

Le jeu vidéo amateur dans *Tilt* et *Consoles +* de 1982 à 2000 : Généalogie d'une invisibilisation

Boris Krywicki, Pierre-Yves Hurel, François-Xavier Surinx, Sophie Bémelmans¹

Biographies

- Pierre-Yves Hurel est docteur en Sciences de l'Information et de la Communication et membre du Liège Game Lab. Il a défendu, en 2020, une thèse intitulée « L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude. » Il est actuellement assistant au Département Médias, Culture et Communication à l'Université de Liège.
- Boris Krywicki est assistant et doctorant au Département Médias, Culture et Communication de l'Université de Liège. Ses recherches portent sur l'utilisation des techniques d'enquête par les journalistes spécialisés en jeu vidéo. Il a par ailleurs corédigé un ouvrage sur l'histoire des magazines vidéoludiques français (*Presse Start*, Omaké Books, 2020).
- François-Xavier Surinx est maître en Langues et lettres françaises et romanes. En 2020, il a défendu un mémoire intitulé « Lire la peur dans leur jeu. Exploration du potentiel effrayant du texte dans le jeu vidéo ». Il est auxiliaire de recherche au sein du Liège Game Lab.
- Sophie Bémelmans est diplômée d'un bachelier en Sciences de l'Information et de la Communication et poursuit un master en Sociologie à l'Université de Liège. Elle est auxiliaire de recherche au sein du Liège Game Lab.

INTRODUCTION

Lorsque l'on consulte les grands titres d'information spécialisés dans le jeu vidéo en 2021, on peine à y trouver des contenus consacrés à la création vidéoludique *en amateur*. Il y a bien sûr quelques espaces dédiés, comme la fameuse rubrique du « Cabinet des curiosités » de *Canard PC*². L'on trouvera aussi, ici et là, quelques dossiers et articles spécialisés³. Globalement, la création de jeux vidéo pratiquée en dehors des circuits économiques – auxquels des centaines de milliers de personnes s'adonnent, dispersées dans une multitude de communautés organisées autour de moyens de création particuliers (Hurel, 2020) – occupe une place marginale dans la presse actuelle. Pourtant, le jeu vidéo, avant de devenir l'industrie

¹ Morgane Frères, auxiliaire de recherche au Liège Game Lab, a participé au long travail de dépouillement des magazines. Nous l'en remercions.

² À l'origine, cette rubrique de *Canard PC*, créée par Cécile « Maria Kalash » Fléchon dans la foulée de son recrutement en 2010, se nommait « Casual Games » et se concentrait sur les jeux vidéo développés en « flash »[guillemets ?]. À l'occasion d'une nouvelle formule, cette dernière est renommée « Cabinet des curiosités » et se réoriente vers le traitement de jeux créés en amateur ou lors de *game jams* professionnelles, principalement repérés sur la plateforme *itch.io*. Généralement, la journaliste présentait deux créations par numéro, en cherchant moins à évaluer les œuvres qu'à communiquer les émotions qu'elles lui ont fait ressentir. Lors du départ de Maria Kalash en 2018, la rubrique est reprise par Emmanuel « Noël Malware » Denise, qui l'anime encore aujourd'hui. Voir pour exemple DENISE E., « Solitary Space », *Canardpc.com* [en ligne], <https://tinyurl.com/yyuts754>, 9 juin 2020.

³ Voir pour exemple : Omegnight, « Où publier et trouver des jeux vidéo amateurs ? », *Jeuxvideo.com* [en ligne], <https://tinyurl.com/y4pw7pqh>, 18 février 2017. Il est à noter que de nombreux journalistes de la presse spécialisée en jeu vidéo ont recours à des pseudonymes (pour la plupart assez fantasques). Ils sont notés en minuscules dans les références. Un certain nombre d'articles ont également la particularité de ne pas être signés. Dans de tels cas, aucun auteur ne précède la référence donnée.

colossale que l'on connaît, était une activité - parmi d'autres - de *pionniers* de l'informatique : créer son propre jeu ou être capable de modifier une production existante a longtemps été considéré comme une activité normale, et non l'exception à la règle. Dans les années 1980, sur micro-ordinateur, s'opposant à l'informatique « sérieuse » familiale et professionnelle faite d'utilitaires, l'informatique de « loisir »⁴ ménageait une place centrale à la création graphique, sonore, bientôt de vidéos puis de jeux vidéo.

Une partie de la presse de l'époque a participé à refléter cet état de fait. Ainsi, dès la fin des années 1970, les revues *Micro Systèmes* (Société parisienne d'édition, septembre 1978) et *L'Ordinateur individuel* (Groupe Tests, octobre 1978) consacrent de nombreuses pages aux logiciels de création (d'images, de sons et de jeux vidéo). Bien qu'elles adoptent un ton assez sérieux et se destinent surtout aux professionnels, elles proposent également quelques jeux autour de la programmation⁵. Entre 1983 et 1987, la revue *Hebdomadaire* (Groupe Shift), plus orientée « hobbyistes », se compose essentiellement de *listings*⁶ de programmation en partie envoyés par des lecteurs qui auraient été rémunérés « 1000 francs la page imprimée », d'après l'éditorial du premier numéro⁷. Citons également, à partir de septembre 1985, *ST Magazine* (Pressimage) qui, au-delà de dossiers très complets dédiés à des logiciels de création⁸, publie également des articles de vulgarisation pour aiguiller les programmeurs amateurs dans leurs démarches juridiques et administratives⁹. Enfin, précisons que, à cette époque, il fallait aussi compter sur de nombreux fanzines et revues de clubs d'amateurs¹⁰ qui pouvaient rassembler de quelques dizaines à des centaines de membres¹¹. Leurs équivalents contemporains se trouvent plutôt dans l'organisation de communautés en ligne plutôt qu'au sein de la presse vidéoludique actuelle, qui semble peu ou prou ignorer le sujet alors que les

⁴ On peut retrouver cette distinction, par exemple, dans le n°24 de *Tilt* (p.8, septembre 1985), sous la plume de J.-M. Blottière, qui oppose, d'un côté, la « *micro-sérieuse* », la « *microinforma-triste* », la « *micro familiale* » et les usages professionnels (comptabilité, etc.) à, d'un autre côté, « *la micro-loisirs* ». Selon l'auteur, cette dernière semble être délégitimée culturellement à l'époque - l'éditorialiste en profite pour réaffirmer la volonté de *Tilt* de se consacrer à ce domaine.

⁵ Le chercheur Colin Sidre précise : « *Il s'agit par exemple de proposer de reproduire le dessin d'une figure, en invitant le lecteur à réussir à reprogrammer la même chose sur sa machine en un nombre limité de lignes de code* » (BREEM et KRYWICKI, 2020, p.16).

⁶ Les *listings* sont des lignes de code écrites à retranscrire soi-même sur l'ordinateur.

⁷ CECCALDI G., « Edito », n°1, p.1, 7 octobre 1983.

⁸ Voir pour exemple cet article dédié à la musique assistée par ordinateur : « Le dossier musique... », *ST Magazine*, n°69, pp.20-35, février 1993.

⁹ Voir respectivement pour exemples : ROS N. et BENAÏEM B., « Intenter un procès ? », *ST Magazine*, n°21, p.38, juillet 1988 ; BENAYEM B. et ROS N., « Faire un contrat ? », *ST Magazine*, n°23, p.34, octobre 1988.

¹⁰ Citons, à titre d'exemple, les revues de clubs du DAI, premier (et seul) micro-ordinateur d'origine belge : *DAInamic* (revue internationale diffusée en anglais, allemand et néerlandais), *DAIcllic* (revues réunissant les contributions de clubs francophones - initialement wallons ou bruxellois) ou encore *Octet*, la revue du club liégeois MicroDAI. Le DAI n'étant pas doté d'une ludothèque commerciale très fournie, on trouve dans les revues de clubs de nombreux jeux sous forme de BASIC. Ainsi, les clubs vont jusqu'à éditer eux-mêmes des cassettes de jeux de leurs membres. Dans la rubrique « Club » du n°16 de *Tilt* (p.88, octobre 1984), on trouve d'ailleurs une main tendue aux joueurs malheureux sur DAI : « *Vous qui possédez un DAI, si vous aimez jouer, vous pouvez contacter le club Dainamic [situé à Dunkerque].* »

¹¹ Dans la presse d'époque, on retrouve d'ailleurs de très nombreuses petites annonces concernant la formation ou la poursuite d'activités de clubs dédiés à une marque, voire à une machine en particulier ou, beaucoup plus rarement, à la micro-informatique en général. Aujourd'hui, ces sources précieuses se révèlent parfois difficiles à inventorier, surtout lorsqu'elles n'ont pas été numérisées.

pratiques de création en amateur n'ont jamais cessé depuis l'invention du jeu vidéo¹² (Hurel, 2020).

L'interrogation à la base de la présente recherche est la suivante : où sont donc passés les créateurs amateurs ? Comment sont-ils passés d'une position centrale dans les périodiques de presse des années 1980, mais aussi dans les discours des industries (les paratextes, les manuels, les publicités¹³) – et même, nous le verrons, dans la communication de certains ministères de la Culture – à la place réduite qui leur est accordée aujourd'hui ? Quels sont les facteurs qui expliquent cette évolution ? Comment, enfin, a évolué la place de la création de jeux vidéo en amateur en comparaison des autres pratiques créatives ?

MÉTHODOLOGIE

À l'heure d'élaborer une méthodologie capable de mettre au jour les nuances de ces évolutions historiques et culturelles, il s'agit d'abord de reconnaître la complexité d'une telle tâche. Cet article a surtout l'ambition d'ouvrir des pistes et d'élaborer des hypothèses. Nous avons choisi de nous limiter à deux des titres majeurs de la presse spécialisée : *Tilt* (1982-1994) et *Consoles +* (1991-2012), tous deux édités par les Editions Mondiales¹⁴ puis repris par EMAP. Pour cette étude exploratoire, nous nous arrêtons à l'orée des années 2000, ce qui nous permet de retracer le déclin de la « bidouille »¹⁵, de la programmation comme loisir et de la création de jeux vidéo en amateur.

Tilt a été créé principalement par Jean-Michel Blottière, un jeune étudiant français qui s'est inspiré du titre américain *Electronic Games*. Le jeu vidéo n'incarnant à l'époque qu'un loisir électronique parmi d'autres, *Tilt* aborde toutes sortes de domaines connexes (flippers, jeux de société informatisés, calculatrices, etc.). Jean-Michel Blottière n'était par ailleurs pas particulièrement féru de jeux vidéo, et les rédacteurs qui l'accompagnent dans l'aventure non plus (ils sont ingénieurs, médecins, professeurs, etc.). Progressivement, cette équipe disparate se concentre sur les micro-ordinateurs, dont elle présente les jeux électroniques

¹² D'aucuns affirmeraient même qu'elles se démocratisent de plus en plus, notamment par le biais des vidéastes qui documentent leur processus de création en amateur, à l'instar de la « Développeuse du dimanche », mais aussi grâce aux *game jams* régulièrement organisées en ligne, aux *streams* dédiés à l'apprentissage des outils de création (DocGéraud), etc.

¹³ Une campagne de publicité pour le *Commodore 128* promet ainsi à ses usagers « des nuits et des nuits de défonce » (*Tilt*, n°27, pp.74-75, décembre 1985). Plus généralement, *Tilt* est parsemé de publicités de sociétés d'édition de jeux vidéo faisant appel aux amateurs. C'est souvent le cas au sein des publicités de Loricels, qui se dit à la recherche de nouveaux auteurs et invite les lecteurs : « Rejoignez les leaders, et devenez un leader. » (*Tilt*, n°43, p.9, juin 1987) Autre exemple, la société Funlight Software profite d'une publicité pour son jeu *Danse Macabre* pour noter un sobre « Programmeurs, contactez Jean-Marc. » (*Tilt*, n°30 p.52, avril 1986)

¹⁴ Ce groupe de presse est créé par Cino Del Duca en 1934. Propriété de Cora-Révillon (une fusion entre l'enseigne de grande distribution et un négociant de fourrures d'envergure internationale) depuis 1979, la firme édite à l'époque des titres populaires comme *Télé Poche* ou *Nous Deux*.

¹⁵ Le terme de « bidouille », régulièrement convoqué par les journalistes et les publicités des années 1980, désigne les pratiques de modification des jeux et des machines par leurs utilisateurs. Il s'agit généralement de modifier des variables dans la mémoire vive ou les sauvegardes des jeux, de façon à tricher et à obtenir des vies infinies ou des objets difficiles à acquérir. Le terme peut aussi référer à des pratiques plus singulières comme l'extraction de sauvegardes trouvables sur internet, le jeu en « link » avec un seul disque ou encore le « swap tricker » (qui permet de lire les jeux importés sur n'importe quelle console) (voir Switch, « Du hard et des bidouilles », *Consoles +*, n°79, pp.122-124, août 1998). À la différence des « tips », la « bidouille » demande généralement de recourir à de la programmation. Il peut être pensé comme un équivalent du terme « hack » (absent des revues à l'époque).

qu'elle juge incontournables (rubrique « Tubes »), mais n'omet pas pour autant de relayer de nombreux événements dédiés aux programmeurs amateurs¹⁶, voire d'en organiser elle-même¹⁷. *Tilt* étant reconnu comme un magazine phare dans le développement de la culture vidéoludique (Breem et Krywicki, 2020), son étude permet d'envisager une relative représentativité et généralisation des résultats.

Conçu à l'origine comme un hors-série d'été de *Tilt* et adapté du titre britannique *Mean Machines, Consoles +* devient une publication à part entière dès septembre 1991. La revue se concentre sur les machines de salon et portables, comme son titre l'annonce, et adopte un ton plus humoristique et léger que sa prédécesseure. *Consoles +* s'impose rapidement comme le leader de la presse spécialisée « consoles » (87.000 exemplaires diffusés en 1992 d'après l'ACPM), ce qui ne dissuadera pas le groupe Cora-Révillon, en juin 1994, de revendre Les Éditions Mondiales à EMAP, éditeur de *Mean Machines*, pour 710 millions de francs (plus de 152 millions d'euros actuels, en tenant compte de l'inflation).

Nous avons décidé de démarrer le corpus dès la publication du premier numéro de *Tilt* (septembre-octobre 1982) et de la stopper à la toute fin des années 1990 (décembre 1999). Ces balises chronologiques couvrent l'ensemble de la vie éditoriale de *Tilt* (1982-1994) et environ la moitié de celle de *Consoles +* (1991-1999), étant donné que nous stoppons l'étude à l'orée des années 2000. Au-delà de leur succès et de leur importance culturelle, ces deux magazines ont été également sélectionnés dans l'optique d'une démarche comparative : étant édités par la même firme¹⁸, ils nous permettent de scruter l'évolution de la représentation des pratiques de création sur une période de dix-huit ans, autant du point de vue d'une sous-spécialisation micro-ordinateurs/PC (*Tilt*) que consoles (*Consoles +*). Le cœur de notre sélection est composé d'articles liés directement à la création de jeux vidéo en dehors des circuits commerciaux : pratiques d'initiation à la programmation (*BASIC, C, ...*), présentations et tests de logiciels de création de jeux vidéo (*GameMaker, The Game Workbench, etc.*), éditeurs de niveaux (*Pinball Construction Set, Singeries, Mr. Robot, etc.*), rares mentions de pratiques assimilables¹⁹ au *modding*, au *ROM hacking* et au *homebrew*. Nos premières analyses nous ont aussi incités à collecter les traces de pratiques créatives gravitant autour du jeu vidéo : « bidouille », triche, création de dessins, de musiques ou encore de démos²⁰. À toutes fins utiles, nous annexons à cet article une liste des outils de création repérés au cours de notre recherche (certaines trouvailles sont absentes des travaux historiques leur étant consacrés).

¹⁶ Voir pour illustration : « Sages stages », *Tilt*, n°19, p.6, mars 1985 ; « Avis de recherche », *Tilt*, n°31, p.15, mai 1986.

¹⁷ *Tilt* organise de manière récurrente des concours de création vidéoludique destinés à ses lecteurs. Voir pour illustration : « Forum », *Tilt*, n°6, p.16, juillet-août 1983 ; *Tilt*, n°15, pp.30-31, septembre 1984.

¹⁸ Cette édition par le même groupe n'est pas sans incidence sur la composition des équipes de rédaction, certains journalistes ayant officié dans les deux magazines. C'est notamment le cas d'Alain Huyghues-Lacourt qui débute en tant que rédacteur chez *Tilt* et devient rédacteur en chef de *Consoles +* en mars 1994.

¹⁹ Les termes *modding* (modifier des jeux vidéo commerciaux), *ROM hacking* (modifier la version émulée d'un jeu vidéo) et *homebrew* (jeux amateurs diffusés sur consoles sans avoir reçu l'autorisation des consolistes) n'apparaissent à aucun moment dans le corpus.

²⁰ Les démos consistent en des programmes graphiques et musicaux démontrant tant les capacités d'une machine que le savoir-faire de ses auteurs.

La quasi-totalité des numéros de *Consoles +*²¹ et la moitié de ceux de *Tilt*²² ont été parcourus en « lecture attentive »²³ (Burke, 2016) pour y repérer des traces de pratiques de création en amateur. Conformément aux conseils de Roselyne Ringoot en matière d'analyse du discours de presse, nous avons apporté une attention particulière aux titres, chapeaux, intertitres et légendes (2014 : pp. 204-205)²⁴. Lorsque nous repérons un article éligible à la recherche, il était aussitôt inventorié dans un tableur reprenant sa référence (nom, date de publication, etc.), mais aussi la pratique et/ou les logiciels mentionnés. En guise de « compte-rendu [sic] de codage » (Lejeune, 2014 : p. 43), une colonne « notes » était également complétée avec nos observations, dans un souci d'amorcer l'analyse dès cette phase de collecte des données. Dans un second temps, nous avons analysé plus en profondeur les articles inventoriés pour saisir le traitement réservé au sujet qui nous importe, ainsi que son évolution dans le temps.

Ce balayage a abouti à la sélection de 1.313 pages de magazines, qui figuraient parmi les plus représentatives de l'évolution du traitement du jeu vidéo amateur par la presse. Analyser ces contenus en profondeur nous a permis de dégager des phénomènes récurrents et de construire une typologie des présences (et des absences !) du jeu vidéo amateur dans ces magazines spécialisés. Nos résultats seront présentés selon deux perspectives successives : synchronique, pour formaliser une typologie des contenus auxquels nous avons affaire, puis diachronique, afin de mettre en lumière les évolutions de la place réservée aux amateurs. Enfin, nous concluons cet article par les nombreuses ouvertures que suscite notre étude.

TRAITEMENT DE LA CRÉATION EN AMATEUR : LES CATÉGORIES D'ARTICLES

Comme la présentation des revues l'a laissé entendre, *Tilt* aborde la programmation de manière très récurrente. En conséquence, il laisse beaucoup plus de place aux pratiques de création amateur que *Consoles +*, qui se concentre principalement sur des jeux vidéo professionnels et commercialisés. La comparaison quantitative des données est sans appel : en l'espace de onze ans, *Tilt* comporte 804 mentions de la thématique, toutes pratiques confondues, contre 177 dans *Consoles +* sur neuf ans de publication. Ainsi, plusieurs numéros

²¹ Étant donné le contexte sanitaire, nous n'avons pas pu consulter les magazines au format papier. Nous avons donc eu recours à la base de données d'Abandonware-magazines.org, dans laquelle une quinzaine de numéros de *Consoles +* sont manquants.

²² Comme les résultats de nos analyses vont l'illustrer, le dépouillement de *Tilt* s'est révélé beaucoup plus riche (et chronophage) que celui de *Consoles +*, ce qui nous a empêchés de parcourir l'ensemble du magazine dans le temps imparti. Ainsi, nous avons échantillonné un corpus renfermant la moitié des 122 éditions de *Tilt* en ciblant les numéros qui semblaient contenir des dossiers ou des articles en rapport avec notre thématique.

²³ Dans son manuel pédagogique, Beth Burke définit la « *close reading* » (« lecture attentive ») comme « *thoughtful, critical analysis of a text that focuses on significant details or patterns in order to develop a deep, precise understanding of the text's form, craft, meanings, etc.* » (2016, p.3).

²⁴ Nous avons également établi au préalable une liste de termes qui devaient retenir toute notre attention : « maker », « toolkit », « toolset », « construction kit », « construction set », « engine », « build », « builder », « art, editor », « shareware », « freeware », etc. Au fil de notre lecture, d'autres mots et expressions nous sont apparus comme relevant bien souvent de notre thématique : « piratage », « bidouille », « émulation », « démo », « Action Replay », les adresses directes au lecteur (« envoyez-nous ... », « pourquoi ne deviendriez-vous pas, vous aussi, ... », « à vous de nous dire, selon vous », etc.), concours, fanzine, création, etc.

de ce dernier²⁵ ne contiennent aucune trace de la création en amateur, ce qui n'est jamais le cas de son grand-frère (nous y reviendrons).

Le dépouillement nous a permis de formaliser treize catégories d'articles, à l'aune des rapports qu'entretiennent les textes avec les pratiques de création en amateur. Nous avons distingué deux ensembles, repris dans les deux tableaux ci-dessous : les contenus qui traitent du coeur de la thématique (portraits de créateurs, jeux explicitement amateur, traitement de logiciels dédiés à la pratique, etc.) et ceux qui l'abordent de façon périphérique, en évoquant des éléments qui entretiennent un lien indirect avec le jeu vidéo amateur (modifications de logiciels ou de machines, piratage, manuels d'initiation à la programmation, etc.).²⁶

Fig.1 - Traitement des catégories dites « centrales »

Catégorie	Descriptif	Nombre d'occurrences relevées dans <i>Tilt</i>	Nombre d'occurrences relevées dans <i>Consoles +</i>
Éditeur	Les articles ou publicités critiquant ou présentant des œuvres contenant des éditeurs de niveaux, de cartes, de tableaux, etc.	51	19
Logiciel	Les articles ou publicités critiquant ou présentant des logiciels de création de jeux vidéo	33	0
Commentaire	Les éditoriaux et billets d'humeur au sujet des amateurs, de l'amateurisme ou de la création et les articles contenant une prise de position par rapport à ces pratiques	26	2
Portrait	Les portraits journalistiques de créateurs et d'auteurs amateurs ou le récit des périodes en amateur de créateurs professionnels	18	0
Jeux	Les articles se focalisant sur des jeux explicitement amateur (en ce compris les listings ou les critiques de jeux créés par des lecteurs)	10	1
Totaux		138	22

Fig.2 - Traitement des catégories périphériques

²⁵ Les numéros de *Consoles +* dans lesquels nous n'avons relevé aucune mention de la création en amateur sont les suivants : 34 (juillet-août 1994), 36 (octobre 1994), 39 (janvier 1995), 45 (juillet-août 1995), 51 (février 1996), 56 (juillet-août 1996), 69 (octobre 1997), 70 (novembre 1997). Observons que cette absence ne correspond pas à une période précise ou à un mois en particulier chaque année.

²⁶ Enfin, signalons que nous avons écarté les références à des possibilités de personnalisation des jeux lorsqu'elles étaient jugées trop marginales (typiquement, les éditeurs de personnages, de véhicules ou d'équipes de sport). Nous avons aussi écarté des statistiques l'espace « Club » de la rubrique « Petites annonces » (consistant en un espace de communication entre lecteurs), présente dans une majorité de numéros. En effet, il nous est apparu que les communications publiées dans cette section ne relevaient à aucun moment d'une décision de la rédaction (sauf pour l'élimination des messages parasites ou ne répondant pas aux normes du magazine).

Nom	Descriptif	Nombre d'occurrences relevées dans <i>Tilt</i>	Nombre d'occurrences relevées dans <i>Consoles +</i>
Création graphique ou musicale	Les présentations ou critiques concernant des logiciels qui permettent de créer des graphismes, de la musique, de l'animation ou des vidéos	249	30
Initiation à la création	Les mentions ou relais de manuels, stages, formations, listings, langages et logiciels éducatifs au sujet de la programmation et d'autres créations	167	0
Autour de la programmation	Les articles ou publicités critiquant ou présentant des utilitaires de programmation (compilateur, langages, etc.) ou des ordinateurs possédant des fonctionnalités de programmations, mais aussi les mentions de pratiques de construction d'ordinateurs	78	4
« Bidouille »	Les mentions de méthodes d'émulation, de techniques de modifications de jeu ou de consoles, de triche grâce à des manipulations, de démos, etc.	49	46
Participation au magazine	Les contenus accueillant des participations de lecteurs au magazine, que celui-ci les ait sollicitées ou non (suggestions au sein du courrier des lecteurs, astuces personnelles, avis sur les meilleurs jeux vidéo de l'année, etc.)	38	30
Création non informatique	Les mentions de créations (souvent graphiques, parfois musicales ou littéraires – fanzines, dessins du courrier des lecteurs, plans, concours d'écriture de scénarios, cosplays, etc.) qui ont trait au jeu vidéo, sans pour autant avoir recours à un logiciel de création	20	33
Piratage	Les articles documentant la copie illégale de jeux et la distribution de contrefaçons ou encore la manière dont les éditeurs entendent lutter contre cette pratique	15	9
Autre	Les mentions d'appels d'offres de créateurs ou d'éditeurs, de clubs de lecteurs ²⁷ , de serveurs télématiques dédiés à l'échange sur les jeux vidéo, d'expositions, etc.	50	3
Totaux		666	155

Relevons quelques constats préliminaires avant d'avancer plus loin dans l'analyse. D'abord, les œuvres d'amateurs constituent la catégorie la moins fournie (11 articles relevés en tout), bien loin derrière les contenus liés aux critiques d'outils de création (produits, bien souvent, par des entreprises privées) et aux articles visant à initier les lecteurs et abordant la

²⁷ En dehors de la rubrique « Petites annonces », qui a été écartée comme expliqué précédemment.

thématique, globalement, depuis la pratique. On retrouve ici un phénomène que connaît la recherche académique : lorsqu'il est question d'amateurisme, priorité est donnée à l'étude de la pratique, et les œuvres sont en elles-mêmes souvent délaissées (Barnabé 2017).

De plus, le corpus central est bien plus restreint que le corpus périphérique (160 contre 821 occurrences). Ceci permet de contextualiser la création de jeux vidéo non comme une pratique culturelle formalisée et à part entière mais comme composante d'une pratique plus large que constitue la création informatisée (comprenant programmation d'utilitaires, graphismes, sons, etc.).

Enfin, signalons que les deux magazines s'inscrivent dans une relation de pairs (joueurs et/ créateurs selon les cas, comme nous le verrons), proche à cet égard du fanzinat, notamment par le traditionnel courrier des lecteurs mais aussi par ses petites annonces (dont la rubrique « club » où sont parfois lancés des appels à créer des jeux vidéo), ou encore les appels à la création (de dessins, de couverture idéale du magazine, etc.).

***Tilt* : Créer des jeux vidéo, quoi de plus normal ?**

Dans *Tilt*, la création de jeux vidéo est prise dans un ensemble général de pratiques liées à la micro-informatique et incarne une activité créative parmi d'autres²⁸ : nous avons notamment relevé la musique²⁹, le dessin³⁰, la vidéo³¹ ou encore les démos³² (qui associent la création graphique et musicale à la programmation). Certains textes se penchent plus frontalement sur la création de jeux vidéo à proprement parler, notamment à travers la présentation de logiciels spécifiquement dédiés à un genre, à l'instar d'*Adventure writer* (voir HARBONN J., « Histoire d'histoires », n°22, pp.89-90, juin 1985) pour les jeux d'aventure. Tous ces articles au ton didactique façonnent un Lecteur Modèle³³ (Eco, 1979) qui a soif d'apprendre à manipuler les logiciels présentés et qui veut explorer les nombreuses pistes artistiques que propose l'informatique naissante. Comme l'illustre la diversité des domaines abordés, cette figure du lecteur-créateur de *Tilt* incarne moins un spécialiste cantonné à une seule pratique qu'un curieux touche-à-tout qui multiplie les expérimentations intuitives. À ce titre, les articles ne se destinent pas exclusivement aux professionnels de l'informatique. Au contraire, les

²⁸ « *Tout le monde n'utilise pas un ordinateur pour écrire des programmes ou pour créer des jeux* », avance un journaliste de *Tilt* (n°26, p.168, novembre 1985). Une telle précision sous-entend qu'énormément d'activités différentes sont pratiquées sur l'ordinateur, mais que la majorité des gens codent.

²⁹ Voir pour exemple ce dossier sur la création musicale : NAVARRE J.-M. et DESMEDT P., « En avant la musique », *Tilt*, n°15, pp.60-74, septembre 1984.

³⁰ Voir pour exemple « Master Paint, Imagix, Story board, Psychedelia », *Tilt*, n°22, pp.38-40, juin 1985. Cet article de la rubrique « Tubes » présente plusieurs logiciels de création graphique, de dessin ou de bande dessinée.

³¹ D'après notre recherche, ces logiciels apparaissent à partir de l'année 1988, avec la mention du logiciel *Genlock*, qui permet de « synchroniser et mélanger deux sources vidéo avec les images générées par l'ordinateur » (*Tilt*, n°55, p.8, juin 1988). Voir également pour exemple ce dossier d'initiation à la création de vidéo : DELALANDRE J.-P., « Micro/Vidéo - Rencontre du 3e clip », *Tilt*, n°71, pp.122-134, novembre 1989.

³² Voir pour exemple ce dossier : « Démos et merveilles », *Tilt*, n°91, pp.94-103, juin 1991.

³³ La notion de « Lecteur Modèle » d'Umberto Eco considère qu'« un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif » (1979, p.65). Eco dissocie ainsi un texte de sa réception empirique pour s'intéresser aux stratégies que met en place son auteur, qui « doit assumer que l'ensemble des compétences auquel il se réfère est le même que celui auquel se réfère son lecteur. C'est pourquoi il prévoira un Lecteur Modèle capable de coopérer à l'actualisation textuelle de la façon dont lui, l'auteur, le pensait et capable aussi d'agir interprétativement comme lui a agi générativement » (*ibidem*, p.67-68).

journalistes se réjouissent de la démocratisation et de l'accessibilité de certains logiciels et périphériques, qu'ils comparent à leurs équivalents plus onéreux pour en relever les atouts (voir « Micros en vrac », n°26, pp.108-164, novembre 1985). La création serait abordable pour tous ceux qui s'y intéressent, et pas uniquement réservée à l'industrie vidéoludique.

Jusqu'alors réservés aux professionnels, crayons optiques, logiciels graphiques et autres tablettes tactiles font une entrée fracassante dans le monde de la micro-informatique. Leurs possibilités fascinantes décuplent sens de l'imagination et talent créatif. (« Les secrets du dessin électronique », n°12, pp.61-77, mai 1984.)³⁴

Les journalistes vont jusqu'à construire une opposition symbolique entre les « simples » passionnés de jeux vidéo et les « vrais créateurs » :

Depuis longtemps déjà, nous savions que nos lecteurs n'étaient pas de simples obsédés du joystick, avachis devant leur ordinateur mais de vrais créateurs. (Dogue de Mauve, « Les lecteurs mènent le jeu » (n°105, p.38, septembre 1992.)

Tilt aborde donc ces différents domaines avec une volonté de simplification, de plus en plus présente à mesure que des « langages intermédiaires » apparaissent pour faciliter la « conversation » avec la machine (pour reprendre les mots d'un journaliste³⁵) et remplacer le codage³⁶. Ainsi, la revue a à cœur de prendre en compte un public de non-avertis³⁷ et souligne quand l'utilisation d'un logiciel de création de démos, par exemple, ne nécessite aucune notion de programmation³⁸. Tout est entrepris pour « cadrer », au sens de Goffman (1974)³⁹, la programmation comme une activité ordinaire et accessible dont la création de jeux vidéo est une des actualisations.

³⁴ Cet article a ceci de particulier que les programmes chroniqués sont comparés aux logiciels professionnels (notamment du point de vue du prix), mais ceux-ci ne sont jamais réellement décrits ni même mentionnés pour la plupart. Cet exemple montre à quel point *Tilt* se pense avant tout comme une revue ciblant les créateurs en amateur.

³⁵ « *La conception et l'écriture d'un programme informatique consiste [sic] à retranscrire un scénario selon un langage bien défini. Pour faciliter cette conversion, Game maker a mis au point un langage intermédiaire : composé de phrases préprogrammées, la conversation avec l'ordinateur est exempte de tout piège syntaxique.* » (n°32, pp. 54-55, juin 1986.)

³⁶ À cet égard, il faut noter que, ici encore, le jeu vidéo et les autres domaines de création se rejoignent, en ce qu'ils évoluent selon une même dynamique de simplification de la technique dans le temps.

³⁷ Voir cet exemple : « Cette rubrique concerne principalement les nouveaux venus à l'informatique [...]. » HARBONN J. , JOVANOVIC J.-L. , MAMAN J.-M. , « Amiga, ST, PC et MAC; judgment day », *Tilt*, n°97, p.148, décembre 1991.

³⁸ Voir ce passage de la rubrique « Forum » dans lequel un journaliste de *Tilt* aiguille un lecteur souhaitant se lancer dans la création de démos : « *Aïe, tu te lances dans une entreprise périlleuse et difficile. Car, vois-tu, pour faire de belles démos, il est nécessaire de bien connaître la machine sur laquelle on désire travailler. Je te conseille donc 1) de te procurer des livres techniques sur ta machine, 2) d'apprendre l'assembleur, 3) de prendre deux ou trois ans pour bien te familiariser avec les deux. Ou, plus simplement, achète Demo Construction Kit (s'il existe sur ta machine, dont tu as oublié de préciser le modèle...), qui permet de créer de superbes démos sans rien connaître à la programmation !* ». (« Démo en herbe », *Tilt*, n°96, p.130, décembre 1991.)

³⁹ Dérivée des travaux de Goffman, la notion de « cadrage médiatique » vise à mettre au jour les différents choix opérés par les journalistes (hiérarchisation des sujets, connotations des termes employés, mises en valeur de tel ou tel acteur...) pour en analyser les effets, en termes de représentations.

Dans l'ensemble, les pages de *Tilt* voient se côtoyer un jeu vidéo lointain, grand public et peu accessible (incarné par les grands jeux et grandes entreprises américaines, japonaises et, parfois, françaises) et un jeu vidéo de proximité, accessible à qui voudra bien s'initier. Le magazine met ainsi fréquemment en portrait des créateurs en insistant sur leurs débuts non professionnels⁴⁰ au sein d'un encadré « Le créateur du mois »⁴¹. Il relaie également de nombreux moyens de s'initier (manuels, tutoriels, stages, etc.). Les lecteurs de *Tilt* sont donc autant envisagés comme des consommateurs que des créateurs. En témoignent les nombreux concours mis en place ou relayés par *Tilt*. Par exemple, dès son premier numéro (« CONCOURS - Inventez un jeu », p.4, septembre 1982), la revue en annonce un dédié aux jeux de société, lancé par le Bénédictine Game Club, avec à la clé une somme de 5.000 francs et un contrat d'édition. Dans le n°6, *Tilt* (« Forum », p.16, juillet-août 1983) s'associe à *Microvidéo* pour lancer un concours de création de jeux vidéo à l'occasion d'un forum du programmeur (septembre 1983). Nous retenons également un concours de rédaction de scénario organisé par le ministère de la Culture⁴² (sous l'égide de Jack Lang à l'époque) en partenariat avec le constructeur Philips. L'annonce du concours montre une forte volonté de dynamisation et d'accompagnement d'une industrie vidéoludique française encore émergente. Tout en cherchant à légitimer son aspect artistique par sa dimension narrative (« le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif. Il faut intégrer une "histoire" à un système d'arborescence d'un logiciel », édicte l'annonce du concours). *Tilt* promet aussi des concours de programmation, notamment à travers l'émission *Micro Kid's*⁴³, dont émanent des appels aux lecteurs à envoyer les démos qu'ils ont créés, également relayés dans *Consoles +*⁴⁴.

Consoles + : La création comme pratique hors-norme

Dans *Consoles +*, à l'inverse, la création connaît un éloignement symbolique en ce qu'elle s'inscrit principalement *autour* des jeux : les lecteurs sont par exemple invités à dessiner les personnages et univers issus de leurs jeux vidéo favoris, principalement au travers d'un concours récurrent de création de couvertures dans la rubrique « Courrier des lecteurs ». En

⁴⁰ Il est intéressant d'observer qu'une bonne partie des développeurs professionnels et des éditeurs (en particulier français) interviewés par le magazine réfèrent souvent à leurs débuts en se décrivant comme amateurs. *Tilt* semble d'ailleurs utiliser ces portraits d'amateurs ayant réussi (et devenus riches pour certains) pour, en quelque sorte, susciter l'envie du programmeur débutant qui aurait besoin d'un motif pécuniaire pour pleinement se lancer dans la création. On le voit notamment dans l'introduction de cet article consacré à plusieurs sociétés françaises : « Créer son entreprise, éditer des logiciels, les vendre par milliers, faire fortune, et partir sur une île déserte pour couler des jours heureux... Ce rêve n'a-t-il jamais effleuré le cerveau bouillonnant de tout programmeur, dans les brumes du petit matin, après une nuit entière de création fiévreuse? » (DESMEDT P., « J'ai même rencontré des soft-men heureux... », n°22, p.25, juin 1985.)

⁴¹ Voir pour exemples : « Créateur du mois : Marc Cecchi (Mandragore) », *Tilt*, n°19, p.14, mars 1985. ; « Créateur du mois Joël Brunet », *Tilt*, n°27, p.12, décembre 1985. ; J.P. D., « Descente chez le créateur du mois », *Tilt*, n°35, p.21, octobre 1986.

⁴² « Le concours de scénario », *Tilt*, n°103, pp.6-7, juin 1992. Voir également DEFRANCE L., « Concours de scénario : les résultats ! », *Tilt*, n°107, p.47, novembre 1992.

⁴³ Diffusée entre 1991 et 1996, *Micro Kid's* est une émission de la chaîne de télévision publique France 3 présentée par Jean-Michel Blottière (co-fondateur de *Tilt* et rédacteur en chef dès 1985). Le programme présente des nouveautés, organise des duels entre joueurs ou encore met à l'honneur des prototypes envoyés par des programmeurs amateurs. Une grande partie des émissions ont été archivées sur la plateforme Youtube : Voir *Youtube.com* [en ligne], <https://tinyurl.com/y45se8sh>

⁴⁴ Voir pour exemples : « Démos à gogo », *Tilt*, n°95, pp.56-57, novembre 1991 ; « Micro kid's sur FR3 avec *Tilt* et *Consoles +* », *Consoles +*, n°9, p.3, mai 1992.

termes de « bidouille », les journalistes demandent au public d'envoyer leurs propres « tips »⁴⁵ ou leurs codes originaux pour l'« Action Replay »⁴⁶. De manière générale, la possibilité de personnalisation (de niveaux, d'avatars, etc.) proposée au sein des œuvres elles-mêmes est fréquemment valorisée⁴⁷. Si *Tilt* aborde les éditeurs de niveaux du point de vue de la « bidouille » (ce logiciel modifiable donne l'accès à la création), *Consoles +* envisage ces options avec un angle plus commercial (en ce qu'elles augmenteraient la longévité du jeu en question, la création de niveaux s'inscrivant dans la continuité du jeu et rendant son achat plus rentable). Les aspects créatifs ou modifiables sont ainsi principalement valorisés par cette revue dans une optique quantitative. Les journalistes vantent des éditeurs de niveaux qui offriraient « *une durée de vie infinie* » (« BoriBori ninja World », n°55, p.40, juin 1996), des véhicules personnalisables « *jusqu'à la plaque d'immatriculation* » (« Shuttoko Battle », n°88, p.14, mai 1999), ou encore des options « *à la pelle* » (n°75, p.141, avril 1998) pour concevoir des (équipes de) sportifs. Au sein des tests, il est courant qu'un encadré coloré soit consacré à un éditeur de niveaux – c'est par exemple le cas pour *International Rally Championship* (n°77, pp.106-107, juin 1998) ou *F-Zero Expansion Kit* (n°99, p.16, octobre 1999). Ces éditeurs sont généralement salués comme une modalité originale dont on souligne ou non la simplicité d'usage et l'étendue des possibilités.

En dehors de ces logiques d'usages d'outils proposés par l'industrie afin de prolonger la consommation des œuvres, la création de jeux vidéo en elle-même se voit mythifiée et rangée du côté de l'extraordinaire, voire de l'étrangeté. C'est notamment le cas des pirates et des « bidouilleurs », dont l'iconographie renvoie souvent à un imaginaire romanesque de cape et d'épée (voir fig. 3). Bien souvent, ces amateurs de transgression sont présentés comme des Robin des Bois de l'ère informatique, luttant sans répit dans l'ombre des grandes sociétés éditrices (fréquemment accusées de faire un immense profit sur le dos des joueurs) non seulement afin de s'amuser, mais aussi pour tenter de démocratiser un loisir relativement onéreux⁴⁸. Mis à part pour ces profils atypiques, la création, telle que la conçoit *Consoles +*, dépasserait les compétences et les usages habituels des joueurs « consoles » et est à rechercher du côté, par exemple, des « *fans de la première heure [de la MSX] qui continue[nt] à développer softwares et hardwares pour [une] machine 8 bits à l'allure désuète* » (SAN H., « Le MSX est toujours vivant ! », n°72, p.10, janvier 1998) ou encore comme dans une zone

⁴⁵ À noter qu'envoyer ses propres codes de triche permet de participer à un tirage au sort pour remporter différents lots (abonnement au magazine, montre *Tilt*, etc.). Au fil du développement du Minitel, certains « tips » sont directement diffusés sur le 3615 de la revue (voir n°50, p.65, janvier 1996). En ce qui concerne l'« Action Replay », la revue couvre les sorties des différents modèles (« Jusqu'où iront-ils ? », n°86, p.62, mars 1999), présente des sites dédiés à l'accessoire (« Babel web », n°81, p.66, octobre 1998) ou diffuse des séries de codes en précisant aux lecteurs qu'il leur est possible d'en créer de nouveaux (« Action replay », n°77, p.166, juin 1998).

⁴⁶ Ce dispositif externe aux consoles permet de mettre en place dans les jeux des modifications mineures (vies infinies, sélectionneur de niveaux, etc.) qui n'avaient pas été prévues par les développeurs. Le joueur peut ainsi moduler son expérience vidéoludique selon ses envies.

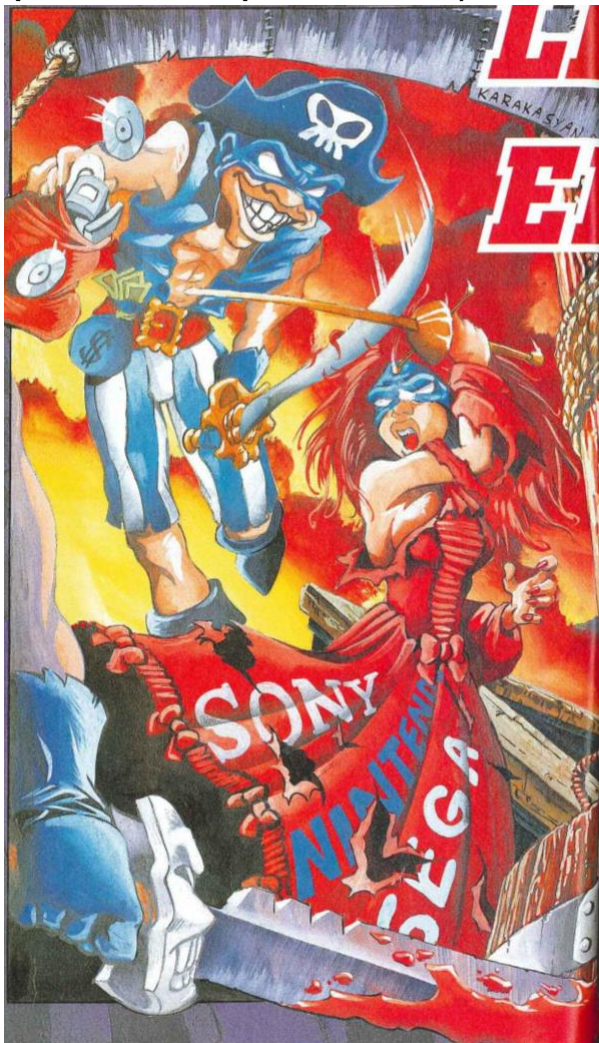
⁴⁷ Cette possibilité de personnaliser les paramètres des jeux présentés est également soulignée dans plusieurs articles de *Tilt*. La première occurrence que nous relevons date du n°23, dans lequel un journaliste souligne qu'il est possible de « moduler les réactions de son flipper à volonté » dans *Night Mission Pinball* et *Cobra Pinball* (« Paramètre au mètre », n°23, p.82, juillet-août 1985).

⁴⁸ À l'inverse de *Consoles +*, *Tilt* se veut très virulent vis-à-vis du piratage (voir « A bas les pirates », n°16, p.6, octobre 1984), allant jusqu'à affirmer dans un article du n°117 (FEROYD M., « Piratage : où en est-on ? », p.72, septembre 1993) que le piratage des jeux engendre des prix élevés. Or, la France se classe à l'époque troisième en matière de piratage en Europe (derrière l'Italie et l'Espagne) et le coût des jeux y est plus élevé qu'en Allemagne, où le taux de piratage est faible. Dans le même article, la rédactrice de *Tilt* relate même le renvoi d'un pigiste qui aurait copié des jeux parvenus en exclusivité à la presse.

« *périphérique de l'émulation* » (Doug', « La seconde vie des consoles », n°, pp. 118, août 1998). La création se retrouve ainsi marginalisée, non seulement au sens quantitatif, mais aussi en ce qu'elle est régulièrement associée à des activités étrangères à la consommation vidéoludique normale et parfois illégales.

En dehors de ces cas limites, *Consoles +* façonne une image de la création de jeux vidéo comme un fantôme, comme une expérience réservée à une caste d'heureux élus issus de l'industrie vidéoludique, ce qui s'illustre notamment par sa pratique de l'interview : dès qu'ils en ont l'opportunité, les journalistes favorisent les entretiens avec des « développeurs stars », éloignés géographiquement (Sony et Nintendo, en tant qu'entreprises japonaises, sont particulièrement prisées). Ce phénomène, lié à l'installation de correspondants à l'étranger et à la croissance du carnet d'adresses des journalistes dans les années 1990⁴⁹ contribue à exclure le jeu vidéo en amateur des pages du magazine.

Fig. 3 - Illustration d'un dossier de *Consoles +* dédié au piratage (Gia, « Le piratage en question », n°79, p.68, août 1998.)



⁴⁹ Voir à ce sujet BREEM Yves, KRYWICKI Boris, *Presse Start ! 40 ans de magazines de jeux vidéo*, Omake Books, pp.148-150 2020.

QUELLES ÉVOLUTIONS DANS LE TRAITEMENT DU JEU VIDÉO EN AMATEUR DE 1982 À 1999 ?

Fig. 4 - Mentions de l'amateurisme dans *Tilt* et *Consoles +* (toutes catégories confondues)⁵⁰

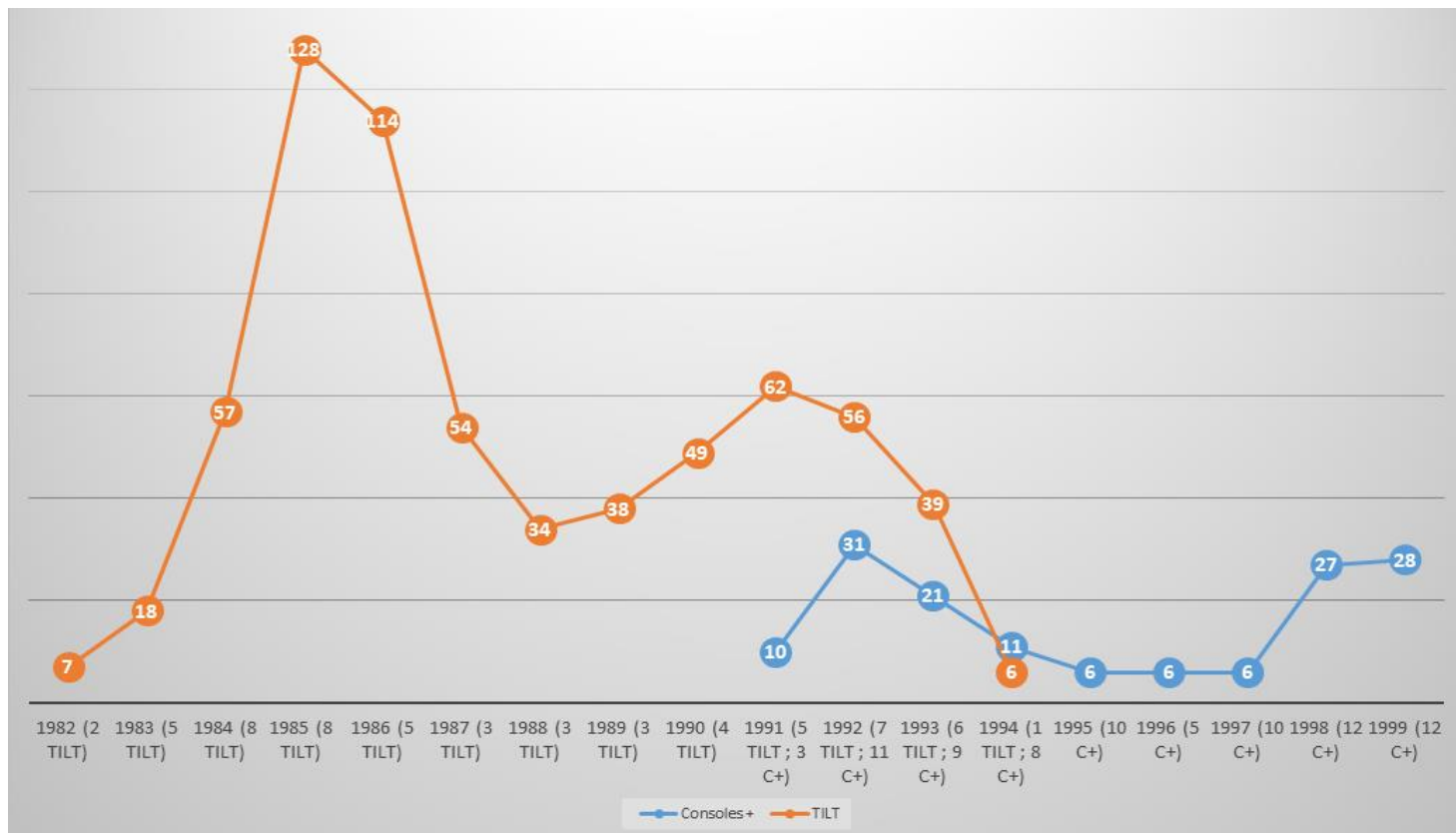
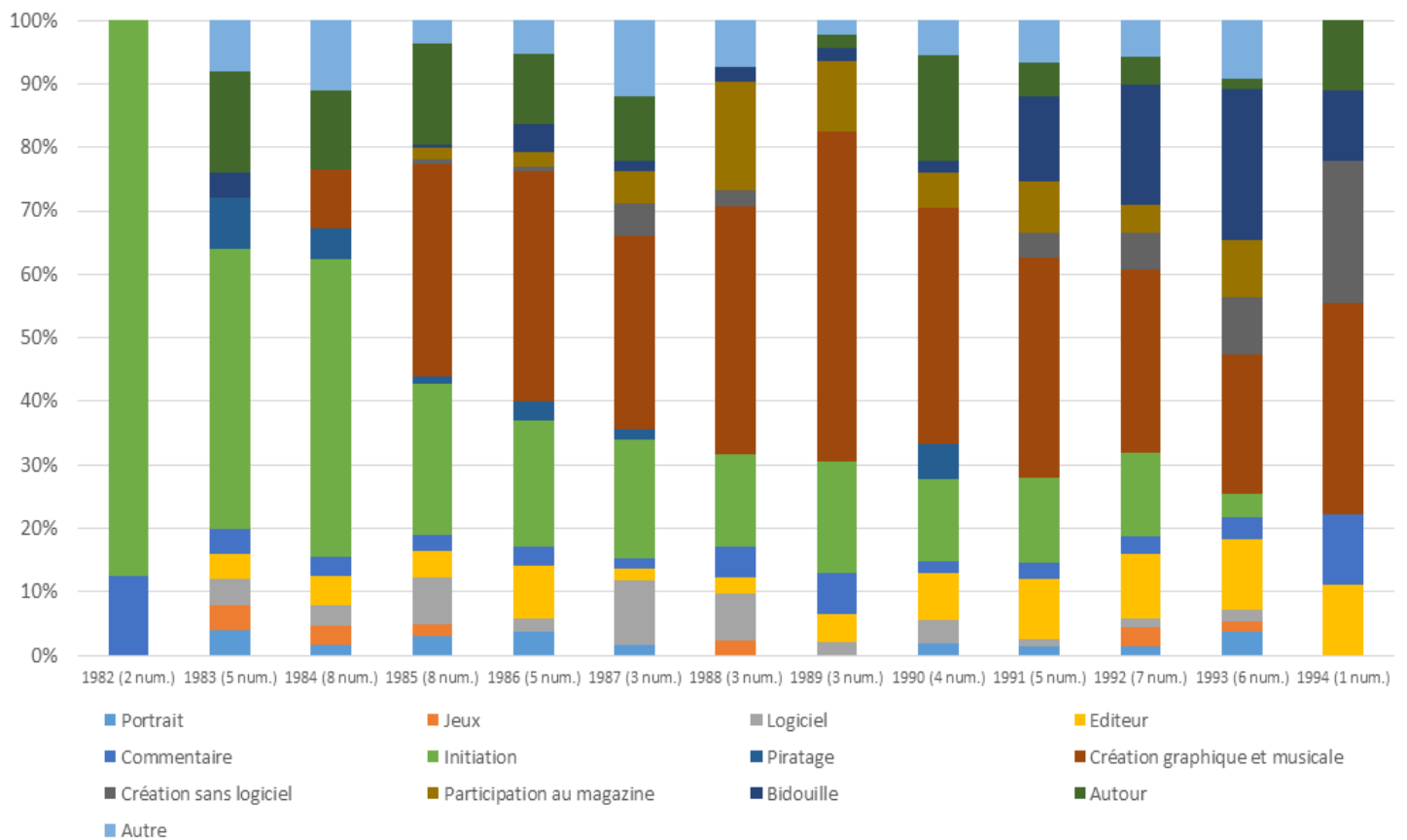


Fig. 5 - Répartition des catégories de mentions dans *Tilt*

⁵⁰De nombreux articles appartiennent simultanément à plusieurs catégories. Dans de tels cas, l'article n'est mentionné qu'une seule fois afin d'éviter les recoupements abusifs.



Tilt : Chronique de la marginalisation des « bidouilleurs »

À ses débuts, *Tilt* représente de manière manifeste le jeu vidéo comme un secteur proche de son lectorat. Règne cette idée que « tout le monde bidouille » (en ce compris les lecteurs) et que, au sein des bidouilleurs, une partie crée et développe. Cette représentation s'illustre notamment par l'invitation (voir n°43, p.121, juin 1987) aux lecteurs à participer à la rubrique « Sésame », consacrée aux listings⁵¹. Dans le courant des années 1980, la micro-informatique est un milieu pointu, prisé par des utilisateurs exigeants. En 1985, *Tilt* interroge Foullonneau, responsable de la communication chez Procep (importateur exclusif de Commodore en France, sur l'état du marché :

Il se vend peu de micro-ordinateurs de bas de gamme parce que le marché est encore occupé majoritairement par des « hobbyistes » qui veulent des appareils plus performants. En France, la micro-informatique n'est pas encore un produit grand public... (DELCOURT G., « Le grand chambardement », *Tilt*, n°19, p.63, mars 1985.)

Aussi, durant cette période, les jeux vidéo amateur, parfois appelés « logiciels personnels », sont capables de rivaliser avec les productions professionnelles.⁵² Ce phénomène s'explique

⁵¹ Voir par exemple la version de « Breakout » de Julien Sanchez (n°59, pp. 120-131, novembre 1988). La dernière occurrence dans *Tilt* de cette pratique du *listing* et de la rubrique qui lui est associée date du n°(exposant)107, en novembre 1992.

⁵² Voir pour exemple « Mandragore », *Tilt*, n°19, p.74, mars 1985 : « Sacré premier prix arcade du Ministère de la culture avant même sa commercialisation, Mandragore est la preuve que les programmeurs français sont capables de produire des logiciels rivalisant avec les meilleurs jeux

par des processus de production communs : professionnels comme amateurs ne cherchent à commercialiser leurs jeux qu'une fois ceux-ci terminés et se forment par eux-mêmes, si bien que ces deux types d'acteurs se confondent, y compris sur le point du traitement journalistique. En 1989, *Tilt* relate l'important mouvement d'industrialisation du jeu vidéo, processus qui pousse à distinguer les amateurs des professionnels :

« L'indépendant appartient au passé : seul un éditeur peut apporter les moyens techniques indispensables [...] Il y a quelques années, un programmeur pouvait, sans problème, ne pas tenir compte de l'édition et de la distribution. Il travaillait son projet et souvent le menait à terme avant même d'avoir contacté un éditeur. Désormais, le marché n'est plus le même, notamment à cause de l'évolution technique des machines et du nombre de programmes proposés chaque jour. La concurrence est rude. Impossible alors de manager seul la mise au point d'un soft. Il faut au plus vite prendre contact avec un éditeur qui apportera à l'auteur à la fois sa connaissance aigüe du marché et des moyens techniques dont on ne peut plus se passer à l'heure actuelle.» (HAUTEFEUILLE O., « Profession : programmeur », *Tilt*, n°67, p. 75, juin 1989.)

En parallèle, *Tilt* chronique le développement, régulièrement mis en avant par les journalistes, d'une industrie de la micro-informatique et du jeu vidéo. Aux côtés des articles traitant des activités des géants du secteur, éloignés géographiquement (Etats-Unis, Japon), plusieurs textes montrent également une forme d'encensement de l'industrie française, souvent vantée pour son « *génie de l'informatique* » : « *Et aujourd'hui, plusieurs sociétés françaises réalisent des jeux capables de tenir la dragée haute aux productions britanniques ou américaines.* »⁵³ Mais, à mesure que l'industrie du jeu vidéo accélère et mobilise des équipes plus étendues, la rédaction de *Tilt* semble adapter son traitement, renvoyant à la marge, en termes de création, les figures françaises.

À partir de la fin des années 1980, si les articles continuent de mentionner les pirates, les tricheurs, les « bidouilleurs » et d'autres rôles à la périphérie du jeu vidéo en amateur (voir fig.5), ils mettent beaucoup moins en lumière les auteurs et la pratique créative elle-même. Nos dépouillements ont d'ailleurs révélé une très forte diminution de la pratique de création et de la programmation dans *Tilt* entre les n°113 (avril 1993) et 119 (novembre 1993), suite à un remaniement éditorial de la revue en vue de s'adresser à un plus large public. Ces éditions se concentrent sur le test de jeux et mettent de côté les aspects créatifs et techniques, notamment en supprimant les rubriques qui y sont consacrées, comme « *Paintbox*⁵⁴ » et « *Création*⁵⁵ ». Les journalistes, eux-mêmes nostalgiques⁵⁶, se justifient de cet abandon auprès d'un lectorat mécontent :

étrangers [...] Mandragore est une grande réussite qui possède tous les atouts pour s'imposer sur le marché international.»

⁵³ DESMEDT P., « J'ai même rencontré des soft-men heureux... », n°22, p.25, juin 1985

⁵⁴ Cette rubrique présente, critique et donne des conseils sur différentes créations graphiques réalisées par des lecteurs de la revue. Ces dernières sont réalisées sur micro-ordinateurs grâce à des logiciels divers.

⁵⁵ Cette rubrique est consacrée à la présentation de différents logiciels de création (graphique, musicale, d'animation, etc.)

⁵⁶ Voir l'édito de la rubrique « Forum » de JOVANOVIC J.-L., n°107, p.148, novembre 1992 : « En lisant le courrier que vous nous avez envoyé, je me suis posé une petite question. [...] "Mais où diable sont passés tous ceux qui programmaient sur ZX 81, PET, Apple II, C64? Ces fous de l'assembleur, des interruptions, de la bidouille?" A l'époque, il suffisait de connaître le basic pour faire un jeu, d'explorer un peu sa machine pour y découvrir mystères et merveilles. [...] Que l'on ne me dise pas qu'il n'est plus

Tout ce qui est pro, semi-pro, et programmation a été enlevé. Ça ne veut pas dire que nous n'aimons pas ça. Simplement, tu dois aussi savoir que, au fil des mois, nous avons vu le courrier sur ces sujets diminuer peu à peu et, surtout, de plus en plus de lecteurs nous reprochent de ne pas parler que de ce qui les intéresse [sic] : les jeux. (« Forum - Rogntudju... », n°117, p.172, septembre 1993.)

Plutôt que de résister en continuant de se concentrer sur les « bidouilleurs » et leurs créations, la revue a suivi la cadence dictée par l'industrie, non sans un certain tiraillement. Ce sont particulièrement les références à l'apprentissage de la programmation et à la technique (catégorie « initiation ») qui connaissent une chute vertigineuse au cours du temps⁵⁷ à partir de l'année 1985 (voir fig. 5).

Plusieurs indices dévoilent des journalistes déçus des évolutions éditoriales que semble leur imposer la hiérarchie – le paroxysme de cette amertume se retrouve dans le dernier numéro de *Tilt*.

Onze ans, quatre mois, quinze jours et... merde !!! *Tilt* est mort et je suis, nous sommes, fumasses. On a beau faire les beaux, se la jouer humour, « cheers, smile and happy New Year », ça fait vraiment chier. Bien sûr, il y a plus grave, c'est évident. Il n'empêche... Et venez pas me dire que vous êtes choqués. Au moins, c'est clair, net et précis. *Tilt* s'arrête. Pourquoi ? Comme toujours, les raisons ne manquent pas. Nous pourrions discuter pendant des heures du marché de la micro-informatique, très sévèrement concurrencé par celui des consoles. Nous pourrions évoquer les changements brutaux de politique éditoriale qui ont fini par avoir raison de nos lecteurs les plus tenaces. Nous pourrions évoquer toutes ces raisons, plus ou moins obscures, plus ou moins plausibles, qui ont trait à l'argent et au pouvoir. Nous pourrions trouver moult justifications, moult explications. Nous ne le ferons pas. [...] ⁵⁸

En somme, l'industrie vidéoludique émergente s'est adressée un temps à un public de pionniers et de marginaux avant d'opérer un virage vers le grand public. Au sein de la presse spécialisée, les « bidouilleurs », qui étaient au centre d'un public marginal, se retrouvent en marge du nouveau cœur de cible. Précisons que ce phénomène touche particulièrement la pratique du jeu vidéo amateur en tant que telle. La démo continue d'occuper quelques espaces, tandis que la création graphique récupère de la visibilité au sein des derniers numéros du magazine, notamment grâce à la réintégration de la rubrique « Paintbox » dans le numéro 119 (novembre 1993) suite aux nombreuses réclamations des lecteurs⁵⁹. Il est possible que ce revirement soit le signe, tardif, d'une volonté de renouer avec le lectorat d'origine - les ventes du magazine allant à la baisse. Néanmoins, ce processus aura eu le

possible de programmer : jamais les outils n'ont été aussi puissants et aussi pratiques à utiliser. Il reste les programmeurs de démos, qui sont retranchés dans un univers à part et qui ne partagent plus leurs expériences avec le commun des mortels. [...] J'ai la nostalgie de cette époque, où l'on créait un programme pour le plaisir de créer. Peut-être que je vieillis... ».

⁵⁷ À l'exception du n°120 (un hors-série) qui comporte un dossier volumineux sur les différents Amiga, donnant à nouveau une place à la pratique de la programmation : « L'Amiga 1200 s'adresse à ceux qui veulent vraiment exploiter leur ordinateur (hobbyistes) [...] Pour ceux qui veulent tâter de la programmation, Amos est le choix idéal, offrant un basic ultra performant ». Selon *Tilt*, le 1200 s'adresse à ceux qui veulent jouer tout en souhaitant « aborder des domaines plus créatifs » (« Amiga fait sa gamme », n°120, p.11, décembre 1993).

⁵⁸ BLOTTIERE J.-M., « Edito », n°122, p.4, janvier 1994.

⁵⁹ « Vous la réclamiez à cor et à cri » (« Here we go again », *Tilt*, n°119, p.68, novembre 1993).

temps de s'opérer durant trois numéros à peine (120 à 122). Notons enfin que le déclin commercial et public est dû à de nombreux facteurs :

Tilt aurait souffert des stratégies financières tortueuses de partenaires historiques, nombre de sociétés de jeux vidéo en crise à l'époque ayant négocié des contrats de publicité au détriment du magazine. En plus de ces raisons « officielles », plusieurs autres témoignages font part d'une situation financière délicate. Le magazine coûtait trop cher par rapport au nombre de ventes, en comparaison des autres revues des Éditions Mondiales, et le titre aurait sacrifié une trop grande part de son budget à l'émission *Micro Kid's* ou à d'autres frasques extra-professionnelles, ce qui aurait fini par l'asphyxier. (Breem et Krywicki, 2020, p.111).

En parallèle, de nombreux autres magazines, aux équipes plus jeunes et plus enthousiastes à l'égard du jeu vidéo grand public, convainquent davantage les lecteurs des années 1990. Parmi eux, *Consoles +*, petit frère de *Tilt* caracole en tête des ventes.

Consoles + : Place aux professionnels !

Débutant sa parution en plein âge d'or de la presse vidéoludique, *Consoles +* aborde le jeu vidéo comme un produit de grande consommation avec enthousiasme. Le magazine s'adresse à des joueurs n'ayant que peu de compétences techniques. Malgré tout, un esprit « club » règne dans les pages de courriers des lecteurs et la place donnée aux productions créatives *autour* des jeux vidéo. C'est pourquoi de nombreuses pages, surtout dans les premières années du magazine, reproduisent des dessins de lecteurs, mais aussi, nous concernant, des « tips » et des astuces de joueurs. La différence avec la « bidouille » chère à *Tilt* est notable : il n'est ici pas question de modifier le code source d'un logiciel de manière à altérer les variables définissant, par exemple, le nombre de vies dont dispose l'avatar. Au contraire, les astuces partagées sont produites grâce à une connaissance fine des jeux, en tant que *joueurs* : il s'agit de repérer tel passage secret ou telle façon de battre un ennemi récalcitrant. Et pour cause : le code source des jeux sur console est beaucoup mieux protégé que celui d'un jeu sur micro-ordinateur et, à plus forte raison, qu'un listing BASIC.

D'une certaine manière, l'émergence et la popularisation progressive des cartouches spéciales de triche « Action Replay », qui accèdent à la mémoire de la console, renouent implicitement avec l'époque de la « bidouille » : il s'agit bien d'aller altérer le code pour bénéficier de nouvelles possibilités. L'*Action Replay* peut, à ce titre, être considérée comme un véritable « middleware » de triche, accédant aux codes secrets sans que l'utilisateur ait besoin d'entrer en contact avec le code. Ce rapport différent à la triche est révélateur d'un rapprochement avec la position de l'industrie vidéoludique sur la « bidouille », rapport que *Consoles +* consolide, voire encense, dans ses lignes : si, sur micro-ordinateur, la modification du code semble accessible (figurant ainsi une forme de « proto-modding »), sur consoles, personne n'a de prise directe sur la programmation et l'on se limite à ce que veut bien nous montrer l'écran de télévision pour faire des trouvailles au sein du jeu. Les très rares mentions de création d'amateurs suivent d'ailleurs en partie l'évolution des moyens technologiques, et en particulier de la triche. Ainsi, lorsque l'*Action Replay* connaît une version PlayStation,

Consoles + mentionne la possibilité de s'en servir pour faire tourner les logiciels du *Net Yaroze*⁶⁰ à moindres coûts et ainsi créer ses propres démos et jeux sur Playstation⁶¹.

On observe dans nos données, que la place des « tips » et des solutions diminue progressivement, parallèlement à une augmentation du nombre d'éditeurs de niveaux. Par exemple, on observe le recul progressif des appels à envoyer ses propres « tips », qui occupent des pages entières au début⁶², puis sont réduits à de courts encadrés⁶³ et finissent par n'apparaître que très épisodiquement, certaines années ne comportant aucun appel⁶⁴. À l'inverse, les éditeurs de niveaux se multiplient, notamment dans les jeux de courses automobiles, passant d'à peine 8 mentions entre 1991 et 1996 à 11 mentions durant 1997, 1998 et 1999. Là aussi, le magazine semble juste suivre l'évolution générale de la production commerciale : Damien Djaouti a déjà souligné la forte augmentation du nombre d'éditeurs de niveaux à la fin des années 1990 (DJAOUTI, 2011). Notons que les logiciels de création sonore ou graphique trouvent aussi leur place dans *Consoles +*, à l'image de *Mario Paint* et *Art Alive* - ceux-ci semblent d'ailleurs davantage envisagés comme des jeux que des utilitaires.

De manière plus générale, le traitement réservé à la création de jeux vidéo connaît nettement moins d'évolutions dans *Consoles +*, en comparaison des changements éditoriaux opérés par *Tilt*. Dans un élan de valorisation des avancées technologiques de l'industrie (voir la notion de « Lendemain qui chantent » de Mathieu Triclot, développée dans sa contribution au présent ouvrage), la mythification symbolique de la création qu'opère *Consoles +* (voir ci-dessus) se double d'une primauté des logiques d'usages sur les pratiques de « bidouille » et de bricolage tout au long de la période étudiée. L'industrie vidéoludique, au cours des années 1990, finit d'asseoir sa domination sur le champ et cherche à livrer des programmes amusants et clef-en-main à des publics sans connaissance technique - *Consoles +* suit le mouvement. En découle, sur le long terme, un rapport ambigu aux œuvres amateurs, tantôt citées à la marge pour leurs qualités⁶⁵, tantôt prises comme véritable repoussoir - les productions « d'amateurs » sont évoquées avec dédain et représentées comme généralement de moins bonne qualité que les professionnelles.

Fig. 5 - Répartition des catégories de mentions dans *Consoles +*⁶⁶

⁶⁰ Le *Net Yaroze* est un kit de développement pour Playstation sorti en 1994 et spécialement dédié aux amateurs. Il était vendu autour de 750 dollars et accompagné de CD d'installation ainsi que de manuels d'apprentissage.

⁶¹ Anonyme, n°79, pp. 68-73, août 1998

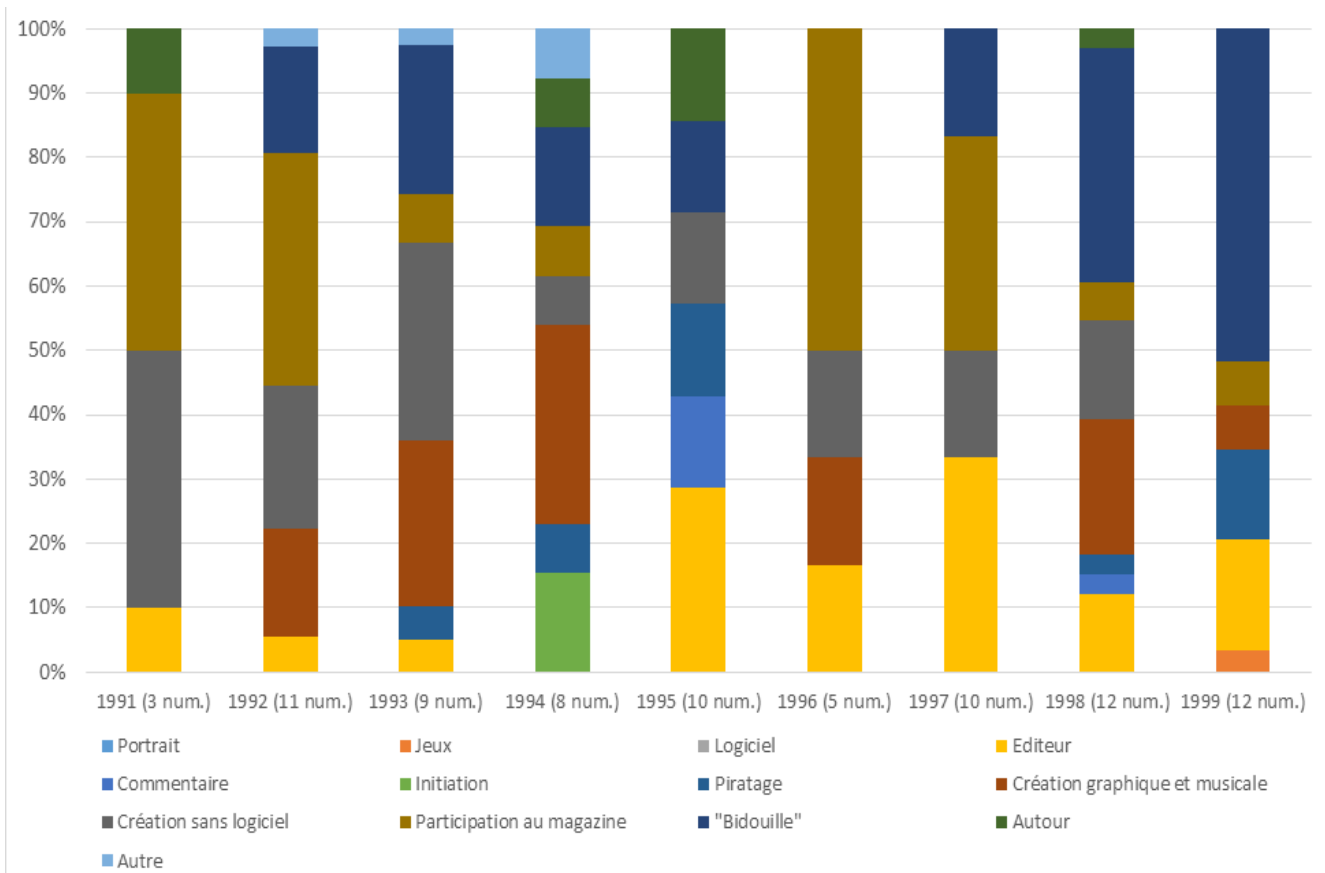
⁶² Voir cet exemple : n°2, pp.140-141, octobre 1991

⁶³ Anonyme, n°25, p.97, novembre 1993

⁶⁴ Toutefois, on observe que les lecteurs continuent d'envoyer leurs « tips » au magazine qui, rappelons-le, offrait auparavant des abonnements aux auteurs les plus astucieux. Ainsi, un journaliste leur répond un jour : « Par ailleurs, vous êtes nombreux à m'adresser des solutions de jeu, ce qui me fait grand plaisir. Malheureusement, elles ne me sont, la plupart du temps, d'aucune utilité. Ces soluces sont généralement disponibles depuis un moment sur le Web ou dans les magazines étrangers quand vos lettres me parviennent. Même chose pour les demandes d'aides de jeu. » (SWITCH, n°73, p.138, février 1998) En lisant un tel avis, on peut s'interroger sur la réelle utilité d'une rubrique « Tips » (qui perdurera encore pendant longtemps durant les années 2000) puisque toutes les astuces de jeu semblent à la portée de tout lecteur disposant d'un accès à internet.

⁶⁵ Voir cet exemple : « Des amateurs ? », *Consoles +*, n°81, p.65, octobre 1998.

⁶⁶ De nombreux articles appartiennent simultanément à plusieurs catégories. Dans de tels cas, l'article n'est mentionné qu'une seule fois afin d'éviter les recoupements abusifs.



CONCLUSIONS ET OUVERTURES

Comme l'illustrent nos résultats, *Tilt* et *Consoles +* ont opéré un choix stratégique : suivre le chemin pavé par l'industrie vidéoludique, en privilégiant, au fil du temps, le traitement des produits commerciaux à celui des pratiques créatives. Ce constat entre en forte résonance avec le contenu des dossiers que *Tilt* consacre aux métiers du milieu : bien que certains se concentrent sur une profession en particulier⁶⁷, la plupart cherchent avant tout à baliser un maximum de pistes professionnelles, construisant un Lecteur Modèle qui rêve de travailler dans le jeu vidéo ou la micro-informatique, peu importe le domaine. Si ces articles s'ouvrent par la présentation des professions créatives (graphiste, *game designer*, scénariste...), ils incluent également dans leur tour d'horizon des fonctions spécifiques à l'industrie, qui n'ont de sens qu'en vue de commercialiser et de promouvoir le fruit des productions (attaché de presse, vendeur, producteur...). Il s'agit d'insister sur l'aspect pécuniaire (en précisant le salaire moyen de chaque métier⁶⁸) et de baliser l'accès à ces professions rêvées en indiquant les « cursus recommandés » pour y parvenir.

De touche-à-tout amateur des outils créatifs, le Lecteur Modèle de *Tilt* est devenu un consommateur attiré par l'intégration d'un milieu qui le passionne et par une finalité professionnelle, qu'importe les pratiques qui y sont liées, pourvu qu'il intègre le milieu et y gagne sa vie. La création « pour soi », celle de l'amateur qui bricole son propre *Breakout*, crée

⁶⁷ Voir pour exemple : BOOLAUCK D., SCHERER D., « Les secrets de l'animation », *Tilt*, n°55, pp.72-78, juin 1988.

⁶⁸ Voir BRISOU M., « Gagner sa vie dans la micro », *Tilt*, n°89, pp.96-103, avril 1991.

des démos sur *Net Yaroze* ou sur *Atari ST* ou encore cherche à percer les secrets des codes de jeux commerciaux pour le plaisir d'y apposer sa griffe, se voit écrasée par les velléités pragmatiques de se trouver un travail⁶⁹. D'ailleurs, dans *Consoles +*, l'absence de tels dossiers sonne comme une impossibilité, pour le lectorat, de sortir de sa condition de consommateur en s'adonnant à la création de jeux vidéo, qui est vue comme une pratique éloignée et commerciale, à travers la rubrique dédiée au Japon ou le vocabulaire martial de celle nommée « La guerre des consoles ». À la fin des années 1990, l'amusement s'est déplacé de la création personnelle vers la pâmoison passive à l'égard des indétrônables professionnels. Et pourtant, la création en amateur a bien perduré, prenant de multiples formes : pour ne citer que quelques pratiques, bientôt des centaines de jeux seront réalisés sur *flash* ou des versions pirates de *RPG Maker* et la tradition du jeu vidéo sur calculatrice programmable ne quittera jamais réellement les bancs des cours de mathématiques. Mais ce foisonnement ne pourra bénéficier de l'appui d'une presse aux puissants impératifs commerciaux et devra, principalement, se réfugier sur le web balbutiant. D'autres recherches seraient nécessaires pour retracer un éventuel retour de la création au cours des années 2000 dans les pages de magazines, probablement sous l'impulsion d'un jeu vidéo indépendant en pleine ascension.

Bibliographie

BARNABÉ Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, Thèse de Doctorat en Langues, Lettres et Traductologie, sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017.

BREEM Yves, **KRYWICKI** Boris, *Presse Start ! 40 ans de magazines de jeux vidéo*, Omake Books, 2020.

BURKE Beth, « A close look at close reading », *nieonline.com*, [en ligne] <https://tinyurl.com/yeh3xvz2>, 2016.

DJAOUTI Damien, *Serious Game Design. Considérations théoriques et techniques sur la création de jeux vidéo à vocation utilitaire*, Thèse de doctorat en Mathématiques Informatique Télécommunications (MITT), Université Toulouse III Paul Sabatier [en ligne], 2011.

ECO Umberto, *Lector in fabula*, Grasset, 1979.

GOFFMAN Erving, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of the Experience*, Harper Colophon, 1974.

HUREL Pierre-Yves, « L'expérience de création de jeux vidéo en amateur. Travailler son goût pour l'incertitude », Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020.

KIRKPATRICK Graeme, *The formation of gaming culture*, Palgrave MacMillan, 2015.

⁶⁹ Par exemple, dans un article consacré à la critique de jeux amateurs, Dogue de Mauve encourage le créateur vers une voie professionnelle : « Encore un peu de travail et Stéphane Mécaray trouvera bientôt sa place dans une équipe de développeurs français... » (« Les lecteurs mènent le jeu », *Tilt*, n°(exposant)105, p.38, septembre 1992.)

KRICHANE Sélim, « La caméra imaginaire. Histoire et théorie des modes de visualisation vidéoludiques », Thèse de doctorat, Université de Lausanne, 2017.

LEJEUNE Christophe, *Manuel d'analyse qualitative – Analyser sans compter ni classer*, De boeck, 2014.

RINGOOT Roselyne, *Analyser le discours de presse*, Armand Colin, 2014.