

Le Blog de Platon21



Par **Platon21** | Blog créé le 16/06/12
Dernière modification le 23/10/13 @ 18h19

 Ajouter aux favoris
 

Actu loufoque, jeu vidéo, ciné, manga et comics
avec en plus des questionnements existentiels

Adoptez un Abandonware

Rétro - 18 Octobre 2013 @ 09h14 - Signaler



Faisant parti de l'association de Retro-gaming nommée REPLAY, je me fais un plaisir de tout vous dire sur l'**Abandonware**, cette pratique peu connue qui permet de renouer avec la magie des jeux gracieusement « abandonnés » par leurs créateurs.

Un **abandonware** est un jeu « abandonné » : bien qu'il ne soit pas encore tombé dans le domaine public, personne ne va réclamer de droits pour sa possession ou sa diffusion. La pratique qui consiste à faire revivre un logiciel tombé dans l'oubli est propre au jeu vidéo du fait du constant renouvellement des consoles (5 ans en moyenne), de l'obsolescence rapide d'un jeu (la commercialisation dans les bacs de certains jeux à l'échec foudroyant n'est que de quelques mois), et du défi technique (les jeux d'ancienne génération ne fonctionnent habituellement pas sur les ordinateurs récents ou les consoles suivantes en raison du changement de normes des prises, par exemple).



Les **abandonwares** représentent un casse-tête légal en raison de la disproportion entre la durée légale d'une œuvre (logiquement 70 ans) et la durée de vie commerciale d'un jeu (une dizaine d'années).

Cependant, au vu de l'ampleur du phénomène **rétro gaming**, la majorité des éditeurs et des constructeurs de consoles ont mis le holà à partir de 2006. Les consoles de septième génération (Xbox 360, Wii, PS3) possèdent leurs propres plateformes de téléchargement de jeux d'ancienne génération, ce qui signifie qu'il faut désormais payer pour jouer ce que les "nostalgiques" avaient l'habitude d'émuler hier avec "MAME" (pas Michèle Alliot-Marie, hein, mais *Multiple Arcade Machine Emulator*).

En réaction à cette surexploitation, certains ayant droits se montrent plus tolérants et acceptent de partager leurs trésors. Le site LTF Abandonware-France.org rassemble des perles à télécharger légalement : *Street Fighter II* (1992) et *Resident Evil* (1996) de **Capcom**, *Mortal Kombat* (1992) de **Midway**, *Alone in the Dark* (1992) de **Infogrames**. De nombreuses œuvres cultes de **Sega** sont disponibles : *Virtua Fighter* (1993), *Virtua Cop* (1994), *The Typing of the Dead* (1999).

On y déniché même des classiques indémodables tels *Space Invaders* (1978) et *Arachnoïd* (1986) de **Taito**, *Wolfenstein 3D* (1992) et *Doom* (1993) de **Id Software**, *Duke Nukem 3D* de **3D Realms** parmi les 1 575 titres disponibles.

D'autres éditeurs vont plus loin et distribuent gratuitement sur leur site web officiels leurs plus anciens jeux, à l'image de **Command & Conquer** (1995) de **Electronic Arts**, *The Elder Scrolls I: Arena* (1994) de **Bethesda Softworks**. C'était aussi le cas de *Grand Theft Auto* (1997) de **Rockstar Games**, mais ce dernier a retiré le jeu en vue commercialiser une nouvelle version sur Smartphones. Domage, l'altruisme de certains éditeurs n'aura duré que le temps d'une vaste entreprise de recyclage payant sur les plateformes d'aujourd'hui.

Comment expliquer le phénomène du **rétro gaming** et la soif pour les **abandonwares** ? N'y aurait-il pas une once de nostalgie dans cet attachement irraisonné pour des jeux perclus de rhumatismes et d'arthrite ? Les **abandonwares** ont gardé l'aura de leur époque, une part d'insouciance et de fraîcheur, loin des titres "AAA", paquebots financiers prévisibles à des kilomètres. Les studios se lançaient souvent dans des développements hasardeux, sans crainte de trouver mauvaise place dans les charts. Il était alors possible de faire un jeu vidéo seul, dans son garage, comme le prouve **Eric Chahi** avec *Another World*, disponible à présent en **abandonware**.

Puisque tout était à inventer, il fallait oser, tâtonner, prendre des risques. La fièvre créative, heureusement contagieuse, semblait emporter la plupart des scénaristes, game designers, ou développeurs du milieu.

Bien avant les frags en ligne du dernier *Call of Duty*, on goûtait au multijoueur jouissif de titres comme *Double Dragon* ou *Bomberman*. Et les sensations du jeu en coopération étaient déjà là, le petit grain de folie en plus. Si la nostalgie embellit, elle n'altère pas la réalité d'une époque où on pouvait être surpris à chaque instant. Le jeu vidéo était alors en train de se construire, de se forger une histoire, et de consolider ses fondations.

Ces fondations, ce sont les **Pong**, les **Pac-Man**, les **Space Invaders**, les **Wolfenstein 3D**, et autres *Alone in the dark*. Ces titres qui sont plus ou moins à l'origine de genres, de ramifications, et qui ont enfiévré le cœur et les mains de millions de joueurs. Et dont la flamme brûle aujourd'hui grâce aux **abandonwares**. La nostalgie pousse à se remémorer certaines sorties événements, qui secouèrent le monde du jeu vidéo. Comme celle de *Street Fighter* ou bien celle de *Metal Gear*. De véritables étapes dans l'histoire de cette industrie, qui ont chacune, comme beaucoup d'autres, contribué à porter le jeu vidéo un peu plus haut.



La sphère ludique semblait alors ne jamais devoir manquer de souffle. Mais son endurance devait-elle



ÉDITO

Passionné par la philosophie de l'art et la politique, je suis l'auteur d'une trilogie sur le jeu vidéo dans ce qu'il a de plus déroutant : **L'Histoire des jeux vidéo polémiques**

ARCHIVES



romantiser, ni que les développeurs contemporains soient moins talentueux que leurs aînés. Mais tous les genres ou presque ont été explorés, exploités, parfois jusqu'à la saturation.

Devenu marché de masse, le jeu vidéo cherche désormais l'efficacité, en se reposant sur quantité de valeurs sûres, qui parlent à une cible la plus élargie possible. Autrefois réservé à une frange de **hardcore gamers** endurcis, il s'est mué en loisir accessible, à la difficulté gommée pour ne pas rebuter le profane.

Si l'arrivée de la 3D en 1994 avait provoqué un véritable électrochoc, permettant à la fois de transcender le florilège de licences existantes, et d'en créer d'innombrables nouvelles, l'élan semble s'être considérablement ralenti. Les années 2000 sont-elles le pendant obscur des années 90 ? Certes non, mais la nostalgie, elle, fait parfois dire oui.

Cela dit, il ne faut pas systématiquement incriminer la production ludique moderne pour expliquer les poussées nostalgiques, et la déferlante du **rétro gaming**. Si le jeu a évolué depuis toutes ces années, le joueur n'est pas non plus resté le même. En grandissant, le jeune **gamer** a vu son regard, et ses attentes changer. Il ne s'émerveille plus à la moindre occasion, et se lasse rapidement. Le fait d'avoir accumulé les expériences de jeu, et d'avoir exploré nombre de genres, induit forcément un regard plus affûté, qui ne saurait se contenter d'avancées mineures, ou de banalités graphiques. Cette intransigeance vis-à-vis des productions modernes contraste avec l'émoi subjectif des softs d'autrefois, auxquels on pardonnait nombre d'imperfections.



La nostalgie se veut ainsi loin de toute rationalité, parce qu'elle signifie bien souvent se replonger dans son enfance, et tout ce qu'elle avait d'agréable. Rebrancher sa **Master System**, ou son **Atari 2 600**, c'est tenter de recoller avec ces sensations du passé ; d'en retrouver la saveur. Qu'importe que ces quelques pixels n'aient pas fière allure, ou que ces polygones vétustes scintillent de plus belle. Leur aspect vieillot n'est pas dépourvu d'un certain charme, et il arrive que les petites musiques parfois binaires qui les accompagnent véhiculent plus d'émotions que les grandes envolées symphoniques en 7.1 des pointures actuelles. Ils renvoient à une certaine désinvolture, un temps où le jeu vidéo, loin de se prendre au sérieux, ne s'appréhendait avant tout que comme un jeu. Alors, on peste quelque peu devant ces oeuvres modernes clinquantes, à la dimension cinématographique. Sans son regard d'enfant, il est plus difficile d'en percevoir la magie. Mais peut-être est-ce cela, grandir.

J'aime 0 Tweeter 0 5 personnes aiment - J'aime Commenter

COMMENTAIRES



Retromag

18/10/2013, 10:41

Citation

bien qu'il ne soit pas encore tombé dans le domaine public, personne ne va réclamer de droits pour sa possession ou sa diffusion.

Un postulat liberticide... ☹️ Ne pas réclamer une propriété intellectuelle ne signifie pas qu'elle soit pour autant disponible à tout un chacun. Sa non existence commerciale non plus.



Platon21

22/10/2013, 14:49

Retromag, tu avoueras qu'il y a pire comme "postulat liberticide" (bien que je vois où tu veux en venir).

Écrire un commentaire

Aujourd'hui | [Cinéma / Blu-ray](#)

Le cinéma italien, un coup de poing dans la gueule

22/10/13 | [Cinéma / Blu-ray](#)

Bronson, de Nicolas Winding Refn, avec Tom Hardy

21/10/13 | [Cinéma / Blu-ray](#)

Faux-semblants (David Cronenberg)

20/10/13 | [Evenements / Salons](#)

Retour au salon .dijon Saiten

18/10/13 | [Rétro](#)

Adoptez un Abandonware

17/10/13 | [Cinéma / Blu-ray](#)

Peur, paranoïa, suspicision, désespoir (Cube)

16/10/13 | [J'aime pas...](#)

Les jeux vidéo nous plongent dans la culture du viol...

16/10/13 | [Cinéma / Blu-ray](#)

Retour à Raccoon City (au cinéma)

14/10/13 | [Evenements / Salons](#)

La Japan Expo, l'autre nom de la 4ème dimension

11/10/13 | [Livre sur l'Histoire des jeux vidéo polémiques](#)

L'histoire des jeux polémiques : le déballage

11/10/13 | [Evenements / Salons](#)

Salon .dijon//SAITEN les 12 et 12 octobre 2013

10/10/13 | [Cinéma / Blu-ray](#)

Machete Kills : critique et secrets de tournage

09/10/13 | [Livre sur l'Histoire des jeux vidéo polémiques](#)

Sortie de "L'histoire des jeux vidéo polémiques : Volume 1"

08/10/13 | [Délire](#)

J'ai rencontré Marcus !

07/10/13 | [J'aime pas...](#)

Les éditions collector de jeux vidéo

05/10/13 | [Manga / Comics](#)

Les Comics Kick Ass

04/10/13 | [Rétro](#)

Que reste-t-il de la presse jeu vidéo ?

03/10/13 | [Actu / Culture](#)

Dormez moins idiot ce soir !

02/10/13 | [Rétro](#)

Le Hadoukening, on ne s'en lasse pas !

01/10/13 | [Manga / Comics](#)

Connaissez-vous le manga "I am a Hero" ?

CATEGORIES

[Livre sur l'Histoire des jeux vidéo polémiques](#)

[Evenements / Salons](#)

[Actu / Culture](#)

[Manga / Comics](#)

[Cinéma / Blu-ray](#)

[Rétro](#)

[Délire](#)

[J'aime pas...](#)

[Comics](#)

FAVORIS



SerialButcher's Blog

par [SerialButcher](#)

Dernière MAJ : 23/10/13 @ 17h38



Le Blog de l'association MO5.COM

par [MO5.COM](#)

Dernière MAJ : 23/10/13 @ 12h26



Indé, Néo, Rétro...

par [Retromag](#)

Dernière MAJ : 23/10/13 @ 12h19



Omaké books

par [Omake](#)

Dernière MAJ : 23/10/13 @ 09h13



Pix'n Love - le blog

par [Pixnlove](#)

Dernière MAJ : 16/10/13 @ 16h37

Fiches de jeux : Listing des jeux vidéo - Liste des éditeurs et développeurs
Dossiers jeux vidéo : Interviews des acteurs - Thèmes | Vidéos - TV : Tests de jeux vidéo - Trailers de jeux
Communauté : Vos tests - Vos articles - Blogs VIP - Vos blogs

Partenaires : Yahoo! | Geekzone | Le Monde Numérique | Gamoniac | GeekMeMore

Site gentiment hébergé par Oxalide spécialiste de l'hébergement web, conseil et infogérance

© 2006-2013 Gameblog SARL. Tous droits réservés. Reproduction interdite sans permission écrite de Gameblog SARL. Toutes les marques citées sur Gameblog appartiennent à leur propriétaire respectif. Gameblog et son logo sont des marques déposées par Gameblog S.A.R.L.

La démocratie participative ? Ok, du moment que tout le monde est d'accord avec nous.

