Document généré le 19 avr. 2024 19:13

Spirale
arts • lettres • sciences humaines

SPIRALE

Archaeogaming : an introduction to archaeology in and of video de Andrew Reinhard

Samy Benammar

Numéro 266, automne 2018

Le temps du rétro

URI : https://id.erudit.org/iderudit/89867ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)
1923-3213 (numérique)

Découvrir la revue

Citer ce compte rendu

Benammar, S. (2018). Compte rendu de [*Archaeogaming : an introduction to archaeology in and of video* de Andrew Reinhard]. *Spirale*, (266), 57–59.

Tous droits réservés © Spirale magazine culturel inc., 2018

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

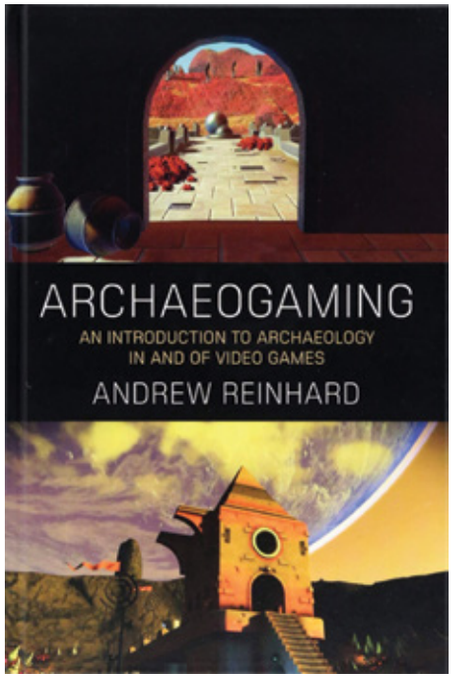
https://www.erudit.org/fr/

SUPER MARIO BROS. : DU *RETROGAMING* À UNE ARCHÉOLOGIE DU JEU VIDÉO

Par Samy Benammar

ARCHAEOGAMING : AN INTRODUCTION TO ARCHAEOLOGY IN AND OF VIDEO GAMES
de Andrew Reinhard
Berghahn Books, 2018, 240 p.

En décembre 2016, Nintendo sort la *NES classique*, une console physique qui fonctionne comme un émulateur permettant de rejouer notamment au *Super Mario Bros.* de 1985. Cet évènement peut rappeler la définition que donne Jaakko Suominen du *retrogaming* en 2012, dans son article *Mario's Legacy and Sonic's Heritage : Replays and Refunds of Console Gaming History* : « *Retrogaming refers to a practice of playing and collecting original (classic) videogames of the 1970s, the 1980s and the early 1990s, or using emulators for playing them.* » Cette définition est cependant insuffisante. Un jeu gratuit comme *Cat Mario* — qui parodie *Super Mario Bros.* avec des plateformes mortelles bien qu'en apparence inoffensives — nous rappelle que le *retrogaming* est également associé à une communauté qui se tourne vers des productions indépendantes pour sortir du marché principal. Ce type d'objets imitant les anciennes technologies nous incite à compléter notre définition, comme le propose Andrew Reinhard en 2018 dans *Archaeogaming : An Introduction to Archaeology in and of Video Games*, où il développe l'idée selon laquelle l'archéologie du jeu vidéo doit s'intéresser autant au présent qu'au passé. Si le concept de Reinhard s'étend au-delà du rétro, il s'agit ici d'utiliser sa réflexion pour penser le *retrogaming* comme pratique et pensée de joueurs et de théoriciens du jeu vidéo.



Les deux exemples précédents dessinent les contours d'un réseau complexe de résurgences et de références qui semblent se tisser autour de *Super Mario Bros.*, regroupant des logiques qui se complètent et s'opposent, faisant écho aux propos de Maria B. Garda dans son texte « *Nostalgia in Retro Game Design* » (2013) : « *To understand this dissimilarity, we must remember that there are more than just one (kind of) nostalgia.* » À la fois fer de lance de la NES classique de Nintendo et icône centrale d'une culture populaire animée par une dynamique de réappropriation et de détournement, *Super Mario Bros.* est un objet si polyvalent qu'il permettrait ici de penser la diversité du phénomène rétro. La distinction de ces deux pôles répond encore au travail de Maria B. Garda, qui s'inspire de Svetlana Boym pour distinguer deux formes de nostalgie : l'une, restaurative, visant à reproduire l'expérience d'époque, avec des remakes, des portages sur de nouvelles consoles, des émulateurs ou des boutiques de jeux rétro, et l'autre, réflexive, tendant plutôt à discuter le souvenir avec des parodies, des références intertextuelles ou des hommages. La proposition d'Andrew Reinhard prend ici tout son sens puisqu'il s'agit alors d'étudier à la fois les anciens jeux, dans une dynamique archéologique classique, et les nouveaux, dont l'environnement virtuel contient des artefacts du passé.

Nostalgie restaurative et archéologie matérielle

L'idée de nostalgie restaurative défendue par Boym apparaît dans cette citation tirée d'une vidéo promotionnelle de la NES classique : *« Revisit Retro gaming's greatest icons. »* En employant le terme *« Revisit » et non « Remember »,* Nintendo signale clairement une volonté de répondre au besoin des joueurs de retrouver les jeux inscrits dans leur mémoire en en recréant l'expérience. L'élément clé de cette nostalgie est mis en évidence par Andrew Reinhard, pour qui la manipulation de la manette et de la machine construit une nostalgie du jeu vidéo profondément rattachée à son existence matérielle du fait de son interactivité, qui fait passer d'observateur à acteur. Avec *Super Mario Bros.* sur NES classique, le joueur retrouve (ou découvre) la sensation que provoquait la victoire contre *Bowser* dans les « mêmes conditions » qu'en 1985.

Si la NES classique est un modèle réduit de l'original, elle en ravive le souvenir et simule l'objet culte visuellement, tactilement ainsi qu'émotionnellement, en reproduisant le stress lié à la possibilité d'échec inhérente au jeu vidéo. Dans sa vidéo promotionnelle, Nintendo insiste donc naturellement sur un retour à la matérialité du jeu : *« To make sure every Goomba stomp looks as authentic as possible, all games can be played in three display modes. With the CRT filter, a scan-line effect is added to the screen to give everything that oh-so-retro look and feel. »* Ces divers modes de visualisation interrogent la notion d'authenticité de l'expérience liée au *retrogaming* qui, travaillant la nostalgie et donc le souvenir, est soumis à des biais cognitifs. Il est ainsi question de savoir s'il faut simuler le passé à l'identique ou profiter des technologies actuelles pour améliorer l'expérience.

Si le jeu vidéo rétro se construit d'abord autour de vieilles consoles exposées dans des boutiques (qu'Andrew Reinhard qualifie de musées), l'émulation que propose Nintendo encourage l'*archaeogaming* sans se restreindre aux artefacts au sens strict en prenant en considération que le jeu vidéo en tant que technologie productrice d'environnements virtuels ne peut être pensé exclusivement à partir d'anciennes consoles. Ainsi, certains émulateurs tiers, qui proposaient bien avant Nintendo de rejouer aux jeux classiques, sont confrontés à cette problématique lorsqu'il s'agit de se questionner sur la reproduction ou non du ralentissement des machines peu puissantes de l'époque. Ces enjeux technologiques, liés à la reproduction d'une expérience tactile entre *rendu* visuel et touché de la machine, rejoignent le propos de Mark Hill qui explique, en 2015, dans *Nostalgia Is Ruining Video Games,* que les collectionneurs prennent plaisir à recréer la sensation de mettre la cartouche dans la machine et d'avoir la manette entre les mains. Au-delà du jeu, il s'agit de mémoire, de souvenirs associés à la période que recrée le *retrogaming* : mémoire individuelle de « l'ancien joueur » ou mémoire collective, recomposée, du jeune joueur que les médias ont imprégné d'une culture rétro. Cet élément est le premier à prendre en compte, si l'on s'en tient à cette notion de nostalgie restaurative, et on voit à quel point Nintendo l'utilise. Ceci pousse Mark Hill à critiquer le *retrogaming,* qui deviendrait un prétexte pour les éditeurs se contentant de *surfer* sur cette vague nostalgique aux dépens de la création de nouveaux jeux et de l'émergence de nouvelles licences.

Des enjeux économiques au *retrogaming*: la critique d'une stagnation créative

Dans cette même publicité de Nintendo, on lit : *« Whether you have fond NES memories or want to introduce yourself and your kids to the video games that made Nintendo a household name, you'll love the compact and attractive console. »* Depuis sa sortie en 1985, *Super Mario Bros.* a connu plus de sept rééditions. Si Nintendo utilise parfois cette histoire de manière créative avec, par exemple, l'insertion dans *Super Mario Odyssey* (2017) de moments de plateforme 2D directement inspirés du jeu de 1985, ou encore avec la sortie de *Super Mario Maker* (2015), qui permet au joueur de créer à son gré des niveaux avec les éléments du jeu NES (blocs, ennemis, etc..) on peut aisément comprendre la mise en garde de Mark Hill reprochant à ces initiatives d'être symptomatiques d'une certaine absence d'innovation dans le jeu vidéo, tant ces franchises historiques assurent des ventes aux éditeurs. Le *retrogaming* ouvre la porte aux *remakes* et aux portages qui se multiplient, avec des rééditions postérieures de plus en plus proches de la sortie initiale. Mark Hill commente cette situation : *« When budgets are hundreds of millions of dollars it's difficult to justify bold new ideas, especially when consumers are just as happy to play* Halo 5, Metal Gear Solid V, *or whatever else can have a number or "Remastered" label slapped on. »* Le cas récent du site *LoveROMs* souligne cette dimension économique qui nous intéresse ici. Depuis le 23 juillet 2018, la page d'accueil de loveroms.com, jusqu'alors visitée par plus de 17 millions d'internautes chaque mois, affiche ce message : *« LoveROMs has been shut down. »* Toute une communauté de joueurs adeptes des ROMs, copies numériques de jeux destinées à être exécutées par un programme d'émulation, s'insurge contre le responsable de cette triste nouvelle : Nintendo. Le procès intenté à LoveROMS

n'est alors que la suite logique de l'exploitation par la société nippone de la nostalgie de ses joueurs. Les 1 732 633 internautes ayant téléchargé gratuitement la ROM *Classic NES Super Mario Bros.* – qui, notons-le, n'est pas la copie du jeu original sorti sur NES en 1985 mais celle de sa réédition sur Game Boy Advance en 2004 – et une infinité d'autres jeux sur le défunt site web devront dorénavant investir 59,99 $US dans la NES classique et dans les vingt jeux qu'elle propose pour *« redécouvrir les icones du jeu vidéo rétro en HD »*. Au-delà du problème du rétro, ces enjeux économiques auraient selon Mark Hill un poids dans la production contemporaine. Il prend l'exemple de *Call of Duty Black Ops III,* série de jeux de tirs comptant plus d'une dizaine d'épisodes, pour montrer que les suites et les remakes connaissent un succès commercial plus fiable que les nouvelles franchises. Si nous ajoutons enfin l'importance grandissante du marché mobile et la facilité d'adaptation d'anciens jeux pour les ressources d'un téléphone intelligent, l'aspect économique de l'intérêt des éditeurs pour le rétro apparaît évident. Pourtant, réduire le *retrogaming* à cette exploitation économique reviendrait à nier les alternatives que les communautés de joueurs proposent en réponse au marché des grosses productions vidéoludiques.

Nostalgie réflexive et détournement : le *retrogaming* comme critique de l'histoire et du présent du jeu vidéo.

La résistance et la réappropriation opérées par le *retrogaming* sont d'autant plus visibles dans ce que Maria B. Garda associe à une nostalgie réflexive. En effet, le *retrogaming* est aussi devenu une esthétique dont certains développeurs se servent, en termes de graphisme et/ou de jouabilité, dans leurs nouveaux jeux. Cette forme de *retrogaming* ne fonctionne plus comme reproduction mais comme imitation, référence et réemploi. Ces jeux ouvrent un dialogue avec l'histoire du jeu vidéo, une discussion réflexive sur le medium ne reposant pas sur les artefacts physiques, comme la manette Nintendo, mais sur des éléments internes à l'environnement virtuel des jeux. *Cat Mario* ne répond donc pas à une nostalgie technologique mais tente de recréer une expérience : celle de l'échec et de la confrontation du joueur à la difficulté. Maria B. Garda l'explique : *« After almost seven years, the narrative of the "wicked" casualization of the contemporary games does not fade away and the hardcore audience is often dissatisfied with the current triple-A titles. »* Ce rapport critique à l'histoire du jeu vidéo dans la réappropriation et la réadaptation contemporaine de ses codes peut être plus subtile. C'est le cas de *Braid* (2008), où le joueur incarne un personnage devant sauver de plateforme en plateforme pour sauver sa fiancée kidnappée. La ressemblance avec *Super Mario Bros.* atteint son sommet lorsqu'on lit, à chaque fin de niveau, la célèbre citation : *« Your princess is in another castle. »* Cependant, *Braid* introduit de nouvelles mécaniques de contrôle du temps, et un ton critique se profile au fil de l'aventure. La fin du jeu utilise le retour dans le temps pour nous faire comprendre que nous n'allions pas sauver la princesse mais que nous étions, au contraire, l'agresseur obsessionnel qu'elle tentait de fuir. Mark Hill analyse *Braid* : *« The use of parody in* Braid *allows us to treat it as a game about a game : as a critique not only of* Super Mario Bros.*, but also of our memory of* Super Mario Bros. *as an icon of the early years of home console gaming. »* En reprenant des éléments scénaristiques de *Super Mario Bros., Braid* met en évidence sa pauvreté narrative et développe un discours critique réactivant la mémoire des joueurs et poussant à repenser le passé du jeu vidéo, comme son présent, en montrant de façon réflexive l'évolution du medium.

Vers un *retrogaming* archéologique

Sans permettre une cartographie exhaustive du phénomène du *retrogaming,* les multiples réincarnations de *Super Mario Bros.* en montrent la complexité et les enjeux économiques, sociaux, esthétiques et critiques. Plutôt que de raviver l'histoire d'un medium qui n'a plus à se battre pour prouver sa légitimité artistique, le jeu vidéo rétro pourrait être l'espace de développement d'alternatives esthétiques, mais surtout de discours critiques autant sur l'histoire que sur l'actualité du jeu vidéo. *The Last Night,* du studio Odd Tales, a ainsi fait sensation avec son premier *trailer* en 2017. Il propose une esthétique rétro pixelisée, tout en utilisant des technologies contemporaines qui décuplent ses possibilités, montrant que la trajectoire photoréaliste prise par la majorité des grosses productions contemporaines n'est pas la seule issue et qu'en se concentrant sur la direction artistique, il est possible de développer des visuels qui, certes, font référence au passé, mais peuvent aussi produire de nouveaux rendus très riches. Mise en lumière, cette complexité du *retrogaming* justifie la proposition d'Andrew Reinhard selon laquelle l'*archeogaming* se veut une discipline qui pense le jeu vidéo autant en considérant ses artefacts physiques que les pratiques qui y sont associées, ses ruines matérielles comme ses artefacts virtuels. Ainsi, plutôt que de réduire *The Last Night* à la renaissance d'esthétiques passées, la méthode proposée par Reinhard interrogerait les raisons de cette réapparition dans le contexte actuel afin d'en tirer une réflexion sur le présent d'un médium en dialogue avec son histoire. ■