



Université de Montréal

# **Étude de l'impact des collectionneurs sur la préservation et la conservation du jeu vidéo**

par Adam Lefloïc Lebel

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques  
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présentée  
en vue de l'obtention du grade de Maître ès arts (M.A.)  
en études cinématographiques  
option études vidéoludiques

Septembre 2018

© Adam Lefloïc Lebel, 2018

## Résumé

Ce mémoire propose une incursion dans le monde du jeu vidéo et de la lutte contre sa détérioration inévitable. Elle vise à en déterminer l'ampleur pour ensuite examiner ainsi que proposer de possibles avenues afin d'en assurer la pérennité. L'objectif final repose sur la proposition que les communautés de collectionneurs influencent la préservation du médium vidéoludique, et tente de déterminer si cette influence est positive ou négative.

Cette étude aborde d'abord le monde de la collection classique au sens large dans le but de mieux comprendre ce qui définit le collectionneur et ce qui motive ses comportements. Ensuite, nous explorons les problématiques de la préservation du jeu vidéo en observant à la fois les difficultés à venir en plus d'envisager de possibles solutions afin de pallier la détérioration de l'héritage vidéoludique. Finalement, le mémoire vient lier ces deux sujets en distinguant le collectionneur de jeux vidéo du collectionneur classique et en contestant son approche vis-à-vis de la préservation du médium. Par le biais de questionnaires distribués à même cette communauté, nous pouvons tenter de répondre à la question qui guide cette recherche à savoir quels impacts ces collectionneurs ont sur la préservation du jeu vidéo.

**Mots-clés** : préservation, conservation, jeux vidéo, collection, collectionneur, ludovidéophile, émulation, émulateur, ROM, jouabilité, sérialisation

## **Abstract**

This thesis proposes an incursion into the world of video games and the struggle against its unavoidable deterioration. It aims to determine the extent of this coming challenge and recommends possible ways to assure the lasting qualities of video games. The final objective resides within the proposition that communities of collectors can influence the preservation of the medium and try to determine if this influence is positive or negative.

The study first addresses classic collecting to better understand what makes a collector and what motivates its behaviour. Afterward, we explore the problematic of video game preservation, looking at the coming difficulties while exploring possible solutions to counter the damages to the video game heritage. Finally, the thesis links these two themes while defining the video game collector with all of their idiosyncrasies and questioning its outlook toward the preservation of the medium. With the help of a questionnaire distributed into these communities, we then try to answer our guiding question looking at the impacts of collectors on the preservation of the video game medium.

**Keywords** : preservation, conservation, video game, collection, collector, ludovideophile, emulation, emulator, ROM, gameplay, serialization

# Table des matières

Résumé.....	i
Abstract.....	ii
Table des matières.....	iii
Liste des sigles.....	vi
Remerciements.....	viii
Introduction – Une collection qui fait monter de niveau.....	1
Chapitre 1 - Revue de littérature.....	3
1.1 Préservation organisée.....	3
1.2 Collection indépendante.....	10
Chapitre 2 – La préservation du patrimoine vidéoludique.....	18
2.1 Pourquoi préserver ?.....	18
2.2 Quoi et comment conserver.....	33
2.2.1 L’émulation comme panacée ?.....	35
2.2.2 L’œuvre qui doit être jouée.....	42
2.2.3 Hypothèse préservationniste.....	47
2.2.4 Comment y arriver ?.....	49
Chapitre 3 - Collectionneurs et Collectionnement.....	51
3.1 Collectionneur classique.....	52
3.1.1 Accumulation répétée.....	53
3.1.2 Recherche du profit, ou non ?.....	54
3.1.3 Ne pas toucher SVP.....	57
3.1.4 Qui se ressemble s’assemble.....	60
3.1.5 La série distincte.....	61
3.1.6 Passion « multijoueur ».....	62
3.1.7 Ma collection est plus grosse que la tienne.....	64
3.2 La pulsion de la collection.....	65
3.2.1 Manquer de trésors.....	66

3.2.2 Tout naturel.....	67
3.2.3 Sauveur d'artefacts.....	68
3.2.4 Je suis cool.....	68
3.2.5 Nostalgie.....	69
3.2.6 Esthétisme organisé.....	69
3.3 Acquisition d'une définition.....	70
3.4 Du collectionneur au ludovidéophile.....	71
3.5 Qui est le ludovidéophile.....	73
3.6 Confronter les définitions.....	75
3.7 Ludification de la collection.....	80
3.8 Vers une typologie et plus loin encore.....	83
3.9 La ludovidéophilie : Une définition.....	84
Chapitre 4 – Le ludovidéophile et la préservation.....	86
4.1 Qu'en pensent les ludovidéophiles ?.....	87
4.2 Nuances chez les collectionneurs.....	94
4.3 Savoir-faire.....	97
4.4 Au-delà de la cassette : le code.....	100
4.5 Au-delà de la cassette : le paratexte.....	101
4.6 Efforts amateurs.....	104
4.6.1 Se remémorer les disparus.....	105
4.6.2 Niveaux perdus.....	106
4.6.3 Ressusciter les disparus.....	107
4.6.4 Compétition de puissance.....	108
4.6.5 Tout est bien qui finit bien.....	108
4.6.6 Des monstres à la parodie.....	110
4.6.7 Contrer l'autodestruction.....	111
Conclusion – Au-delà du jeu: culture et jouabilité.....	114
5.1 Comment traverser le pont?.....	115
5.2 Ouverture : New Game +.....	118
5.3 Game Over ?.....	119

Bibliographie.....	ix
Annexes.....	xiv
Annexe 1 : Tableaux.....	xiv
Annexe 2 : Questionnaires.....	xvii

## Liste des sigles

AVGN : Angry video game nerd

CCJVQ : Club des collectionneurs de jeux vidéo du Québec

CD : Compact Disc

CD-ROM : Compact disc read-only memory

DAC : Distribution aux collectionneurs

DICE : Digital integrated circuit emulator

DVD : Digital video disc

EPROM : Erasable programmable read-only memory

ESA : Entertainment software association

FAQ : Frequently asked questions

KLOV : Killer list of video games

LCD : Liquid crystal display

LUDOV : Laboratoire universitaire de documentation et d'observation vidéoludiques

NES : Nintendo Entertainment System

NTSC : National television system committee

PC : Personal computer

RAM : Random access memory

RNG : Rouyn-Noranda gaming

ROM : Read-only memory

SNES : Super Nintendo Entertainment System

USB : Universal serial bus

UV : Ultraviolet

VCS : Video computer system



*À mes parents, Andrée Lefloïc et Jocelyn Lebel  
Merci pour tout!*

## Remerciements

Tout d'abord, un énorme merci à Carl Therrien pour l'accompagnement à travers la création de ce mémoire. Dès notre première rencontre quand je n'étais qu'un joueur curieux qui ne connaissait pas l'existence des études vidéoludiques, je savais que je venais de rencontrer mon futur directeur. Merci pour ta générosité, tes commentaires constructifs et tes encouragements qui m'ont toujours motivé, surtout dans les moments d'incertitudes.

Un autre immense merci à ma copine et partenaire depuis près de 10 ans, Roxanne Bertrand, pour son appui immuable et pour sa confiance qui a toujours éclairé ma lanterne. Merci pour les multiples relectures et corrections qui ont sans aucun doute relevé la qualité de mon écriture. Merci pour ta patience et pour ta volonté à devenir une experte en jeux vidéo malgré toi.

Merci aussi à toute l'équipe de LUDOV et à ceux qui gravitent autour de ces personnes brillantes et agréables. Après plusieurs années loin des bancs d'école, ces collègues ont réussi à me faire sentir à ma place. Même si j'étais beaucoup moins présent pendant la rédaction de mon mémoire, le simple fait de suivre leurs cheminements a contribué à me garder motivé et à aller jusqu'au bout. On sous-estime trop souvent le pouvoir du karaoké!

Merci finalement aux collectionneurs qui ont accepté de partager leurs expériences de collectionneurs et de dévoiler une partie de leurs secrets. Merci aux différentes communautés de collectionneurs (CCJVQ, RNG, NintendoAge, AtariAge) et spécialement à Alex « Popo » Poirier et Dominic « Papa Casette » Bourret qui ont accepté de me rencontrer au tout début de l'élaboration de cette recherche. La générosité de tous ces passionnés me rappelle pourquoi je suis heureux de participer aux discussions à travers ces groupes.

## **Introduction – Une collection qui fait monter de niveau**

En tant que collectionneur, mon moment favori, lorsque je présente ma collection de jeux vidéo à quelqu'un, sera toujours d'observer le regard de cette personne lorsque la nostalgie et les souvenirs surgissent à la vue de ces jeux auxquels elle n'avait pas joué depuis plusieurs années. Maintenant assise par terre, elle agrippe des cartouches de Nintendo, Super Nintendo, Sega Genesis ou Atari 2600 qui, même dans le cas de jeux aux qualités partagées, ravivent des souvenirs et la transportent dans le temps. C'est à cet instant qu'un titre précis est choisi et qu'une partie commence, en même temps qu'une vague d'anecdotes et d'histoires variées en lien avec ce jeu en particulier. Je n'ai personnellement jamais eu d'affection pour le célèbre jeu de chasse aux canards *Duck Hunt* (Nintendo, 1985), qui n'était pour moi qu'un jeu qui m'empêchait de me plonger dans *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), alors très supérieur à mon avis, parce que mes oncles y jouaient. Cependant, c'est *Duck Hunt* et son chien moqueur qui inspirent le plus de réactions aux visiteurs de ma collection lorsqu'ils l'inspectent au peigne fin.

Pour certains joueurs, la simple vue de l'étiquette apposée sur une cartouche suffit à évoquer le dédain ou le bonheur. Quelle que soit l'émotion suscitée, les jeux vidéo sont profondément attachés à nos souvenirs d'enfance, ce qui explique en partie la fascination de mes invités lorsqu'ils entrent dans ma salle de jeux.

Ce type de réflexes vis-à-vis des jeux vidéo d'antan m'a amené à accorder une attention particulière à cet héritage culturel et à l'étude de son histoire. Du même coup, cet intérêt à faire évoluer ma collection crée une rétroaction positive entre ma collection et ma passion pour ce médium. Comme c'est le cas chez certains collectionneurs, je me suis par la suite tourné vers la conservation et la préservation du jeu vidéo, souhaitant voir ces œuvres qui me sont chères survivre le plus longtemps possible afin d'être explorées par un grand nombre de curieux et de passionnés.

Le présent mémoire représente la culmination de ma passion pour l'histoire et le patrimoine vidéoludique et débute avec un premier chapitre qui rend compte des lectures et des auteurs qui ont étayé ce travail. Par la suite, je me suis intéressé aux différentes méthodes de préservation et aux études qui sont déjà en cours sur ce sujet. Nous explorerons alors les

approches existantes dans le deuxième chapitre en tenant compte des besoins présents et futurs pour garantir un accès au patrimoine vidéoludique. Le chapitre aborde les points positifs et négatifs d'une forme de préservation visant à conserver un maximum d'artefacts et de protéger leur intégrité physique le plus longtemps possible afin d'en maximiser l'expérience. L'émulation des jeux et des plateformes est par la suite évaluée pour sa proposition, alléchante selon plusieurs auteurs, de garantir un accès allant au-delà de ce que l'objet permet – compte tenu de sa détérioration certaine. Finalement, le chapitre présente une vision différente qui ne cherche pas coûte que coûte à maintenir les jeux en vie, mais qui vise plutôt à encadrer et préserver l'expérience d'un jeu, ce qui viendrait pallier à la fois à la disparition des objets et aux problèmes de fidélité associés à l'émulation des différentes plateformes.

Le chapitre trois, lui, se tourne vers les communautés de collectionneurs et leurs membres dans le but de circonscrire de façon efficace qui sont ces passionnés, d'abord en examinant les théories sur la collection traditionnelle qui, par exemple, nécessite la présence de plusieurs caractères comme la disparition de l'utilité formelle de l'objet afin d'être considérée comme une véritable collection. Par la suite, le chapitre approche directement la communauté afin d'en faire ressortir les attributs uniques qui les différencient du collectionneur classique, ce qui oblige un regard différent sur cette frange du collectionnement. La définition de ce que nous appelons le « ludovidéophile » s'est construite par des observations de divers groupes en ligne et par la distribution d'un questionnaire à travers certains de ces groupes dans le but d'en retirer des comportements clés.

Ce questionnaire permet la transition vers le quatrième et dernier chapitre qui boucle le mémoire en reliant les ludovidéophiles à la préservation du médium. Cette section veut évaluer la participation des collectionneurs de jeux vidéo aux efforts de sauvegarde déjà entrepris, à savoir s'ils viennent améliorer le pronostic de la survie du jeu ou, au contraire, si la collection du jeu vidéo représente un obstacle pour les différentes instances qui cherchent à le protéger et à le rendre accessible au plus grand nombre. En conclusion du chapitre, qui met la table pour la conclusion du mémoire, nous pourrons alors affirmer quel est l'impact des collectionneurs de jeux vidéo sur sa préservation.

# Chapitre 1 - Revue de littérature

*« It's dangerous to go alone! Take this. »*

*The Legend of Zelda*

Le travail de recherche qui a permis l'élaboration de ce mémoire s'est inspiré de deux piliers distincts liés par la même passion pour l'objet : les recherches et le questionnement émanant de l'intérêt pour la préservation du jeu vidéo, suivi de l'univers du collectionnement amateur attaché aux communautés de fans. Il y a dans un premier temps tout ce qui aborde la préservation, la conservation et l'archivistique vidéoludique. Ces pratiques viennent jeter les bases du questionnement qui motive cette recherche, c'est-à-dire interroger l'intérêt, les besoins ainsi que les efforts déployés par rapport à la préservation du jeu vidéo. Est-il urgent d'y porter attention ? Pourquoi tenter de préserver le jeu vidéo ? Comment s'y engager ? Est-ce que des initiatives existent déjà ? En explorant ces questions à travers la littérature, nous pouvons cibler ce que représente la préservation du patrimoine vidéoludique et en réaliser l'étendue.

Dans un deuxième temps, c'est l'univers des collectionneurs qui nous intéresse. Prenant acte de la passion actuelle pour tout ce qui est rétro, nous avons approché et observé les communautés de collectionneurs pour en savoir plus sur leur motivation et sur l'objet qui les passionne. C'est d'abord en étudiant la collection et le collectionneur au sens large que nous avons pu ensuite nous concentrer sur le collectionneur de jeu vidéo afin de le définir. Une fois ces balises posées, le champ sera libre pour réunir ces deux piliers (préservation et collection) et établir comment ils interagissent l'un avec l'autre. La présentation des écrits sera donc divisée de la même façon pour faciliter la compréhension des deux concepts englobant cette étude.

## 1.1 Préservation organisée

Lorsque l'on s'intéresse à la préservation du jeu vidéo, deux figures de proue se distinguent dans leurs recherches et dans la qualité de leurs propos. Malgré des discours qui sont parfois différents, James Newman et Henri Lowood personnifient la bataille pour la sauvegarde du médium dans toutes ses formes.

Avec *Best Before : Videogames, Supersession and Obsolescence*, James Newman dresse un portrait global de la situation en traitant à la fois les individus et l'industrie. En intitulant son premier chapitre « videogames are disappearing » (Newman 2012, p. 1), il présente dès le départ son point de vue quelque peu pessimiste sur la situation actuelle du jeu vidéo. Il vient d'abord préciser sa pensée en insistant sur les jeux publiés plutôt que d'aborder le médium vidéoludique dans son ensemble. Malgré un titre aux allures fataliste (et surtout accrocheur) suivi d'une introduction aux différents obstacles qui se dressent devant la survie des vieux jeux vidéo, Newman mentionne différents groupes et auteurs motivés par la préservation du jeu vidéo qui contribuent en ce moment même à la sauvegarde du médium. Il note une augmentation d'articles publiés qui tentent de prévenir les risques futurs en plus de signaler l'existence de mouvements provenant de communautés de fans et de collectionneurs comme *Worlds of Spectrum* et le *High Voltage SID Collection* par exemple. À partir de là, Newman aborde le principal acteur de la disparition du jeu vidéo : l'obsolescence. Créée et encouragée par l'industrie elle-même, l'obsolescence du jeu vidéo est produite d'une multitude de façons, que ce soit par les détaillants, l'éditeur, la presse, le marketing, et même par le design du jeu en soi (Newman 2012, p. 36).

L'industrie du jeu vidéo est sévèrement critiquée par les propos de Newman. Il dénonce entre autres une culture de *halfway technology* qui dépeint les jeux et les plateformes comme n'étant jamais complètement aboutis. Cette tendance touche les développeurs, mais aussi les éditeurs de magazines ou de sites web et les marchands. On aperçoit clairement ce phénomène lorsque l'on s'attarde à la multitude de *remakes/remasters* qui se retrouvent sur les tablettes. L'industrie vient corriger ses produits antérieurs par le biais d'une nouvelle version améliorée que les joueurs doivent acheter, les persuadant ainsi que l'ancienne version est obsolète et qu'elle ne correspond plus à la vraie expérience du jeu.

On retrouve un discours semblable dans les différents magazines et sites Internet spécialisés en jeux vidéo, discours très apparent pendant la célèbre *bit war* opposant la Genesis (Megadrive) de Sega, la SNES de Nintendo et la TurboGrafx-16 de NEC dans un combat technologique axé sur le nombre de *bits* de la console. Dans « Enter the bit wars : a study of video game marketing and platform crafting in the wake of the TurboGrafx-16 launch », Carl Therrien et Martin Picard explorent ce moment historique et analysent de près la console de

NEC afin de comprendre les motivations derrière ce marketing technocentriste et les impacts de celui-ci sur l'industrie du jeu vidéo. Quoique ces consoles n'étaient aucunement les premières instances d'un processeur 16-bits, cette caractéristique, soulignée au trait foncé par la presse écrite, est devenue à elle seule un marqueur clair pour délimiter les « générations » de consoles : « This conception of successive generations that appear so natural to contemporary readers was also largely propagated by the press » (Therrien et Picard 2016, p. 2328). La puissance des nouvelles technologies et les avancées possibles pour le jeu vidéo sont sans cesse glorifiées par ces médias, poussant ainsi constamment vers la nouveauté, parce que le meilleur est toujours à venir et le vieux est à oublier. On tente à cette époque d'associer un certain niveau de performance et de fidélité visuelle au nombre de bits, allant jusqu'à inventer le terme *16-bit experience* pour identifier ce type de jeu. Cette couverture médiatique nous aide à comprendre le climat décrit par Newman qui propulse à la fois l'industrie vers le progrès technologique et les attentes des joueurs : « the 16-bit war played a significant role to solidify technological attraction as one of the structuring mindsets in our appreciation of video games » (Therrien et Picard 2016, p. 2334).

Le marchand, lui, vient dévaloriser le jeu par son commerce d'échange de jeux d'occasions. Il va offrir des sommes dérisoires pour acheter les anciens jeux, anciennement nouveaux et supérieurs, du consommateur pour que celui-ci achète la dernière nouveauté, nouveauté qui sera très rapidement surpassée à son tour. « This, then, is an industry whose forward movement is almost wholly contingent on the denigration of its own present and past » (Newman 2012, p. 72). L'industrie tente même de limiter l'accès aux jeux de seconde main en obligeant les utilisateurs à payer pour accéder au contenu, stoppant ainsi le jeu à son premier cycle de vente. Ces stratégies viennent évidemment compliquer le travail de préservation.

Newman aborde aussi l'émulation comme tentative de préservation. Comme le jeu vidéo est constitué de code, nous pouvons préserver le *data* qui survivra à l'objet physique. Outre les enjeux légaux posés par l'extraction de ces données, l'auteur remet en doute la réelle valeur d'une émulation qui ne peut pas restituer une expérience authentique du jeu notant que le niveau actuel d'émulation est imparfait (Newman 2012, p. 140). En plus des difficultés à atteindre une qualité audiovisuelle parfaite et une expérience tactile authentique, le fait que l'émulation émane généralement d'une communauté d'adeptes signifie qu'il n'y a aucune garantie de l'évolution

du projet qui pourrait être abandonné sans préavis. De son côté, Simon Dor affirme que l'émulation serait davantage un outil d'accessibilité plutôt qu'un outil d'archivistique servant à préserver un objet intact dans son contexte original (2014, p.26). Dans *The Routledge Companion to Video Game Studies*, il note que si l'émulation permet un accès accru à une quantité énorme de jeux vidéo, il reste toutefois important de conserver différents moyens de contextualisation à portée de main pour assurer une analyse qui respecte l'objet original.

Pour Newman, malgré des efforts déjà sur pieds au niveau de l'émulation et de la préservation, il est inévitable que les jeux vidéo disparaissent. C'est pourquoi il suggère de se concentrer sur l'identification de l'essence du jeu vidéo. La fluidité de l'objet vidéoludique et la difficulté de préserver l'intégrité de l'expérience le poussent à réévaluer l'importance de s'acharner à maintenir la possibilité d'y jouer. La jouabilité serait trop importante pour ne pas être conservée (Newman 2012, p. 158). C'est pourquoi il suggère de se concentrer sur la documentation de ce qu'étaient les jeux dans le contexte où ils ont été publiés, plutôt que de perdre son temps à les garder en vie artificiellement en se contentant de versions qui divergent de l'originale. L'acte de jouer et de faire l'expérience de l'objet est si essentiel qu'il lui apparaît malhonnête et inutile de tenter de le répliquer. Il s'agit alors de conserver les traces du jeu, par exemple par le biais de vidéo, de guides, de récits provenant de l'expérience du jeu, d'œuvres comme des machinimas ou de n'importe quoi créés par les joueurs montrant leurs rapports avec le jeu. L'objet peut être laissé à disparaître tant que nous en préservons les traces de son passage et de son expérience.

Henri Lowood dans « Memento Mundi : Are Virtual Worlds History? », pour sa part, se rapproche sensiblement de Newman lorsqu'il aborde les mondes virtuels et les machinimas, ces petits films créés en jeu avec les ressources de celui-ci et scénarisés par les joueurs. Comme lui, Lowood insiste sur l'importance d'en conserver la trace puisqu'elle est une preuve concrète et pure de la jouabilité et de l'expérience du jeu. Il cherche à attirer l'attention sur les mondes virtuels et l'importance de sauvegarder les histoires qui s'y sont déroulées. Garder toutes les données et les informations nécessaires à faire fonctionner un jeu en ligne sur un ordinateur jusqu'en 2050 ne transmettra aucune information aux chercheurs à propos de ce qui s'y est passé (Lowood 2009, p. 124). Le jeu vidéo ne serait pas limité à du code posé sur un disque magnétique ou une puce. Étant interactifs, les jeux sont aussi une performance qui doit être



conservée d'une façon ou d'une autre. Cela ne signifie pas que la préservation du programme est inutile (loin de là), cependant il est important de ne pas sous-estimer l'histoire provenant de l'expérience des joueurs. De futurs chercheurs s'intéresseront assurément à leurs actions et à leurs comportements à l'intérieur de ces mondes virtuels.

En 2009, Henry Lowood élabore à l'aide d'une poignée de chercheurs un livre blanc qui vise à attirer rapidement l'attention sur la problématique de la préservation du jeu auquel fait face non seulement les chercheurs, mais l'industrie aussi. « So at the risk of repetition [...] if we fail to address the problems of game preservation, the digital games of today will disappear, perhaps within a few decades » (Lowood et al. 2009, p. 140). À la lecture du document titré « Before It's Too Late », on en apprend davantage à propos d'un grand nombre de problématiques entourant la préservation du jeu vidéo, en plus d'entrevoir quelques pistes de solutions pour l'avenir. Avec l'aide de ses collaborateurs, Lowood et ses collègues abordent la préservation du jeu vidéo sur plusieurs fronts. On y explore les principales menaces à la survie du jeu vidéo, en commençant par sa détérioration naturelle, communément appelée *bit rot*, qui va graduellement rendre l'information numérique illisible. Certains formats comme les disques magnétiques sont affectés plus rapidement que d'autres, accentuant l'urgence d'agir quand on pense ce format était très populaire dans les années 80 : « Disks created before 1985 already show considerable signs of decay » (Lowood et al. 2009, p. 141). Le chapitre deux s'attardera davantage à ces phénomènes.

Ils explorent aussi l'obsolescence du médium, phénomène également abordé par James Newman. On insiste sur une multitude de raisons qui justifient la préservation de ce puissant médium, que ce soit pour sa valeur comme œuvre d'art, son implication dans la culture populaire, son potentiel pédagogique pour les futurs développeurs, pour sa valeur historique ou tout simplement pour sa forme ludique puisque, comme le mentionne Devin Monnens : « games and play are an important part of human culture and may even be seen as a guiding force behind it » (Lowood et al. 2009, p. 150). Une fois ces arguments cernés, nous pouvons nous questionner sur ce qui constitue cette histoire afin d'identifier les éléments qui méritent une attention particulière. Simplement, tout ce qui touche de près ou de loin au jeu vidéo mérite d'être conservé et a le potentiel d'instruire. Malheureusement, la tâche est colossale et jusqu'à présent l'industrie ne semble pas montrer d'enthousiasme à l'idée de faire plus d'efforts. Pour le

moment, on note qu'une portion élevée de la tâche est laissée entre les mains de groupes d'amateurs et de collectionneurs qui, malgré leur passion, ne sont pas une garantie de longévité pour leurs projets. Le livre blanc se termine toutefois sur une note plus positive avec une énumération de plusieurs projets déjà en cours qui démontrent un intérêt grandissant pour le jeu vidéo. Andrew Armstrong lance finalement un appel à la participation de tous, spécialement ceux et celles ayant travaillé dans l'industrie du jeu, afin d'assurer un accès de qualité à l'univers vidéoludique pour les générations à venir.

Un autre chercheur, Raiford Guins, pose un regard différent sur le jeu dans son livre *Game After : A Cultural Study of Video Game Afterlife* (2014). Comme le suggère le titre, Guins s'intéresse ici aux jeux vidéo une fois leur vie en tant que jeu est terminée, une fois devenue obsolète et oubliée par l'industrie. C'est-à-dire qu'une fois qu'ils ne fonctionnent plus, que le code qui s'y trouve ne puisse plus s'actualiser pour permettre d'y jouer, le jeu possède malgré tout une valeur historique. Nous pouvons analyser sa prémisse comme complémentaire aux idées véhiculées par James Newman qui opte pour une priorité accordée à la jouabilité. Une fois devenus ce qu'il nomme des *ex-jeux*, ces artefacts restent toujours chargés d'histoires et de significations qui ne doivent pas rester hors de la portée des chercheurs. À travers son livre, il parcourt aussi plusieurs expositions, amatrices comme institutionnelles, afin d'en noter leurs approches vis-à-vis de l'utilisation des artefacts. En plus de ces expositions, il présente aux lecteurs comment des passionnés s'efforcent à maintenir en vie différents spécimens vidéoludiques afin d'en ralentir leur passage vers les *ex-jeux*. On y note la complexité du travail nécessaire et la difficulté engendrée par l'utilisation de technologies vieillissantes et désuètes. Malgré tout, ces reconstitutions, restaurations et réparations permettent à beaucoup de gens de faire l'expérience d'une époque vidéoludique révolue, même dans ces cas où seulement la carapace extérieure a survécu.

En 2016, Guins collabore avec Henry Lowood pour lancer la série *Game Histories* chez la maison de publication MIT Press. Cette série vise à plonger plus profondément dans l'histoire du jeu vidéo en allant plus loin qu'une histoire qui ne célèbre que ses grandes réussites de façon linéaire et descriptive. Deux livres ont été publiés dès le lancement de la série dont un, codirigé par Guins et Lowood, qui s'intitule *Debugging Game History : A Critical Lexicon*. Aidés par un grand nombre de collaborateurs, Lowood et Guins visent à accomplir une portion de

l'objectif de la série *Game Histories*. De façon académique, ils abordent plusieurs thèmes différents, tous liés au jeu vidéo et à son développement comme média mature, remplis d'interstices à étudier, à analyser et à interpréter. On y retrouve l'intérêt porté par ces deux chercheurs, ainsi que leurs collaborateurs et collaboratrices, pour l'histoire du jeu vidéo ainsi que pour sa diffusion au plus grand nombre. Pour la rendre possible, la diffusion de cette histoire nécessite une préservation optimale de toutes ses facettes.

Malgré la motivation de Guins et de Lowood visant à rassembler une histoire du jeu vidéo qui n'est pas simplement qu'un récit linéaire des événements, il ne faudrait pas laisser de côté le travail des auteurs qui ont écrit et qui continuent d'écrire cette histoire d'un point de vue plus journalistique. Dans plusieurs cas intéressants, ces livres présentent des récits provenant directement de développeurs, d'ingénieurs et de créateurs ayant personnellement participé à l'expansion fulgurante de cette industrie. Comme il a été mentionné dans « Before It's Too Late », ces témoignages représentent une portion importante de l'histoire du jeu vidéo qu'il ne faut pas négliger et que nous avons donc intérêt à conserver.

Par exemple, *Replay: the History of Video Games* (Donovan 2010) de Tristan Donovan est souvent cité pour la qualité de son travail journalistique relatant l'histoire du jeu vidéo. Donovan tente de s'éloigner du point de vue américano-centriste généralement employé en explorant davantage l'Europe et l'Asie, souvent laissées pour compte. Bien qu'il s'agisse d'un récit linéaire suivant l'évolution technologique du médium, ce travail reste pertinent pour la préservation du jeu vidéo. John Szczepaniak, quant à lui, s'est attardé à documenter l'histoire du jeu vidéo au Japon en se concentrant sur les individus qui y ont participé directement. Son livre *The Untold History of Japanese Game Developers* (Szczepaniak et Szczepaniak 2014), premier volume d'une trilogie, consiste en une grande quantité d'entrevues auprès des pionniers de l'industrie. Ce projet d'envergure profite de la jeunesse du médium pour s'adresser en personne aux créateurs qui sont, heureusement, toujours présents pour nous partager leur mémoire. En plus de projets professionnels comme ceux-ci, nous avons aussi accès aux travaux de plusieurs amateurs qui ont pris la décision de publier le fruit de leurs efforts pour rejoindre un public plus vaste. C'est le cas de l'équipe derrière le site *Unseen64.com* et leur livre *Video Games You Will Never Play* qui rassemble dans un volume une grande partie de leur travail portant sur les jeux vidéo n'ayant jamais atteint le marché. Ces jeux illustrent une portion

souvent négligée de l'histoire vidéoludique et pourtant, il s'agit d'exemples pouvant être bénéfiques pour de futurs développeurs et intéressants pour les chercheurs. Tous ces projets contribuent à la pérennité du médium, en plus d'assurer sa diffusion et son accessibilité au plus grand nombre.

Nous trouvons chez ces auteurs phares un intérêt remarquable pour la préservation du jeu vidéo. Cet intérêt a propulsé une réflexion riche qui nous propose une vaste gamme de suggestions et de gestes à poser afin garantir un accès optimal au jeu, à son histoire et surtout à sa culture, pour la génération de joueurs et de chercheurs qui suivra. Malgré les mises en garde face aux embuches qui menacent la survie de ce passionnant média, on peut déceler dans ces propos un espoir pour l'avenir, en grande partie grâce aux efforts qui sont maintenant déployés.

## **1.2 Collection indépendante**

Parmi les initiatives mentionnées précédemment, nous pouvons identifier certains collectionneurs et amateurs passionnés de jeux vidéo qui, depuis plusieurs années, mettent la main à la pâte et participent, parfois sans le savoir, à la préservation vidéoludique. Nous allons alors poser notre regard sur le phénomène du collectionnement dans son ensemble, pour ensuite nous tourner vers l'angle qui nous intéresse : le jeu vidéo.

En parcourant les écrits, on note non seulement que l'intérêt pour l'objet et la collection n'est pas que le produit récent de notre culture de consommation, mais aussi que de célèbres penseurs s'y sont attardés. Tout d'abord, en 1978, Jean Baudrillard étudie et réfléchit l'objet en lui-même ainsi que notre rapport face à lui dans *Le système des objets*. Cette analyse se voit aussi comme un regard sur la consommation, qui est intrinsèquement liée à nos interactions de tous les jours: « la consommation est un mode actif de relation (non seulement aux objets, mais à la collectivité et au monde), un mode d'activité systématique et de réponse globale sur lequel se fonde tout notre système culturel » (Baudrillard 1978, p. 275). En plus d'explorer une évolution des objets et de leur consommation, Baudrillard touche directement au présent sujet d'étude en abordant d'abord l'objet ancien et ensuite la collection.

Par objet ancien, il désigne un objet « purement mythologique dans sa référence au passé. Il n'a plus d'incidence pratique, il est là uniquement pour signifier [...] il signifie le temps »

(Baudrillard 1978, p. 104). On peut reconnaître ces objets anciens dans l'univers du jeu vidéo sous la forme de formats obsolètes qui ne sont plus utilisés et qui sont parfois simplement inaccessibles ou encore qui sont primitifs, qu'ils n'ont plus d'utilité autre que de signifier leur époque révolue. Plus spécifiquement, l'absence d'utilité pratique représente efficacement les *ex games* que Raiford Guins s'évertue à protéger et à en démontrer l'utilité qui, comme l'écrit Baudrillard, illustre entre autres le contexte historique de sa création. Cette absence d'utilité sera d'ailleurs un caractère important de l'identité du collectionneur de jeux vidéo que nous aborderons dans cette étude.

C'est à partir de l'attrait pour l'objet ancien que l'auteur se tourne ensuite vers la collection, transition qui va de soi puisque l'objet de collection serait, comme l'objet ancien, « dénué de fonction, ou abstrait de son usage » (Baudrillard 1978, p. 121) et que c'est par une accumulation d'objets que la collection débute. À partir de cet objet dénué de fonction, Baudrillard pose les bases d'une définition de la collection qui sera précieuse pour la compréhension des comportements du collectionneur de jeux vidéo. On y retrouve entre autres le concept de la série qui semble indispensable à la collection. En effet, ce ne serait pas l'objet qui est désiré, mais bien son apport à une série, la complétant petit à petit (Baudrillard 1978, p. 122). Cette quête pour l'objet de plus à acquérir rend la collection perpétuellement inachevée, poussant le collectionneur vers de nouveaux objets ayant comme plus grande valeur qu'ils ajoutent à l'œuvre collective plutôt que la valeur intrinsèque de l'objet seul. À l'aide de ce concept d'esthétique de la série, Baudrillard tente une distinction entre les collectionneurs et les amateurs, qui n'auraient alors pas le même regard sur l'objet, en soulignant tout de même que la frontière ne serait pas totalement définie. Pour lui, le collectionneur en tant que personne serait le « terme final » (Baudrillard 1978, p. 128) de la collection. C'est effectivement sur le collectionneur que toute la collection repose puisque l'objet recherché et la conception de la série à compléter sont déterminés par celui-ci, de la même façon qu'il est le seul à définir le début et la fin de sa collection/série.

En 1927, Walter Benjamin a mis en branle un projet qui allait s'étaler sur plus d'une trentaine d'années abordant les arcades de Paris, qu'il estimait être une structure importante du dernier siècle, liées à plusieurs phénomènes caractéristiques de l'époque (Benjamin et Tiedemann 1999). Le travail entier n'aura finalement jamais été achevé, ne laissant derrière lui

qu'une grande quantité de notes et de fragments suivant l'abandon du projet. Ces fragments ont aujourd'hui été rassemblés et publiés sous le nom *The Arcade Project*, un imposant recueil d'un peu plus de 1000 pages partageant les recherches de Benjamin. Ce qui est fort intéressant pour nous est la présence, à plusieurs endroits dans ce livre, de notes portant sur le collectionnement, que ce soit à propos du collectionneur ou de la collection.

Benjamin cible le collectionneur et le décrit comme quelqu'un de tactile, se concentrant sur la possession d'objets physiques (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 206). Cette tendance vers le toucher amène le collectionneur à accumuler des objets qui, comme mentionné chez Baudrillard, seraient détachés de leurs fonctions habituelles. La seule possession de l'objet tangible suffit. Ici, on note aussi l'importance de regrouper sa collection en une série qui se définit naturellement par elle-même (tous les jeux de la série *Super Mario*) ou selon le désir du collectionneur aspirant à la compléter (tous les jeux de son enfance). Cette série, ou ordre, qui structure la collection est nécessairement évident pour le collectionneur quoiqu'elle puisse paraître obscure pour le non initié, qui peut d'ailleurs n'y trouver aucun intérêt (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 207).

On trouve dans ces travaux un aspect additionnel qui dépeint le collectionneur comme étant avare de connaissances. Chaque objet de la collection serait marqué de sa propre histoire que le collectionneur désire s'approprier. Cette histoire évoque ses anciens propriétaires, l'utilisation qui en a été faite, le contexte socioculturel duquel il émane, etc. Toute cette connaissance devient une sorte d'encyclopédie appartenant au collectionneur, bâtie au fil des années. Benjamin fait d'ailleurs le pont entre l'étude et la collection, où l'étudiant collectionne finalement des connaissances. (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 211). Toutes les informations que l'on peut extraire d'un objet montrent à quel point il offre beaucoup plus, aux yeux du collectionneur, que son utilité marginale. Aussi, une fois regroupé avec une série de ces semblables, chaque objet vient nourrir le bassin de connaissances de cet ensemble, pouvant ajouter des liens et des récits additionnels à l'encyclopédie.

Ces cas nous démontrent que le collectionneur n'est pas une figure mise de côté par les penseurs et les chercheurs et qu'ils ont bel et bien leur place dans notre compréhension du rapport entre les gens et les objets. On peut déjà envisager la collection comme étant plus qu'une simple obsession pour l'accumulation d'objets, mais bien comme une acquisition structurée

(spécifiquement aux yeux du collectionneur) motivée par la vie de l'objet et la série à laquelle il appartient.

Plus près de nous, les collectionneurs et la collection sont toujours sous le regard de chercheurs contemporains comme Russel W. Belk, qui étudie le sujet en profondeur en traitant de collection comme d'un comportement de consommation et en l'étudiant du point de vue des institutions, de l'individu et de son impact sur l'entourage de celui-ci. Dans son livre *Collecting in a Consumer Society*, Belk vise à analyser la collection à notre époque, mais vient toutefois survoler son évolution à travers les âges, de la Grèce antique en passant par la dynastie Ming en Chine, l'Europe médiévale et les années soixante et soixante-dix. Il définit la collection comme : « the process of actively, selectively, and passionately acquiring and possessing things removed from ordinary use and perceived as part of a set of non-identical objects or experiences » (Belk 1995b). Plusieurs éléments de cette définition, notamment la perception de la série et l'absence d'une utilisation ordinaire sont des concepts clés utilisés par plusieurs auteurs et ils nous seront utiles dans la compréhension des comportements du collectionneur de jeux vidéo. C'est le chapitre portant sur le collectionneur individuel qui nous intéresse davantage dans cet ouvrage, puisqu'il aborde en profondeur non seulement l'individu, mais aussi son rapport avec la communauté de collectionneurs à laquelle il peut appartenir. Par exemple, un collectionneur peut être motivé par l'acquisition de nouvelles connaissances en lien avec sa collection. Il sera aussi satisfait si ces connaissances lui permettent de s'illustrer dans son cercle. La collection peut alors devenir une projection de soi pouvant conduire à un certain niveau de reconnaissance.

Belk s'est aussi intéressé aux répercussions que la collection peut avoir sur l'entourage du collectionneur, spécialement sur sa famille. Dans un article intitulé « Collecting as luxury consumption : Effects on individuals and households », il se base sur 200 entrevues qu'il a effectuées auprès de collectionneurs pour poser un regard plus humain sur les rapports entre eux et les non-collectionneurs. L'auteur y retrouve des qualités positives dans l'apprentissage de nouvelles connaissances, la persévérance et dans l'accomplissement personnel, en plus de la préservation d'une portion d'histoire ou de culture. Malheureusement, il ne faut pas détourner le regard et ignorer certains aspects négatifs pouvant toucher les collectionneurs. On associe souvent la collection (même les collectionneurs eux-mêmes) à une obsession ou une dépendance semblable à l'alcoolisme ou toutes autres dépendances aux drogues. Bien qu'elle soit

socialement plus acceptable, au point où ceux qui en souffrent peuvent en parler en riant pour se déculpabiliser, il n'en demeure pas moins qu'une gamme d'impacts similaires peuvent atteindre les collectionneurs : « each may hurt significant others when selfishly pursued with money, time, and attention that might otherwise be lavished upon people rather than things » (Belk 1995a, p. 487-488).

En plus de l'individu, Belk examine les collectionneurs institutionnels et leur attribut des caractéristiques comparables aux individus. Par exemple, comme un collectionneur peut dégager une meilleure estime de soi et une fierté de sa propre collection, l'institution (qu'elle soit municipale, provinciale ou autre) peut influencer l'image de toute sa communauté, comme si ses collections appartenaient à toute la population qui l'entoure. Ces institutions ont aussi la possibilité d'influencer le marché pour d'éventuels collectionneurs-compétiteurs, puisqu'elles possèdent généralement un plus grand pouvoir d'achat, en plus d'être un joueur de premier plan dans la légitimation de ce qui mérite d'être collectionné ou non (Belk 1995b). Ces institutions représentent davantage les collections classiques de musées comme la peinture et la sculpture, plutôt que des objets de consommation plus « ordinaires ». Cependant, avec l'intérêt grandissant pour la culture vidéoludique, il ne faut pas laisser de côté le rôle de ces institutions dans la préservation du jeu vidéo. Nous verrons que, dans ce cas, les rôles sont parfois inversés, surtout au niveau du pouvoir d'achat, lorsque l'on prend en compte la popularité du jeu rétro chez les individus et les budgets limités des institutions.

En 2014, le docteur en psychologie Hubert Van Gijsegem a publié *La psychologie du collectionneur*, un ouvrage cherchant lui aussi à approfondir la connaissance à propos du collectionneur et de sa passion pour différents objets. Le projet qui est basé sur plusieurs rencontres et entrevues avec des collectionneurs est défini comme suit : « l'auteur propose d'abord une typologie du collectionneur en fonction de l'objet collectionné. Il détermine par la suite en quoi et jusqu'où le choix de l'objet chéri lui-même est fonction de certaines dimensions de la personnalité du collectionneur » (Gijsegem 2014, p. 10). La majeure portion de cet ouvrage repose sur les entrevues de l'auteur auprès de plusieurs collectionneurs différents qui lui permettent de mieux comprendre la distinction entre le collectionneur et le non-collectionneur.



Avant d'en arriver à l'analyse de ses résultats qui peuvent nous en dire long sur notre sujet d'étude, Gijseghem tente une définition préliminaire du collectionneur semblable à celle proposée par Belk : « il s'agit d'un individu qui, à répétition et sans but lucratif ni utilitaire, accumule des choses semblables pour en établir des séries » (Gijseghem 2014, p. 7). Il dresse ensuite une typologie basée sur l'objet collectionné, qu'il positionne sur un continuum illustrant le degré de narcissisme de l'individu. Cette hypothèse de l'auteur situe à une extrémité du spectre « le trou » où l'objet vient combler un manque ou une insécurité et, en opposition, « le miroir » qui représente un double de soi, une preuve d'unicité. La majorité des collectionneurs se trouveraient alors quelque part entre ces deux extrêmes (Gijseghem 2014, p. 48). Vient ensuite l'énumération des collectionneurs selon le type d'objet recherché par celui-ci, avec aux deux antipodes : le rétenteur, qui conserve tout ce qui se détache de son corps par peur de perdre ses morceaux (« le trou ») et le collectionneur de soi, qui s'entoure de reproductions de lui-même (« le miroir »). L'auteur donne l'exemple du milliardaire Robbie Antonio qui conserve une collection de toiles de lui-même « commandées aux plus grands peintres contemporains » (Gijseghem 2014, p. 88). Ces deux cas illustrent clairement les pôles du continuum élaborés par l'auteur. Sur cette échelle, on retrouve des exemples comme le collectionneur nostalgique (que l'on verra dans la présente étude), le collectionneur d'*ephemera*, de monnaie ou de timbre, d'antiquités, de *naturalia* (rappelant les cabinets de curiosités), de livres et même de réalisations et de patrimoines immatériels (contes, légendes et chansons du terroir).

Au sujet du collectionneur de livres, Gijseghem note l'importance d'y apporter une nuance pour séparer la personne qui s'entoure de livres par amour de la lecture de celui qui le fait par nécessité pour son travail. « Si le livre sert, s'il est utile, nous ne sommes pas dans la collection ou dans la bibliophilie » (Gijseghem 2014, p. 71). En effet, l'utilisation du livre cause des difficultés dans la définition du collectionneur, nuance aussi relevée par Benjamin dans ses notes sur la collection. Nous aborderons d'ailleurs ce problème plus loin lorsque viendra le moment de définir le collectionneur de jeux vidéo.

L'analyse des résultats de ses entretiens permet à Gijseghem de valider son hypothèse positionnant les collectionneurs vers le centre de son continuum, en plus d'en extraire une nouvelle définition plus complète qui nous sera fort utile dans notre propre définition du collectionneur de jeux vidéo. L'auteur retire de cette étude plusieurs caractéristiques du

collectionneur en plus de démystifier certains faits préconçus à son propos. Il confirme aussi la faible représentation de la femme chez les collectionneurs, fait reconnu aussi par Russell W. Belk auquel il tente d'y répondre par lui-même en plus d'en questionner les sujets de son étude. Toutes ces caractéristiques du collectionneur, obtenues par des rencontres en personnes, seront observées pour en évaluer la pertinence face à notre sujet d'étude et ensuite pour nous aider à mieux cerner qui est le collectionneur de jeux vidéo et quelles sont ses motivations.

D'autres auteurs vont se concentrer sur des aspects plus pointus de la collection comme Catherine Carey qui, en se basant sur les travaux de Belk, aborde la question de la série dans l'article « Modeling collecting behavior : The role of set completion ». Carey pose son regard sur les objets de collection et l'importance de chacun d'entre eux dans la série qu'ils complètent. Contrairement à un utilisateur normal qui valorise un objet pour sa principale utilité, le collectionneur lui accorde en plus une valeur à sa contribution envers la collection (Carey 2008, p. 340). Le simple fait qu'un objet vienne renflouer la collection peut être suffisant pour en justifier l'investissement. Carey attribue aussi une valeur sociale à la collection, qui peut toucher plusieurs aspects de la personne: « the social value of the collection may represent a symbol of social status, raise self-esteem, or even provide a sense of pride, accomplishment, or cultural history (Carey 2008, p. 339). La collection signifie alors plus que la simple accumulation d'items semblables. En plus d'un sentiment d'accomplissement et de fierté que nous pouvons associer au « miroir » de Gijseghem, la collection et les connaissances associées permettent aux collectionneurs de se démarquer dans leurs communautés en affichant le statut social qu'ils ont accumulé. Cet aspect nous renvoie à Mia Consalvo et à l'élaboration de ce qu'elle nomme le *capital vidéoludique*, « I have reworked the term [social capital] into gaming capital, as mentioned earlier, to capture how being a member of game culture is about more than playing games or even playing them well » (Consalvo 2009, p. 18). Bien que dans le contexte du livre *Cheating : Gaining Advantage in Videogames* ce capital représente principalement les connaissances reliées au paratexte, aux stratégies et à la culture du jeu (les meilleurs sites web ou magazines), nous pouvons, je crois, extrapoler la notion du capital vidéoludique pour y inclure les connaissances générales associées au jeu vidéo et à la collection. Par exemple, avoir les aptitudes nécessaires pour réparer ou restaurer différentes consoles et différents jeux peut accorder plus de capital dans certaines communautés. Ou encore, un individu qui est aux faits

de la rareté des jeux et des histoires qui leur sont rattachées bénéficiera d'un plus grand capital comparé à un nouveau venu dans le domaine qui est en processus d'apprentissage. Nous pourrions étudier le rapport entre les collectionneurs et le capital vidéoludique en observant si le gain de *capital vidéoludique* agit comme une motivation supplémentaire pour collectionner.

Pour Mia Consalvo, les magazines de jeux vidéo participent grandement à la culture du médium, en plus d'être un des moteurs du *capital vidéoludique* : « they serve a specific role in gaming culture and for gaming capital : they instruct the player in how to play, what to play, and what is cool (and not) in the game world » (Consalvo 2009, p. 22). Nous allons nous attarder à l'importance du magazine de jeux vidéo à la fin de cette étude pour souligner son apport important à l'histoire et, comme le mentionne Consalvo, à sa culture. Puisque ce type de publication a contribué à la formation du médium vidéoludique comme on le connaît, il est important d'en conserver les traces, facilitant ainsi un retour dans le temps nécessaire à l'étude de l'histoire du jeu vidéo. Nous verrons que la passion des collectionneurs ne s'arrête pas uniquement aux jeux et que, heureusement, ces magazines font partie des séries à compléter.

Tous ces auteurs nous permettent de mieux comprendre à la fois le collectionneur et la collection. À partir de ces connaissances, nous pourrions alors nous concentrer sur le collectionneur de jeux vidéo pour le caractériser et le comparer aux définitions déjà établies. Nous pourrions, entre autres, examiner si un collectionneur qui joue à ses jeux, semblable à un *bibliophile* qui lit une portion de ses livres, peut bel et bien être considéré comme un collectionneur. Aussi, nous nous attarderons à la notion de la série et à la question de la vente et de la spéculation chez le collectionneur classique et de jeux vidéo.

Avant de se plonger dans le sujet du collectionneur, retournons à la problématique de la préservation du jeu vidéo pour l'étudier plus en profondeur. Une fois confortables avec les différents concepts qui y sont associés, nous aborderons la collection qui nous aidera ensuite à observer et à définir le collectionneur de jeux vidéo pour finalement faire un rapprochement entre celui-ci et son apport à la préservation vidéoludique.

## Chapitre 2 – La préservation du patrimoine vidéoludique

« *Welcome... Stay, to save your data.* »

*Final Fantasy*

Maintenant que nous avons survolé les différents points qui seront abordés, nous pouvons plonger plus en profondeur dans ces concepts pour en comprendre les tenants et aboutissants dans le contexte vidéoludique actuel. À partir des lectures précédentes, nous allons d'abord nous questionner sur les motivations derrière la préservation du jeu vidéo. Pourquoi mérite-t-il d'être préservé? Nous poserons ensuite notre regard sur les différentes approches suggérées afin d'assurer la pérennité du médium. Nous pourrions analyser chacune de ces stratégies pour en isoler les avantages et inconvénients et tenter de distinguer une méthode qui peut sembler plus optimale que les autres. Nous terminerons ce chapitre en développant l'hypothèse de cette recherche qui situe l'état actuel de la préservation du jeu vidéo et la capacité des collectionneurs à y participer.

### 2.1 Pourquoi préserver ?

« Je veux raconter une histoire à propos des objets, lorsqu'on les rassemble et qu'on se demande ce qu'ils nous apprennent sur notre manière de considérer la technologie et la culture, de dépenser, d'utiliser nos temps libres. Toutes ces choses importantes » (Rettino-Parazelli 2017). En entrevue avec le journal *Le Devoir*, le professeur de l'université Concordia Darren Wershler exprime les motifs qui l'ont poussé à s'intéresser à l'histoire du jeu vidéo et à accumuler un certain nombre de consoles et de logiciels remontant jusqu'aux années 70 avec, entre autres, l'*Atari VCS* aussi connu sous le nom de l'*Atari 2600*.

Pour Wershler, les jeux vidéo racontent une histoire non seulement à travers un récit ancré dans une expérience interactive, mais aussi à l'extérieur du jeu lui-même. Les jeux et leurs plateformes n'apparaissent pas dans le néant; ils émanent d'un contexte social, économique, artistique et culturel bien précis. Si nous remontons à l'époque où le jeu vidéo était en pleine expansion, avec des succès comme *Space Invaders*, *Asteroids* et *Pac-Man* pour ne nommer que

ceux-ci, un jeu était souvent la création d'un seul développeur. Ainsi, c'est la démarche de ce créateur qui est visible lorsque l'on étudie son œuvre. Par exemple, Toru Iwatani a créé le personnage de *Pac-Man* en réponse à l'affluence de jeux violents qui se gagnaient par l'extermination d'ennemis. En plus de vouloir minimiser la violence, Iwatani s'est donné l'objectif de développer un jeu attirant pour les femmes, motivant ainsi plusieurs choix artistiques comme son esthétique « cartoon » et colorée. En connaissant cette prémisse grâce à plusieurs extraits d'entrevues conservées jusqu'à aujourd'hui, un chercheur qui se retrouve devant les mignons personnages, les fruits donnant des points bonis et une jouabilité thématifiée autour de l'action de manger, pourra mieux comprendre ces choix esthétiques. Pour Iwatani, la femme de 1980 était associée à la nourriture, aux desserts ou aux fruits, en plus d'être attirée par les jeux mignons et colorés plutôt que violents. Observé dans son ensemble, le jeu *Pac-Man* nous ouvre alors à l'auteur, à ses intentions, en plus d'exposer un contexte plus large représentant une sorte de bulle temporelle de l'époque de la création de l'œuvre. Le jeu, par lui-même, ne sera pas suffisant pour dépeindre correctement le raisonnement derrière les décisions de design. De plus, un chercheur jouant à *Pac-Man* plusieurs années dans le futur ne détiendra pas les ressources nécessaires pour comprendre l'ampleur du phénomène si tous les éléments culturels autour de cette œuvre ne sont pas préservés. À l'opposé du spectre, l'étude d'un des nombreux produits dérivés de la franchise – boîte à lunch, dessin animé, simple au billboard *Pac-Man Fever* – ne serait pas non plus mise en contexte sans le jeu et les connaissances l'entourant. Maintenant, les jeux sont les produits d'équipes pouvant atteindre plusieurs centaines d'artistes. On retrouve malgré tout la trace laissée par l'équipe de développement de la même façon qu'un artiste seul, l'équipe présente elle aussi une démarche artistique qui lui est propre. Que ce soit un jeu créé de toutes pièces par un ingénieur à l'aube des années 80 ou une équipe de 250 personnes, leurs créations méritent d'être préservées au mieux de nos compétences afin de permettre aux futurs chercheurs, aux générations futures et à la population en générale d'analyser avec le plus de précision possible l'époque où les joueurs ont pu en faire l'expérience. Une documentation de qualité en quantité importante est nécessaire pour se lancer dans des études approfondies de toutes les facettes du médium.

Il est essentiel de ne pas limiter le regard que l'on pose sur tous ces objets à leur utilisation originale. Raiford Guins qualifie ainsi l'objet vidéoludique de « multistable » par son

pouvoir à présenter plusieurs identités, dépendant du regard du chercheur (Guins 2014, p. 17). L'auteur exemplifie cette caractéristique à l'aide d'une borne d'arcade *Space Invaders*, qu'il identifie à plus qu'un simple jeu interactif. Quelles informations peut-on en extraire si la machine est seulement exposée derrière un mur de verre, lorsqu'elle est à l'écart et non fonctionnelle dans un bar, qu'elle se trouve dans le sous-sol d'un collectionneur, ou encore lorsqu'on la voit dans une série de photo de l'époque où le jeu était au sommet de sa popularité? Dans chacune de ces situations, *Space Invaders* présente un portrait fortement différent de la culture du jeu et de sa place à une époque donnée. « Games may occupy or perform various palimpsestic roles across their life history depending upon status, values, age, function, and usage, and our study of them requires recognition and awareness of their general life succession together with specific phases » (Guins 2014, p. 13). En passant d'un objet de consommation de masse, à un jouet oublié parce qu'il n'est plus à la mode, pour ensuite devenir un rebut et enfin, dans certains cas, finir en objet de collection, les jeux vidéo présentent plusieurs facettes de leurs existences en plus d'une gamme de contextes et de points de vue à explorer pour les chercheurs. Ces « choses matérielles » possèdent une histoire au-delà d'un code qui s'actualise via une console et un téléviseur, ils peuvent être observés et touchés, même s'ils ne sont plus fonctionnels. Cette matérialité est un aspect non négligeable des études vidéoludiques et passe nécessairement par la préservation du médium.

Heureusement, des gens comme le professeur de l'université Concordia font partie d'un bassin d'individus – chercheurs, amateurs, passionnés, joueurs – visant une meilleure conservation et préservation du jeu vidéo. Dans « Before it's too late », papier blanc mentionné précédemment qui vise à identifier et surmonter les problèmes liés à la sauvegarde du jeu vidéo, Devin Monnens cherche à répondre à la simple question : pourquoi les jeux méritent-ils d'être préservés ? Il illustre clairement l'éventail des regards différents que nous pouvons poser sur le jeu vidéo afin de l'étudier sous de multiples angles. Monnens présente ainsi six arguments pour justifier l'importance du jeu vidéo : l'histoire, la propriété, le design, l'art, la culture et le plaisir (Lowood et al. 2009, p. 147-151).

Le jeu vidéo reflète d'abord une partie de notre histoire. L'évolution technologique, celle du divertissement et de la narration font partie intégrante de cette histoire. Surtout, les jeux nous présentent le cheminement d'une industrie, de sa naissance jusqu'à aujourd'hui, et de tous ceux

et celles qui ont participé à la modéliser et à faire en sorte que l'on retrouve au moins un joueur dans 65 pour cent des ménages américains (ESA 2017). Un regard sur les origines du jeu vidéo nous permet de mieux apprécier le travail qui a été accompli à cette époque où les contraintes étaient multiples. De plus, une fois préservées, ces œuvres deviennent une source d'inspiration inestimable pour de futurs créateurs. Bien qu'un grand succès commercial puisse faire écho à la créativité des développeurs et à leur expertise utilisée afin de contourner les difficultés de l'époque, il ne faut néanmoins jamais laisser les échecs de côté. Selon Monnens : « We have the potential to learn something from every game, regardless of how well or poorly it was made, for without failures, how can we know what failed to work and learn from it ? » (Lowood et al. 2009, p. 149) Ici, Monnens ne mentionne même pas les prototypes de jeux n'ayant jamais été complétés ou publiés, qui contiennent eux aussi du contenu digne d'attention. Dans l'avant-propos de *Video Games You Will Never Play*, John Szczepaniak nous fait imaginer ce qu'un projet abandonné implique : « If four friends work for over two years on a scrapped project, that is a decade's worth of creativity thrown away. If a team of 12 work for just over four years, that's half a century gone like tears in the rain. The material will be lost, their stories untold » (Taborelli, et al 2016, p. 8). Qu'un jeu atteigne les rayons ou non, il s'agit d'une quantité impressionnante d'heures de travail acharné de la part de l'équipe de développement. La préservation du patrimoine vidéoludique nous permet ainsi d'étudier en profondeur le design du jeu vidéo et la démarche des développeurs tout en respectant leur création et leur mémoire.

Malgré que cette affirmation de Monnens ne fasse pas l'unanimité (Ebert 2010), les jeux vidéo doivent être préservés puisqu'ils sont bel et bien une forme d'art qui, par l'interaction et la narration, peut nous parler de culture et nous faire réfléchir à propos de notre monde et de ce qui le peuple (Lowood et al. 2009, p. 149). C'est l'émergence d'une jeune et nouvelle forme d'art qui est ainsi sauvegardée avec le jeu vidéo. Avec le temps, la démocratisation des outils de création a permis à un nombre toujours grandissant d'artistes de partager leur vision, ce qui a amené une diversité de thèmes et de jouabilité dans le paysage vidéoludique. Ces efforts artistiques, qu'ils soient à grande échelle (*Shadow of the Colossus* (Team Ico 2005), *Shenmue* (SEGA 2000)) ou à petit budget (*That Dragon, Cancer* (Numinous Games 2016), *The Witness* (Thekla, Inc. 2016), *September 12th* (Newsgaming.com 2003)), méritent d'être documentés pour ne pas disparaître de notre mémoire de l'histoire de l'art moderne. De la même façon que

la multiplicité des formes d'art, le jeu vidéo est imprégné de la culture qui l'entoure lors de sa création. De plus, le jeu fait indéniablement partie de la culture populaire contemporaine; on observe des joueurs dans les lieux publics, dans le métro, l'autobus, les bars et les cafés, on en discute même dans les bulletins de nouvelles. Le jeu vidéo prend de plus en plus sa place dans la vie de tous les jours et si nous voulons comprendre notre propre culture, cette forme de divertissement relativement jeune doit être observée comme étant un objet culturel sérieux et bien réel.

Toujours selon Monnens, il serait indécent d'ignorer une des caractéristiques principales du jeu vidéo : le plaisir. Le divertissement est omniprésent dans notre société et prend plusieurs formes. Depuis l'arrivée du jeu vidéo dans les salles d'arcade, et éventuellement dans les domiciles, cette nouvelle forme de divertissement s'ajoute au cinéma, à la télévision, aux sports et à la lecture, parmi tant d'autres. Monens décrit ainsi le jeu comme un vecteur primordial de notre culture et même une force qui la guiderait. Il serait malheureux, selon lui, de ne pas donner la possibilité aux futures générations de jouer aux mêmes jeux qui nous ont passionnés et ceux que nous avons créés (Lowood et al. 2009, p. 150). Ce qui correspond au plaisir pour une génération n'a peut-être pas le même impact quelques générations plus tard. Non seulement le médium préservé permet de faire l'expérience du divertissement du passé, il offre l'opportunité d'étudier les caractéristiques du plaisir d'autrefois. Il suffit d'observer les membres des communautés de joueurs « rétro » et de collectionneurs pour constater à quel point la nostalgie et le plaisir éprouvé envers un jeu varie d'un individu à l'autre. Ces groupes seront abordés dans le chapitre suivant afin de mieux comprendre leur rôle dans la préservation du jeu et aussi, du plaisir. L'amusement offert par le jeu vidéo est aussi une activité hautement sociale. Aujourd'hui, le jeu brise les frontières et permet la rencontre entre des compétiteurs qui vivent à des kilomètres ou il peut aussi miser sur la proximité dans son mode multijoueur, insistant sur le contact des participants dans un même lieu. Même dans le cas des aventures destinées à un joueur unique, l'expérience est souvent partagée avec des amis de près ou de loin. On discute de ses coups de cœur, des jeux moins appréciés, de moments marquants et on tente d'initier des enfants, parents ou amis à ses jeux favoris. Le plaisir de jouer et de partager ses expériences ne doit pas disparaître. Cependant, garder ces traces est amplement plus complexe que l'entretien



d'objets physiques, obligeant une attention particulière que nous toucherons plus loin dans le présent chapitre en abordant les travaux de James Newman.

Le jeu fait partie de nous, il s'agit de notre histoire et de notre culture. Ce sont des expériences artistiques et sociales qui ont été créées de toutes pièces par un ou plusieurs artistes qui ont investi des milliers d'heures afin de partager une vision et de faire vivre une vaste gamme d'émotions aux joueurs. Pour ces raisons, il est impératif d'en garder les traces pour permettre aux futures générations de vivre, d'étudier et de comprendre ces moments de notre histoire. Nous avons l'opportunité et le devoir de préserver l'origine et l'évolution de cette nouvelle forme d'art. Comme Henry Lowood et le collectif responsable de *Before it's too late* le soulignent, il faut y mettre les efforts nécessaires avant de regretter de ne pas s'y être attardé assez tôt (Lowood et al. 2009).

Une fois que l'intérêt pour la préservation du jeu vidéo a été soulevé, il est primordial d'approfondir nos connaissances à propos des défis auxquels nous faisons face. Le principal obstacle à la pérennité du jeu vidéo est la fragilité du médium et de ses multiples supports. Dans le cas des livres, de la peinture ou de la sculpture, des professionnels chevronnés s'évertuent à préserver et à restaurer ces derniers pour les générations à venir. Les livres, par exemple, sont recopiés et les éléments plus fragiles sont entreposés dans des conditions optimales où leur accès est limité. Comme tout produit, le matériel utilisé dans la fabrication des jeux vidéo n'est pas éternel. Dans bien des cas, il est particulièrement fragile. Le fait que, sans geste concret, des œuvres allant jusqu'à l'origine du médium pourraient complètement disparaître devrait suffire à engendrer des actions claires et tangibles.

Avant même d'en arriver aux données qui constituent le jeu, nous devons poser notre regard sur l'objet physique, la carapace qui abrite le code servant à afficher et faire « vivre » le jeu sur un écran d'ordinateur ou une télévision. Dans le cas des consoles, des ordinateurs et des cartouches, le plastique utilisé dans leur construction n'est pas immunisé face aux assauts du temps et de Mère nature. D'un simple point de vue esthétique, toutes les amatrices et tous les amateurs de vieux jeux vidéo ont déjà eu affaire à une ou plusieurs consoles arborant des couleurs largement différentes de la version originale.

Discoloration of cartridges and consoles is well documented and is particularly concerning for collectors, who see their cherished possessions literally changing

over the years. Where once cartridges and consoles were grey, now they are yellow or brown and, like the Mac Classic, where their manufacture brings together panels or sections fabricated from different types or batches of plastics, we see differential discolouration, with the tops of consoles and the backs of cartridges ageing at different rates (Newman 2012, p. 12).

Selon les investigations de Benji Edwards de *VintageComputing.com*<sup>1</sup>, il s'avère que le type de plastique utilisé dans la fabrication des différents produits est susceptible de réagir aux rayons UVs ainsi qu'à la chaleur. Bien qu'à première vue ce ne soit qu'un problème esthétique, le plastique devient plus friable avec le temps, le rendant d'autant plus fragile. Sans nécessairement réussir à stopper ces conséquences, la compréhension de ces facteurs de détérioration demeure essentielle, ne serait-ce que pour expliquer clairement les changements encourus chez ces plateformes. Être attentif aux signes de vieillissement nous permet aussi d'agir en conséquence, et ce, rapidement afin de protéger de façon optimale ces objets. À partir de cette explication, une partie de la communauté des collectionneurs s'est afféree à trouver une façon de renverser ce processus naturel. On retrouve sensiblement les mêmes solutions partagées sur le web, comme sur la page *retrofixes*, qui propose une recette maison à base de peroxyde d'hydrogène afin de ramener la console à son lustre d'autrefois (Retro Fixes 2013). Cet exemple de partage de connaissances illustre comment la communauté des collectionneurs peut agir sur l'état de la préservation du jeu vidéo au sens plus large. D'autres cas, plus tangibles, seront avancés dans le dernier chapitre de ce mémoire.

Au-delà du jeu et des périphériques, le matériel paratextuel inclus avec ces produits est tout aussi délicat et mérite également d'être considéré dans un contexte de préservation. Par paratexte, j'entends les boîtiers en carton et les livrets d'instructions compris avec le jeu. On y retrouve souvent de l'information additionnelle adressée aux joueurs sous forme de textes exposant des détails diégétiques, des stratégies pour améliorer sa maîtrise du jeu, ou encore, des illustrations plus détaillées que ce que le jeu offre. Ces illustrations sont, entre autres, une porte

---

<sup>1</sup> C'est en s'adressant au docteur Rudolph Deanin, fondateur du programme d'ingénierie du plastique de l'université du Massachussets, qu'Edwards en est venu à des conclusions fiables reliées à la production du matériel. C'est l'ajout d'un retardant à feu serait le coupable. « Perhaps in one of the production runs of plastic, they didn't get the catalyst of flame retardant mixture quite right and more residues were left over in the top half's plastic batch, thus causing it to degrade more rapidly over time » (Edwards 2007).

ouverte vers le contexte de commercialisation de l'époque où l'on peut observer la tangente de l'industrie vers un fantasme de puissance exposé par des images de combats militarisés ou encore des figures masculines à la musculature hypertrophiée comme dans le cas de *Ironsword : Wizards & Warriors II* (Zippo Games 1989) ou *Contra* (Konami 1988), entre autres. Le paratexte représente aussi un moyen pour les développeurs de s'adresser directement à leur clientèle et d'ainsi configurer l'expérience ludique avant même qu'une partie débute. Très tôt, on y trouve des bravades aux joueurs insistant sur la difficulté des défis à venir en leur assurant une mort certaine. Par exemple, le boîtier du jeu *Ninja Gaiden II : The Dark Sword of Chaos* (Tecmo 1990) arbore la mention « Hard to beat !! », ne se cachant pas de la difficulté de l'expérience qui attend les joueurs qui affronteront l'aventure. Progressivement, alors que les jeux deviennent de plus en plus difficiles pour plaire aux plus expérimentés, l'accent s'est tourné vers la puissance du joueur en accentuant sa capacité à progresser dans le jeu. Cette approche illustre une confiance envers le joueur plutôt que la certitude de son échec à venir (Therrien 2014, p. 561).

De plus, les manuels d'instructions comprenaient généralement une ou deux pages vierges à l'intention du joueur, lui permettant d'inscrire des astuces, des codes, des records de pointage, ou encore, de dessiner des cartes pour l'épauler dans la navigation. Les cartes automatiques n'étaient pas communes au début des années 80, il était alors recommandé pour un joueur de se charger lui-même de noter son parcours. Ce conseil était parfois donné directement par le développeur (Therrien 2014, p. 568). Ces inscriptions représentent des traces claires liées à l'interaction d'un joueur et de son jeu. Chaque joueur étant différent, on retrouve dans ces artefacts des indices précieux sur leurs diverses façons d'aborder le jeu. Comme nous le verrons un peu plus loin, le jeu en lui-même n'est pas l'unique voie pour en faire l'étude, connaître comment il était utilisé et joué est aussi nécessaire. C'est, entre autres, ce que la préservation du paratexte permet. Généralement fait de papier et de carton, ce matériel peut rapidement s'abîmer et, malheureusement, se retrouver à la poubelle puisqu'il est perçu comme inutile et encombrant. Ces circonstances peuvent amener une simple boîte vide à atteindre un prix rivalisant celui du jeu lui-même, parfois même le surpassant comme dans le cas de *Earthbound* (Ape, HAL Laboratory 1995) (eBay n.d.). Malgré leur fragilité et leur rareté, ces

pièces font partie de l'expérience du jeu vidéo et doivent, elles aussi, être préservées afin d'englober au maximum l'identité vidéoludique.

Outre la coquille extérieure et le paratexte, les données numériques qui constituent la fondation d'une œuvre interactive sont également menacées. La perte de cette information prend plusieurs formes et provoque des données incomplètes pouvant nuire partiellement ou complètement à la lecture et mener à la perte totale d'une œuvre numérique. Mentionné dans le premier chapitre, ce type de détérioration est généralement appelée *bit rot* et serait la plus grande menace pour l'accessibilité au jeu vidéo. Devin Monnens la définit comme suit: « Bit rot is the gradual and natural decay of digital information and storage media over time, causing information to become unreadable » (Lowood et al. 2009, p. 141). Cette inévitable finalité pour les données numériques fixées sur de nombreux supports disponibles inquiète les chercheurs qui urgent la communauté à agir (Newman 2012; Tadorelli et al. 2016; Lowood et al. 2009; Cifaldi 2016). La panoplie de supports existants est susceptible à cette détérioration à différents niveaux. Étonnamment, les technologies récentes seraient parfois plus délicates que les plus anciennes. Cette vulnérabilité au *bit rot* qui varie d'un format à l'autre nous offre un bon indice à propos des supports à protéger pour éviter d'en perdre le contenu.

D'abord, les supports magnétiques, utilisés dans les disquettes, les cassettes audios et les disques durs seraient particulièrement à risque face au *bit rot*. Avec le temps, le support perd de son magnétisme et les informations qui y sont inscrites deviennent illisibles. Selon les estimations, leur espérance de vie se situe entre 20 et 30 ans, signifiant que les jeux datant des années 80 surpassent cette limite approximative et, par le fait même, arborent déjà des signes de détérioration (Lowood et al. 2009, p. 141). Ce sont d'ailleurs sur ces supports que des milliers de jeux ont été distribués avant l'arrivée du CD-ROM au milieu des années 90. Il s'agit d'une portion de la genèse et de l'évolution du médium qui est à risque face au *bit rot*. À cette époque, le développement amateur et la distribution indépendante de jeux grimpaient en popularité. Des créateurs comme Richard Garriott, concepteur de la populaire série *Ultima* (ORIGIN), ont entamé leur carrière en distribuant des disquettes chez les détaillants d'ordinateurs et d'équipements électroniques. Le développeur aussi connu sous le pseudonyme de *Lord British* a utilisé à l'époque les moyens du bord (sacs plastiques, disquettes et photocopies d'instructions) afin de distribuer sa dernière création, *Akalabeth : World of Doom* (Garriott 1980) (Donovan

2010, p. 68). Ce type de distribution était relativement commune chez les développeurs amateurs.

They copied their games onto cassette tapes or 5.25-inch floppy disks on their own computers. They drove or posted their games to shops, photocopied instructions and packaged their work in Ziploc bags that were more commonly used to keep sandwiches fresh. The shortage of games, however, meant many of these game makers started earning significant sums from their work (Donovan 2010, p. 61).

Ces jeux qui ont été distribués avec peu de moyens figurent parmi les plus vulnérables face à la détérioration, d'abord par l'utilisation du format magnétique, mais aussi parce qu'ils ont été distribués en petites quantités sur un territoire restreint. Ces œuvres représentent non seulement l'histoire de l'émergence du jeu vidéo, mais elles témoignent de la même façon des origines et du cheminement d'artistes comme *Lord British* ou Ken et Roberta Williams, qui ont marqué le monde du jeu vidéo de façon significative. Comme des traces de *bit rot* sont déjà présentes chez certains produits utilisant ces supports, il est impératif d'en extraire le contenu et d'éviter de perdre des jeux émanant d'une période charnière où l'industrie sur ordinateur personnel émergeait.

Dag Spicer, du *Computer History Museum*, offre pour sa part une lueur d'espoir en affirmant que le musée réussit à lire des rubans âgés d'une cinquantaine d'années. Leur avantage face aux supports plus récents réside dans le fait qu'un dommage léger ne corrompt pas complètement la lecture contrairement à un CD ou un DVD endommagé qui risque de devenir irrécupérable (Newman 2012, p. 17). Ces supports, incluant aussi les formats récents comme le *Blu-ray*, ont commencé à être utilisés suite à la quête de plus grandes capacités de stockage pour permettre des jeux de plus en plus ambitieux que jamais. Cependant, ils sont eux aussi susceptibles de se détériorer avec le temps. D'abord parce qu'ils sont relativement fragiles, ils risquent des dommages physiques dus à la manipulation comme des égratignures ou des cassures pouvant troubler la lecture ou la rendre carrément impossible. Contrairement aux disques magnétiques, il est beaucoup plus facile et probable d'endommager physiquement un CD ou un DVD au point de l'empêcher de fonctionner. De plus, plusieurs matériaux différents sont utilisés dans la fabrication des disques et, comme nous l'avons déjà abordé, des variations dans la production (plastiques, produits chimiques, techniques de manufacture) peuvent mener

à une multitude de problèmes de détérioration. Par exemple, des CDs pressés par *Philips and Dupont Optical* entre 1988 et 1993 employaient une laque de qualité inférieure qui ne résistait pas au soufre, posant problème puisqu'on en trouve des traces dans le papier inséré dans l'emballage. La présence de soufre cause alors une décoloration du disque en plus de réduire la qualité sonore (Smith 2017a). Ces supports ont aussi leurs propres déclinaisons du *bit rot*: « physical and chemical destruction of the reflective layer of the disc causes pits on the disc surface, known as CD (compact disc) rot or laser rot, and discoloration of the disc, known as CD bronzing. Any of these problems will eventually cause a disc to become unreadable » (Lowood et al. 2009, p. 142). Ces signes de dommages peuvent se dessiner en aussi peu de temps qu'une vingtaine d'années. Cependant, on retrouve des cas sans traces de défauts pendant de longues années, rendant l'espérance de vie du support assez imprévisible. Selon la *library of congress*, la vie des disques optiques peut passer de moins de 25 ans à plus de 500 ans (Kirn 2017). Bien que l'espérance de vie de ces supports revêt un caractère aléatoire, leur fragilité et leur qualité de fabrication variable suffisent pour légitimer nos préoccupations actuelles face aux risques de pertes d'informations.

Avant la popularisation et l'utilisation en masse du CD, du DVD et maintenant du Blu-ray, la *ROM* dominait le marché des consoles de salon. Utilisée dans la production de cartouches pour des consoles comme la *Nintendo Entertainment System* ou la *Sega Genesis*, la *ROM* (read-only memory) est beaucoup moins affectée par le *bit rot* que les autres supports et bénéficie d'une durée de vie largement, lorsqu'entretenu de manière optimale pour limiter la corrosion et d'autres dommages. Les connecteurs métalliques des cartouches sont souvent en cause lorsque des problèmes apparaissent prématurément. Par exemple, une méthode classique, faussement reconnue, que tous ceux ayant grandi avec une *NES* connaissent consiste à souffler dans la cartouche lorsque sa lecture est difficile. Cette technique fera malheureusement plus de mal que de bien. Un écran qui clignote ou un menu rempli de pixels mal agencés est un symptôme direct d'un problème de connexions entre la cartouche et la console. Ce phénomène, fréquent chez la version américaine de la *Famicom* de Nintendo, est causé par son système d'insertion de cartouche qui diffère de celui de son homologue japonaise. Afin de se distancer des autres consoles qui étaient associées au crash de l'industrie, la *NES* utilise ce que Nintendo nomme une insertion à « zéro force d'insertion », soit un système rappelant les anciens lecteurs VHS :

une fois dans la console, l'utilisateur presse la cartouche vers le bas pour assurer un bon contact. Au fil des utilisations, la pression exercée vient plier les portions métalliques du connecteur, réduisant la qualité de la connexion de façon significative (Altice 2015, p. 88). Avec le temps, la croyance populaire a identifié à tort la poussière comme principale suspecte et la solution qui semblait la plus logique était alors de souffler dans la cartouche pour la déloger et de réinsérer cette dernière qui allait alors fonctionner après une, deux, trois tentatives, parfois même plus. Finalement, une fausse impression d'efficacité serait probablement la cause de la popularité de cette solution; le simple fait de retirer et d'ensuite réinsérer la cartouche constitue une chance de plus pour une connexion réussie, donnant l'illusion au joueur qu'il a réglé le problème grâce à son souffle. Le problème de cette habitude qui est ancrée dans les réflexes d'une foule de joueurs est qu'à force de répétitions, l'humidité accumulée causera la corrosion précipitée des connecteurs et pourra affecter l'intérieur du circuit, exacerbant tranquillement le problème jusqu'à ce que la connexion devienne impossible (Higgins 2012). En plus d'une influence externe, des composantes de la cartouche peuvent aussi causer des problèmes éventuels. Il n'est pas rare de retrouver des piles fixées aux circuits servant à enregistrer un pointage ou une partie que le joueur pourra continuer plus tard. Avec le temps, ces piles peuvent devenir défectueuses et causer une fuite d'acide dommageable pour l'ensemble du circuit. Ces dommages ne sont pas toujours réversibles, entraînant une cartouche désormais injouable. Alors, bien qu'elle soit relativement résistante, la *ROM* nécessite un entretien judicieux pour assurer son bon fonctionnement. On trouve aisément des solutions, de qualités variables, à ces problèmes sur une vaste sélection de pages web, en grande partie grâce à une communauté de collectionneurs qui fait face à ces défis depuis plusieurs années déjà. Ces possibles problèmes sont abordés ici afin d'illustrer les défis auxquels font face la communauté académique (universités, musées) en plus d'introduire comment les collectionneurs et les fans abordent ces difficultés qui menacent leur objet de prédilection.

Encore qu'elle soit semblable à la *ROM*, ce sont vers les cartouches qui utilisent une mémoire *EPROM* (erasable programmable read-only memory) qu'il faut tourner notre attention. Ces puces fonctionnent différemment de la *ROM*, qui elle, retient beaucoup mieux l'information: « EPROM cartridges store data by charging electrons inside the chip; over time, these charges will slowly leak through the chip insulation, causing irretrievable loss of

information. Current estimates suggest that EPROM cartridges can last upward of twenty-five years » (Lowood et al. 2009, p. 142). Si nous remontons 25 années en arrière, on s'aperçoit que beaucoup de jeux sur cartouches dépassent cette limite, ou vont bientôt la franchir. Ce qui rend la situation des *EPROM* plus criante, c'est que ce sont ces puces qui sont généralement utilisées dans la fabrication de prototypes; des jeux qui n'ont jamais été publiés ou encore, des versions antérieures qui sont largement différentes de la publication officielle. Cette distinction fait en sorte que les jeux utilisant les *EPROM* sont beaucoup moins accessibles que ceux publiés à grand tirage. Pour Frank Cifaldi, ce sont ces exemplaires qui sont les plus à risque de disparaître. Ils ont parfois été couverts dans des magazines de l'époque comme *Nintendo Power*, mais, disparaissent tranquillement alors que très peu de copies, parfois même une seule, existent (Cifaldi 2016). Il est néanmoins impératif de s'efforcer à les conserver puisqu'ils exemplifient l'évolution d'un jeu et, dans certains cas, demeurent la seule trace d'un projet qui a été abandonné avant sa complétion. Les centaines d'heures de travail impliquées, mentionnées par John Szczepaniak, méritent de ne pas tomber dans l'oubli. Par respect pour les créateurs, sans compter que le résultat, même s'il est brut, peut servir à la recherche et l'apprentissage.

Que l'information numérique formant un jeu soit inscrite sur un support magnétique, optique ou sur une puce *ROM/EPROM*, sa pérennité est loin d'être assurée. Au contraire, les assauts du temps ne peuvent pas être ignorés sans quoi ces données deviendront illisibles et inaccessibles. Même son de cloches pour le matériel paratextuel imprimé sur papier ou carton. Une attention particulière motivée par l'accessibilité à long terme doit être appliquée au médium vidéoludique, et ce, le plus rapidement possible afin d'éviter de perdre une portion de cet héritage qui a marqué et qui continue de marquer notre culture.

Un des premiers arguments justifiant des efforts indépendants pour préserver le jeu émane de l'industrie elle-même qui, selon plusieurs chercheurs, ne se préoccupe pas de son propre patrimoine. Constamment propulsée par l'avancement technologique, l'industrie du jeu vidéo accélère l'obsolescence de ses propres produits afin d'encourager l'acquisition de leurs nouveaux développements. Une fois qu'une nouvelle plateforme est développée, le support pour la précédente va éventuellement disparaître. L'absence de support signifie l'arrêt de production de la console et des jeux, le retrait de l'assistance technique et des garanties en plus de l'abandon de la réparation. Ces circonstances rendent plus difficile l'accès aux jeux qui deviendront



injouables et poussent ainsi les joueurs vers la nouvelle plateforme en question (Newman 2012, p. 56). L'industrie du jeu vidéo alimente la culture de *halfway technology* que nous avons rapidement abordé au premier chapitre avec James Newman, c'est-à-dire que la technologie n'est jamais accomplie, toujours à mi-chemin vers un nouvel idéal. On l'observe a posteriori une fois que les nouvelles avancées exposent les lacunes du passé, comme dans le cas des *remakes* dans lesquels on corrige le visuel et certaines portions d'un jeu, en plus d'ajouter des fonctionnalités en insistant pour que cette nouvelle version soit la meilleure, représentant la « vraie » vision du jeu : « This, then, is an industry whose forward movement is almost wholly contingent on the denigration of its own present and past » (Newman 2012, p. 72). On note que lorsque l'industrie du jeu vidéo se permet un regard vers son passé en publiant un titre sorti de ses archives, l'intérêt est généralement mercantile plutôt qu'archivistique. Le choix des jeux qui méritent une réédition est alors basé sur la popularité du produit et non sur la nécessité d'en préserver la trace. On le remarque rapidement en observant la quantité de versions de jeux populaires comme *Tetris* (Pajitnov 1984), *Donkey Kong* (Nintendo 1981), *Mega Man* (Capcom 1987) ou *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985), comparé à des titres plus obscurs.

On comprend alors que l'industrie à elle seule ne suffira pas pour préserver le patrimoine vidéoludique. Ce ne sont pas les œuvres populaires qui risquent le plus de disparaître, mais bien celles qui sont en marge et qui sont plus sujettes à être oubliées ou mises de côté. Pour cette raison, une quantité d'efforts doit être appliquée à ces jeux mésestimés des joueurs. Lorsque l'industrie elle-même n'investit que peu ou pas de temps ou d'argent dans son propre héritage, le fardeau de la préservation retombe sur les créateurs qui vont parfois jusqu'à voler leur propre création. C'est d'ailleurs ce que Jason Scott a exhorté les travailleurs du jeu vidéo à envisager lors d'une conférence au *Game Developer Conference* en 2015 : « steal from work [...] workplace theft is the future of game history » (Scott 2015). Aussi, dans une vidéo publiée pour le compte de *Did you know gaming* à propos du prototype de *Sonic Extreme*, Liam Robertson indique que c'est grâce à des employés qui ont décidé de garder du matériel plutôt que de le détruire suite à l'annonce de la fermeture de leur studio que ce jeu n'a pas complètement disparu (DidYouKnowGaming? 2017). Le détachement que l'industrie du jeu vidéo démontre pour sa propre histoire exemplifie parfaitement pourquoi des initiatives externes sont nécessaires, et ce, immédiatement.

Bien que l'industrie soit rarement un vecteur de préservation, quelques exceptions existent où certains gestes, qu'ils soient volontaires ou non, s'intègrent dans une démarche de sauvegarde du médium vidéoludique. Par exemple, dans une série de vidéos accessibles sur leur page web intitulée *Iwata Asks*, l'ancien président de Nintendo s'entretient avec plusieurs créateurs et discute de leur travail sur différents projets de la compagnie. Ces discussions proposent ainsi un regard différent sur le processus créatif de ces développeurs et viennent du même coup préserver ce processus. Tant que ces capsules demeurent accessibles à tous, comme elles le sont pour le moment, les chercheurs et les curieux ont la possibilité d'en apprendre davantage sur la création de ces jeux et même sur l'approche de Nintendo en général. À l'exception d'une entrevue à propos de la console *Game & Watch*, la série aborde des jeux qui étaient à ce moment sur le point d'être lancés, soulignant au gros trait une motivation marketing derrière le projet. Malgré tout, ces entretiens représentent la sauvegarde du processus de développement, chose qui est souvent sous-estimée. On peut y apprendre, par exemple, que la bande-annonce du jeu *Splatoon* (Nintendo 2015) a été créée par un des développeurs ayant étudié le cinéma, Yusuke Amano, plutôt que par une firme extérieure comme c'est généralement le cas. Ou encore, que la première représentation d'un personnage dans ce jeu était un bloc de tofu (Iwata n.d.). Pour de futurs chercheurs, créateurs ou étudiants, ces vidéos peuvent s'avérer être un instrument pédagogique important. Certaines rééditions de jeux accordent aussi une attention particulière à l'héritage de l'œuvre originale. Bien que la dernière sortie du célèbre *Maniac Mansion : Day of the Tentacle* (LucasArts 1993) arbore un visuel et une interface revisitée au goût du jour, le jeu propose aussi le graphisme et la jouabilité originale à la simple pression d'une touche pour les joueurs qui cherchent une expérience plus authentique. La compagnie, *Double Fine*, va plus loin en proposant une trame de commentaires de l'équipe de développement, à la manière des bonis présents sur les films en format DVD et Blu-ray.

Maintenant, si l'industrie du jeu ne semble pas être intéressée par la préservation de sa propre histoire, et que nous avons malgré tout conclu que le médium vidéoludique se doit d'être préservé, quelles solutions s'offrent à nous afin de surmonter ce défi pour en faire bénéficier les futures générations?

Plusieurs voies permettent de prolonger, à différents niveaux, l'espérance de vie des jeux, des supports, des plateformes et de leurs périphériques. Ces approches diffèrent dans

l'objectif de préservation, allant de l'objet, à l'interaction, jusqu'au concept parfois abstrait de la jouabilité. Une fois ces démarches présentées, je proposerai une analyse suggérant les gestes à poser à court et long terme pour profiter de chacune des approches précédentes.

## 2.2 Quoi et comment conserver

« Save your history, tomorrow is gonna learn from you » (Scott 2015). Pour Jason Scott, tout doit être préservé et accessible, puisqu'en utilisant et en distribuant les jeux et l'information qui y est liée, ce matériel augmente exponentiellement ses chances de passer l'épreuve du temps. Il s'agit ainsi de garder un maximum de ressources entourant le jeu lui-même, en plus de maintenir les jeux et les plateformes en état de marche et offertes aux joueurs. Cette approche encourage une expérience de première main chez les joueurs, mais représente cependant un défi de taille lorsque l'on cherche à préserver un maximum d'objets et d'informations.

Précédemment, nous avons constaté, d'après Devin Monnens, que le jeu vidéo appartient à l'histoire et qu'il peut être étudié sous une pluralité d'angles. Toujours dans *Before It's Too Late*, Zach Vowell explore plus en profondeur ce qui se rattache à l'histoire du jeu vidéo, nous permettant de visualiser ce qu'implique une préservation complète. Il affirme rapidement qu'il faut aller plus loin que les jeux en soi si nous tenons à sauvegarder leur histoire : « stuff of game history encompasses far more than the published games themselves » (Lowood et al. 2009, p. 151). Un jeu sans aucune information additionnelle ne transmet pas suffisamment de son contexte à d'éventuels chercheurs qui se questionnent sur l'historique de développement du jeu, des techniques utilisées lors de sa création, de la démarche artistique du créateur et de son équipe, ou bien encore de la réception des joueurs au moment de sa mise en marché. C'est dans cette optique d'avoir entre les mains une documentation substantielle qui facilite les recherches en études vidéoludiques que Vowell dresse une liste, consciemment non exhaustive, de matériels à considérer comme historiquement viable. On aborde d'abord tout ce qui touche à la création du jeu, c'est-à-dire les documents de game design, les ébauches et les story-boards, les outils de développement, les sources d'inspirations, les rapports de correspondances entre les équipes, les prototypes et les différentes versions du produit, etc. Ces informations dépeignent le portrait du travail de l'équipe de développement et illustre l'évolution de l'idée originelle vers une œuvre finale, qu'elle soit jouable, ou non, dans le cas d'un jeu avorté en milieu de

production. On mentionne aussi ce qui entoure le jeu au sens large, à savoir les documents de marketing, les budgets, les communiqués de presse ou encore des photos et vidéos des différentes équipes participant à la création de près ou de loin (Lowood et al. 2009, p. 152-153).

Dans une telle optique de préservation totale, nous ne pouvons pas non plus laisser de côté la production en marge des développeurs. On y retrouve les modifications apportées aux jeux par les joueurs, que ce soit seulement l'ajout d'un élément comme une nouvelle arme ou encore une conversion totale qui transforme l'expérience originale. Sans oublier les machinimas, abordés entre autres par Henry Lowood, qui exemplifie la subversion du jeu par les joueurs qui parviennent à réaliser de courts films malgré des options relativement limitées à la base. Dans le but d'en faciliter la diffusion, des amateurs ont créé une multitude de pages web et de bases de données regroupant ces diverses créations. Par exemple, des milliers de modifications pour un nombre tout aussi élevé de jeux sont disponibles sur la page *NexusMods*, qui se targue de supporter tous les jeux de PC: « If you can mod it, we'll host it » (*NexusMods* n.d.). Une recherche *Google* avec les mots « *mods for games* » donne plus de neuf millions de résultats, dirigeant l'utilisateur vers des sites comme : *moddb.com*, *modsapk.com*, *worldofmods.com*, *gamemaps.com*, etc., témoignant de la popularité de ces modifications chez les consommateurs comme chez les créateurs.

Ces comportements à l'intérieur comme à l'extérieur du jeu démontrent une tout autre facette de l'interaction avec le joueur. Pour certains passionnés, les frontières établies ne sont qu'un défi de plus qui sera franchi, une façon d'exercer un contrôle sur le jeu et de prendre en main l'expérience en dépassant les règles imposées (Consalvo 2005, p. 7). La production et le catalogage de ces œuvres (créatives ou performatives) illustrent la participation active d'une certaine frange de joueurs et l'importance de ces initiatives indépendantes.

Comme cette approche vise l'accessibilité à la source, il est aussi primordial de s'attarder aux jeux et aux systèmes pour les mettre entre les mains d'un nombre maximum d'amateurs. Pour y parvenir, des passionnés ayant à cœur la préservation du jeu vidéo comme Patrick Scott Patterson, fondateur de *scholarlygamers.com*, persiste à recueillir un maximum d'artefacts afin d'éviter qu'ils se retrouvent à la poubelle, même si cela signifie devenir l'équivalent d'un dépotoir pour ses proches : « Games, consoles, vintage video game magazines : you name it and I will be happy to find it. In my eyes, every bit of it is part of video game history, remnants of

bygone eras and previous generations of our storied industry » (Patterson 2017a). C'est ici qu'on retrouve le plus imposant défi puisque, comme discuté auparavant, ce matériel est fragile et se détériore rapidement. Il est ainsi nécessaire de posséder une certaine expertise pour réparer et entretenir ces pièces et les garder en état de marche. Pour une institution publique ou privée, il s'agit d'un important investissement de temps et d'argent, ce qui peut limiter l'efficacité d'un tel projet : « Maintaining collections and their curators is costly. As fewer dollars are dedicated to preservation and conservation activities, collections of all types sit unused and sometimes decay in storage areas » (Brennan 2014). Afin de s'approcher d'une expérience authentique, un établissement doit posséder les consoles, les jeux et les périphériques adéquats, en plus d'un moniteur cathodique de l'époque, qui est, lui aussi, de moins en moins accessible (Williams 2005). Si les fonds manquent déjà chez diverses institutions, pouvons-nous espérer que le jeu vidéo et tout ce qui le constitue fassent exception et évitent de moisir dans un entrepôt? De plus, bien que l'ambition d'offrir une expérience de première main soit louable, elle semble inutile lorsque nous nous projetons dans l'avenir puisque les phénomènes de détérioration comme le *bit rot* finiront par gagner la bataille. Tout conserver dans son état original n'est probablement pas viable dans une vision à long terme de la préservation du jeu vidéo. Comment pouvons-nous assurer un accès à notre patrimoine vidéoludique, à long terme, qui garantit une expérience satisfaisante aux futurs joueurs et chercheurs ?

### **2.2.1 L'émulation comme panacée ?**

L'image d'une bibliothèque ou d'un musée rempli de consoles, de jeux et de périphériques est peut-être réconfortante pour les amateurs de jeux vidéo d'aujourd'hui, mais lorsque nous nous projetons dans l'avenir, les problèmes deviennent de plus en plus apparents. De l'entreposage à l'entretien nécessaire, il s'agit d'un travail de taille qui s'avère couteux. Puisque ce matériel va inévitablement se détériorer au-delà de nos capacités à accéder au contenu, il est impératif de réfléchir à d'autres solutions pour surmonter ce problème qui arrive à grands pas. Grâce à l'émulation, procédé élaboré il y a plus d'une cinquantaine d'années, il est possible de faire renaître de vieilles technologies sur nos ordinateurs contemporains.

À la fin des années 50, IBM et sa clientèle faisaient face à un problème de taille. La popularité de leurs produits et la vitesse à laquelle la technologie avançait ne faisait pas bon ménage.

Their initial line of vacuum tube computers were so popular and technology was moving so fast that they were continually churning out hardware revisions to keep in pace with both market demand and engineering breakthroughs. Unrelenting innovation was great for new buyers, but it left existing customers in the lurch (Altice 2015, p. 293).

Comme les machines étaient généralement configurées précisément pour le client, acquérir un nouvel ordinateur signifiait de recommencer du début l'optimisation de la machine pour l'utilisation désirée.

C'est en 1963 que Stuart Tucker et Larry Moss en sont venus à une solution pour faciliter la migration des clients vers leur nouveau produit sans craindre de devoir retourner à zéro. C'est à eux que l'on doit le terme émulation, « a word whose root goes beyond the notion of imitate to embrace "equal" or "excel" » (Altice 2015, p. 296). On peut comprendre que la démocratisation de l'ordinateur et la continuelle avancée technologique sont en partie liées à l'émulation, qui a elle-même empêché l'innovation de ralentir sous le poids de sa complexité. Au milieu des années 80, les nouveaux modèles d'ordinateur personnel amènent avec eux des défis semblables à ceux auxquels IBM avait fait face. Pour les nouveaux propriétaires de *Commodore Amiga* (Commodore 1985) ou d'*Atari ST* (Atari 1985), l'émulation leur permettait l'accès à une plus grande librairie de logiciel dès le début. La nostalgie pour les jeux d'antan n'était à ce moment pas un facteur important pour l'utilisation d'émulateurs. Selon Jaakko Suominen, Markku Reunanen et Sami Remes, il s'agissait plutôt d'un simple outil pratique pour l'utilisateur (2015, p. 83). Plus récemment, à la fin des années 90, l'émulation, maintenant associée aux jeux vidéo, s'est propagée dans la culture populaire en permettant aux joueurs nostalgiques de revivre leurs jeux favoris avec lesquels ils ont grandi. Suominen et ses collègues avancent que la première génération de joueurs aurait à ce moment atteint un âge propice à la nostalgie : « Enough time had passed from the early use of game classics, and there had been a rupture between old and new, which is typically needed for the emergence of nostalgia » (Suominen, Reunanen, et Remes 2015, p. 85). Cet attrait pour le jeu ancien et les souvenirs d'enfance seront

primordiaux dans l'élaboration du portrait du collectionneur de jeux vidéo que nous aborderons dans le prochain chapitre de ce mémoire.

Pour plusieurs de ces joueurs nostalgiques, le premier contact avec un émulateur (spécialement de console) venait de *NESticle*. Outre le jeu de mots juvénile et son interface unique – une main amputée sanguinolente représente le curseur – le logiciel offre une gamme de fonctions qui ont contribué à la culture vidéoludique en laissant une trace encore visible aujourd'hui. En bâtissant sur les fondations établies par des émulateurs le précédent comme *PasoFami* – un émulateur japonais – et *iNES* – ce dernier ayant créé le désormais célèbre format .nes – Icer Addis a offert aux joueurs un programme rapide, gratuit et surtout simple d'utilisation. Outre ces caractéristiques, ce sont les fonctions additionnelles du programme qui ont eu le plus grand impact selon son créateur (Smith 2017b).

Premièrement, *NESticle* permet de sauvegarder une partie à tout moment grâce au *save state* qui enregistre précisément l'état exact du code pour ensuite le restituer de façon identique quand le joueur veut reprendre sa partie. Cette fonctionnalité permet en plus d'exporter facilement une image du jeu et même d'enregistrer le déroulement d'une séance, le tout dans un format beaucoup plus léger qu'un format vidéo habituel. Pour ce faire, l'émulateur va d'abord faire une sauvegarde de la même manière que le *save state* pour avoir le point de départ et enregistre ensuite chacune des commandes entrées par le joueur (Altice 2015, p. 314). Le résultat est un simple fichier texte qui peut ensuite être lu via l'émulateur du joueur ou bien distribué en ligne sur un site spécialisé où les experts peuvent exposer leurs prouesses.

Deuxièmement, on retrouve un éditeur dans *NESticle* permettant de modifier n'importe quelle *ROM* que l'on retrouve sur Internet. Sans requérir d'aptitudes majeures, un joueur peut modifier l'apparence d'un jeu et même une portion de son code. À l'aide de cette fonction qui montre en temps réel les ajustements effectués, le nouveau créateur en apprend davantage sur le fonctionnement de la console et peut aussi acquérir des connaissances de base pouvant mener à un développement de jeux vidéo plus accompli. « Emulation eliminated the hardware barrier from the modification equation. Suddenly players had the ability not only to play NES games but also to edit, reconfigure, and remix them - a practice commonly known as "ROM hacking" » (Altice 2015, p. 315). Une fois reconfigurés, ces « nouveaux » jeux étaient distribués en ligne, souvent aux mêmes endroits que les versions originales. Il n'était alors pas rare de retrouver un

jeu ayant été modifié parmi les versions officielles du jeu de base, rendant la tâche difficile à celui qui recherche l'expérience authentique. Cette facilité d'utilisation donne accès au meilleur, mais aussi au pire de la créativité : « Other hacks were less innocuous — overtly racist, violent, and homophobic versions of popular games cropped up in equal measure » (Altice 2015, p. 315). Cette pratique demeure malgré tout un point important de l'histoire du jeu vidéo ayant des ramifications jusqu'à aujourd'hui dans la culture du *modding*. Bien que la modification de jeux et la création de niveaux précèdent l'arrivée de logiciels comme *NESticle*, cette pratique touchait principalement les jeux disponibles sur PC, laissant l'imaginaire des franchises sur consoles intouché. Maintenant, l'univers de Mario et de Mega Man peuvent, relativement aisément, être eux aussi modifiés grâce aux fonctionnalités de ces émulateurs. En observant les multiples éditeurs de niveaux intégrés aux jeux aujourd'hui, on remarque que l'intérêt marqué des joueurs pour la modification de leurs jeux favoris est toujours bien présent. La plateforme *Steam Workshop* à elle seule compte des centaines de milliers de modifications et ajouts créés par une communauté active et prolifique de créateurs.

Un autre avantage de l'accessibilité de l'émulation et de la possibilité de modifier le jeu : la traduction et la distribution des œuvres japonaises. Jusqu'en 1997, les jeux vidéo japonais étaient hors de portée de la majorité des joueurs sur le continent américain. Une fois que le format .nes a été adopté, les jeux japonais déjà encodés pour fonctionner avec *PasoFami* ont été convertis, ouvrant les portes à une panoplie de nouvelles expériences pour les joueurs américains. Pour pallier la barrière de la langue, la communauté a su profiter des outils à leur disposition pour modifier ces nouveaux jeux en les traduisant et en distribuant les nouvelles versions. L'émulation n'est alors pas seulement une source de nostalgie, mais aussi de découvertes pour les joueurs curieux voulant explorer ce qui leur a été caché à l'époque : « For the majority of Western NES players, emulation was their first avenue to experience a substantial portion of the Nintendo catalog » (Altice 2015, p. 307). Ce travail d'adaptation n'est pas unique au jeu vidéo, on retrouve une équivalence chez les amateurs d'anime Japonais qui traduisent très rapidement (une journée) chaque nouvel épisode pour ensuite les distribuer sur une pléthore de pages web et de portails différents. Comme dans le cas des émulateurs, bien que ce soit l'avènement de la technologie qui facilite le développement de ces traductions, c'est la



présence d'une communauté vivante et collaborative qui est nécessaire pour mener à bien ces projets (Rush 2009).

Dans le cas de *NESticle*, comme l'authenticité de l'émulation n'était pas l'objectif principal, le logiciel ne nécessite pas un ordinateur puissant pour assurer un bon fonctionnement, le rendant d'autant plus accessible. C'est justement cette simplicité qui a contribué à sa popularisation en plus de démocratiser l'émulation. Évidemment, cela signifie d'une part que ce ne sont pas tous les jeux qui sont compatibles, mais aussi que les jeux qui fonctionnent ne seront pas forcément identiques aux originaux. C'est ici que l'on retrouve le principal inconvénient associé à l'émulation en général : « The brute fact is that current videogame emulation is imperfect » (Newman 2012, p.140). Dans un premier temps, malgré que ce détail (majeur) passe parfois inaperçu, on se rend rapidement compte que l'émulation sur ordinateur prive le joueur de toute la tangibilité du médium. Il suffit de jeter un regard sur la multitude de plateformes disponibles – *Nintendo Entertainment System* (Nintendo 1985), *Atari VCS* (Atari 1977), *Fairchild Channel F* (Fairchild Semiconductor 1976), *Wonder Swan* (Bandai 1999), *Game & Watch* (Nintendo 1980), *Virtual Boy* (Nintendo 1995), *Nintendo 64* (Nintendo 1996), *Playstation* (Sony 1994), *Commodore 64* (Commodore 1982), *arcades*, etc. – pour constater l'éventail d'interfaces et de types d'affichages disponibles. Le clavier d'un ordinateur est loin de ressembler au contrôleur muni d'un pavé numérique et d'un disque rotatif utilisé avec *l'Intellivision* de *Mattel* par exemple. Cette variation d'interfaces signifie que l'expérience du jeu ne sera pas équivalente. Tenter de naviguer les corridors labyrinthiques tout en détruisant les dangereux robots peuplant *Berzerk* avec le joystick de la console *Atari VCS* est un tout autre défi que de le faire avec un clavier ou même une manette USB sur *PC*.

Du côté de l'affichage, on remarque d'abord que les consoles ne sont pas toutes égales au niveau du dispositif visuel. Les consoles portables comme la *Game Boy* offrent une expérience bien différente, l'écran est beaucoup plus petit, la qualité de l'image est plus limitée et se situe très près des mains du joueur. Alors, l'émulation de ces consoles sur un ordinateur vient transformer le jeu lorsqu'il est affiché sur un grand écran de qualité en utilisant un clavier ou une manette comme interface de contrôle. D'ailleurs, un jeu risque d'afficher des artefacts visuels ou des détails qui ne sont pas présents à l'origine, que ce soit à cause du type d'affichage ou de la taille réduite d'une console portable. Certains développeurs utilisaient les contraintes

accompagnant la technologie afin de contourner ces spécificités uniques ou pour créer des effets visuels désirés qui ne sont plus présents lorsqu'un moniteur contemporain est utilisé. Pour des périphériques comme le *zapper* de *Nintendo*, un écran cathodique est essentiel sans quoi le dispositif ne fonctionne tout simplement pas. En effet, pour réussir à chasser le canard ou le brigand du *Far West*, le pistolet est équipé d'une cellule photosensible qui reçoit un signal lumineux envoyé par la télévision. En appuyant sur la détente, l'écran devient complètement noir pendant une fraction de seconde à l'exception de carrés blancs à l'endroit où les cibles sont présentes. Si le *zapper* pointe vers la lumière blanche, l'impact est enregistré et l'animation est enclenchée. Cette technologie nécessite obligatoirement une télévision cathodique pour fonctionner, l'image projetée par un moniteur à cristaux liquides (*LCD*) ne déclenche pas le récepteur dans le canon (Newman 2012, p. 141).

Ces problèmes d'authenticité et de compatibilité peuvent aussi avoir un impact sur la jouabilité. Ben Kuchera donne l'exemple de *A.S.P. : Air Strike Patrol* (Opus Corp. 1995), dans lequel la plupart des émulateurs n'afficheront pas l'ombre portée sous l'avion du joueur qui, pendant une partie, facilite l'utilisation des bombes en servant de repère pour le joueur. Ou encore, le *DICE* (digital integrated circuit emulator) qui tente d'émuler parfaitement, jusqu'au niveau du transistor, le jeu *PONG* (Atari), datant de 1972. Avec un processeur de 3GHz, *DICE* réussit à faire fonctionner *PONG* à une vitesse de seulement 5 à 10 images par secondes, très loin de l'expérience authentique (Kuchera 2011).

Comme les émulateurs proviennent d'une communauté indépendante de programmeurs et de joueurs, la création des logiciels est liée à la popularité d'une plateforme et à la présence d'une demande pour y jouer. Il est aussi plus difficile d'avoir accès aux documents techniques d'une console qui a été moins populaire, rendant la création d'un émulateur plus complexe (Conley et al. 2003, p. 365). La popularité d'une plateforme, de son émulateur, ainsi que la motivation de l'équipe sont tous des facteurs importants qui ont une influence sur la création et sur la survie de ces logiciels.

Malgré ces problèmes, l'émulation demeure une solution attrayante pour ceux et celles qui cherchent à préserver le jeu vidéo. Nous avons déjà établi que rien ne peut empêcher les différents formats utilisés de se détériorer jusqu'à devenir illisibles. Une fois extraits, les *ROMs* sont beaucoup plus faciles à conserver puisqu'on peut les copier à plusieurs endroits, sur

plusieurs supports, assurant leur survie. Lorsque les originaux ne fonctionneront plus, l'émulation sera alors la seule façon de faire l'expérience d'un jeu. Même si ce n'est pas l'expérience authentique, elle pourra peut-être s'en approcher suffisamment pour permettre aux chercheurs de l'étudier. D'ailleurs, avec le temps, les émulateurs pourront se rapprocher de plus en plus de l'objet d'origine, à condition que l'équipe de développement continue de les supporter. Malheureusement, comme ces projets découlent d'initiatives amateurs et souvent bénévoles, ces logiciels peuvent être abandonnés sans préavis et tomber dans l'oubli. Une suite au célèbre émulateur de Icer Addis appelée *SNESticle* a d'ailleurs été écartée par l'auteur. Malgré l'intérêt pour sa nouvelle création, le programmeur ferme la porte en 97 avec la version définitive de *NESticle* : « Do not ask about SNESticle (or anything else you want emulated) » (Smith 2017b). Cette communauté vient aussi faciliter la survie des œuvres les plus populaires et laisse les créations en marge de côtés étant donné que la nostalgie représente une force déterminante dans le désir de préservation chez les amateurs. Nous pouvons nous questionner à propos de la qualité de préservation pour des jeux moins appréciés ou encore moins célèbres. Est-ce que tous les jeux recevront un traitement de qualité pour un archivage optimal ? En prenant connaissance de ce possible biais, les différents acteurs peuvent alors déployer les efforts nécessaires pour éviter ces situations. Il ne faut pas oublier qu'un émulateur facilite aussi la tâche lorsque l'on cherche à étudier un jeu publié ailleurs dans le monde, un *hack*, ou même un *homebrew* (un jeu créé de A à Z pour une console désuète). Le but n'est pas forcément d'être authentique à 100% – même si des développeurs comme Ben Kuchera vise cet objectif – mais bien de permettre un accès accru aux chercheurs, joueurs, et curieux : « Emulation as an archival effort aims to support all Famicom/NES/Dendy/clone/pirate/homebrew cartridge available worldwide, not just those sanctioned by Nintendo » (Altice 2015, p. 308). Malgré certains risques, on ne peut pas fermer les yeux sur les potentiels bénéfiques liés à l'émulation. Connaître les limites et les inconvénients de cette approche permet de mieux y faire face.

Via Twitter, Jason Scott a partagé un argument de poids cautionnant l'émulation: « I've been saying "Every 8 seconds, someone boots The Oregon Trail on the Internet Archive". I appear to be wrong. It's every second » (Scott 2017). Grâce à l'accessibilité accrue permise par l'émulation et des initiatives comme *The Internet Archive*, un impressionnant nombre d'individus peuvent faire l'expérience d'œuvre telle que *The Oregon Trail* (MECC 1985). C'est

ce type de diffusion que nous permet l'émulation. Par contre, comme la préservation matérielle du jeu vidéo ne suffit pas à assurer une pérennité au médium, l'émulation à elle seule n'est pas non plus idéale. L'accès au matériel original est nécessaire, ne serait-ce que pour s'assurer que l'émulateur demeure fidèle à sa source (Anderson, Delve, et Pinchbeck 2010, p. 112). De plus, peut-on dire que les chercheurs et les amateurs font face au même jeu si l'expérience n'est pas authentique ? Serait-ce futile de s'acharner à jouer à une œuvre qui est complètement exclue du contexte qui lui est propre ?

### 2.2.2 L'œuvre qui doit être jouée

Il est légitime de se questionner sur l'intérêt de jouer à un jeu s'il n'est pas restitué à 100%. Bien que l'émulation semble régler tous les problèmes de préservation auxquels nous sommes confrontés, un regard de plus près montre les limites de cette technologie. James Newman exemplifie parfaitement les réserves qui viennent avec l'émulation.

Put crudely, if the emulated incarnation of *Donkey Kong* does not look like the original (displaying graphical differences), does not sound like the original (having music and sound effects anomalies), is not controlled in the same way as the original (using a different hardware interface) and does not play like the original (with variations in the feel of the gameplay), then to what extent is it an appropriate archival or display resources ? (Newman 2012, p. 37).

En prenant en compte la panoplie de problèmes qui peuvent survenir et influencer l'expérience du jeu, on se rend rapidement compte des failles de l'émulation. Avec cette affirmation, Newman amène le lecteur à considérer ce qui constitue l'essence d'un jeu vidéo, c'est-à-dire quel sont les éléments indispensables d'une œuvre vidéoludique sans lesquels un jeu n'est plus le même. Jusqu'à quel point est-ce que des variations visuelles, sonores ou interactives demeurent acceptables pour qu'un jeu soit considéré comme authentique ?

Le fait est qu'un jeu vidéo n'est jamais qu'un simple objet fixe et immuable. Même pendant son cycle de vie normal, un jeu traversera plusieurs versions où son contenu variera. Par exemple, dans la scène finale de la version originale du célèbre *Legend of Zelda : Ocarina of Time* (Nintendo EAD 1998), le personnage de Ganondorf crachera du sang une fois vaincu par le joueur, alors que dans une version ultérieure le sang change de coloration pour devenir vert et ainsi diminuer l'aspect violent de ce passage. Cette différence peut paraître banale et sans

impacts certes, il en reste néanmoins qu'une des scènes majeures de la conclusion de cette aventure est changée. Est-ce que cette variation vient modifier les origines du personnage de Ganondorf qui en perd une partie de son humanité ?

Dans un autre exemple, la jouabilité peut fortement être touchée. Dans le cas de *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team 1991), le personnage bénéficie de quelques secondes d'invulnérabilité suite à une collision avec un ennemi ou tout autre élément dangereux comme des pics ou de la lave. Cependant, dans la première version du jeu, ces pics métalliques sont programmés de sorte à ignorer la période d'invincibilité et enregistrent immédiatement une autre collision sur le personnage. De ce fait, le joueur va généralement perdre une vie puisqu'il n'aura plus d'anneaux en sa possession pour se protéger. Ce comportement a été modifié dans la version ultérieure du jeu et même dans le reste de la série. Dans les versions corrigées, les quelques secondes d'invulnérabilité suivant un contact avec un ennemi permettent au joueur ayant atterri sur ces pics d'être immunisé pour quelques secondes, juste assez pour lui permettre de retourner en sécurité sur la terre ferme (Newman 2012, p. 129-130). Cette modification affecte évidemment la jouabilité, encourageant davantage la prudence dans sa première itération et devenant beaucoup plus permissive par la suite.

Ces deux cas montrent comment un seul jeu peut varier sur une même console, tout en étant présenté comme la même expérience. On est témoin d'une disparité beaucoup plus grande lorsque l'on s'attarde à un jeu et à ses différentes itérations distribuées sur plusieurs consoles différentes. Le célèbre jeu de Nintendo *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985) a été converti pour être jouable sur une pléiade de consoles; le site *Mobygames* liste une version *Arcade* (1986), *NES* (1985), *Game Boy Advance* (2004), *Nintendo 3DS* (2011), *Wii* (2006) et *Wii U* (2013), sans compter la version intégrée dans la compilation *Super Mario All-Star* (Nintendo 1993) qui a, elle aussi, eu droit à ses propres conversions (*Mobygames* n.d.). Parmi ces interprétations de *Mario Bros.*, on trouve la version originale, deux autres en format portable et une autre fonctionnant sur une console haute définition. En plus de distinctions au niveau des technologies d'affichage, les interfaces utilisées pour interagir avec le protagoniste varient largement d'une à l'autre. Dans le cas de *Super Mario All-Star*, le style visuel a été adapté pour cadrer avec l'esthétique de la *Super Nintendo* (Nintendo 1990), en plus d'influencer certains éléments de jouabilité. Par exemple, la détection de collisions a été modifiée au niveau des plantes carnivores qui émergent

des tuyaux, empêchant les joueurs de sauter par-dessus à des moments précis, ralentissant du même coup leurs performances.

Il devient de plus en plus compliqué, alors, de cibler ce qui constitue un jeu lorsque l'on remarque autant de transformations dans une seule et même œuvre. Même si l'on considère que l'adaptation sur *Nintendo 64* (Nintendo 1996) de *Legend of Zelda : Ocarina of Time* soit belle et bien l'originale, on peut se demander de quelle version il est question. Doit-on considérer les différentes localisations d'un jeu ? Toujours dans le cas d'*Ocarina of Time*, il n'est pas rare pour les joueurs qui tentent de terminer le jeu le plus rapidement possible d'utiliser une version chinoise ou japonaise afin d'optimiser leurs performances (Speedrun.com n.d.). De nos jours, il est d'autant plus difficile de cataloguer les mises à jour dues aux consoles qui restent constamment connectées et qui modifient les jeux sans aucune manipulation de la part de l'utilisateur. À moins d'avoir accès au « changelog » qui liste les changements apportés, il est très ardu de connaître l'étendue des modifications. De ce fait, l'expérience variera d'un chercheur à l'autre selon la version qui leur sera accessible. Déjà, des initiatives émanant des communautés de fans et de la scène de l'émulation visent à cataloguer la multitude de variations existantes. Par exemple, un joueur à la recherche du jeu *Final Fantasy III* (Square Co. 1994) publié sur la *SNES* qui se retrouve sur le site *emuparadise* fera face à une liste de 13 jeux comprenant la version originale américaine, une première révision du jeu, la version japonaise (nommée *Final Fantasy VI*) ainsi que des traductions et des modifications de ces différentes versions d'un « même » jeu (emuparadise n.d.). On peut s'y retrouver à l'aide d'une série de codes à la suite du titre du jeu en question, créés à même la communauté afin de faciliter la navigation à travers cette quantité impressionnante de variantes.

Country codes were typically single capital letters in parentheses: (J) for Japan, (U) for USA, (E) for Europe, and so on. Bracketed codes indicated variations such as hacks [h], bad dumps [b], pirates [p], translations [T], or, ideally, verified good dumps [!]. Players now had a shorthand reference, written directly to the file name, to help them sort the thirty variations of *Metroid* on their hard drive (Altice 2015, p. 318).

Dans plusieurs cas, les traductions de jeux auparavant réservés au Japon sont aussi disponibles physiquement grâce à des cartouches de reproduction facilement accessibles en ligne. Les amateurs les plus fervents peuvent ainsi obtenir une copie « réelle » de leurs jeux favoris plutôt

que de seulement les posséder en format numérique sur un disque dur. Ces ressources s'avèrent indispensables pour brosser un portrait global de l'histoire d'un jeu.

On se rend compte que les jeux sont des objets hautement modulables qui sont difficiles à délimiter de façon précise. Cette complexité grimpe d'un cran lorsque l'on s'attarde à la nature transformable et performative du médium. Dans un premier temps, les joueurs éprouvent un désir de modeler leur expérience et d'agir sur le jeu. Grâce à des éditeurs distribués avec des jeux comme *DOOM* (id Software 1993) et *Half-Life* (Valve 1998), les joueurs se lancent rapidement dans la modification de leurs jeux et dans la création de contenus additionnels, comme l'ont fait les utilisateurs d'émulateurs, notamment *Nesticle*. L'historique de cette culture de la modification permet de visualiser et d'observer l'ampleur du phénomène qu'est le désir des joueurs de prendre le jeu en mains (Lowood 2004, p. 5). Poussés par l'ambition de s'approprier le médium, des joueurs ont commencé à utiliser la technologie à leur portée pour créer de courts films, baptisés *machinimas*, qui témoignent de leurs prouesses ou encore racontant une histoire en dehors de celle du jeu. Comme dans le cas des vidéos enregistrées par le biais d'un émulateur, la bonne version du jeu ou du logiciel est nécessaire pour restituer le fichier, ajoutant un défi de plus à sa préservation. Dans une autre optique de performance, les *speedruns* représentent une occasion supplémentaire de démontrer la maîtrise d'un joueur sur un jeu en particulier. Dans ce type de défi, les joueurs tentent de terminer un jeu, suivant quelques règles préétablies, le plus rapidement possible en utilisant un vaste éventail de techniques plus complexes les unes que les autres. Deux fois par année, l'organisme *Games Done Quick* organise un marathon d'une semaine qui rassemble les meilleurs *speedrunners* de la planète et diffuse en direct leurs prouesses alors qu'ils affrontent un vaste éventail de jeux différents. Ces événements, en plus d'être divertissants, amassent de l'argent pour différents organismes comme Médecins Sans Frontières par le biais de dons des spectateurs et des participants<sup>2</sup>. Que ce soit un *machinima* qui permet de vivre la partie d'un joueur d'il y a deux décennies ou la performance impressionnante d'un joueur qui exploite toutes les ressources d'un

---

<sup>2</sup> La dernière édition en juin 2018 a atteint 2 144 471\$ avec 24 137 donateurs uniques pour une moyenne de 60\$ par dons ("Summer Games Done Quick 2018 -- Index" n.d.).

jeu pour réussir un nouveau record, ces performances font partie de l'histoire du jeu et encapsulent une facette des vastes possibilités d'interactions avec le jeu vidéo.

Bien que ces œuvres ne soient pas stables et qu'elles posent certainement des difficultés pour leur préservation, la situation est encore plus complexe lorsque l'on considère les mondes virtuels issus des jeux massivement en ligne comme *Everquest* (Verant Interactive 1999) ou *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment 2004) par exemple. Ces jeux qui s'étalent à l'intérieur d'immenses mondes dépendent en grande partie des joueurs qui les peuplent et qui interagissent entre eux, créant des milieux hautement émergents. Pour Henry Lowood, ces mondes virtuels ainsi que les interactions qui s'y trouvent font aussi partie de l'histoire et doivent être préservés. « An important part of the historical context for virtual world history is the fact that human beings (through their avatars) fill these digital environments with meaning that emerges from their activities in social spaces » (Lowood 2009, p. 121). Les événements qui s'y déroulent montrent à quel point les membres de ces communautés peuvent s'impliquer dans le jeu.

Dans une optique de préservation, on peut se questionner sur l'accessibilité de ces jeux dans le futur puisqu'ils reposent généralement sur des serveurs qui sont dispendieux à maintenir en état de marche pour les développeurs. En effet, il n'est pas rare pour ces jeux en ligne de voir leurs serveurs fermer, détruisant un univers entier avec eux. Comme ces jeux sont ramenés à la vie que dans de rares cas, comment pouvons-nous nous assurer qu'ils ne soient pas entièrement perdus ? Et dans le cas où nous réussissons à conserver un accès à une version jouable du jeu, est-ce suffisant ? « Installing *Everquest* in 2050 will not reveal much about the virtual world that emerged from the software, even if future writers and historians have access to everything needed to run a fully functioning version of the game » (Lowood 2009, p. 124). Bien qu'un joueur puisse explorer le monde de *Everquest*, les événements et les interactions qui ont habité son monde pendant son cycle de vie normal seront hors de sa portée. Ce sont les activités des joueurs qui nous en diront davantage sur la culture qui s'est développée dans ces mondes virtuels et c'est pourquoi nous devons nous y attarder. Pour ce faire, il est primordial de documenter les événements marquants (et moins marquants) créés par les joueurs à l'aide de témoignages et d'enregistrements vidéo afin d'assurer un maximum d'informations pour les futurs chercheurs.



« Ultimately, the study reveals a variability, flexibility and malleability in the game that encourages us to view it not as a static object of preservation but as a set of resources to be engaged with and shaped through configurative, creative, exploratory practices » (Newman 2012, p. 154). Cette affirmation de James Newman implique que le jeu est plus complexe que son code, sa cartouche et son système. Les possibilités de variations avec l'expérience originale sont trop nombreuses pour être ignorées et l'émulation, dans sa forme actuelle, n'est pas suffisamment fidèle pour pallier les problèmes. Pour ces raisons, il propose de changer le paradigme actuel de préservation et de se tourner vers la documentation des jeux pendant leur cycle normal de vie puisqu'un jeu, pris hors de son contexte, n'illustre que très peu l'expérience originale qu'il proposait. Au contraire, une documentation accrue des expériences vécues par les joueurs, de leurs performances, de leurs créations en jeu et hors-jeu, ainsi que du contexte culturel de l'époque permet une meilleure compréhension pour ceux et celles qui cherchent à étudier l'historique du médium vidéoludique.

« Perhaps recognising that it will not be possible to play today's games in the future is not an admission of failure but a firm foundation upon which to plan » (Newman 2012, p. 160). C'est à partir de cette affirmation que nous pouvons réfléchir à notre façon de voir la préservation. Est-ce qu'une documentation de la jouabilité sera suffisante pour assurer la pérennité du patrimoine vidéoludique ?

### **2.2.3 Hypothèse préservationniste**

Suite à la lecture et à l'analyse des travaux provenant des chercheurs intéressés par la préservation du jeu vidéo, je propose que chacune de ces approches – préservation physique permettant une expérience, émulation des plateformes, préservation de la jouabilité – comporte certains avantages qui sont absents chez les autres, démontrant la valeur de chacune d'entre elles.

Une préservation totale se basant sur la restauration et la conservation du matériel accessible aujourd'hui permet une expérience authentique inégalée puisqu'elle est basée sur les pièces originales. Cependant, cette approche demeure très coûteuse, en plus d'être difficile à appliquer, spécialement à long terme, à cause des impacts non négligeables que la détérioration, telle que le *bit rot*, impose aux différents supports vidéoludiques. Avec le temps, une grande

partie de ce travail sera perdue puisque les jeux seront illisibles, amputant cette initiative de son principal objectif : l'expérience de première main.

L'émulation des anciennes plateformes est alors attirante puisqu'elle offre une solution à long terme en ce qui concerne l'accessibilité aux jeux. En recréant le fonctionnement d'une console dans un environnement virtuel, nous pouvons utiliser les données numériques extraites du matériel source afin d'en faire l'expérience sur un système moderne. Pour le moment, la principale embuche demeure le manque de fidélité des émulateurs actuels : « emulation presently offers 'acceptable' but significantly lacking recreations to play » (Newman 2012, p. 153). Bien que les futurs chercheurs et joueurs pourront jouer aux jeux d'une époque révolue, les possibles disparités viendront teinter leurs perceptions et le jeu en sera inévitablement altéré.

Pour remédier à ces limitations, l'approche d'une préservation axée sur la jouabilité et la sauvegarde de l'expérience originale assure de minimiser les distorsions en se concentrant sur la réception et l'interaction entre les joueurs et le jeu à l'époque où il était sur le marché. En visant la collecte de récits, de vidéos et d'expériences partagées par les joueurs, le contexte demeure intact. Cependant, la possibilité de jouer au jeu lui-même est perdue puisque la préservation physique n'est pas la priorité. De ce fait, je crois donc que la préservation du jeu vidéo doit se déployer dans le temps et sur trois niveaux en utilisant chacune de ces approches à leur plein potentiel.

Tout d'abord, il serait malheureux de ne pas profiter maintenant des jeux auxquels nous avons encore accès aujourd'hui. Bien que l'expérience du jeu ne puisse jamais être recréée dans le contexte authentique du lancement initial, le fait de jouer à un jeu original avec le bon type d'affichage et les bonnes interfaces n'est certainement pas négligeable. Cette expérience est encore, pour le moment, la plus fidèle. Ces artefacts permettent aussi de contextualiser le jeu lorsque le matériel paratextuel est encore disponible. Aidé d'une lecture historique à propos d'une œuvre X, un chercheur pourra retirer un maximum d'informations pertinentes à la suite d'une séance de jeu utilisant le matériel original.

Ensuite, ces pièces d'origine peuvent être utilisées afin d'assurer la qualité des émulateurs qui sont présentement développés. Nous avons abordé la complexité de création d'émulateurs qui soient fidèles à la plateforme visée; c'est pourquoi la préservation de matériel

authentique est aussi nécessaire puisqu'il demeure le meilleur point de comparaison pour optimiser ces logiciels. Une fois que les jeux et leurs plateformes se seront inévitablement détériorés jusqu'au point de non-retour, ce sont les émulateurs qui seront utilisés, que ce soit pour la recherche ou pour le divertissement. Même si un risque de décalage persistera toujours, qu'il soit posé par la variation des interfaces ou un manque de précision du logiciel, l'émulation restera le meilleur moyen d'interagir avec une œuvre vidéoludique à long terme. C'est pourquoi la recherche de la fidélité avec la source est primordiale lors du développement.

En parallèle à l'émulation, une préservation de la jouabilité inspirée par Newman et Lowood assure une contextualisation accrue lors de l'étude d'une œuvre vidéoludique. Tous ces récits et ces images s'ajouteront à l'expérience du joueur qui parviendra à se projeter dans la peau d'un joueur vivant au moment exact où le jeu étudié a été développé. Qu'il s'agisse d'une émulation ou d'une plateforme authentique, cette approche permet une mise en contexte indispensable afin de dresser un portrait complet de l'historique d'un jeu vidéo ou de l'histoire du médium en général.

#### **2.2.4 Comment y arriver ?**

Il est évident que cette « préservation optimale » représente un effort colossal. Pour y arriver, j'affirme que nous ne pouvons pas nous contenter de la participation des universités, des bibliothèques et des musées. Nous devons garder l'esprit ouvert et tendre la main à d'autres sources qui sont aussi passionnées par la préservation du jeu vidéo. Je propose de créer un rapprochement entre les instances officielles mentionnées (universités, bibliothèques, musées) et les communautés de collectionneurs. Un lien avec des passionnés qui cherchent à accumuler une grande quantité d'artefacts vidéoludiques différents nous permettrait d'avoir accès à un plus large bassin d'objets et ainsi les rendre disponibles aux joueurs et aux chercheurs pour un accès direct. Évidemment, une telle ressource pourra sans doute servir à améliorer la fidélité des émulateurs en cours de développement. Finalement, on retrouve chez les collectionneurs non seulement des objets rares, mais aussi des souvenirs, des anecdotes ou encore des créations personnelles s'inscrivant dans un contexte de préservation de la jouabilité. Cette communauté peut ainsi contribuer à chacun des paliers de préservation préconisés par l'approche proposée ici.

Pour arriver à bâtir les ponts nécessaires, il est important de non seulement apprendre à connaître les collectionneurs, mais surtout de cibler le collectionneur de jeux vidéo et d'en distinguer les caractéristiques qui le différencie des autres. Pour ce faire, le prochain chapitre sera consacré à la question de la collection et du collectionneur dans son ensemble, pour finalement nous concentrer sur le jeu vidéo. C'est en définissant clairement le collectionneur de jeux vidéo que nous pourrons constater à quel point cette communauté peut avoir un impact, positif ou négatif, sur les efforts de préservation futurs et ceux déjà en cours. En observant le collectionneur de jeux vidéo, nous pourrons confirmer s'il présente bel et bien une part de solution pour assurer la pérennité du jeu vidéo ou si, au contraire, il contribue aux difficultés actuelles et aux complexités à venir.

## Chapitre 3 - Collectionneurs et Collectionnement

*« Gotta catch 'em all »*

*Pokémon*

Le chapitre précédent nous a permis d'aborder et d'intégrer les problématiques associées à la préservation du jeu vidéo. Nous pouvons affirmer avec certitude qu'une quantité importante de défis se présentent si nous voulons assurer la pérennité du patrimoine vidéoludique. Malgré un nombre grandissant d'institutions, de chercheurs et de professionnels qui se questionnent et qui cherchent des solutions visant à protéger le médium pour les années à venir, j'ai suggéré au chapitre précédent, et je réitère, qu'il serait justifié de se tourner vers la communauté des collectionneurs dans le but d'améliorer le travail de préservation déjà entamé. Au premier regard, les membres de cette communauté semblent accumuler un grand nombre d'artefacts vidéoludiques dans leur collection personnelle dans le but de les entreposer, de les entretenir et de les présenter dans un état le plus fidèle à l'original. Ces collectionneurs apparaissent alors comme une sorte de protecteur empêchant un vaste pan de l'histoire du jeu vidéo de sombrer dans l'oubli. Est-ce que cette étiquette de « sauveur » est belle et bien méritée ou s'agit-il d'une surestimation de la situation et de l'intérêt de ces individus ? Est-ce que le collectionneur de jeu vidéo participe à la préservation du patrimoine ou ampute-t-il les initiatives légitimes de ressources nécessaires ?

Le présent chapitre vise à exposer et à définir le collectionneur de jeux vidéo afin de comprendre ses comportements et ses habitudes, en plus de répondre à ces questions énoncées précédemment en lien avec la préservation vidéoludique. L'examen de ces groupes nous permettra, lors du prochain chapitre, de confirmer si une attention particulière pour la préservation y est bien présente, d'en qualifier l'ampleur et, enfin, d'évaluer les possibles bénéfices ou inconvénients des gestes posés dans un contexte plus global, plutôt qu'uniquement à l'intérieur des cercles plus restreints de cette communauté.

Tout d'abord, il sera nécessaire d'approcher le « collectionneur » dans son sens plus large (peu importe son objet de prédilection) afin d'identifier comment différents auteurs le

déclinent et le distinguent des consommateurs réguliers ou pathologiques. Par la suite nous nous rapprocherons de notre sujet en précisant notre regard sur le collectionneur de jeux vidéo. Cette progression permet de cibler les possibles différences ou similitudes que l'on observe dans les habitudes d'individus collectionnant les jeux et tout le matériel qui y est lié. Grâce à ces réflexions, une définition précise du collectionneur vidéoludique (ludovidéophile) visant spécifiquement ses idiosyncrasies sera proposée et mise à l'épreuve. Pour terminer, je présenterai une étude établie à l'aide de sources primaires récoltées à même la communauté des collectionneurs du Québec, d'une part pour étoffer ma définition et, d'autre part, pour faire le pont vers le chapitre 4 du mémoire qui mesure cette communauté aux objectifs de préservation.

### **3.1 Collectionneur classique**

Afin de cheminer jusqu'au collectionneur de jeux vidéo, il est impératif de prendre un recul et d'examiner les définitions courantes du collectionneur proposées à travers le temps par bon nombre d'auteurs et de chercheurs chevronnés. Chacune des approches amène avec elles des précisions et des points de vue différents qu'il est important de considérer afin d'en cristalliser une définition complète, intelligible et efficace. L'ouvrage *La psychologie du collectionneur* de Hubert Van Gijseghem nous servira de modèle principal dans cette quête en ouvrant la porte à d'autres auteurs réputés qui apporteront des précisions et des notions additionnelles pour l'étoffer tout au long de l'analyse.

Dans son livre, Gijseghem s'intéresse directement au monde des collectionneurs et tente de comprendre les principaux moteurs qui amènent un faible dix pour cent de la population à s'adonner à ce hobby (Gijseghem 2014, p. 35). L'auteur organise 50 entrevues avec des collectionneurs de tous acabits afin d'avoir un regard éclairé sur ce monde passionnant. Il propose, en introduction, une courte définition préliminaire du collectionneur sur laquelle il construit, à travers ses recherches, un cadre beaucoup plus précis pour identifier ces enthousiastes : « Il s'agit d'un individu [le collectionneur] qui, à répétition et sans but lucratif ni utilitaire, accumule des choses semblables pour en établir des séries » (Gijseghem 2014, p. 7). À partir de cette description, nous pouvons examiner ces différentes caractéristiques une à une afin de commencer à comprendre d'où émerge le collectionneur. Les 5 éléments que nous analyserons (« accumulation à répétition », « sans but lucratif », « sans but utilitaire », « objets

semblables » et « établissement de séries ») serviront de tremplin vers une analyse et une compréhension plus en détails de la figure du collectionneur. Tout en nous dirigeant vers la définition finale élaborée par Gijseghem au terme de ses rencontres, l'intégration de connaissances provenant d'autres auteurs résultera en l'élaboration d'un portrait complet quand viendra le temps d'appliquer ces théories au monde du jeu vidéo.

### **3.1.1 Accumulation répétée**

Tout d'abord, la collection est décrite dans l'ouvrage de Gijseghem comme une accumulation répétée de choses, d'objets, ou même d'expériences entreprises par un individu (Gijseghem 2014, p.87). Un seul objet n'y suffit donc pas; l'acquisition est un acte délibéré et ne semble pas être stoppée aisément. Ce qui distingue la collection d'un simple amas d'objets inutiles réside dans l'aspect récurant des acquisitions. Le collectionneur est en constante recherche pouvant lui procurer des éléments nouveaux pour sa collection qui est, à ses yeux, une éternelle construction. Pour lui, il y aura toujours un nouvel « ancien » objet à s'approprier, une nouvelle trouvaille à faire, la découverte d'une variante jusque-là inconnue, etc. Cette tension le motive ainsi à rester constamment à l'affût (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 211). Dans les communautés de collectionneurs, les membres qualifient souvent cette poursuite de « chasse » pour signifier l'intensité de l'activité, la comparant à un sport de traque. L'attrait de la trouvaille devient une poursuite, une aventure et peut alors à lui seul transformer un voyage banal en épopée excitante. Pour Mickey, une collectionneuse de casse-noisettes rencontrée par Russel W. Belk, « a part of what makes travel an interesting and meaningful experience for [her] is the chance to find new nutcrackers » (Belk 1995b). À la manière de chasseurs de primes dans les films westerns, plusieurs collectionneurs partagent fréquemment des listes sur lesquelles figure ce qu'ils espèrent trouver pendant leurs quêtes ou encore acheter à leurs homologues; une sorte d'avis de recherche. La pulsion vers l'acquisition surpasse même dans bien des cas le désir d'obtenir des objets dans un état immaculé. Selon les rencontres de Gijseghem avec des collectionneurs, une grande majorité d'entre eux ne bronchent pas à l'idée de se procurer un nouvel article qui soit en mauvaise condition. C'est l'acquisition qui prône avant tout. Les collectionneurs soulignent tout de même la possibilité de les restaurer pour améliorer l'apparence, justifiant un achat moins intéressant au premier regard (Gijseghem 2014, p. 162). En ce sens, à moins d'une pièce littéralement unique, il y aura presque toujours une possibilité

de faire l'acquisition d'une copie additionnelle qui soit de meilleure qualité, la rendant plus désirable que la précédente. Toutefois, il demeure risqué de patienter pour acquérir un objet dans un état idéal puisque le temps joue constamment contre ces pièces. C'est pourquoi il est préférable d'acquérir d'abord et d'améliorer ensuite. Dans un article pour *scholarlygamers.com*, Patrick Scott Patterson implore justement les collectionneurs à ne pas lever le nez sur des objets moins bien conservés, insistant que rien de tout ça n'est nouveau et que nous devrions plutôt être reconnaissant de ce que l'on peut toujours trouver et que cette chance ne durera probablement pas éternellement (Patterson 2017b).

À l'opposé de ce comportement d'acquisition ciblée, on retrouve le simple possesseur d'objets qui présente, lui aussi, un fort intérêt envers ces derniers, mais qui n'éprouverait pas la même pulsion le poussant à les obtenir par lui-même (Lafferty, Matulich, et Liu 2014, p. 2). Chez ce dernier, l'appétit de la chasse qui anime les collectionneurs n'est pas présent, la simple possession satisfait amplement. Bien qu'un collectionneur ne soit pas l'unique participant à sa collection (des dons ou des cadeaux sont fréquents et encouragés), il en demeure toutefois le principal moteur puisqu'il connaît mieux que quiconque les pièces qui lui échappent, cherchant activement à combler ces manques. L'acquisition volontaire et ciblée est donc intrinsèque au collectionneur.

### **3.1.2 Recherche du profit, ou non ?**

Ensuite, la collection ne serait pas motivée par un gain financier substantiel, sans quoi le collectionneur risque d'être étiqueté comme étant un investisseur, un marchand ou un revendeur. Ces derniers se distinguent par une recherche de profit et, ainsi, par un intérêt marqué pour la valeur d'échange des objets les plus convoités. Ce comportement est souvent décrié dans la communauté qui qualifie ces individus de « faux » collectionneurs puisqu'ils s'intéressent davantage au profit potentiel qu'à l'objet, son histoire et sa préservation (Lafferty, Matulich, et Liu 2014, p. 2). En plus du risque de se faire identifier comme étant seulement motivé par l'argent (« only in it for the money » (Belk 1995b)), la présence d'un éventuel gain financier associé à la collection rebute un certain nombre de collectionneurs. En effet, recevoir une compensation monétaire en échange de son expertise risque pour plusieurs d'entre eux de transformer ce passe-temps qu'ils affectionnent particulièrement en travail, brisant alors une



partie de la satisfaction provenant de cette passion. Le plaisir de collectionner ne serait alors plus la seule motivation (Belk 1995b).

Ce réflexe d'accusation de « faux collectionneur » ne fait d'ailleurs pas surface seulement lorsqu'il est question d'argent. En effet, plusieurs autres caractéristiques sont sensibles quand vient le temps de se justifier comme collectionneur. Par exemple, pour se distancer d'un simple accumulateur, il est essentiel de sélectionner avec un minimum de rigueur les items qui entrent dans une collection. Russell Belk mentionne le cas de William Randolph Hearst qui était jugé négativement en raison du manque de vision précise et de l'hétéroclisme de sa collection. Puisqu'il ne semblait pas connaître le domaine auquel il s'attachait et qu'il n'éliminait pas les pièces de mauvaise qualité, il ne bénéficiait pas de la reconnaissance de ses pairs (Belk 1995b, p. 51). L'accumulation doit ainsi être organisée et être informée en plus de ne pas être motivée par un gain monétaire. Il semble alors nécessaire pour un collectionneur de maîtriser son sujet et d'en connaître l'histoire s'il ne veut pas être rejeté par sa communauté. Ce serait cette connaissance approfondie qui permettrait, du même coup, de sélectionner les meilleures pièces. Cette poursuite de la maîtrise de son univers de collection correspondrait d'ailleurs à une des inspirations du collectionneur qui, au fil du temps, accumule une sorte d'encyclopédie à propos de l'ensemble de ses objets, devenant éventuellement un expert. Chaque caractéristique de l'objet, de son présent et de son passé, compte pour lui, en plus de le distinguer du non-collectionneur.

We need only recall what importance a particular collector attaches not only to his object but also to its entire past, whether this concerns the origin and objective characteristics of the thing or the details of its ostensibly external history: previous owners, price of purchase, current value, and so on. All of these – the "objective" data together with the other – come together; for the true collector, in every single one of his possessions, to form a whole magic encyclopedia, a world order, whose outline is the fate of his object (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 207).

Malgré les risques de se voir accuser de ne pas collectionner pour les « bonnes raisons », il n'en demeure pas moins que l'aspect monétaire demeure omniprésent dans cette culture. Sans forcément s'axer sur la revente, la valeur totale d'une collection permet, entre, autres d'en noter le progrès de façon concrète et facilite ainsi les comparaisons entre collectionneurs (Belk 1995b). D'après les résultats de l'étude de Gijsegem, 40 pour cent des répondants voient une

forme d'investissement à travers leur collection. Cependant, cette tendance semble se développer au fil des années, une fois que l'ampleur de la valeur totale est devenue plus évidente (Gijsegheem 2014, p. 117). Avec le temps, la valeur monétaire totale devient une unité de mesure plus précise et plus significative que le nombre de pièces uniques, expliquant l'intérêt de la calculer le plus efficacement possible. Même s'il n'a aucune intention de vendre sa collection, un collectionneur éprouve une certaine fierté associée à sa valeur puisqu'elle est témoin des efforts exercés dans ses recherches, en plus de signifier dans certains cas la présence de pièces plus rares, généralement plus dispendieuses, entraînant un certain prestige. Un montant réel dépensé pour l'acquisition qui est nettement inférieur à sa valeur marchande est alors synonyme d'un œil aiguisé pour les bonnes affaires.

Pour le collectionneur, la reconnaissance de ses pairs permet l'accumulation d'une autre devise pouvant être encore plus recherchée que le dollar : le capital social. Le concept a été élaboré par Pierre Bourdieu et retravaillé par Mia Consalvo qui l'applique au jeu vidéo sous forme de capital vidéoludique. Elle le définit de la façon suivante : « It's being knowledgeable about game releases and secrets, and passing that information on to others. It's having opinions about which game magazines are better and the best sites for walkthroughs on Internet » (Consalvo 2009, p. 18). Dans son ouvrage *Cheating : Gaining Advantage in Videogames*, Consalvo se concentre sur la connaissance du paratexte comme étant une source de capital vidéoludique. À travers des abonnements à différents magazines de jeux vidéo, un joueur apprend les meilleurs techniques, les secrets, les astuces, les prochaines sorties à surveiller et ce qui est « cool (ou pas) dans le monde du jeu » (Consalvo 2009, p. 22-23). Dans le monde de la collection, ce capital provient aussi de plusieurs sources dont l'expertise développée par le collectionneur, un talent pour flairer des affaires en or, ou encore, simplement la possession d'une collection impressionnante et bien organisée. Ce capital confère à son possesseur un certain prestige aux yeux de la communauté, mais, ultimement, c'est à la communauté qu'incombe le pouvoir d'accorder une valeur en capital vidéoludique à différents accomplissements (Consalvo 2009, p. 184). Ainsi, une collection peut représenter une sorte d'investissement en capital vidéoludique. La façon d'acquérir, d'organiser, et de présenter sa collection (et même de se présenter soi-même) sont tous des facteurs pouvant octroyer plus ou moins de capital à un collectionneur. Une quantité élevée d'objets présentés dans un état

discutable n'a pas le même impact dans un cercle de collectionneurs qu'un plus petit nombre qui soit impeccable.

Pour d'autres collectionneurs, l'idée de l'investissement se manifeste lorsque vient le temps de justifier son passe-temps favori (Belk 1995b). Afin de réduire une sorte de culpabilité associée aux dépenses parfois élevées contractées pour collection, un collectionneur peut s'appuyer sur des estimations de prix plus élevés que la somme payée à l'achat. Il s'agit aussi d'une façon relativement simple de se légitimer face à un non-collectionneur en montrant le profit potentiel de sa collection.

Pour ce qui est des transactions, bien qu'un grand nombre de collectionneurs admettent avoir vendu certains objets de leur collection, « la plupart d'entre eux se pressent d'ajouter que les pièces vendues étaient soit des doubles, soit des exemplaires pour lesquels un nouveau avait été trouvé en meilleur état que celui offert à la vente » (Gijseghem 2014, p. 122). Cette subtilité semble aller main dans la main avec la recherche constante de nouvelles acquisitions, où la marchandisation de la collection en permet l'amélioration. Dans ce cas, la vente se fait dans l'optique d'améliorer l'état d'une pièce déjà possédée, ou encore, de se départir d'une pièce inutile qui était jumelée à une autre plus convoitée dans un lot acheté. La vente est ainsi une conséquence de la collection et non un objectif.

### **3.1.3 Ne pas toucher SVP**

Par ailleurs, un autre aspect lui aussi partagé par une majorité de chercheurs (Belk 1995c; Baudrillard 1978; Benjamin et Tiedemann 1999; Lafferty, Matulich, et Liu 2014; Gijseghem 2014) présente l'objet convoité comme étant dépourvu de toute fonction utilitaire, c'est-à-dire qu'il n'est pas acquis dans le but d'être utilisé. Chez Baudrillard, l'objet de collection est défini comme un « objet ancien », devenu purement mythologique, ayant perdu toute incidence pratique et n'étant désormais qu'un signifiant : « il est astructurel, il nie la structure, il est le point limite de désaveu des fonctions primaires. Pourtant, il n'est pas afunctionnel si simplement "décoratif", il a une fonction bien spécifique dans le cadre du système : il signifie le temps » (Baudrillard 1978, p. 104). Les objets auraient ainsi deux fonctions, soit être pratiqués, soit signifier. Pour le collectionneur, la possession et sa signification priment sur l'usage et représentent bien plus que sa simple fonction. À travers l'objet ancien, le collectionneur a accès

à toute l'histoire qui y est rattachée, en plus de ses propres souvenirs associés à l'expérience de l'artefact en question. L'objet signifie alors beaucoup plus que la somme de ses parties.

Même son de cloche chez Walter Benjamin dans *The Arcade Project* qui statue clairement dans les deux affirmations suivantes à propos de l'utilisation: « What is decisive in collection is that the object is detached from all its original functions » (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 219) et « One may start from the fact that the true collector detaches the object from its functional relations » (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 207). Dans cette dernière, Benjamin utilise lui aussi le terme « vrai collectionneur » pour décrire ce comportement, comme ceux qui critiquent l'intérêt de certains envers le profit ou qui ne sont pas assez sélectif dans leurs acquisitions. Ces critiques témoignent d'une forme bien structurée de la collection. Il apparaît clair que, aux yeux de Benjamin, un objet de collection ne puisse tout simplement pas être utilisé normalement, sans quoi il redevient automatiquement un objet de tous les jours. C'est cette aura d'inutilité qui place un objet de collection sur un piédestal. Cette distinction permet de comprendre davantage pourquoi le collectionnement semble être incompréhensible aux yeux des non-initiés puisque, vu de l'extérieur, il semble n'être qu'une accumulation de pièces qui ne servent strictement à rien.

Gijseghem est lui aussi en accord avec ses prédécesseurs en affirmant que « le *vrai* collectionneur, quant à lui, se distingue des autres en ce qu'il accumule des choses qui, apparemment, ne lui servent à rien, même si dans un passé plus ou moins lointain elles ont déjà eu une utilité objective ou instrumentale » (Gijseghem 2014, p. 43, je mets l'emphase). Nous pouvons conclure par ces affirmations qu'un objet de collection ne le devient qu'au moment où il cesse d'être utilisé. Il est aussi probable qu'il puisse passer d'un côté du spectre comme de l'autre dépendamment de l'attitude qu'a un individu envers lui. Selon ces explications, un objet perdrait ainsi rapidement son caractère « collectionnable » dès l'instant où il est utilisé selon ses applications régulières. À cet effet, l'auteur apporte une distinction spécialement pour le travailleur qui se procure une grande quantité d'outils comme le forgeron et ses marteaux ou encore, le scientifique qui possède une bibliothèque pleine de livres (Gijseghem 2014, p. 71). Pour lui, ces individus ne sont pas considérés comme des collectionneurs malgré la possession d'une impressionnante quantité d'objets, puisque leurs possessions sont en fait des outils servant à accomplir leur travail. Ils ne sont donc pas collectionneurs d'outils ou de livres scientifiques;

ils sont menuisiers ou astronomes. Leurs acquisitions ne sont pas motivées par le désir de voir grandir une collection, mais bien par leurs capacités à accomplir une tâche. Nous pouvons imaginer qu'une fois mis de côté, ses différents objets puissent se transformer en objets de collection s'ils sont conservés après avoir perdu toute utilité pour le travailleur qui pourra alors devenir un collectionneur d'outils pour qui il sera impensable, par exemple, de clouer avec un de ses anciens marteaux. À l'inverse, une collection peut se transformer en métier et ainsi perdre son statut pour devenir « outils de travail ». Imaginons un collectionneur de jeux vidéo qui devient journaliste, ou encore, chercheur; ses jeux deviennent utilitaires pour lui et donc ne correspondraient plus aux standards d'objets de collection.

Il est intéressant de noter que l'on remarque même chez certains collectionneurs une sorte de répulsion vis-à-vis de l'utilisation de leurs objets fétiches. Comme le souligne Russell Belk à la suite de son entretien avec Mickey, la collectionneuse de casse-noisettes : « Once a piece enters the collection it never leaves and she would never consider using one of them to crack nuts » (Belk 1995b). Pour quelqu'un comme Mickey, il est inconcevable qu'un collectionneur envisage d'utiliser un seul de ses objets, comme pour le passionné de *comic books* qui grimace à la vue de quelqu'un qui tourne grossièrement les pages d'une rare bande dessinée de *Superman* par exemple. Ces objets sont exempts de toute utilité à l'exception de celle du signifiant, principale caractéristique de l'objet ancien de Baudrillard. Devenir collectionneur représente alors un geste conscient de l'individu qui retire complètement à certaines possessions leur nature, créant une aura unique autour d'elles.

De son côté, Catherine Carey vient nuancer ces idées en proposant qu'une pièce puisse en arriver à être utilisée sans pour autant perdre son statut. Elle exprime plutôt une sorte de dualité entre deux valeurs possibles que l'on associe à un objet de collection, soit son utilisation normale et sa valeur sociale, qui représente entre autres sa contribution à la collection (Carey 2008, p. 338). À l'opposé du consommateur ordinaire qui accorde uniquement de l'importance à l'utilisation normale d'un objet, le collectionneur s'intéresse aussi à la valeur sociale de chaque objet qu'il pourrait ajouter à sa collection. Cette valeur peut se comparer à la forme de capital social élaboré par Mia Consalvo et mentionné précédemment puisqu'elle peut représenter un statut social élevé, améliorer l'estime de soi ou encore procurer un sentiment de fierté et de réussite (Carey 2008, p. 339). Dans un contexte vidéoludique, une valeur sociale élevée

provenant d'un objet apporte un gain en capital vidéoludique. Par exemple, un non-collectionneur n'a pas d'intérêt à se procurer toutes les variétés différentes de la console *Nintendo 64* puisqu'une seule est suffisante pour jouer avec toute sa ludothèque. À l'opposé, pour un collectionneur, chaque console additionnelle offre la possibilité de jouer certes, elle contribue en plus à compléter une série bien définie : *toutes* les consoles *Nintendo 64*. Au fil des acquisitions, la capacité d'une nouvelle *Nintendo 64* à jouer des jeux devient de moins en moins intéressante compte tenu de la quantité de consoles qui présentent déjà cette fonctionnalité. En revanche, chacune d'entre elles s'ajoute à la collection et l'approche de la série complète tant convoitée. Une telle série procure certainement une grande fierté à son propriétaire, en plus de lui accorder une reconnaissance dans sa communauté de collectionneurs. Ceci fait en sorte que plus la collection grandit et s'approche de son achèvement, plus l'addition d'un objet en faisant partie est significative même si son utilisation ordinaire ne compte plus (Carey 2008, p. 338). Un objet de collection peut alors conserver son utilité naturelle tant et aussi longtemps que celui qui se le procure est motivé d'abord et avant tout par son apport à la collection, pour son addition à une série existante. Ici, c'est le motif de l'acquisition qui détermine si nous avons affaire à un collectionneur.

### 3.1.4 Qui se ressemble s'assemble

Toujours selon la description préliminaire de Gijseghem, les objets possédés sont semblables sans être pour autant identiques. Appartenant à un thème commun, chaque acquisition demeure unique, sans quoi nous avons davantage affaire à un accumulateur compulsif. Identifié par Lafferty, Matulich et Liu, le « *hoarder* » partage le besoin de posséder du collectionneur, sauf qu'il accumule des objets identiques (beaucoup) tout en considérant leur utilité comme motivateur principal de l'acquisition (Lafferty, Matulich, et Liu 2014, p. 2). Nous pouvons nous imaginer le survivaliste qui stocke une grande quantité de chandelles au cas où elles seraient nécessaires un jour, par exemple. Comme l'utilisation n'est pas primordiale pour le collectionneur et qu'une accumulation d'objets identiques ne contribue pas à l'avancement d'une série déterminée, ce comportement n'a aucun sens pour ce dernier. L'auteur de *La psychologie du collectionneur* définit pour sa part l'accumulateur compulsif (traduction du « *hoarder* ») différemment, le qualifiant de syllogomane : « Il s'agit ici de l'accumulation d'objets inutiles et sans valeur. Ces objets envahissent l'espace vital du collectionneur, qui

devient de plus en plus restreint et "inhabitable" » (Gijseghem 2014, p. 56-57). Il va plus loin en notant que ce caractère est une pathologie officiellement classifiée comme trouble mental dans le DSM-5 de l'Association psychiatrique américaine, pouvant causer une détresse et affecter la vie sociale de celui qui en souffre. Pour lui, contrairement à Lafferty et ses collègues, les objets accumulés sont inutiles, ils ne sont pas forcément identiques, ils ne sont toutefois jamais utilisés ni jetés par l'accumulateur pour qui la séparation avec ces derniers pourrait causer une rude épreuve (Gijseghem 2014, p. 57). Bien qu'au regard du non-initié l'espace personnel du collectionneur puisse paraître complètement envahi par ses possessions, il demeure en contrôle de son environnement, disposant sa précieuse collection dans un espace précis, et ce, avec minutie.

### **3.1.5 La série distincte**

« The collector[...] brings together what belongs together » (Benjamin et Tiedemann 1999, p. 211). Cette courte phrase résume bien ce que l'on entend par une série d'objets semblables, mais différents. Comme la valeur sociale supérieure d'un objet qui s'ajoute à un ensemble déjà existant, cette brève description de Benjamin fait le pont vers le dernier attribut du collectionnement et l'élément central de la collection, soit l'établissement d'une série. Cette recherche qui vise à rassembler en une série de semblables, qui soit officielle (les toiles d'un peintre célèbre) ou inventée (des jouets de mon enfance), représenterait le cœur du collectionnement. Une fois le pas emboîté dans la construction d'une série, le collectionneur va continuer de la nourrir, même si l'objet en particulier ne l'intéresse pas, étant donné que c'est l'ajout à la série qui lui importe : « La motivation sérielle est partout visible [...] C'est moins le livre qui compte que l'instant où il est rangé près des autres sur le rayon de la bibliothèque » (Baudrillard 1978, p. 147). Parallèlement, une fois qu'une série est complétée, la collection perd une grande partie de son charme puisque la chasse pour les pièces manquantes n'existe plus. Ce n'est alors peut-être pas tant la série d'objets qui motive le collectionneur, mais plutôt l'absence et le manque qui poussent à une recherche intensive. Carey partage évidemment cette théorie lorsqu'elle différencie la valeur sociale et normale d'un objet. C'est avant tout pour ajouter à la collection qu'un objet a de l'intérêt aux yeux d'un collectionneur et l'accomplissement d'une série serait une des motivations majeures de ce dernier (Carey 2008, p. 344). La collection dans

son ensemble aurait ainsi plus de valeur aux yeux du collectionneur que la somme de toutes ses parties.

Ces caractères ne se retrouvent pas seulement chez Gijsegem. Russel W. Belk a défini la collection de façon similaire : « collection is the process of actively, selectively, and passionately acquiring and possessing things removed from ordinary use and perceived as part of a set of non-identical objects or experiences » (Belk 1995b). On y retrouve des mots-clés semblables et essentiels, soit la sélection et l'acquisition passionnée, l'absence d'utilité et la construction d'une série d'objets non identiques sans toutefois toucher l'aspect économique et la possibilité de gains financiers pour les collectionneurs. Les piliers demeurent tout de même comparables lorsque l'on tente de cerner le personnage du collectionneur.

### **3.1.6 Passion « multijoueur »**

Au-delà du collectionneur individuel, nous ne devons pas passer sous silence l'importance de se rassembler avec d'autres amateurs qui partagent un intérêt « semblable, mais peut-être différent » pour discuter de cette passion qu'est la collection. En entretien avec Russell Belk, un collectionneur de tatouages mentionne un lien spécial qui l'unit aux autres qui en arborent eux aussi (Belk 1995b), illustrant une sorte de sentiment d'appartenance avec des membres d'un même clan. Puisque les non-collectionneurs ne semblent pas toujours comprendre l'intérêt d'accumuler autant d'objets pour ne pas les utiliser, il va de soi pour les initiés de chercher à se retrouver et à se reconnaître entre pairs. Les collectionneurs de jeux vidéo se rassemblent autour de cette passion qui les anime pour, entre autres, discuter, échanger des anecdotes et partager mutuellement des images de leurs collections. Par le biais de *Facebook* et de forums en ligne, la barrière de la distance disparaît pour permettre aux amateurs de partout sur la planète de se retrouver entre eux. Par exemple, le forum *NintendoAge*, avec ses pages dédiées à la collection, aux prototypes, aux échanges et à l'univers vidéoludique de Nintendo de façon plus générale, compte à ce jour plus de 30 000 membres. Le site Internet *AtariAge*, consacré aux produits de la compagnie fondée par Nolan Bushnell et Ted Dabney, présente quant à lui 43 000 abonnés discutant de l'héritage de ces pionniers du jeu vidéo. En plus de ces pages très fréquentées, il en existe une panoplie d'autres visant des sujets plus précis comme les magazines de jeux ou encore, une page comme *Lost Levels*, chapeauté par Frank



Cifaldi, abordant le cas des jeux vidéo n'ayant jamais été publiés. Bien que plus modeste, son forum, sur lequel des jeux que l'on croyait perdus comme *Magic Kid Goo Goo* (Zemina 1992) ont été redécouverts, possède un bassin de 1400 utilisateurs passionnés par la préservation du médium. Ces différents points de rendez-vous représentent un carrefour majeur pour la population mondiale des collectionneurs et des passionnés du jeu vidéo. Des discussions éclairantes, des analyses et des découvertes primordiales émanent sans cesse de ces bastions communautaires.

Ce désir de rassemblement nous permet un premier regard plus près de nous en abordant le collectionneur québécois de jeux vidéo que j'ai approché spécifiquement pour cette étude. Un premier pas touchant cette communauté nous permet à la fois de finaliser la présentation des comportements du collectionneur en plus d'entreprendre le virage vers notre sujet central : le collectionneur de jeux vidéo.

La communauté québécoise de collectionneurs de jeux vidéo se rassemble, entre autres, au sein du *Club des Collectionneurs de Jeux Vidéo du Québec (CCJVQ)*, un groupe *Facebook* qui a d'abord débuté, comme plusieurs autres, par l'entremise de forums en ligne. Comptant un peu plus de 2 800 membres, le club regroupe des collectionneurs d'un peu partout au Québec, avec un bassin concentré dans la ville de Montréal. La page facilite les discussions et encourage l'entraide entre les membres qui discutent de la valeur de leurs objets de collection, présentent leurs trouvailles et commentent leurs collections. Quelques fois par année, les administrateurs du *CCJVQ* organisent des rassemblements physiques afin de créer des rapprochements dans la communauté et d'accentuer le sentiment d'appartenance. Le 23 novembre 2017, je me suis rendu à une de ces réunions afin d'observer les collectionneurs et de les rencontrer. Durant ces réunions, plusieurs collectionneurs et marchands paient pour avoir accès à une table et vendre une panoplie de jeux, de consoles et de produits dérivés. Parmi les collectionneurs qui se déplacent pour vendre sur les lieux, la majorité mentionne qu'il s'agit d'objets possédés en double ou encore, qu'ils revoient les objectifs de leur collection en se séparant de pièces qui n'y correspondent plus. La majorité des vendeurs sont aussi ouverts à la possibilité de faire des échanges, ce qui permet aux deux partis d'en sortir gagnants, signifiant encore que l'ajout à la collection reste une des principales motivations. En plus d'en profiter pour renflouer sa bibliothèque, ces réunions sont l'occasion parfaite pour les amateurs pour se rencontrer et

discuter de leur passion commune. Chaque table appartenant à un vendeur est une porte ouverte vers une conversation sur des souvenirs d'enfance ou des anecdotes particulières à propos de jeux ou de consoles, soulignant au gros trait l'omniprésence de la nostalgie dans cette communauté. Il n'est d'ailleurs pas rare d'apercevoir un attroupement devant une table où la conversation n'est plus à propos de la valeur marchande d'un article en vente, après avoir dévié vers une discussion historique à propos du développement d'un jeu complètement différent.

En observant ce qui est disponible chez les vendeurs, nous pouvons constater que ce ne sont pas que les jeux vidéo qui intéressent les collectionneurs qui participent à cet événement. Il est possible de se procurer des figurines, des magazines et même de l'artisanat thématique autour de franchises populaires; tout est majoritairement relié à l'univers vidéoludique (visiblement ou avec l'aide d'un peu d'imagination). Il s'agit d'un événement idéal pour faire un pas de plus vers l'achèvement d'une série, pour en débiter une autre ou encore, pour se lancer dans une toute nouvelle collection. On constate dans ce type de rassemblements qu'une seule collection autour d'un seul thème n'est pas toujours suffisante. Aussi, dans l'optique où les collectionneurs sont habituellement à la recherche de pièces précises afin d'ajouter à leurs séries bien entamées, les vendeurs participants vont parfois dévoiler, dans les semaines précédant la réunion, l'inventaire disponible afin de permettre la réservation des objets les plus convoités. Bien que l'exemple ici cible les collectionneurs Québécois, on retrouve aussi ces comportements à l'échelle internationale, à travers un grand nombre de salons, d'expositions et d'événements axés sur les jeux vidéo et la collection, en plus des échanges en ligne.

### **3.1.7 Ma collection est plus grosse que la tienne**

En opposition au communautarisme présent dans ces groupes (qu'ils se situent au Québec ou ailleurs), un aspect compétitif demeure néanmoins bien réel. Pour certains, la collection serait d'ailleurs une activité plus solitaire et ancrée dans la compétition (Belk 1995b). La rivalité dans le monde de la collection peut se manifester dans le désir d'être unique, de trouver et d'ajouter des pièces rares dans sa propre collection pour ainsi l'élever au-dessus de celle des autres : « Rarity is prized because it is not enough to succeed if everyone else succeeds as well. The desire for uniqueness in collectibles is the desire for uniqueness among people » (Belk 1995b, p. 89). Comme les pièces rares sont par définition limitées et convoitées, c'est par

la possession de ses pièces et la connaissance de leur existence et de leur valeur qu'un collectionneur peut réussir à se démarquer parmi son cercle. C'est dans la recherche de ces raretés qu'apparaît la compétition entre acheteurs potentiels et c'est à l'encan qu'on y assiste le plus clairement. Qu'il ait lieu en personne ou en ligne (*eBay*), l'encan peut devenir une sorte de spectacle, une arène où s'affrontent les collectionneurs en quête de trésors. Dans le cas où l'objet mis en vente est particulièrement désiré, une victoire pendant ces ventes parfois effrénées confère une certaine fierté et même une reconnaissance à l'acheteur.

There is a special moment of pride because, unlike ordinary purchasing with fixed prices and large supplies, money alone is not enough to acquire collectibles in competition with others [...] The collector must be shrewder, quicker, more knowledgeable, more discerning, more diligent, or simply luckier than other collectors in order to be successful (Belk 1995b, p. 69).

Par rapport aux jeux vidéo, l'aspect compétitif se résume à une course pour du capital vidéoludique. Même le rassemblement à travers différentes communautés de collectionneurs encourage en quelque sorte la compétition, puisque c'est de là que provient ce capital qui résulte d'un jugement de leurs membres. Ainsi, les collectionneurs luttent entre eux pour l'acquisition de jeux ou d'objets rares afin de rafler plus d'admiration dans ces groupes et donc, une plus grande quantité de capital vidéoludique.

Ce qui pousse ces compétiteurs à se lancer sur ces objets pour les posséder plutôt qu'un autre n'est pas tant l'unicité de ces objets, ce qui est impensable selon Baudrillard (1978, p. 131). Il s'agit davantage d'un doute constant de la possibilité qu'il soit unique, qu'il soit le dernier exemplaire existant. Cependant, un autre spécimen peut faire surface à tout moment et briser l'illusion d'une pièce unique. Pour des objets comme les jeux vidéo qui ont été manufacturés de façon industrielle, cette possibilité est d'autant plus concevable alors qu'un jeu que l'on croyait être distribué à très faible tirage peut voir sa rareté (et sa valeur) plonger à la suite de la découverte d'une grande quantité d'unités oubliées dans un entrepôt.

### **3.2 La pulsion de la collection**

Jusqu'ici, nous nous sommes penchés principalement sur les comportements typiques qui définissent les collectionneurs sans toutefois explorer les motivations derrière ces derniers. Qu'est-ce qui pousse ces passionnés à accumuler des objets semblables, sans but lucratif ni

utilitaire, sous forme de séries ? Par le biais de ses 50 entretiens, Hubert Van Gijsegem tâte le pouls de ces collectionneurs et tente d'en cerner les traits majeurs pouvant expliquer ces comportements. En synthétisant les différentes réponses, il en arrive à estimer ce qui stimule le collectionneur en disposant ses comportements sur un continuum ayant comme pôles le manque et le narcissisme. Il y distribue plusieurs traits comme le manque lié à l'enfance, l'insécurité, l'argument génétique-évolutionniste, la nostalgie, le *show off* qui exhibe ses possessions, la recherche des origines et l'esthétique de la série (Gijsegem 2014, p. 186). Ces potentielles justifications pour la collection nous amèneront à une définition finale et complète, nous permettant de transiter ensuite vers le collectionneur de jeux vidéo; le ludovidéophile.

### 3.2.1 Manquer de trésors

La collection apparaîtrait provenir de la peur du manque ou encore, être une réponse à un manque présent à un moment ou à un autre de la vie du collectionneur : « Environ le quart des sujets présentent une théorie qui explique leur propre passion à partir des privations vécues durant leur enfance et des sentiments de manque ainsi créés » (Gijsegem 2014, p. 178). D'un point de vue psychanalytique (l'auteur cite Werner Muensterberger en exemple<sup>3</sup>), la collection serait toujours associée à un manque vécu pendant l'enfance que ce soit conscient ou non. L'objet convoité, peu importe ce qu'il est, serait une réponse à un traumatisme de l'enfance, une façon pour le collectionneur de s'assurer qu'il ne vivra plus jamais une telle situation. L'auteur de *La psychologie du collectionneur* n'adhère toutefois pas entièrement à cette théorie, affirmant que le manque n'est qu'une facette du portrait plus complexe du collectionneur (Gijsegem 2014, p. 187-188). Il présente cependant le premier chapitre de son ouvrage précédent, *La quête*, où il posait une hypothèse plus près des théories psychanalytiques qu'il chérissait à l'époque, avant de s'en distancier afin d'amorcer la transition vers ses nouveaux travaux (Gijsegem 2014, p. 13). On ne peut donc pas ignorer le manque comme élément déclencheur d'un comportement de collectionnement, cependant, il n'en serait pas l'unique moteur.

---

<sup>3</sup> « La plupart des théories que l'on retrouve dans la littérature [...] sont basées sur celles de l'auteur probablement le plus influent de la psychologie du collectionneur, Muensterberger [...] Le livre de cet auteur (psychanalytique) véhicule l'idée que tout collectionneur est inconsciemment motivé par le manque lié à son enfance et que cela expliquerait aussi bien sa passion que le choix de son objet » (Gijsegem 2014, p. 187).

Parmi les réponses rassemblées par Gijseghem, il cite un homme inquiet pour qui ses collections sont une source de réconfort : « la nuit, je dors bien, sans inquiétude » (Gijseghem 2014, p. 179). Sans être en corrélation directe avec le manque réel déjà présenté, un individu à caractère anxieux semble pouvoir être tenté par la collection pour alléger ses symptômes. Par le contact avec les objets, l'organisation nécessaire et l'expérience qu'il développe, le collectionneur travaille simultanément sur sa propre estime et son insécurité diminue à mesure que sa collection s'améliore. Des possessions deviennent la réflexion de son propriétaire et, toujours en lien avec la valeur sociale accordée aux objets de collection, la reconnaissance et le regard des autres collectionneurs peuvent jouer un rôle important pour son estime personnelle (Belk 1995b).

### **3.2.2 Tout naturel**

Pour certains collectionneurs tentant de décrire leurs comportements, l'explication la plus plausible (et la plus simple) serait la prédisposition naturelle : « c'est la génétique » (Gijseghem 2014, p. 183) affirme spontanément un des sujets de l'auteur. Une faible portion de la population serait ainsi née avec ce gène ou ce penchant à accumuler et à classer une quantité d'objets appartenant à un même groupe. Comme pour l'argument de l'investissement monétaire, poser le blâme sur la nature humaine et un instinct profondément ancré serait, selon Belk, une sorte d'excuse pour justifier la collection à soi-même ainsi qu'à son entourage. L'auteur cite Pavlov et Humphrey qui mentionnent les avantages de ces comportements pour la survie chez les chasseurs-cueilleurs pour tenter d'associer la collection à des traits évolutionnistes. Cependant, le collectionnement ne serait pas présent dans toutes les cultures, minant en quelque sorte la crédibilité de cette hypothèse et favorisant une approche visant l'apprentissage plutôt qu'un facteur à caractère inné (Belk 1995b, p. 78-79). Proches de cette nature génétique, plusieurs collectionneurs utilisent plutôt un vocabulaire médical pour décrire leur comportement, le comparant à une maladie, ou encore, à une dépendance (Belk 1995b, p. 80). D'une certaine façon, cela permet de se déculpabiliser puisque la collection serait vue de façon beaucoup moins péjorative que l'alcoolisme ou le jeu d'argent compulsif tout en expliquant la difficulté d'arrêter.

### **3.2.3 Sauveur d'artefacts**

Pour d'autres collectionneurs, c'est l'idée de sauver un objet, de l'empêcher de sombrer dans l'oubli et de préserver une partie de son histoire qui les pousse à agir. Dans certains cas, l'intérêt pour l'histoire et la conservation se serait développé a posteriori, « une fois que le sujet a commencé à vouloir en savoir plus sur ses objets, a voulu les identifier, les situer dans une époque ou dans un contexte précis » (Gijseghem 2014, p. 130). À partir du moment où l'intérêt historique apparaît, un désir de protéger ce patrimoine pour qu'il soit accessible à d'autres passionnés suit souvent de près. Comme Patrick Scott Patterson l'a mentionné, ces articles ne sont pas éternels et existent en nombre limité; il est donc important de les préserver (Patterson 2017b). Il y a une sorte de noblesse et d'acte héroïque derrière le geste de protéger ces objets : « it also partake in a broader romantic pattern of true selfless dedication in some extreme collectors » (Belk 1995b, p. 83). En plus de « sauver l'objet », cet intérêt pour son histoire transforme ces collectionneurs en véritable encyclopédie sur le sujet, pouvant aller jusqu'à devenir une référence dans le domaine. La maîtrise d'un sujet est une conséquence directe de la collection et une mesure concrète de succès chez les collectionneurs. Malgré qu'une telle justification puisse être donnée dans le but de bien paraître (sauver l'histoire demeure une cause noble), le résultat n'en demeure pas moins positif puisque ces objets se retrouvent entre les mains de quelqu'un plutôt que dans un dépotoir.

### **3.2.4 Je suis cool**

Chez les collectionneurs plus extravertis, au-delà d'améliorer sa propre estime, le plaisir provient d'un désir de projeter une image enviable de soi et de sa collection, d'exhiber son succès, à la fois pour recevoir une forme de reconnaissance sociale et pour afficher publiquement cette reconnaissance. Gijseghem utilise le terme anglais de « show off » pour identifier ces individus. En plus de la maîtrise de son sujet de prédilection, le « show off » éprouve une satisfaction à être reconnu pour ses connaissances acquises au fil du temps. Il cherche à être unique, à prouver son talent de collectionneur et à montrer l'étendue de ses possessions. La fierté découle également du cheminement à travers le temps. Gijseghem mentionne des cas où des collectionneurs déclarent avec fierté être « venus de nulle part » (2014, p. 180), pour finalement atteindre une renommée dans la communauté. Ces

comportements se manifestent évidemment sur les réseaux sociaux, surtout dans les groupes spécialisés où les membres partagent des trouvailles et des portions de leur collection en espérant des réactions positives de leurs semblables.

### **3.2.5 Nostalgie**

Les souvenirs d'enfance peuvent eux aussi jouer un rôle sur le désir de collectionner. La nostalgie n'est pas liée à un manque ou à l'insécurité, elle est plutôt rattachée à des moments heureux vécus pendant l'enfance. Des objets rappelant cette époque romancée évoquent des souvenirs d'un monde plus simple, sans les tracasseries de la vie d'adulte, où les collectionneurs retrouvent un plaisir pur : « In fact, most collectors see the items in their collections not as objects occupying a cell in a taxonomy, but as packages of memories » (Belk 1995b, p. 92). En accumulant ces symboles, le collectionneur se construit une machine à voyager dans le temps qu'il utilise à chaque fois qu'il est en présence de sa collection. Ce sentiment peut aussi être partagé avec quiconque ayant un attachement envers les mêmes objets, pouvant faire du collectionneur nostalgique un « show off » qui joue sur les émotions des autres pour en retirer une satisfaction.

### **3.2.6 Esthétisme organisé**

Le désir de pouvoir observer une collection ordonnée d'un coup d'œil et de rassembler ses acquisitions en un tout uniforme, sous un même thème, représente une forme d'esthétique du point de vue du collectionneur. Cette pulsion de classer des objets en ensembles semblables sous forme de séries serait la principale distinction entre le collectionneur et le non-collectionneur (Gijsegheem 2014, p. 190). Les auteurs déjà cités dans ce mémoire semblent aussi être en accord avec cette affirmation qui a pour objectif de distinguer le collectionneur d'autres formes de consommation aux objectifs bien différents. La série serait le témoin de la structure du collectionneur puisqu'elle l'encourage à être sélectif et organisé. Ce caractère distancie la collection de la majorité des autres formes de consommation, faisant de lui un pilier majeur pour identifier à quelle forme d'accumulation d'objets nous avons affaire.

Une problématique majeure est soulevée par Hubert Van Gijsegheem à propos de la multitude d'hypothèses expliquant la collection. Elle réside dans le fait que l'on retrouve beaucoup de ces caractères chez les non-collectionneurs.

En d'autres termes, beaucoup de gens dans la population générale se promènent avec un sentiment de manque, des inquiétudes de tous genres, de la nostalgie, un certain désir de se montrer, une recherche de ses origines, un désir de compenser des [sic] ses besoins sociaux et sexuels non satisfaits. Et pourtant, neuf personnes sur dix ne collectionnent pas! (Gijsegheem 2014, p. 188).

Comment expliquer l'attrait de la collection alors ? Est-ce que certains des sentiments évoqués sont amplifiés davantage que chez la majorité de la population ? Gijsegheem met finalement ces hypothèses de côté pour théoriser que la génétique et, surtout, l'esthétique de la série serait les facteurs les plus déterminants pour faire naître un collectionneur. Il positionne le point de vue génétique comme une voie intéressante à explorer alors que le réflexe d'accumuler et d'organiser semble indéniable comme avantages évolutifs. Cette avenue ne peut tout de même pas expliquer à elle seule pourquoi seulement une petite proportion de la population s'y adonne et pourquoi les hommes y sont largement surreprésentés. Le désir de créer une série en se représentant soi-même en tant que collectionneur serait déterminant dans l'émergence du collectionneur qui le ferait pour se protéger d'un manque et se préserver lui-même parmi ses objets ou, encore, pour se projeter et ainsi se montrer aux yeux de tous. Cette vision de la série illustre le continuum de Gijsegheem où le collectionneur se retrouve généralement quelque part entre le manque et le narcissisme (2014, p. 201).

### **3.3 Acquisition d'une définition**

Au fil de l'analyse des résultats de ses nombreuses entrevues, Gijsegheem en vient à circonscrire la figure du collectionneur de façon très précise comparativement à sa version préliminaire. La définition suivante touche ainsi les principaux caractères évoqués tout au long de ce chapitre :

Le collectionneur est aux prises avec une passion précise : la pulsion sinon la compulsion d'établir à partir d'un premier objet investi une série de semblables – mais différents – appartenant à la même catégorie d'objets. Il trouve du plaisir à chercher, à trouver, à acquérir, à organiser, à cataloguer, à entreposer, à regarder, à exhiber (ou à cacher) ses objets. Son but n'est ni le commerce, ni l'investissement. Il établit un lien d'une grande intimité avec ses objets et, de ce



fait, il ne peut que très difficilement s'en défaire. L'objet convoité n'a pas ou n'a plus d'utilité fonctionnelle et, ainsi, est considéré par le non-collectionneur comme ``inutile``, puisqu'il ne sert pas. La passion des collectionneurs se porte habituellement sur plusieurs catégories d'objets en même temps, ce qui en fait des ``polycollectionneurs``(Gijseghem 2014, p. 207).

Sans découvrir avec certitude ce qui fait émerger la passion pour le collectionnement, cette définition du collectionneur synthétise les éléments essentiels que l'on retrouve chez eux afin de les distinguer parmi la multitude d'autres formes de consommation. On y observe les principaux caractères soulignés par les auteurs mentionnés précédemment qui ont eux aussi étudié le sujet en profondeur. Ce consensus sur un bon nombre des caractéristiques définissant la collection octroie une légitimité à cette définition qui se veut complète.

C'est à partir de ce point final de l'étude du collectionnement que nous nous tournons maintenant vers l'amateur de jeux vidéo, afin d'observer comment ce collectionneur se positionne par rapport à la définition de Gijseghem. Avant d'analyser et de confronter les comportements de ces derniers vis-à-vis cette description exhaustive, nous retournons d'abord au niveau zéro afin d'observer de quelle façon les collectionneurs de jeux vidéo qualifient eux-mêmes leur passion.

### **3.4 Du collectionneur au ludovidéophile**

De retour au Québec, sur la page *Facebook* du *Club des Collectionneurs de Jeux Vidéo du Québec*, un membre a demandé à ses pairs si, selon eux, il était nécessaire de posséder un nombre précis de pièces avant de pouvoir se proclamer collectionneur ou si l'amour pour des objets était suffisant. Cette introspection de la communauté offre un excellent point de départ menant à l'élaboration d'une définition. Parmi les réponses à cette question, on retrouve plusieurs définitions personnelles que nous pouvons décortiquer et comparer avec celles de la collection plus générale. Pour un des membres, ces deux caractéristiques (un grand nombre d'objets additionnés d'un amour pour ces derniers) sont importantes, même nécessaires. Un autre ne semble pas porter d'attention à la taille de sa collection, affirmant posséder plus de 500 jeux sans pour autant se considérer comme un collectionneur. On comprend que malgré une quantité de jeux impressionnante, bien disposés chacun à leur place, plusieurs se refusent quand même le titre de collectionneur pour une raison ou une autre. Cette négation du collectionnement

malgré la présence de plusieurs caractéristiques du collectionneur renvoie à l'étude de Saara Toiven et Olli Sotamaa sur les jeux distribués en format dématérialisés publiée dans un rapport de l'université de Tampere (Sotamaa et Karppi 2010, p. 29). Il se pourrait que ce soit davantage une question d'attitude qui amène quelqu'un à se qualifier de collectionneur plutôt qu'une quantité précise d'objets. En ce sens, deux exemples sont partagés par d'autres membres du *CCJVQ*. D'abord, un collectionneur va garder un jeu par amour pour celui-ci, même s'il est désuet et que le joueur s'intéresse aux nouvelles sorties. Aussi, collectionner consisterait à amasser des jeux auxquels on n'a pas l'intention de jouer, rappelant ainsi la perte de l'utilisation normale de l'objet dans les définitions que nous avons déjà abordées. Cette absence d'utilisation ne semble toutefois pas faire l'unanimité dans cette communauté puisque, selon certains, la possibilité de jouer fait partie intégrante de la collection. Un collectionneur garderait ainsi des jeux particulièrement appréciés dans l'optique où il désirerait y jouer un jour ou encore, pour un ensemble de raison comprenant, entre autres, leurs utilisations (préservation, archivage, consultation, etc.).

D'autres membres du club axent plutôt leurs réponses sur la sélection et la présentation des objets de collection qui doivent absolument être faits avec grande attention. Ceux-ci doivent être rassemblés suivant un raisonnement clair, que ce soit « pour la valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté, etc. ». En cherchant à identifier une motivation derrière la collection et sa présentation, ces membres se rapprochent du désir de compléter une série, faisant écho à plusieurs auteurs. Cette esthétique de la série revient plus clairement dans un autre commentaire qui affirme qu'une collection est un univers fini, qu'il s'agit d'une liste précise d'objets, officielle ou créée par l'individu, avec un début et une finalité. Il s'agit alors bien plus que des achats épars pour accumuler ou jouer. Cette ligne directrice est donc nécessaire. Ce même collectionneur mentionne, à la blague, la « maladie du collectionneur », un qualificatif souvent utilisé pour justifier ses propres comportements, se déculpabiliser et tenter de faire une analogie afin d'expliquer sa passion aux non-initiés (Belk 1995b, p. 80).

David Barbier, collectionneur depuis plusieurs années, fait aussi une distinction intéressante entre le joueur, le marchand et le collectionneur : « si ta raison principale [de collectionner], c'est pas [sic] de garder, mais de revendre... T'es un revendeur [marchand]. Si ta raison principale est d'y jouer, t'es un joueur ». L'intérêt ne doit alors pas se situer au niveau

financier selon lui puisque, comme nous l'avons déjà abordé, l'étiquette du revendeur n'est pas souhaitable. En fonction de l'attitude et des motivations premières de l'individu, il pourrait se voir cataloguer comme collectionneur, joueur, ou vendeur.

Suite à ces commentaires, on en déduit que même parmi une communauté regroupant leurs semblables, les collectionneurs semblent avoir de la difficulté à se définir de la même façon. En réaction à la multitude de réponses différentes à la question adressée au *CCJVQ*, un membre note lui-même cet éventail d'opinions. Pour lui, ce flou vient en quelque sorte expliquer ce qu'est un collectionneur, qu'il s'agirait de quelque chose de personnel que l'on fasse pour soi, selon ce qui nous convient. Il termine cependant en ajoutant qu'une collection doit absolument compter au moins deux objets, se pliant du même coup à une définition plus rigide que son affirmation initiale. Bien que ces collectionneurs ne se définissent pas tous de la même façon, ce type de discussion témoigne d'une réflexion envers leur passion qui les pousse à l'introspection à propos des caractéristiques essentielles à leur passe-temps. À travers leurs échanges, on note plusieurs points précis qui rappellent les définitions plus complètes des chercheurs et auteurs explorés précédemment, en plus d'autres éléments pouvant s'en distancier. De ce fait, nous allons nous arrêter sur les caractéristiques importantes du collectionnement afin d'y confronter le collectionneur de jeu vidéo pour finalement aboutir à une définition tenant compte des subtilités de leur passion qui ressortent de l'analyse.

### **3.5 Qui est le ludovidéophile**

Afin de juger adéquatement des habitudes des collectionneurs de jeux vidéo, j'ai voulu approcher quelques communautés en ligne, dont le *CCJVQ* mentionné ci-haut. En plus d'observer les discussions et les échanges entre les membres de ces groupes, un questionnaire a été distribué à tout volontaire désirant participer à cette étude nommée : *Étude sur l'impact des collectionneurs sur la conservation et la préservation du jeu vidéo*. Le questionnaire cherche dans un premier temps à connaître le collectionneur de jeu vidéo québécois, à savoir son âge, son sexe, depuis quand il collectionne, ce qu'il accumule plus particulièrement et la quantité d'objets qu'il possède. Ensuite, je précise le portrait en demandant ce que la collection représente pour le répondant, s'il se considère collectionneur ou davantage joueur, s'il utilise ses jeux, s'il partage des images de sa collection dans différentes communautés en ligne et s'il

fait du commerce (et si oui, qu'elles en sont les raisons). Une deuxième partie du formulaire touche à la préservation du jeu vidéo et à sa place chez ces collectionneurs. Les questions et réponses qui y sont associées seront traitées dans le chapitre suivant qui aborde ce sujet de front.

Leurs réponses viennent donc améliorer mes observations et permettent d'identifier le ludovidéophile parmi les collectionneurs de tout acabit. Une partie des résultats sera dévoilée pour étoffer l'analyse du collectionneur vidéoludique face aux caractéristiques énumérées par Gijseghem.

Tout d'abord, le questionnaire veut peindre le portrait du collectionneur de jeux vidéo au Québec. On y apprend que dans près de 90% des cas, ce sont des hommes qui collectionnent. Cette très faible représentation de femmes semble confirmer les recherches de Gijseghem qui note cette grande disparité (2014, p. 103). On note que cette différence n'est pas causée par le médium vidéoludique lorsque l'on considère que, selon la Entertainment Software Association (ESA), la distribution de genre chez les joueurs en 2016 s'approche de la parité, soit 59% d'hommes et 41% de femme (ESA 2017).

L'âge du ludovidéophile se situe majoritairement entre 25 et 30 ans, avec un peu plus d'un quart des répondants situé au-dessus de 30 ans et un peu moins d'un quart âgé entre 18 et 24 ans. Comme le questionnaire se limitait aux personnes majeures, les résultats ne représentent pas l'apport des collectionneurs ou joueurs mineurs aux statistiques. Toujours en utilisant les chiffres de l'ESA comme comparatif, en 2016 la moyenne d'âge des joueurs était de 35 ans, ce qui est un peu plus élevé que chez les collectionneurs.

J'ai aussi voulu apprendre depuis combien de temps ces collectionneurs renflouaient leur collection. On constate, avec 42% des 64 réponses valides, qu'un bon nombre de collectionneurs ont débuté dans les cinq dernières années, avec seulement 4% qui s'y adonnent depuis moins d'un an. À partir de six années d'expérience en collection, le nombre de collectionneurs diminue jusqu'à atteindre un mince 6% pour plus de 21 ans dans le hobby. Si nous ajoutons les 13 répondants qui collectionnent depuis 6 à 10 ans, on peut en conclure que la majorité des collectionneurs, 63%, ont commencé à accumuler et à organiser des jeux vidéo dans les 10 dernières années. Cette statistique peut sembler basse, mais nous devons considérer que le jeu vidéo demeure un médium relativement jeune.

Selon ces réponses, le ludovidéophile québécois aurait un profil masculin, âgé entre 25 et 30 ans, collectionne depuis moins de 10 ans, possiblement moins de 5 ans. Suite aux réponses obtenues et aux observations de ces communautés en ligne, nous pouvons maintenant comparer le collectionneur québécois de jeu vidéo aux caractéristiques essentielles du collectionnement et identifier des points forts, ainsi que des points de tension la théorie s'applique avec difficulté.

### 3.6 Confronter les définitions

Premièrement, retrouve-t-on la pulsion ou la compulsion à établir une série d'objets semblables dont parle Gijseghem ? Dès le départ, un collectionneur vidéoludique présente une catégorie d'objets qu'il décline en au moins une série : les jeux vidéo. À partir de là, il est facile d'en imaginer d'autres, devenant de plus en plus pointues vers lesquelles un collectionneur peut se tourner. C'est « l'univers fini » au choix du collectionneur que mentionnait un membre du *CCJVQ*. On retrouve ainsi ceux qui tentent de compléter le lot complet des jeux parus sur une console donnée, communément appelée le « *full set* », ou série entière. Ces séries sont prestigieuses par la difficulté de l'accomplissement, émanant de la quantité d'objets à acquérir, de la rareté de certaines pièces et de l'investissement monétaire qu'implique un tel défi. Parmi les 681 jeux distribués en Amérique du Nord, on retrouve entre autres *Stadium Event* (TRY Co. 1987), écoulé à un très petit tirage avant que *Nintendo* ne le retire du marché afin de le distribuer sous un nouveau nom, *World Class Track Meet*; un jeu qui est infiniment plus facile à acquérir. En juillet 2017, une copie originale encore scellée s'est vendue à un collectionneur pour la modique somme de 41 977 dollars américains (Kohler 2017). Cette pièce est si rare que le terme « *full set* sans *Stadium Event* » est fréquent chez les collectionneurs de la *Nintendo Entertainment System*. Il s'agit peut-être d'une façon détournée de maintenir l'objectif un tant soit peu réaliste et d'ainsi conserver sa motivation à atteindre cette finalité. Il en résulte que la possession d'une telle relique confère un grand prestige à une collection.

Par la suite, il est possible de préciser encore plus la série qui est visée. On retrouve, comme dans une typologie établie par Gijseghem, le collectionneur « tout sur un... » qui « met toute son énergie sur la recherche d'objets concernant *un seul* événement ou *une seule* personne » (Gijseghem 2014, p. 78). Dans ce cas, les objets prisés peuvent viser une compagnie précise, une propriété intellectuelle en particulier, un genre, etc. À travers les répondants à mon

questionnaire, on trouve des collectionneurs qui cherchent évidemment un « *full set* », alors que d'autres fouillent pour les jeux de séries comme *Final Fantasy* (Square Enix), *Dragon Ball Z* (Bandai Namco) ou *Mario Bros.* (Nintendo). Un autre exemple qu'on trouve dans le livre *Guinness World Records : Gamer's Edition 2016* la plus grande collection d'items associés à la série *Silent Hill* qui compte 342 objets différents en plus d'une collection portant sur la série *Skylanders* comprenant plus de 4100 pièces uniques (Records 2015, p. 143). D'autres séries peuvent toutefois poursuivre un objectif qui peut paraître plus arbitraire comme celui d'accumuler des consoles d'une certaine couleur ou bien de s'attarder uniquement aux jeux ayant une valeur nostalgique aux yeux du joueur. Un collectionneur va souvent s'identifier en mentionnant au moins une des séries qu'il collectionne, signifiant que ce caractère est aussi très présent chez le ludovidéophile.

Deuxièmement, qu'en est-il du plaisir de la recherche, de l'organisation et de la disposition de la collection? Le plaisir de la « chasse » fait aussi partie des motivations des collectionneurs de jeux vidéo. Ils mentionnent fréquemment aimer chercher et trouver les jeux manquants à leurs séries. On trouve d'ailleurs une grande quantité de vidéos partagés sur le web présentant spécifiquement cette quête de nouveaux trésors, une recherche pour un *Saint Graal* oublié qui se cacherait dans les ventes de garage ou les boutiques de seconde main. Des *YouTubers* comme *Lazy Game Reviews*, *The Game Chasers* ou encore *Les Power Chasers* au Québec filment leurs escapades dans les marchés aux puces et autres boutiques où ils dénichent de nouvelles pièces à ajouter à leurs collections. On associe une fierté aux trouvailles qui découlent de cette chasse. Des fils de conversations entiers sont dédiés au partage des acquisitions récentes où les collectionneurs exhibent leurs prises en mentionnant généralement le montant déboursé, prouvant la bonne affaire et les économies encourues. Les discussions qui s'en suivent font elles aussi partie du plaisir de cette chasse, que ce soit pour parler du jeu en question ou d'anecdotes entourant son acquisition.

Une fois entreposées, des photos de l'ensemble de la collection sont partagées pour la présenter aux autres membres de la communauté. Dans mon bassin de répondants, c'est près de la moitié d'entre eux qui présentent leurs acquisitions ainsi. Cet affichage fait aussi écho au partage de la disposition des collections. En effet, le classement et l'arrangement des articles accumulés sont aussi des éléments importants dans la collection du jeu vidéo, cette

caractéristique étant évoquée par certains membres et exemplifiée par l'exhibition des diverses salles de jeux et salles d'exposition spécialement conçues par ces passionnés. Ne passons pas non plus sous silence le gain potentiel en capital vidéoludique associé à ces démonstrations publiques.

Troisièmement, le but d'une collection ne doit pas être le commerce ou l'investissement, sans quoi le collectionneur se transforme alors en marchand ou encore en « revendeur » (terme utilisé parmi ces groupes). Malgré qu'un peu plus de la moitié des répondants aient avoué vendre certains objets, il semblerait que les raisons derrière ce geste ne soient habituellement pas mercantiles. En effet, la vente émane généralement d'une acquisition de jeux, d'accessoires ou de plateformes en grande quantité, acquis sous forme de lots, résultant en plusieurs pièces identiques dans la collection. Comme le collectionneur cherche des objets « semblables, mais différents », il va vendre ces doublons, diminuant ainsi l'investissement initial et lui permettant de se procurer de futurs articles. Pour plusieurs, ces transactions permettent de réinjecter des fonds dans la collection, limitant ainsi les dépenses, plutôt que de représenter une source récurrente de revenus. Que ce soit pour l'acquisition ou la vente de jeux, plusieurs outils ont été mis sur pieds afin d'obtenir le pouls du marché. Outre la section « sold listings » du populaire service d'enchères en ligne *eBay*, un collectionneur curieux de la valeur de ses possessions peut se rendre sur des plateformes comme *gamevaluenow.com* ou *videogames.pricecharting.com* qui répertorient les ventes et en calcule la valeur marchande moyenne. On y trouve même des outils servant à estimer la valeur d'une collection complète, permettant en quelque sorte d'en mesurer le progrès. Nous pouvons conclure que la marchandisation du jeu vidéo est omniprésente dans le contexte des ludovidéophiles, parfois à des fins lucratives, mais aussi comme simple unité de mesure. Selon le commentaire de David Barbier, tous les collectionneurs auraient une personnalité partagée entre les caractères du vendeur, dans une certaine proportion, et du joueur (nous reviendrons sur ce point sous peu). Cependant, tant que la vente ne constitue pas la motivation première des acquisitions d'un individu, au profit des caractéristiques déjà dévoilées, elle demeure à l'intérieur des frontières de la collection. Il s'agit donc d'une question de priorité chez le collectionneur de jeux vidéo, l'acquisition et la disposition d'une série préconisant sur l'investissement et le commerce.

Dans le cas du lien étroit avec les acquisitions qui amène le collectionneur à avoir de la difficulté à se départir d'objets, il semble y avoir le même sentiment pour le jeu vidéo malgré une tendance bien présente pour la vente dans la communauté. Lorsque l'on observe ce que ces objets représentent pour le collectionneur, on comprend qu'un sentiment d'attachement important est présent. Nous sommes témoins de ce lien entre un collectionneur et ses objets lorsqu'ils sont présentés, minutieusement disposés, sur diverses plateformes en ligne. Dans les cas où des objets se voient finalement mis en vente, une justification crève-cœur accompagne souvent l'annonce, symbolisant la difficulté associée à cette séparation et la nature parfois extrême de la situation qui pousse le collectionneur à s'en départir. À moins d'abandonner la collection complètement par manque d'intérêt ou de motivation, c'est par force majeure qu'un collectionneur va se départir d'une portion ou de la totalité de son butin.

Comme chez Gijseghem, on peut aussi considérer le collectionneur de jeux vidéo comme un « poly-collectionneur ». D'abord, on remarque qu'il vise généralement plusieurs séries différentes en même temps : les jeux de *Final Fantasy* et ceux de la série *Mega Man* (Capcom) par exemple. Aussi, dans la majorité des cas, il ne se limite pas qu'aux jeux vidéo, recherchant souvent des articles en lien avec l'univers vidéoludique de leur choix, comme des figurines, des trames sonores et autres produits dérivés. On retrouve aussi dans mon échantillon des collectionneurs de monnaie canadienne, de bandes dessinées, de cartes de hockey, de vinyles, de films, de romans ou encore de souliers, soulignant que le désir d'accumuler et de classer afin de compléter différentes séries dépasse le jeu vidéo pour un bon nombre de collectionneurs. Des événements comme la rencontre du *CCJVQ* mentionnée précédemment illustrent aussi très bien cette facette de la ludovidéophilie par la quantité et l'éclectisme des objets qui y sont disponibles.

Finalement, la définition de Hubert Van Gijseghem vient se fragiliser, arrivant presque au point de rupture, lorsqu'il est question de l'absence d'utilité fonctionnelle de l'objet. Cette caractéristique est d'ailleurs présente dans la majorité des descriptifs de la collection. Cependant, pour les ludovidéophiles, l'expérience du jeu semble être primordiale chez la majorité d'entre eux qui se considèrent malgré tout comme collectionneurs. En effet, 97% des répondants affirment jouer avec leur collection, signifiant un refus total d'en interdire l'utilisation. On retrouve aussi sur le web (forums, commentaires) un discours assez fréquent



qui dénonce ceux et celles qui ne jouent pas. Ces critiques affirment entre autres que les jeux sont faits pour être joués et non pour être observés : « Games are for playing. I say open them », « I believe in playing all of my games », « Let them breathe! », « The games don't do anyone any good if they aren't used ». Ils vont même jusqu'à suggérer d'investir ailleurs et à questionner les intentions du collectionneur: « Go invest in some stocks and play your games », « Are you a gamer or a shelf collector? ». Avouer qu'on ne joue pas serait alors mal reçu par la communauté, comme si la personne ne possédait pas les bonnes motivations derrière sa collection, rappelant le dédain envers les marchands. À la question s'ils se considèrent davantage comme étant joueur ou collectionneur, la réponse semble difficile et scinde les répondants. La moitié d'entre eux répondent être des joueurs avant tout, confirmant le besoin de s'affirmer comme utilisateur de ses jeux. Un peu plus du quart se qualifie de collectionneur et le reste s'identifie aux deux qualificatifs. Dans certains cas, des joueurs ne se catégorisant pas comme collectionneurs présentent tout de même toutes les caractéristiques qui y sont propres comme une importante quantité de jeux différents, judicieusement disposés et entretenus. Il m'apparaît alors évident que les objets collectionnés ici n'ont pas totalement perdu leur utilité. Pour certains, la collection offre justement comme bénéfice un choix accru de jeux lorsque son propriétaire désire jouer. Malgré une énorme proportion de répondants qui affirment utiliser leur collection et un grand nombre qui se considèrent avant tout comme des joueurs, il n'en demeure pas moins qu'ils fréquentent une communauté de collectionneurs et qu'ils affirment collectionner le jeu vidéo. Comme pour l'investissement et la vente, il semblerait que la plupart des collectionneurs seraient aussi, à un degré ou à un autre, un joueur. La position entre le collectionneur qui se procure de nouvelles pièces à ajouter à une de ses séries et le joueur pour qui l'utilité primaire de l'objet est encore bien présente devient alors cruciale dans la définition du collectionneur de jeux vidéo.

Ainsi, comment différencier un collectionneur de jeux vidéo d'un simple joueur ? Pour répondre à la question, je crois qu'il est important d'observer les collections et les habitudes de leurs propriétaires. D'abord, seulement dans mon échantillon, on remarque que la quantité d'artefacts est parfois impressionnante. Le quart des répondants ont une collection de plus de 500 pièces originales et, pour 17% d'entre eux, on dénombre plus d'un millier d'objets. Évidemment, même si le collectionneur s'identifie comme un joueur, il lui sera difficile

d'expérimenter tous ses jeux pour plus de quelques minutes, voire impossible de tous les compléter. Il n'est pas rare de lire des commentaires venant de collectionneurs, insinuant qu'ils se procurent beaucoup plus de jeux qu'ils pourront compléter dans leur vie. Dans ce cas, on peut conclure que l'achat de nouvelles pièces semble davantage être motivé par l'ajout à la collection plutôt qu'à l'acquisition de nouvelles expériences vidéoludiques. De plus, sauf dans de rares cas où un objet a perdu son intérêt, un collectionneur ne délaisse pas un jeu une fois qu'il a été complété, il ne fait que retourner parmi ses semblables, bien classés et bien présentés.

Alors, malgré une utilité fonctionnelle toujours présente pour les jeux vidéo, l'utilisation ne serait pas la principale motivation chez le collectionneur, puisqu'il en accumule plus qu'il n'en joue. C'est cette caractéristique qui viendrait distinguer le collectionneur du joueur, à mon avis. À la manière de Catherine Carey, dès lors que l'attrait pour un objet est d'abord et avant tout pour la valeur ajoutée à la collection plutôt que pour son expérience vidéoludique, nous avons affaire à un collectionneur. À l'opposé, le joueur se procure d'abord un jeu afin d'y jouer et si possible, de le compléter. Une fois terminé, il n'éprouve pas, ou peu, de difficulté à s'en débarrasser puisque la vente lui permet ensuite de réinvestir dans une nouvelle expérience. Tout dépend alors de la valeur qui est accordée à la contribution de l'objet pour la collection. Pour le collectionneur, cette valeur est plus élevée que celle de l'objet en soi.

### **3.7 Ludification de la collection**

À la lumière de cette analyse, on constate qu'il serait réducteur et malhonnête d'affirmer qu'un collectionneur de jeux vidéo ne puisse pas utiliser sa collection ou qu'il lui soit interdit d'en faire le commerce pour quelques raisons que ce soit. En effet, comme il a été mentionné par un individu émanant directement du milieu, ces caractéristiques seraient, à un niveau ou à un autre, existant chez tous ces passionnés de jeux vidéo. C'est pourquoi je propose de modifier la définition du collectionneur présentée par Gijseghem et de l'adapter à la pratique du collectionnement vidéoludique. Pour ce faire, à la manière des éditeurs de personnages dans les jeux de rôles inspirés de Donjons et Dragons, nous pouvons considérer les points essentiels associés au collectionneur comme étant les différents attributs attachés à notre personnage. Plutôt que la force, la dextérité, l'intelligence et la vitalité, imaginons les caractéristiques suivantes : l'acquisition, l'organisation, la sérialisation, la marchandisation, l'utilisation, la

socialisation et la poly-collection. Chacun de ces éléments peut être représenté par un continuum qui représente la propension du passionné face à ceux-ci, permettant ensuite une comparaison entre eux. Ainsi, nous pouvons qualifier un passionné de jeux vidéo en évaluant sa « fiche personnelle » et l'interaction entre ses attributs.

Ce qui définit le collectionneur serait alors la prédominance d'un attribut par rapport aux autres, dans ce cas-ci, la sérialisation semble bel et bien en être le phare. Il s'agit de la tendance à acquérir des objets semblables, mais différents, en une série qui soit préétablie ou inventée par le collectionneur lui-même. Le besoin de compléter ses séries constitue le principal moteur qui pousse le collectionneur à se procurer de nouveaux objets. Il aspire toujours à mettre la main sur l'objet rare, l'item manquant qui approche la série de sa complétion. L'acquisition et l'organisation des pièces demeurent aussi des caractéristiques dominantes chez le collectionneur de jeux vidéo. On sait que le ludovidéophile est constamment à la recherche de nouvelles pièces pour additionner à ses séries et que ses acquisitions seront généralement organisées minutieusement afin de les exposer et d'en faciliter l'accès.

Le caractère « marchandisation » représente l'intérêt pour la vente ou la recherche de profit d'un individu. Une « fiche de personnage » de collectionneur peut, comme nous avons vu, présenter un certain niveau de marchandisation puisque ses habitudes d'acquisition résultent fréquemment en doublons qui seront ensuite vendus, allégeant l'investissement de départ. Dans ce cas, la sérialisation demeure prioritaire.

Toujours sans déloger la série de sa position de tête, l'utilisation de la collection n'est aucunement prohibée, elle peut même être un incitatif pour le ludovidéophile à viser de nouvelles cibles. Par exemple, plusieurs d'entre eux spécifient la nostalgie comme motivation et comme thème de leur collection, insistant qu'ils désirent jouer à nouveau aux jeux ayant bercé leur enfance. Ou encore, d'autres se concentrent sur une série créée de toutes pièces regroupant les jeux de qualité auxquels ils n'ont pas eu accès à l'époque de leur sortie. Dans des cas comme ceux-ci, la sérialisation est propulsée par un désir de jouer ou, du moins, par la possibilité de jouer. Les collections deviennent si volumineuses qu'il est quasi impossible d'expérimenter tous les jeux qui s'y greffent, même si l'objectif de cette série en particulier prévoyait son utilisation. Le but sous-jacent demeure la recherche d'accomplir une série donnée.

Sans être nécessaire, les deux derniers caractères sont tout de même présents, jusqu'à un certain niveau, chez un bon nombre de collectionneurs. D'abord, la popularité et la quantité de membres dans des groupes comme le *CCJVQ* démontrent un niveau de socialisation chez ces communautés qui cherchent à se rapprocher et à échanger entre elles. De plus, près de la moitié des participants de mon étude (46,4%) affirment partager des photos ou des vidéos de leurs collections sur des pages web qui y sont dédiées. Évidemment, cette caractéristique est présente à différents niveaux chez les collectionneurs de jeux vidéo, faisant écho aux collectionneurs introvertis et extravertis décrits par Gijseghem chez qui l'extraverti serait plus présent (2014, p.214).

Nous pouvons finalement constater qu'il existe bel et bien une tendance vers la poly-collection en observant les autres cibles des ludovidéophiles comme les films en différents formats, les figurines, les disques vinyle, la monnaie canadienne, les bandes dessinées, la littérature québécoise ou encore les cartes de hockey. Le plaisir de collectionner transcende effectivement l'amour pour un seul médium ou un seul type d'objets.

En contrepartie du ludovidéophile pour qui l'attribut de sérialisation est le plus élevé, un passionné de jeux vidéo qui les accumule dans l'optique principale d'y jouer (attribut utilisation plus élevé) sera davantage considéré comme un joueur assidu. La raison capitale de ses acquisitions n'est alors pas motivée par une série à compléter, mais plutôt pour l'expérience de l'œuvre. Cet objectif n'empêche en rien qu'il puisse apprécier la recherche de nouveaux jeux, de viser une sorte de série, en plus d'avoir un désir d'organiser ses achats d'une manière qui lui soit esthétique. Il est généralement plus facile pour lui de se débarrasser de ses achats et aura donc une plus grande propension à effectuer des transactions comparativement au collectionneur. Alternativement, celui pour lequel la transaction d'objets prime, c'est-à-dire la vente et la recherche de profits, est catégorisé comme marchand, communément appelé le revendeur dans la communauté. Un marchand peut évidemment jouer ou encore accumuler des jeux ou d'autres items qui y sont reliés, cependant, l'activité principale et plus signifiante sera la recherche d'acheteurs et de clients potentiels à qui vendre ses dernières acquisitions. Comme la vente est souvent un emploi pour le marchand, il n'est pas rare qu'il soit aussi collectionneur dans ses temps libres. Pour certains, le travail s'est transformé en passion et pour d'autres, c'est la passion qui a amené une source additionnelle de revenu.

### 3.8 Vers une typologie et plus loin encore

Cette façon d'approcher et d'identifier le collectionneur par des attributs précis pouvant être octroyés aux passionnés de jeux vidéo pourrait certainement être étoffée afin d'en faire une typologie plus complète du joueur en général. Bien que cela dépasse les frontières du présent mémoire, nous pourrions, par exemple, tenir compte de l'expérience des joueurs, de leur niveau d'investissement de temps et de leurs activités en ligne. Nous pourrions ainsi identifier des joueurs davantage collectionneurs, évidemment, ou encore, occasionnels, expérimentés, sociaux, compétitifs, sériels (*Madden, Call of Duty, Final Fantasy*), acheteurs compulsifs, organisés, marchands, etc. La collection ne serait-elle pas qu'un comportement possible parmi tant d'autres vis-à-vis le jeu vidéo ? À la frontière entre les collectionneurs et les joueurs, chercher à compléter le plus de jeux possible serait-il aussi une sorte de collection ?

Par exemple, au-delà de la collection d'objets, l'avènement des « succès » (ou *achievements* en anglais) et des trophées, des récompenses virtuelles accordées pour diverses prouesses accomplies pendant une partie a modifié les comportements de plusieurs joueurs, les transformant en collectionneurs de médailles numériques, s'appropriant ainsi le capital vidéoludique qui y est associé. Dans certains cas, ces récompenses vont même jusqu'à changer le rapport au jeu, influençant des joueurs à se procurer des jeux précisément pour la facilité d'acquérir leurs trophées. Malgré qu'ils soient uniquement numériques, contrairement aux badges d'*Activision*, les trophées représentent bel et bien une forme de collection puisqu'ils sont ardemment traqués et leurs chasseurs visent à les atteindre tous dans leurs jeux favoris, résultant en une série bien définie. Des recherches ont déjà abordé le phénomène des « succès » (Sotamaa et Karppi 2010, p. 73), cependant, s'y pencher avec la loupe de la collection et de la préservation de la culture vidéoludique me semble une voie attrayante lorsque l'on réfléchit à la mémoire que nous conserverons de nos jeux vidéo contemporains. On peut aussi associer ce comportement à celui des joueurs qui cherchent à compléter les jeux à 100%, amassant tout ce qui s'y trouve pour finalement les connaître sous toutes leurs coutures. La communauté *NintendoAge* va jusqu'à se lancer le défi, chaque année, de compléter tous les jeux de certaines consoles (*SNES* par exemple). Malgré que l'objectif soit communautaire, chaque jeu se voit accorder une valeur, signifiant une compétition au sein du groupe pour le meilleur « complétionniste » (Nintendo Age 2017).

L'accumulation « d'achievements » et de jeux complétés illustre certainement des comportements relatifs au collectionnement et présente une autre avenue intéressante pour de futures recherches sur les joueurs et leurs habitudes de jeux. On semble retrouver cet attrait pour la sérialisation à travers une panoplie de gestes quotidiens de joueurs qui ne s'identifient pas forcément comme collectionneurs, ajoutant à l'intérêt d'une typologie plus large comme celle proposée ici, où les joueurs peuvent passer d'un type à un autre, selon leurs aspirations. Encore une fois, il s'agit de piste pouvant inspirer d'éventuelles études, au-delà des objectifs de ce mémoire.

### **3.9 La ludovidéophilie : Une définition**

Ainsi, suite à toutes ces observations et analyses, j'en viens finalement à la définition suivante qui me semble englober de façon précise la figure du collectionneur de jeux vidéo, tout en le différenciant des autres collectionneurs et des autres types de joueurs :

*Le ludovidéophile fait partie d'une communauté de passionnés de l'univers vidéoludique où chaque individu approche le jeu d'une façon qui lui est propre. À travers les caractéristiques communes suivantes : l'acquisition, l'organisation, la sérialisation, la transaction, l'utilisation, la socialisation et la poly-collection, ces individus s'affirment par la prédominance de certains caractères par rapport aux autres. Ainsi, le collectionneur éprouve un puissant désir d'acquérir et d'organiser une quantité d'objets (jeux, périphériques, consoles) semblables en une série prédéfinie (officielle ou inventée). Des transactions amenant un profit peuvent être effectuées dans l'optique qu'elles sont secondaires à la recherche d'objets. L'utilisation des objets de collection est fréquente chez ce collectionneur. Cependant, la contribution d'une acquisition envers la complétion d'une série demeure plus importante, rendant l'activité inutile aux yeux des non-initiés. De plus, il est possible, et probable que plusieurs types d'objets complètement distincts soient recherchés, signifiant un poly-collectionneur. De ce fait, l'acquisition, l'organisation et, surtout, la sérialisation sont les caractéristiques prédominantes chez le ludovidéophile.*

Cette nouvelle définition maintient, à mon avis, l'essence de celles présentées par d'autres auteurs comme Gijseghem et Belk, tout en soulignant les quelques idiosyncrasies propres aux collectionneurs de jeux vidéo. Elle tient compte des réponses colligées par le biais

de mon questionnaire sans ignorer les comportements réels des membres de cette communauté qui peuvent être observés à travers la multitude de regroupements disponibles en ligne comme le *CCJVQ*, *Nintendo Age*, *Atari Age*, *Lost Levels*, *Worlds of Spectrum*, *KLOV* et plusieurs autres.

Dans le prochain chapitre, nous dirigerons notre propos vers le ludovidéophile afin de l'étudier sous la loupe de la préservation du jeu vidéo. À l'aide du questionnaire présenté précédemment, nous tenterons de connaître l'intérêt de ces derniers envers la conservation, la préservation et la restauration du médium. Je colligerai les différentes actions posées par la communauté des collectionneurs et en analyser les impacts afin d'en déterminer l'ampleur. Pour terminer, nous étudierons des cas bien précis d'efforts de préservations émanant directement de cette communauté. Ces gestes affectent parfois directement des jeux vidéo très précis et, dans d'autres cas, touchent de façon plus générale le médium vidéoludique et sa culture. C'est ainsi qu'à la fin de ce quatrième chapitre, nous serons plus aptes à affirmer qu'elle sorte d'impact la communauté des ludovidéophiles peut avoir sur la préservation du jeu vidéo et sur les différentes instances qui s'y affairent dès aujourd'hui.

## Chapitre 4 – Le ludovidéophile et la préservation

*« I'm sorry but... I cannot afford to lose anything else... Not my precious memories, or my irreplaceable friends... »*

*Chrono Trigger*

Le chapitre précédent nous a éclairé davantage à propos du collectionneur de jeux vidéo, que je définis maintenant selon des comportements qui lui sont propres (la sérialisation et l'acquisition étant les plus distincts parmi les sept présentés auparavant), le différenciant d'autres types de consommateurs et de collectionneurs de tout genre. La distinction la plus évidente chez le ludovidéophile par rapport aux collectionneurs classiques s'observe dans son désir d'utiliser les objets précieux qui peuplent sa collection. C'est entre autres par le biais d'un questionnaire distribué sur le web que ce trait important a été observé. Ce formulaire interrogeait aussi ces collectionneurs à propos de leurs connaissances et de leurs intérêts vis-à-vis de la préservation de leur médium de prédilection. L'analyse de ces résultats servira de tremplin au présent chapitre qui adresse le lien entre les collectionneurs et la conservation, pour finalement tenter d'illustrer comment cette communauté affecte la préservation du jeu vidéo.

Débutons alors par un retour sur mon incursion dans cette communauté de joueurs, vendeurs, amateurs et collectionneurs. Comme l'étude visait davantage les collectionneurs plutôt que les joueurs dans leur ensemble, des communautés axées sur la ludovidéophilie ont été spécialement ciblées pour recevoir le questionnaire. Le déclin des forums de discussions (jadis très populaires pour rassembler un grand nombre d'amateurs en une communauté) et la popularité de Facebook chez les collectionneurs québécois ont dirigé mon choix vers des groupes actifs sur cette plateforme plus récente. Ma décision s'est d'abord arrêtée sur le *Club des Collectionneurs de Jeux Vidéo du Québec (CCJVQ)*, qui existe depuis 1999 et que j'ai initialement présenté au chapitre 3 à la suite de ma visite à l'un de leurs événements annuels. Le groupe *Distribution Aux Collectionneurs (DAC)* a lui aussi reçu un lien vers le questionnaire. Ce groupe qui a déjà compté plus de 2000 membres a finalement été absorbé par le *CCJVQ*



puisque la population des deux groupes devenait de plus en plus homogène. Pendant son court règne, cette page a néanmoins attiré plusieurs amateurs et son contenu se distinguait malgré tout de celui du *CCJVQ* avant la fusion. Comme troisième source de réponses, j'ai tenté de m'éloigner des frontières de la ville de Montréal et de la collection en me tournant vers un groupe de joueurs plus général basé en région. *Rouyn-Noranda Gaming (RNG)* compte maintenant plus de 1300 membres réunis par la passion du jeu, qu'ils soient collectionneurs ou joueurs. Ces 3 groupes ont produit 69 questionnaires complétés avec un nombre de réponses acceptables par questions variant entre 60 et 69 dus à certaines réponses plus ou moins claires ou des cas où la question a été simplement ignorée. Même si le partage du questionnaire était encouragé, on note que la presque totalité des répondants provient d'une de ces trois pages; une seule personne y aurait eu accès par le biais d'une connaissance. Afin de bonifier mes observations, des témoignages, commentaires et autres traces issues de collectionneurs extérieurs à ces groupes ont été sélectionnés. Ces compléments proviennent de plusieurs plateformes en ligne (sites web, forums de discussions, vidéo et commentaires) et permettent de confirmer ou infirmer certains comportements, donnant davantage de poids au questionnaire.

#### **4.1 Qu'en pensent les ludovidéophiles ?**

Mon objectif étant d'abord d'en apprendre au sujet des habitudes de préservations des ludovidéophiles, j'ai formulé des questions visant à comprendre les motivations associées à leur activité de collectionnement dans l'espoir d'y trouver certaines réponses pointant vers un intérêt (ou son absence) pour le patrimoine vidéoludique (*Pourquoi êtes-vous attiré par la collection? Quelle est la principale motivation de votre collection?*). Dans un premier temps, on retrouve parmi ces réponses des affirmations confirmant les caractères du passionné de jeux vidéo que nous avons soulignés dans notre définition. Les réponses les plus populaires orbitent essentiellement autour du désir de jouer, rappelant ainsi le rejet de la théorie selon laquelle les objets de collection ne possèdent plus d'utilité formelle. Un répondant mentionne que sa collection lui permettra de jouer et de passer le temps lorsqu'il sera retraité (n°18). L'esthétique de la série suit de près chez les collectionneurs qui sont motivés par un objectif sériel bien précis : posséder tous les *Final Fantasy* ou tous les jeux *NTSC* de la *NES* par exemple. En parallèle, la « chasse », ou le plaisir de l'acquisition, revient aussi à quelques reprises (n°11, 20).

Illustrant à la fois l'esthétique de la série et le plaisir de cette « chasse », un collectionneur mentionne que « la pire journée sera quand ma collection sera terminée » (n°11). Pour lui, qui cherche à compléter une série précise, les attributs de l'acquisition et de la sérialisation sont évidemment les plus élevés dans sa « fiche de collectionneur », puisqu'une fois terminée, il n'y aura plus de place pour de nouvelles acquisitions donc, plus de motivation à la collection. Aussi, un grand nombre de réponses semblent être caractérisées par la nostalgie, les collectionneurs visant à se procurer des jeux de leur enfance pour revivre des moments précis ou encore faire l'expérience du passé. Ce désir de revivre le passé se traduit chez un petit nombre par un intérêt pour l'histoire du médium, sa préservation et sa diffusion. Un répondant exprime d'ailleurs clairement son intérêt pour « l'archivage de l'évolution de l'industrie du jeu » (n°61). La préservation n'est évidemment pas la principale motivation chez la majorité des ludovidéophiles, cependant, la forte nostalgie et le désir de partager et diffuser la culture vidéoludique demeurent non négligeables en ce sens.

Malgré ces réponses, la pérennité du médium ne semble pas être ignorée par les collectionneurs. En effet, à la question « *Est-ce que la préservation et la conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?* », une grande majorité (91%) répond par l'affirmative. Sans en être le moteur principal, la préservation du médium demeure un intérêt chez les collectionneurs, possiblement propulsé par un désir de voir survivre cet objet qui les passionne. Nous pouvons toutefois nous questionner à propos de l'unanimité de la réponse, de la même manière dont Hubert Van Gijsegheem relevait des doutes par rapport à l'intérêt marqué pour l'histoire des collectionneurs lors de ses entretiens : « J'ai observé que cette très haute fréquence peut jusqu'à un certain point être biaisée par le désir de répondre selon la désirabilité sociale (cela fait plus sérieux de s'intéresser à l'histoire) » (Gijsegheem 2014, p. 129). Avec 92% de réponse positive dans son cas, nous pouvons poser une hypothèse semblable à la sienne. Comme le jeu vidéo demeure parfois qualifié de « non sérieux » malgré sa démocratisation au cours des dernières années, on peut vouloir affirmer en faire la collection dans le but de préserver une partie de notre culture et ainsi se distancier d'une connotation négative qui y est associée. L'activité paraît alors plus noble. Il est toutefois intéressant de comparer ce résultat à celui de la question qui suivait : « *Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?* » à laquelle 85% ont répondu par l'affirmative. Au-delà de l'acceptabilité sociale, une majorité des

participants à cette étude considère contribuer de façon significative à la préservation du jeu vidéo, soulignant une conscience de leurs gestes et un comportement pouvant aller plus loin qu'une volonté d'atteindre une désirabilité sociale. Un d'entre eux (n°65) va jusqu'à affirmer que les collectionneurs participent non seulement à la préservation du jeu vidéo, mais littéralement à celle du passé de manière générale.

Cet intérêt envers la sauvegarde de la culture vidéoludique semble apparaître chez certains collectionneurs au fil des années et des acquisitions. Pour un des fondateurs du *Videogame History Foundation*, Steve Lin, sa collection qui était motivée par l'acquisition du plus grand nombre d'objets possible a évolué jusqu'à ce que le collectionneur révise complètement son objectif. Là où il cherchait l'accumulation et la possession, il est aujourd'hui en plein processus de dons à différents projets en bibliothèques ou en musées afin d'assurer une pérennité à ses artefacts. Lorsque Lin a débuté, la collection de jeux vidéo était loin d'être aussi populaire qu'elle ne l'est aujourd'hui. Avec le temps, il lui est devenu clair que quelqu'un se devait d'emboîter le pas afin de préserver ce patrimoine, c'est pourquoi son intérêt s'est précisé vers cet objectif (Mackey 2017). Invité au *Not so common podcast* animé par Pat Contri (ludovidéophile relativement célèbre dans le milieu), John Hancock, qui possède 26 séries complètes, se remémore lui aussi son passage de la collection vers la préservation. Comme c'est souvent le cas, sa passion du collectionnement apparaît dès son jeune âge, d'abord axée sur les cartes de baseball, elle s'est ensuite tournée vers les bandes dessinées, les figurines, et enfin, les jeux vidéo. À cette époque, l'accessibilité des jeux fonctionnant sur des consoles plus anciennes que celles sur les tablettes de grands magasins a influencé son choix d'objets de collection. Cette offre de jeu à prix modique résultait des ventes d'inventaires des boutiques afin d'optimiser l'espace nécessaire pour les nouveautés. Pour lui, la possibilité d'utiliser son objet de collection plutôt que de le laisser dans son emballage, comme dans le cas des figurines, était un facteur très attrayant. Éventuellement, il devient fasciné par l'histoire du médium et par la transmission du savoir qu'il a accumulé, spécialement au sujet des pièces les plus obscures qui sont souvent négligées. Le sentiment d'appartenance lié aux petites communautés concentrées autour de ces objets moins connus l'incite à s'y joindre et représente une motivation additionnelle pour le collectionneur (Contri 2017). Ainsi, c'est le développement de son expertise qui l'a amené à apprécier le jeu vidéo pour quelque chose de plus qu'un simple objet de divertissement, résultant

en un désir de le voir conservé et de partager son savoir. En quelque sorte, on observe chez Steve Lin et John Hancock qu'il vient un temps où les motivations sont remises en question et où l'envie de collectionner se transforme en envie de préserver et de voir perdurer ce médium. L'investissement de temps et d'argent amène alors une expertise notable pour le collectionneur.

Il apparaît donc que certains ludovidéophiles présentent un intérêt envers la préservation du jeu vidéo, en plus d'affirmer explicitement y participer dans une majorité de cas. Il est alors intéressant et primordial, avant d'observer et d'étudier différentes initiatives émanant des communautés de passionnés, de questionner ces derniers à propos de leurs actions afin d'en connaître la portée, en plus d'identifier s'il s'agit de gestes bénéfiques pour la survie du médium. Ainsi, plusieurs réponses intéressantes sont données à la question suivante : « *Quels types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ?* » Pour la majorité des ludovidéophiles interrogés, les gestes posés se regroupent autour de l'entretien des objets. Ils déploient de considérables efforts dans le nettoyage et l'entretien de leurs collections, en plus de les entreposer de façon optimale, que ce soit en utilisant des boîtiers protecteurs ou en contrôlant l'environnement de leur salle de jeux. Ces précautions visent à limiter l'exposition aux rayons UVs et à l'humidité qui peuvent affecter négativement les différentes surfaces en endommageant l'éclat des couleurs de l'étiquette ou de l'illustration sur le boîtier des jeux ou encore, en oxydant les contacts du circuit imprimé à l'intérieur d'une cartouche. Dans les cas où le collectionneur se procure une pièce déjà défectueuse, une fraction d'entre eux s'évertuent à la remettre en état de marche, qu'il s'agisse d'une console comme d'un jeu. Pour ces réparateurs amateurs ou professionnels, l'objet est capital et présente toujours un potentiel, qu'il fonctionne ou non. Dans le cas d'une défectuosité irréparable, l'artefact peut toujours exister en tant que signifiant qui arbore les traces de son histoire. De cette passion pour l'objet naît parfois une aversion à s'en débarrasser ; certains répondants mentionnent explicitement ne rien jeter comme étant leur façon de participer à la préservation du jeu vidéo. Un autre, beaucoup plus spécifique au sujet de la perte de pièces, affirme qu'il refuse d'encourager l'utilisation de « *donor carts* » (n°23), ce qui implique la cannibalisation d'une cartouche d'un jeu qui ne fonctionne plus ou qui possède une faible valeur de revente afin d'y insérer un nouveau circuit ou simplement une nouvelle puce *ROM*, généralement dans le but de créer une reproduction d'un jeu beaucoup plus rare. Cette pratique implique la destruction de matériel vidéoludique et

va naturellement à l'encontre des efforts de conservation. Plus récemment, l'arrivée de circuits imprimés faits à 100% de nouvelles pièces vient atténuer ce problème qui demeure malgré tout présent. Dans un même ordre d'idées, Patrick Scott Patterson tente de décourager certains joueurs et collectionneurs de dilapider une parcelle de l'héritage culturel vidéoludique en transformant des pièces « qui n'ont pas de valeur » ou « qui existent en grande quantité » (Patterson 2017a) en toute sorte de produits dérivés comme les reproductions ci-mentionnées, des boucles de ceintures ou encore des lampes de chevet. L'entretien, l'entreposage et la réparation de ces artefacts améliorent grandement leurs chances de demeurer accessible pendant de longues années et ils seraient certainement appréciés davantage dans une collection publique avec un objectif pédagogique.

De ce fait, le partage de la culture vidéoludique représente aussi une forme de préservation du médium et quelques répondants l'ont souligné. De petits gestes peuvent aller loin dans la diffusion de cette culture, que ce soit simplement en discutant de vive voix ou par le biais de plateformes en ligne ou bien en organisant des événements et des rencontres entre passionnés comme celles du *CCJVQ*. Ces initiatives font vivre l'intérêt envers le jeu vidéo et inspirent la curiosité. Pour un des participants de l'étude, cette passion pour le partage et la sauvegarde du jeu vidéo l'a amené à « co-monter un laboratoire de jeu dans une université » (n°53). Il s'agit d'un exemple concret où la collection possède dorénavant un motif d'éducation, et ce, grâce en partie à sa sauvegarde jusqu'à aujourd'hui par un passionné.

Le partage est d'autant plus important lorsqu'il est sujet de prototypes ou de versions de jeux qui ne se sont jamais retrouvés officiellement entre les mains des joueurs. Comme nous l'avons abordé, ce sont ces prototypes qui sont les plus vulnérables face à la détérioration et nécessitent une attention particulière. Naturellement rares étant donné leur contexte de création, ces objets sont fortement recherchés, ce qui augmente exponentiellement leur valeur marchande et l'affection de leur propriétaire. Conséquemment, certaines pièces peuvent être prises en otage par un collectionneur craintif de voir chuter la valeur de son trésor s'il choisissait, par exemple, d'extraire la *ROM* du jeu et de la distribuer en ligne, permettant ainsi à tous les partis intéressés d'en faire l'expérience. C'est exactement le cas de la version japonaise du jeu *Monster Party* (Sonata 1989) pour laquelle les amateurs ont dû patienter longtemps avant qu'une copie se retrouve entre les mains de quelqu'un qui ne souhaitait pas la garder uniquement pour lui

(Chpexo 2018; Nintendo Age 2014). En raison de cas comme celui-ci, certains collectionneurs, dont un parmi mes répondants, se donnent comme mandat de dénicher ces raretés afin d'en faire profiter toute la communauté. Nous aborderons le cas précis de *Parody World* un peu plus loin afin d'exemplifier des gestes concrets de préservation venant de collectionneurs.

La diffusion de l'héritage de cette industrie repose aussi sur l'impressionnante quantité de matériel paratextuel qui a été créé à travers les années. Comme nous l'avons abordé au deuxième chapitre, le paratexte représente les livrets d'instructions, les boîtiers, les guides de stratégies officiels ou amateurs, les articles de magazines, les bandes dessinées et tout autre matériel traitant d'un jeu qui ne se retrouve pas directement dans le code et dans l'expérience interactive. Ces articles ouvrent la porte vers une tout autre facette de la culture vidéoludique que l'on ne peut simplement pas retrouver qu'en jouant à un jeu (Therrien 2014). Sans représenter la majorité des participants, deux d'entre eux affirment spécifiquement préserver ce type de matériel, allant même jusqu'à plonger dans les poubelles des commerçants dans l'espoir d'y récupérer des perles abandonnées.

Selon leurs propres dires, ces ludovidéophiles québécois agissent délibérément avec un objectif de préservation de la culture du jeu vidéo. Étant donné cet intérêt à voir la culture du jeu vidéo être diffusée au plus grand nombre de gens possibles, nous pouvons imaginer qu'ils estiment que le jeu vidéo mérite une place parmi les musées de ce monde; c'est exactement ce que le questionnaire démontre avec une grande majorité (91%) qui est en accord avec cette affirmation. Malgré cette quasi-unanimité, est-ce que les collectionneurs sont prêts à emboîter le pas et à participer d'une façon ou d'une autre à augmenter la présence du jeu vidéo dans le monde muséal si l'occasion se présente ? Pas tout à fait. J'ai voulu confirmer le degré de participation avec lequel les collectionneurs approchés seraient à l'aise en divisant la question en trois paliers. D'abord, sont-ils prêts à faire don d'une portion de leur collection à un musée ou à une université ? La question se décline ensuite à savoir s'ils sont plus enclins à vendre à un prix inférieur au marché ou encore à prêter certains objets de leur collection le temps d'une exposition, ce qui leur permet de toujours les posséder. On se rend compte que les collectionneurs sont frileux à l'idée de se séparer de leur collection sans monnaie d'échange même s'ils sont d'avis que le médium a sa place dans un musée; alors que seulement 30% d'entre eux se sentent prêt à faire un don. L'intérêt augmente légèrement lorsqu'il est question

d'accepter une vente à prix réduit (40%) et dépasse les trois quarts (76.5%) pour des prêts d'objets. Ainsi, se tourner vers des expositions pour présenter des pièces rares et dispendieuses plutôt que de les ajouter à une collection permanente nécessitant entretien, entreposage et autres coûts pourrait permettre des économies et faciliter la présentation de ces dernières.

L'évolution des réponses allant de timides à enthousiastes semble s'expliquer par le profond amour envers les objets et la pulsion d'acquisition du ludovidéophile. Comme les collectionneurs ont généralement de la difficulté à se départir de leurs objets (sauf dans le cas de ventes servant à faire évoluer la collection), il m'apparaît sensé que l'option la plus populaire chez ces collectionneurs voulant préserver le jeu vidéo par le biais de musées ou d'autres institutions aux mobiles semblables (bibliothèques, université, etc.) soit d'en prêter une partie pendant un temps limité. Ainsi, la collection profite à un ensemble d'individus sans pour autant représenter une perte matérielle pour son propriétaire, comparativement à une vente à rabais ou à un don. Indépendamment de la décision, un tel geste représente certainement un gain en capital vidéoludique auprès de la communauté des collectionneurs, ce qui pourrait certainement être une motivation additionnelle. Voir son nom affiché sur une plaque de remerciement ou une collection nommée en son honneur est très certainement alléchant, en plus d'être un accomplissement plus difficile à atteindre et plus notoire que les trophées et succès que nous avons mentionnés précédemment.

Malgré la possibilité d'être associés à un tel geste philanthrope, seulement 16% des répondants avouent caresser le rêve de voir un jour leur collection dans un musée ou une exposition. Sans être aussi bas, le résultat demeure semblable chez Gijsegem où la majorité (60%) de ses participants ne désirent pas voir leur collection survivre dans une institution après leur mort. Ils mentionnent une certaine méfiance face à ces dernières, en plus de dénoncer leur désir d'obtenir des objets sous forme de dons plutôt que d'en payer le juste prix. Gijsegem souligne tout de même que, dans la littérature, ce désir de léguer ses acquis serait bel et bien présent, spécialement chez les collectionneurs d'art (2014, p. 141-142). Ces statistiques pourraient être interprétées comme un désir de recevoir une reconnaissance de leur vivant, afin de profiter du gain en capital social et d'en ressortir valorisé. On peut y voir une différence avec les collectionneurs aux intérêts préservationnistes qui se situent probablement dans la minorité

voulant voir leur collection perdurer, se rapprochant des collectionneurs d'art mentionnés par Gijseghem.

Il est intéressant de noter qu'une tranche de répondants à mon questionnaire affirme cependant vouloir léguer leur collection à leurs enfants, signifiant un désir de continuité pour leurs possessions. La collection de jeux vidéo peut ainsi être associée à une activité familiale où parents et enfants partagent des moments de qualité et développent une passion commune pour les jeux. En revanche, si nous nous tournons une fois de plus vers les résultats de Gijseghem, les enfants ne s'intéresseraient pas en grande majorité (80%) à la collection de leurs parents. Ce constat apparaît généralement comme un choc chez ces collectionneurs : « presque tous ont qualifié très négativement ce désintérêt » (Gijseghem 2014, p. 113). Selon le chercheur, cette distance pourrait s'expliquer par une perception, chez l'enfant, que l'attention du parent soit davantage consacrée à sa collection et non envers lui ou elle. Cela entrainerait un cercle vicieux où le désintérêt de l'enfant amène le parent à se consacrer encore plus à sa collection (Gijseghem 2014, p. 114). Mes recherches ne me permettent pas d'affirmer ou d'infirmer ces comportements chez les enfants de ludovidéophiles cependant. Il est fréquent de voir des collectionneurs partager des photos ou encore des vidéos de leurs enfants en pleine partie, soulignant les découvertes et le partage de cette passion. Nous ne pouvons toutefois pas conclure qu'il s'agit d'un intérêt pour la collection ou plutôt que les enfants s'intéressent aux jeux vidéo de façon générale et prennent plaisir à jouer avec leurs parents. Il n'est pas très étonnant que des enfants soient attirés par les jeux vidéo, récents ou non, puisque selon les résultats de la *ESA*, 67% des foyers américains possèdent au moins une plateforme utilisée pour jouer à des jeux vidéo. De plus, 67% des parents affirment jouer avec leurs enfants au moins une fois par semaine (ESA 2018). L'intérêt est partagé entre parents et enfants et, bien que la ludovidéophilie ne semble pas toujours passer à la génération suivante, le désir de léguer et de partager cette passion avec ses enfants demeure une motivation chez certains, les poussant vers une sorte de préservation.

## **4.2 Nuances chez les collectionneurs**

Le regard que nous avons posé sur la collection de jeux vidéo et ce qu'elle peut apporter aux efforts de préservation actuels semble indiquer une avenue prometteuse. Toutefois, malgré l'attention particulière portée envers les objets de collection et la passion évidente pour la



diffusion de cet univers, il est nécessaire d'apporter quelques nuances qui aideront à mettre sur pied les meilleures stratégies afin d'en bénéficier un maximum. Voyons alors de quelles façons la ferveur des ludovidéophiles peut mettre des bâtons dans les roues de la conservation du médium.

En plus de questionner les collectionneurs de jeux vidéo à propos de leurs habitudes et de leur attrait envers la préservation, je leur ai demandé si, selon eux, les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la conservation du jeu vidéo. Malgré quelques réponses positives axées sur le nombre plus élevé d'artefacts en circulation dû à un entretien rigoureux, la diffusion des expériences et la promotion du médium dans les sphères médiatiques, la majorité des répondants semblent pencher vers le pessimisme.

Principalement, les critiques des collectionneurs envers leur propre communauté concernent la mercantilisation tant critiquée que nous avons abordée au chapitre précédent. Pour plusieurs, l'avarice présente dans la communauté et la recherche du profit contribuent à réduire l'accessibilité aux pièces les plus convoitées. Si une pièce se greffe à une collection pour ne jamais en sortir, elle devient inaccessible aux futurs adeptes étant donné qu'elle ne fait désormais plus partie du bassin d'exemplaires en circulation. Comme les collectionneurs s'identifient en quelque sorte par leurs possessions et leurs acquisitions et que leur collection affecte leur propre estime (Belk 1995b), s'en défaire peut être synonyme de se détacher d'une partie d'eux-mêmes. C'est donc une partie de leur identité qui disparaît en même temps. Les objets représentent aussi une preuve tangible du capital vidéoludique possédé par ces ludovidéophiles qui tiennent à le conserver. L'exemple de *Parody World* est toujours valide ici, où un collectionneur possédant un prototype unique ne veut pas s'en défaire ni le rendre disponible, de peur que la valeur en capital (et en argent) ne chute.

De plus, en réduisant l'offre, les prix grimpent en flèche hors de portée de bien des portefeuilles, ce que dénoncent une importante fraction de répondants. Nous pouvons observer cette tendance à la hausse par le biais de *Video Game Price Charting* et en retirer quelques exemples. *Little Samson* (Takeru Co. 1992) pour la NES est un des jeux les plus recherchés chez les collectionneurs de cette console. Sa rareté ainsi que sa popularité dans les différents cercles d'amateurs ont fait augmenter sa valeur de façon démesurée, passant d'environ 60\$ en 2008 pour atteindre un sommet de 1250\$ en 2016, soit une augmentation de 1983% en moins de 10

ans (Price Charting n.d.). L'augmentation est toute aussi présente chez les jeux les plus communs même s'ils demeurent relativement accessibles. Par exemple, *Sonic the Hedgehog 2* (Sonic Team 1992) est une des cartouches les plus faciles à dénicher pour un amateur de la *Genesis* et, malgré tout, sa valeur marchande a augmenté de 1263% allant de 0,44\$ en 2007 jusqu'à un sommet de 6\$ en 2017 (Price Charting n.d.). Propulsée par l'offre et la demande, cette augmentation impressionnante témoigne de la popularité des jeux vidéo et de la pulsion des collectionneurs à en faire l'acquisition. Cependant, ces prix viennent aussi réduire l'accessibilité à ces artefacts, spécialement pour des bibliothèques, des musées ou des universités au budget limité. Les jeux vidéo voient leur valeur grimper et leur nombre diminuer aux mains des collectionneurs qui, dans la majorité des cas, désirent les conserver afin d'en récolter le capital vidéoludique qui y est rattaché ou encore, préfèrent les léguer à leurs enfants afin de partager leur passion. En ce sens, cette attitude avare associée à bon nombre de ludovidéophiles peut représenter une difficulté additionnelle à la préservation vidéoludique plutôt qu'un atout.

Finalement, huit répondants (n°25, 32, 35, 36, 50, 61 et 65) demeurent divisés par rapport à la question, se positionnant à mi-chemin en voyant à la fois du bon et du moins bon. Encore ici, ils sont tiraillés entre la pression qu'exercent les collectionneurs sur la valeur marchande des jeux vidéo, tout en soulignant les efforts déployés pour dénicher et entretenir des pièces allant des plus communes aux plus rares. Le conflit se situe ainsi entre la sauvegarde matérielle et l'accessibilité du contenu, les collectionneurs pouvant potentiellement influencer ces deux strates majeures. Nous sommes en droit de nous questionner sur ce clivage, à savoir si l'influence des collectionneurs sur l'héritage culturel vidéoludique est effectivement si difficile à cerner. Est-ce qu'une de ces deux options l'emporte sur l'autre? Est-ce que les cercles de collectionneurs influencent d'autres sphères que la valeur marchande, l'accessibilité et la préservation physique du jeu vidéo ? Outre ce qui a été mentionné par les participants à mon étude et par une quantité de collectionneurs à travers différentes communautés, le prochain segment de ce chapitre se penchera sur quelques créations et accomplissements parallèles à la communauté ludovidéophile qui sont parfois ignorés lorsque l'on brosse le portrait de leur participation.

## 4.3 Savoir-faire

Tout d'abord, on constate à partir de l'analyse des données recueillies qu'un travail de préservation primaire est bel et bien entamé par cette communauté : le simple fait d'accumuler, de cataloguer et d'entreposer une telle quantité de jeux, de consoles, de périphériques et de matériel paratextuel contribue déjà à offrir une certaine pérennité au jeu vidéo, qu'ils demeurent dans une collection privée ou publique. Ces collectionneurs passionnés posent de surcroît plusieurs petits gestes pour conserver leurs trésors dans le meilleur état possible, le plus longtemps possible. Comme il a été mentionné précédemment, la préservation passe principalement par l'entretien rigoureux des objets. Que ce soit pour le nettoyage des circuits, la protection des différents objets ou bien leur restauration, les archivistes amateurs sont armés d'une panoplie de techniques différentes pour en arriver à leurs fins. Ces méthodes de préservation sont fréquemment partagées sur le web par le biais de forums de discussions ou de sites spécialisés où l'on retrouve une manne de guides et d'astuces sous forme textuelle ou vidéo. Puisque les études vidéoludiques sont relativement jeunes, les ressources présentées ci-dessous sont parfois les meilleurs moyens pour s'informer au sujet des différentes techniques d'entretien et de restauration.

Spécialisé dans les jeux et les plateformes de la compagnie *Nintendo*, le forum de discussion *NintendoAge* regroupe une myriade (plus de 28 000 membres) de joueurs, de collectionneurs, de créateur et de passionnés au même endroit pour échanger, discuter et découvrir de tout sur l'univers de *Nintendo*. Divisé en 17 grandes sections touchant, entre autres, la collection, la vente, l'achat, l'évaluation de pièces rares, la création de jeux pour ces plateformes et les prototypes, le site permet à n'importe quels curieux d'y trouver du contenu pertinent ("NA » Home" 2017). On y trouve aussi une section spécifiquement créée pour demander conseil à la communauté : « *Help Wanted* ». La journée de l'écriture de ces lignes, on retrouvait sur sa première page des questions par rapport à l'affichage de certains jeux, de problèmes avec des périphériques particuliers ainsi qu'une demande d'aide afin d'authentifier un jeu relativement rare. C'est aussi ici qu'on retrouve une grande variété de conseils d'entretien et de restauration. Comme plusieurs guides ont déjà été affichés et acceptés par la communauté, les nouvelles questions sont généralement redirigées vers ces entrées plus anciennes. Une de celles-ci a été composée par un membre nommé *RetroHacker* et examine en profondeurs

plusieurs méthodes pour nettoyer les consoles et les cartouches. Il partage d'abord des astuces de bases qui amélioreront la durée de vie des jeux en suggérant de maintenir la console propre et de nettoyer chacun des nouveaux ajouts à la collection. Comme la majorité des collectionneurs de jeux sont aussi des joueurs et qu'ils utilisent leurs acquisitions, il est important de les maintenir en état de marche. *RetroHacker* explique ensuite comment s'y prendre pour nettoyer les jeux et les consoles en privilégiant l'alcool isopropylique (produit généralement conseillé à travers la communauté), afin de retirer les saletés accumulées sur le contact des circuits imprimés à l'aide d'un coton-tige (RetroHacker 2009). En plus d'élaborer plus en détail à propos de techniques additionnelles pour s'attaquer aux problèmes plus coriaces, *RetroHacker* tente de démystifier certaines solutions contestables qui vont ultimement engendrer plus de dégâts au fil du temps, malgré qu'elles soient tout de même partagées abondamment. Par exemple, l'utilisation d'abrasifs servant à polir le laiton et autres métaux n'est pas recommandée puisque ces solutions vont bel et bien polir les contacts et, du même coup, feront disparaître la couche d'or qui les protège contre la corrosion. Le jeu fonctionnera probablement à merveille à la suite du nettoyage, mais se détériorera plus rapidement et risque de devenir complètement inutilisable prématurément (RetroHacker 2009). Ce message affiché sur *NintendoAge* représente une infime parcelle d'informations que l'on peut trouver sur Internet. La plupart des sites touchant à la collection de jeu vidéo possèdent une section ou un billet proposant des guides et des astuces destinés aux amateurs voulant entretenir leurs avoirs (RetrowareTV 2012; DigitalPress forums 2017).

Comme les conseils qui sont partagés proviennent principalement d'amateurs et qu'ils sont diffusés sur des pages accessibles à tous, les lecteurs ne peuvent se baser que sur leurs connaissances personnelles, leur jugement ou sur la notoriété de celui qui transmet les informations afin de juger de la pertinence des propos. Si des membres de la communauté comme *RetroHacker* sentent le besoin d'intervenir pour encourager de bonnes pratiques et dénoncer les moins bonnes, c'est qu'il y a forcément une pluralité d'informations qui ne sont pas nécessairement justes. Les utilisateurs d'un forum Internet peuvent entre autres connaître le niveau de participation des autres membres pour juger de la validité probable de leurs messages. On trouve habituellement le nombre d'interventions depuis l'arrivée sur le forum (parfois représenté par un titre quelconque), ce qui prodigue un certain mérite au membre. *NintendoAge*

comporte aussi un système de badge ayant pour but d'afficher différents accomplissements de ses membres, à la manière des trophées et « achievements ». Par exemple, il y a plusieurs badges attribués pour la complétion de séries de jeux spécifiques comme *Pokémon* (Game Freak), *Zelda* (Nintendo), *Mortal Kombat* (Warner Bros. Interactive) ou bien encore des séries complètes associées à une console (ex. : tous les jeux de *NES* publiés en Amérique). D'autres sont des preuves de possession de pièces extrêmement rares comme *Stadium Event*, des prototypes ou des cartouches pirates. En plus d'être un symbole de fierté, ces badges représentent une certaine expertise, une sorte de « niveau » de collectionneur pour le détenteur. C'est en quelque sorte une représentation visuelle du capital vidéoludique accumulé qui est exposé aux autres visiteurs du forum. Comme mentionné précédemment au sujet des collectionneurs qui partagent leurs avoirs et leurs connaissances, l'affichage de son expertise compte énormément chez le ludovidéophile : « Part of the value of having gaming capital is being able to display it » (Consalvo 2009, p. 31). Le collectionneur affiche ainsi son capital, ce qui lui permet, outre d'en retirer de la fierté, d'informer les visiteurs de son niveau de connaissances puisqu'il lui confère un prestige et une notoriété. Au-delà des badges, le contenu des fils de discussions est aussi un bon indicateur de l'exactitude des propos puisque le capital ne dépend pas simplement des acquis d'une personne, mais bien de la valeur qui y est associée par les autres membres d'une communauté. Ainsi, une mauvaise information se verra corrigée par plusieurs membres plus expérimentés dès qu'elle se retrouve en ligne et un individu qui en partage un grand nombre se verra identifié ou même carrément banni de la page en question. En ce sens, les réponses suivant un texte affiché dans un forum sont un bon baromètre de la véracité des faits partagés.

La crédibilité des membres de ces communautés se construit au fil du temps et peut être symbolisée par l'accumulation d'un capital vidéoludique. C'est au fil de ses participations à l'intérieur d'une communauté qu'un membre se construit la notoriété nécessaire pour que les conseils qu'il partagera à propos, par exemple, de l'entretien de sa collection soit pris au sérieux par l'ensemble du groupe puisqu'« ultimement, ce sont les joueurs [ou la communauté] qui jugent ce qui vaut du capital ou non » (Consalvo 2009, p. 184, ma traduction). Malgré que ces connaissances ne soient pas directement associées au jeu (stratégies, secrets, codes), une expertise en conservation demeure néanmoins liée à la culture du jeu vidéo. Le partage de ces connaissances en tant que collectionneur est ainsi comparable à celles d'un joueur talentueux

dévoilant ses techniques, spécialement dans une communauté axée sur la préservation du patrimoine vidéoludique. Nous pourrions ainsi parler d'une branche du capital vidéoludique qui serait tournée vers l'entretien et la préservation d'une collection ; le capital ludovidéophile.

#### **4.4 Au-delà de la cassette : le code**

En plus de la protection de l'intégrité physique des jeux, certains membres provenant de diverses communautés cherchent à aller plus loin afin d'assurer la sauvegarde et l'accessibilité à long terme de tout ce qui gravite autour de ces jeux. Nous avons déjà cité l'émulation comme possible méthode de préservation pour le futur du médium, lorsque les supports originaux deviendront inutilisables. Ces logiciels utilisent le code qui est extirpé du jeu pour ensuite reproduire l'expérience sur un ordinateur. Le deuxième chapitre nous a permis d'en apprendre au sujet de la création de ces logiciels et témoigne d'une culture amateur et d'une communauté très active autour du phénomène. En plus du développement des émulateurs, l'extraction du code des jeux vidéo suivi de sa distribution provient aussi en grande partie d'adeptes, d'amateurs et de collectionneurs. Dans le cas de prototypes rares ou même inconnus, il est essentiel pour leur survie de se retrouver entre les mains de connaisseurs qui sont prêts à faire le nécessaire afin d'en extraire le contenu. Rappelons que ces prototypes utilisent un type de puce reprogrammable qui a tendance à perdre son contenu beaucoup plus rapidement que les *ROMs* que l'on retrouve généralement dans les tirages réguliers de jeux. Parmi mon bassin de répondants, un d'entre eux mentionne d'ailleurs qu'il recherche activement des prototypes avec comme « but de distribuer la source ».

Pour arriver à cette fin, ces archivistes amateurs nécessitent un minimum de matériaux et de connaissances informatiques. Le *Retrode*, par exemple, est conçu pour être branché directement à un ordinateur via *USB* et permet de faire une sauvegarde externe des jeux *SNES* (Nintendo 1991), *Super Famicom* (Nintendo 1990), *Genesis* (Sega 1989) et *Megadrive* (Sega 1988). Il est possible d'utiliser ce périphérique pour jouer sur ordinateur, sans posséder la console appropriée. Cependant, c'est la capacité d'en sauvegarder le code sur une source externe qui nous intéresse davantage ici. Pour certains collectionneurs, cet outil permet de jouer avec leurs objets de collection sans risquer de les endommager en limitant les manipulations. Pour les amateurs aux ambitions préservationnistes, il s'agit d'un outil de sauvegarde accessible afin

de s'assurer que certaines pièces ne restent pas coincées dans leur cage de plastique. Évidemment, plusieurs sources en ligne sont disponibles afin d'apprendre le fonctionnement de ces outils et plusieurs amateurs et connaisseurs se font un plaisir de venir en aide aux débutants, que ce soit sur les sites officiels des produits comme le *Retrode* ou sur des forums axés sur le jeu vidéo. Le *Kazzo Cartridge Dumper* est un autre produit semblable, permettant en plus l'inscription de nouvelles données dans la cartouche pouvant mener, entre autres, à la modification d'un jeu pour en faire la traduction, ou encore, à la création de toutes nouvelles œuvres («About the Retrode « Retrode.Org» n.d.; «INFINITE NES LIVES» n.d.).

## 4.5 Au-delà de la cassette : le paratexte

Avoir accès au code des jeux vidéo représente un pas important dans la préservation du médium. Cependant, cette information risque de ne pas être suffisante pour de futurs chercheurs qui souhaiteront avoir accès à plus d'éléments pouvant contextualiser ces jeux, que ce soit des suppléments à l'histoire, des descriptions de personnages et d'items ou encore des astuces pour aider à débiter une partie. Une fois de plus, en nous tournant vers le web nous retrouvons des efforts considérables visant à préserver l'accès à ces données pouvant bonifier l'expérience de jeu.

Le forum *AtariAge* regorge de conversations intéressantes et informatives en ce qui a trait à l'époque marquante de l'industrie du jeu vidéo où *Atari* siégeait au sommet de sa gloire. En plus de ces nombreux fils de conversations, *AtariAge* propose une imposante base de données portant sur le célèbre *Atari 2600* (Atari 1977), jusqu'à l'*Atari Jaguar* (Atari 1993). Initialement baptisé *Atari 2600 Nexus* à sa conception en mai 1998, le site se voulait d'abord un portail regroupant des liens vers d'autres pages abordant cette mythique console. Au fil du temps et grâce à l'appui d'une communauté impliquée, le site ajoute de plus en plus de contenu original pour éventuellement devenir *AtariAge* en avril 2001 («AtariAge - About AtariAge» n.d.). On y retrouve maintenant une énorme quantité d'informations comme un guide évaluant la rareté des différents jeux, des liens externes ainsi que des guides pour s'initier à l'émulation de ces plateformes jusqu'à de la documentation pour apprendre à programmer de nouveaux jeux. Ce qui nous intéresse ici est l'importante sélection d'archives numérisées de magazines, de bandes dessinées, de livrets d'instructions, de boîtiers et de cartouches. Dans l'optique où nous nous

dirigeons inévitablement vers l'émulation pour un accès jouable aux ludothèques plus anciennes comme celle de l'*Atari 2600*, un accès comme celui-ci assure que le contexte du jeu inclus à l'intérieur des livrets ne sera pas perdu, améliorant l'étude de ces objets.

À cette époque, les jeux se devaient d'être simples et de représenter de façon abstraite ce à quoi ils faisaient référence. L'imagerie affichée sur les boîtes de jeux vient alors créer un univers plus riche que nature pouvant guider les joueurs. Pour Raiford Guins, les boîtiers sont nécessaires à l'expérience du jeu : « the game themselves feel incomplete without their illustrative renderings – and the inclusion of box art as well as images of arcade cabinets with emulators suggests that the games *and* boxes require continued pairing in order to have a rich encounter with these games across new platforms » (Guins 2014, p. 202). Aussi, afin de bien informer le joueur à propos des éléments visuels ou encore des différents objectifs, la lecture des instructions est fortement recommandée. Sans elles, un joueur éprouvera de la difficulté à comprendre tout ce qui se passe à l'écran la première fois qu'il démarrera le jeu *Yars' Revenge* (Atari 1981) par exemple. La zone sécuritaire présentée à l'aide d'un balayage de plusieurs couleurs qui se trouve à la gauche de l'écran peut paraître mystérieuse ou dangereuse pour un joueur mal informé. Aussi, les conditions nécessaires pour faire feu sur le canon ennemi, appelé *Qotile*, ne sont pas apparentes à un joueur sans expérience. *AtariAge* offre ainsi un accès privilégié à tous ces manuels qui facilitent grandement la compréhension et la prise en main de ces jeux relativement abstraits.

En plus des livres et des boîtiers, *AtariAge* possède une collection numérisée de plusieurs magazines touchant l'univers *Atari* comme : *Atari Age*, *Activision Newsletter*, *Atarian Magazine* et plusieurs autres, en plus de diriger ses lecteurs au site *Classic Computer Magazine Archive* pour des recherches concernant le marché du *PC*. Ces revues foisonnent de renseignements, de critiques et d'entrevues en plus d'offrir un regard unique venant de l'intérieur de la compagnie fétiche. Parmi ces magazines se trouvent des traces fidèles de la culture du jeu vidéo alors que le médium était en plein essor. La lecture et l'étude de ces artefacts permettent ainsi la recontextualisation de ces objets culturels qui seront encore observés dans les années à venir. Encore dans le but d'offrir une valeur ajoutée ainsi que des informations additionnelles pour le joueur, *Atari* a produit, avec l'aide de *DC Comics*, 10 courtes bandes dessinées qui étaient distribuées avec une sélection précise de jeux. Outre le divertissement, certains de ces artefacts



doivent être utilisés en tandem avec le jeu afin de progresser. Les versions numérisées accessibles sur *AtariAge* permettent donc à des joueurs d'aujourd'hui de se rapprocher de l'expérience vécue par les joueurs de l'époque qui tentaient de résoudre les énigmes obscures de la série *Swordquest* (Atari).

Heureusement, la préservation paratextuelle ne se limite pas qu'à l'industrie vidéoludique américaine. Le site français *Abandonware Magazines* qui est en fonction depuis 2002 se spécialise dans l'hébergement de magazines portant sur les jeux vidéo. D'abord pour un magazine unique (*Amstrad Cent Pour Cent*) la page s'est ensuite tournée vers la numérisation de *Tilt* pour finalement, grâce à l'aide d'une communauté grandissante, compter plusieurs dizaines de magazines différents. Selon leurs propres dires, « l'objectif du projet est de préserver et d'archiver de ce patrimoine que constitue ces anciennes revues informatique [sic] » («Abandonware Magazine» n.d.). Quelques minutes de recherche en ligne permettent de jeter un œil sur une imposante quantité de magazines ayant été numérisés ouvrant la porte sur tout un pan de l'histoire du jeu vidéo et de son contexte à l'époque où les jeux et les magazines ont été publiés. La page *Archive.org* représente un arrêt de choix; la majorité des liens trouvés sur les moteurs de recherche redirigent vers le site. On y retrouve des entrevues avec des développeurs pouvant amener un regard plus prêt de la réalité de leur travail de création contrairement à des rencontres ayant lieu aujourd'hui, des dizaines d'années suivant la sortie de l'œuvre. Une entrevue avec John Carmack de *id Software* illustre les aspirations futures du développeur à l'aube du lancement de sa dernière création du moment : *Quake* (id Software 1996). Pour Carmack, les avancées technologiques faciliteront la création de contenus, en plus de faire grimper le nombre de polygones par personnages qui est de 200 à 500 pour *Quake*, jusqu'à 1000 dans la prochaine génération (Long 1986, p.48). Ces archives offrent une mémoire beaucoup plus fidèle des événements et facilitent l'analyse de l'histoire vidéoludique puisqu'elles présentent des témoignages frais de la part de développeurs et d'analystes.

La publicité affichée en grande quantité dans les magazines de jeux vidéo présente aussi un regard intéressant sur l'univers vidéoludique et se voit heureusement préservée en même temps que ces revues. Au Québec, la page Facebook *Catalogues Québec années 70-80-90* présente un différent pan de la consommation vidéoludique grâce à la numérisation de catalogues de magasins distribués dans la belle province. Sans se limiter aux jeux vidéo, cette

page qui est « constamment à la recherche de nouvelles acquisitions pour combler les périodes manquantes et pour découvrir des magasins du Québec aujourd’hui oubliés » (St-Cyr n.d.) nous fait découvrir non seulement les prix de vente des années 70 à 90, mais aussi l’engouement de l’époque pour le jeu vidéo et la façon dont il était publicisé à l’extérieur des magazines spécialisés.

La collection, l’entretien et la numérisation de ces magazines et catalogues ne sont pas qu’une source de divertissement pour les amateurs. Ces efforts rendent aussi possibles des études approfondies de la culture vidéoludique, améliorant nos connaissances et notre compréhension de ce médium. Par exemple, un projet de recherche dirigé par Carl Therrien de l’Université de Montréal utilise ces artefacts comme source primaire d’informations dans une étude qui vise à examiner les publicités qui y sont imprimées et leur influence sur la culture vidéoludique. Selon Therrien et son équipe, les images et les textes utilisés pour vendre des jeux vidéo agissent sur la façon dont les joueurs discutent de jeux, en plus de participer à la création d’histoire et de légendes qui entourent ces œuvres (Therrien et Lefebvre 2017, p. 69). Par le biais de discours bien précis qui touchent la sexualisation, les conflits armés, l’hyperviolence, l’antagonisation du joueur, et bien d’autres, les publicités ont le pouvoir de se substituer à l’expérience même du jeu : « In this process, what was meant as a framing device for an experience to be bought becomes the object of focus, and adds up to tell a story » (Therrien et Lefebvre 2017, p. 69).

Il est difficile de nier l’apport positif venant de collectionneurs dans un cas comme celui-ci puisque la couverture de cet « angle mort » des études vidéoludiques est rendue possible à travers la grande sélection de magazines qui sont toujours accessible en ligne ou en bibliothèque grâce, encore une fois, à cette poignée de passionnés qui se sont donné le mandat de sauvegarder une frange du patrimoine vidéoludique.

## **4.6 Efforts amateurs**

Ces différents exemples démontrent d’abord le travail acharné de quelques groupuscules parmi la grande communauté des collectionneurs de jeux vidéo sans qui des œuvres significatives ou du moins intéressantes ne demeureraient qu’un souvenir intangible. Aussi, les groupes soulignent l’importance d’Internet dans la dissémination d’informations clés ainsi que

dans le soutien d'une communauté fleurissante. Bien plus que la distribution de code et de paratexte, une importante part des découvertes, anecdotes et récits provenant de la communauté est issue de différentes pages ou communautés en ligne.

Le web regorge de groupes chez qui le partage de trouvailles quasi archéologiques compte particulièrement. Facebook et ses nombreuses pages publiques ou privées (*CCJVQ*, *Nintendo Fans Qc*, *Video Game Fans*, etc) sont fréquentées quotidiennement par plusieurs milliers d'utilisateurs. La populaire plateforme *Reddit* héberge aussi un canal dédié à la collection : *r/gamecollecting*. La page regroupe un grand nombre de fils de conversation axés sur la ludovidéophilie en plus d'offrir une panoplie de liens externes utiles pour les collectionneurs experts ou amateurs. On y retrouve entre autres des ressources facilitant l'estimation de la valeur de jeux, des liens vers d'autres communautés, des pages spécialisées dans la réparation, l'entretien ou encore l'échange de jeux vidéo. Outre les réseaux sociaux, une vaste quantité de joueurs ont créé leur propre site Internet où ils partagent éditoriaux, articles, entrevues, critiques, analyses, etc. sur les différentes sphères du médium qui les passionnent.

#### 4.6.1 Se remémorer les disparus

Depuis plusieurs années, le site *Unseen64* contribue énormément à la sauvegarde de la culture vidéoludique en s'intéressant précisément aux jeux n'ayant jamais été publiés. Ces jeux qui passent généralement sous silence représentent malgré tout une part importante de l'histoire du média. Créateurs et chercheurs peuvent en apprendre beaucoup en étudiant ces œuvres et en tentant de comprendre les raisons qui les ont menées vers leur fin malheureuse. Même dans le cas où un jeu n'a subi que de simples modifications, le résultat final n'en demeure pas moins altéré et cette version peut nous en apprendre : « Every change & cut creates a different gaming experience; we would like to **save some documents** of this evolution for **curiosity**, **historic** and **artistic preservation** » («About Unseen64 - Unseen64» n.d.). Il a été mentionné à maintes reprises dans la présente étude que les prototypes et les versions non publiées d'œuvres vidéoludiques sont particulièrement à risque d'être perdues. Le travail émanant de ce site « **made for beta-fans by beta-fans** » («About Unseen64 - Unseen64» n.d.) en est d'autant plus essentiel et permettra un accès facilité aux futurs chercheurs et développeurs. Le projet a même amené les instigateurs à publier un livre rempli d'articles tout droit sortis de la base de données en

ligne. Le livre, financé par une campagne de sociofinancement, couvre plus de 200 jeux ayant été annulés et propose 20 entrevues et essais à propos de la préservation de ces différentes œuvres. L'équipe de *Unseen64* représente une force dans le monde de la conservation du médium et ne doit pas être ignorée en raison de ses créateurs amateurs qui ont acquis, au fil du temps, une expertise certaine dans le domaine.

#### 4.6.2 Niveaux perdus

Dans la même veine que *Unseen64*, *LostLevels*, créé par Frank Cifaldi en 2003, cherche lui aussi à cataloguer, trouver et préserver les jeux n'ayant pas atteint les étagères des boutiques. L'inspiration pour la création de la page lui est venue d'un questionnement, à savoir quels jeux sont les plus en danger de disparaître. Cifaldi ne s'inquiète pas des jeux distribués à grande échelle dans les magasins. Il accorde plus d'attention aux *ephemeras*, au matériel papier, aux communiqués de presse et bien sûr, aux prototypes et jeux annulés avant leur sortie (Game Informer 2017). Pour Cifaldi, des pages comme la sienne sont malheureusement toujours nécessaires parce que « videogame preservation is just not where it needs to be. We're getting there, slowly but surely, but the sad truth is that without sites like Lost Levels, information, media, and even completed projects could be lost forever » (Cifaldi n.d.). Par le biais de son forum, Franck Cifaldi et sa communauté ont réussi à faire découvrir, ou redécouvrir, une myriade d'œuvres qui semblaient être destinées à l'oubli : *Bio Force Ape* (Seta 1991), *The California Raisins : The Grape Escape* (Capcom 1990), *Chip's Challenge NES* (Image Software), et plus encore (Cifaldi n.d.). Ce modeste forum a permis à son créateur d'acquérir une expertise au point où il est devenu le fondateur du *Videogame History Foundation*, organisme à but non lucratif visant à préserver l'histoire du jeu vidéo. Cette nouvelle plateforme facilite grandement la tâche aux individus voulant participer à la préservation du jeu puisqu'elle se présente comme ressource fiable et légitime vers laquelle un futur donateur peut se voir guidé (Contri 2018).

Plus récemment, avec l'aide de Sam Derboo de la page *Hardcore Gaming 101*, Frank Cifaldi a réussi à mettre la main sur *Magic Kid Goo Goo*, un rare jeu coréen n'ayant toujours pas vu son code sauvegardé ni distribué en ligne. Évidemment, dans l'esprit de *Lost Levels*, la ROM a été partagée en ligne gratuitement, lui assurant ainsi une survie. Derboo a par ailleurs

édité une vidéo de jouabilité annotée de commentaires où il franchit la totalité du premier monde. Dans un esprit de sauvegarde, le préservationniste amateur a aussi accompli un travail de recherche journalistique en numérisant une panoplie de pages de magazines ayant fait la couverture du jeu en question, offrant des artefacts additionnels pour les curieux, les amateurs ou les chercheurs s'intéressant à cet objet culturel.

Grâce à sa présence en ligne (*Facebook, YouTube, hardcoregaming101.net*), *Hardcore Gaming 101* représente aussi une initiative amateur de taille dans la diffusion de contenu vidéoludique et dans la préservation de cette culture. Leur podcast intitulé *Top 47858 Games of All Time*, ainsi que leur série *YouTube* du même nom, présentent en détail de nouveaux jeux à chaque épisode sans ordre particulier, à la requête de leur auditoire, avec comme objectif de promouvoir la culture vidéoludique.

#### **4.6.3 Ressusciter les disparus**

Il apparaît clair qu'une tranche non négligeable des collectionneurs de jeux vidéo présente un intérêt envers la préservation du jeu vidéo et que, grâce aux ressources facilement accessibles en ligne ou par le biais d'autres hobbyistes, plusieurs sphères de l'héritage vidéoludique semblent être en voie de perdurer pour des générations à venir. Que ce soit en entretenant et en réparant des jeux, des consoles et des périphériques dans le but d'allonger leur espérance de vie, en numérisant la quantité phénoménale de paratextes disponible, en extirpant les données numériques enfouies dans la mémoire du jeu afin qu'elles survivent à leur inévitable détérioration ou encore en partageant leurs souvenirs, leurs expériences et leurs connaissances par le biais de blogues, de discussions en ligne ou de rencontres « en personnes », les collectionneurs de jeux vidéo forment une communauté passionnée qui participe, volontairement ou non, à la préservation et à la diffusion du jeu vidéo. Déjà aujourd'hui, plusieurs cas démontrent l'efficacité de ces amateurs dans la recherche et la diffusion d'artefacts historiques oubliés, perdus ou inconnus jusqu'à nos jours. Les paragraphes qui suivent s'attarderont à présenter quelques exemples marquants où des individus émanant de ces groupes ont participé directement à la préservation du patrimoine vidéoludique, et ce, de façon substantielle.

#### 4.6.4 Compétition de puissance

En 1994, *Nintendo* organise une compétition dans le même esprit que le *Nintendo World Championship* présenté quatre ans auparavant, axée sur sa plus récente console : la *Super Nintendo*. Cette compétition qui tenait sa phase préliminaire à travers les centres commerciaux des États-Unis demandait aux participants de jouer en succession à une version modifiée de *Super Mario Bros : Lost Levels* (*Nintendo* 1993), *Super Mario Kart* (*Nintendo* 1992), et *Ken Griffey Jr Presents Major League Baseball* (*Software Creations* 1994) pendant six minutes afin d'accumuler le pointage le plus élevé possible. *Nintendo* a créé 32 cartouches pour la compétition et, contrairement au *Nintendo World Championship* de 1990, aucune d'entre elles n'a été offerte aux joueurs ou aux abonnés de *Nintendo Power*. Elles devaient être retournées et détruites, probablement afin d'en réutiliser les pièces (Hendricks 2012). Pour cette raison, les cartouches sont extrêmement rares; avant 2010, une seule était connue du public. Le 8 avril 2010, cependant, une deuxième copie a fait son apparition et est offerte à JJ Hendricks. Après de longues négociations menaçant la transaction, les deux partis se sont entendus le 29 janvier 2012 atteignant une valeur de 12 000\$ et un échange qui n'aura lieu qu'en juillet de la même année (Hendricks 2012). Malgré qu'il s'agisse d'une deuxième copie, chacune d'elles demeure unique : une était utilisée dans les premières rondes de la compétition et octroyait 10 000 points pour un coup de circuit et l'autre, utilisée en finale, a vu son pointage ajusté pour un plus impressionnant million de points.

Maintenant, grâce à la générosité et à la persévérance de JJ Hendricks, cette version unique de *Nintendo Powerfest 94* est disponible, au côté de la seule autre copie connue. Le code a été partagé et une cartouche de reproduction a même été créée, après un appel à tous afin de dénicher l'expert pour relever le défi (Hendricks 2013). Maintenant accessible à tous, *Powerfest 94* s'ajoute à d'autres cartouches de compétitions sauvegardées et représente un des précurseurs du sport électronique actuel qui est plus populaire que jamais.

#### 4.6.5 Tout est bien qui finit bien

Dans le cas de *Powerfest 94*, le jeu ne devait jamais être mis en vente; il s'agissait d'un événement particulier où la cartouche n'est ni plus ni moins qu'une commodité à usage unique vouée à être jetée par la suite. Dans d'autres situations, il est question de jeux qui, selon toute

vraisemblance, étaient développés dans le but de se retrouver sur les tablettes, qui à un moment ou à un autre durant le processus de conception ont été abandonnés. L'adaptation du film d'animation *Happily Ever After* (John Howley 1990) pour la *Nintendo Entertainment System* représente clairement ce cas de figure. Comme il était souvent le cas à l'aube des années 90, cette suite au célèbre *Blanche neige et les sept nains* se devait aussi d'être présentée en une version pixelisée, comme plusieurs dessins animés de *Disney* : *Chip and Dale : Rescue Rangers* (Tad Stones et Alan Zaslove 1989), *TaleSpin* (Jymn Magon et Mark Zaslove 1990), *DuckTales* (Jymn Magon 1987), *Aladdin* (Ron Clements et John Musker 1992), *Lion King* (Roger Allers et Rob Minkoff 1994). Dans le cas qui nous intéresse, l'adaptation a d'abord été le sujet de rumeurs provenant du *Consumer Electronic Show* et ensuite confirmées dans le magazine *Nintendo Power* de septembre 1990 : « A new animated feature starring Snow White and titled 'Happily Ever After,' is scheduled for release this year by Filmation, and Sofel plans to create a NES game based on it, targeting the growing female market for *NES* games » (*Nintendo Power* 1990, p. 95). Le projet a ensuite fait des apparitions dans plusieurs magazines, présentant des descriptions et des images du futur jeu. Malgré l'impression d'un produit plutôt avancé dans son développement, le jeu est disparu des regards, laissant la place à une version *Super Nintendo* lancée en 1994, quatre ans après les premières rumeurs.

C'est seulement en 2015 que les soupçons se sont vus confirmés lorsque Sean McGee contacte le rédacteur du site web *NintendoPlayer.com* pour lui annoncer qu'il avait mis la main sur une copie de *Happily Ever After* (Sofel 1991). Le collectionneur n'en était pas à son premier contact avec *NintendoPlayer*. Il avait déjà prouvé sa bonne foi après avoir découvert, dans une vente de garage, une cartouche démo de *Super Mario Bros. 2* utilisée à l'interne chez Nintendo et en partageant ensuite sa *ROM*. L'annonce de la trouvaille reçue par *NintendoPlayer* se lisait ainsi : « Have you heard of the *Happily Ever After* NES game? I've run into a copy of that. [...] And of course a ROM dump will follow » (*NintendoPlayer* 2017). Après un survol exhaustif de l'histoire entourant la création du jeu et de son acquisition par Sean McGee, *NintendoPlayer* analyse le jeu en détail en le parcourant et en décrivant l'aventure pas à pas. Le point le plus intéressant réside sans doute dans le fait que le jeu semble complet, le joueur pouvant progresser jusqu'au générique de fin sans problèmes majeurs. Ce détail renforce l'hypothèse selon laquelle cette version a été annulée à la onzième heure à cause de la réception mitigée du film.

Finalement, l'intérêt pour l'héritage culturel vidéoludique qu'un collectionneur fait passer devant un profit potentiel de taille assure la préservation d'une œuvre que l'on croyait perdue pour de bon. Non seulement cet artefact est conservé, le jeu a été également partagé et est disponible pour quiconque veut en faire l'essai, la page de *NintendoPlayer* offrant un lien vers une version numérique téléchargeable à la fin de son article.

#### 4.6.6 Des monstres à la parodie

Un autre cas notable de prototypes disparus nous vient de *Parody World*, que nous avons déjà effleuré plus tôt dans ce chapitre. Contrairement au cas de *Happily Ever After*, la version américaine de *Parody World*, *Monster Party*, publiée pour la console NES, est arrivée jusque sur les tablettes. Le fait qu'une différente version ait été lancée offre une occasion en or de comparer les deux œuvres pour en noter les variations et ainsi observer certains choix venant de l'équipe de localisation pour les différencier. Un collectionneur japonais se serait procuré une première copie de ce prototype non pas dans le but d'en extraire le contenu, mais plutôt de le garder pour lui (Nintendo Age 2014). Ce comportement reflète l'intervention de Chris Kohler dans un épisode de *Retronauts* lorsqu'il souligne une différence culturelle chez ces collectionneurs (Mackey 2018). Comme dans le cas précédent, nous devons le partage de cette découverte à des collectionneurs généreux et soucieux de la survie du médium. Ce sont les frères Nolan qui se sont finalement procuré le prototype en question à travers une enchère en ligne, avec comme objectif précis d'en faire profiter la communauté. Ils n'en sont pas à leur première participation en ce qui a trait à la recherche et au partage de prototypes et d'autres pièces rares. À travers leur historique sur *NintendoAge*, on trouve plusieurs autres cas de découvertes et de partage de prototypes comme celui du jeu inspiré de la série *Full House* (Nintendo Age 2012).

Comparer les deux œuvres (*Monster Party* et *Parody World*) offre une perspective nouvelle sur le développement vidéoludique japonais et surtout, à propos de la localisation des jeux vidéo qui y sont développés. *Parody World* illustre clairement une approche différente – à la limite nonchalante – face aux propriétés intellectuelles appartenant à d'autres types de médias, ce qui explique en partie l'importante révision qui a finalement abouti à *Monster Party* de ce côté de l'océan Pacifique. On retrouve ainsi, avec *Parody World*, des scènes rappelant fortement des films comme *La planète des singes* (Franklin J. Schaffner 1968), *La petite boutique des*



*horreurs* (Frank Oz 1986), *Gremlins* (Joe Dante 1984) et *Alien* (Ridley Scott 1979). C'est principalement pour les bosses de fin de niveau que ce phénomène est présent, ce qui a forcé des modifications pour la version américaine. Par exemple, un simple fantôme à la tête de citrouille était à l'origine un singe à dos de cheval devant un arrière-plan montrant les ruines de la statue de la Liberté, faisant clairement référence au film mentionné plus haut. L'équipe de *The Cutting Room Floor* note aussi sur sa page dédiée au jeu plusieurs différences dans la construction des niveaux – plus difficile dans la version japonaise – ainsi que dans la traduction des dialogues du japonais vers l'anglais : une araignée géante met en garde le joueur qu'elle va sucer tout son sang dans *Monster Party* alors que dans *Parody World*, l'insecte qui est plutôt un visage effrayant sur six pattes s'exclame : « Transform!! Form X! », faisant une fois de plus référence à un film, cette fois visant *The Thing* (John Carpenter 1982) qui, en japonais, se nomme *Form X from the wandering planet* (Chpexo 2018). La traduction vient ici s'éloigner de l'hommage au film tout en essayant de conserver un dialogue conséquent avec le nouveau visuel.

Si pour certains *Parody World* présente la version authentique du jeu, elle représente à tout le moins la vision initiale de ses créateurs qui s'est vue largement modifiée par la suite. Finalement, cette version est facilement disponible au grand public, après de longues années d'attentes, qui pourront juger de la pertinence des changements apportés. En plus de souligner la participation d'amateurs et de collectionneurs dans la préservation du jeu vidéo, le cas de *Parody World* illustre aussi une embuche majeure à laquelle font face ces « jeux perdus » lorsqu'ils se retrouvent entre les mains de collectionneurs : dépendamment des motivations de l'acquéreur, ces jeux seront distribués gratuitement ou se verront malheureusement en otage d'un spéculateur valorisant davantage son prestige plutôt que le médium vidéoludique. Une présence accrue de professionnels dans ces communautés de collectionneurs pourrait cibler ces cas « à risque » et tenter d'agir afin d'éviter le scénario moins enviable où des œuvres se perdent.

#### **4.6.7 Contre l'autodestruction**

Au-delà du travail sur des objets numériques, la communauté d'amateurs doit parfois se pencher directement sur le matériel physique afin de sauvegarder l'héritage vidéoludique en combattant de front une obsolescence programmée volontairement par certains constructeurs de

plateformes ou de supports. Évidemment, nous avons mentionné les différentes techniques élaborées au fil du temps par un bon nombre d'individus parmi ces groupes qui retouchent et restaurent afin de prolonger la durée de vie de différents artefacts. Cependant, des cas plus particuliers comme celui des bornes d'arcade utilisant les circuits CPS2 de *Capcom* nécessitent une attention et une expertise beaucoup plus importante afin de contourner certaines mesures drastiques de l'époque. À la manière d'un bon nombre de jeux sur cartouche qui utilisent une pile afin de conserver de l'information dans sa mémoire *RAM* pour permettre aux joueurs d'étaler une partie sur plusieurs sessions de jeux, ces arcades sont munies d'une pile nécessaire à leur bon fonctionnement. Cette dernière assure la survie de la *RAM* contenant un code de sécurité indispensable. Une fois la pile à plat, le code s'efface, rendant le jeu inutilisable; il s'agit d'une sorte de clé déverrouillant un cadenas (Lowood et al. 2009, p. 142-143). Les premières tentatives d'apprivoiser le CPS2 remonte en 1999 jusqu'en 2007 où les recherches ont rendu possible l'émulation de codes originaux. Il restait toujours beaucoup de pain sur la planche puisque la mort de la pile signifiait encore la perte du jeu et le seul moyen était le « *phoenixing* », une sorte de résurrection du circuit suite à quelques altérations (Cruz 2017). Heureusement, grâce au travail acharné d'un petit groupe d'amateurs ingénieurs dirigé par Eduardo Cruz chez *Arcade Hacker* en 2016, il est maintenant possible, quelques décennies plus tard, de restaurer des jeux qui se seraient « autodétruits » sans nécessiter de modifications matérielles complexes qui altèrent l'objet (Cruz 2016). Le projet colossal consistait à inspecter toutes les composantes des circuits CPS2 au peigne fin dans le but de dénicher la meilleure façon de contourner cette pile qui « tue » le jeu. Le processus hautement complexe d'ingénierie inverse est partagé par Eduardo Cruz sur sa page web, illustrant une fois de plus la nature libre (*open source*) de ce projet.

À la suite des efforts déployés par Cruz et ses collaborateurs, la voie est ouverte pour une meilleure préservation des jeux utilisant cette célèbre arcade en plus d'offrir une compréhension accrue de son fonctionnement. Comme dans le cas du partage de *Happily Ever After*, le profit ne représente pas la motivation derrière ces efforts. Il s'agit de projets propulsés par la passion ainsi que par un intérêt marqué pour la préservation du medium.

This achievement has been made possible thanks to the help, support and collaboration of many dedicated individuals who just like you have an altruistic passion about arcade games, their hardware, history and legacy. All discoveries

and results generated by this project will be soon shared publicly, free of charge (Cruz 2016).

Ce type d'accomplissement amène une ère d'optimisme en ce qui a trait à la documentation de ce matériel complexe. Tant et aussi longtemps que ces passionnés seront présents, les barrières comme celles de la CPS2 seront sans doute franchies. Ces observations démontrent la bonne foi bien présente parmi ces regroupements d'enthousiastes et nous encourage à entrevoir un avenir où l'héritage vidéoludique perdure, temps et aussi longtemps que les bons gestes soient posés dans un avenir proche.

Afin d'entamer la conclusion de cet ouvrage, nous nous tournons vers la culture qui bouillonne dans l'univers du jeu vidéo et qui propulse un désir de préservation et de partage chez les communautés de collectionneurs et d'amateurs. Ce mouvement communautaire nous sert ensuite de tremplin vers des pistes de solutions pour profiter de l'engouement de ces groupes envers le monde vidéoludique et ainsi leur présenter une main ouverte amorçant un travail conjoint. Nous pouvons ensuite, avant d'en arriver au bilan final, ouvrir le mémoire en proposant des avenues additionnelles pouvant être explorées afin d'approfondir davantage notre compréhension des différents comportements et enjeux abordés au court du présent travail.

## Conclusion – Au-delà du jeu: culture et jouabilité

Au-delà de l'objet et de son contenu numérique, des gestes concrets comme ceux présentés au chapitre précédent encouragent un bouillonnement dans la culture du jeu vidéo. Il a été noté que l'univers vidéoludique est beaucoup plus vaste que les jeux ou leurs supports matériels et que son héritage est aussi bel et bien présent dans une culture qui lui est propre (Lowood et al. 2009, p. 151). Par le biais de magazines, de guides (professionnels ou de créations amateurs), de rencontres, de conférences, de cosplay et de vidéos créés par des fans, la culture vidéoludique est conservée, partagée et réussie à s'éclater ainsi qu'à toucher des gens de toutes les générations. Tout ce qui est créé par cette importante communauté de passionnés du jeu vidéo peut ensuite être observé et analysé lorsque l'on cherche à étudier un jeu en particulier. Ces éléments représentent un contexte socioculturel pouvant indiquer la réception d'un objet culturel, ses inspirations ainsi que la façon avec laquelle il s'insère dans la culture au moment où il a été créé.

Parmi la grande quantité de guides officiels et amateurs, *Gamefaqs* demeure le plus populaire avec plus de 56 000 guides, appelés *FAQs*, pour plus de 21 000 jeux (Allen 2012). Ces guides amateurs présentent des efforts substantiels de la part de leurs créateurs non seulement pour la quantité d'informations, de stratégies et d'astuces, mais aussi pour la touche artistique qui y est ajoutée. Plusieurs guides se démarquent par des fresques dessinées avec les différents caractères ASCII disponibles pour représenter un personnage du jeu ou encore son logo. La lecture de ces productions témoigne non seulement d'une maîtrise et d'une connaissance absolue d'un titre en particulier, mais aussi de la façon dont les joueurs interagissent avec ces jeux, allant d'un cheminement linéaire du début à la fin, d'une exploration exhaustive menant à la connaissance totale du jeu, ou encore, aux techniques pour accomplir des *speedruns* le plus efficacement possible (Newman 2012, p. 77).

À l'aide de plateforme comme *YouTube* et *Twitch*, des joueurs diffusent maintenant leurs expériences en direct ou sous forme de capsules vidéo, présentant leur rapport avec les jeux d'aujourd'hui ainsi qu'avec les jeux d'autres générations. On y retrouve des présentations de collections, des critiques, des vidéos de jouabilité ou encore des présentations d'objets moins communs qui méritent d'être mieux connus. La facilité d'accès à ces plateformes signifie

qu'elles sont souvent le premier arrêt pour quiconque cherche des informations à propos de jeux ou de plateformes. *YouTube*, en particulier, est devenu une ressource de premier choix pour s'informer à propos de futurs achats : « YouTube has become the conduit for learning about something before you buy it » (Degross Tyson et Nice 2018). Non seulement on retrouve une quantité impressionnante de vidéos abordant les jeux et les consoles les plus populaires, les moutons noirs moins connus y occupent aussi une place importante. Une simple recherche visant la plateforme *TurboGrafx-16* (NEC 1987), beaucoup moins répandue que ses concurrents en Amérique malgré un succès au Japon, révèle tout de même plus de 180 000 résultats sur *YouTube*. En première page, on y retrouve des palmarès présentant les meilleurs jeux, les perles rares, des critiques de la console et de jeux comme *Fighting Street* (Capcom 1989), le premier opus de la célèbre franchise *Street Fighter*. Ces vidéos ayant été visionnées par plusieurs dizaines de milliers de personnes (parfois même quelques millions) sont créées par des individus passionnés de jeux vidéo, souvent collectionneurs, comme *MetalJesusRock*, *AVGN*, *HappyConsoleGamer* et *Pat the NES Punk*, qui se retrouvent tous dans cette première page de résultats. Une fois que ces jeux cesseront de fonctionner pour de bon, ces vidéos demeureront une des rares traces de jouabilité accessibles aux futurs chercheurs. Pour Carl Therrien, ces créateurs produisent une ressource nécessaire : « Les YouTubeurs sont en train de créer la seule trace de milliers de jeux auxquels les futurs chercheurs auront accès » (Audureau 2018).

## 5.1 Comment traverser le pont?

Afin de limiter les impacts négatifs pouvant être associés aux communautés de collectionneurs, il en incombe aux chercheurs, muséologues, conservateurs et bibliothécaires d'approcher stratégiquement la ludovidéophilie afin d'optimiser son apport au mouvement de préservation du jeu vidéo existant. Les collectionneurs et les passionnés du jeu vidéo participent indéniablement à une sorte de préservation du médium. J'affirme ici « une sorte » puisqu'elle n'est pas forcément associée à des gestes et à des initiatives professionnelles, mais est plutôt motivée par un esprit de partage communautaire en plus d'un attrait pour les gains individuels, qu'ils soient monétaires ou sous forme de capital vidéoludique. Pour cette raison, les possibles impacts négatifs provenant de cette communauté comme la flambée des prix et la difficulté d'accès aux pièces les plus rares peuvent être mitigés par une main tendue et un travail conjoint

cherchant à bonifier les avantages d'une coopération ou encore à corriger les inconvénients actuellement présents.

D'abord, l'avenue la plus évidente semble résider dans un rapprochement avec les communautés de collectionneurs en ayant pour objectif d'obtenir un accès privilégié, sous forme de prêt, à une quantité de pièces dont l'acquisition est difficile en raison de la rareté et de leur valeur marchande élevée. Le questionnaire présenté à divers collectionneurs illustre une tendance chez ceux-ci à accepter davantage de prêter une certaine quantité de leurs pièces plutôt que de s'en départir en échange d'une somme d'argent, probablement pour conserver leurs acquis et le statut qu'ils procurent. Ainsi, un rapprochement avec les communautés ludovidéophiles offre l'occasion d'entrer en communication avec une masse de joueurs importante qui les fréquente afin de bâtir une sorte de base de données de futurs collaborateurs pour différentes expositions ou pour des études particulières. Cette avenue peut diminuer les coûts d'acquisition en plus de faire naître un réseau de contacts riche de leurs expertises.

Aussi, une quantité de collectionneurs expriment leur intérêt de transmettre leur passion du collectionnement à leurs enfants et ainsi léguer leurs collections. Malheureusement, comme les enfants de collectionneurs n'y sont majoritairement pas intéressés, ces collections ne finiront pas forcément dans une situation profitable à la collectivité. Pour cette raison, le rapprochement déjà mentionné offre une option additionnelle à ces collectionneurs ou même aux bénéficiaires de legs. Il permet dans un premier temps de souligner l'existence d'organismes souhaitant préserver et partager la culture vidéoludique pour que, dans un deuxième temps, ces collectionneurs puissent choisir de leur plein gré de s'associer à un de ces organismes pour faire don de leurs trésors et s'assurer qu'ils soient appréciés, en plus d'être utilisés à des fins pédagogiques. Il m'apparaît primordial que les diverses institutions souhaitant conserver, préserver et étudier le jeu vidéo se présentent et demeurent actives à travers les communautés vidéoludiques afin de devenir une option connue et crédible pour les collectionneurs et autres membres de ces cercles. Des campagnes de sensibilisation pourraient, par exemple, montrer ce qui se fait à l'heure actuelle dans le domaine, en plus de présenter les motivations derrière de telles initiatives.

D'après ce que nos recherches ont illustré au troisième chapitre, la ludovidéophilie est intimement liée au capital vidéoludique, les collectionneurs partageant des images de leurs

collections et de leurs dernières trouvailles qui témoignent de leur œil aiguisé pour les aubaines, leur accordant du même coup de la crédibilité dans la communauté et donc, un capital accru. Ce caractère me semble trop important pour être ignoré. Une coopération avec une bibliothèque, une université ou un musée peut assurément représenter un gain en capital vidéoludique, spécialement si le résultat de ce travail d'équipe est tangible, que ce soit sous la forme d'une plaque de remerciement affichée dans le musée ou encore, à plus grande échelle, de voir une collection complète nommée au nom du donateur comme c'est le cas de la *Cabrinity Collection* de l'université Stanford. Comme chez *NintendoAge* et la compagnie *Activision* (à l'époque de *l'Atari VCS*) qui offrent des badges (réels et virtuels) pour souligner divers accomplissements, des reconnaissances semblables rendent tangible l'expertise des joueurs et des collectionneurs en plus d'offrir un statut de prestige. Un badge de « préservationniste » pour les participants de *NintendoAge* ou d'autres forums serait certainement bien accueilli par exemple.

Finalement, il ne s'agit pas de simplement brandir une carotte aux yeux des collectionneurs et d'espérer qu'ils acceptent d'emboîter le pas vers une préservation officielle, mais bien de cultiver un désir de participation et de fierté à travers la communauté en plus de susciter un intérêt solide et marqué pour l'histoire du jeu vidéo et sa pérennité. Amener les amateurs de jeux vidéo à se questionner sur le futur de ces objets qui ont bercé leur enfance, tout en démontrant la participation intrinsèque du jeu vidéo dans notre culture demeure une avenue non négligeable à prendre sur le chemin de sa préservation. Il n'est pas nécessaire d'archiver toutes les collections; il y a suffisamment de *Super Mario* en circulation pour étudier cet objet. Cependant, avoir des contacts avec un nombre suffisant de collectionneurs qui sont au courant des questionnements autour de la préservation du jeu vidéo peut grandement améliorer l'accessibilité à presque n'importe quelles pièces pouvant élargir notre perspective de la culture vidéoludique. Connaître l'existence d'initiative visant à préserver le jeu vidéo peut faciliter ou encore accélérer le changement de vocation d'un collectionneur vers un préservationniste comme cela a été le cas pour John Hancock, Steve Lin, Frank Cifaldi et Chris Kohler. Il s'agit d'ouvrir la voie.

## 5.2 Ouverture : New Game +

En plus de leurs impacts sur la préservation du jeu vidéo, les ludovidéophiles demeurent un objet d'étude fort captivant, ouvrant la porte sur plusieurs autres facettes du jeu vidéo, de l'industrie, du design et des comportements de joueurs.

Outre que sur le web, les joueurs et les collectionneurs peuvent compter sur des groupes de passionnés dans leurs rangs qui font des pieds et des mains pour organiser des événements à petite et grande échelle dans le but de diffuser la culture vidéoludique chez un nombre grandissant d'amateurs. Ces événements regroupent tous les éléments de la ludovidéophilie qui ont été abordés dans le présent mémoire. On y retrouve des collectionneurs, des marchands, des joueurs, des curieux et surtout, des gens passionnés de jeux vidéo. *California Extreme*, par exemple, regroupe une quantité saisissante de bornes d'arcades et de *pinballs*, généralement prêtées ou apportées par leurs propriétaires pour le plaisir de jouer et de découvrir. On retrouve une multiplication d'événements semblables (*Portland Retro Expo*, *Retropalooza*, *Retro World Expo*), souvent liés à la culture rétro, ce qui joue un rôle important dans la préservation de la culture vidéoludique, en diffusant le jeu vidéo et en le mettant directement entre les mains de joueurs qui en feront l'expérience pour la première fois. On y observe un étonnant mélange de jeunes joueurs et de vétérans qui partagent des souvenirs et des anecdotes à propos de leurs jeux fétiches. Ces heures de plaisirs associées à des jeux auxquels ils ont joué alors qu'ils étaient neufs et à la fine pointe de la technologie représentent une foule de données pour de futurs chercheurs voulant étudier ces comportements face à des œuvres d'antan.

L'empreinte culturelle de regroupements d'une telle envergure demeure non négligeable et représente une avenue supplémentaire à explorer en nous intéressant à l'apport des visiteurs et des exposants à la diffusion de la culture vidéoludique et à la préservation de ce médium, qu'il soit par la transmission d'objets, de récits ou encore, par la conservation d'artefacts officiels.

Au-delà des objets de collection et du médium vidéoludique, chacun des attributs qui sont associés au ludovidéophile (acquisition, organisation, sérialisation, marchandisation, utilisation, socialisation, poly-collection) présente des avenues propices à l'approfondissement de nos connaissances de l'univers de la collection. Spécifiquement, l'importance que les



collectionneurs accordent à la sérialisation à travers leurs possessions semble être un terreau fertile pour des études plus ciblées afin de mieux comprendre ce comportement et pourquoi il est si nécessaire à la formation d'un collectionneur.

### **5.3 Game Over ?**

Pour donner suite à nos conclusions, nous pouvons entrevoir une brèche amenant les communautés de ludovidéophiles à participer activement et volontairement à la préservation du jeu vidéo. Les propositions avancées permettront d'entourer plus efficacement les gestes et les comportements des collectionneurs de jeux pour qui le médium représente bien plus qu'un simple divertissement ou un investissement d'argent. Ce sont ces individus, qui ont à cœur la sauvegarde de l'héritage culturel vidéoludique, qui doivent être approchés afin que leurs efforts ne soient pas vains et qu'ils puissent optimiser leurs comportements préservationnistes, résultant en un soutien additionnel aux efforts actuels découlant d'institutions professionnelles.

Grâce à des efforts concertés de ludovidéophiles, de chercheurs et d'archivistes professionnels, les problématiques de préservation abordées au deuxième chapitre de ce mémoire pourront être adressées ou, du moins, attaquées de front dans le but d'améliorer la pérennité du jeu vidéo. Bien que les jeux vidéo soient en train de disparaître (Newman 2012, p.1), ces chercheurs de renom se penchent sur cette problématique et travaillent à amenuiser les assauts du temps sur ces artefacts fragiles. Parmi les solutions préconisées, le premier pas est de tenter de tout sauvegarder, accumuler et préserver le matériel électronique, tout le paratexte et toutes les informations, histoires et anecdotes possibles qui pourraient nous en apprendre sur le processus de création d'un jeu. Cette solution demeure en quelque sorte utopique puisque tous ces objets de collection vont éventuellement se détériorer au point où leur utilité primaire disparaît. C'est toutefois sur ce point que la participation des ludovidéophiles a le plus grand impact puisqu'ils ont tendance à accumuler des articles fonctionnels dans le but de pouvoir y jouer, contrairement à bien d'autres types de collectionneurs. Les objets de collections sont alors conservés au meilleur de leur expertise, ce qui justifie de travailler avec eux dans l'objectif d'améliorer leurs connaissances archivistiques.

Par la suite, afin de survivre au-delà de leur intégrité physique, les chercheurs se tournent vers la création d'émulateurs servant à faire l'expérience des jeux desquels le code a été extrait

pour ensuite être restitué sur une tout autre plateforme. La principale embuche de l'émulation réside dans la difficulté de reproduire une expérience authentique de jeu : l'affichage à l'écran, le son, l'interface de contrôle et la vitesse de réaction présentent tous des risques de décalage avec l'expérience primaire. Dans certains cas, les périphériques ainsi que les jeux qui y sont rattachés deviennent tout simplement inutilisables en raison de leur technologie obsolète. Il est évident qu'il reste encore beaucoup de travail à faire afin de corriger ces écarts. L'accès au matériel original, propulsé entre autres par d'impressionnantes collections de passionnés, permet ainsi d'optimiser les émulateurs et de s'approcher de cet objectif qu'est l'authenticité totale.

James Newman, lui, propose une autre vision qui évite les pièges de l'émulation ainsi que l'inévitable détérioration de ces artefacts. Il insiste sur la nécessité de préserver la jouabilité, c'est-à-dire toutes les traces de l'expérience du jeu, spécialement au moment de sa mise en marché. Cette démarche prend en compte la fluidité de l'objet vidéoludique qui se transforme et se reconfigure au fil du temps et à travers une variété de pratiques venant de différents types de joueurs. Au-delà de documenter les expériences de l'époque, un accès aux jeux d'antan, aujourd'hui, permet de capter et de sauvegarder l'interaction avec de nouveaux utilisateurs afin de bonifier davantage notre « collection de jouabilité », offrant ainsi de plus en plus de sources différentes aux chercheurs et aux développeurs contemporains et futurs. En ce sens, une coopération avec un certain nombre de ludovidéophiles aux collections variées viendra faciliter cette collecte de données essentielles aux études vidéoludiques.

Ainsi, bien que les ludovidéophiles puissent avoir un impact négatif sur l'accessibilité aux artefacts en les gardant précieusement dans leur collection et en influençant la flambée de leur valeur, ils présentent toutefois un atout chez chacune des stratégies de préservations présentées ici. Nous pouvons donc conclure qu'une coopération entre collectionneurs et institutions est non seulement possible, mais aussi souhaitable si nous voulons améliorer et optimiser la préservation du jeu vidéo et assurer la pérennité d'un médium qui prend de plus en plus de place dans notre culture contemporaine. Il suffit de s'y appliquer maintenant et de refuser de laisser la partie se terminer sur un aveu d'échec. L'héritage culturel du jeu vidéo n'en est pas à sa dernière vie et ces stratégies promettent de repousser le « *Game Over* » du médium encore bien des années.

## Bibliographie

- “Abandonware Magazine.” n.d. Accessed February 7, 2018. <http://www.abandonware-magazines.org/projet.php>.
- “About the Retrode «Retrode.Org.»” n.d. Accessed March 31, 2018. <http://www.retrode.org/about/>.
- “About Unseen64 - Unseen64.” n.d. Accessed April 2, 2018. <https://www.unseen64.net/about/>.
- Altice, Nathan. 2015. *I Am Error: The Nintendo Family Computer/Entertainment System Platform*. Platform Studies. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Anderson, David, Janet Delve, and Dan Pinchbeck. 2010. “Toward A Workable Emulation-Based Preservation Strategy: Rationale and Technical Metadata.” *New Review of Information Networking* 15 (2): 110–31. <https://doi.org/10.1080/13614576.2010.530132>.
- “AtariAge - About AtariAge.” n.d. Accessed February 6, 2018. <http://atariage.com/about.php>.
- Audureau, William. 2018. “Dans le futur, la mémoire des jeux vidéo sera-t-elle sauvée par les youtubeurs ?” *Le Monde.fr*, February 11, 2018, sec. Pixels. [http://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs\\_5255094\\_4408996.html](http://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/02/11/dans-le-futur-la-memoire-des-jeux-video-sera-t-elle-sauvee-par-les-youtubeurs_5255094_4408996.html).
- Baudrillard, Jean. 1978. *Le Système des objets*. Paris: Gallimard.
- Belk, Russell W. 1995a. “Collecting as Luxury Consumption: Effects on Individuals and Households.” *Journal of Economic Psychology* 16 (3): 477–90.
- . 1995b. *Collecting in a Consumer Society*. Psychology Press.
- . 1995c. *Collecting in a Consumer Society*. Psychology Press.
- Benjamin, Walter, and Rolf Tiedemann. 1999. *The Arcades Project*. Harvard University Press.
- Brennan, Sheila A. n.d. “Making Room by Letting Go: A Look at the Ephemerality of Collections - Preservation Leadership Forum - A Program of the National Trust for Historic Preservation.” Accessed September 27, 2016. <http://forum.savingplaces.org/blogs/forum-online/2014/08/12/making-room-by-letting-go-a-look-at-the-ephemerality-of-collections>.
- Carey, Catherine. 2008. “Modeling Collecting Behavior: The Role of Set Completion.” *Journal of Economic Psychology* 29 (3): 336–47. <https://doi.org/10.1016/j.joep.2007.08.002>.
- Cifaldi, Frank. 2016. “GDC Vault - ‘It’s Just Emulation!’ - The Challenge of Selling Old Games.” 2016. <http://www.gdcvault.com/play/1023470/-It-s-Just-Emulation>.
- . n.d. “Lost Levels - A Website about Unreleased Video Games.” Accessed April 2, 2018. <http://www.lostlevels.org/wordpress/about-lost-levels/>.
- Conley, James, Ed Andros, Priti Chinai, and Elise Lipkowitz. 2003. “Use of a Game Over: Emulation and the Video Game Industry, A White Paper.” *Nw. J. Tech. & Intell. Prop.* 2: 261.
- Consalvo, Mia. n.d. “Gaining Advantage: How Videogame Players Define and Negotiate Cheating.” *Changing Views, Worlds in Play*. [http://www.academia.edu/654443/Gaining\\_advantage\\_How\\_videogame\\_players\\_define\\_and\\_negotiate\\_cheating](http://www.academia.edu/654443/Gaining_advantage_How_videogame_players_define_and_negotiate_cheating).
- . 2009. *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.

- Contri, Pat. n.d. "Not So Common Podcast #14 – The Immortal John Hancock." The Punk Effect. Accessed January 8, 2018a. <http://thepunkeffect.com/not-so-common-podcast-14-the-immortal-john-hancock/>.
- . n.d. "Not So Common Podcast #31 – Chris Kohler." Accessed April 2, 2018b. <http://thepunkeffect.com/not-so-common-podcast-31-chris-kohler/>.
- Cruz, Eduardo. 2016. "Important Capcom CPS2 Announcement." 2016. <http://arcadehacker.blogspot.com/2016/04/important-capcom-cps2-announcement.html>.
- . 2017. "Arcade Hacker: A Journey Into Capcom's CPS2 Silicon - Part 1." *Arcade Hacker* (blog). March 20, 2017. <http://arcadehacker.blogspot.com/2017/03/a-journey-into-capcoms-cps2-silicon.html>.
- Degrass Tyson, Neil, and Chuck Nice. n.d. "The Evolution of Personal Technology, with Marques Brownlee - StarTalk Radio - Google Play Music." Accessed February 12, 2018. <https://play.google.com/music/listen#/ps/I6lczawbvafjdburzbcc23aacu>.
- DidYouKnowGaming? 2017. *Sonic The Hedgehog's Lost Skateboarding Game - Unseen64*. <https://www.youtube.com/watch?v=H6lXV1YNjVA>.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. Yellow Ant.
- eBay. n.d. "ORIGINAL Retro Earthbound BOX ONLY 1994 Rare SNES RPG Super Nintendo Video Game." EBay. Accessed June 19, 2017. <http://www.ebay.ca/itm/ORIGINAL-Retro-Earthbound-BOX-ONLY-1994-Rare-SNES-RPG-Super-Nintendo-Video-Game-/322511028398>.
- Ebert, Roger. n.d. "Video Games Can Never Be Art | Roger Ebert's Journal | Roger Ebert." Accessed June 12, 2017. <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.
- Edwards, Benji. n.d. "VC&G | » Why Super Nintendos Lose Their Color: Plastic Discoloration in Classic Machines." Accessed June 1, 2017. <http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/189/what-happened-to-my-snes-case-discoloration-in-classic-machines>.
- emuparadise. n.d. "SNES ROMs by Letter - F | Emuparadise." Accessed July 10, 2017. [https://www.emuparadise.me/Super\\_Nintendo\\_Entertainment\\_System\\_\(SNES\)\\_ROMs/Games-Starting-With-F/5](https://www.emuparadise.me/Super_Nintendo_Entertainment_System_(SNES)_ROMs/Games-Starting-With-F/5).
- ESA. n.d. "Two-Thirds of American Households Regularly Play Video Games." The Entertainment Software Association. Accessed June 12, 2017. <http://www.theesa.com/article/two-thirds-american-households-regularly-play-video-games/>.
- "Essential Facts About the Computer and Video Game Industry." n.d. The Entertainment Software Association. Accessed March 7, 2018. <http://www.theesa.com/about-esa/essential-facts-computer-video-game-industry/>.
- Game Informer. n.d. *Inside Frank Cifaldi's Mission To Save Gaming's History*. <https://www.youtube.com/watch?v=yILUPb7gVlg&t=7s>.
- Gijseghem, Hubert Van. 2014. *La Psychologie du Collectionneur: Essai de Typologie*. GroupEditions.
- Guins, Raiford. 2014. *Game After: A Cultural Study of Video Game Afterlife*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Hendricks, Author: JJ. n.d. "How I Got Nintendo Powerfest 94." Accessed February 1, 2017a. <http://blog.pricecharting.com/2012/07/how-i-got-nintendo-powerfest-94.html>.

- . n.d. “PowerFest 94 ROMs & \$1,000 Reproduction Reward.” Accessed April 2, 2018b. <http://blog.pricecharting.com/2013/02/powerfest-94-roms-1000-reproduction.html>.
- Higgins, Chris. 2012. “Did Blowing into Nintendo Cartridges Really Help?” September 24, 2012. <http://mentalfloss.com/article/12589/did-blowing-nintendo-cartridges-really-help>.
- “INFINITE NES LIVES.” n.d. Accessed March 31, 2018. <http://www.infiniteneslives.com/kazzo.php>.
- Iwata. n.d. “Iwata Asks: Splatoon: It Started With Tofu.” Accessed April 4, 2017. <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wiiu/splatoon/0/0>.
- Kim, Peter. 2017. “The First Generation of CDs Is Already Rotting and Dying.” *CDM Create Digital Music* (blog). February 14, 2017. <http://cdm.link/2017/02/a-generation-of-cds-is-already-rotting-and-dying/>.
- Kohler, Chris. n.d. “Rare NES Game Stadium Events Sells For Nearly \$42,000.” Kotaku. Accessed August 15, 2017. <http://kotaku.com/rare-nes-game-stadium-events-sells-for-nearly-42-000-1797061312>.
- Kuchera, Ben. 2011. “Accuracy Takes Power: One Man’s 3GHz Quest to Build a Perfect SNES Emulator.” *Ars Technica*. September 8, 2011. <https://arstechnica.com/gaming/news/2011/08/accuracy-takes-power-one-mans-3ghz-quest-to-build-a-perfect-snes-emulator.ars>.
- Lafferty, Barbara A., Erika Matulich, and Monica Xiao Liu. 2014. “Exploring Worldwide Collecting Consumption Behaviors.” *Journal of International Business and Cultural Studies* 8: 1.
- Long, V. 1986. “Quake! Get Ready to Rumble.” *Computer Gaming World*, no. 144 (July).
- Lowood, Henry. 2004. “Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming.” In *Annual Meeting of the American Institute for Conservation of Historic and Artistic Works*. Vol. 14. [http://www.imappreserve.org/pdfs/educ-past\\_conference/lowood-emg2004.pdf](http://www.imappreserve.org/pdfs/educ-past_conference/lowood-emg2004.pdf).
- . 2009. “Memento Mundi: Are Virtual Worlds History?” *California Digital Library*. <https://escholarship.org/uc/item/2gs3p6jx.pdf>.
- Lowood, Henry, Devin Monnens, Zach Vowell, Judd Ethan Ruggill, Ken S. McAllister, and Andrew Armstrong. 2009a. “Before It’s Too Late.” In *4th Digital Games Research Association International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, DiGRA 2009*. <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/2-2-special-feature-digital-game-preservation-white-paper.pdf>.
- . 2009b. “Before It’s Too Late.” In *4th Digital Games Research Association International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory, DiGRA 2009*. <http://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/2-2-special-feature-digital-game-preservation-white-paper.pdf>.
- Mackey, Jeremy Parish and Bob. n.d. “PodcastOne: Retronauts Episode 128: The Collectors’ Bubble.” Accessed January 8, 2018a. <https://www.podcastone.com/episode/retronauts-128-collectors-bubble>.
- . n.d. “PodcastOne: Retronauts Episode 140: Final Fantasy VI.” Accessed April 2, 2018b. <https://www.podcastone.com/episode/Retronauts-Episode-140-Final-Fantasy-VI>.

- Mobygames. n.d. "Super Mario Bros. for Arcade (1986)." MobyGames. Accessed June 20, 2017. <http://www.mobygames.com/game/super-mario-bros>.
- "NA » Can NA Beat Every NES Game In A Year - 2018." n.d. Accessed April 11, 2018. <http://nintendoage.com/forum/messageview.cfm?catid=31&threadid=179167>.
- "NA » Newly Discovered Famicom Monster Party Prototype Surfaces." n.d. Accessed March 7, 2018. <http://nintendoage.com/forum/messageview.cfm?catid=35&threadid=121367>.
- "NA » Santa Came!!!" n.d. Accessed April 2, 2018. <http://nintendoage.com/forum/messageview.cfm?StartRow=51&catid=5&threadid=86561>.
- Newman, James. 2012. *Best Before: Videogames, Supersession and Obsolescence*. Routledge.
- NexusMods. n.d. "Nexus Mods and Community." Accessed July 13, 2017. <http://www.nexusmods.com/games/>
- NintendoPlayer. 2017. "Nintendo Player – A Not-For-Profit Classic Gaming Fansite - Happily Ever After (Unreleased, Nintendo Entertainment System)." February 1, 2017. <http://www.nintendoplayer.com/unreleased/happily-ever-after/>.
- "Pak Watch." 1990. *Nintendo Power* 16 (September).
- Patterson, Patrick Scott. 2017a. "Why the Idea That 'They Made Plenty of Them' Is Detrimental to Video Game History." *Scholarly Gamers* (blog). May 15, 2017. <http://www.scholarlygamers.com/top-news/2017/05/15/idea-they-made-plenty-them-detrimental-video-game-history/>.
- . 2017b. "Be Thankful: Time for Retro Game Collectors to Take What They Can Get." *Scholarly Gamers* (blog). November 13, 2017. <http://www.scholarlygamers.com/feature/2017/11/13/thankful-retro-game-collectors/>.
- Price Charting. n.d. "Little Samson Prices (NES) | Compare Loose, CIB & New Prices." PriceCharting. Accessed December 15, 2017a. <https://www.pricecharting.com/game/nes/little-samson>.
- . n.d. "Sonic the Hedgehog 2 Prices (Sega Genesis) | Compare Loose, CIB & New Prices." PriceCharting. Accessed December 15, 2017b. <https://www.pricecharting.com/game/sega-genesis/sonic-the-hedgehog-2>.
- "Proto:Monster Party — The Cutting Room Floor." n.d. Accessed March 5, 2018. [https://tcrf.net/Proto:Monster\\_Party](https://tcrf.net/Proto:Monster_Party).
- Records, Guinness World. 2015. *Guinness World Records 2016 Gamer's Edition*. 2016 ed. edition. London: Guinness World Records.
- REDDIT. n.d. "I Am the Administrator of GameFAQs.com, AMA! • r/IAmA." reddit. Accessed February 11, 2018. [https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/vc3jz/i\\_am\\_the\\_administrator\\_of\\_gamefaq\\_scom\\_ama/](https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/vc3jz/i_am_the_administrator_of_gamefaq_scom_ama/).
- Retro Fixes. n.d. "How to Clean & Whiten Yellowed Plastics." Accessed July 18, 2017. <http://www.retrofixes.com/2013/10/how-to-clean-whiten-yellowed-plastics.html>.
- Rettino-Parazelli, Karl. 2017. "L'archéologue du jeu vidéo." *Le Devoir*, 2017, sec. Actualités en société. <http://www.ledevoir.com/societe/actualites-en-societe/500432/entretiens-concordia-l-archeologue-du-jeu-video#>.
- Rush, Adam. n.d. "Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing | Kinephanos." Accessed July 11, 2017. <http://www.kinephanos.ca/2009/otaku-creations-the-participatory-culture-of-fansubbing/>.

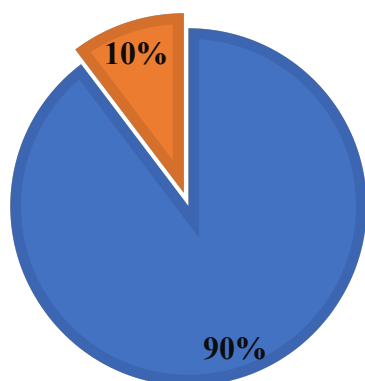
- Scott, Jason. 2015. "GDC Vault - Saving Game History Forever - Or Dooming It To Oblivion?" 2015. <http://www.gdcvault.com/play/1022240/Saving-Game-History-Forever-Or>.
- . 2017. "I've Been Saying 'Every 8 Seconds, Someone Boots The Oregon Trail on the Internet Archive'. I Appear to Be Wrong. It's Every Second." Microblog. May 11, 2017. <https://twitter.com/>.
- Smith, Ernie. n.d. "The Hidden Phenomenon That Could Ruin Your Old Discs." Motherboard. Accessed June 13, 2017a. [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/the-hidden-phenomenon-that-could-ruin-your-old-discs](https://motherboard.vice.com/en_us/article/the-hidden-phenomenon-that-could-ruin-your-old-discs).
- . n.d. "The Story of NESTicle, the Ambitious Emulator That Redefined Retro Gaming." Motherboard. Accessed May 9, 2017b. [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/the-story-of-nesticle-the-ambitious-emulator-that-redefined-retro-gaming](https://motherboard.vice.com/en_us/article/the-story-of-nesticle-the-ambitious-emulator-that-redefined-retro-gaming).
- Sotamaa, Olli, and Tero Karppi. 2010. "Games as Services-Final Report." <https://tampub.uta.fi/handle/10024/65772>.
- speedrun.com. n.d. "The Legend of Zelda: Ocarina of Time - Leaderboard - Speedrun.Com." Accessed June 20, 2017. <http://www.speedrun.com/ooot>.
- St-Cyr, Éric. n.d. "Catalogues Québec Années 70-80-90 - Home." Accessed April 2, 2018. <https://www.facebook.com/cataloguesquebec/>.
- "Summer Games Done Quick 2018 -- Index." n.d. Accessed July 4, 2018. <https://gamesdonequick.com/tracker/index/sgdq2018>.
- Suominen, Jaakko, Markku Reunanen, and Sami Remes. 2015. "Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s." *Kinephanos*, June. <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming/>.
- Szczepaniak, John, and S. M. G. Szczepaniak. 2014. *The Untold History of Japanese Game Developers: Gold*. SMG Szczepaniak.
- Taborelli, Luca, Frank Gasking, Shane Gill, Heidi Kemps, Joe Martin, John Szczepaniak, Kurt Kalata, et al. 2016. *Video Games You Will Never Play: Black and White*. 1 edition. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Therrien, Carl. 2014. "From the Deceptively Simple to the Pleasurably Complex: The Rise of Cooperative Address in the History of Video Games." In *Handbook of Digital Games*, 784.
- Therrien, Carl, and Isabelle Lefebvre. 2017. "Now You're Playing with Adverts: A Repertoire of Frames for the Historical Study of Game Culture through Marketing Discourse." In *the Game*, 37.
- Therrien, Carl, and Martin Picard. 2016. "Enter the Bit Wars: A Study of Video Game Marketing and Platform Crafting in the Wake of the TurboGrafx-16 Launch." *New Media & Society* 18 (10): 2323–2339.
- Williams, Martyn. 2005. "Panasonic-Toshiba CRT Plants Close in Europe, US." PC Advisor. February 1, 2005. <http://www.pcadvisor.co.uk/feature/digital-home/panasonic-toshiba-crt-plants-close-in-europe-us-5376/>.
- Wolf, Mark J. P., and Bernard Perron. 2014. *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge.

# Annexes

## Annexe 1 : Tableaux

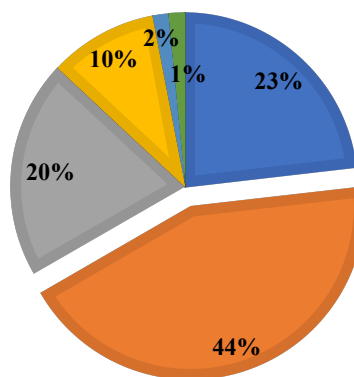
### COLLECTIONNEURS PAR GENRE

■ Masculin ■ Féminin



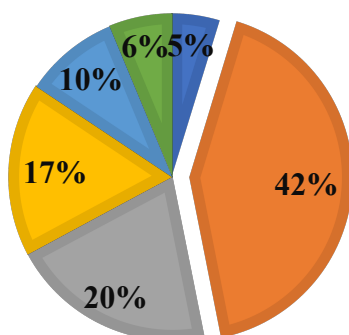
### COLLECTIONNEURS PAR ÂGE

■ 18-24 ■ 25-30 ■ 31-35 ■ 36-40 ■ 41-50 ■ 51+



### ANNÉES DE COLLECTIONNEMENT

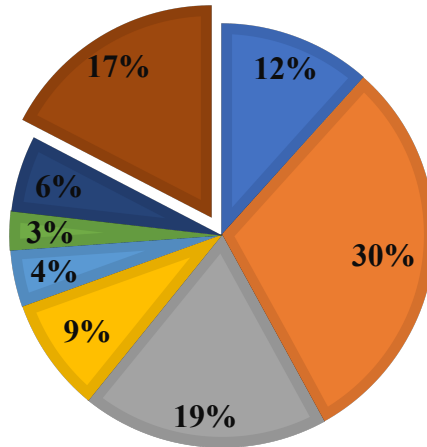
■ < 1 ■ 1-5 ■ 6-10 ■ 11-15 ■ 16-20 ■ >20





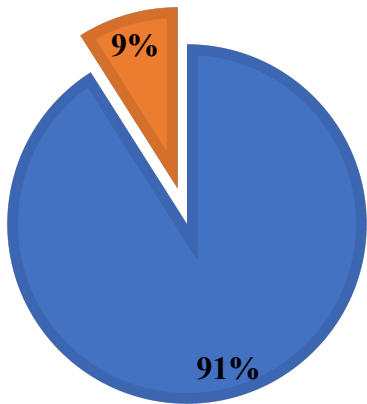
## QUANTITÉ D'OBJETS DE COLLECTION

■ < 100  
 ■ 100-199  
 ■ 200-299  
 ■ 300-399  
 ■ 400-499  
 ■ 500-749  
 ■ 750-1000  
 ■ > 1000



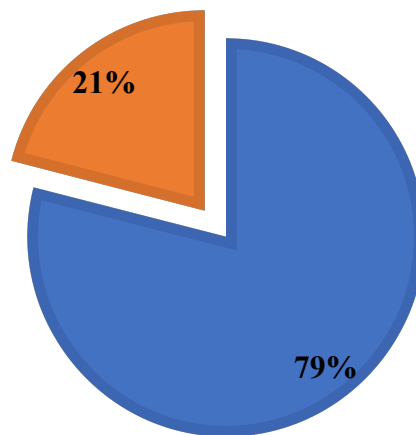
### EST-CE QUE LA PRÉSERVATION EST IMPORTANTE ?

■ Oui  
 ■ Non

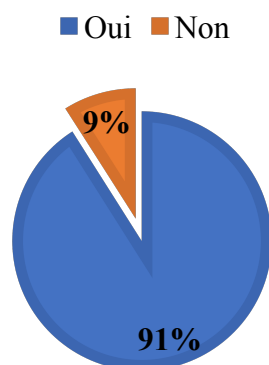


### EST-CE QUE LES COLLECTIONNEURS CROIENT PARTICIPER ?

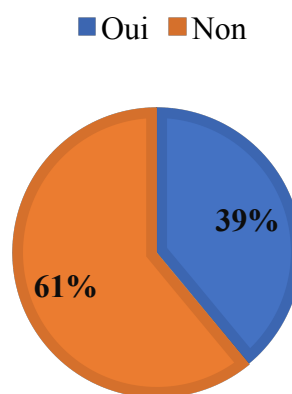
■ Oui  
 ■ Non



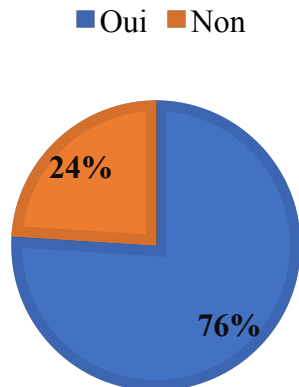
**LES JEUX VIDEO ONT-IL UNE PLACE EN MUSÉE?**



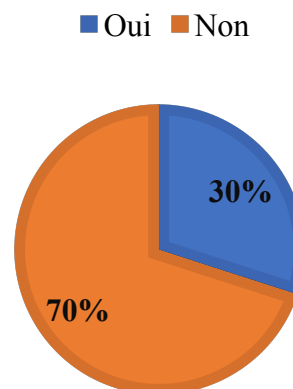
**COLLECTIONNEURS VOULANT VENDRE AUX MUSÉES**



**COLLECTIONNEURS VOULANT PRÊTER AUX MUSÉES**



**COLLECTIONNEURS VOULANT DONNER AUX MUSÉES**



## Annexe 2 : Questionnaires

Questions/répondants	n°1	n°2	n°3	n°4
Pays	Canada	Canada	Canada	Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	18-24	18-24	31-35	18-24
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Facebook DAC	Facebook DAC	Facebook Distribution aux Collectionneurs	Distribution aux Collectionneurs
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	4-5 ans	Environ 16 ans	5 ans	5 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Nostalgie	J'aime pouvoir posséder une collection de jeu, c'est une certaine source de "gratification" pour moi. Mais la 2e raison c'est surtout parce que je suis un joueur avant tout et avec une collection de jeu, j'ai beaucoup de choix de jeux permanents.	J'aime les jeux rétros	Car j'aime mes jeux vidéos depuis mon enfance
Est-ce que vous collectionnez dans votre enfance?	Oui	Oui	Non	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Collectionneur	Joueur	Joueur	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Full set N64 et wiiU, si non les jeux de mon enfance	Playstation 1 principalement	Nes, SNES	En général, j'achète des jeux de moins de 10\$ sur toutes les consoles, et je met le prix pour les jeux que j'adore
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	300-399	100-199	100-199	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	Films/DvD/BluRays	DVD de films d'horreur	Non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Pouvoir créer, un jour, une sale pour jouer a plein de jeux sans avoir a chercher/acheter	Terminer ma wishlist d'environ 300~ jeux et d'atteindre le 100 jeux physique au PS3	J'aime les version physiques	<i>*Aucune réponse*</i>
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Un accomplissement, une evolution technologique incroyable	Elle est environ 80% de mes biens matériels. Elle représente pour moi beaucoup. Parce que c'est une librairie de jeu très nostalgique et je peu faire beaucoup de liens avec mon passé grâce à cela, comme un album photo.	Une façon de conserver pour toujours un produit.	Une construction en progression depuis 10 ans

Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	DAC, wii/wiiu collector et plusieurs autres	Facebook & j'ai d'autres amis collectionneur	DAC, Retrogaming Quebec	Distribution aux Collectionneurs, Arcade MTL
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Oui	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Partout où il y a un bon deal
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?		Non	Non	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Non	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Seulement lorsque j'ai des doubles	Souvent pour permettre d'acheter d'autres jeux sinon c'est un peu une source de dernier recours en cas de manque d'argent.		Par désintérêt du jeu
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Ma collection est dans des "case"en plastique ... voir retroprotection	Parler des jeux retro c'est ne pas les oublier et de toujours apporter la nostalgie de ceux-ci.	<i>*Aucune réponse*</i>	Je fais du dumpster diving dans les conteneurs des magasins de jeux vidéos et je redistribue mes trouvailles
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Oui	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui	Oui

Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	2e choix	3e choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	3e choix	2e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	Cela varie, plusieurs collectionneurs sont plutôt avare, ils achètent tout pour eux et investissent beaucoup dans les jeux et le marché du jeu vidéo devient de moins en moins accessible aux gens à cause de la hausse des prix de ceux-ci.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°5	n°6	n°7	n°8
Pays	Canada	Canada	Canada	
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	31-35	36-40	25-30	18-24
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Facebook	Facebook DAC	DaC (facebook)	facebook DAC
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	5 ans	8 ans	1 ans, sérieusement.	5ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Nostalgie	J'aime l'objet physique	Nostalgie	ne pas perdre les souvenirs
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Non	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Collectionneur	Collectionneur	les 2
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Jeux que je possédais étant jeune ou que j'ai toujours voulu (Nintendo)	De tout	NHL, Dot Hack, Final Fantasy	les jeux de mon enfance ex: pokémon-mario-tony hawks- nintendo 64 -ps

Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	300-399	>1000	200-299	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Figurines Nintendo	Non	Non	non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Nostalgie	Avoir les pièces complète	Avoir un complete set.	trouver tout mes jeux a petit prix
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Fierté et amusement	Un passe temps	Des jeux pour jouer à l'infini.	des souvenirs denfance
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.		DAC, CCJVQ.	DaC, rétrogaming Québec.	DAC(groupe sur facebook) - entre ami(E)s
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);marcher au puces - bouche a oreil
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Non	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Non	Non	
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	-	-	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Non	en quelque sorte
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Nettoyage et environnement (temperature et humidité contrôlé)	Garder l'objet à son état premier le mieux possible. Bonne entreposage.	<i>*Aucune réponse*</i>	protéger mes avoirs
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Non	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Non	Non

Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Oui	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Non	Oui	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	2e choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	3e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	N/A	Positif. Plus d'exemplaire seront bien conservé.	positif, car les jeux sont bien conserver
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	<b>n°9</b>	<b>n°10</b>	<b>n°11</b>	<b>n°12</b>
Pays	Quebec	Canada	canada	canada
Sexe	<i>*Aucune réponse*</i>	Homme	Homme	Homme
Âge	18-24	25-30	31-35	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	DAC	Distribution au collectionneur	facebook, page distribution au collectionneur	facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	<i>*Aucune réponse*</i>	Moins d'un an	2007	15 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	<i>*Aucune réponse*</i>	La nostalgie, posséder les jeux auxquels je jouait étant jeune	Nostalgie	valeur
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Autant	Joueur	Collectionneur	commerçant de jeux video

Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Nintendo Gamecube et avant	Dragonball z, les titres mario	Tous les jeux de super nintendo et quelques autres titres sur d'autres consoles	compilation de jeux d'arcade
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	100-199	100-199	>1000	<100
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Vinyles	Tout ce qui a lien avec Dragon ball z, les cds, les films et j'ai encore ma collection de porte clés que j'avais commencé enfant, mais je n'achètes plus de porte clés	-	Amertume & deception
Quelle est la principale motivation de votre collection?	<i>*Aucune réponse*</i>	Tout avoir	D'aller chasser les jeux qui me manque. La pire journée sera quand ma collection sera terminé	avoir le moins de jeux
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?		Mon problème de hoarding	Beaucoup d'heures de plaisir et un heritage pour mes enfants	un bref moment de detente
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	DAC	Distribution aux collectionneurs / wii wii u,collectors north america / dbz collectors united entre autre	Ccjqvq, nintendo age, DAC	distribution au collectionneur
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Oui	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Vente de garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Non	Oui	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Non	Oui	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Partir en Europe 7 semaines ça coûte cher.	-	Pour me débarrasser de mes doublons	faire vivre une famille & faire frustrer les pedlers
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui



Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Non	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	Nettoyage des boîtiers/cassettes	Gardez les jeux dans des boîtes protectrices. Nettoyez les cartouches souillées et enlever les autocollants autocollants du jeu vidéo	mise à neuf ,nettoyage
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Non
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Non	Non
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	3e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	1er choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	Positif, meilleure facilité à trouver des jeux	<i>*Aucune réponse*</i>	negatif ,les gens cherchent des jeux rares à prix bas & cela a un impact sur l'inflation du produit ,aussi les collectionneurs ruinent le milieu en voulant avoir plusieurs copies d'un jeu (tout cela est exclu pour les vendeurs & revendeurs)
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Le phénomène des collectionneurs ruine le plaisir du gamechasing & la chance pour les honnêtes marchands de jeux de pouvoir en faire un jeu ,aussi collectionner n'est pas mal un concours de voir celui qui a la plus grosse
<b>Questions/répondants</b>	n°13	n°14	n°15	n°16
Pays	Canada	Canada	canada	Québec

Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	25-30	31-35	25-30	31-35
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	DAC	Facebook DAC	facebook	Distribution aux collectionneur
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	Plus fortement depuis 5 ans	Depuis que j'ai eue ma première console NES A 7 ans et j'ai commencer à collectionner plus sérieusement \$ depuis une dizaine d'années	20ans	Depuis ma jeunesse
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	J'aime les jeux vidéos.	Je crois que c'est une obsession lol je passe plus de temps à trouver les jeux pas chère qu'à les jouer honnêtement	J'aime déjà pas le terme collection... Je veux jouer au maximum de jeu video dans n'importe qu'elle situation.	Ravoir les jeux de mon enfance :)
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Collectionneur	Collectionneur	Joueur	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Nintendo, toutes générations	J'ai beaucoup de Sega Genesis Saturn Sega CD Nes et Snes nes en se moment jessaye de faire le full set de Xbox original Jai environ 350 titre	du V-smile au nintendo, du salon au portable, du pc au console, du Telstar alpha au playstation 4	Tout de nintendo surtout aussi du sega
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	200-299	>1000	>1000	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	-	non	Non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Retrouver mes jeux de jeunesse, les faire découvrir à mes enfants.	Je me le demande souvant lol	jouer	Avoir plus de choix de jeux et trouver de vieille console encore fonctionnelle
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Un passe temps, une certaine fierté d'avoir rassemblé ces jeux.	J'aime bien recevoir des ami d'enfance et sortir des vieux jeux qu'on jouait à lepoque, j'imagine que sa me ramene en enfance	Des jeux à terminer jusqu'à ma retraite.	Mon enfance
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	CCJVQ, DAC, autres facebook	DAC CCJVQ	distribution collectionneur	Page Facebook, rencontre entre collectionneur, show de jeu retro
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Non	Oui

Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Oui	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);vente de garage, amis	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Vente de garage aussi des amis
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Non	Non	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Doubles quand je trouve des lots ou versions en moins bon état.	J'achète en lot A bas prix et je revend le reste au prix du marcher	des doubles...	Je vend les jeux qu il ne minteresse pas que jai eu en achetant des lot de jeux qui minterressait
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Dès qu'un jeu entre en ma possession, je fais le possible pour le ramener à son état original (feutre, étiquettes)	<i>*Aucune réponse*</i>	pas jeté les boites et les livrets, faire attention pour que le jeu reste jouable	Je ne jete rien je garde tout
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?		Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Oui	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Oui	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Non	Non	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	1er choix	1er choix	2e choix

Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	<i>*Aucune réponse*</i>	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°17	n°18	n°19	n°20
Pays	Canada	Canada	Canada	Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	25-30	36-40	36-40	36-40
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Groupe DAC	Groupe Facebook - Distribution aux collectionneurs	Facebook dac	Facebook: DAC
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	10 ans	Sérieusement, 8 ans.	20 ans	20 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Par passion pour les jeux vidéo et l'histoire des jeux vidéo	Souvenirs, nostalgie, mémoire collective (du jeu vidéo).	Nostalgie, beauté du produit et jouer	Parce qu'une collection implique un début et une fin, un ordre de classement et des indices de rareté: un univers prédéfini à compléter.
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Non	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	les deux	Joueur	Collectionneur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Final Fantasy, les consoles insolites et les consoles rouges	Surtout les jeux que j'ai déjà joué ou encore ceux qui représentent qlq chose pour la collectivité. De l'Atari 2600 à ajd.	Nes, snes, gba, gameboy.	Par console: NES - SNES- TG16 - Dreamcast - Xbox originale
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	500-749	400-499	200-299	>1000
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	Non	Non	Monnaie canadienne

Quelle est la principale motivation de votre collection?	L'Histoire des jeux vidéo	Meubler mes temps libres à la retraite, jouer des trucs que je n'ai jamais joué quand j'étais jeune ou encore comme lègue à mes fils.	D'avoir tous les jeux qui m'ont influencer	Plaisir: chasser, trouver, ranger, compléter, classer.
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Un accomplissement et un investissement	Un trésor du passé en constante évolution	Mon histoire	un petit jardin secret où j'aime toucher et jouer avec ces pièces qui me transportent dans un autre univers
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	DAC, CCJVQ, co-fondateur de retrogamer.ca,...	Distribution aux collectionneurs	Dac	DAC - CCJVQ - ArcadeMTL et autres groupes plus obscurs de partage entre collectionneurs
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Oui
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Jai ma propre boutique	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Oui	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	Surtout les doubles	Financement projet	Achat de lots = doublons. Revendre les doubles.
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Organisation d'événements de retrogaming dans le Québec pour éveiller les consciences.	Nettoyage des cartouches et retouche des labels, boîtiers scellés pour pièces plus rares.	Nettoyage, retro-arcade.	Protecteurs en plastique. À l'abri de la lumière. Au sec. Avec un nettoyage des connecteurs à l'occasion.
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui

Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Oui	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Oui	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	2e choix	3e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	3e choix	2e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	Peu importe les énoncés plus haut, ils permettent un accès à certains titres plus rares, consoles bien entretenues, ...	<i>*Aucune réponse*</i>	Un impact positif: même si on voit moins les pièces, elles seront probablement très bien conservées et appréciées. Un jour, elles seront sûrement du domaine public et elles auront été peut-être mieux conservées que dans un musée ou une université, où ces pièces seront une-parmi-tant-d'autres.
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	Très beau projet !	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°21	n°22	n°23	n°24
Pays	Canada	Canada	canada	Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	36-40	36-40	25-30	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Dac	Facebook page Distribution aux Collectionneurs	DAC	Facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	5 ans	15 ans	13 ans	11 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Nostalgie et culture historique	Nostalgie	Passion des jeux, découvertes	Pouvoir rejoué a des vieux jeux

Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Oui	Non	Non
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Les deux	Les deux	Joueur	Les deux
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Console de salon Nintendo et jeux cib	Tous ce qui est relié à mon enfance (Années 80) jusqu'à mon adolescence (Années 90)	Tout! mais depuis quelque années axé sur PS1	Final Fantasy/ Suikoden
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	<100	100-199	>1000	750-1000
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	Oui, objet relié à l'histoire du Québécois.	Musique, Films et Comics Books mais de façon TRES casual	Certains guides, figurines reliés à des jeux
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Avoir les jeux cib que j'ai adoré jouer ou ceux que je n'ai pas eu la chance d'avoir.	<i>*Aucune réponse*</i>	Jouer	La nostalgie
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Pas mal d'argent, mais surtout du temps, mais avant tout une grande satisfaction	<i>*Aucune réponse*</i>	Une passion, un but dans la vie	Une partie de ma jeunesse et ma passion pour le jeu
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Non	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	Dac ccjvq	-	CCJVQ, DAC, NintendoAge et divers pages Reddit/Facebook (plus de 20)	Facebook Club et Association
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Non	Oui	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.); Ventes de Garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Non	Non	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Des restes de lot ou des achats compulsifs plus tarregrettés.	J'achète souvent en lot et dans bien des cas seulement une ou deux cassettes m'intéresse. Je vend donc le reste du lot.	Diminuer le coût de ma collection personnelle.	Double

Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	Je protège mes jeux contre l'humidité, la saleté, l'usure extrême dans le but d'augmenter leurs durées de vie.	Ne rien jeter, Netoyage/Restoration, N'encourage pas les donateur carts	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Oui	Non	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Non	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition ?	Oui	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	1er choix	2e choix	2e choix	1er choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	1er choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	2e choix	1er choix	3e choix	<i>*Aucune réponse*</i>
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Forcement positif.	<i>*Aucune réponse*</i>	Oui, ils gardent les jeux dans des endroits sur et à l'abri des gens qui auraient tendance a mettre leurs jeux aux poubelles	Pas vraiment
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°25		n°26	
Pays	Canada		Canada	
Sexe	Homme		Femme	



Âge	25-30	36-40	18-24
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Distribution aux Collectionneurs	Group Facebook Distribution aux Collectionneurs	Facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	+ 9 mois	7 ans	4 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Posséder le plus de matériel vidéoludique possible.	Revivre mon enfance, nostalgie et partager/revivre mes bons souvenirs avec mes enfants	Souvenirs d'enfance
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Oui	Non
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous davantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Joueur	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Surtout des jeux PC peu importe le format. Pas de série en particulier.	Je recherches les jeux que j'avais à mon enfance. Mega Man, Castlevania, Mario Bros, Zelda, Metroid... mais pas de pokémon! Pas capable!	Super nintendo + Nintendo 64 + pokémon
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	400-499	750-1000	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	<i>*Aucune réponse*</i>	Figurines, lego thème Halloween, jouets Star Wars années 80...	Rien
Quelle est la principale motivation de votre collection?	à tendre mon horizon sur le jeu vidéo.	Jouer avec mes enfants	Faire connaître à ma famille et amis les jeux d'époques
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Du temps consacré à acheter, ou à consacrer à jouer.	Une ère de ma vie passé que je revie avec mes enfants.	Ma deuxième femme :)
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	Distribution aux Collectionneurs ; CCVJQ ; Quebec Vintage Computer	CCJVQ, DAC, Retro Quebec, etc	Facebook
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Oui	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.); ventes de garages	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Oui	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Oui	Non

Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	pour financer la collection	Je revend les double que j'ai lors d'achat de lots
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Non
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Je documente mes achats, tant l'acte d'achat que les objets achetés. Mon travail me permet aussi d'aider à la préservation du jeu.	récupération et nettoyage de vieux jeux/console, partages mes connaissances avec d'autres qui débutent comme collectionneur...	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Oui	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Oui	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Non
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition ?	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	1er choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	3e choix	2e choix	1er choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	2e choix	1er choix	2e choix

<p>À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.</p>	<p>Ça dépend.</p> <p>1) La communauté de collectionneur a un impact : elle permet la préservation d'objets qui ne sont pas considérés comme importants par plusieurs institutions publiques. C'est dommage, surtout quand on pense que des règles pourraient être mises en place pour favoriser la préservation de ce patrimoine culturel, au même titre que la musique ou les livres. Ceci dit, une fois conservé, un jeu ne vaut plus grand chose s'il se retrouve sur une tablette d'un entrepôt de musée ou d'université. Il faut s'assurer de l'accès aux jeux par ces mêmes institutions. Ou au sein des communautés de joueurs (ce que les revendeurs empêchent en quelque sorte, en boostant artificiellement le prix des jeux rétro).</p> <p>2) Lorsque les institutions commencent à s'intéresser à la préservation plusieurs obstacles se posent, et ce en partie à cause du marché/de la philosophie de la collection : accès plus difficile (quantité et prix) à certains titres considérés comme canoniques ; ou difficulté à choisir les titres que l'on veut conserver.</p>		<p><i>*Aucune réponse*</i></p>	<p><i>*Aucune réponse*</i></p>
<p>Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.</p>	<p>Je considère mes jeux en format numérique comme faisant partie de ma collection.</p> <p>Et à la question : Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous? Oui, du temps et de l'argent. Mais plus que ça encore : le jeu vidéo est important pour ce que je fais (professionnellement) et ce que je suis.</p>		<p><i>*Aucune réponse*</i></p>	<p><i>*Aucune réponse*</i></p>
<p><b>Questions/répondants</b></p>	<p>n°28</p>	<p>n°29</p>	<p>n°30</p>	<p>n°31</p>
<p>Pays</p>		<p>canada</p>	<p>Canada</p>	<p>Canada</p>
<p>Sexe</p>	<p>Femme</p>	<p>Homme</p>	<p>Homme</p>	<p>Homme</p>
<p>Âge</p>	<p>51+</p>	<p>25-30</p>	<p>25-30</p>	<p>18-24</p>
<p>Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?</p>	<p>Facebook</p>	<p>facebook</p>	<p>FB CCJVQ</p>	<p>Groupe Facebook</p>
<p>Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?</p>	<p>50 ans</p>	<p>2</p>	<p>15 ans</p>	<p>J'ai jamais vendu mes jeux, ma j'ai commencer a beaucoup plus acheter il y a 3-4 ans</p>
<p>Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?</p>	<p>Le cash \$\$</p>	<p><i>*Aucune réponse*</i></p>	<p>Parce que j'ai un grand intérêt quand à l'histoire du JV. Reste que j'ai aussi du plaisir à jouer.</p>	<p>Ma passion pour les vieux jeux nintendo vu leurs gameplay simple, mais captivant</p>

Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Non	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Revendeur pour le SS	Collectionneur	Joueur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Les gros morceaux pour le cash \$\$	Jeux nes et snes	Les jeux qui m'ont marqués, mais plus généralement la Nes et la PS2	Tout jeux retro et autre console nintendo
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	>1000	200-299	200-299	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Les femmes	<i>*Aucune réponse*</i>	Littérature québécoise du 19e et début 20e siècle et le militaria	Des boites en carton pour ranger fios et autre comme je ramassetoute ce qui est brisé niveau console
Quelle est la principale motivation de votre collection?	\$\$	<i>*Aucune réponse*</i>	àŠtre inspiré et découvrir des nouvelles choses	<i>*Aucune réponse*</i>
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	\$\$	<i>*Aucune réponse*</i>	Une partie de moi-même ; elle représente un pan émotif puisque je m'attache au contenu des jeux (histoire, personnages...)	<i>*Aucune réponse*</i>
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Non	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	\$	-	CCJVQ, Nintendo Age	Plusieurs groupe facebook tel Distribution aux collectionneur
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Non	Oui	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Oui	Oui	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Oui	Non	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Non	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Le cash \$\$	-	Avoir des fonds pour collectionner sans piger dans mon portefeuille personnel.	-

Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Non	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Les vendres pour du cash \$\$	<i>*Aucune réponse*</i>	Entreposage, rédaction de critiques ou encore d'articles sous un thème historique et technique spécifiques au jeu en question	Je ramasse tout ce qui ne fonctionne pas pour essayer de les réparer
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Non	Oui	Non	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Non	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition ?	Oui	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	2e choix	2e choix	1er choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	1er choix	<i>*Aucune réponse*</i>
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	3e choix	2e choix

À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Positif plus d'argent \$\$	<i>*Aucune réponse*</i>	Je crois qu'ils ont un effet négatif, dans la mesure où le terme de « collection » peut prendre plusieurs sens. Parfois, c'est de la préservation, parfois quelque chose qui a trait à un problème de santé mentale. Dans les deux cas, il en est arrivé que les jeux vidéos ont reçu à mon avis une trop grande estime dans la valeur en tant qu'objet la valeur marchande. Les JV sont comme des films et non pas des pièces d'art à part entière, bien que ce sujet soit à controverse. Je ne pense pas que les JV méritent tant des musées...	Les collectionneurs s'aide entre eux et vende normalement a prix raisonnable comparé à des site de vente tel ebay que certain essaye de faire une énorme profit
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	\$\$	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°32	n°33	n°34	n°35
Pays	France	Canada		Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	18-24	18-24	25-30	31-35
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	DAC	Facebook	groupe Distribution aux Collectionneurs	Distribution aux collectionneurs
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	3-4 ans	Environ 1 ans	près de 15 ans	10 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Coté sentimental, rappel de l'enfance	J'aime bien ces jeux la et malgré mon âge j'adore toujours sa alors je me suis dit pourquoi pas devenir collectionneur	Nostalgie, découverte de jeux inconnu, par passion pour les jeux en général et le pure plaisir de collectionné	Ce qui m'attire c'est la nostalgie de jouer aux jeux de ma jeunesse.
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Oui	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur, mais plus hors du domaine de la collection	Un peut des deux, mais plus collectionneur	Collectionneur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Tout ce qui touche à Final Fantasy	Zelda Pokemon L'univers complet de mario Dragon ball Naruto Et plus encore	J'ai un faible pour les rpg en général, mais je touche a presque tout les genres et toute les consoles	Sega Genesis

Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	100-199	<100	>1000	200-299
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Les goodies qui peuvent y toucher, quels qu'ils soient	Des pièces de monnaie	figurines de jeux vidéo/dessin animé, batmobiles, airsoft	De la monnaie canadienne
Quelle est la principale motivation de votre collection ?	Rappel de mon enfance quand je jouais avec mon père	Que ces jeux je jouais dans mon enfance	Difficile à dire, assouvir un besoin que je ne saurais simplement expliquer. trouver les meilleurs deals. cherché et déniché des pièces rares...	Préservation de spécimens, pour que mes enfants puissent y avoir accès.
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Une valeur sentimentale	Beaucoup de choses	une source de divertissement, attrait social unique dans mon groupe	Mon plaisir d'enfance.
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	DAC, Marché du Retrogaming, JeuxCollector.fr, Final Fantasy Québec, ...	CCJVQ et d'autres	CCJVQ, DAC, 4chan	CCJVQ, Distribution aux collectionneurs, retrogamer.ca
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Oui	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Vendeur	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.); ventes de garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.); Groupes Facebook; Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.); Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.); Ventes de garage
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous ?	Non	Oui	Non	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Non	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Des pièces obtenues en doubles lors d'achat de groupe	-	Je vend mes doubles dans le but de financer l'achat d'autres jeux	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	plus ou moins	Oui

Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Les protéger convenablement des impacts extérieurs (soleil, humidité, enfants, ..)	<i>*Aucune réponse*</i>	dure a dire, le fait que je réunis de nombreux titres dans un même lieu doit d'une certaine manière aidé, mais je n'oserais pas dire si je peux considéré ce que je fait comme un effort de préservation	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Non	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Non	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Non	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Oui	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	2e choix	1er choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	3e choix	1er choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Les deux, ils peuvent empêcher les musées d'acquérir certaines pièces, mais la plupart en prennent soin	Positif pour certain car pas partout tu peux retrouver un jeux que tu jouais beaucoup jeune et quand dans les magasin on pas sa alors ses positif	l'augmentation des prix des jeux retro aide dans le sens que les gens font plus attention au vieux jeux en se disant qu'ils valent de l'or. Rare sont les collectionneurs en début de collection qui voudront se départir de leur collections en la donnant ou même en la vendant a un musée, nombreux aime leur collection et joue avec. Je pense que a long terme nombreux vont être plus enclin a vendre/donner aux musées, en vieillissant l'importance qu'on accorde au chose change souvent.	Les deux, certaines actions augmentent artificiellement la valeur de certains jeux.



Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°36	n°37	n°38	n°39
Pays	Canada	Canada	quebec	Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	25-30	25-30	31-35	31-35
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Par page Facebook, DAC	Distribution au collectionneur	facebook	Distribution aux collectionneurs - facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	10 ans	2 ans	10 ans	2 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	J'veux avoir le plus de bon jeux possible	Nostalgie	c,est inner, dans mes genes. Pit j'aime les jeux du temps!	Nostalgie
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Non	Non	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Joueur	Joueur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Surtout ce que je veux jouer	Nes, Snes, N64, Gc, PS1, PS2,PS3, Xbox	Nintendo et sega	Zelda et mario sinon de tout
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	300-399	750-1000	100-199	200-299
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Pas vraiment	Non	Des bande dessiner americaine marvel	Amiibos et consoles en boite
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Avoir le plus de bon jeux possible. Aussi, trouvé des jeux incroyable que je ne connaissais pas	Les jeux rares et ceux avec le meilleurs gameplay pour leur temps	Les avoirs tous	Nostalgie
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Ma possession la plus précieuse	un bel investissement, et un un bon fond de retraite	Ma vie	Hobby
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Non	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	DAC, CCJVQ, Hidden-Palace, Backloggery	Distribution aux collectionneurs	-	Distribution aux collectionnurs ccjvq
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Oui	Non	Oui	Non

Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Ventes de garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);marcher au puce	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Oui	Oui	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Oui	Non	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	réinvestissement dans des jeux pour ma collection	-	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Non	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Payer pour des prototypes undumped plus tard. J'ai aussi une copie pirate de Pokémon Jade (L'autre version de Diamond, un hack the Telefang au GBC), je compte la dumper et l'ajouter dans la liste GoodGBx des jeux pirates	Boite plastique pour chacune des cassettes et bien ranger derriere un présentoir	Nettoyer a l'alcolle a friction et les ranger dans un endroit safe	Conservation nettoyage
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Non	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui	Non
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Oui	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	3e choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	2e choix	2e choix

Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	C'est dur la dire. Les collectionneurs qui collectionne tout ont vraiment chier les prix, sont trop haut. ça inclu aussi les prototypes. Sans la plupart des collectionneurs aujourd'hui, les jeux se seront faire archived anyways. Mais, sans eux, moins de chance que la préservation des jeux vidéo soient actuellement reconnu officiellement (incluant des lois, etc)	Sans les collectionneurs, il n'y aurait simplement moins de jeux en bon états	Non je croie pas, la communoter du jeux de collection attire pas asser les foulles.	Positif car bonne preservation
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Les vieille cartouche sont increvable donc on a pas beaucoup d,effor a fournir!	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°40	n°41	n°42	n°43
Pays	canada	Canada	Canada	
Sexe	Homme	Homme	Femme	Femme
Âge	25-30	25-30	18-24	31-35
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	facebook ccjvq	CCJVQ/DAC	Via le CCJVQ sur facebook	Facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	4 ans	5 ans	2 ans que je collectionne,mais j'ai eu des jeux depuis au moins 14 ans.	1 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	nostalgie et piqure du collectionneur	J'aime jouer à ces jeux, posséder les cassettes. Je trouve ça très beau et vraiment plus cool qu'un dossier avec des ROMS. Cependant, je suis plus un collectionneur nostalgique, je veux seulement ce que j'aime. Je ne suis vraiment pas le genre à acheter des jeux poubelles/fillers.	La rareté du jeu , mais surtout pour posséder le jeu. certains jeux que j'ai son lié à la nostalgie.	La nostalgie et mon père était collectionneur
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Non	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Collectionneur	Un peu des deux!	Joueur	Joueur

Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	tout ce qui touche nes,snes,n64 et game cube (mario bros est la vedette de ma collection) et un peu de sega genesis et dreamcast et tout sa complet en boîte	J'aime particulièrement l'ère du 16 bits, alors c'est principalement du Super Nintendo et Sega Genesis.	J'ai du gba, du ds, du 3ds, du ps1, wii, wiiU, n64 et du gamecube.	La Série Shining Force
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	300-399	200-299	100-199	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	non	Non	les amiibo, mais pas intensivement. j'achète les personnages que j'aime.	Carte de hockey et Vynile de Plume Latraverse
Quelle est la principale motivation de votre collection?	avoir les jeux qui mon marquer	C'est simple, mais j'aime posséder ces jeux. à ça me fait plaisir d'échanger, acheter et en apprendre d'avantage sur des jeux dont j'ignorais l'existence.	J'aime avoir les jeux a un bon prix, magasiner sur ebay et l'avoir à un bon prix me motive à en acheter pleins. J'aime savoir que le jeu va prendre de la valeur. J'ai récemment acheter pleins de jeu de ps1 par nostalgie et j'ai découvert pleins d'autre bon jeu en allant voir des review. La découverte de jeu est aussi très le fun.	Le plaisir
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	une passion modere	Une source de bonheur, de bons moments partagés avec mes amis retrogamers, un hobby.	Un ramassage compulsif pour certains jeu, mais pour les jeux récents comme du 3ds, une source de loisirs.	Fierté
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	ccjvq	CCJVQ, DAC, Sega Retrogamers, NintendoAge	CCJVQ	Retrogamer.ca, Distribution aux Collectionneur, CCJVQ
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Oui	Non	Oui
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;vente de garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Ventes de garage, Marché aux puces	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Non	Oui	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Oui	Oui

Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	pour amortir l'argent que j'investi dans ma collection	Il m'arrive de revendre des pièces que je n'aime plus ou des jeux que j'ai en double. Cependant, je ne vends que très peu et je n'aime pas vraiment ça. Je n'aime pas ceux qui cherchent à s'enrichir avec le hobby que j'aime.	Je vends les jeux que je n'ai pas aimé.	Pour aidez les autres et quand j'ai des doubles
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Je ne comprends pas la question.	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	ramasse les jeux avec leur boîte livret et les affiche avec protecteur	Je les nettoie et leur fait très attention.	<i>*Aucune réponse*</i>	Nettoyage et je fais des copies avec laquelle je joue si possible pour ne pas briser l'original
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Non	Non	Non
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition ?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]		3e choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix

À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	met certain jeux a prix trop elever pour la rareter	Je crois que la majorité des collectionneurs prennent soin de leurs jeux. S'ils sont ouvert à l'idée de prêter/vendre leurs objets à ces musée, ça ferait de belles pièces bien entretenues pour exposer.	positif, on garde nos collection la plupart du temps en bon état. Ce qui contribue à leur préservation même si on ne les affiche pas au monde entier. même qu'un fan peut faire des vidéo YouTube de ses jeux vidéos et les faire voir au monde entier.	Les collectionneurs font augmenter les prix des jeux
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°44	n°45	n°46	n°47
Pays	Canada	Canada		Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Femme
Âge	25-30	18-24	25-30	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Cejvq	RNG	Facebook	Facebook - RNG Rouyn-Noranda Gaming
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	20ans	12 ans	5 ans	2 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Jadore les jeux video	Passez à mes descendants	Nostalgie de mes jeux d'enfance	Avoir le choix quand je m'ennuies.
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui	Oui	Non
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Les deux	Joueur	Collectionneur	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Metroid	Les séries first party de Nintendo	Jeux et console Nintendo	Jeux digitaux sur steam et collector edition des jeux de Blizzard. J'aime aussi collectionner les familiers dans tous les jeux auxquels je joue ah ha!
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	>1000	100-199	100-199	300-399
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	Amiibos	Des CD et Vinyles de musique	Non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Avoir tout les jeux que j'aime jouer	La léguer à mes enfants	le plaisir	C'est surtout pour avoir le choix quand par exemple, internet est down ah ha.

Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Mon enfance	Des tonnes de souvenirs	Un hobby le fun	C'est pas necessairement important pour moi. Mais j'aime bien dépenser sur les jeux en rabais, surtout 90%.
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Non	Oui	Non
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	Ccjqv	-	Facebook: RNG, Distribution au consommateur.	-
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Non	Oui	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Digital :x
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Non	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Non	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	-	Surtout des doublons	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui	Non
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Non
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Jentrepose dans un lieu sur les jeux de grande valeur	Entretien régulier de mes consoles et de mes jeux	Bien entreposer les jeux pour ne pas qu'ils se dégradent	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Oui	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Oui	Non	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui	Non

Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Positif car si nous étions pas la, ya beaucoup de jeux qui serait maltraiter!	Oui, la fluctuation de la valeur des jeux	Ils ont un impact positif car plus les jeux sont populaire, plus les musées vont être sensibilisés à la préservations des jeux.	Je pense que c'est positif dans le sens que ça donne de la valeur aux jeux vidéos. Et négatif dans le sens que les pièces plus rare se vendent plutôt cher.
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	<b>n°48</b>	<b>n°49</b>	<b>n°50</b>	
Pays		Canada	Canada	
Sexe	Homme	Homme	Homme	
Âge	31-35	25-30	18-24	
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Cejvq	C.C.J.V.Q.	DistributionAuxCollectionneurs	
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?		2 ans	8 ans	
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Defi, histoire et preservation	La nostalgie des jeux rétro	J'aime le fait d'avoir plusieurs choix de jeux à jouer.	
Est-ce que vous collectionnez dans votre enfance?	Oui	Non	Oui	
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	50/50	Joueur	Joueur	
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Nes	Tout les bons jeux de compagnie nintendo	Les jeux qui m'intéressent. J'ai des choix plutôt éclectiques.	
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	100-199	100-199	200-299	
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Carte hockey	Non	Films d'animation sur Blu-Ray	



Quelle est la principale motivation de votre collection?	Trouver des choses difficile	Essayer les jeux retro auquel je nai pas jouer	<i>*Aucune réponse*</i>
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Passe temps	La nostalgie	<i>*Aucune réponse*</i>
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	Cejvq	Cejvq	CCJVQ (forum et page Facebook), Distribution aux Collectionneurs
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Oui	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Oui	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Marche aux puces et vdg	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Réunions du CCJVQ
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Non	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Faire des fonds pour acquisitions	-	Seulement les doubles.
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	Restaurer en etat de marche	Prendre soin de ma collection	J'écris des articles sur l'histoire des jeux vidéo et parfois ce qui entoure leurs préservations (ex.: jouer en ligne à des jeux dont les serveurs ont été fermés). Site web: <a href="http://www.mordudejeux.com">www.mordudejeux.com</a>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Non	<i>*Aucune réponse*</i>
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Non	<i>*Aucune réponse*</i>
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	<i>*Aucune réponse*</i>
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non

Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	<i>*Aucune réponse*</i>
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Positif	Positif car ils se retrouve pas perdu ou jeter	Ça dépend comment on le voit, c'est à cause des collectionneurs que le prix n'arrête pas de monter, mais ces derniers « protègent » d'une certaine façon les jeux vidéo. Ceux-ci auraient très bien pu se retrouver à la poubelle ou n'importe où.
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Je n'ai pas répondu à certaines sur de possibles dons et vente de jeux vidéo à un musée, car avant toute chose, j'aimerais savoir comment un musée pourrait « s'arranger » avec les jeux. Pour préserver les jeux, est-ce que l'on va « dumper » les jeux avec un Retrode pour ensuite placer le tout dans une carte de style Everdrive (comme infinitemlives.com ou krikzz.com) et faire ainsi des copies identiques à l'original que l'on pourra jouer sur la console originale? Ou peut-être « dumper » les jeux pour les faire jouer sur des émulateurs très sensibles à la préservation (comme higan pour la Super Nes ou punes pour la NES)? C'est donc à réfléchir.
<b>Questions/répondants</b>	n°51	n°52	n°53
Pays	Canada		Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme
Âge	25-30	25-30	31-35
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	CCJVQ	RNG - Rouyn-Noranda Gaming	Facebook: CCJVQ
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	23 ans	3 ans	13 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Pour le plaisir d'avoir à ma disposition en tout temps les jeux que j'aime jouer.	nostalgie	Pour avoir les jeux sous la main quand j'ai envie d'y jouer; besoin de les analyser
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Non	Non
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui

Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	50/50	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	De tout. Tant que ça m'intéresse, je ne me limite pas à certains jeux ou certaines consoles.	jeux de nintendo,super nintendo,gamecube,playstation 1 surtout des Rpg	Les jeux de consoles, sans préférence marquée pour un genre particulier
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	>1000	100-199	500-749
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Séries animées japonaise, manga, films, monnaie.	oui soulier jordan!	La série/rééditions IDW des TMNT
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Avoir une salle de jeu bien rempli qui fait mon bonheur et celui des autres lorsque j'invite des gens chez moi.	par pure plaisir !J'aimerai bien avoir tout les jeux auxquels j'ai joué et que j'ai apprécié!	Jouer; utiliser les jeux pour monter des cours
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Un lieu plaisant, une salle pour s'amuser. Un endroit pour déconnecter et avoir du plaisir.	souvenirs d'enfance et moyen de d'investir de l'argent et d'économiser	Elle est importante pour servir ces fonctions. Je collectionne des systèmes formels permettant une expérience interactive, pas des objets.
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	CCJVQ, DAC, Neo-Geo.com	plusieur page facebook ,ebay	CCJVQ; DAC
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Oui	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;ami	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Dons d'ami(e)s
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Ce sont généralement des doubles provenant de lots acheté par moi. Je garde les titres qui m'intéresse et je revends ceux que j'ai déjà .	les jeux en double que j'ai pu me procurer dans un lot ,et une fois par manque de revenue	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui

Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	J'accorde une grande attention à la condition de mes jeux. Je les utilise avec soin. Je les entrepose de façon sécuritaire (niveau d'humidité dans la pièce contrôllé, protection contre la poussière, etc.)	Nettoie les jeux et les range dans un case de plastic .	J'ai comonté un laboratoire universitaire; ma collection personnelle servira la même fonction dans une autre université (je crois qu'il n'y a plus de mystère sur mon identité...).
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Non	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Oui	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	<i>*Aucune réponse*</i>	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Je serais porté à croire qu'il y a un impact positif, car il me semble que la majorité des collectionneurs prennent soin de leurs jeux. Donc, plusieurs copies se conservent en un meilleur état lorsque plusieurs collectionneurs conservent un même titre.	Oui peuvent posceder des objet unique .	Ça dépend de la pratique de collection, mais, ultimement, toute pratique diminuant l'offre est nuisible à la préservation - l'accumulation et la revente avec comme seul objectif le profit étant les pires. Par contre, l'expérience des collectionneurs pourrait être utile.
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	La communauté des collectionneurs n'est pas homogène. Une case permettant d'associer chaque répondant à une sous communauté (universitaire, joueur, revendeur, collectionneur non-joueur, artiste médiatique, concepteur de jeu, YouTuber, etc) t'aiderait à mieux interpréter les résultats de ce sondage. En d'autres mots, la personne que je suis, en parallèle de ma pratique de collectionneur, modifie mon rapport à cette collection. Je suis sans doute plus un Adam Lefloic-Lebel dans mon rapport

		à la collection qu'un Dominic Bourret ou un Guiz de Pessemier, par exemple. Les simples oppositions binaires joueur/non-joueur; collectionneur/revendeur me semblent insuffisantes. Peut-être seras-tu en mesure d'inférer ces sous communautés de la question « Quelle est la principale motivation de votre collection? », mais si ce n'est pas le cas, je crois qu'il serait important de le faire autrement.
Questions/répondants	n°54	n°55
Pays	Canada	Canada
Sexe	Homme	Homme
Âge	18-24	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	Facebook RNG gaming	CCJVQ
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	dix ans	Depuis que j'ai 6 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	<i>*Aucune réponse*</i>	C'est beau un jeu complet et c'est cool d'avoir une partie de l'histoire des médias. C'est le fun de connaître de nouveaux jeux et de les faire connaître. Le fait de lire des Manuels et inserts du temps montre l'évolution artistique du monde et l'évolution du marché.
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	<i>*Aucune réponse*</i>	NES, SNES, N64, PlayStation 1 à 4, Xbox, Xbox 360, Xbox One, Sega Saturn, Sega Dreamcast, Gameboy, Gameboy Color, Gameboy Advance, Nintendo DS, Nintendo 3DS, Wii, Wii U
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	100-199	>1000
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Des produits dérivés de jeu (Art work, OST, figurine, publicité, guide)	Oui, des figurines de Jeux et les guides de stratégie de Jeux.
Quelle est la principale motivation de votre collection?	J'aime beaucoup voir l'univers d'un jeu autre que sous la forme d'un jeu	Avoir l'histoire de la console en jeux.
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?		Ma vie en média.
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Non	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	-	CCJVQ, Retro-Gaming Quebec

Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Famille	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Non	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Oui
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	Pour aider les autres collectionneurs
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Non	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	J'entrepose mes jeux dans les contenants adéquats pour qu'ils restent en bon état.
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Oui
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix

À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Je crois que pour préserver un jeu on doit pouvoir y jouer, car le jeu ne prend forme qu'avec l'interaction d'un joueur. Si le collectionneur s'empêche de jouer au jeu afin de mieux le préserver, alors il serait préférable de le mettre dans un musée comme le MOMA ou les jeux peuvent être joués. Je ne crois pas que tous les collectionneurs ont un impact négatif sur la préservation des jeux, car certains collectionneurs jouent régulièrement avec leur collection et sont prêts à faire essayer leurs collections à d'autre personne.			Positif car nous faisons en sorte de les conservés dans des conditions plus qu'idéal. Nous leur donnont une seconde vie et nous les faisons découvrir à nos proches et autres.
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>			<i>*Aucune réponse*</i>
Questions/répondants	n°56	n°57	n°58	n°59
Pays	<i>*Aucune réponse*</i>	Canada	<i>*Aucune réponse*</i>	Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme	Homme
Âge	31-35	25-30	18-24	18-24
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	RNG Gaming	Facebook RNG	CCJVQ	Ma soeur
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	15 ans	20 ans	4 ans	4 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Posséder des objets rares et recherches.	Parce que j'achete les jeux anyway	Perfectionnisme, fierté et nostalgie.	Je n'avais pas d'ami
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Non	Non	Oui	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Non	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Joueur	Joueur	Collectionneur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	Les jeux neufs scellés	Mainstream	Pokmon, N64 et GC complete in box.	Les jeux nes
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	300-399	<100	<100	400-499
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Trouver des jeux peu communs ou des hidden gems pour moins cher que leur valeur actuelle.	<i>*Aucune réponse*</i>	Avoir les jeux de mon enfance et mes séries préférées en très belle qualité	J'aime les jeux et j'aime pas la réalité
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Une sorte d'investissement	<i>*Aucune réponse*</i>	Un simple hobby	Ma fierté
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Non	Non	Non
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	CCJVQ, CGCC	-	-	-

Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs ?	Non	Non	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non	Oui
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Ventes de garage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous ?	Oui	Non	Oui	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Non	Non	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Je vends les doubles ou les jeux pour lesquels je n'ai plus d'intérêt.	-	-	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Non	Non	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Non	Non	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Jles époussete
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Non	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Oui	Non
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Non	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition ?	Non	Non	Oui	Oui
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	2e choix	1er choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre	1er choix	3e choix	2e choix	3e choix



à prix réduit à un musée/université]				
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	3e choix	2e choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	Jmen fou si sa fini bah jva finir ma collection
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°60	n°61	n°62	n°63
Pays	canada	Canada	Canada	Canada
Sexe	Homme	Homme	Femme	Femme
Âge	31-35	25-30	25-30	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	RNG	CCJVQ	Facebook Groupe RNG	Page facebook du CCJVQ
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	0	8 Ans	10 ans	5 ans
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	<i>*Aucune réponse*</i>	J'aime beaucoup suivre l'évolution du jeu et avoir la memorabilia de ce que je joue et j'aime.	Je les gardes comme symboles et pour remémorer les bons moments passé	Les souvenirs qui sont liés aux jeux.
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Non	Oui	Non
Jouez-vous avec votre collection ?	<i>*Aucune réponse*</i>	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Collectionneur	Joueur	Joueur
Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	<i>*Aucune réponse*</i>	Des jeux AAA de tout genre et surtout des éditions de collections	Les séries des jeux que j'ai aimé (FF, Zelda, Metroide, Pokemon, Mario) sur presque toutes les consoles.	Je vise plus les jeux de mon enfance et des jeux de séries que j'aime. Exemple, je n'ai pas joué à tous les kirby, mais je les cherche tous.
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	<100	750-1000	200-299	100-199
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	<i>*Aucune réponse*</i>	La marchandise dérivée, tel que des Funko Pops	Les shot glass de mes voyages	Les romans

Quelle est la principale motivation de votre collection?	<i>*Aucune réponse*</i>	Archivage de l'évolution de l'industrie du jeu	Souvenir des lieux visités	Avoir une grande variété et être en mesure de passer ma passion à mes enfants.
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	<i>*Aucune réponse*</i>	L'ensemble de mes expériences de jeu	Sentiment d'appartenance au monde des jeux vidéo	Un divertissement
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Non	Oui	Non	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	-	CCJVQ		Page CCVJQ, retro québec
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Oui	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	<i>*Aucune réponse*</i>	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Industrie du jeu directement	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Petites annonces classées	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Oui	Non	Oui
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Non	Non	Non	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	-	-	-	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Non	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Non	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	Je conserve les artbooks, making of, etc	Je leur fait attention, mais je n'ai pas de protecteurs ou rien. Juste les garder et les utiliser seul ou entre amis.	Je les conserve dans un endroit fermé, je les nettoies
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Oui
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non	Oui

Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Oui	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	3e choix	1er choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	<i>*Aucune réponse*</i>	3e choix	2e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	<i>*Aucune réponse*</i>	1er choix	1er choix	2e choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	<i>*Aucune réponse*</i>	Oui et non. Certains collectionneurs conservent tout pour eux même sans jamais en faire exposition. De plus, certains collectionneurs font de la revente a long terme afin de faire du profit personnel.	Positif, je dirais que comme les beaux-arts beaucoup de collectionneurs prêtent leur collection afin de les exposer dans les musées.	<i>*Aucune réponse*</i>
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	Il devrait y avoir des questions sur l'état d'emballage des jeux et autre. Certains preferent ouvrir leurs jeux, tandis que d'autres les gardent sceller.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	<b>n°64</b>	<b>n°65</b>	<b>n°66</b>	
Pays	Canada		Canada	
Sexe	Homme	Homme	Homme	
Âge	18-24	25-30	41-50	
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	<a href="https://www.facebook.com/groups/626533157372709/">https://www.facebook.com/groups/626533157372709/</a>	Facebook ccjvq	Dac	
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	Depuis 2001	1ans	25 ans	
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	Pouvoir rejouer à mes jeux vidéos	Nostalgie	Plaisir d'y jouer	
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Oui	Oui	
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui	
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	Joueur	Collectionneur	Joueur	

Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	FPS	Pokemon	Nes, genesis
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	<100	<100	200-299
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Non	Les consoles et autres objets relatifs.	
Quelle est la principale motivation de votre collection?	Jouer aux jeux	Le sentiments de redécouvrir le passé.	Plaisir
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	Mes anciens achats	Les plus belles années de ma vie.	Hobby
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Non	Oui	Oui
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.		cejvq	Dac
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Non	Oui	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Non	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Particulier, Wal-Mart, Koolgame, Steam	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Oui	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	Cessation d'utilisation	Doublons ou mauvaise qualité pour faire partie d'une bonne collection.	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Non	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Non	On participe a beaucoup plus que la préservation des jeux vidéo, mais bien au passé..	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	<i>*Aucune réponse*</i>	Je leur redonne soit un meilleur aspect, ou bien je les remets pratiquement a neuf.	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Oui	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui

Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Oui	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	2e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	1er choix	3e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	2e choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Positif, car ce sont eux qui permettent la préservation de ces jeux.	Difficile de tranché cette question, car il y aura toujours des oppositions, mais sachez que l'impact le plus négatif ne vient pas des collectionneurs, mais bien de ceux qui font tout pour que certain prix reste tres haut et d'autres qui vont tout faire pour vendre à un prix peu réaliste "ebay" bien regardé les price list..	<i>*Aucune réponse*</i>
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	Depuis tout jeune, j'ai aimé le centre nintendo situé a La Ronde a Montréal. J'aimerais vraiment qu'un jour un vrai musée ouvre pour rendre hommage a toutes les oeuvres, bonne et mauvaise, car chacune d'entre elles on fais avancé autant la technologie que la manière de voir et de pensé.	<i>*Aucune réponse*</i>
<b>Questions/répondants</b>	n°67	n°68	n°69
Pays	canada		Canada
Sexe	Homme	Homme	Homme
Âge	31-35	25-30	25-30
Comment avez-vous eu accès à ce questionnaire?	facebook via la page du ccjvq	Facebook: DAC	Rng - facebook
Depuis combien de temps collectionnez-vous les jeux vidéo ?	12	8	25
Selon vous, pourquoi êtes-vous attiré par la collection?	j'ai toujours collectionner mais les jeux video me rappelle beaucoup de souvenir de ma jeunesse et il me permettre de revivre certains moment de mon enfance	Avoir accès à une librairie de jeux à jouer sans émulation.	<i>*Aucune réponse*</i>
Est-ce que vous collectionniez dans votre enfance?	Oui	Non	Oui
Jouez-vous avec votre collection ?	Oui	Oui	Oui
Vous considérez-vous d'avantage comme un collectionneur ou comme un joueur?	je me considere vraiment sur la limite des catégories si dessus 50/50	Joueur	Joueur

Que collectionnez-vous plus précisément comme jeux vidéo ?	je recherche plus en fonction des console que je possède qu'en fonction des franchise. en ce moment je collectionne pour Nintendo (nes,snes,gamecube,64,wii) Playstation (ps1,ps2,ps3) xbox( Xbox, Xbox 360) et Sega ( genesis et master system)	RPG	NES - SNES - N64
Combien de pièces possédez-vous approximativement ?	>1000	200-299	200-299
Collectionnez-vous autre chose que des jeux vidéo ? Si oui, quoi ?	Carte de hockey , Comic Book américain , bande dessinée française, Dvd et figurines	Non	Non
Quelle est la principale motivation de votre collection?	de la voir grandir	Jouer	<i>*Aucune réponse*</i>
Qu'est-ce que votre collection représente pour vous ?	une fierté	Une trace de l'histoire du jeu vidéo accessible à grande proximité.	<i>*Aucune réponse*</i>
Fréquentez-vous une communauté de collectionneurs ?	Oui	Oui	Non
Si vous avez répondu "oui" à la question précédente, nommez-les.	ccjvq --- Nintendo trade and collect	CCJVQ, DAC	-
Partagez-vous des images (photo ou vidéo) de votre collection sur des pages web dédiées aux collectionneurs?	Oui	Non	Non
Vous sentez-vous en compétition avec les autres collectionneurs ?	Oui	Non	Non
Où obtenez-vous vos jeux/plateformes/accessoires ?	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Groupes Facebook;Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.);Prêteurs sur gage	Sites de ventes (eBay, Craigslist, Kijiji, etc.);Magasins spécialisés (Microplay, EBgames, etc.);Magasins de seconde main (Renaissance, Village des Valeurs, etc.)
Est-ce que les jeux sont une sorte d'investissement pour vous?	Oui	Non	Non
Est-ce que vous vendez des jeux/plateformes/accessoires ?	Oui	Oui	Non
Si vous avez répondu oui à la question précédente, vendez-vous pour des raisons particulières ?	le plus souvent car se sont des articles en double ou de moindre qualité a mes yeux ( l'état du jeux )	Lorsque les valeurs sont très élevées, je me justifie mal de les garder.	-
Est-ce que la préservation/conservation du jeu vidéo est importante pour vous ?	Oui	Oui	Oui
Diriez-vous que vous participez à la préservation du jeu vidéo ?	Oui	Oui	Oui
Quelles types d'actions posez-vous particulièrement pour la préservation ? (S'il y a lieu)	je test et nettois mes jeux a leur acquisitions puis je cherche a les mettre dans un plastique protecteur pour ne pas détériorer l'aspect de la cassette / cd	Entretien/nettoyage/réparation des cartouches.	<i>*Aucune réponse*</i>
Selon vous, y a-t-il une place dans les musées pour les jeux vidéo ?	Oui	Oui	Oui

Seriez-vous prêt à faire des dons à un musée ou à une université ?	Non	Non	Non
Seriez-vous prêt à vendre à prix réduit à un musée ou à une université ?	Non	Non	Oui
Accepteriez-vous de prêter certains articles de votre collection le temps d'une exposition ?	Oui	Oui	Oui
Est-ce un rêve/objectif de voir un jour votre collection dans un musée ou une exposition?	Non	Non	Non
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Don à un musée/université]	3e choix	3e choix	3e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Vendre à prix réduit à un musée/université]	2e choix	2e choix	2e choix
Placez les trois situations précédentes par ordre de préférence. [Prêt à un musée/université le temps d'une exposition]	1er choix	1er choix	1er choix
À votre avis, est-ce que les collectionneurs ont un impact positif ou négatif sur la préservation du jeu vidéo entreprise par les institutions comme les musées et les universités ? Expliquez.	Certains collectionneur collectionne pour voir l'évaluation monétaire augmenter, certain vont acquérir plusieurs copie d'un jeux rare pour pouvoir dicter la valeur du jeux et ainsi priver d'autres personne moins nantis monétairement de se procurer le dit jeux. Ebay n'aide pas n'ont plus car les gens prennent les montant payer sur le site pour statuer leur prix. Comme Ebay est un site d'encan le montant des jeux va avec l'émotion de l'acheteur et non pas un prix basé sur la rareté et l'état du jeux seulement, le prix de base est ainsi doublé ou triplé et le prix de ce meme jeux se verras augmenter pour la prochaine car quelqu'un aura déjà payer le gros prix et les autres figures que si une personne a acheter a se prix plusieurs autres le feront.	Positif, en gardant les objets en vie/en circulation.	<i>*Aucune réponse*</i>
Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des commentaires additionnels par rapport à la collection ou à la préservation du jeu vidéo qui auraient été soulevés par le questionnaire.	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>	<i>*Aucune réponse*</i>

