

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

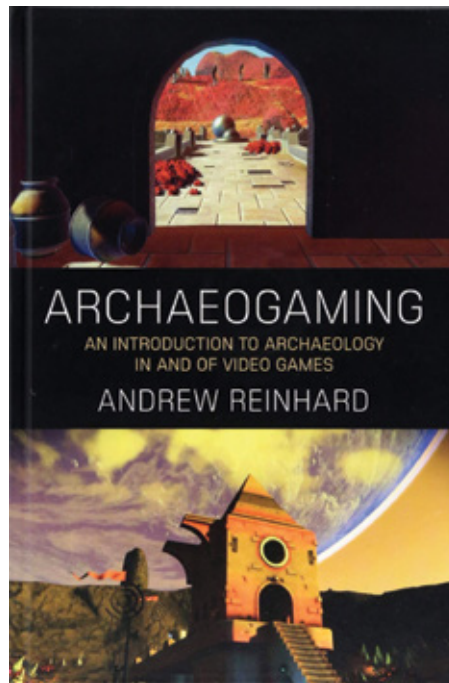
Par **Samy Benammar**

## 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 événement 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.