

DE L'ÉTAGÈRE À L'ÉCRAN LES OBJETS DU JEU VIDÉO *VINTAGE* SUR *YOUTUBE*

Boris URBAS¹

Cet article interroge la place des objets des jeux vidéo anciens (des années 1970 à 2000) dans des vidéos produites par des vidéastes pro-am sur *YouTube*. Dans une étude qualitative, nous avons analysé d'un point de vue info-communicationnel le contenu de vingt et une chaînes proposant un partage de connaissances sur le *retrogaming*. Les formes audiovisuelles identifiées accordent une place considérable aux objets (logiciels, consoles), mobilisés à l'écran pour leurs usages ludiques, et/ou en tant que pièces de collection. Divers positionnements s'affirment, dans lesquels la nostalgie des vidéastes contribue à établir une cohérence éditoriale, à intensifier le partage de l'expérience vidéoludique et à légitimer la prise de parole des vidéastes. Certaines chaînes peuvent être envisagées comme des médiations amateurs comportant des caractéristiques des médiations orales du patrimoine, à travers un discours personnel et une gestualité denses permettant d'animer l'environnement matériel du jeu ancien.

Le passé du jeu vidéo (JV), comme d'autres productions des médias et des industries culturelles, fait l'objet de nombreuses expressions médiatiques contemporaines². L'industrie du JV est

-
- 1 Boris Urbas est maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Bordeaux-Montaigne.
 - 2 Voir notamment l'introduction de ce dossier de Sébastien Fevry, Sarah Sepulchre et Marie Vanoost.

historiquement liée à l'évolution des technologies de la vidéo, de l'électronique, et de l'informatique, déterminantes dans la créativité et le développement du secteur (Benghozi & Chantepie, 2017). « Numérique par nature », contrairement à d'autres industries culturelles, le JV a été « le premier à se structurer sur une logique de plateforme » (Benghozi & Chantepie, 2019, p. 52), conférant aux consoles de jeu un rôle crucial dans la relation entre le pôle de production et celui des consommateurs. Par ailleurs, en tant que média et à la différence du cinéma par exemple, la réception des jeux dépend de l'action d'un individu qui « joue un rôle actif dans l'énonciation » (Genvo, 2002). Enfin, le JV bénéficie actuellement d'une reconnaissance en tant qu'objet culturel, et fait l'objet d'une dynamique de patrimonialisation (Ter Minassian, 2012).

De nombreuses pratiques liées au jeu dit « ancien » (des années 1970 à 2000) relèvent du *retrogaming* au sens de Suominen *et al.* (2015), désignant d'une part la pratique de jeu et l'activité de collection des jeux et du matériel ancien³, et d'autre part une diversité d'activités⁴ liées au jeu vidéo ancien. Cette dimension culturelle du *retrogaming* fait ainsi référence au vintage, c'est-à-dire à la recherche d'authenticité à partir du matériel d'origine (Niemeyer 2015), mais également à l'intérêt pour l'esthétique, la connaissance et la préservation des jeux anciens, ainsi qu'à la place des productions récentes néo ou rétro en tant que créations recyclant ou imitant l'esthétique passée (Niemeyer, 2015)⁵.

La prégnance de la nostalgie dans ces pratiques peut être considérée comme un facteur expliquant le succès du *retrogaming*

3 C'est le sens retenu par l'encyclopédie *Wikipedia* précisant que le *retrogaming* englobe « trois activités principales » : le *vintage*, l'émulation et le portage. Disponible à : <https://en.wikipedia.org/wiki/Retrogaming>. Consulté le 12 mars 2019.

4 « Une large gamme de produits de consommation, textiles, accessoires, vidéos musicales liées aux jeux, littérature, de pratiques muséales et universitaires, la circulation d'informations et les discussions en ligne » (Suominen *et al.*, 2015, p. 77).

5 Selon ces définitions, le terme *retrogaming* recouvre ainsi une diversité de pratiques et de relations au passé du JV correspondant à une acception large et englobante du préfixe *retro*. Il trouverait, selon Kauppinen, via Suominen *et al.* (2015), son origine dans une terminologie utilisée par des journalistes dans des magazines spécialisés en Europe, puis reprise par une large diversité d'acteurs. Nous emploierons ensuite le terme *retro* au sens de Niemeyer (2015) pour le distinguer du *vintage* dans les pratiques nostalgiques.

selon Wulf *et al.* (2018), ouvrant notamment des perspectives de recherche sur le rôle encore méconnu du matériel dans ce cadre. La nostalgie désigne ici un « désir de retourner à une époque passée », pouvant « s'articuler à d'autres temporalités » (Niemeyer 2016), pouvant être associé à des activités créatives, et relié à la notion d'identité et à l'appartenance à une communauté (Niemeyer 2014 ; 2016). Nous interrogerons ici la place de la nostalgie dans les activités de joueurs en tant qu'« émotion consciente » et complexe, en la considérant comme « principalement positive et fondamentalement sociale » (Sedikides *et al.*, 2015, p. 190 ; Wulf *et al.*, 2018).

L'étude présentée s'inscrit dans le cadre d'une recherche au long cours portant sur la médiatisation des pratiques liées au jeu vidéo ancien – que nous abrègerons JVA – par des vidéastes *pro-am*⁶, et à la suite d'une enquête questionnant la médiation des mémoires de la culture vidéoludique sur la plateforme *YouTube* (YT) dans les vidéos de captures de jeux commentées (Urbas, 2016). À travers des entretiens semi-directifs réalisés avec plusieurs vidéastes, la nostalgie apparaissait comme « motrice » au sens où l'émotion suscitée par la redécouverte de jeux vidéo connus durant leur jeunesse est considérée par les vidéastes comme une motivation pour réaliser des vidéos. Celle-ci peut faire l'objet de distanciations, tout en restant une composante de la pratique : la nostalgie cohabite ainsi avec une diversité de re-contextualisations au présent des parties jouées. Dans le cadre de ce dossier, nous nous intéressons plus particulièrement au recours et à la mise en scène des objets tangibles – matériel, cartouches, packaging datant des années 1970 aux années 2000 – dans un corpus de chaînes YT. Cette étude part du constat de la présence de nombreuses présentations de matériel ancien via des prises de vue réelles dans des vidéos en ligne.

6 Pour « professionnel-amateur » : désigne un individu « qui développe ses activités amateurs selon des standards professionnels : il souhaite, dans le cadre de loisirs actifs, solitaires ou collectifs, reconquérir des pans entiers de l'activité sociale comme les arts, la science et la politique, qui sont traditionnellement dominés par les professionnels » (Flichy, 2010).

À quelle(s) fin(s) les objets du jeu vidéo *vintage* sont-ils mobilisés par ces chaînes YT ? Et comment s'articulent-t-ils à l'écran avec la diversité des pratiques liées au jeu ancien ? Quel rôle joue la nostalgie des vidéastes dans ces médiations amateurs du JVA ? Nous posons comme hypothèse le fait que, tout en coexistant avec une diversité de formes d'accès à l'expérience ludique comme les rééditions et l'émulation, ou l'esthétique rétro, le recours aux objets tangibles joue un rôle spécifique dans la construction de médiations singulières du JVA.

1. Cadre théorique et méthodologie

L'approche info-communicationnelle s'appuie sur les théorisations des médiations culturelles en envisageant ici la chaîne YT, dans un sens proche de Davallon (1999), comme un dispositif permettant de construire une relation entre le monde des destinataires et un monde culturel. La construction du sens dans les vidéos amateurs est envisagée en termes d'espace de communication sous l'angle sémio-pragmatique à partir d'Odin (2017). Nous questionnons les significations liées aux objets dans la communication à partir de Gellereau (2005), et des outils d'analyse du discours (Charaudeau, 1995). Vingt-et-une chaînes françaises et nord-américaines, créées entre 2005 et 2017, et sélectionnées selon le principe de l'échantillonnage « boule de neige », ont été étudiées (cf. Tableau 1). Les chaînes retenues ont en commun d'afficher un souhait de partager des connaissances sur un domaine particulier du JVA (période, plateforme, licence) à travers un point de vue personnel⁷.

7 Cf. par exemple le texte de présentation de la chaîne *Conkerax* : « Bienvenue à tous sur la chaîne d'un passionné de jeux vidéo, collectionneur, *player*, avec un petit (gros !) faible pour la *Nintendo Gamecube*. Au programme : des vidéos, de la collection, de la nostalgie, de la chasse au *Amiibo*, des reportages et surtout du *Game*, le tout dans la bonne humeur ! ». Disponible à : <https://www.youtube.com/user/Mastaaxe/about>. Consulté le 13 mars 2019.

Tableau 1. *Liste des chaînes analysées*

Nom de la chaîne YT	Nombre d'abonnés	Nombre de vidéos	Année de création	Vues cumulées
<i>AyorSaeba</i>	3 932	1 110	2006	2 132 515
<i>Backintoys TV</i>	50 016	231	2007	9 359 545
<i>BleepingRelics</i>	322	8	2011	29 894
<i>Cannot be Tamed</i>	22 802	248	2014	1 419 791
<i>Colik fantastik</i>	2 596	172	2007	339 763
<i>Conkerax</i>	132 592	468	2011	15 955 101
<i>Doc Mc Coy</i>	2 363	438	2011	594 398
<i>Gangeek Style</i>	2 363	194	2016	343 077
<i>Green Hill Memories</i>	9 410	519	2007	2 009 672
<i>Guillaume & Kim</i>	479 279	3 016	2013	267 530 196
<i>Hooper.fr</i>	95 273	864	2006	111 545 324
<i>Joueur du grenier</i>	3 238 439	1 122	2009	668 758 272
<i>Julien -34</i>	182	56	2015	22 016
<i>Kirby-54</i>	304 085	2 005	2008	97 572 465
<i>Lynn RPG</i>	336	80	2017	12 700
<i>Old School is beautiful</i>	2 382	426	2011	261 228
<i>Papa Gaming</i>	854	259	2014	106 986
<i>Point n Geek</i>	331	58	2017	13 785
<i>RetrOxydia</i>	15 045	96	2014	1 072 175
<i>QueenofRabites</i>	19 008	138	2014	1 044 894
<i>Thundard</i>	2 084	1 518	2013	738 530

La méthodologie qualitative articule deux approches. Une analyse de contenu vise la description et l'analyse de vidéos, permettant d'étudier la place des objets d'un point de vue profilmique⁸ (place à l'écran et relativement aux vidéastes) et d'un point de vue filmique (modalités de prise de vue et mise en scène). D'autre part, une ethnographie en ligne prend pour unité d'analyse la chaîne

8 Pour Souriau, cité par Maillot (2012), le « profilmique » désigne « tout ce qui est placé devant la caméra et le micro pour être enregistré dans la bande-image et la bande-son », par opposition au « filmique » désignant « la façon dont le profilmique est filmé [...] c'est-à-dire le texte proprement cinématographique ».

YT du point de vue de l'activité de réception par les spectateurs, afin de situer les vidéos au sein de dynamiques éditoriales : titre des chaînes, rubriquage, vidéos de type *FAQ*, métacommunications dans lesquelles les vidéastes commentent leur activité. Bénéficiant d'une connaissance personnelle préalable du JVA, l'enquête dépend d'une relation au terrain proche de la *retrospective participant observation* (Bulmer via Cefaï, 2003) caractérisant un « retour » avec un statut d'enquêteur dans un monde préalablement connu. Les premiers résultats de cette recherche permettent de présenter un panorama non exhaustif d'expressions médiatiques amateurs intégrant les objets du JVA sur YT, puis de relever quelques caractéristiques et enjeux de la place de la nostalgie dans ces médiations amateurs.

2. Place des objets et formes audiovisuelles dédiées

2.1. Une abondance d'expressions médiatiques

À l'instar d'autres objets *vintage* (automobile, phonographe...), les objets du JVA peuvent faire l'objet d'une collection tout en étant exploités pour leur usage. Si la nostalgie n'est pas mise en exergue, nous constatons qu'elle constitue une composante mobilisée régulièrement par les vidéastes, qui font référence directement ou indirectement à la période de l'enfance ou de l'adolescence vécue, à travers les jeux et machines connus durant cette période. Dans la médiatisation d'une relation nouvelle à l'égard de cette temporalité, le point de vue du joueur de l'époque concernée constitue un repère temporel. Les choix éditoriaux peuvent être explicitement déterminés par la nostalgie du vidéaste, comme lorsque *Hooper* introduit une série de cinq vidéos de tests de jeux Atari 2600 en présentant la console sur un ton solennel : « l'*Atari 2600*, la grande *Atari 2600* [...], moi c'est ma première console... »⁹. Les noms de certaines chaînes évoquent cette préférence pour une période passée du JV, tels *Old school*

9 « Review ATARI 2600 (part 1) » (*Hooper.fr*). Disponible à : <https://youtu.be/EWgQSVSq5YM>. Consulté le 3 avril 2019.

is beautiful ou *Green Hill Memories (GHM)*. Dans ce dernier cas, le nom suggère les souvenirs liés au premier niveau du jeu *Sonic the hedgehog* (1991) arpenté par le créateur de la chaîne, fan de la licence. L'évocation peut être renforcée par l'habillage rétro de la chaîne dont le générique utilise une typographie imitant celle des logos du fabricant *SEGA (GHM)*, des insertions graphiques « pixel art » ou des sonorités « chiptune ». La navigation sur ces chaînes et le visionnage ont permis de repérer différentes catégories de vidéos, et l'émergence de « formes audiovisuelles » (Chaletet, 2016) dédiées au JVA, s'inspirant de formes préexistantes issues du domaine du *gaming* sur YT (cf. Tableau 2).

Tableau 2. *Récapitulatif des formes audiovisuelles consacrées au JVA*

Catégorie	Forme audiovisuelle	Propos général	Présence du JVA
Expérience de jeu Exemples de chaînes : <i>Ayor.Saeba</i> , <i>Cannot be Tamed</i>	<i>Reviews</i> , tests <i>Walkthrough</i> <i>Superplay</i>	Discours critique / Description / Recommandation / Performance de jeu / Récit biographique	Écrans de jeux Matériel non visible à l'écran, ou présence minimale
Collection personnelle Ex. : <i>Gangeek</i> <i>Style</i> , <i>Papa</i> <i>Gaming</i>	<i>Gaming room tour</i> Présentation de collection personnelle Éclairage thématique	Monstration d'exemplaires de jeu / Recommandation / Récit biographique	Matériel central à l'écran (objets en plan serré et arrière-plan) Écrans de jeux (parfois)
Vie de la collection Ex. : <i>Backintoys</i> , <i>GHM</i>	Visite de collection tierce Vide-grenier Compte rendu de vide-grenier <i>Unboxing</i> Guide d'achat Tutoriel	Pratique de la collection : Augmentation / Préservation / Utilisation du matériel / Récit biographique	Matériel central à l'écran (objets en plan serré et arrière-plan)

2.2. Autour de l'expérience de jeu

2.2.1. Place aux captures d'écran

Nombre de vidéos (986 dans le corpus) – dites de *gameplay* et focalisées sur le jeu exécuté par le vidéaste – visent à restituer l'expérience de jeu délivrée par le jeu ancien : *reviews*, *let's play* (partie commentée par le joueur), *vidéotests*, *walkthroughs* (guide exhaustif d'un jeu) ou *superplay* (performances de jeu). Cette forme courante n'est pas propre au JVA, et relève d'une forme de spectacularisation du JV (Berry, 2019, pp. 35-36). Consoles et supports de jeux sont alors généralement invisibles à l'écran, conférant une place centrale aux captures d'écran accompagnées d'un commentaire. La voix du vidéaste permet l'évocation de l'origine d'exemplaires possédés dans le commentaire *off*, l'évocation de souvenirs liés au jeu lui-même, ou d'une collection personnelle construite depuis l'enfance. *Doc Mc Coy* commente un test du jeu *Starwing* : « Ça fait partie des jeux que j'ai eus à l'époque [...] je suis très fier de l'avoir conservé.¹⁰ » Invisible physiquement à l'écran, une console peut être présente dans le dispositif de tournage pour permettre la capture de séquences à partir du matériel d'origine, via des installations parfois complexes (*Doc Mc Coy*, *Papa Gaming*).

2.2.2. Présence minimale et écrans de jeux

Dans d'autres vidéos (324), les captures sont précédées de prises de vue réelles dans lesquelles les boîtes de jeux sont montrées à l'écran, tenues en main ou filmées en plan serré, associant la monstration d'un exemplaire de jeu à la capture par le vidéaste lui-même se mettant en scène à l'écran. La vidéaste de la chaîne *Cannot be Tamed* montre la cartouche du jeu *Felix the Cat* en évoquant l'intérêt suscité par le jeu ainsi que l'identification au personnage durant son enfance (cf. Figure 1) :

10 Vidéo « [Test] Starwing (Snes) » (Doc Mc Coy). Disponible à : <https://youtu.be/Y3jIXpbQzPk>. Consultée le 3 avril 2019.

the NES was my first console, and of all the games I had for it, I think *Felix* was my favorite. It was definitely the one that got the most playtime for me. I mean I was a ten-year-old girl and – I got to be a magical cat so that’s pretty cool¹¹.

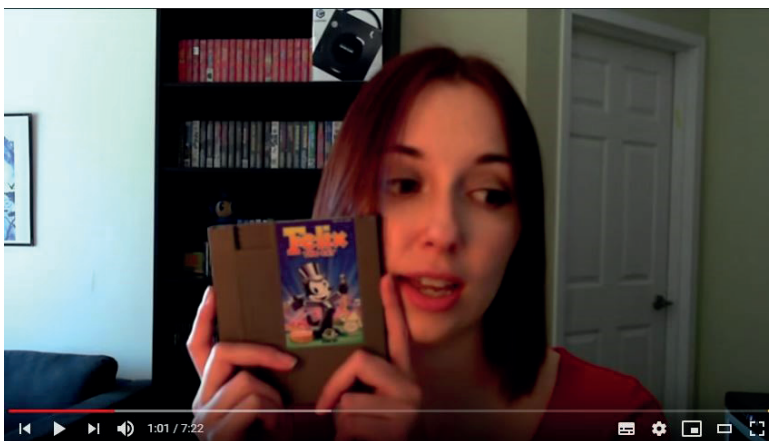


Figure 1. Capture d’écran de la chaîne Cannot be Tamed. Vidéo intitulée « *Felix the Cat (NES) – Retro Gaming Review* ».

En tant qu’élément profilmique, la présentation du jeu original est associée à un fragment de récit biographique, incarné physiquement à l’écran. Une forme plus rare de vidéo de *game-play* doit être mentionnée ici : certains vidéastes filment en prise de vue réelle des parties jouées sur la console et le jeu d’origine. À la fidélité de reproduction permise par la capture, se substitue une image de plus faible qualité donnant à voir les savoir-faire liés à l’utilisation de la technologie manipulée par le joueur (cf. Figure 2).

11 Vidéo « *Felix the Cat (NES) - Retro Gaming Review* » (Cannot be Tamed). Disponible à : <https://youtu.be/y38N4svOZXA>. Consultée le 3 avril 2019.



Figure 2. Capture de la chaîne Green Hill Memories. Vidéo intitulée « [VideoGuide #005] DGJX termine Megaman sur Nintendo ! ».

2.3. Collection et relation aux objets

2.3.1. Autour de la collection personnelle

Dans les formes focalisées sur l'objet tangible (462 dans le corpus), les prises de vue et la mise en scène permettent, *via* des méthodes de tournage artisanales, de montrer à l'écran le *packaging*, le support, la notice de jeux originaux. Ces objets occupent une place plus importante à l'écran avec des gros plans fréquents. Ces vidéos visent la monstration de pièces de collection, parfois en nombre : *gaming room tour* ; présentation de la collection du vidéaste. La nostalgie apparaît souvent décisive à travers la génération de matériel ayant marqué initialement le collectionneur. Interviewé sur la chaîne *BackintoysTV*, un collectionneur choisit ainsi de montrer d'abord ses « machines SEGA » indiquant préalablement : « il y a un peu de tout mais mon truc c'est SEGA [...] j'ai grandi avec¹². » D'autre part, la nostalgie apparaît déterminante dans la présentation d'une sélection de pièces qui font partie

12 Vidéo « Je Viens Chez Toi #05 - Maître SEGA – collection » (*BackintoysTV*). Disponible à : <https://youtu.be/1MGNWOV9RhI>. Consultée le 3 avril 2019.

d'un substrat originel de jeux possédés depuis l'adolescence, dont la valeur sentimentale est valorisée relativement à la valeur spéculative. Le vidéaste *Acksell (GHM)* parle de « console de cœur » et, interrogé sur ses « jeux fétiches », précise par exemple « *Symphony of the Night collector* ça fait 20 ans que je le traîne, *Sonic 3* et *Sonic et Knuckles* ça fait 25 ans¹³. »

2.3.2. *Autour de la vie de collectionneur*

Des chaînes entières (*GHM, Colik Fantastik, Gangeek Style, Cannot be Tamed, Kirby -54*) gravitent autour de l'activité de collectionneur. Plutôt que les objets d'une même collection, c'est ici la vie quotidienne de collectionneur qui est figurée, mettant au jour les liens entre l'activité de collecte d'objets, l'appartenance à une communauté – incluant les spectateurs – et la production de vidéos elle-même. L'acquisition récente d'un jeu peut être à l'origine du tournage d'une vidéo : visite de vide-grenier, compte rendu d'achats, *pick-ups* (trouvailles), ou déclinaison *vintage* de l'*unboxing*¹⁴. Se perçoit une conception vivante de la collection jamais achevée, que vient renforcer la possibilité pour le public d'y contribuer concrètement : une vidéaste consacre une *review* à un jeu demandé par des abonnés via le réseau *Twitter*, et se le procure afin de répondre à cette demande : « It wasn't a game I had at the time though luckily enough I managed to snag a copy at ConBravo¹⁵ last weekend¹⁶. » L'électronique du JVA s'expose enfin en très gros plan dans des tutoriels consacrés à la préservation des technologies (restauration, nettoyage du matériel), et à leur utilisation (réparation, modification) – par exemple en expli-

13 Vidéo « [GHM's Life #024] FAQ 2018 : Partie 2 » (*Green Hill Memories*). Disponible à : <https://youtu.be/1UU4reh7XcA>. Consultée le 3 avril 2019.

14 Selon *Wikipedia*, « un type de vidéos publiées sur la Toile, dans lesquelles des personnes se filment en train de déballer les produits qu'elles viennent d'acheter ». Disponible à : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Unboxing>. Consultée le 2 avril 2019.

15 Festival annuel dédié à la culture geek en Ontario.

16 Vidéo « Kid Chameleon (Sega Genesis) - Retro Game Review » (*Cannot be Tamed*). Disponible à : <https://youtu.be/VAvY7AD0eRY>. Consultée le 3 avril 2019.

quant comment fabriquer une connectique *ad hoc* permettant de brancher une console ancienne sur une TV récente (cf. Figure 3).

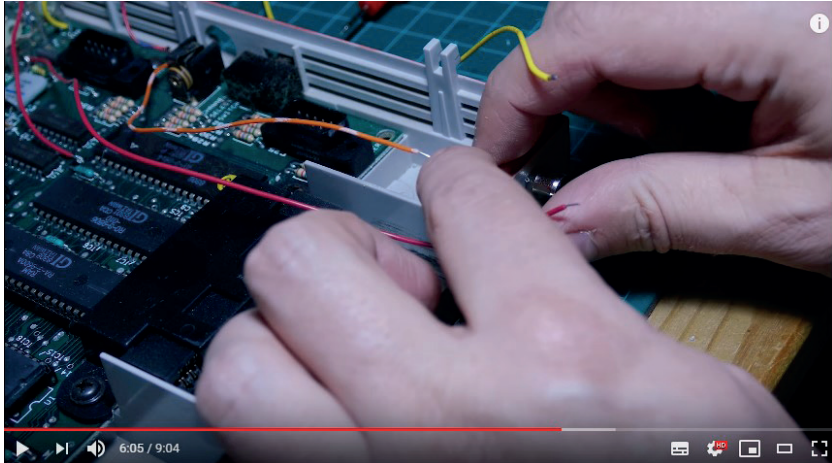


Figure 3. Capture de la chaîne Le Jeu C'est Sérieux. Vidéo intitulée « Modifier l'Intellivision II : POUR UNE IMAGE EN COMPOSITE ».

2.3.3. Le jeu vidéo ancien en arrière-plan

Les prises de vue réelles rendent visible l'espace domestique : salon ou chambre¹⁷ constituant l'espace de la pratique dédiée au *vintage gaming*. Des étagères remplies de jeux, omniprésentes, constituent souvent l'arrière-plan des vidéos. Jouant ici un rôle multiple, ce meuble trivial expose le volume de la collection, balise l'espace dédié à la classification et à la présentation, ainsi qu'un espace pouvant devenir le lieu de tournage des vidéos, à la fois confidentiel et agencé à des fins de monstration (cf. Figure 4). L'omniprésence des rayonnages autorise par sa densité, à l'instar des images télévisées des bibliothèques imposantes d'auteurs médiatiques, une « vision assurément saisissante » (Waquet, 2015, p. 327). Des *goodies* rétro associés aux jeux sur les étagères (GHM, Guillaume & Kim) renforcent la référence aux marques,

17 Allard (2017) parle à propos des youtubeurs de « culture de chambre ».

aux licences et aux personnages. Parfois, un espace est entièrement dédié à la pratique : la *gaming room* condense dans un lieu réservé les potentialités de significations permettant une immersion ritualisée, permettant aussi bien la contemplation des objets que leur utilisation, comme en témoigne ce commentaire du collectionneur *Acksell* :

Ça fait vraiment sanctuaire. C'est tout petit, c'est confiné [...] après une journée de taf [...] tu rentres là-dedans tu te fais une partie [expiration] on vit ! [...] Tu peux pas juste dire une collection c'est fait pour jouer, il y a aussi [...] le côté esthétique [...] Moi je rentre là-dedans, ça me fait briller les yeux. C'est mon trip, il y a plein de jeux que j'avais quand j'étais gamin, il y a plein de souvenirs, plein de nostalgie. [...] C'est des jeux que tu vas ranger [...] positionner différemment [...] ¹⁸.

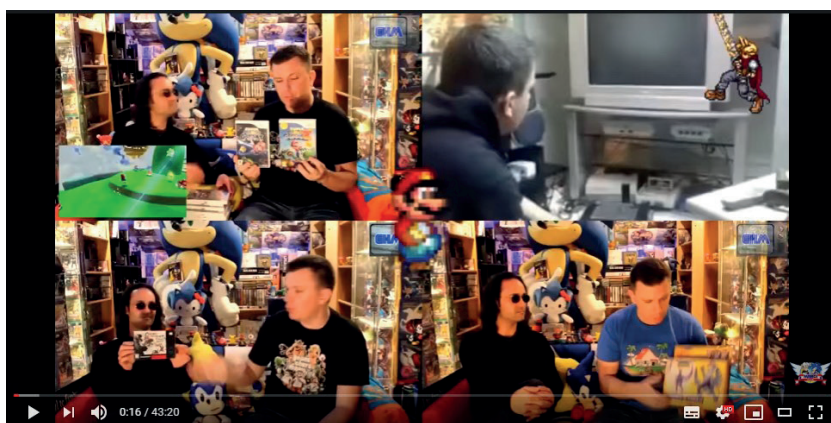


Figure 4. Capture d'écran de la chaîne Green Hill Memories (générique).

18 Vidéo « Je Viens Chez Toi #13 - Green Hill Memories - Sonic man » (*Backintoy's TV*). Disponible à : <https://youtu.be/siVhJLCA21Q>. Consultée le 3 avril 2019.

3. Nostalgie du JVA et médiations amateurs

3.1. *Au-delà de la collection*

Certaines collections présentées dans les chaînes étudiées peuvent selon nous être rapprochées des caractéristiques des collections particulières : constituant l'expression d'une personnalité ; articulées à un discours et indépendantes des savoirs académiques (Pomian, 2001). Ces caractéristiques s'appliquent ici selon nous à une forme plus large et plus courante : la collection personnelle « ordinaire » réunissant quelques objets, expression confidentielle d'une trajectoire personnelle. Le vidéaste *Doc Mc Coy*, tout en refusant le terme collectionneur¹⁹, marque un intérêt pour un ensemble de pièces possédées, auxquelles peut s'ajouter un don de la part d'un spectateur, ce dont il témoigne dans une vidéo : « pourquoi je vous teste ce jeu-là parce que c'est un jeu qui m'a été offert [...] par un soutien, par quelqu'un qui me suit depuis longtemps²⁰. » La vidéaste *QueenofRabites* ironise dans un *Game room tour* sur la modestie de sa collection personnelle en la présentant à l'écran : « [sourir] I don't have a big room of games, unfortunately. As a kid I didn't have the money²¹ » (cf. Figure 5).

La notion de collection apparaît limitée pour saisir ces pratiques médiatiques : les objets concernés ici conservant leur valeur d'usage. Une diversité de positionnements possibles à l'égard du JVA, alternant entre préservation et usage des objets *vintage*, est visible à travers diverses hybridations de formes, ou à travers une ligne éditoriale : certaines chaînes privilégient la pratique ludique (*Julien -34*), d'autres la collection presque totalement désolidarisée de l'expérience de jeu (*Kirby -54*), d'autres se situent à l'équilibre de ces deux pôles (*Gangeek Style*). Enfin, la collection est ici fortement reliée à la pratique médiatique, plus proche de l'ex-

19 Entretien réalisé le 25 novembre 2015 avec *Doc Mc Coy*, verbatim non exploité d'une enquête précédente.

20 Vidéo « [Test] Looney Tunes (Game Boy) » (*Doc Mc Coy*). Disponible à : <https://youtu.be/tzePn3FqTIs>. Consultée le 3 avril 2019.

21 Vidéo « Game room tour » (*QueenofRabites*). Disponible à : <https://youtu.be/DUL-zwTMCO10>. Consultée le 3 avril 2019.

position en tant que dispositif de monstration (Davallon, 1999) et de la visite guidée (Gellereau, 2005). Si une collection rassemble des objets « soumis à une protection spéciale et exposés au regard dans un lieu clos aménagé à cet effet » (Pomian, 2001), la plateforme YT permet ici au contraire de rendre public ce lieu protégé, ce qu'explicite *Acksell* de la chaîne *GHM* : « L'idée de départ de la chaîne c'est de présenter la collection »²² (Ce dernier mentionne par ailleurs un projet de présentation en présence de certaines pièces de sa collection dans sa municipalité, ainsi que les contraintes que cela imposerait).



Figure 5. Capture d'écran de la chaîne *QueenofRabites*. Vidéo intitulée « *Game room tour* ».

3.2. *Exposer et accueillir*

À l'instar d'une vitrine ouverte avec parcimonie aux visiteurs privilégiés d'un musée privé, la médiation orale se rapproche ainsi de la visite guidée, reposant sur un partage d'expérience autour des objets (Gellereau, 2005) : par exemple lorsqu'un vidéaste, en

²² Vidéo « COLLECTION de Jeux Vidéos GREEN HILL MEMORIES - Plus de 4000 JEUX ! » (*Guillaume & Kim*). Disponible à : <https://youtu.be/AepinqPfvH8>. Consultée le 3 avril 2019.

regard-caméra, s'adresse à ses spectateurs en tant qu'hôte, interagit avec le décor – à mi-chemin entre scénographie et mobilier d'exposition, en y prélevant un jeu (cf. Figure 5)²³ pour le placer devant l'objectif. La parole est alors indissociable de la dimension non verbale d'une gestualité technique communicante. De même que dans la visite d'un site industriel dans laquelle un guide « désigne, montre, explique par les gestes le fonctionnement des objets », et autorise une « manipulation par procuration » (Gellereau, 2005, p. 206), les vidéastes des chaînes *GHM*, *Papa Gaming*, *Gangeek Style* présentent rituellement les jeux en feuilletant une notice, en montrant l'état d'une cartouche, un détail du *packaging* (173 vidéos concernées). Cette dimension non verbale apparaît parfois de façon spectaculaire, comme lorsque les protagonistes de *GHM* évoquent le parfum du papier imprimé – « ça sent les années quatre-vingt-dix ! » – en « déblissant », vingt ans après son acquisition, un exemplaire de collection resté emballé dans le but d'y jouer²⁴.

3.3. *Nostalgie et « prise de parole »*

3.3.1. *Stratégies de discours*

Dans la globalité du corpus, les vidéastes œuvrant sous un pseudonyme ne disposant pas d'une notoriété préalable ou d'un statut lié à une institution, c'est à l'écran, au fil des vidéos, que la conquête du « droit à la parole » (Charaudeau, 1995) se construit à travers la figuration de l'activité de collection et de la pratique de jeu. Cette particularité prend sens dans une communauté et se trouve validée au fil des publications, par le nombre de vues et via le fil des commentaires par les spectateurs – dans lequel d'autres vidéastes sont souvent repérables – sur le principe d'une « validation entre pairs », tel que souligné par Allard (2017). La re-contextualisation de l'expérience de jeu consistant à jouer aujourd'hui à un jeu ancien s'appréhende comme une nécessité

23 Ce geste apparaît également par le générique de l'émission « Joueur du grenier ».

24 Vidéo « [QMPC #037] Super Burnout (Jaguar - 1995). Disponible à : <https://youtu.be/TWCjCdfY-rY>. Consultée le 3 avril 2019.

de « déplacement » dans le temps, suggéré aux spectateurs de la vidéo. Inaugurant la rubrique « Retro Game Reviews » (58 vidéos) de sa chaîne, la vidéaste de *Cannot be Tamed* décrit sa démarche : « I take a game that I loved either as a child or a teenager, replay it and see how it holds up today²⁵. » Pour apprécier l'esthétique d'un jeu de la première génération 3D, plusieurs vidéastes invitent leurs spectateurs à opérer cette recontextualisation : « à l'époque on vivait des moments, vraiment, dans le monde du jeu vidéo, tu changeais de génération de jeux quoi [...] Il faut se remettre dans le contexte²⁶ ». *AyorSaeba*, qui réalise des compilations de tests de jeux *Amstrad*, considère que le récit de ses souvenirs personnels (difficultés, esthétique du jeu, sensations de jeu) constitue un intérêt central de ses vidéos, disqualifiant potentiellement la seule découverte au présent de titres anciens :

Ce que j'essaie de faire [...], c'est de montrer des jeux que j'ai connus, histoire de pouvoir montrer un peu mes souvenirs [...] à l'avenir, c'est possible qu'à un moment donné je ne connaisse plus de jeux auxquels j'ai joué à l'époque [...] Je sais pas si ça vaudrait quelque chose que je fasse ça en vidéo²⁷.

Ces discours témoignent de la place de la nostalgie dans l'élaboration d'un « statut communicationnel » (Chauradeau via Gellereau, 2005, pp. 70-71) de vidéaste (ici en tant que responsable éditorial d'une chaîne) décisif dans la relation avec les spectateurs. La mise en scène de la proximité à l'environnement matériel recèle ainsi des enjeux liés à l'identité, ce qu'exemplifie la vidéaste *RetrOxydia* en utilisant des photographies de famille de son enfance entourée d'ordinateurs et de consoles de jeux pour

25 Vidéo « Felix the Cat (NES) - Retro Gaming Review » (*Cannot be Tamed*). Disponible à : <https://youtu.be/y38N4svOZXa>. Consultée le 3 avril 2019.

26 Vidéo « [Guide d'achat #004] Découvrez la 3DO (1ère partie) ! » (*GHM*). Disponible à <https://youtu.be/nU3Mm12qdXw>. Consultée le 3 avril 2019.

27 Vidéo « Compil Amstrad CPC N°13 » (*AyorSaeba*). Disponible à : <https://youtu.be/nU3Mm12qdXw>. Consultée le 3 avril 2019.

attester de son parcours de joueuse dans un univers médiatique dominé par le masculin²⁸.

3.3.2. Expertise et temporalités : du vintage au néo

Ce positionnement permet enfin de s'inscrire dans le présent. Tandis que le *retrogaming* a bénéficié d'un effet de mode et que les jeux de collection font l'objet d'une importante spéculation, de nombreux vidéastes cherchent à se distancier et la nostalgie permet de se démarquer de ces tendances pour légitimer une approche personnelle et passionnée bénéficiant d'un ancrage dans une période donnée, comme l'explique la vidéaste de *Cannot be Tamed* : « Retro games are pretty popular right now. Although I think they're always going to be popular because nostalgia is a very powerful thing²⁹. » Un vidéaste se présentant comme un passionné des jeux d'arcade critique de manière détaillée une autre vidéo affiliée à un portail spécialisé et comportant des inexactitudes manifestant une méconnaissance de cette console : « on voit clairement que cette personne n'a jamais vu... n'a jamais joué même à une *Neo Geo AES*, et il se permet quand même de faire une vidéo³⁰. » Dans la description de la chaîne *Old school is beautiful*, la connaissance de l'ancien confère une légitimité à s'exprimer sur des productions néo comme les *homebrews* (jeux nouveaux destinés à des machines anciennes produits et commercialisés) :

Old school is beautiful est la chaîne d'un vieux con qui teste des anciens jeux qu'il a connu, c'est toujours mieux qu'un jeune con qui les achète sans jamais y jouer. [...] ici on parle aussi de nouveaux jeux vidéo sur d'anciennes machines ! [...] nos anciennes bécanes sont encore bien vivantes³¹.

28 Vidéo « OH MON DIEU ! Je suis une fille ! » (RetrOxydia). Disponible à : <https://youtu.be/loHeX-GWi3Q>. Consultée le 3 avril 2019.

29 Vidéo « Felix the Cat (NES) - Retro Gaming Review » (*Cannot be Tamed*). Disponible à : <https://youtu.be/y38N4svOZXA>. Consultée le 3 avril 2019.

30 Vidéo « De qui se moque t'on ?? » (Julien 34). Disponible à : <https://youtu.be/DZP-MozQhw4>. Consultée le 3 avril 2019.

31 Disponible à : <https://www.youtube.com/user/bfggamepassion/about>. Consulté le 3 avril 2019.

Il est enfin intéressant de constater que parmi les chaînes analysées, qui sont généralement désolidarisées de l'actualité éditoriale, des dizaines de vidéos ont commenté la sortie de rééditions de consoles anciennes par l'industrie, comme la *NES mini* ou la *Playstation classic*. Les vidéastes partisans du *vintage* critiquent de manière détaillée ces systèmes³² et mobilisent des ressources de joueur et de collectionneur pour les comparer minutieusement au matériel ancien, en analyser la conception ou la sélection de jeux qui y sont associés, ou encore pour recommander des solutions alternatives permettant d'accéder aux mêmes jeux.

Conclusion

Certaines des chaînes étudiées mettent en scène les objets du JVA d'une manière comparable aux médiations orales d'objets patrimoniaux, principalement à travers la relation entre discours, gestualité et objets *vintage*. Les relations entre mise en scène d'une collection privée et médiation « incarnée » relèvent ici d'une expression de la personnalité faisant écho aux travaux sur les youtubeurs (Allard, 2017). Toutefois, les positionnements des chaînes sont variés, accordant plus ou moins de place au *gameplay* ou à la collection, au matériel d'origine ou à l'émulation pour redonner vie au JVA à travers une expérience partagée³³. Associée dans certaines chaînes aux séquences de captures de jeux, la présentation d'objets ouvre à une diversité de regards sur le JVA, s'appuyant sur les pratiques culturelles liées au *retrogaming*, telles que la collection, et à laquelle la nostalgie confère une cohérence d'ensemble. La nostalgie constitue un repère permettant de délimiter des choix éditoriaux (consoles, licences) ; une ressource enrichissant les commentaires de parties ou les présentations de pièces de collection à travers souvenirs et anecdotes. Elle contribue à définir la personnalité en ligne des vidéastes, dont la parole

32 Cf. par exemple la vidéo « LA PLAYSTATION «PS1» CLASSIC: 20 JEUX, 100 BOULES » de *Conkerax*.

33 Sur la notion d'expérience partagée, voir les nombreux travaux de Gellereau portant sur l'analyse sémio-pragmatique de la visite guidée, notamment Gellereau (2016 ; 2005).

se légitime dans le présent à travers la référence à une temporalité que nous pourrions qualifier d'époque d'origine. Le cas du JVA rappelle ici l'importance de la plasticité de la notion de médiation culturelle incitant à s'attarder sur « la diversité des modalités de rencontre entre œuvres, objets patrimoniaux, amateurs et publics » (Gellereau, 2016, p. 124). L'exploration de ce corpus ouvre des perspectives de recherche concernant la communication de la nostalgie dans le *retrogaming*, à travers l'étude des publics de ce type de chaînes ; et invite plus largement à s'interroger sur les modalités de cohabitation entre les institutions culturelles qui envisagent les modalités de muséalisation et de médiations du JVA³⁴, et le foisonnement de ces médiations plus subjectives exploitant les potentialités d'expressions de YT (Allard, 2017).

Références

- Allard, L. (2017). *Conférence inaugurale - Colloque « Youtubeurs, Youtubeuses » (Tours, nov. 2017)*. Disponible à : https://www.youtube.com/watch?v=7iu7-q4t_0o.
- Benghozi, P.-J., & Chantepie, P. (2017). *Jeux vidéo : l'industrie culturelle du XXI^e siècle ?* Paris : Les Presses de Sciences Po.
- Benghozi, P.-J., & Chantepie, P. (2019). Pourquoi le jeu vidéo est l'industrie culturelle du XXI^e siècle. *Nectart* 8, 46-55.
- Berry, V. (2019). Du loisir à la culture, que reste-t-il de ludique dans le jeu vidéo ? *Nectart* 8, 30-37.
- Cefai, D. (2003). La dynamique des interactions et des conversations. Dans J. A. Barnes & D. Cefai, (Éd.). *L'enquête de terrain*. Paris : La Découverte/MAUSS.
- Charaudeau, P. (1995). Ce que communiquer veut dire. *Sciences humaines* 51, 20-23.
- Chatelet, C. (2016). Webdocumentaire, documentaire interactif, idoc, jeu documentaire... Les enjeux des « nouvelles » formes audiovisuelles documentaires. *Entre-lacs. Cinéma et audiovisuel* 12. Disponible à : <http://journals.openedition.org/entrelacs/1704>.
- Davallon, J. (1999). *L'exposition à l'œuvre : stratégies de communication et médiation symbolique*. Paris : L'Harmattan.
- Flichy, P. (2010). *Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris : Seuil.
- Gellereau, M. (2016). Médiations culturelles et patrimoniales : partager des expériences culturelles pour construire du commun ? Dans C. Servais (Éd.), *La médiation : Théorie et terrains* (pp. 103-127). Bruxelles : De Boeck Supérieur.
- Gellereau, M. (2005). *Les mises en scène de la visite guidée*. Paris : L'Harmattan.

34 Le programme de deux colloques organisés par le Conservatoire National du jeu vidéo en 2017 et 2018, par exemple, témoigne d'une structuration professionnelle de ce mouvement : voir <https://www.cnjv.fr/colloque/>.

- Genvo, S. (2002). Transmédialité de la narration vidéoludique : quels outils d'analyse ? *Compar (a) ison. Comparaison* 2, 103-112.
- Maillot, P. (2012). L'écriture cinématographique de la sociologie filmique. Comment penser en sociologue avec une caméra ? *La nouvelle revue du travail*, 1. Disponible à <http://journals.openedition.org/nrt/363>. Doi: <https://doi.org/10.4000/nrt.363>.
- Niemeyer, K. (2016). Nostalgie. *Encyclopédie critique du témoignage et de la mémoire*. Disponible à : <http://memories-testimony.com/notice/nostalgie/>.
- Niemeyer, K. (2015). A theoretical approach to vintage, from oenology to media. *NECSUS. European Journal of Media Studies* 4(2), 85-102. Doi : <https://doi.org/10.5117/NECSUS2015.2.NIEM>.
- Niemeyer, K. (Ed.) (2014). *Media and nostalgia. Yearning for the past, present and future*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Odin R. (2017). De quelques formes de créativité dans le cinéma amateur. Dans O. Leclerc (Éd.). *Savants, artistes, citoyens : tous créateurs ?* (pp. 53-80). Québec : ESBC.
- Pomian, K. (2001). Collection : une typologie historique. *Romantisme* 31(112), 9-22. Doi : <https://doi.org/10.3406/roman.2001.6168>.
- Suominen, J., Reunanen, M. & Remes, S. (2015). Return in Play: The Emergence of Retrogaming in Finnish Computer Hobbyist and Game Magazines from the 1980s to the 2000s. *Kinephanos*. Disponible à : <http://www.kinephanos.ca/2015/emergence-of-retrogaming>
- Sedikides, C., Wildschut, T., Routledge, C., Arndt, J., Hepper, E. G. & Zhou, X. (2015). To nostalgize : Mixing memory with affect and desire. *Advances in Experimental Social Psychology* 51, 189-273. <https://doi:10.1016/bs.aesp.2014.10.001>.
- Ter Minassian, H. (2012). Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? *Géographie et cultures* 82, 121-139. Doi : <https://doi.org/10.4000/gc.1393>.
- Urbas, B. (2016). Mémoires d'une culture vidéoludique sur la plateforme Youtube. *Les Cahiers du numérique*, 12(3), 93-114. Doi : <https://doi.org/10.3166/lcn.12.3.93-114>.
- Waquet, F. (2015). *L'ordre matériel du savoir : Comment les savants travaillent, xv^e-xx^e siècles*. Paris : CNRS.
- Wulf, T. et al. (2018). Running head: Video game nostalgia and retro gaming. *Media and Communication* 6(2), 60-68.



Publié sous la licence Creative Commons
«Attribution – Pas d’Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International»
(CC BY-NC-ND)