



HAL
open science

Le patrimoine vidéoludique

Fanny Lignon

► **To cite this version:**

| Fanny Lignon. Le patrimoine vidéoludique. CinémAction, 2000, n°97, p. 108 à 113. hal-00424719

HAL Id: hal-00424719

<https://hal.science/hal-00424719>

Submitted on 9 Jul 2013

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.

Fanny Lignon

Maître de conférences

Etudes cinématographiques et audiovisuelles

Université Lyon 1

Laboratoire ARIAS (CNRS / Paris 3 / ENS)

E-mail : fanny.lignon@univ-lyon1.fr

Publications : <http://hal.archives-ouvertes.fr/aut/Fanny+Lignon/>

LIGNON Fanny, « Le patrimoine vidéo ludique », <i>CinémAction</i> , « Les archives du cinéma et de la télévision », n°97, 4ème trimestre 2000, p. 108 à 113.
--

LE PATRIMOINE VIDEO LUDIQUE

Le mépris et l'oubli

On estime aujourd'hui qu'il y a dans le monde plus de 100 000 000 d'adeptes des jeux vidéo. Alain et Frédéric Le Diberder¹ prévoient que dans un proche avenir, un occidental sur deux disposera de l'équipement nécessaire à la lecture de ces programmes informatiques. Selon *The Economist*², le chiffre d'affaire des « loisirs interactifs » atteindra cette année plus de 20 milliards de dollars, dépassant ainsi pour la première fois les recettes cinématographiques de Hollywood. L'ampleur du phénomène est telle qu'on ne saurait l'ignorer.

Pour le public cultivé, les jeux vidéo ne sont qu'un sous-produit de l'informatique. Si l'on reconnaît volontiers les prouesses techniques qu'ils mettent en oeuvre, on juge sans indulgence la vulgarité de leur graphisme et la futilité de leur scénario. On regarde les joueurs avec une bienveillance quelque peu condescendante, il est rare qu'on accepte de tenter soi-même l'expérience. Et c'est ainsi que l'on se forge une "opinion personnelle", à partir de quelques images aperçues au hasard, d'un message publicitaire et des commentaires passionnés d'un utilisateur ! Un refus d'objectivité, où le désintérêt se conjugue à l'aune du mépris, qui témoigne d'une étrange et paradoxale absence de logique.

La question mériterait d'être étudiée : un jeu peut-il être inepte ? Il existe évidemment des passe-temps où le rôle du joueur se réduit à l'application d'une règle à l'observation d'un phénomène aléatoire qui définit le succès ou l'échec. Tels sont les jeux de casino, les loteries, et la plupart des réussites qui ne dépendent que d'un arrangement initial. Mais Rabelais proposait déjà qu'on apportât des cartes « non pour jouer, mais pour y apprendre mille petites gentillesses et inventions nouvelles, lesquelles toutes ysoient de arithmetique ». Il réhabilitait ainsi un divertissement trop souvent décrié. De

nos jours encore, dans le cadre de leurs recherches fondamentales, les mathématiciens se penchent très sérieusement sur les jeux. Ils analysent ceux qui existent et ne dédaignent pas d'en inventer d'autres, qu'ils basent par exemple sur la topologie ou l'arithmétique. Sous une forme moins abstraite, certains jeux font aussi appel à d'autres ressources intellectuelles, comme l'imagination, la culture ou la mémoire ; d'autres enfin, plus concrets, font intervenir la rapidité des réflexes, l'habileté, voire la force musculaire.

Le jeu vidéo est le dernier avatar des structures ludiques. Issu d'une machine dont aucun organe n'est en mouvement, il ne fournit à son utilisateur que des informations visuelles et auditives. Simulant un dispositif matériel, l'ordinateur met tous les jeux à la portée d'un exécutant solitaire pour lequel il fait en même temps fonction de partenaire idéal et d'adversaire impitoyable. Mais pour apprendre à jouer à un microprocesseur, il est impératif de traduire sous forme logique le déroulement des opérations et les règles à observer. Soit l'informatique se charge des calculs et invente la réponse adéquate à l'action du joueur, soit elle fait appel à une série de données préalablement mises en mémoire. Suivant la nature des jeux, l'une et l'autre de ces techniques seront utilisées.

Plusieurs ouvrages ont abordé la question d'une typologie des jeux vidéo. Pierre Bruno³, reprenant à son compte le vocabulaire des joueurs, propose 10 catégories (jeux de plates-formes, "Beat them all", "Shoot them up", simulations sportives, jeux de rôle, "Wargames", jeux de gestion, simulateurs, jeux d'aventures, jeux classiques, jeux de réflexion originaux). Bernard Jolival⁴ ne propose que 7 divisions (action, aventure, jeux de rôle, jeux de réflexion, simulation, stratégie, jeux collectifs). Evelyne Esther Gabriel⁵ ajoute à cette liste les jeux éducatifs. Mais c'est à Alain et Frédéric Le Diberder⁶ que revient le mérite de la classification la plus pertinente. Trois grands genres, les jeux de réflexion, de simulation et d'action qui se subdivisent respectivement en 3, 4 et 5 sous-ensembles. La qualité d'un jeu ne dépend évidemment pas de la place qu'il occupe dans ce schéma.

Action

En 1972, Nolan Bushnell met au point l'un des tout premiers jeu vidéo. *Pong* s'inspire d'une partie de tennis. Les raquettes sont représentées de façon très rudimentaire, mais les rebondissements de la balle obéissent très exactement aux lois de la réflexion. S'il joue contre l'ordinateur, le joueur ne peut que faire appel à ses réflexes et à son intuition ; l'ordinateur par contre calcule instantanément trajectoire et point d'impact, monopolisant ainsi le côté intellectuel du jeu ! Mais, partant de ce principe simpliste, d'autres programmes ont été développés qui exigent du joueur vitesse et stratégie. *Tetris*, inventé par Alexei Pajitnov en 1985, a fait le tour du monde. Des pièces de formes géométriques tombent de plus en plus vite du haut de l'écran. Il s'agit de les orienter et de guider leur chute pour que, sans laisser de trou, elles se posent sur le sol ou sur les pièces arrivées avant elles. Lorsqu'une ligne est complétée, elle disparaît. Dans le cas contraire, les éléments continuent à s'empiler. La partie est perdue lorsqu'ils atteignent le sommet de l'écran. Un problème de mathématique en action qui comporte un élément aléatoire et s'apparente à la théorie des pavages ! Et ce jeu, basé sur les possibilités offertes par l'informatique, n'aurait jamais pu exister sans ordinateur. Plus perfectionné, *Doom* connaît dès son lancement, en décembre 1993, un très grand succès alors qu'il jouit d'une réputation exécrable. L'argument de ce jeu relève de la violence la plus bestiale, tuer toutes les créatures plus ou moins anthropoïdes que l'on rencontre pour éviter qu'elles-mêmes ne vous tuent. Un arsenal apocalyptique est mis à la disposition du joueur qui évolue dans un décor sinistre, au milieu des cris

d'horreurs et des agonies sanguinolentes de ses victimes. Il est permis de ne pas trouver ce divertissement du meilleur goût, mais il ne peut en aucun cas laisser indifférent, car l'action est traitée en vision subjective. On assiste ici à une expérience, l'adaptation d'un procédé cinématographique à une technique interactive. Mais la caméra est passée aux mains du spectateur qui peut explorer sur 360° le décor de synthèse.

Simulation

Les logiciels commercialisés sous le nom de jeux de simulation ont fréquemment pour origine des programmes didactiques, destinés, par exemple, à la formation des pilotes. Ils en conservent l'infrastructure réaliste, réaction des engins aux diverses commandes, indications cohérentes sur les instruments de navigation, en l'agrémentant d'ingrédients plus ou moins fantaisistes. Le joueur pourra, moyennant une dépense minime, apprendre à maîtriser la plus prestigieuse des Ferrari, éprouver la griserie de la vitesse, exécuter des manoeuvres audacieuses et même provoquer un accident spectaculaire, sans jamais mettre ses jours en danger. Il n'est jusqu'aux utilisations les plus sophistiquées des ordinateurs qui n'aient été transposées dans le domaine ludique. Les "Wargames" et les jeux de gestion dérivent directement des modélisations les plus complexes utilisées par les scientifiques. Le très célèbre *Sim City* propose de fonder une ville et de gérer son évolution. Le joueur dispose des pouvoirs du conseil municipal et propose des solutions aux problèmes d'occupation des sols, d'urbanisme et de démographie. L'ordinateur calcule les conséquences de sa politique et indique les résultats des décisions qui ont été prises. Croissance harmonieuse ou anarchique de l'agglomération, augmentation ou diminution de la population, satisfaction ou mécontentement des citoyens, état des finances de la ville, etc. Dans ce type de jeu, gagner ou perdre ne signifie plus grand chose puisque qu'aucun but n'est imposé par le concepteur. La personnalité de l'auteur acquiert par contre une importance nouvelle en orientant les réponses calculées par l'ordinateur.

Réflexion

L'archétype du jeu de réflexion reste le jeu d'échec. Le déroulement de la partie n'appartient qu'à l'initiative des joueurs, qui disposent l'un et l'autre des mêmes informations et auxquels rien n'est caché si ce n'est les intentions de l'adversaire. Le hasard ne joue donc en principe aucun rôle alors qu'il intervient dans un jeu intellectuel tel que le bridge où la distribution des cartes est par définition aléatoire. L'ordinateur fournit au joueur d'échec un partenaire toujours disponible et de très bon niveau. Il raisonne peut-être dans un univers de chiffres mais atteint une dimension presque humaine dans le choix de sa stratégie, car lui non plus ne peut pas envisager tous les cas possibles. En effet, malgré la simplicité relative de la mise en équation, aucun calculateur électronique n'a jamais pu arriver au bout des spéculations mathématiques qui lui permettraient de définir sans ambiguïté l'issue de la partie.

Les jeux d'aventures et les jeux de rôles se classent aussi parmi les jeux de réflexion. Grâce à l'interactivité, le spectateur entre dans la réalité de la fiction, devient le héros du récit et oriente son cours par ses décisions. Il gagne s'il arrive jusqu'à la conclusion. Il peut s'agir d'élucider un mystère ou de remplir une mission périlleuse. L'intérêt de tels jeux dépendra en grande partie de la qualité de l'histoire inventée par les auteurs. De plus en plus, programmeurs et graphistes collaborent avec des

écrivains et des scénaristes professionnels. L'informatique, désormais au service des concepteurs, n'entrave plus leur imagination. Le succès de *Myst*, un jeu d'aventure atypique particulièrement soigné, témoigne de l'émergence de la notion de style dans le domaine vidéo ludique.

Le jeu vidéo se propose comme le dernier avatar des arts spectaculaires. Plaisir de l'intellect, de l'oeil et de l'ouïe, il offre au joueur la représentation d'une virtualité tangible qui tient compte de ses injonctions.

Sauvegarder la mémoire

Les jeux vidéo existent depuis moins de 30 ans, mais ils ont déjà une histoire. Leur évolution a été particulièrement rapide. Pourtant, ceux qui les utilisent aussi bien que ceux qui les conçoivent font preuve d'un comportement qu'on qualifierait volontiers d'archaïque. Pour eux, le nouveau est toujours supérieur à l'ancien, qu'ils relèguent systématiquement aux oubliettes, comme le faisaient nos aïeux lorsqu'un style de meubles succédait à un autre. Cette attitude est évidemment très profitable à l'industrie qui ne manque pas de l'encourager. Mais, conséquence plus fâcheuse, les premiers temps de l'histoire des jeux vidéo sont en passe d'être perdus à jamais. Que l'on se souvienne de l'histoire du cinéma où l'on regrette tant de ne pas avoir préservé l'intégralité du patrimoine ! Que l'on se souvienne des jugements péremptoires qui vilipendaient le jeune cinéma au lendemain de la guerre de 14. « Un passe-temps d'illettrés, de créatures misérables, ahuries par leurs besognes, une machine d'abêtissement et de dissolution » s'exclamait Georges Duhamel. On peut aimer ou détester les jeux vidéo, les apprécier ou les mépriser, désirer les garder ou trouver d'excellentes raisons pour les négliger, mais dans le doute, ne vaut-il pas mieux éviter tout acte irréversible ?

La Bibliothèque Nationale détient aujourd'hui environ un millier de jeux enregistrés sur disques optiques. Pour le moment, 200 d'entre eux sont répertoriés et consultables. Or, en 1997, on trouvait déjà dans le commerce plus de 6 000 logiciels de jeux. L'absence d'un texte établissant sans ambiguïté le dépôt légal obligatoire est responsable de cette situation. Une loi votée en 1992 ordonne certes la conservation des documents électroniques (films audio-visuels, multimédia, bases de données informatiques) mais elle n'est pas assez explicite en ce qui concerne la question des programmes⁷. Les seuls exemplaires de jeux archivés quai François Mauriac proviennent de dons spontanés de la part de quelques éditeurs.

Bien que la Bibliothèque Nationale possède un département Electronique et Logiciels Multimédia, le service Vidéo est actuellement responsable de la conservation de ces documents. Ce choix leur concède implicitement le statut de spectacle audio-visuel. Le classement des programmes de jeux est organisé sur le modèle de celui des films, avec titre et mention de responsabilité. Un code genre spécifique a été créé, auquel s'ajoute l'indication de la configuration nécessaire. Une indexation matière est en discussion. L'archivage des jeux vidéo ne compte peut-être pas parmi les priorités de la Bibliothèque Nationale, mais ne semble pas devoir poser de problème majeur lorsqu'il viendra à l'ordre du jour. Un arrêté est en effet en cours de signature qui devrait obliger les éditeurs à déposer leurs produits. Il est donc probable que les jeux vidéo à venir ne disparaîtront pas. Rien, par contre, n'a été prévu pour ceux qui les ont précédés. Il n'existe même aucun projet de recherche ni de rapatriement.

Les chercheurs qui entreprendront dans un proche avenir d'écrire l'histoire du jeu vidéo devront absolument avoir accès aux plus anciens spécimens. Les sociologues pourront eux aussi interroger ces témoins involontairement fidèles, révélateurs des modes de pensée d'une époque. Les esthéticiens ne manqueront pas de se pencher sur l'évolution des formes vidéo ludiques, leurs origines et leurs développements, tandis que les narratologues s'attacheront à l'analyse théorique et pratique des récits. Plus concrètement, les concepteurs du futur apprécieront la possibilité d'interroger les réalisations du passé. Quant aux techniciens de l'informatique, ils trouveront sans doute pittoresque et peut-être utile de disposer d'un répertoire d'astuces de programmation. Il va de soi que toutes ces recherches, et quelques autres encore, pour être conduites avec objectivité, exigent un archivage systématique et exhaustif. Il existe déjà à l'étranger quelques musées dédiés aux jeux vidéo. En France, il devrait bientôt y en avoir un à Lyon. Sur internet, plusieurs sites se présentent comme des « musées virtuels », mais il est évidemment impossible d'essayer les jeux qu'ils citent. Un musée ne saurait d'ailleurs, quelles que soient ses qualités, constituer à lui seul un outil valable, car il expose nécessairement une sélection organisée à partir d'un point de vue.

Il ne semble pas qu'il soit actuellement utopique de réunir la presque totalité des jeux vidéo. L'opération est d'ailleurs bien plus simple qu'elle ne l'aurait été pour les oeuvres cinématographiques, car les logiciels les plus vénérables n'ont guère plus de 25 ans. De plus, ils ont été diffusés à des milliers d'exemplaires reproduits à l'identique sur des supports moins instables que le celluloïd (cassettes audio, cartouches, disquettes, disques optiques). Les nombreux guides édités par les magazines consacrés aux jeux vidéo et conservés au Département des Périodiques permettraient a priori d'établir l'inventaire de cette ludothèque idéale. La récupération des logiciels pourrait se faire sans trop de difficultés et à peu de frais, auprès des auteurs ou des éditeurs, sur le marché de l'occasion spécialisée, dans les brocantes, auprès des particuliers et des collectionneurs.

Mais la vocation de la Bibliothèque Nationale n'est pas seulement de conserver intacts les documents originaux, elle doit aussi les rendre accessibles dès maintenant et pour les siècles à venir. Plusieurs solutions sont envisageables. Dans l'idéal, on pourrait imaginer de retranscrire chaque programme de jeu sous une forme compatible avec un ordinateur plus récent et d'un modèle courant. Cependant, cette technique, nommée migration, serait extrêmement lourde à mettre en oeuvre. Une solution moins dispendieuse serait de transférer sans le modifier chaque logiciel sur un support plus pérenne (disque optique). Un programme particulier, appelé émulateur, serait ensuite utilisé comme intermédiaire entre ce nouveau support et la plate-forme de base. Mais les émulateurs sont généralement peu fiables et il n'en existe pas pour tous les types de machines. Une dernière solution, beaucoup plus rudimentaire, consisterait simplement à filmer un joueur en montrant l'écran et la position de ses mains ! Pour l'instant, aucune décision n'a été prise. Mais quelle que soit la méthode choisie, il sera nécessaire de retrouver, et surtout de remettre en état, les anciens dispositifs de lecture (micro-ordinateurs, consoles), même s'il n'est pas question de les utiliser pour la consultation courante des documents. Cette opération délicate, qui n'est pas strictement du ressort de la Bibliothèque Nationale, exigera des techniciens très qualifiés. A toutes ces difficultés matérielles viendra s'ajouter une difficulté d'ordre intellectuel : il faudra oser considérer qu'un jeu peut être une oeuvre de l'esprit.

Après des siècles d'anathème, l'occident n'a accepté que récemment de tolérer les activités ludiques. En cette fin de XXème siècle, elles sont non seulement admises mais constituent une part

importante de nos occupations. L'exemple des jeux vidéo est représentatif de l'accélération de cette tendance. Et si le XXIème devait être celui de *l'homo ludens* ?

¹ Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, éd. La découverte, Paris, 1998.

² *The Economist*, 10 juin 1999.

³ Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, coll. Ecole des parents, éd. Syros, Paris, 1993.

⁴ Bernard Jolival, *Les jeux vidéo*, coll. Que sais-je ?, éd. Presses Universitaires de France, Paris, 1994

⁵ Evelyne Esther Gabriel, *Que faire avec les jeux vidéo ?*, coll. Pédagogies pour demain, éd. Hachette, Paris, 1994.

⁶ Ibid.

⁷ Décret n°93-1429 du 31 décembre 1993 paru au J.O. du 1er janvier 1994