



## LES SOURCES INÉDITES EN HISTOIRE

Travaux issus des journées d'étude de jeunes chercheurs organisées à l'École nationale des chartes, les 25 et 26 mai 2018, par le centre Jean-Mabillon et l'association Chroniques chartistes.

Études réunies par Léo Davy

École nationale des chartes

Date de mise en ligne : 13 décembre 2021.

*Contenu mis à disposition selon les termes de la licence  
Creative Commons : attribution, pas d'utilisation  
commerciale, pas de modification.*

---

# ÉCRIRE L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO DEPUIS SES *PACKAGINGS* : ENJEUX ET PROPOSITION DE MÉTHODOLOGIE

par COLIN SIDRE ◆

## Écrire l'histoire du jeu vidéo depuis ses *packagings* : enjeux et proposition de méthodologie

COLIN SIDRE ◆

Travailler sur cet objet historiographique nouveau qu'est le jeu vidéo amène à poser la question des sources, ou plutôt de leur manque. Véritable secteur « sans mémoire »<sup>1</sup>, l'industrie vidéoludique est récente et les pratiques archivistiques y sont peu répandues. En étudiant le jeu vidéo, la recherche est souvent confrontée à la rareté si ce n'est à l'absence de sources primaires, qu'elles soient détruites, non identifiées ou inaccessibles – la disparition de la très grande majorité des sociétés des années 1970 et 1980 limite considérablement les possibilités de retrouver des archives, sauf en parvenant à retrouver la trace des développeurs et développeuses de l'époque<sup>2</sup>.

Chercheurs et chercheuses sont par conséquent amenés à s'appuyer pour beaucoup sur des sources secondaires : la presse généraliste et spécialisée, qui se développe dès la fin des années 1970 pour la presse micro-informatique<sup>3</sup>, à partir de 1982 pour la presse vidéoludique<sup>4</sup> ; les monographies consacrées au jeu vidéo et à la micro-informatique ; les entretiens avec les développeurs et développeuses,

---

1 Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Triel-sur-Seine, 2010, p. 364.

2 Bertrand Brocard, développeur et éditeur des années 1980-1990, a par exemple conservé un important fonds d'archives au sein du Conservatoire national du jeu vidéo, une association chalonnaise.

3 Ainsi *L'ordinateur individuel* à partir d'octobre 1978 (groupe Tests).

4 Le magazine *Tilt* paraît pour la première fois à l'automne 1982 (Éditions mondiales).

éditeurs et éditrices, distributeurs et distributrices de jeux, mais qu'il faut identifier, localiser, parvenir à contacter, sans compter les difficultés posées par l'exercice de l'entretien historique.

Les travaux sur l'histoire du jeu vidéo restent peu nombreux, notamment en France. Ils sont souvent l'œuvre de journalistes (anciens ou actuels) et reposent très largement sur ces sources secondaires. Depuis plusieurs années se développe un large mouvement de remise en question de cette historiographie du jeu vidéo et de ses sources. Sont ainsi largement critiqués : le fait de se contenter de donner la parole à quelques grands créateurs qui font de leur récit une sorte d'histoire officielle ; la prévalence des problématiques technologiques au détriment d'autres approches de l'histoire du jeu vidéo (critiques par Carl Therrien ou Zoyander Street) ; les biais genrés d'une large partie de ces travaux (Marion Coville)<sup>5</sup> ; enfin et surtout leur caractère très américano-centré. De nouvelles approches émergent en réaction : développement des *local game studies* autour des travaux de chercheurs et chercheuses comme Jaroslav Švelch (République tchèque) ou Melanie Swalwell (Australie), intérêt pour les productions vidéoludiques amateurs (Alison Gazzard), approches féministes (Fanny Lignon) ou décoloniales (Mehdi Derfoufi), recherche sur les expériences de jeu plutôt que sur les programmes même<sup>6</sup>.

C'est dans ce mouvement de critique de l'historiographie traditionnelle que je m'inscris en proposant de recourir à de nouvelles sources qui offrent un autre regard sur l'industrie du jeu vidéo. L'enjeu de mes travaux vise à aborder le jeu vidéo comme une industrie culturelle dont l'intégralité des composantes doivent être prises en compte, en particulier ses structures de distribution

---

5 Marion Coville revient ainsi sur la manière dont ces travaux « s'accordent à construire une figure hégémonique du créateur de jeux vidéo, masculine, hétérosexuelle, principalement blanche et occidentale ». Marion Coville, « Créateurs de jeux vidéo et récits de vie : la formation d'une figure hégémonique », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, t. 4, 2014, en ligne : <https://journals.openedition.org/rfsic/763> (consulté le 29 juin 2021).

6 Mathieu Triclot a proposé de substituer aux *game studies* des *play studies* qui correspondent à une étude des régimes de jeux traversés par les joueurs et joueuses. Voir Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, 2011.

et de commercialisation, souvent reléguées à une simple fonction logistique<sup>7</sup>. Afin de mettre en valeur le rôle de ces structures, je propose de travailler sur un objet dont la construction est prise en charge, à des degrés divers, par l'ensemble des acteurs de l'industrie, et qui me semble refléter par là cette nécessité de ne pas cantonner la recherche à l'étude des développeurs et éditeurs : le *packaging* de jeux vidéo.

À l'exception des approches dédiées aux évolutions technologiques du jeu vidéo, les travaux sur la matérialité restent marginaux<sup>8</sup>. Les *packagings* ont peu retenu l'attention des chercheurs et chercheuses, à part dans le cadre de quelques approches graphiques, ainsi Raiford Guins sur le travail des illustrateurs et illustratrices de jaquettes de jeux ou Carl Therrien et Isabelle Lefebvre sur la publicité.

Je m'intéresserai au *packaging* dans son ensemble, de son esthétique à sa forme matérielle, afin de déterminer l'apport de chaque acteur de l'industrie dans sa conception. Je m'appuie sur la définition du *packaging* donnée par Philippe Devismes, qui le caractérise à la fois comme un contenant et un média, répondant à des problématiques techniques (de sécurité, de logistique, etc.) et marketing (problématiques esthétiques, informationnelles, etc.)<sup>9</sup>.

Pour trouver ces *packagings*, je me suis principalement tourné vers les fonds des associations de préservation de micro-informatique et de jeu vidéo, qui sont aujourd'hui les plus riches concernant ma période d'étude, et ce malgré leur inventaire souvent lacunaire. D'autres fonds sont mobilisables : ainsi les collections de la Bibliothèque nationale de France, ou les bases de données constituées sur internet par des communautés de fans.

Après une brève histoire des caractéristiques du *packaging* de jeu vidéo, je propose dans cette contribution d'appliquer les méthodologies de bibliographie matérielle au *packaging* de jeu vidéo.

---

7 Ainsi dans Martin Campbell-Kelly, *From Airline Reservations to Sonic the Hedgehog : A History of the Software Industry*, Cambridge (Mass.), 2003.

8 On peut citer le travail de Nicolas Nova sur les *joysticks* et *joypads* de consoles de jeu, qui laisse une place importante aux modèles qui ne se sont pas imposés. Nicolas Nova, *Joypads ! Le design des manettes*, Lyon, 2013.

9 Philippe Devismes, *Packaging, mode d'emploi*, Paris, 1995.

## I. Brève histoire du *packaging* de jeu vidéo dans les années 1980

L'histoire des *packagings* de jeux vidéo est encore largement à écrire. Cet objet est relativement peu courant au début du jeu vidéo domestique et alors que les premiers programmes sont importés en France. En novembre 1979, à l'occasion du SICOB, principal salon dédié à l'informatique, les journalistes de *L'ordinateur individuel* trouvent ainsi nécessaire de souligner que les programmes disponibles sur les stands sont « sous plastique »<sup>10</sup>. En dépit de la circulation de quelques consoles de jeux sur le territoire, la vente de programmes en boutique n'apparaît pas comme une évidence : la publication d'ouvrages et de revues de *listings* ou l'échange de copies pirates entre pairs restent les principaux modes de diffusion des logiciels.

En dépit de l'existence de quelques consociers français comme la Société occitane d'électronique à Toulouse dès les années 1970, il faut attendre le début des années 1980 pour assister aux prémices de l'édition française, lorsque plusieurs boutiques de micro-informatique se mettent à éditer les programmes réalisés par leur clientèle. Un certain nombre de ces établissements se spécialisent dans le domaine, comme Vidéo Télémat Report, boutique du 18<sup>e</sup> arrondissement de Paris, avec la gamme VTR Software, ou Ellix près de la Gare de Lyon dont une partie de l'équipe se regroupe dans la société d'édition Loricels en 1983<sup>11</sup>. Produits en interne, les premiers *packagings* de ces revendeurs-éditeurs puis éditeurs à part entière sont souvent très artisanaux, qu'il s'agisse des illustrations parfois malhabiles ou des notices photocopiées par les boutiques elles-mêmes.

Les années 1980 sont celles du début de la professionnalisation de l'industrie française du jeu vidéo et de la diversification des métiers :

---

<sup>10</sup> Bernard Savonet, « Sicob boutique informatique : des programmes, du logiciel, des services ! », dans *L'ordinateur individuel*, t. 12, nov. 1979, p. 100.

<sup>11</sup> Colin Sidre, « Du rôle des sociétés de distribution et des boutiques de micro-informatique dans la naissance de l'industrie vidéoludique française », dans *Kinephanos*, numéro spécial : *Histoire culturelle du jeu vidéo*, dir. Jonathan Lessard, Martin Picard et Carl Therrien, juin 2015, en ligne : <https://www.kinephanos.ca/2015/naissance-industrie-videoludique-francaise> (consulté le 29 juin 2021).

on assiste à la séparation progressive des activités d'édition et de distribution, jusqu'alors souvent intrinsèquement liées et menées par les mêmes acteurs, ainsi qu'à une véritable multiplication des acteurs intermédiaires entre les développeurs et développeuses d'une part et les joueurs et joueuses d'autre part, dans l'édition, la duplication, l'importation, la localisation, la distribution, la logistique, la vente ou encore le service après-vente. Ces acteurs contribuent individuellement à l'élaboration du *packaging* et y laissent leurs marques propres, d'où des objets souvent disparates.

L'histoire du *packaging* de jeu est également celle de sa normalisation, essentiellement sous l'impulsion des consoliers. Dès les années 1980, quelques fabricants de machines, comme Micronique qui produit l'Hector, conçoivent des *packagings* génériques à destination des éditeurs tiers. Le phénomène se généralise en France à l'arrivée en 1987 de la NES de Nintendo et de la Master System de Sega, chaque consolier imposant un *packaging* type pour accompagner les cartouches de jeu. Au fur et à mesure que les consoles s'imposent sur le marché français, les consoliers renforcent leur présence en Europe et contribuent à consolider et à structurer le marché, *via* des phénomènes de concentration verticale (pour contrôler en définitive toute la chaîne, de l'édition à la distribution des programmes) et de lutte contre les importateurs parallélistes, qui court-circuitent les distributeurs officiels. La généralisation du disque optique achève le processus de normalisation des *packagings* sur l'ensemble des machines.

Insistons sur deux caractéristiques particulièrement marquées du *packaging* de jeu vidéo des années 1980. La première est informative : à une époque où les graphismes des programmes sont encore très rudimentaires, parfois abstraits, et où les outils disponibles pour se renseigner sur l'offre existante sont peu nombreux, les informations comme les illustrations présentes sur les jaquettes peuvent être cruciales. La seconde est la complexité des objets produits par les nombreux acteurs qui travaillent sur le *packaging*. Aux yeux des observateurs et observatrices de l'époque, les *packagings* des années 1980 apparaissent moins comme des espaces de contraintes que d'expérimentations : ainsi dans les propositions de plusieurs développeurs et développeuses, comme Bertrand Brocard qui développe entre 1984

et 1990 la série des *Meurtres*<sup>12</sup>. Précurseurs des jeux pervasifs, les *Meurtres* invitent les joueurs et joueuses à réaliser leurs propres recherches pour déchiffrer les indices proposés à l'enquêteur dans le programme. Ces indices prennent parfois la forme d'objets physiques présents dans la boîte du jeu et caractérisés par leur souci du détail : message en braille, polaroid ou encore tablette d'argile contenant un microfilm. Les *packagings* qui en découlent témoignent d'une véritable ingénierie.

## II. Appliquer la bibliographie matérielle au *packaging* de jeu vidéo

Si le livre ancien et le jeu vidéo disposent chacun de leur histoire et de leurs spécificités, plusieurs points communs peuvent être dressés entre ces deux objets, à commencer par le fait qu'il s'agit de deux produits culturels caractérisés par des systèmes de reprographie en série, que les deux comportent plusieurs caractéristiques des industries culturelles, et que les deux sont des objets en mutation, à l'échelle de plusieurs siècles pour le livre, de plusieurs décennies pour le jeu vidéo.

La bibliographie matérielle nous invite à une double pratique sur le livre ancien : examiner son enveloppe et en réaliser une minutieuse description d'une part<sup>13</sup>, comparer celle-ci avec d'autres ouvrages voire dans le cadre de séries d'autre part<sup>14</sup>. Si les outils manquent aujourd'hui pour appliquer ce travail de comparaison aux *packagings* de jeux vidéo, ou tout du moins autrement qu'à petite échelle, cette première étape du travail de bibliographie – disons de ludographie – n'en est pas moins riche en enseignements. Comme le souligne Roger

---

<sup>12</sup> *Meurtre à grande vitesse, Meurtres sur l'Atlantique* (édités par Cobra Soft), *Meurtres en série, Meurtres à Venise et Meurtres dans l'espace* (édités par Infogrames).

<sup>13</sup> Roger Chartier, Étienne Anheim et Pierre Chastang, « Les usages de l'écrit du Moyen Âge aux Temps modernes », dans *Médiévales*, t. 56, printemps 2009, en ligne : <http://journals.openedition.org/medievales/5564> (consulté le 29 juin 2021).

<sup>14</sup> Dominique Varry, « La bibliographie matérielle : renaissance d'une discipline », dans *50 ans d'histoire du livre : 1958-2008*, dir. id., 2014, p. 96-109.

Chartier, ce travail de description méticuleuse permet d'appréhender non seulement les « procédures de production [du livre ancien] », mais également la manière dont les textes ont pu être eux-mêmes employés à l'époque de leur mise à l'écrit. La même réflexion peut être étendue au logiciel de jeu.

Je m'appuierai en particulier sur la distinction réalisée entre édition et exemplaire d'un ouvrage, approche qui s'avère pertinente pour décrire des jeux vidéo qui sont à mon époque d'étude des objets tangibles et matériels<sup>15</sup>. Identifier l'édition d'un programme est un préalable nécessaire au travail de recherche historique : à partir de l'exemple de *The Hobbit* de Melbourne House, Helen Stuckey a ainsi dénombré des versions du programme pour neuf machines différentes, chaque version disposant de ses propres graphismes et interfaces<sup>16</sup>. Le travail de localisation d'un programme, qui dépasse la seule traduction, est également connu pour en transformer parfois le contenu (diégétique notamment).

La surreprésentation des dons dans les collections consultables attire l'attention sur les spécificités de chaque exemplaire conservé par les associations. Ces programmes disposent souvent d'un vécu et portent les traces de leurs usages, nous renseignant ainsi parfois très précisément sur la prise en main des jeux par les joueurs et joueuses dans les années 1980.

Raiford Guins divise le *packaging* en deux dimensions : son *design* structurel et les graphismes de sa « couverture »<sup>17</sup>. L'optique de Guins est celle de l'appréhension du *packaging* par ses consommateurs et consommatrices : une appréhension des informations et des éléments graphiques présents sur le boîtier au moment de son achat

---

<sup>15</sup> Les innovations portées par le jeu vidéo en tant que produit dématérialisé empêchent aujourd'hui cette comparaison, le jeu vidéo vendu en *packaging* n'étant plus que minoritaire sur le marché.

<sup>16</sup> Helen Stuckey, « Exhibiting *The Hobbit* : a tale of memories and microcomputers », dans *Kinephanos*, numéro special : *History of Game International Conference Proceedings*, dir. Carl Therrien, Henry Lowood et Martin Picard, janv. 2014, p. 90-104, en ligne : <https://www.kinephanos.ca/2014/the-hobbit/> (consulté le 29 juin 2021).

<sup>17</sup> Raiford Guins, *Game After : A Cultural Study of Video Game Afterlife*, Cambridge (Mass.), 2014, p. 176.



en magasin, puis une manipulation de la boîte en elle-même une fois achetée. En m'intéressant aux processus de production du jeu et aux différents métiers qui y interviennent, je propose de décomposer le *packaging* en quatre composants selon les acteurs de l'industrie les plus déterminants dans leur conception : le suremballage (importateur et distributeur), le boîtier (éditeur), le support de jeu (duplicateur) et le contenu complémentaire présent dans le *packaging* et sur lequel tous les acteurs de l'industrie influent, du studio de développement aux joueurs et joueuses.

### 1. Le suremballage

Ajouté autour du boîtier par la société responsable de la distribution ou de la vente, ponctuellement agrémenté d'éléments complémentaires (étiquettes de prix en particulier), le suremballage est la composante la plus éphémère du *packaging*. En dehors des fonds détenus par les collectionneurs et collectionneuses, ces *blisters* ne sont que rarement présents sur les programmes conservés, et seuls les dons provenant de déstockages de boutiques en portent les traces ; l'étude d'un *packaging* nécessite par ailleurs leur destruction.

Dans ses rares itérations, le suremballage traduit l'évolution des pratiques des distributeurs et surtout leur professionnalisation. Plusieurs *blisters* des années 1980 permettent aux importateurs français de maintenir ensemble les boîtiers des jeux importés et les traductions photocopiées des notices, réalisées par les mêmes acteurs : cette structuration traduit tant la multiplicité des fonctions de l'importateur (souvent à l'initiative de l'importation des programmes sur le marché français) que le caractère très artisanal du traitement des jeux.

Au cours des années 1990, l'ajout sur certains *packagings* de liserés aux noms des consociers et des machines (ainsi pour la Playstation de Sony) traduit tant la professionnalisation de l'industrie (lutte contre l'importation parallèle en garantissant l'origine des programmes) que les phénomènes de concentration qui la caractérisent (réduction du nombre d'intermédiaires, contrôle de la chaîne de valeur par les consociers).

## 2. Le boîtier du programme

S'il est aujourd'hui normalisé selon les supports de jeu, le boîtier se caractérise dans les années 1980 par un foisonnement de formes sur lesquelles l'éditeur a la prérogative, en lien avec les acteurs présents en amont (développeurs) et en aval (grossistes, grande distribution, revendeurs).

La multiplicité des supports de jeu influence profondément la conception des *packagings*. L'éditeur Vifi-Nathan, qui édite des programmes sur cassettes, disquettes et cartouches, développe un *packaging* multimodal dont le modèle est déposé. À ces contraintes techniques s'ajoutent des contraintes commerciales. L'éditeur Loricels mentionne ainsi les pressions exercées par la grande distribution<sup>18</sup> pour bénéficier de *packagings* qui s'insèrent dans les mobiliers dédiés à la présentation des autres produits culturels commercialisés par les supermarchés. Le phénomène caractérise les débuts de l'industrie dans son ensemble : Raiford Guins en témoigne pour les cartouches des programmes de la Studio II de RCA en 1977, qui adoptent la forme des boîtes de films vendus dans les boutiques de matériel de vidéo<sup>19</sup>. Ces stratégies permettent à ces jeux d'être plus aisément commercialisés dans les premiers réseaux de distribution.

La conception du boîtier est également un enjeu important du marketing. L'achalandage des programmes est pris en compte, comme dans le cas des *packagings* réalisés pour Atari VCS, surdimensionnés afin de multiplier les modes d'exposition en magasin<sup>20</sup>. Les innovations plastiques proposées parfois en lien avec les développeurs ont des visées tant promotionnelles que diégétiques, pour accompagner les joueurs et joueuses dans l'univers des jeux. Citons ainsi l'exemple de *Rendezvous with Rama*, dont le *packaging* se déploie progressivement, illustrant plusieurs décors de l'histoire et explicitant le contexte dans lequel prend place l'aventure des joueurs et joueuses, jusqu'à ce que l'on parvienne à la disquette du jeu (fig. 1-2).

---

<sup>18</sup> Tous les entretiens que j'ai réalisés n'attestent pas de telles pressions et il est difficile de déterminer dans quelle mesure les éditeurs ont parfois pu anticiper les demandes des centrales d'achat de la grande distribution.

<sup>19</sup> R. Guins, *Game After...*, p. 177.

<sup>20</sup> *Ibid.*



Fig. 1 et 2 | *Packaging de Rendezvous with Rama*, Trillium Corp., Commodore 64, 1984.

### 3. Le support de jeu

Ici encore notre période d'attention se caractérise par une large diversité de supports de jeu : cassettes, cartouches et disquettes au format divers, disques optiques, etc. Le support de jeu est toutefois un élément plus fruste dans ce qu'il apporte aux chercheurs et chercheuses. S'il porte parfois la trace du duplicateur (au début des années 1980 bien souvent les éditeurs eux-mêmes), son habillage est souvent assez restreint. Dans le cas où les *packagings* se réduisent à une boîte transparente, en particulier pour les boîtes transparentes dévolues au format cassette, il peut être également le support de la

notice du programme. Dans de rares cas ces supports font l'objet d'un travail formel : ainsi pour *Alchemist* (*Imagine*, 1984, pour *ZX Spectrum*) dont la cassette est colorée en jaune doré.

#### 4. Les éléments complémentaires

Les éléments figurant dans le *packaging* et accompagnant le support de jeu font intervenir de nombreux acteurs. Ces éléments peuvent être répartis en cinq catégories, parfois poreuses :

- les notices et tutoriaux, quelque fois essentiels ne serait-ce que pour savoir quelle commande exécuter sur sa machine pour lancer un programme ;
- les *goodies* et autres éléments complétant l'univers fictionnel d'un programme, sans toutefois s'avérer nécessaires à la progression des joueurs et joueuses dans le jeu ;
- les outils de lutte contre le piratage, aux formes diverses et renouvelées régulièrement : cartes comprenant des codes à recopier au lancement d'un programme, fiches impossibles à photocopier, etc. ;
- les publicités et cartes de garantie ;
- l'ensemble des éléments complémentaires apportés par les joueurs et joueuses au *packaging* du jeu. Ces traces ne sont pas rares et sont même anticipées par les développeurs et les éditeurs : en témoignent les pages de notes laissées vierges en fin de notices.

Il est difficile de généraliser l'apport de ces différents documents, tant leur répartition peut différer d'un *packaging* à l'autre. Ils nous servent néanmoins à faire le lien entre, d'une part, la diversité des acteurs qui contribuent à l'élaboration du *packaging*, jusqu'aux consommateurs et consommatrices ; d'autre part, la diversité des usages du jeu vidéo dans les années 1980 et des manières de jouer. Autre élément qu'il convient de souligner : le soin apporté à la réalisation de ces contenus, très poussé lorsqu'il s'agit d'étudier les cartes fournies avec des jeux, lesquelles ont une utilité pratique (se repérer dans l'espace du jeu) tout en participant à sa diégèse et à l'immersion dans son univers (ainsi de la matière employée pour la carte d'*Ultima IV : Quest of the Avatar* ou des sceaux ornant celle des égouts de *Eye of the Beholder* ; fig. 3).

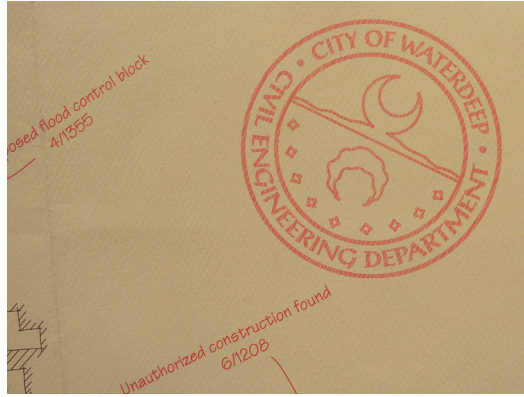


Fig. 3 | Carte accompagnant le jeu *Eye of the Beholder* (détail), Strategic Simulations, Inc., Amiga, 1990.

### III. Conclusion

L'application des méthodologies de bibliographie matérielle au jeu vidéo a ses limites, à commencer par les possibilités d'étudier des fonds. Contrairement au domaine du livre, les collections de jeu vidéo sont encore mal connues et mal référencées ; la complexité de ces objets techniques, leur rythme de vie lié aux évolutions techniques et au renouvellement des machines imposé par l'industrie, ne facilitent pas leur conservation.

Il ne faut pas oublier de quelle période il est ici question. Dans les années 1980, en France, le jeu vidéo vient d'entrer dans la sphère des industries culturelles : ce n'est plus une pratique amateur et « gratuite » (qui emprunte des circuits de diffusion non marchands), et ce n'est pas encore l'industrie marquée, durant les années 1990, par les phénomènes de concentration verticale qui caractérisent les industries culturelles aux  $xx^e$  et  $xxi^e$  siècles.

Le jeu vidéo a cette spécificité de connaître dans un mouvement très rapide l'essentiel des transformations qui ont pu caractériser le livre pendant plusieurs siècles : il en va ainsi tant de ces mouvements de fond qui touchent les structures industrielles que de ceux, plus fins, qui amènent à séparer les fonctions des différents acteurs au sein de l'industrie.

Dans leur analyse de l'industrie du jeu vidéo en France, Philippe Chantepie et Pierre-Jean Benghozi émettent l'hypothèse que le jeu vidéo emprunte des modèles aux autres industries culturelles autant qu'il anticipe sur leur évolution. L'approche historique que j'adopte met en évidence la place (de modèles financiers ou d'organisation, de bassins de recrutement, de débouchés en terme de distribution) qu'ont tenu les acteurs des autres industries culturelles dans la construction de l'industrie vidéoludique en France : elle nous amène finalement à ne pas considérer le jeu vidéo comme un objet culturel et un produit industriel isolé, pas plus que le livre, le disque ou le film, mais à nous servir du savoir acquis et des outils construits pour chacun de ces objets afin d'en apprendre davantage sur les autres.

**COLIN SIDRE**

Archiviste paléographe (prom. 2014)  
Conservateur des bibliothèques