, de numérisation d'objets numériques. La communauté des joueurs montre ainsi sa capacité à s'émanciper tant du support et des conditions de jeu originelles pour en inventer de nouvelles, que du marché des jeux vidéo. Des sites spécialisés ont été créés, proposant de véritables ludothèques collaboratives, enrichies par ces passionnés et mises à la disposition de tous de manière semi-légale. Des logiciels recréant le fonctionnement des consoles d'origine de ces jeux ont également vu le jour. Communément appelés émulateurs, ils constituent également une forme d'archive de l'informatique en reproduisant le fonctionnement des consoles historiques.

Ce phénomène apparaît comme une forme de patrimonialisation – nous entendons par patrimonialisation le processus qui fait basculer le statut d'un objet quel qu'il soit vers celui de patrimoine – faite par des amateurs pour des amateurs et qui, bien que l'émulation soit loin d'être une forme de conservation parfaite, permet de diffuser un patrimoine qui, pour une partie, serait devenu inaccessible ou n'aurait jamais été

1 On peut citer : Erwan Cario, *Start ! La grande histoire des jeux vidéo*, Paris, La Martinière, 2011 ; Collectif, *Game story : une histoire du jeu vidéo*, Paris, Grand Palais, galerie sud-est, 10 novembre 2011-9 janvier 2012, Paris, RMN/Grand Palais, 2011 ; Philippe Roose, *L'Âge d'or... Histoire des consoles de jeux de salon*, Toulouse, Cepaduès, 2011 ; Daniel Ichbiah, *La Saga du jeu vidéo*, Paris, Pix'n'love, 2012 (5^e édition).

2 Comme nous avons pu l'observer récemment lors des expositions *Museogames* au Conservatoire national des Arts et Métiers et *Game Story* au Grand Palais. *Game Story* était par ailleurs organisée en lien avec des organismes non étatiques relevant de pratiques amateur telles que MO5. On signalera, hors de nos frontières, l'acquisition et l'exposition récentes par le MoMA de jeux vidéo historiques tels que PacMan, Tetris ou DonkeyKong au sein de son espace dévolu au design.

accessible au public³. Bien que possédant de nombreux désavantages, comme la perte du support originel de conservation ou celle de l'expérience originelle de jeu, nous observerons que l'émulation permet d'initier une conservation des objets vidéoludiques de manière virale, chacun pouvant héberger sur son propre ordinateur une partie de ce patrimoine culturel. Cet article étudie d'abord le processus patrimonial à l'œuvre pour le jeu vidéo de manière globale⁴. Plus particulièrement, il souhaite étudier l'émergence de ce qu'il convient de nommer une patrimonialisation amateur.

La notion de patrimoine

Le processus patrimonial est un processus complexe qui amène des objets, quelle que soit leur nature, matérielle ou immatérielle, à être conservés en vue de leur transmission aux générations futures. Le patrimoine est la somme de ces objets préservés constituant un lien entre passé, présent et futur. Cette notion même fait l'objet de débats en tant qu'objet de recherche : faut-il tout patrimonialiser ? Quelles sont les limites de ce domaine qui semble destiné à s'étendre indéfiniment ?

En France, si l'on se penche sur cette question sous un angle administratif, la patrimonialisation, depuis un rapport de Guizot – alors ministre de l'intérieur – préconisant en 1830 la création d'un inspecteur des monuments historiques⁵, est un mouvement à la fois administratif et scientifique, caractérisé par sa verticalité. La décision de rattachement au patrimoine national provient d'une institution étatique, laquelle est la seule à détenir l'autorité nécessaire au classement des objets.

Il serait toutefois réducteur de cantonner la question du patrimoine à celle des institutions qui en sont les dépositaires. Le patrimoine et, par conséquent, le processus de patrimonialisation ont des définitions bien plus larges. Le patrimoine peut en effet se définir comme « un *construit social* : est patrimoine ce que les acteurs considèrent comme patrimoine⁶ », propriétaires, dépositaires et utilisateurs pouvant être, à juste titre, considérés comme des acteurs. C'est donc la communauté qui est l'initiatrice du processus de patrimonialisation ou, plus justement, c'est elle qui, par son

3 Les bornes d'arcade ont par exemple presque disparu des lieux publics où elles étaient installées et leur acquisition à titre privé est onéreuse.

4 Comme l'ont fait d'autres auteurs, notamment Hovig Ter Minassian dans son article : Hovig Ter Minassian, « Les jeux vidéo ». *Géographie et cultures*, n° 82, 2012. [En ligne] <http://gc.revues.org/1393> [consulté le 14 novembre 2013].

5 Jean-Pierre Babelon et André Chastel, *La Notion de patrimoine*, Paris, L. Levi, 2008, p. 72.

6 Jean Davallon, « Comment se fabrique le patrimoine : deux régimes de patrimonialisation », in Khaznadar, Chérif (dir.), *Le Patrimoine, oui, mais quel patrimoine ?*, Paris/Arles, Maison des cultures du monde/Actes Sud, 2012, p. 41.

action, détermine ce qui est susceptible de devenir patrimoine. L'action de patrimonialiser définit donc ce qui fait patrimoine, et non la valeur intrinsèque de l'objet. Cette définition permet de ne pas confiner cette notion aux seuls arts et d'élargir les patrimoines au-delà des intérêts historiques et esthétiques des objets, quels qu'ils soient. On passe d'ailleurs du patrimoine aux patrimoines au pluriel. Comme le souligne Francesco Bandarin, directeur du centre du patrimoine mondial de l'UNESCO : « Ce que nous avons acquis avec la notion de patrimoine immatériel, c'est que la valeur de patrimoine n'est pas nécessairement déterminée à l'aune d'une échelle de valeur universelle, mais par celle que lui assignent les communautés qui identifient tel patrimoine comme leur procurant un sentiment d'identité et de continuité »⁷. Car c'est bien l'arrivée du patrimoine immatériel qui a entériné le basculement de cette notion.

En conséquence, et comme l'avait prophétisé dès 1903 Alois Riegl dans *Le Culte moderne des monuments*⁸, nous allons vers le « tout patrimoine ». Dès lors, la question de ce qui est susceptible, pour ne pas dire digne, d'être considéré comme patrimoine ne se pose plus. Lorsqu'on constate qu'il y a volonté, de la part d'une communauté donnée, de transmission et de conservation pour les générations futures, il y a patrimoine. Nous sommes passés d'un processus essentiellement vertical, où des prescripteurs déterminaient ce qu'il fallait ou non conserver, à un processus qui se développe de manière plus horizontale, où ce sont parfois les usagers eux-mêmes qui sont à l'origine de la patrimonialisation de leurs biens. Le rôle des institutions telles que l'UNESCO s'apparente aujourd'hui plus à celui d'un accompagnateur que d'un prescripteur. Le processus est passé du choix, comme cela était le cas lorsque les inspecteurs des monuments historiques sillonnaient la France au XIX^e siècle afin d'identifier les patrimoines immobiliers susceptibles d'être rattachés aux monuments historiques, avec ce que cette modalité comporte d'arbitraire, à l'identification d'objets ou, concernant le patrimoine immatériel, de coutumes au sens large, susceptibles d'être rattachés au patrimoine mondial commun et préservés en tant que tels.

En conséquence, le lien entre patrimonialisation et légitimation, au sens où l'entendent Pierre Bourdieu⁹ ou Bernard Lahire¹⁰, se fait plus ténu. Si l'entrée au musée est communément admise comme étant une forme de consécration pour un objet culturel (comme le cas des arts extra-

7 Francesco Bandarin, « Notes d'ouverture », in Chérif Khaznadar (dir.), *Le Patrimoine, oui, mais quel patrimoine ?*, Arles, Actes Sud, 2012, p. 17.

8 Alois Riegl, *Le Culte moderne des monuments : son essence et sa genèse*, Paris, Seuil, 1984.

9 Pierre Bourdieu, *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.

10 Bernard Lahire, *La Culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

occidentaux¹¹ ou celui de la bande dessinée en fournissent des exemples), la définition actuelle du patrimoine brouille les cartes. En l'absence d'une institution supportant cette fonction de légitimation, le processus de patrimonialisation n'entraîne plus de manière quasi-automatique une accession de l'objet patrimonialisé au rang d'objet culturel légitime. Si un monument classé acquiert de par son statut une certaine aura, ce n'est pas le cas du jeu vidéo qui, même s'il devient un patrimoine, n'en demeure pas moins une forme de culture non légitime puisque cette patrimonialisation n'est pas issue de l'initiative de, ni portée par une institution ayant suffisamment de « puissance légitimatrice » pour entraîner un changement de statut de l'objet. La légitimation devient donc un processus plus fortement dissocié de celui de la patrimonialisation, et doit employer d'autres outils pour se réaliser.

Comme nous l'avons signalé en introduction, il semble que le jeu vidéo soit aujourd'hui en voie de patrimonialisation ; plusieurs événements que nous avons déjà mentionnés et que nous interprétons comme des indices de ce processus semblent en tout cas le suggérer. Mais, s'agissant d'une culture populaire, ne faut-il pas déterminer qui en sont les principaux acteurs et ne sommes-nous pas, ici, confrontés à un mouvement issu des usagers eux-mêmes, les pouvoirs publics s'inscrivant, en parallèle et en s'investissant de manière réduite, dans un processus qui s'est développé initialement de manière autonome ?

Cultures populaires et patrimonialisation

Les jeux vidéo sont des productions culturelles caractérisées par le fait qu'elles relèvent du champ dit de la culture populaire, au même titre que la bande dessinée ou certaines œuvres cinématographiques. Ce champ culturel étant moins susceptible d'être soutenu par des institutions patrimoniales, ce sont le plus souvent des amateurs qui sont en charge du processus de patrimonialisation.

Jean Davallon décompose ce processus en six étapes :

1. la « trouvaille »,
2. l'étude de l'objet,
3. la déclaration,
4. la représentation du monde d'origine par l'objet,
5. l'accès du collectif à l'objet,
6. la transmission¹².

11 Nathalie Heinich, « Les arts premiers », in Nathalie Heinich, Roberta Shapiro et François Brunet, *De l'artification : enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, Éditions de l'EHESS, 2012.

12 Jean Davallon, « Comment se fabrique le patrimoine : deux régimes de patrimonialisation », in Chérif Khaznadar (dir.), *Le Patrimoine, oui, mais quel patrimoine ?*, Paris/Arles, Maison des cultures du monde/Actes Sud, 2012, p. 44 sq.

L'émergence du numérique permet à des amateurs de prendre en charge une partie, voire la totalité de ces étapes. Comme Patrice Flichy le mentionne dans son ouvrage *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère du numérique*¹³, les amateurs ont conquis, grâce au net, une grande visibilité dans de multiples champs d'intérêt allant de la musique électronique à la photographie numérique en passant par l'écriture, la politique, la médecine... et la liste continue de s'étendre. Bien que Patrice Flichy ne le mentionne pas explicitement, pourquoi les amateurs laisseraient-ils de côté le patrimoine ? Pourquoi ne participeraient-ils pas de manière active à la conservation de ce qui constitue un de leurs centres d'intérêt ?

Ailleurs que dans le domaine du jeu vidéo, on trouve d'ores et déjà des exemples de ce type de pratiques. Dans le domaine de la bande dessinée par exemple, il existe quelques sites notables tels que le *Grand Comics Database*¹⁴ qui répertorie quelques 900 000 parutions. La communauté existant autour de cette plateforme a également numérisé et mis en ligne plus de 430 000 couvertures, tant et si bien qu'il constitue désormais un site de référence pour les chercheurs travaillant sur ce type de publications¹⁵. De la même manière, le site *Inducks*¹⁶ répertorie les comics issus des productions Disney, et le *pulp magazines project*¹⁷ inventorie les magazines dits *pulp* avec, ici encore, un important travail de numérisation des couvertures.

Si l'on procède par analogie, les équivalents de ces sites dans le domaine du jeu vidéo sont les sites d'émulation, répertoriant des milliers de jeux dématérialisés. L'émulation, lorsque le terme est associé aux jeux vidéo, est le fait de reproduire le fonctionnement d'une console de jeux à l'aide d'un programme informatique. Ce programme permet de lire des fichiers ROM¹⁸ (Read-Only Memory) issus des supports originels de type cartouches, Cds ou cassettes, et donc de faire tourner des jeux issus de consoles de salon ou de bornes d'arcades sur des ordinateurs personnels. À l'inverse des sites répertoriant divers types de bandes dessinées, ils proposent l'accès à l'intégralité de l'objet et non un accès partiel, uniquement à des métadonnées sur l'objet par exemple. Il s'agit de jeux vidéo « numérisés »,

13 Patrice Flichy, *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010.

14 [En ligne] <http://www.comics.org/> [consulté en novembre 2013].

15 Cette référence ainsi que quelques autres sont en effet tirées de l'article du blog de Patrick Pecatte, chercheur associé à l'EHESS qui semble les utiliser afin de nourrir ses réflexions : [en ligne] <http://culturevisuelle.org/dejavu/1222> [consulté en novembre 2013].

16 [En ligne] <http://inducks.org/> [consulté en novembre 2013].

17 [En ligne] <http://www.pulpmags.org/about.html> [consulté en novembre 2013].

18 Aussi appelée mémoire morte. Ce type de mémoire n'autorise que l'action de lecture, celle d'écriture étant impossible.

pour ainsi dire, facilement transmissibles d'un ordinateur à l'autre.

Dans le même registre, mais plutôt dans le domaine des jeux sur ordinateur, il existe des sites dits d'*abandonware*. L'*abandonware* n'est pas un statut légal, il s'agit plutôt d'une sorte d'accord tacite entre des passionnés et des éditeurs ou concepteurs de jeux vidéo relativement anciens. Dans un domaine où l'obsolescence des logiciels intervient très rapidement, il s'agit de mettre à disposition des objets qui ne sont plus commercialisés, mais peuvent tout de même continuer d'intéresser un certain public alors même que le droit de la propriété littéraire et artistique protège ces objets pendant soixante-dix ans. Les amateurs qui mettent en ligne ces objets sous l'appellation *abandonware* s'engagent à les retirer du web s'il s'avère qu'ils font l'objet d'une remise dans le commerce. Ces sites regroupent moins de jeux que les sites d'émulation console, mais ont le mérite d'avoir une action un peu plus réfléchie en droit, bien que, comme nous l'avons déjà évoqué, l'*abandonware* ne soit pas un statut légal (à la différence de licences comme *Creative Commons*). Toutefois, des jeux tels que *Alone in the Dark*, premier du nom, ou *Captain Blood* sont communément admis comme relevant de cette catégorie.

Si nous en revenons aux étapes de la patrimonialisation listées par Jean Davallon, nous constatons que dans notre cas ce sont les étapes 5, l'accès du collectif à l'objet et 6, la transmission, qui sont directement prises en charge par les amateurs. Les quatre autres impliquent d'avantage d'acteurs.

Nous n'en sommes qu'au début de nos recherches les concernant, mais il semblerait à première vue que la « trouvaille » résulte, pour partie, d'une prise de conscience des pouvoirs publics¹⁹, étant donné le dynamisme de cette industrie, d'une certaine valeur à accorder aux productions vidéoludiques, aujourd'hui pleinement reconnues en tant que produits de l'industrie culturelle au même titre que la musique, le cinéma, la littérature ou la bande dessinée. On peut également attribuer la « trouvaille », les guillemets étant particulièrement appropriés ici, à l'ancienneté même de l'objet, celle-ci lui conférant une certaine valeur auprès du public au sein duquel on assiste à une idéalisation des jeux anciens, envisagés comme plus « purs » car plus difficiles, moins centrés sur l'innovation graphique que sur les modalités de jeu. Le jeu vidéo a aujourd'hui acquis suffisamment d'années d'existence pour subir un processus similaire à celui qui affecte d'autres objets culturels ; à savoir

19 Un groupe de travail jeu vidéo a été récemment créé par le ministère de la culture et celui de l'économie numérique, le communiqué est disponible à cette adresse : [en ligne] <http://www.culturecommunication.gouv.fr/Espace-Presse/Communiqués/Aurelie-FILIPPETTI-et-Fleur-PELLERIN-donnent-le-coup-d'envoi-du-groupe-de-travail-jeu-vidéo> [consulté le 31 août 2013].

qu'à toutes les époques on accuse le temps présent de ne plus produire de chefs d'œuvres, de sombrer dans la médiocrité. On glorifie les productions du passé pour lesquelles, en plus de la valeur intrinsèque que leur âge leur confère suivant cette modalité, la critique a bénéficié d'un recul suffisant pour effectuer une sélection et ne retenir que les productions ayant suffisamment de valeur à ses yeux²⁰. On pourrait également citer concernant cette étape, les producteurs eux-mêmes qui valorisent leurs productions passées en les rééditant sur des plateformes plus récentes, ou encore les autres acteurs culturels produisant des objets musicaux ou cinématographiques, pour lesquels le jeu vidéo est devenu une source d'inspiration potentielle, et qui contribuent ainsi à ce changement de statut.

La seconde étape, l'étude de l'objet, semble quant à elle résulter non pas de l'âge de l'objet, mais de celui des universitaires. La génération qui accède aujourd'hui à des postes de titulaires a grandi avec le jeu vidéo, et elle n'a donc pas d'*a priori* négatif. Elle tente au contraire, inspirée par les tentatives des chercheurs anglo-saxons, de dépasser les problématiques initialement évoquées au sujet du jeu vidéo, à savoir celles de la violence et de l'addiction, pour faire émerger d'autres angles d'approche qui contribuent à une certaine reconnaissance académique²¹.

La troisième étape du processus, la déclaration, est principalement le fait d'associations comme MO5.com que nous avons déjà évoquée, mais aussi des institutions étatiques qui, en proposant des expositions dédiées au jeu vidéo ou en les conservant, font évoluer la manière dont est envisagée l'objet, l'inscrivant dans un processus historique, une évolution, dont chaque jeu devient une trace, un signe, susceptible d'être conservé comme tel.

Quant à la représentation du monde d'origine par l'objet, la quatrième étape, elle résulte du même type de processus que la « trouvaille ». C'est elle qui confère sa valeur à l'objet et entérine l'obligation de conservation. Dans notre cas, la « trouvaille » s'apparente à un changement de statut de l'objet, changement de statut qui entraîne, de la part des acteurs, une forme d'obligation de conservation.

20 Ainsi, le passage à la troisième dimension dans les jeux permis par l'arrivée des consoles 32 bit à la fin des années 1990, est régulièrement accusé d'avoir mis fin à un certain âge d'or du jeu vidéo, rapprochant les productions de l'industrie cinématographique et cédant, grâce aux nouveaux moyens acquis, aux exigences du spectacle en sacrifiant les modalités de jeu (le *gameplay*).

21 Depuis trois ans notamment, l'OMNSH (Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines) et le laboratoire junior Level Up ! organisent un colloque intitulé « Game Studies ? À la française », dont le but est de rassembler et de dynamiser la recherche francophone dans ce domaine.

Émulation et conservation

Comme nous l'avons déjà signalé, la présence de ces ROMs en ligne ne va pas sans poser de problèmes légaux, car n'importe quel utilisateur se connectant peut les télécharger. Les détenteurs des sites se justifient par le fait qu'il est légal d'obtenir un jeu sous cette forme si l'on en a acheté une copie physique. Étant donné qu'il est impossible pour les ayants droit de vérifier si chaque personne téléchargeant un jeu dispose ou non d'une version légale, le service continue d'être disponible en ligne dans un état de semi-légalité.

Ce qui nous intéresse cependant ici est le fait que ces sites répertoriant des ROMs constituent une véritable archive ouverte du jeu vidéo. Cette archive est de plus à l'initiative d'amateurs soucieux de partager et de transmettre les jeux dont ils sont les détenteurs : des objets qui sont considérés comme obsolètes par le marché, mais qui continuent tout de même d'intéresser les joueurs. Y aurait-il l'engouement actuel que nous connaissons pour la culture dite du « *retro-gaming* » sans ces sites de partage de jeux historiques ? Les supports de jeux, au même titre que les consoles, ne sont pas pérennes. L'émulation permet, en s'émancipant des supports physiques, de garder une trace de ces jeux en en démultipliant les copies.

Bien que ce phénomène ne puisse être entièrement expliqué par le souci de conservation de la part des joueurs à l'endroit de leur propre patrimoine culturel, il montre de leur part un certain attachement à ces objets historiques qui, pour la plupart, ne sont plus commercialisés ou difficiles à acquérir. Les sites d'émulation et leur succès montrent une volonté des joueurs de rejouer à d'anciens jeux vidéo. Une certaine valeur leur est donc accordée puisque, d'un point de vue technique, ces jeux peuvent être considérés comme obsolètes. Mais ils montrent aussi, de la part de ceux qui se sont investis personnellement pour les mettre en ligne à l'aide de procédés nécessitant certaines connaissances techniques, bien que cela soit moins le cas aujourd'hui²², une volonté de transmission et de pérennisation. C'est l'intégralité de la ludothèque mondiale qui pourrait, à terme, être stockée de cette manière.

Mais l'émulation pose également un certain nombre de problèmes du point de vue de la conservation. Le support originel est en effet perdu. Ne reste plus du jeu qu'un fichier, plus de *packaging*, plus de livret d'instructions... L'émulation,

22 Des lecteurs de cartouches fonctionnant *via* un câble USB pour les consoles de l'ère 16 bits ont par exemple été développés et commercialisés, ce qui allège considérablement le travail du hacker désireux de transférer le jeu de son support originel vers un ordinateur. Celui-ci était auparavant dans l'obligation de fabriquer lui-même ce dispositif à l'aide de composants électroniques et de circuits imprimés. Cela montre une fois encore qu'il existe un véritable intérêt autour de la pratique de jeux considérés comme anciens. Un intérêt qui rend la commercialisation de ce type d'objets viable.

pour des raisons techniques, ne dispense également pas les mêmes sensations. Jouer sur un ordinateur est différent du fait de jouer dans son salon, devant son écran cathodique. Les disparités sont encore plus importantes si l'on considère les jeux issus des bornes d'arcades. De même que de lire un manuscrit médiéval numérisé sur Gallica n'a rien à voir avec le fait d'avoir ce même manuscrit entre les mains, jouer à un jeu vidéo sur émulateur ne donne accès qu'à une partie du contenu d'origine.

Cependant, et si l'on poursuit l'analogie avec la numérisation, l'émulation peut être envisagée comme un moyen de conservation préventive permettant, en limitant l'accès aux objets eux-mêmes et en donnant au public un substitut, de conserver les originaux dans un lieu sûr. Le jeu vidéo souffre en effet d'un problème concernant l'exposition : il n'y a pas de sens à exposer des jeux vidéo si l'on ne peut pas y jouer. L'exposition Museo Games l'a d'ailleurs montré, les jeux peuvent certes être utilisés comme éléments de décor, mais en aucun cas leur seule présence suffit à satisfaire le visiteur. La seule vision du jeu, même joué par un autre, n'est pas satisfaisante : nous en citons pour preuve le fait qu'une des premières consoles de salon, celle permettant de jouer au jeu *Pong*, était conçue dès son origine comme un objet de sociabilité permettant à plusieurs joueurs d'être actifs en même temps. Le jeu vidéo, plus encore que le patrimoine que l'on peut ici qualifier de traditionnel, est donc un objet que l'on risque de détruire lorsqu'on l'expose, puisque l'action d'exposer implique sa manipulation par un public nombreux. L'émulation pourrait donc servir de vitrine protectrice aux jeux, de substitut de manipulation, tout comme dans certains musées où l'on propose, pour pallier certaines frustrations et canaliser les visiteurs, des fac-similés à toucher.

Le jeu vidéo est un objet nativement numérique. Comme le reste des productions de ce domaine, il souffre d'obsolescence, celle-ci étant due à la rapidité d'évolution des technologies. Cette obsolescence est à la source de son caractère éphémère. Cependant, contrairement aux productions logicielles purement utilitaires, il s'agit d'un produit culturel suscitant de la part de ses usagers des processus d'attachement, eux-mêmes à l'origine de volontés de conservation. Ainsi, ces mêmes usagers ont mis en place des procédés s'apparentant à des formes de politiques patrimoniales permettant de remédier à l'obsolescence de leurs titres préférés, leur donnant ainsi la possibilité de continuer d'y jouer sous une autre forme. Cela suscite des déplacements dans la pratique de ces productions qui, de la télévision familiale, sont passées à l'ordinateur personnel, devenant ainsi potentiellement des jeux nomades suite au développement des ordinateurs portables.

Mais cela a également entraîné de nouvelles pratiques comme la modification des fichiers ROM, la récupération de leur contenu – notamment graphique – dans une optique de

détournement, ou encore le développement de logiciels annexes. Des pratiques émergentes, nées de ces modes de conservation amateurs, qui restent à étudier. La notion d'obsolescence explique en partie ces formes de conservation amateur à l'endroit du jeu vidéo. Toutefois, comme nous l'avons évoqué au cours de cet article, ces pratiques, notamment de numérisation, existent dans d'autres domaines. Il serait intéressant d'examiner les similarités de méthodes qui peuvent exister au sein de ces différentes formes de patrimonialisation collaboratives, et d'observer s'il existe des échanges entre les communautés d'internautes. Il nous paraît également judicieux d'interroger ces pratiques au regard de celles mises en place par les institutions, notamment la question des choix opérés en termes d'indexation, de catalogage et d'ajout de métadonnées. La question des publics est également une des pistes d'ouverture : qui sont ces amateurs ? Quelle est la part de contributeurs par rapport à l'ensemble des usagers ? Quelles logiques ont présidé à la mise en place de ces plateformes ?

Au cours de cet article, nous avons tenté de montrer que ce sont l'évolution de la notion de patrimoine d'une part, et l'investissement de plus en plus important de communautés d'amateurs par le biais des technologies numériques d'autre part, qui ont conduit à ce qui nous apparaît comme un des premiers cas de conservation et de patrimonialisation amateur. Et si, aujourd'hui, se pose la question de la mise en place ou de la remise en place d'un musée du jeu vidéo, force est de constater que son musée virtuel, lui, est déjà en ligne.

Bibliographie

BABELON Jean-Pierre et CHASTEL André, *La Notion de patrimoine*, Paris, L. Levi, 2008.

BLOG de Patrick Pecatte. [En ligne] <http://culturevisuelle.org/dejavu/1222> [consulté en novembre 2013].

BOURDIEU Pierre, *La Distinction : critique sociale du jugement*, Paris, Minuit, 1979.

CARIO Erwan, *Start ! La grande histoire des jeux vidéo*, Paris, La Martinière, 2011.

COLLECTIF, *Game story. Une histoire du jeu vidéo* (Paris, Grand Palais, galerie sud-est, 10 novembre 2011-9 janvier 2012), Paris, RMN/Grand Palais, 2011.

COMICS database. [En ligne] <http://www.comics.org/> [consulté en novembre 2013].

FLICHY Patrice, *Le Sacre de l'amateur : sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010.

HEINICH Nathalie, SHAPIRO Roberta et BRUNET François, *De l'artification : enquêtes sur le passage à l'art*, Éditions de l'EHESS, 2012.

ICHBIAH Daniel, *La Saga du jeu vidéo*, Paris, Pix'n'love, 2012 (5^e édition).

INDUCKS. [En ligne] <http://inducks.org/> [consulté en novembre 2013].

KHAZNADAR Chérif (dir.), *Le Patrimoine, oui, mais quel patrimoine ?*, Paris/Arles, Maison des cultures du monde/Actes Sud, 2012.

LAHIRE Bernard, *La Culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*, Paris, La Découverte, 2004.

PULPMAGS. [En ligne] <http://www.pulpmags.org/about.html> [consulté en novembre 2013].

RIEGL Aloïs, *Le Culte moderne des monuments : son essence et sa genèse*, Paris, Seuil, 1984.

ROOSE Philippe, *L'Âge d'or... Histoire des consoles de jeux de salon*, Toulouse, Cépaduès, 2011.

TER MINASSIAN Hovig, « Les jeux vidéo », *Géographie et cultures*, n° 82, 2012. [En ligne] <http://gc.revues.org/1393> [consulté le 14 novembre 2013].