Collection et collectionneurs de jeux vidéo

Comment les jeux vidéo sont devenus des objets de collection

par Link-tothepast (Valentin Simony)



www.link-tothepast.com

Clin d'œil à ma femme, Elsa, Qui m'a toujours laissé vivre Mes passions comme je l'entendais, Qui m'a offert un petit Héros du Temps Et la plus jolie des princesses.

Clin d'œil à mon père, Qui a joué des heures avec moi à Zelda, Qui m'a transmis la passion Des collections, des brocantes, Et des beaux objets.

Table des matières

PREFACE	5
INTRODUCTION	7
Collections et collectionneurs : définition, généralités et profil psychologique	9
Collection : définition et généralités	9
Profil psychologique du collectionneur	10
Le jeu vidéo : une industrie encore jeune, et pourtant	12
Évolutions récentes du marché des jeux vidéo	13
La dématérialisation	13
Le casual-gaming	13
A la frontière entre Rétro gaming et Néo rétro gaming	15
Le rétro gaming	15
Le Néo rétro gaming	16
L'importance culturelle du jeu vidéo	18
L'épanouissement culturel du jeu vidéo	18
L'exception qui confirme la règle	21
Le jeu vidéo, d'objet culturel à objet de collection : le rôle du produit dérivé	22
Produit dérivé : définition et généralités.	22
Le jeu vidéo est doublement un support à produit dérivé	22
Relation entre produits dérivés et culte de l'œuvre	23
Exemples annexes	24
Des jeux vidéo cultes et des pièces de collection	24
Le jeu vidéo en tant qu'objet, et les éléments qui le composent	25
Les jeux vidéo : différents supports, versions, éditions, packaging, variations	25
Le contenu d'un jeu vidéo	26
Conséquences de cette multiplicité d'éléments fragiles	28
Les collectionneurs et le marché de la collection de jeux vidéo	29
Les collectionneurs de jeux vidéo	29
Naissance du collectionneur de jeux vidéo	29

Les différents profils de collectionneurs de jeux vidéo	32
Le marché de la collection de jeux vidéo	36
Un rapide aperçu du marché et de ses évolutions par constructeur	36
La transformation du marché de la collection de jeux vidéo	39
Jeux sous blister et augmentation des prix	41
Des canaux de distribution inflationnistes	43
Les jeux vidéo à Drouot	49
Mieux appréhender le marché	52
Le Barème France Retrogaming 2013	58
La contrefaçon dans les jeux vidéo	60
CONCLUSION	66
ANNEXE	67
Le Barème France Retrogaming	67
Code de qualité et définitions	67
Indicatifs de rareté	68
Indicatifs d'intérêt	69
Notation	69
Quelques exemples appliqués	72
Les différentes traces d'usure	72
De l'utilité de ce barème	85
Améliorations possibles	86
Reconnaître une contrefaçon	86
Reconnaître une fausse boîte	86
Reconnaître un faux blister	92

PRÉFACE

J'ai commencé à écrire ce dossier en 2008 sans objectif de publication particulier, et même sans problématique précise. En fait, les premières lignes ont été rédigées dans le cadre d'une étude de marché : je travaillais à un réseau social destiné aux collectionneurs. Mais très vite, mon analyse a dépassé l'étude en abordant des sujets qui n'avaient pas véritablement de valeur économique intéressante pour mon business plan, mais qui tenait plus de la réflexion personnelle et de l'analyse psychologique.

Je menais en fait une réflexion sur le comportement des collectionneurs et sur la philosophie qui entoure la collection en général. Pour cela, je fondais mon analyse sur ma propre expérience de collectionneur et de collectionneur de jeux vidéo.

L'observation qui m'a fasciné, c'est ce principe auquel je n'échappais pas : l'essence même de ma collection reposait en dehors d'elle-même, la possession était secondaire, la priorité c'était la recherche. De cette constatation est née une passion : au-delà de ma passion de collectionneur, j'éprouvais une sorte de passion pour cette passion de la collection.

Peu à peu, j'ai abordé différentes problématiques liée à la psychologie du collectionneur, toujours en restant dans des termes généraux, absolus, philosophiques.

Il n'était alors pas question de jeux vidéo. Les jeux vidéo ne servaient que de support à ma réflexion pour établir une analyse d'ensemble.

Je travaillais à l'époque sous forme d'articles. C'est-à-dire que chaque réflexion – le temps de recherche; le comportement; la valeur de la collection; les origines du collectionneur; les éléments déclencheurs d'une collection -, étaient écrits indépendamment les uns des autres, dans différents documents.

Ils sont restés plusieurs années, presque oubliés, sur le cloud de mon Google Drive. Mais au fond de mon esprit, ces différentes études m'aidaient à comprendre mon comportement de collectionneur de jeux vidéo. Cela me permettait d'avoir un esprit critique sur mon comportement de collectionneur, et également un certain recul sur la valeur relative de ma collection.

Car ce qu'il faut comprendre, c'est qu'il arrive un moment où la collection peut prendre tant d'importance, qu'elle devient un mode de vie : on y consacre du temps, de l'argent, de l'espace et de la passion.

En 2013, j'ai vendu ma collection.

C'est à partir de ce moment-là que j'ai ressenti l'envie d'écrire, un peu comme on fait un bilan, sur ma vie de collectionneur. Et j'ai repensé à ces différents documents qui dormaient et qui composaient un très bon terreau pour introduire mon travail de rédaction.

Pour panser cette séparation de ma collection, il fallait que ce document soit plus qu'un bilan personnel, mais aussi une analyse en profondeur du milieu dans lequel j'avais baigné pendant des années ; car être collectionneur, c'est être immergé dans tout un écosystème composé de différents acteurs et climats.

L'autre raison qui m'a poussée à la rédaction de cette étude, c'est que les jeux vidéo ont toujours eu des difficultés à être pris au sérieux, que ce soit par les médias ou par le grand public, le jeu vidéo a toujours été qualifié de sous-média nocif. Pourtant, bien avant ma vie de collectionneur, dans ma vie de jeune joueur, certains jeux vidéo m'apparaissaient comme des œuvres d'art, des chefs d'œuvre.

A qui pourriez-vous, encore aujourd'hui, expliquer que tel jeu vidéo est un chef d'œuvre sans paraître excessif, sans avoir l'air d'être imagé ou d'emprunter un vocabulaire qui appartient au domaine de l'art pour faire une métaphore ?

Et pire : il est difficile de ne pas passer pour un fou, un marginal, un nolife, en qualifiant le jeu vidéo dans son ensemble d'Art avec A majuscule.

Alors vous vous imaginez, les collectionneurs de jeux vidéo... Ce sont forcément des personnes dérangées. Pourtant, le jeu vidéo est bel et bien le 10ème Art.

J'ai intitulé ce document « Comment les jeux vidéo sont devenus des objets de collection », mais ce que nous allons étudier ensemble, c'est pourquoi le jeu vidéo est le 10^{ème} Art, et sera bientôt reconnu comme tel!

INTRODUCTION

Le marché des jeux vidéo est encore jeune, et pourtant le chiffre d'affaire engendré par ce média dépasse celui de l'industrie du cinéma et de la musique réunis. Alors que pendant les premiers balbutiements du jeu vidéo, constructeurs et éditeurs ne s'adressaient en très grande majorité qu'aux enfants (et en particulier aux garçons – GAME BOY), aujourd'hui la moyenne d'âge d'un joueur est de 30 ans, et les femmes sont désormais plus nombreuses que les hommes à jouer aux jeux vidéo.

Les jeux vidéo ont su captiver et passionner de nombreuses personnes à travers le monde en créant des univers, des sagas, des personnages, et des aventures qui les ont accompagnées depuis parfois plus d'un quart de siècle! Aujourd'hui, les jeux vidéo font partie de la culture et on peut même avancer sans risque que le jeu vidéo est devenu une culture à part entière.

Différentes versions, packaging et éditions collector, laissaient depuis longtemps entrevoir que les jeux vidéo seraient collectionnés, non plus en tant que ludothèque, mais en tant que véritables objets de collection.

La mode du rétro, l'avènement de la culture Geek, la crise économique parente d'une nostalgie collective, l'explosion d'Internet et des smartphones, la croissance continue des chiffres du ecommerce, la dématérialisation, les nouveaux publics à qui s'adresse l'industrie du jeu, sont autant d'éléments indirects qui contribuent à créer un contexte favorable à la cristallisation du jeu vidéo en tant qu'objet de collection.

Il en résulte que désormais, les jeux vidéo sont devenus un véritable domaine de collection, avec différents profils de collectionneurs et tout ce que ça implique (argus, sites spécialisés, boutiques en ligne, ventes aux enchères, spéculation...)

Ces dernières années, le marché de la collection de jeux vidéo a explosé tant au niveau des prix, que du nombre de collectionneurs. Ces deux courbes ont évolué si vite que cela a engendré des dérèglements, et il m'a semblé important d'analyser ce phénomène et ses effets, avec pour objectif de fournir un document complet permettant de mieux appréhender l'univers de la collection de jeux vidéo.

Cette étude a donc pour objets de présenter le contexte dans lequel est née et a évolué la collection de jeux vidéo, de présenter les acteurs du milieu de la collection de jeux vidéo et leurs effets sur le marché, et de mettre en lumière les notions élémentaires qui font de certains jeux vidéo de véritables pièces de collection.

C'est pourquoi après avoir mené une étude générale de l'histoire de la collection de jeux vidéo, je consacrerai une partie de mon travail à définir les termes d'un code de qualité permettant d'évaluer la qualité d'un jeu vidéo de collection ; je fournirai également quelques outils permettant d'approcher une fourchette d'estimation justifiée et objective.

Il faudra aussi s'attarder sur une conséquence logique de la sacralisation du jeu vidéo en tant qu'objet : l'arrivée des contrefaçons. Nous ferons la comparaison entre original et faux, et nous verrons différentes méthodes pour authentifier un jeu.

Mais avant d'aborder chacun de ces différents sujets, nous allons étudier la notion de collection de manière générale, en nous intéressant d'abord aux différents critères qui définissent une collection, puis à la psychologie qui régit le comportement de tout collectionneur.

Collections et collectionneurs : définition, généralités et profil psychologique

Avant d'entrer dans le vif du sujet (à savoir la collection de jeux vidéo), nous allons définir ce qu'est une collection, de manière générale.

Dans cette partie, nous nous intéresserons également aux collectionneurs, et à leur comportement. Nous resterons très larges : nous étudierons ces notions dans l'absolu.

Si parfois certaines considérations paraissent excessives, il est important de tout de même s'y attarder, pour mieux comprendre le domaine passionnel auquel appartient la collection. Bien souvent pour approcher précisément un concept, il convient d'en étudier ses extrémités afin de faire apparaître différents degrés et leurs implications.

Collection: définition et généralités

Voici la définition que nous donne Larousse :

Une collection : est une réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté, etc.

Nous allons approfondir cette définition afin de ne pas se limiter au caractère succin imposé par le dictionnaire.

Pour aborder correctement le concept de collection, il faut s'intéresser à son essence ainsi qu'aux éléments qui le composent.

Les composants d'une collection appartiennent tous à une même catégorie, plus ou moins large, mais chaque objet ou exemplaire reste différent de l'autre. Très souvent les objets qui composent une collection sont détournés de leur fonction première (l'acquisition d'un jeu sous blister pour une collection n'a plus pour fonction d'être joué).

Une collection a pour ultime but la complétion, à savoir la réunion complète de tous les objets d'une série répondant à des critères communs et définis par celui qui les réunit (en l'occurrence le collectionneur). La collection trouve sa justification dans son caractère incomplet, dans son inachèvement.

En effet, la recherche représente (environ et en moyenne) 90% de l'activité du collectionneur. Elle est donc le moteur de tout collectionneur et la collection devient dénuée d'intérêt dès lors que le collectionneur n'a plus rien à rechercher.

Ce dernier éprouve alors soudainement un vide car l'intérêt de toute collection réside dans la recherche et la complétion. Une fois complétée, la collection est achevée, la recherche n'existe plus, et le collectionneur perd sa raison d'être.

Dans les cas où l'on assiste à l'achèvement d'une collection :

- soit le collectionneur étend le champ des caractéristiques qui composent les éléments de sa collection afin d'acquérir de nouvelles pièces (et de continuer sa collection);
- soit le collectionneur revend sa collection. Il n'est pas anodin non plus que le collectionneur donne sa collection à un musée.

C'est dans de très rares cas que le collectionneur conserve sa collection une fois terminée. On remarque que les collections qui ne font pas l'objet d'une revente sont celles qui ne détournent pas l'utilité de l'objet, celles dont chaque élément qui la compose est toujours utilisé pour sa fonction originelle.

On peut donc affirmer que dans la plupart des cas, une collection n'est qu'une quête vouée à l'échec puisque son objectif de complétion lui fait perdre tout intérêt dès lors qu'il est atteint par le collectionneur.

Profil psychologique du collectionneur

Nous allons désormais nous pencher sur le comportement du collectionneur en s'intéressant à sa psychologie.

Comme nous l'avons abordé, la satisfaction du collectionneur repose sur la recherche et sur l'acquisition, beaucoup plus que sur la possession. Mais le collectionneur reste un éternel insatisfait car il est guidé par un désir insatiable : la découverte et l'acquisition de nouvelles pièces.

Ce besoin est comparable à la faim, car s'il peut être assouvi le temps d'une acquisition, il revient sans cesse. Le collectionneur est un consommateur maniaque qui renouvelle toujours l'expérience de recherche et d'acquisition. Et même si dans certaines périodes il achète moins,

il est seulement « calmé », car il est un point commun à tous les collectionneurs : l'absence de point de saturation.

Le collectionneur est un passionné, et comme tout passionné, son comportement n'est pas gouverné par la raison mais par des comportements compulsifs.

Le collectionneur est méticuleux, soigneux, il tri, range, et bien souvent expose sa collection. Il est méthodique : il recherche selon différentes méthodes, à différents endroits, entretient ses contacts, créé et diffuse des listes de recherche auprès de son réseau. Il a très souvent une tendance à la surestimation : il donne une valeur plus élevée à l'objet qu'il désire acquérir que sa valeur réelle.

Le collectionneur, passionné par sa collection, lui accorde une part conséquente de ses revenus et lui consacre une grosse partie de son temps de loisir. Son comportement s'assimile presque à un trouble obsessionnel compulsif. Dans de nombreux cas d'ailleurs, la collection est assimilée à une pathologie de l'esprit, on parle de collectionnomanie.

Nous pouvons distinguer deux profils de collectionneurs :

- <u>Le collectionneur vitrine</u>: plutôt extraverti et presque exhibitionniste, il ne parle que de sa collection (environ 70% des collectionneurs sont des « collectionneurs vitrines »).
- Le collectionneur placard : introverti et méfiant, il ne montre jamais sa collection. Il est cependant tout aussi actif dans la recherche, l'acquisition et la rencontre de nouveaux collectionneurs (environ 30% des collectionneurs sont des « collectionneurs placards »).

La complexité psychologique que nous avons décrite ici explique pourquoi le collectionneur s'attache beaucoup plus à son activité de collectionneur qu'à ses objets. C'est un point important dont il faut être conscient dès lors qu'on s'intéresse à la collection, que ce soit en tant qu'observateur ou acteur.

Si toutes ces considérations semblent un peu absolues, elles se manifestent pourtant dans tous les domaines de collection, y compris celui des jeux vidéo. Nous y reviendrons plus tard et plus en détail lorsque nous aborderons les différents profils de collectionneurs de jeux vidéo.

Bien que tous les objets puissent être collectionnés, certains présentent plus de prédispositions à l'être, et sont par conséquent plus collectionnés que d'autres. Il existe différents facteurs qui font d'un objet une pièce de collection : et notamment les différences plus ou moins complexes qui séparent chaque élément de la catégorie d'objet à laquelle il appartient ; les émotions qu'il évoque et auxquelles il est lié ; son importance culturelle, historique ou documentaire.

Le jeu vidéo : une industrie encore jeune, et pourtant...

Le jeu vidéo a 35 ans. Et bien qu'il soit possible de remonter plus loin dans l'Histoire pour affirmer que le jeu vidéo est plus ancien, les jeux vidéo, tels que vous et moi les connaissons, sont nés avec l'Atari 2600. Certains remonteront en 1972 en vous parlant de l'Odyssey de Magnavox, d'autres iront plus loin dans les années 1950 en vous parlant de Ralph Bear, nous préférons parler ici d'une date précise : celle à laquelle le jeu vidéo a connu sa première démocratisation, grâce à la firme Atari en 1977-1978.

Au cours de ces 35 années, les acteurs de l'industrie du jeu vidéo se sont livrés une guerre technologique permanente pour conquérir les parts de ce marché qui grossissait chaque année. On se souvient d'ailleurs que cette guerre était explicitement utilisée par SEGA dans ses campagnes marketing.

Les firmes nous proposaient toujours plus d'accessoires ; toujours plus de périphériques ; toujours plus de qualité graphique ; toujours plus... Parfois même à en oublier le raison d'être du jeu à savoir le divertissement. Qui a déjà réussi à jouer à Rad Racer sur Nes avec les lunettes 3D ?

Pendant ces années de prospérité, l'industrie se cherchait, et surtout cherchait à se construire plus vite que les évolutions technologiques du domaine de l'audiovisuel, avec pour résultat de donner lieu à toutes sortes de dérives sur le marché des consoles, dérives qui sont parfois devenues des objets de collection (prenons en exemple le Virtual Boy de Nintendo).

35 ans à l'échelle des collections, c'est peu. En effet si on compare le domaine de collection des numismates (collectionneurs de pièces) à celui des jeux vidéo, on constate que les numismates évoluent sur un terrain de 2000 ans d'Histoire (et sûrement plus).

Pourtant, malgré leur récente apparition, les jeux vidéo présentent toutes les dispositions pour être des objets de collection et offrent déjà un terrain de recherche très large au collectionneur.

Les jeux vidéo ont su parfaitement intégrer notre culture ; ils ont réussi à s'introduire dans tous les foyers, auprès de toutes les CSP, et à intéresser toutes les tranches d'âge ; ils se lient à l'émotif du joueur ; ils présentent une grande diversité d'objets dérivés, de versions, de

packaging, de marques, de raretés, de bons et de mauvais titres...

Ce contexte de production en série, de batailles marketing, et de consommation de masse, pose le socle de ce qui sera plus tard un domaine de collection.

Evolutions récentes du marché des jeux vidéo

Nous disions que l'industrie du jeu vidéo s'est longtemps cherchée, et bien elle s'est trouvée, et les récentes transformations du marché contribuent encore à renforcer le caractère collection des anciens jeux vidéo.

La dématérialisation

Ces dernières années, nous l'avons tous constaté, le temps du « tout-dématérialisé » est arrivé. Si ça a été une catastrophe pour l'économie du cinéma ou de la musique, on ne peut pas en dire autant pour les grands noms du jeu vidéo. Au contraire, les éditeurs de jeux vidéo ont découvert un nouvel Eldorado : le jeu vidéo dématérialisé. Désormais, pour acheter un jeu, le joueur peut le télécharger directement depuis sa console, son téléphone, son ordinateur, et même depuis sa box Internet. Plus besoin de distributeurs, plus besoin de productions de boîtes, de CD, ou de notices papier ; meilleur contrôle du piratage ; et coup de grâce au marché de l'occasion. Quelle aubaine!

Il faut maintenant l'accepter, l'avenir du jeu vidéo sera fait à 99% avec des jeux dématérialisés (1% pour l'espoir).

Si cette dématérialisation généralisée « tue » l'objet physique, elle lui donne paradoxalement un regain d'intérêt. La dématérialisation accentue le culte de l'objet et provoque dans l'inconscient collectif une nostalgie du palpable.

Les jeux vidéo sont d'autant plus touchés que les joueurs, jusqu'à aujourd'hui, ont tous acheté leurs jeux en magasin et attendu de rentrer chez eux pour le déballer, lire la notice, mettre le CD (ou la cartouche) dans la console... Autant de choses qu'il ne sera plus possible de faire et qui contribuaient à l'excitation et au plaisir du jeu. Désormais cette excitation est relayée à une barre de chargement, plus ou moins longue.

Le casual-gaming

Avec l'avènement des smartphones et de la mobilité, une nouvelle forme de jeux est apparue : le casual-gaming, ou jeu occasionnel.

Le casual-game est un jeu qui dispose d'une durée de vie plutôt courte, et comme son nom l'indique il est destiné au joueur occasionnel. Le casual-game est donc un jeu qui se veut simple, très sommaire, pour correspondre à un public très large de joueurs occasionnels.

Addictif au début, on s'en lasse tout de même assez vite car les parties sont très courtes. La simplicité et le faible coût de l'achat font que l'on passe d'un jeu à l'autre très rapidement. Les faibles coûts de production et le succès que certains titres (comme Angry Birds) ont rencontré, font que les casual-games se multiplient, en même temps qu'ils se noient dans la masse.

De fait, le lien émotionnel avec ces nouveaux jeux est bien moindre qu'avec les jeux d'ancienne génération. Les jeux casuals proposent un plaisir immédiat du divertissement, la partie est gagnée d'avance. Les jeux dits hardcore s'adressent au Joueur avec un grand « J », à l'aventurier qui est en lui et qui est prêt à donner de son temps pour affronter des épreuves, résoudre des problèmes et remporter des victoires. Ce sont ces jeux qui se lient à l'émotif du joueur et qui sont mis en relief par les jeux casuals.

S'il est une chose qui fait presque autant plaisir que de rejouer à Super Mario Bros, c'est bien de retrouver 15 ans plus tard le jeu dans sa cave ou dans son grenier. Visuellement, la boîte rappelle déjà des souvenirs et les heures de jeux sur la console grise. Relire la notice et retrouver cette vieille jaquette en plastique noir marquée Nintendo en rouge, revoir la cartouche et se souvenir du bruit qu'elle faisait quand on l'insérait dans la console, sont autant d'éléments qui peuvent faire naître le désir de collectionner, et qui n'existeront pas (ou en tout cas pas sous la même forme) avec le casual-gaming, ni avec les jeux vidéo des prochaines générations.

A l'ère des jeux vidéo virtuels, les jeux vidéo physiques ne sont plus que des objets de collection.

S'il y a eu d'énormes évolutions de l'industrie des jeux ces dernières années, il y a aussi eu de nouveaux aspects de la demande qui se sont révélés, et qui ont amené les éditeurs à y répondre.

Une autre branche de marché qu'il va être intéressant d'observer, c'est le rétro gaming, et par extension, le néo rétro gaming.

A la frontière entre Rétro gaming et Néo rétro gaming

Nous avons observé le décor historique et quelques transformations structurelles du marché des jeux vidéo, nous allons maintenant observer le phénomène du rétro gaming et ses effets, notamment l'émergence du néo rétro gaming.

Nous allons définir dans un premier temps la notion de rétro gaming ainsi que les conséquences de sa popularité sur le marché de la collection de jeux vidéo. Nous étudierons ensuite le concept du néo rétro gaming.

Si je n'aborde pas certains sujets, certaines causes ou effets, et si je ne développe pas plus certaines idées présentes dans cette partie, je les étudierai plus tard au cours de ce dossier. Nous ne faisons pour l'instant que planter le décor dans lequel le jeu vidéo devient un objet de collection.

Le rétro gaming

Le retrogamina : c'est l'action de jouer à des jeux d'ancienne génération.

La définition paraîtra réductrice pour beaucoup, mais nous cherchons ici à mettre en avant les différents contextes qui favorisent l'émergence des collectionneurs de jeux vidéo. Bien que la notion de rétro gaming soit souvent assimilée à la collection de jeux vidéo, nous allons ici les différencier, et se contenter de cette définition.

Je vous renvoie tout de même aux sujets qui traitent de la définition du retrogaming (sur mon blog, sur France Retrogaming, sur le forum).

Le rétro gaming, c'est donc ce phénomène qui se traduit par l'émergence d'une population de joueurs qui jouent aux anciens jeux vidéo. On pourrait faire une comparaison avec la littérature ou le cinéma : au travers des plus ou moins grands titres (et machines) qui ont fait l'Histoire du jeu vidéo, le joueur se cultive de la même manière que se cultive n'importe quel individu en lisant les classiques ou regardant de vieux films cultes, car le jeu vidéo a désormais sa propre culture.

Mais le rétro gaming c'est aussi le culte du « c'était mieux avant » (il faut comprendre « les jeux vidéo étaient mieux avant »).

Les jeux actuels sont différents de ceux des premières générations, et ces différences ne plaisent pas à tout le monde. En effet, les jeux actuels ont une durée de vie plus courte, malgré le fait qu'ils soient plus longs à terminer. Cela s'explique par le fait que, au fil des années, le joueur a développé une expérience et une certaine dextérité. Cela s'explique également par le fait que les nouvelles sorties sont bien plus nombreuses qu'à l'époque des jeux 8 et 16 bits : aujourd'hui on passe d'un jeu à l'autre beaucoup plus rapidement. On peut encore noter que les jeux actuels laissent finalement assez peu d'autonomie au joueur, celui-ci est toujours guidé, presque assisté tout au long du jeu (pour qu'il puisse arriver à la fin – et en acheter un autre).

Il y a bien sûr bien d'autres raisons qui amènent les joueurs à se tourner vers les jeux d'antan, mais nous avons énumérer ici les plus importantes à savoir : le jeu vidéo devenu une culture, et le culte du « c'était mieux avant ». Tâchons de rester dans le cadre de ce qui nous intéresse dans ce chapitre : les éléments qui contribuent à faire des jeux vidéo des objets de collection.

La catégorie de joueurs qui préfère les "jeux d'avant", joue plus aux jeux rétro qu'aux nouveautés. Et ils sont un certain nombre à rechercher et à acheter (sur internet, dans les brocantes ou dans les magasins spécialisés dans l'occasion) d'anciennes consoles et d'anciens jeux. Certaines pièces étant plus rares que d'autres, il s'est rapidement créé des ordres de prix, ou des cotes officieuses.

Le rétro gaming a toujours concerné une minorité de joueurs, donc pendant longtemps les cotes sont restées assez stables (nous aborderons bientôt le chapitre consacré à l'évolution des prix).

Cependant ces dernières années, le rétro gaming a connu un essor spontané grâce à différents facteurs qui l'ont rendu populaires. Nous pouvons évoquer notamment l'émergence de nombreux sites spécialisés, ou (parce que c'est une réalité) l'apparition de testeurs à succès sur Youtube, comme le Joueur du Grenier ; nous pourrions également parler de la mode du rétro – nous y reviendrons aussi plus tard - mais pour le moment, nous allons nous intéresser à une des conséquences de la récente popularité du rétro gaming : le néo rétro gaming.

Le Néo rétro gaming

Aussi porté par le pixel-art et la culture geek, le rétro gaming a donné naissance au néo rétro gaming.

L'inspiration artistique du geek-art joue avec le pixel et avec les personnages emblématiques du jeu vidéo. De nombreux studios indépendants s'inspirent des graphismes des anciens jeux pour produire des jeux de qualité qui nécessitent peu de moyens techniques et financiers. Il existe de nombreux passionnés et fans qui créent des jeux homebrews (jeux faits maison) sur d'anciennes machines. Citons par exemple la version de Halo sur Atari 2600. Voici quelques-unes des raisons qui, en plus de celles étudiées dans les paragraphes précédents, ont contribué à populariser le rétro gaming.

Cet intérêt du gros pixel n'a pas mis longtemps pour se faire remarquer des éditeurs de jeux vidéo, et ils commercialisent désormais de plus en plus de jeux dont les graphismes (mais pas seulement) sont directement inspirés des jeux rétros. C'est la naissance du néo rétro gaming.

Le Néo-rétro-gaming : c'est l'action de jouer à un jeu récent inspiré d'un jeu rétro.

Un néo-retro-game : est donc, textuellement, un « nouveau jeu rétro »

Les éditeurs, à l'heure où c'est pourtant la haute définition et l'hyper-réalisme qui gouvernent, nous proposent de plus en plus de néo rétro games. Certains sont même directement inspirés de titres rétro emblématiques, comme par exemple 3D Dot Game Heroes sorti en 2010 sur PS3 et qui est inspiré de The Legend of Zelda sorti en 1986 sur Famicom Disk System au Japon.

Le rétro gaming n'appartient plus au passé, il a désormais une actualité très fournie. Les éditeurs ne s'arrêtent pas là, ils offrent une seconde vie commerciale à leurs anciens titres en les proposant à des prix « bas » sur les différentes plateformes de téléchargement. Ici, la frontière entre rétro gaming et néo rétro gaming s'estompe.

La génération actuelle voit alors s'ouvrir une porte sur un monde qui lui était inconnu : celui des premiers jeux vidéo, celui de la culture des jeux vidéo.

Qui aurait pu le prévoir ? La génération actuelle joue aux vieux jeux vidéo et elle les apprécie! Cela provoque des conséquences inattendues sur le marché de la collection de jeux vidéo : désormais, le rétro gaming n'appartient plus aux « vieux ». Le rétro gaming est devenu une culture qui intéresse même les plus jeunes, qui se lancent dans la recherche des vieilles consoles et de leurs meilleurs titres.

Depuis bientôt sept ans maintenant que je m'occupe du site France Retrogaming, j'ai vu cette population exploser. De nombreux jeunes de 14, 15 ou 16 ans, parfois même encore plus jeunes s'inscrivent sur le forum pour débattre, rechercher des informations, ou tout simplement acheter de vieux jeux et de vieilles consoles. Certains ont même réalisé des dossiers et des tests sur les jeux rétro ; des entrants qu'on n'attendait pas sur le marché des jeux vidéo rétro, et qui contribuent à faire de ces vieux titres, des pièces recherchées.

Concernant l'émergence d'une « culture jeu vidéo », la presse spécialisée des années 90 et en particulier le magazine Player One a eu un rôle précurseur, notamment par son

parti-pris d'intégrer le jeu vidéo à une vision globale de la culture populaire mêlant BD, cinéma et musique (cf : Les Chroniques de Player One.)

En tant que lecteur assidu de Player One, j'ai l'impression d'avoir été préparé au rétro gaming et à la collection tant les rédacteurs insistaient sur l'importance de la constitution d'une « ludothèque » constituée de jeux qui étaient déjà présentés comme de futurs classiques (voir les tests de SMB 3, de Zelda 3, de Phantasy Star II ...)

OBowser - Community Manager de France Retrogaming

L'importance culturelle du jeu vidéo

Si le jeu vidéo est devenu une véritable culture, il convient d'approcher ce phénomène de plus près. Nous allons donc prendre le temps d'observer l'importance que le jeu vidéo occupe désormais dans notre culture. De quelle manière et sur quels terrains culturels le jeu vidéo s'épanouit ? Quels sont les effets dans le domaine de la collection ?

L'épanouissement culturel du jeu vidéo

Comme nous l'expliquions en introduction de ce dossier, le marché des jeux vidéo pèse plus lourd en termes de chiffre d'affaire que les industries du cinéma et de la musique réunis. Il n'y a pas plus parlant que cet exemple étant donné l'importance de ces deux médias dans la culture de notre société.

Au-delà de ces constatations économiques, il faut insister sur le fait que désormais la culture des jeux vidéo s'adresse à tout le monde; le jeu vidéo est devenu une thématique de « Questions pour un Champion »!

Le jeu vidéo a su séduire toutes les générations en proposant de nouveaux types de divertissement. Nous l'avons vu notamment lorsque nous parlions du casual-gaming, mais nous pouvons aussi évoquer une nouvelle forme de jeux qui se propage dans les milieux éducatifs, pédagogiques et scientifiques : le serious-gaming.

<u>Le serious-gaming (jeu sérieux)</u> : est un concept de jeu qui porte une intention pédagogique ou informative transmise par le biais de l'interaction et du divertissement.

On y associe par exemple les jeux vidéo qui proposent des entraînements cérébraux, ou encore des séances de gymnastique. Nous prenons ces exemples car ils parleront à tous les lecteurs, mais le serious-gaming s'étend également dans les domaines scientifiques. Grâce à ces nouveaux concepts, le jeu vidéo s'est introduit jusque dans les maisons de retraite ; désormais toutes les couches de la population sont touchées par le jeu vidéo.

Ça n'a pas toujours été le cas... Longtemps décrié et dénoncé comme étant un sous média nocif pour le cerveau, le jeu vidéo est aujourd'hui devenu un véritable sujet culturel qui s'adresse à tous.

De nombreux personnages de jeux vidéo sont connus de tous, dans le monde entier ; à tel point qu'ils sont régulièrement utilisés à des fins de marketing en dehors du domaine des jeux vidéo.

Prenons un exemple d'actualité au moment de la rédaction de ces lignes : nous approchons de Pâques et pour l'occasion, Jeff de Bruges (le chocolatier) a lancé une campagne publicitaire inspirée du célèbre jeu Pac Man en faisant un subtil jeu de mot : « Pâgues Man » sur un fond d'affiche reprenant les graphismes du jeu. Cet exemple est le dernier en date, mais il y a bien sûr des centaines d'exemples similaires.

Une publicité a plus d'impact si elle joue avec des icônes fortes, et ça tombe bien, aujourd'hui le jeu vidéo en regorge. Cet exemple démontre bien que les jeux vidéo peuvent inspirer les campagnes de communication de tout type d'activité.

Citons encore un exemple assez parlant : François Bayrou, pendant la dernière campagne présidentielle, s'est représenté en héros de jeux vidéo 8 bits « bravant les vents des promesses intenables en terre de Sarkollande » pour sauver la France de la crise.

Si le jeu vidéo attire les communicants, c'est tout simplement parce qu'il attire un public de plus en plus large.

Depuis quelques années, nous avons vu des expositions dédiées au jeu vidéo et à son Histoire se multiplier dans toutes les grandes villes du monde. Elles ont du succès : elles attirent des personnes de toutes générations et de toutes les couches socio-professionnelles.

A Paris, nous avons eu droit récemment à l'exposition GAME STORY au Grand Palais. Un peu plus tôt, au Musée des Arts et des Métiers cette fois-ci, l'exposition MUSEOGAMES présentait l'Histoire des consoles de jeux vidéo, et permettait aux visiteurs de découvrir ou redécouvrir de nombreuses consoles du passé en les mettant à disposition pour jouer. Et c'est sans parler des salons et des conventions qui réunissent chaque année des dizaines de milliers de visiteurs (Paris Game Week, Toulouse Game Show, Japan Expo...)

Des associations comme Mo5.com ou Sillicium.org (pour ne citer qu'elles) fournissent un gros travail avec pour objectif la sauvegarde du patrimoine numérique, et la diffusion de cette culture.

Patrimoine: voilà un terme que l'on applique désormais au jeu vidéo. Et oui, qui dit culture, dit patrimoine, et qui dit patrimoine dit... Musée. En effet, des musées dédiés uniquement au jeu vidéo ont ainsi fait leur apparition, à Paris, à Berlin et plus récemment, le jeu vidéo est même entré au Musée d'Art Moderne de New-York. Et qui dit musée, dit pièces de collection.

Continuons d'explorer les différents terrains culturels sur lesquels le jeu vidéo s'épanouit.

Si l'on croyait qu'Internet avait tué la Presse papier consacrée aux jeux vidéo, de nouvelles éditions consacrées uniquement aux jeux vidéo, à leur culture et à leur Histoire, font pourtant leur apparition. C'est le cas par exemple des éditions Pix'n Love qui consacrent un bimensuel et de nombreux ouvrages annexes aux jeux vidéo rétro. C'est aussi le cas du magazine anglais Retrogames.

L'industrie du jeu vidéo a produit un grand nombre de personnages et de sagas devenus mythiques. Les bandes originales des jeux vidéo sortent en CD; les films sont bien sûr toujours adaptés en jeux vidéo, mais le contraire se produit de plus en plus ; les enfants ont droit aux peluches de leurs héros de jeux vidéo préférés ; et on peut manger un Menu Lapins Crétins chez Quick!

Il n'est plus anodin à la sortie d'un nouveau titre que soit proposée l'édition collector, comprenant la bande musicale du jeu, la figurine du héros, le guide de l'aventure, ou d'autres objets dérivés se rapportant au titre. Il existe également des milliers d'éditions limitées et numérotées de jeux vidéo.

Aujourd'hui le jeu vidéo intéresse tout le monde : petits, jeunes, vieux, entreprises, annonceurs... Et leurs concepteurs sont devenus des stars adulées dans le monde entier. Le 13 mars 2006, Shigeru Miyamoto se voyait remettre l'insigne de Chevalier des Arts et des Lettres par le Ministre de la Culture française.

Le jeu vidéo, plus que d'être entré dans la culture, plus que d'être reconnu comme une culture à part entière, est devenu un Art. Et si la bande-dessinée est le 9ème Art, le jeu vidéo ne tardera pas à être sacralisé 10ème Art.

Une telle importance dans la culture de notre société contribue bien évidemment à interpeller les collectionneurs. Toutefois, il ne suffit pas qu'un objet ou une œuvre devienne un produit culturel pour qu'il se dresse au rang des objets de collection.

L'exception qui confirme la règle

Il faut tout de même noter certaines exceptions. En effet, de nombreux objets de la culture populaire ne sont pas pour autant des objets de collection. Il existe de nombreux exemples, nous allons en prendre un qui appartient au jeu vidéo pour illustrer ces exceptions.

Un des biens culturels les plus vendus de tous les temps est le jeu Pro Evolution Soccer (PES) appelé aussi International Super Soccer (ISS) jusqu'en 2000.

Ce titre, sorti pour la première fois en 1997 sur la Playstation de Sony, a eu un succès phénoménale et fait partie des jeux les plus vendus au monde. Avec le dernier titre de PES édité en 2012 (sur Playstation 2, PC, PSP, Xbox 360, Wii, Nintendo 3DS, et PS3 - rien que ça), on ne compte pas moins de dix-sept épisodes de PES, soit un nouveau titre chaque année.

Malgré cet énorme succès, décliné sur presque toutes les consoles depuis la Nintendo 64, et joué dans le monde entier, la série des PES n'est absolument pas recherchée par les collectionneurs. Les jeux PES ne valent guerre plus de quelques euros une fois que l'épisode suivant est sorti. Et ce phénomène s'applique à presque tous les jeux de sport, y compris les jeux de course (on peut également observer ce phénomène sur les jeux de guerre).

Pourquoi ce type de jeux, devenu pourtant si populaire, n'intéresse-t-il pas les collectionneurs ? Plusieurs explications s'avancent :

- Chaque nouvel épisode propose le même divertissement que le précédent (à savoir un match ou une course) avec pour seules différences quelques améliorations techniques et nouvelles options disponibles. L'opus précédent perd donc tout son intérêt et devient invendable sur le second marché. On pourra tenter de nous contredire en disant que pour chaque nouveau titre d'une saga, la même chose se produit, mais la différence réside dans le fait que bien qu'un Super Castlevania IV soit plus aboutie qu'un Castlevania III, ce n'est pas la même aventure, le même divertissement qui est proposé. Le joueur de PES, lui, retrouvera les sensations éprouvées sur les précédents titres, tandis que le fan de Castlevania découvrira de nouvelles émotions qui le marqueront plus ou moins que dans l'aventure vécue précédemment.
- Le titre s'est vendu à de telles quantités (bien culturel le plus vendu de l'année 2006) que les disponibilités sur le marché sont tout simplement énormes.
- Les jeux de sport sont des jeux collectifs, multi-joueurs, l'aventure ou l'émotion du jeu est vécue à plusieurs. Elle se construit donc en fonction des autres joueurs. Elle est

moins personnelle que le jeu solo d'aventure ou de plate-forme que l'on vit avec soimême.

Voici donc l'exception qui confirme la règle : « plus un objet devient culturel, plus sa tendance à être collectionné est importante ».

Nous avons vu à quel point le jeu vidéo est un média épanouie dans notre culture, nous allons maintenant nous intéresser à un point qui, dans certains domaines de collection (et c'est le cas des jeux vidéo), joue un rôle essentiel dans le mécanisme de transformation d'un objet culturel en objet de collection : le produit dérivé.

Le jeu vidéo, d'objet culturel à objet de collection : le rôle du produit dérivé

Nous allons ici mettre en relief le rôle que joue notre système de consommation, ainsi que ses mécanismes commerciaux, dans l'assimilation des jeux vidéo à des objets de collection. En effet, il y a un phénomène marketing dont nous devons parler si nous voulons mettre en valeur l'aspect collectionnable du jeu vidéo : le produit dérivé.

Produit dérivé : définition et généralités.

Il faut mettre en évidence un phénomène : celui du produit dérivé.

Le produit dérivé : est un produit créé pour exploiter commercialement la notoriété et la popularité d'une œuvre intellectuelle.

Les produits dérivés reprennent certains des éléments d'une œuvre comme des personnages, des décors ou des images pour en faire un produit destiné à la vente.

Généralement, les produits dérivés s'adressent aux enfants, ou en tout cas en majorité aux jeunes. Mais une partie de l'offre de produits dérivés, pour certaines licences, cible également les trentenaires, et même les quadragénaires. Les produits dérivés peuvent être des figurines, des puzzles, des vêtements, des jeux de société ou même des jeux vidéo.

Le jeu vidéo est doublement un support à produit dérivé

Pendant longtemps, nous avons vu toutes sortes de licences de film, de dessin animé, de manga ou de bande dessinée se produire en jeux vidéo.

Les jeux vidéo comme Alien VS Predator, Tintin, Dragon Ball Z, Harry Potter... sont des produits dérivés de leurs œuvres licenciées respectives. On observe ici que c'est le champ de recherche des collectionneurs d'autres supports que le jeu vidéo, qui s'étend aux jeux vidéo. Nous voulons dire ici que le collectionneur de Tintin verra ici un nouvel objet à se procurer (le jeu vidéo de Tintin). En cela, grâce aux produits dérivés, le jeu vidéo met déjà un pied dans les objets de collection.

Mais en parallèle qu'étaient adaptées en jeux vidéo les grandes licences du cinéma ou de la BD, les univers du jeu vidéo eux aussi se déclinaient en produits dérivés. De grandes licences du jeu vidéo comme Final Fantasy ou Super Mario Bros ont donné naissance à de très nombreux produits dérivés comme des figurines, des montres, des films, des peluches, des jeux de société... Au fil du temps où les produits dérivés de jeux vidéo se sont multipliés, de vastes domaines de recherche d'objets se sont formés autour de différentes œuvres du jeu vidéo.

Bien que cela ne soit qu'un détail de plus dans le contexte qui fait des jeux vidéo des objets de collection, il est intéressant de montrer cette double compatibilité du jeu vidéo avec le produit dérivé, car elle ne fait qu'accentuer encore le caractère collection du jeu vidéo en le déportant sur le terrain des autres collectionneurs.

Relation entre produits dérivés et culte de l'œuvre

Les agences de communication ont bien compris que le produit dérivé intéressait le collectionneur, et elles ont appris à s'adresser à lui : souvent, la communication autour de l'objet dérivé joue sur la psychologie du collectionneur. Différentes marques proposent des objets en série limitée, numérotées ou portant la mention « collector » ; il n'est pas rare non plus, dès qu'une licence devient populaire, de voir apparaître des « cartes à collectionner ».

Dès qu'une œuvre donne naissance à un grand nombre de produits dérivés, elle fait quelques pas de plus vers sa mutation en œuvre culte. Et si culte il y a, collectionneurs il y a.

Rappelez-vous, nous en avons parlé dans la première partie de ce dossier, le collectionneur est un consommateur. Lorsqu'une œuvre prend de l'importance dans la culture populaire, les licences d'exploitation se multiplient et il apparaît nécessairement un grand nombre produits dérivés divers. Le terrain de recherche du collectionneur s'étend et se diversifie. Ce champ d'objets divers autour d'une thématique, invite le collectionneur à les rassembler, et à intensifier le culte voué à l'œuvre.

L'objet dérivé, ou plutôt la commercialisation massive de produits dérivés, entretient et

accentue donc le culte de l'œuvre. Les deux fonctions : Culte de l'œuvre et Commercialisation d'objets dérivés sont croissantes l'une de l'autre. Si régulièrement et pendant une période assez longue (le temps que des enfants deviennent des adultes) de nouvelles vagues de produits dérivés sont commercialisées, la licence devient culte.

Exemples annexes

Cela s'observe très bien avec la licence Star Wars. Georges Lucas est d'ailleurs le pionnier du produit dérivé; on sait tous, fan ou pas, à quel point Star Wars est une licence culte et collectionnée, et à quel point la diversité des objets que l'on peut retrouver à l'effigie de Star Wars est vaste.

Si à l'époque (fin des années 1970), le marché du produit dérivé n'intéressait pas grand monde, aujourd'hui le sort de certaines productions cinématographiques est dépendant du potentiel de la licence à vendre des droits dérivés. Et dans certains cas le marché du produit dérivé représente plusieurs milliards de dollars!

Sur un terrain légèrement différent mais qui montre encore bien le pouvoir du marketing sur la collection des objets d'arts populaires, il y a Steve Jobs, autre génie du marketing qui a su développer un culte autour des produits d'Apple. On ne peut pas vraiment parler de produits dérivés dans cet exemple, mais le mécanisme est similaire et sûrement intéressant à citer.

La diversité des machines (iMac, iPod, iPhone, iPad), la largeur des gammes, et l'Histoire particulière de cette entreprise, ont fait que certains des premiers produits de la Pomme sont devenus de véritables pièces de collection qui se négocient plusieurs dizaines de milliers de dollars entre collectionneurs. Je vous renvoie à l'article que j'avais écrit sur la vente aux enchères de l'ordinateur Apple 1.

Des jeux vidéo cultes et des pièces de collection

Il en va de même pour les jeux vidéo, et cela depuis déjà longtemps. Si très tôt on pouvait déjà retrouver les figurines des personnages les plus emblématiques du jeu vidéo comme Mario ou Link (Zelda), les objets dérivés se sont diversifiés très rapidement. Dans les années 1980, il était déjà possible d'avoir le skateboard Zelda, le téléphone Super Mario Bros 2, le jeu de société Donkey Kong... Aujourd'hui, il existe des milliers d'objets dérivés différents qui sont issus des jeux vidéo.

Les œuvres, qui deviennent alors cultes – et collectionnables - ne sont autres que les jeux vidéo eux-mêmes.

Les différentes vagues productions d'objets dérivés tout au long de la vie de la licence, ne font pas qu'entretenir sa présence et son culte, elles donnent également naissance à différentes versions, différentes éditions, différents packaging, dont certains sont plus rares que d'autres ; et rien ne met plus en éveil les sens du collectionneur que la pièce rare.

Maintenant que nous avons observé que le jeu vidéo évolue dans un contexte propice à l'apparition des collectionneurs, nous allons nous intéresser au jeu vidéo en tant qu'objet, et nous verrons que (en tant que tel), il réunit tous les critères de l'objet de collection. En effet, toute pièce de collection doit réunir certaines caractéristiques qualitatives pour lancer un défi à l'exigence du collectionneur.

Le jeu vidéo en tant qu'objet, et les éléments qui le composent

Les éléments qui composent une collection réunissent tous différents critères qualitatifs qui les différencient les uns des autres, et qui en font des plus ou moins belles pièces de collection. Il se trouve que, en plus d'être dans un contexte (culturel, économique, historique...) favorable à l'apparition de collectionneurs de jeux vidéo, le jeu vidéo en tant qu'objet physique, présente une grande diversité d'éléments qui le composent ; et chacun de ces éléments présente des critères de qualité.

En d'autres termes, nous parlons ici de l'aspect complet de l'objet, et de la qualité de son état. C'est ce qui établira une hiérarchie de valeurs entre différents exemplaires. L'existence d'une telle hiérarchie contribue à mettre en valeur l'objet aux yeux du collectionneur ; et nous allons voir ici, dans quelle mesure cela s'applique aux jeux vidéo.

Mais avant, nous allons faire un détour pour montrer que le jeu vidéo est un objet qui se décline dans de nombreuses versions différentes, et que cela exerce un pouvoir magique sur les collectionneurs.

Les jeux vidéo : différents supports, versions, éditions, packaging, variations...

Les jeux vidéo sont des œuvres intellectuelles et comme les livres, ils sont traduits en différentes langues, déclinés sur différentes supports, réédités... Cela donne naissance à un grand nombre de versions différentes pour un même titre. Pour faire un rapprochement toujours avec la littérature : imaginez le nombre de versions que l'on peut trouver du Comte de Montecristo. Et bien dans une autre mesure, c'est la même chose pour un jeu vidéo à succès.

Un titre de jeu vidéo existe en différentes langues, sur différentes consoles, en différentes <u>Link-tothepast.com</u> @<u>Link_tothepast</u> 25 versions (originale, collector, best-seller, non censurée). Il existe aussi parfois d'infimes variations d'une édition à l'autre comme un simple numéro qui change sur la boîte. Enfin ces différentes versions disposent d'emballages d'origine différents et bien particuliers. Cette multitude de variations dans les objets disponibles attire l'attention du fan d'une saga particulière.

Le jeu vidéo doit aussi être observé sous l'angle de la console à laquelle il appartient, car de ce point de vu aussi, le besoin de complétion est ressenti par le collectionneur : les full-setters vont chercher à réunir tous les titres sortis sur une console (nous y reviendrons plus en détail au cours de ce dossier).

Si cette large déclinaison de versions et l'aspect full-set font encore du jeu vidéo un produit de collection, il est un phénomène qui va achever d'en faire un objet de collection : l'état de complétion de l'élément qui vient compléter la collection, et sa qualité.

Reformulons : le contenu du jeu vidéo qui vient compléter la collection est-il complet et en bon état?

Le contenu d'un jeu vidéo

Nous allons commencer par une chose simple : énumérer les différents éléments qui composent un jeu vidéo, nous parlons du contenu du jeu vidéo.

Un jeu vidéo est constitué d'une multitude de composants qui doivent être réunis pour que le jeu soit dit « complet » (nous nous attarderons sur cette notion plus tard au cours de ce dossier).

La boite

La boite d'un jeu vidéo est souvent cartonnée pour les premières générations de jeux, et donc en proie au temps qui passe. Une boite en carton est un élément fragile qui a pu être déchirée, abîmée, jetée, ou tout simplement usée dans un grenier par la poussière ou l'humidité.

De fait, la majorité des boites de jeux vidéo rétro sont abîmées. Il faut comprendre que la boite en carton d'un jeu (ou de n'importe quel jouet) destiné à un enfant de douze ans a une durée de vie assez courte : une fois la cartouche dans la console, il peut arriver n'importe quoi à une boite vide.

Parfois aussi, ce sont les parents qui les ont jetées pour économiser de la place.

Sur certains supports, comme chez Sega par exemple, les boites sont en plastique, mais elles n'ont pas pour autant été épargnées par l'usure. Même si elles ont beaucoup mieux résisté que

les boites en carton, celles-ci sont souvent fendues ou leur système de fermeture est cassé.

Il est donc devenu difficile de trouver des jeux dont la boîte est en bon état, et les jeux en très bon état sont devenus par conséquent des pièces prisées.

Le support du programme

La cartouche

La cartouche est en plastique, et ce support est résistant. Bien qu'avec les années qui passent elles soient souvent sales, elles sont rarement cassées ou non fonctionnelles. Par contre certains plastiques de cartouche vieillissent plus mal que d'autres.

La cartouche est très souvent accompagnée d'une étiquette reprenant le dessin de la boite. Sur une cartouche, ce sont souvent ces étiquettes qui ont été malmenées par des frottements, des rayures, des insertions violentes dans la console. Le collectionneur observera donc bien l'état de l'étiquette présente sur la cartouche.

Le CD

Sur la question du support CD, il semble inutile d'expliquer à quel point ce dernier est fragile et sensible aux rayures.

La notice

La notice est en papier évidemment, et elle est donc plus fragile encore que la boîte. Une notice est souvent déchirée, froissée, cornée, écrite... Dans la plus grande majorité des cas, la notice survit si la boite survit. Il est plus rare de trouver un jeu sans boite avec notice qu'avec boite sans notice ; et une notice qui accompagne un jeu sans boite présente très souvent de nombreuses traces d'usure.

La notice, dans tous les domaines de collection, a une grande importance pour le collectionneur.

L'élément tiers

Ce n'est pas toujours le cas, mais pour certains jeux vidéo, un élément tiers accompagne la notice du jeu, cela peut être une carte, un livret ou un guide.

Quelques éléments annexes

Considérés comme moins importants, un jeu vidéo réunit aussi des prospectus publicitaires, des <u>Link-tothepast.com</u> @<u>Link_tothepast</u> 27 précautions d'emploi, parfois une cale de maintien des éléments en carton ou en polystyrène. Ces éléments étaient répartis de manière aléatoire dans les différents exemplaires d'une version au gré de ses différentes vagues de production. Cela signifie que dans deux exemplaires de la même version d'un titre, on peut retrouver un prospectus publicitaire différent, ou un élément présent dans l'un et absent dans l'autre (comme par exemple une carte d'inscription au Club Nintendo).

Ce type d'éléments qui à l'époque n'avait absolument aucune utilité, ni aucune importance pour l'enfant, ont dans plus de 70% des cas été perdus ou jetés. Et quand ce n'est pas le cas, ces éléments en papier ou en carton ont tout de même subis les ravages du temps. Cependant, ces éléments du fait de leur caractère aléatoire, présentent une importance moindre pour le collectionneur (nous verrons pourquoi lorsque nous aborderons la notion de jeu complet).

Conséquences de cette multiplicité d'éléments fragiles

De cette quantité d'éléments fragiles qui compose un jeu vidéo, il résulte que 25 ans plus tard, un jeu Nintendo Nes (par exemple) qui contient tous ses éléments d'origine, et dont chacun de ses éléments présente des critères qualitatifs proches du neuf, est devenu un objet rare, ce qui combiné à tous les aspects que nous avons déjà observés, propulse le jeu vidéo au rang d'objet de collection.

Cette notion d'objet qui doit être complet pour compléter la collection, devait être mise en avant pour montrer à quel point les jeux vidéo peuvent être assimilés à des objets de collection.

Il faut se rendre à l'évidence, à la vue des nombreux éléments que nous avons analysés, qu'ils soient propres à différents contextes ou à l'objet, les jeux vidéo présentent toutes les caractéristiques des objets de collection. Il satisfait le besoin de complétion du collectionneur, joue avec ses souvenirs, lui offre un terrain de recherche riche et modulable...

Nous clôturons ici le premier chapitre de ce dossier qui avait pour but de montrer en quoi le jeu vidéo est devenu un objet de collection. Nous allons maintenant nous intéresser au collectionneur de jeux vidéo.

Les collectionneurs et le marché de la collection de jeux vidéo

Les collectionneurs de jeux vidéo

Nous allons maintenant entrer un peu plus dans le vif du sujet et nous intéresser au marché de la collection de jeux vidéo.

Nous parlerons tout d'abord des premiers concernés : les collectionneurs de jeux vidéo. Nous chercherons à savoir quand et comment ils sont apparus, nous étudierons également leurs différents profils.

Naissance du collectionneur de jeux vidéo

Le collectionneur de jeux vidéo est apparu il y a peu, ou en tout cas il s'est « officialisé » il n'y a que quelques années. Il s'est en fait révélé avec Internet.

En effet, si les premiers collectionneurs de jeux vidéo sont apparus il y a dix ou quinze ans tout au plus, ils sont entrés en concurrence il y a à peine sept ou huit ans, sur Internet. Ils ont commencé à se confronter pour l'acquisition de certaines pièces, et les prix ont augmenté. Nous ne parlons pas d'une augmentation liée à celle du coût de la vie, mais bien de hausses de l'ordre de plus de 500% et parfois plus, en seulement quelques années sur certaines pièces.

Nous ne voyons pas d'autres domaines de collection comparables, et dans lesquels nous pouvons observer de telles augmentations ces dernières années. Cette hausse des prix des jeux vidéo de collection n'est pas pour rien dans l'essor de nouveaux collectionneurs de jeux vidéo. Le fait que certains jeux puissent se vendre plusieurs centaines d'euros, intrigue, et parfois fascine; c'est un comportement psychologique humain, et comme nous l'avons vu, il n'y a pas de sujet plus psychologique que le collectionneur.

Mais au-delà de cette considération, il y a plusieurs phénomènes liés au vécu du joueur, qui le conditionnent à devenir collectionneur de jeux vidéo. En effet, il est une chose commune à tous les collectionneurs de jeux vidéo : ils sont tous (ou ont tous été) des joueurs.

La frustration d'avoir eu peu de jeux

Le prix des jeux vidéo ne semble pas indexé sur l'inflation monétaire. En moyenne, un jeu a toujours coûté 400 francs/60 euros. Les jeux vidéo ont toujours été chers, mais de fait ils l'étaient encore plus il y a vingt ans.

Le prix élevé des jeux vidéo en faisait des acquisitions occasionnelles : dans la majorité des foyers, le joueur avait un jeu pour son anniversaire ou pour Noël. Pourtant, de très nombreux titres attisaient la convoitise du joueur. Pour pallier à ce manque de jeux, il était obligé d'aller jouer chez le copain qui avait tel ou tel titre ; il devait échanger ou prêter ses jeux à ses amis pour élargir son panel de jeux testés.

Aujourd'hui, de nombreux collectionneurs cherchent à combler cette frustration, ils se font plaisir et se constituent la ludothèque qu'ils auraient voulue avoir dans leur jeunesse.

Tout collectionneur de jeux vidéo a été joueur, et sa vie de joueur, de par son intérêt plus ou moins important pour les jeux vidéo, et de par certains phénomènes externes, va contribuer à faire de lui un collectionneur.

Le regret d'avoir vendu ses jeux

Les discussions des cours de récréation autour des dernières consoles et des derniers jeux évoluaient très vite et, n'ayant d'autres solutions pour convaincre les parents d'acheter la dernière console, le joueur allait commettre ce que aujourd'hui beaucoup de collectionneurs cherchent à réparer : il allait revendre systématiquement ses jeux et consoles pour en acheter de nouveaux.

Le joueur a toujours vendu sa console et ses jeux pour acheter la machine de la génération suivante ou s'offrir de nouveaux jeux. De très nombreux joueurs pourront confirmer : qui n'a pas revendu ses jeux pour en acheter d'autres ? Ils sont très peu. Implicitement, le jeu arrivait « à la maison » avec plusieurs durées de vie : celle du programme (temps passé pour finir le jeu), et celle de la console qui prédestinait le jeu à « repartir » un jour (à la différence d'une BD, d'une VHS ou d'une figurine).

Ce processus, qui obligeait le joueur à se séparer de ses jeux, va créer une sorte de traumatisme dans l'inconscient collectif des premières générations de joueurs, et va jouer un rôle non négligeable dans l'apparition des collectionneurs : aujourd'hui, ils sont nombreux à vouloir récupérer « leurs » jeux, ceux qu'ils avaient dans leur enfance, qu'on leur a racheté une « bouchée de pain ».

S'il était prévisible dès le départ qu'il y aurait un jour des collectionneurs de jeux vidéo, cela a tout de même pris un certain temps et n'est devenu une vérité que dans les années 2000. Il faut prendre en compte plusieurs phénomènes pour expliquer ces 25 ans d'écart entre la naissance de l'Atari 2600 et l'arrivée des premiers collectionneurs, ou du moins d'un début de marché de la collection.

Il faudra attendre que le joueur soit assez mature pour ressentir les effets du traumatisme de n'avoir plus aucun de ses jeux, car l'abondance du marché va entretenir la frénésie du joueur pendant de longues années.

L'abondance du marché

Du fait de son obsolescence technologique très rapide, et du schéma d'achat-revente que reproduisaient presque tous les joueurs, un jeu vidéo perd énormément de sa valeur dès qu'une nouvelle génération de consoles arrive sur le marché.

Dans les années 1990-2000, le marché était si florissant que de nouveaux acteurs comme SONY ou MICROSOFT se sont invités sur le marché des consoles de jeux vidéo, démultipliant encore l'offre. Ce qu'il faut comprendre, c'est que le marché évoluait si vite, l'offre était si abondante, tant en terme de nouveautés qu'en terme d'occasions disponibles, qu'avant de penser à collectionner, le joueur pensait à jouer ; et il ne pouvait pas jouer à tout.

Cette disponibilité massive a retardé les premiers sursauts d'intérêt du collectionneur. Même si très tôt, certains jeux étaient édités en version collector, le jeu vidéo à mit très longtemps à être assimilé à un objet de collection potentiel, alors qu'il en réunissait pourtant tous les critères.

Ceux qui avaient compris l'importance de se constituer une solide ludothèque de classiques étaient rares, mais bientôt ils seraient de plus en plus nombreux. D'autres allaient même voir le jeu vidéo au-delà du jeu, et commencer à réunir les jeux pour les pièces de collection qu'ils sont (ou qu'ils pouvaient être), et non plus pour les programmes qu'ils sont.

Tout repose encore sur la magie de cet objet qu'est le jeu vidéo et l'emprunte qu'il a laissé dans les mémoires des enfants devenus adultes. Aujourd'hui, on aimerait bien retrouver le Super Mario Bros 3 et sa boite jaune dans lequel pour la première fois Mario pouvait voler. On aimerait rejouer à Secret of Mana, on aimerait déplier à nouveau la carte du premier Zelda qu'on avait complétée au crayon de papier il y a plus de 20 ans.

L'étincelle du collectionneur de jeux vidéo naît à ce moment-là : lorsqu'il cherche à retrouver quelque chose de son passé. Le regret d'avoir revendu ses jeux joue ici un rôle primordial car il accentue la nostalgie du joueur, et pose son pied sur la première marche qui peut faire de lui un collectionneur : il va chercher à récupérer certaines consoles et certains des jeux qu'il avait.

Aujourd'hui trentenaires et disposant d'un pouvoir d'achat, le joueur devenu adulte est prêt à mettre le prix.

La nostalgie des « vieux » jeux, la frustration de n'avoir eu que peu des jeux qu'on aurait voulus, le regret d'avoir revendu ses jeux, sont le terreau du collectionneur de jeux vidéo.

Les différents profils de collectionneurs de jeux vidéo

Nous allons ici étudier les différents profils de collectionneurs que l'on retrouve dans le domaine des jeux vidéo.

Quelques définitions

Au fait, comment appelle-t-on un collectionneur de jeux vidéo ?

<u>Vidéoludophile</u>: Si le collectionneur de jeux et jouets divers s'appelle un ludophile, alors le collectionneur de jeux vidéo est un vidéoludophile.

Il existe différents profils de vidéoludophiles, comme il existe différents profils de collectionneurs dans chaque domaine de collection. On détermine ces différents profils en observant comment chaque collectionneur se comporte dans son rapport à sa collection et aux objets qui la composent ; un profil de collectionneur est ainsi défini par le type et la fréquence des acquisitions. Nous verrons également que différents attributs s'appliquent à ces différents profils.

Définir ces attributs va nous permettre de mieux observer chaque profil.

Nous allons donc commencer par poser quelques définitions :

Le collectionneur thématique : réunit un type d'objet ou tout type d'objet se rapportant à une thématique comme une saga ou une marque.

<u>Le full-setter</u> : réunit tous les jeux sortis sur une console (le full-setter peut être assimilé à un collectionneur thématique).

<u>Le collectionneur multi-support</u> : s'intéresse à plusieurs supports sans pour autant s'intéresser à tous les supports.

Rappelons également les définitions de collectionneur placard et collectionneur vitrine.

Le collectionneur vitrine : extraverti et presque exhibitionniste, il ne parle que de sa collection (environ 70% des collectionneurs sont des collectionneurs vitrines).

Le collectionneur placard : introverti et méfiant, il ne montre jamais sa collection. Il est cependant tout aussi actif dans la recherche, l'acquisition et la rencontre de nouveaux collectionneurs (environ 30% des collectionneurs sont des collectionneurs placards).

Les collectionneurs exigeants

Ils sont maniaques et accordent une grande importance à la qualité des pièces dont ils font l'acquisition. Ils ont cette tendance à la surestimation : ils sont prêts à payer plus cher que la valeur estimée d'un objet, simplement parce qu'il réunit les caractéristiques qualitatives exigées. Il consacre donc des sommes importantes à sa collection, rarement dans la quantité, mais surtout pour la qualité de certaines pièces. Il fait donc très attention à l'état général du jeu et de son contenu.

La plupart du temps il préférera un jeu neuf, n'ayant jamais servi, ou mieux n'ayant jamais été déballé de son emballage d'origine. Le collectionneur exigeant recherche la perfection, la pièce avec zéro défaut. Très souvent sa collection est ciblée autour d'une thématique ou sur un domaine bien particulier; ce type de profil peut se retrouver par exemple chez un collectionneur thématique (prenons un collectionneur de jeux Castlevania), ou chez un fullsetter.

Cela dit, on observe également la présence de collectionneurs exigeants multi supports, en revanche, bien qu'ils puissent s'intéresser à de nombreux supports pour leur collection, le collectionneur exigeant a très souvent un segment d'objets dans sa collection, auquel il consacre plus d'intérêt, et plus de moyens pour le compléter.

Les collectionneurs exigeants sont plus souvent des collectionneurs placard que des collectionneurs vitrine.

Les collectionneurs accumulateurs

Ils achètent tout ce qui se rapporte à leur collection, ils n'ont pas de recherches particulières ou prioritaires.

Leur « terrain de chasse » est très vaste et ils sont à la recherche de la « bonne affaire ».

Ils sont très actifs dans leurs recherches, sur internet, dans les brocantes, dans certains

magasins spécialistes de l'occasion, la fréquence des acquisitions est très élevée.

La qualité des pièces acquises a peu d'importance pour les accumulateurs. Très régulièrement, parfois quotidiennement, le collectionneur accumulateur fait l'acquisition de nouvelles pièces généralement à des prix peu élevés.

Le collectionneur accumulateur achète souvent des lots, et bien que ça ne soit pas toujours le cas, il revend régulièrement certaines pièces de sa collection, soit pour « faire de la place », soit pour financer ses nouvelles acquisitions.

Il a très souvent des listes d'objets disponibles à l'échange, car dans son processus d'accumulation et d'achat, il récupère de nombreux objets en double.

Les accumulateurs sont généralement des collectionneurs multi-supports, cependant il arrive que leur collection tourne autour d'une thématique très vaste comme la série Zelda ou Mario par exemple.

Il est très souvent plutôt collectionneur vitrine que collectionneur placard.

Les collectionneurs joueurs

Ils achètent un jeu, y jouent et le conservent. On parlera plus de ludothèque que de collection. Le collectionneur joueur attache peu d'importance à l'état de ses jeux, mais dans une certaine mesure qu'il faut expliquer : il aime avoir ses jeux complets et en bon état, c'est un détail que le collectionneur-joueur apprécie. En revanche, lorsqu'il recherche un nouveau jeu, c'est avant tout pour y jouer, c'est donc un calcul autour des écarts de prix du jeu en fonction de son état, qui déclenchera l'acte d'acquisition du jeu complet ou non (et en plus ou moins bon état).

Il n'est pas du tout intéressé par les jeux sous blisters, les jeux scellés ou les pièces rares (« *Un jeu est fait pour être joué* » est sa devise).

Malgré le fait que son aspiration soit avant tout le jeu (le programme), il n'a pas joué à une bonne partie des jeux de sa collection. Pour une autre partie de ses jeux, il les a seulement essayés.

En grande majorité, les collectionneurs joueurs sont plutôt des collectionneurs vitrines, ils aiment s'aménager des espaces de jeux avec meubles agencés pour plusieurs consoles et étagères de jeux bien en vue. Quand ils peuvent, ils consacrent même une pièce (une

gameroom) à leur collection de jeux.

Les collectionneurs spéculateurs

Ils achètent dans le but de revendre et de réaliser, à court ou moyen terme, une plus-value financière.

Ses critères de recherche et ses nouvelles acquisitions sont régis par leur valeur financière potentielle de revente. Il écume Internet à la recherche de belles pièces. Ses recherches sont essentiellement tournées vers les jeux neufs et les jeux sous blister, ou certains titres rares, quel que soit le support.

Bien qu'il soit concevable que pour certains, il est difficile de parler de collection ou de collectionneurs, le spéculateur agit comme un collectionneur à tout point de vue : il recherche, il achète et il échange avant de revendre.

Il joue un rôle non négligeable auprès des autres collectionneurs, car il réunit à un même endroit un ensemble de pièces rares et prisées qui sont destinées à changer de propriétaire à court terme, ce qui est rarement le cas des « grosses » pièces de collection.

Sa collection est donc multi-supports et il est très exigeant sur la qualité des pièces acquises. Il est plutôt collectionneur vitrine, dans le sens où il diffuse ses dernières acquisitions sur Internet. Il est à l'écoute de toute offre qu'on pourrait lui faire.

Les collectionneurs nostalgiques

Ils cherchent à récupérer les jeux et consoles de leur enfance. Ils ne consacrent qu'une petite partie de leur budget à leur collection.

Un trait caractéristique relie les collectionneurs nostalgiques : leur activité de collectionneur est soit temporaire, soit répartie sur d'autres collections que les jeux vidéo. S'ils s'attardent sur les jeux vidéo, c'est uniquement jusqu'à ce qu'ils aient récupéré les consoles et les jeux qu'ils veulent.

Certains montrent un minimum d'exigence concernant la qualité des pièces acquises (complets et en bon état), d'autres veulent simplement la cartouche pour pouvoir y jouer, cela dépend de la personnalité de chacun.

Généralement, le collectionneur nostalgique s'essouffle rapidement, cependant, il arrive qu'il

évolue en collectionneur-joueur ou même en collectionneur exigeant.

Il est souvent collectionneur vitrine, car très enthousiasmé par son activité de recherche et d'acquisition.

A propos de ces différents profils

Il est difficile d'affirmer que tout collectionneur de jeux vidéo peut être « rangé » dans l'une de ces cinq cases, toutefois, de par mon expérience des collectionneurs de jeux vidéo que j'ai côtoyés IRL ou sur forums, je pense que 99% des collectionneurs de jeux vidéo, s'ils ne se retrouvent pas à un certain degré dans l'un de ces profils, se retrouveront à l'intersection de plusieurs d'entre eux.

J'estime qu'il y a environ 50% de collectionneurs joueurs, 25% de collectionneurs nostalgiques, 10% de collectionneurs accumulateurs, 10% de collectionneurs exigeants et collectionneurs spéculateurs. Ces chiffres sont purement subjectifs, mais à défaut de représenter fidèlement la répartition des collectionneurs de jeux vidéo à travers ces différents profils, ils permettent néanmoins de se donner un ordre d'importance de chaque profil sur le marché.

Le marché de la collection de jeux vidéo

Pour analyser correctement le marché des jeux vidéo de collection, il faut prendre en compte un phénomène que tout le monde a remarqué et qui rythme le marché : la flambée des prix.

C'est à travers cette hausse générale des prix que nous allons analyser le marché. Nous allons dresser un rapide historique du marché de la collection de jeux vidéo et de ses évolutions, nous observerons également ses acteurs et ses canaux de distribution.

Nous mettrons enfin en avant un phénomène qui, depuis quelques années, s'est généralisé : la confusion générale entre jeux vidéo rétro et jeux vidéo de collection.

Un rapide aperçu du marché et de ses évolutions par constructeur

Aux débuts des années 2000, il était possible d'acquérir d'énormes lots de jeux pour quelques centaines de francs (une cinquantaine d'euros). Je me rappelle avoir acheté une console Nes et une vingtaine de jeux dont une bonne moitié complets pour 50 francs (7,50€)!

Puis, ebay est arrivé en France. Ebay est le domaine de chasse de prédilection des

collectionneurs du monde entier, tous domaines confondus. Alors que pendant les premières années du site d'enchères en France, les jeux rétro ne valaient rien, la demande a augmenté de manière disproportionnelle à la diminution de l'offre, et les prix ont subitement grimpé.

Les jeux Nintendo

Les premiers jeux à avoir connu une hausse des prix significative (en dehors des Game and Watch) sont les jeux Nintendo Nes, particulièrement certains titres qui étaient recherchés et peu disponibles. Ont suivi les jeux Super Nes, et plus récemment les jeux Game Boy et Nintendo 64.

Nous remarquons d'ailleurs que c'est chez Nintendo que les phénomènes de l'augmentation des prix et de l'arrivée des collectionneurs, s'observent le plus radicalement. Ce n'est pas étonnant : Nintendo est la firme qui a toujours eu le plus de succès et de présence sur le marché. Les jeux et personnages de Nintendo accompagnent les joueurs et évoluent avec eux depuis les débuts. L'histoire particulière de Nintendo rend la firme emblématique auprès de la plupart des joueurs.

Les jeux Atari

Les jeux Atari, alors que la firme est elle aussi emblématique (et que les jeux sont également en boites cartonnées), n'attirent pourtant pas les collectionneurs, en tout cas beaucoup moins que Nintendo. Quelques titres sont recherchés, mais leur valeur d'échange reste faible et on les trouve assez facilement en vente.

Ce désintérêt s'explique certainement par la piètre qualité de la majorité des programmes sortis sur ces consoles.

Les jeux Neo Geo

Les jeux Neo Geo ont toujours été prisés, ils valaient déjà le prix d'une console à l'époque de leur commercialisation. La Neo Geo a d'ailleurs toujours été surnommée la Rolls Royce des consoles du fait de ses qualités mais aussi peut-être de ses prix.

SNK disposait d'une communauté de fans, adeptes de la firme, un peu plus âgés que la moyenne des joueurs de l'époque, et très tôt, des titres comme Metal Slug s'échangeaient déjà autour des 5000 francs (750€). Aujourd'hui, il est difficile de se procurer un Metal Slug AES en

dessous de 3000€ et de nombreux titres Neo Geo sont très recherchés.

Les jeux Sega

Les jeux Sega Master System et Megadrive, n'ont pas connu le même engouement que les jeux Nintendo auprès des collectionneurs.

Bien qu'aujourd'hui il y ait de plus en plus de collectionneurs Sega, et que certains titres soient très prisés, les collectionneurs SEGA sont moins nombreux que les collectionneurs Nintendo. Il y a deux raisons à cela : la première étant que Sega a disparu du marché des consoles et n'est aujourd'hui plus qu'un éditeur. La seconde étant que les boitiers des jeux en plastique allonge considérablement la durée de vie de la boîte et de son contenu. Il est donc beaucoup plus simple de se procurer un jeu Megadrive ou Master System complet et en bon état, qu'un jeu Nes ou Super Nes dont la boite en carton a subi les dommages du temps.

Toutefois, SEGA est un gros acteur de l'Histoire des jeux vidéo, la firme a été présente sur plusieurs générations de consoles et a produit des perles qui font qu'il y a de plus de plus de collectionneurs SEGA. La firme occupe une place importante dans les collections multisupports.

Les jeux NEC

La marque NEC, moins connue, réunit pourtant de nombreux adeptes et mobilisent les collectionneurs multi-supports. En effet, la qualité des machines NEC ainsi que des titres produits sur ses consoles en font des jeux très recherchés pour certains. Les PC Engine Duo ou Turbo Graf-X par exemple se vendent très vite à des prix élevées, même lorsqu'elles sont sans boîte ni notice.

Les jeux Micro

Les jeux sortis sur Micro-ordinateur (C64, Amstrad...) connaissent peu de succès auprès des collectionneurs, ils sont finalement assez peu recherchés et peu sujets à la spéculation malgré le fait qu'ils représentent un pan non négligeable de l'histoire des jeux vidéo. Il existe toutefois des collectionneurs dans le monde entier pour ces programmes, et certains programmes sont très recherchés. La moyenne d'âge des collectionneurs de jeux micro est plus élevée que la moyenne d'âge des collectionneurs de jeux vidéo.

Les jeux PC

Les jeux PC des années 1990 (en grosse boîte en carton) sont restés pendant longtemps invendables. Aujourd'hui ils sont de plus en plus recherchés, et certains titres complets se négocient déjà à des prix relativement élevés. C'est le cas notamment des premiers point'n clic de LucasArts comme Day of the Tentacle; on peut d'ailleurs s'attendre à ce que ces derniers continuent de prendre de la valeur depuis que Disney a annoncé la fermeture du studio.

Les jeux PC plus récents, à part certaines éditions collector, sont pour le moment très peu recherchés, notamment du fait de leur incompatibilité sur les systèmes d'exploitation récents.

Intérêts et zones de commercialisation

On note des différences d'intérêt de la part des collectionneurs en fonction des différentes zones de commercialisation. En effet, chaque console et chaque jeu sortait dans différentes versions et variations selon ses différentes zones de commercialisation. Nous y reviendrons plus tard pour mettre en avant les subtilités du marché de la collection qui dépendent des versions (Nes ou Famicom par exemple), des formats (PAL ou NTSC)...

Ici, nous allons simplement noter l'évidence : les collectionneurs s'intéressent pour la majorité, en priorité aux jeux sortis dans leur région.

La transformation du marché de la collection de jeux vidéo

Au départ, le collectionneur cherchait à retrouver une console fonctionnelle et les titres qu'il avait eus enfant pour y rejouer (il n'était qu'un « collectionneur nostalgique » comme nous en avons vu les caractéristiques). Puis le collectionneur recherchait les titres qu'il n'avait pas pu s'acheter à l'époque. Lorsque l'individu présentait les traits psychologiques du collectionneur, il recherchait les jeux complets, et dans le meilleur état possible, et cette recherche devenait même une activité quotidienne qui prenait de plus en plus de place en termes de budget.

Dans les années 2005, les collectionneurs étaient déjà nombreux sur ebay, à acheter et vendre des jeux pour compléter leur collection. Peu à peu, les différents profils de collectionneurs que nous avons évoqués ont émergé et ont commencé à adopter des habitudes d'achats, à développer des connaissances particulières grâce à leurs recherches, à utiliser des codes de langage pour qualifier leurs objets et leur collection.

C'est ainsi qu'est né France.Retrogaming.fr, le premier site français qui a traité le jeu vidéo en tant qu'objet de collection, le premier site également à proposer des boitiers de protection en plastique pour protéger les jeux en boite cartonnée.

Aujourd'hui, rares sont les collections, ou en tout cas les belles pièces, qui ne sont pas protégées par des boitiers en plastique.

Toujours dans cette démarche (de traiter le jeu vidéo en tant qu'objet de collection), France Retrogaming a été le premier à publier un barème pour décrire et noter la qualité de l'état d'un jeu vidéo en boîte cartonnée. Ce barème était accompagné d'un glossaire définissant les différents types de défaut et d'usure que l'on peut rencontrer sur les boites en carton de jeux vidéo (nous allons reprendre entièrement le barème et son glossaire au cours de ce dossier).

A partir du moment où le jeu vidéo a été traité comme objet collection sur Internet, les prix ont très vite explosé car c'est dans ce contexte, où un titre pouvait se vendre plusieurs centaines d'euros du fait de son état, que le prix du titre augmentait sur le marché, quel que soit son état.

Les descriptions des annonces ebay ont soudain fleuri avec des termes du type « RARE, TBE, MINT », des termes que l'on applique à des objets de collection, alors qu'à peine un an plus tôt, aucun (ou très peu) de jeux étaient décrits de cette façon-là.

Ces termes ont été utilisés à tort et travers dans le but de mieux vendre. Et peu à peu la tendance générale des prix des jeux complets a grimpé.

Aujourd'hui, la moindre cartouche vendue sur internet est affublée de la mention « pour collectionneurs » et cela entraîne une énorme confusion entre jeux rétro et jeux de collection ; nous y reviendrons.

Peu à peu, de nouveaux sites et forums consacrés à la collection de jeux vidéo sont apparus, réunissant toujours plus de membres et de collectionneurs présentant leurs dernières acquisitions, leur collection, et entraînant ainsi une émulation collective dans la recherche et l'acquisition de belles pièces.

Ebay étant la meilleure source d'approvisionnement, les collectionneurs se rencontraient sur les enchères faisant ainsi monter les prix des titres peu courants ou des jeux en très bon état.

Si un jeu en bon état commençait à se vendre un peu plus cher qu'un jeu en état moyen, cela allait très vite être le cas des jeux neufs non déballés, ou des jeux neufs sous blister ou emballage d'origine, qui garantissait le « parfait état ».

Dans cette recherche du meilleur état possible, il y a donc eu l'engouement pour les jeux vidéo sous blister, et notamment les jeux vidéo Nintendo sous blister rigide (appelés aussi coques en plastique dur).

Jeux sous blister et augmentation des prix

C'est bien à partir de 2008 que le marché a commencé à connaître des hausses de prix significatives. Les premiers jeux rétro en France à avoir connu les plus fortes hausses sont les jeux Nintendo sous blister rigide.

En 2007, de nombreux titres sous blister rigide mis aux enchères sur ebay restaient invendus. Des titres comme Prince of Persia sur Game Boy, Pilotwings ou F-Zero sur Super Nes, Faxanadu sur Nes, restaient invendus malgré un prix de départ à 30 euros.

J'ai remporté aux enchères sur ebay Super Mario Bros 3 sous blister rigide pour 135€, et le Zelda Link's Awakening sur Game boy en version classique pour 175€! Metroid sur Nes montait à 400€, Punch Out et Castlevania II sur Nes se vendaient aux alentours de 250€. Et déjà ces montants impressionnaient les collectionneurs et commençaient à créer le débat des prix élevés.

Encore une fois ce sont les jeux Nes et Super Nes sous blister qui ont connu la plus forte hausse, le plus rapidement. Si en 2008 il était encore possible d'acheter de bons titres sous blister rigide à moins de 150€, quatre ans plus tard, ces mêmes titres se négocient entre 500 et 2000 euros sur les sites de vente, et parfois plus entre collectionneurs.

Les jeux Nes et Super Nes sous blister rigide sont l'objet d'une véritable fascination de la part des collectionneurs, et il existe une très forte spéculation qui continue d'attiser cette hausse.

Alors qu'aux Etats-Unis, la hausse du prix des jeux sous blister a été plus progressive et plus rationnelle, en France elle a été subite et démesurée. Tout d'abord parce que les meilleurs titres sous blister rigide sont très rares et que peu sont en circulation, mais aussi parce que soudainement, un petit nombre de collectionneurs se « battaient » pour remporter ces titres lorsqu'ils apparaissaient aux enchères.

Comme c'est souvent le cas dans les collections, c'est un petit nombre de collectionneurs qui s'affrontent et qui créent les cotes.

Un petit nombre de collectionneur... C'est très important et nous devons parler de cela, au moins le temps d'un paragraphe. Dans tous les domaines de collection prisés, c'est un petit nombre de personnes qui déterminent le prix des pièces rares.

A l'époque (2006) et depuis déjà quelques années, un collectionneur de jeux vidéo achetait la Link-tothepast.com @Link_tothepast 41 plupart des jeux Nes et Super Nes sous blister rigides qui apparaissaient sur ebay. Pour être sûr de remporter les jeux qu'il voulait, il misait des sommes qui, si aujourd'hui auraient un sens, étaient à l'époque disproportionnées. Sur les gros titres qui apparaissaient peu, il était toujours présent, et gagnait toujours l'enchère. Ainsi, si une tierce personne voulait tenter sa chance sur une de ces pièces, il fallait nécessairement miser un gros montant, un montant qui dépassait la valeur relative du jeu. Cela a été un des premiers éléments qui a été responsable de la hausse des prix. Si peu à peu quelques personnes allaient rivaliser avec ce « gros » collectionneur sur certaines enchères, cela ne serait qu'en misant des sommes supérieures à 1000 euros.

En 2011-2012, un nouveau collectionneur de jeux Nintendo sous blister rigide exclusivement allait arriver dans le milieu, une personne avec beaucoup plus de moyens financiers que la moyenne des collectionneurs de jeux vidéo. Une personne qui allait affronter ce collectionneur sur de nombreuses ventes ebay, et ainsi faire exploser le marché à coup de milliers d'euros sur certaines pièces. A son arrivée sur le marché, il achetait tous les jeux sous blister rigides, quel que soit le prix à payer. En plus d'acheter sur ebay, ce nouveau collectionneur allait contacter tous ceux qui avaient en leur possession de beaux titres sous blister rigide, et leur proposer des sommes conséquentes pour leur racheter. Les tarifs proposés, et les prix auxquels ont été vendus certains titres, ont complètement explosé le prix des jeux sous blister.

Aujourd'hui, tous les jeux vidéo sous blister sont recherchés, et même les pires titres, même ceux dont on sait qu'il y en a beaucoup en circulation, se vendent plusieurs centaines d'euros.

Conséquence : il y a un amalgame sur les prix qui est fait par la majorité des acteurs du milieu : les jeux rétro sont pièces de collection.

Il est intéressant de voir que dès lors qu'un titre sous blister bat un nouveau record de vente sur un site publique, la cote du titre augmente soudainement. Et c'est bien là tout le problème de la surestimation des pièces : une confusion générale s'est installée entre le titre commun et disponible en grande quantité, et l'exemplaire du titre sous blister rigide ou en très bon état dont peu d'exemplaires connus sont en circulation. Si jusqu'en 2010, cette différence savait encore être faite, aujourd'hui avec l'arrivée d'autant de nouveaux collectionneurs, ça n'est plus le cas et alors qu'avant, le prix du titre revenait rapidement à sa valeur réelle (la valeur associée à sa disponibilité), désormais les prix ne font plus qu'augmenter de manière déraisonnée pour des pièces complètement banales comme une simple cartouche de Super Metroid.

Si une poignée de collectionneurs ont joué un rôle important dans la hausse des prix, la configuration dans laquelle les pièces hors du commun ont été vendues, à savoir sur le site d'enchères ebay, a encore été un facteur amplificateur de cette soudaine hausse des prix.

Si c'est le comportement de la Demande qui a enflammé les prix, la composition de l'Offre a énormément contribué à alimenter le foyer de cette flambée.

Des canaux de distribution inflationnistes

Le principal canal d'approvisionnement du collectionneur de jeux vidéo, c'est Internet (ebay, leboncoin, priceminister, boutiques spécialisées en ligne...) les brocantes, et le réseau de contacts (forums, facebook...).

Nous allons voir que sur chacun de ces canaux, l'Offre semble paramétrée pour continuer d'attiser cette hausse.

Le rôle d'ebay dans la hausse des prix des jeux rétro

Pourquoi ebay est-il responsable de la hausse des prix des jeux rétro?

Ebay a énormément évolué ces dernières années. Encore récemment le plus grand site d'enchères a décidé de changer son logo, ainsi que son interface pour s'orienter progressivement vers une plate-forme plus « sociale ».

Ebay est en ligne depuis 1995, et le site commençait effectivement à devenir vieillissant.

Si on analyse les changements que ebay a apporté à sa plateforme, on se rend facilement compte que l'objectif est avant tout d'augmenter les profits (normal pour une firme multinationale).

Il faut savoir que 98% des revenus d'ebay proviennent des commissions appliquées aux ventes. Pour augmenter les commissions perçues, le mieux est encore que les prix de vente augmentent.

Alors comment ebay s'y prend-il pour que les prix augmentent?

Il faut tout d'abord comprendre que le principe de l'enchère (ou de la surenchère) est un procédé qui permet régulièrement à des objets de se vendre plus chers que le prix qu'ils valent car il y a un aspect compétitif en même temps que ludique qui entraîne les acheteurs à dépenser « plus que prévu », à dépenser le maximum qu'ils sont prêts à mettre.

Peu à peu, les prix augmentent, car lorsqu'un objet est remporté aux enchères pour un

montant de 100 euros par exemple, tous les enchérisseurs perdants intègrent pour la prochaine fois qu'il faudra miser plus de 100 euros pour avoir une chance de remporter l'objet.

Bien que désormais, il y ait plus d'objets disponibles au format « achat immédiat » qu'au format « enchères », bien souvent le prix d'achat immédiat d'un objet est fixé en fonction de l'enchère finale pour le même objet (sur le marché des colllections du moins). Ainsi, le prix d'achat immédiat se calque sur le montant maximal qu'est prêt à mettre l'acheteur.

Dans ce processus, il faut mettre en avant une autre fonctionnalité du site qui contribue à consolider cette machine inflationniste : la liste des ventes terminées. Ebay permet de consulter les ventes terminées sur le site, qu'elles aient été réussies ou non. Cela permet aux vendeurs de se faire une idée du prix auquel se vend un objet, et aux acheteurs de *savoir* combien vaut un objet. Quoi qu'on en dise, les ventes terminées d'ebay constituent le plus grand argus de tous les temps, tous domaines confondus.

En fonction de ces listes de ventes terminées, les vendeurs en ligne, mais aussi les brocanteurs, les vendeurs professionnels, et les boutiques physiques qui vendent des jeux vidéo d'occasion, fixent leurs prix de vente.

Il y a encore quelques années, il fallait être membre ebay pour consulter la liste des ventes terminées. Désormais, ça n'est plus le cas et tout internaute peut consulter ces listes de ventes terminées, et fixer ses prix en fonction, que ce soit pour vendre sur ebay ou ailleurs.

Dans le milieu des collections, et particulièrement dans celui des jeux vidéo rétro, cela provoque une véritable explosion des prix.

Pourquoi?

Tout simplement parce que le vendeur ne fait pas (ou ne veut pas faire) de différences entre son exemplaire du jeu et celui qui s'est vendu le plus cher sur le site.

Prenons l'exemple d'un Super Mario Kart (SMK) sur Super Nintendo. Il y a quelques temps (fin 2010), un SMK neuf sous blister rigide s'est vendu 1510 euros aux enchères sur ebay. Les conséquences de cette vente ont été que très rapidement après, il est devenu très difficile de se procurer un SMK à prix correct, que ce soit pour un exemplaire complet (boîte et notice présente) ou en loose (cartouche seule).

En effet, tous ceux qui retrouvaient un SMK dans leur grenier et qui décidaient de le vendre (sur internet ou en brocante) consultaient cette fameuse liste des ventes terminées. En voyant

qu'un Super Mario Kart s'était vendu pour une telle somme, ceux qui possédaient une cartouche de SMK pensaient avoir de l'or entre les mains. C'est ainsi qu'on pouvait du jour au lendemain, voir des cartouches de SMK en vente en achat immédiat pour 99 euros, alors que la veille le jeu se trouvait encore pour à peine 12€ en achat immédiat, et restait parfois invendu. Heureusement sur ce type de jeu, le nombre d'exemplaires en circulation est si important que très vite les prix reviennent à la normale, toutefois, ils ne redescendent pas toujours à leur niveau d'origine.

Aujourd'hui, une cartouche seule de SMK à 10 euros est devenue une « affaire ». Mais sur des jeux plus difficiles à trouver, cela provoque par contre des hausses durables. Nous pouvons l'observer sur des jeux comme Secret of Mana par exemple.

Autre modification du fonctionnement d'ebay qui a contribué à favoriser l'augmentation des prix de vente : la suppression des évaluations négatives pour les acheteurs.

Au mois de mai 2008, ebay a supprimé la possibilité pour les vendeurs de mettre une évaluation négative à leurs acheteurs. Au-delà du mécontentement général des vendeurs particuliers comme professionnels, cette politique a engendré un sentiment d'impunité chez l'acheteur ou chez l'enchérisseur qui n'honorait pas son achat.

Une vague d'enchérisseurs fantômes est alors apparue. L'acheteur pouvait désormais enchérir n'importe quel montant, pratiquement en toute impunité. Dans le milieu des collections, cela a eu des conséquences non négligeables. Pour être sûr de remporter un objet, l'acheteur pouvait désormais miser n'importe quel montant. Je ne vais pas entrer dans les détails de ce mécanisme de déréglage qui est évident. En revanche je vais apporter une précision propre au milieu de la collection : sur une pièce que l'on voit rarement en vente, l'acheteur allait pouvoir bloquer la vente en misant des montants très élevés sachant qu'il ne payerait pas si l'enchère finale montait trop haut. Lorsque c'était le cas, le vendeur qui ne recevait pas son paiement, ne voulait pourtant pas vendre son objet en dessous de l'enchère gagnante, ou alors à un prix très légèrement inférieur. En parallèle dans les ventes terminées d'ebay, l'objet apparaissait comme vendu officiellement au prix qui n'avait jamais été payé. Il devenait ensuite de référence pour tous les autres vendeurs du même objet.

Les prix des jeux vidéo en brocante

Si ebay est certainement le canal le plus important sur lequel le collectionneur se fournit, ce dernier achète aussi beaucoup dans les brocantes et vides greniers. Mais depuis quelques années, il est de plus en plus difficile de trouver de belles pièces en brocante, et ce pour plusieurs raisons:

- les belles pièces sont devenues rares,
- désormais, les prix élevés auxquels se négocient les jeux attirent de nombreux revendeurs qui écument les brocantes en rachetant tout ce qui est vieux jeux dès 5 heure du matin.
- Enfin les professionnels et particuliers qui participent aux brocantes vérifient sur ebay au préalable, à quels prix se négocient les objets qu'ils vont mettre en vente.

Anecdote de l'auteur

Pour bien expliquer ce dernier point, voici une petite anecdote qui m'est arrivée il y a quelques années : j'avais récupéré dans un lot (que j'avais acheté uniquement pour un « The Adventure of LINK » classic série version française) un très bel exemplaire du jeu Nes « Les Chevaliers du Zodiaque : La Légende d'or », complet et en très bon état.

Je m'en sépare (ainsi que le reste du lot) en le mettant aux enchères sur ebay, et la vente se termine aux alentours de 80 euros.

Le dimanche suivant la fin de cette vente, je pars au matin à une brocante, et au détour d'un stand, je trouve une cartouche Nes du titre que je venais de vendre sur ebay (« Les Chevaliers dui Zodiaque : La Légende d'or » donc). La cartouche était sale, l'étiquette était déchirée, mais, même si ce jeu est un mauvais titre, c'est devenu bien trop rare de trouver une cartouche Nes en brocante pour ne pas (au moins) demander le prix.

Je demande donc le prix au vendeur qui me répond alors 50 euros. A ce moment-là je ne peux pas m'empêcher de sourire en reposant la cartouche. Le vendeur ajoute que ce jeu se vend 80 euros sur ebay. Je comprends alors que le vendeur s'est basé sur ma vente pour fixer le prix de sa cartouche. Mais si j'avais vendu mon exemplaire à ce prix-là, c'est avant tout parce qu'il était complet et dans un état proche du neuf. Il est important de préciser pour que cette anecdote prenne sens ici, que la cartouche seule sur ebay se vendait entre 8 et 10 euros à l'époque. Et soudain, dans une brocante, alors que j'attendais qu'on m'annonce 1 ou 2 euros pour le prix du jeu, on m'annonçait : « 50 euros ! Et ce n'est pas cher, sur ebay ça vaut 80 ! »

J'aurais bien d'autres anecdotes comme celle-ci pour illustrer le schéma que suit l'explosion des prix des jeux vidéo rétro, mais celle-ci est assez parlante.

L'effet Leboncoin

Nous avons parlé d'ebay et des brocantes, il faut aussi parler du site Leboncoin.fr qui est devenu en quelques années un des sites les plus consultés par les Français, et par les collectionneurs.

Sur Leboncoin, les annonces des particuliers sont surréalistes. De nombreux lots sont vendus (ou en tout cas à vendre) pour trois voire quatre fois le prix qu'ils valent. Le fonctionnement est un peu le même que sur ebay : avant de mettre en vente son objet, le vendeur regarde à combien il est proposé sur le site, et calque son prix sur la fourchette la plus élevée.

En recherchant, par exemple le prix de sa vieille console et des quelques jeux qui l'accompagnent, il va trouver des annonces qui proposent un seul des jeux de son lot pour 60 euros avec la mention « *très rare, pour collectionneur* ». Tout de suite, il va penser que son lot est recherché et va l'afficher un prix élevé.

Peu à peu, ce mécanisme se reproduisant sur différents titres et sur différents sites, un effet boule de neige s'est produit et a touché tout le marché des jeux vidéo rétro. Puisque tout le monde reproduit ce processus de recherche avant mise en vente, il n'existe plus d'annonces à prix raisonnables. Pour toute une population de nouveaux arrivants dans le milieu de la collection et qui représente désormais la majorité des collectionneurs, il est admis et entendu que ces prix sont bien les prix du marché.

Ce que nous voulons essayer de faire comprendre, c'est que deux branches distinctes du marché ont fusionné car certains ne savaient pas les différencier : le marché des jeux rétro et celui des jeux de collection.

Les jeux rétro, même rares et en boîte et notice ne valent pas pour la plupart les prix qu'ils se vendent en ce moment.

Les vendeurs professionnels

Si un marché a émergé, si les prix ont augmenté, des professionnels sont apparus. Il est important de mettre en relief le rôle de ces derniers sur le marché de la collection, car ils constituent le ciment de cette confusion entre jeu rétro et jeu de collection.

Les vendeurs professionnels sont apparus dès que certains jeux ont commencé à se vendre à certains prix. Ils s'adressent aux collectionneurs car ce sont eux qui achètent les jeux aux prix qui leur ont fait croire à un marché potentiel. Mais les pièces chères étant par définition rares, il leur a fallu marger sur un autre type de jeux, ceux qu'on trouve facilement : les cartouches, les

jeux en boîte.

La conséquence directe est que malgré le fait que le vendeur professionnel vend des jeux « de collection », le collectionneur n'achète presque jamais dans une boutique en ligne tout simplement parce qu'il n'y trouve pas le type de pièces qu'il cherche. Et quand bien même le vendeur professionnel vend une pièce intéressante pour le collectionneur, il la vend à un prix supérieur au prix auquel le collectionneur pourrait l'acquérir via son réseau.

Les vendeurs professionnels ont « mauvaise réputation » sur le marché, car le collectionneur a l'impression que le vendeur *profite* de lui et de sa passion. Mais il faut comprendre que le vendeur professionnel a simplement beaucoup de mal à trouver de belles pièces, et bien souvent, il les paye chères. Si dans son catalogue, il a peu de belles pièces de collection, elles vont jouer un rôle de vitrine pour justifier la cible à laquelle le vendeur veut s'adresser. On le voit sur ebay par exemple avec certaines pièces à des prix vraiment élevés en achat immédiat, qui restent des années en vente et qui jouent simplement le rôle d'une porte d'entrée avec écriteau « *collectionneurs de jeux, entrez dans ma boutique* », sauf que le reste du catalogue n'est constitué pour la plupart que de jeux rétro qu'on trouve partout ailleurs.

Quelque part donc, le collectionneur s'est senti abusé, et le joueur aussi (lui, veut simplement le jeu pour y jouer et il doit payer le « prix collection » au lieu du « prix occasion »). C'est dans ce schéma où de plus en plus de vendeurs professionnels s'adressent à des collectionneurs alors qu'ils vendent des jeux tirés à des millions d'exemplaires (et destinés aux joueurs), que le marché des jeux vidéo de collection et des jeux rétro a fusionné.

Pour tous ces jeux (les jeux rétro dont on ne compte pas le nombre d'exemplaires en circulation), une cote plus stable, officielle, va bientôt se mettre en place, car il faut être conscient d'une chose : la véritable pièce de collection n'est pas le jeu complet (ou alors à de rares exceptions), c'est l'élément en bon état.

Le véritable marché de la collection se révélera dans la condition de l'objet. Or sur ce point aussi, il y a actuellement une énorme confusion. Je dirais que 90 à 95% des jeux décrits comme étant en très bon état ne le sont pas, pourtant très peu à le remarquent, et le jeu complet en état moyen avoisine de près le prix qu'atteint l'exemplaire en très bon état.

Si le prix du jeu en état moyen va se stabiliser, en revanche le jeu en très bon état va bientôt entrer dans d'autres sphères, celles des maisons de vente.

En effet, si un exemplaire de Super Mario Kart, qui est un titre on ne peut plus commun et <u>Link-tothepast.com</u> @<u>Link_tothepast</u> 48 simple à trouver, se vend 1500 euros sous blister rigide, alors quel sera le prix à mettre le jour où sortirait le premier Super Mario Bros neuf aux enchères ? Et quel sera le prix à mettre pour un titre très difficile à trouver, même en cartouche seule, si il était proposé aux enchères sous blister rigide (imaginez par exemple un Vampire Kiss ou un Demon's Crest) ?

Et bien c'est ce à quoi nous avons pu assister lorsque justement, le jeu vidéo a débarqué à Drouot.

Les jeux vidéo à Drouot

Ce chapitre est un supplément apporté à l'étude, 18 mois après sa première publication.

Aujourd'hui, comme nous l'avions prévu, les jeux vidéo ont rejoint les maisons de vente. En effet, le 13 juin 2013, la première vente aux enchères publiques exclusivement consacrée aux jeux vidéo et organisée par Million et Associés a eu lieu à Drouot.

Comment les jeux vidéo sont arrivés à Drouot

C'est Camille Coste, premier expert officiel en jeux vidéo, qui a sollicité la maison Million & Associés pour réaliser cette vente. Depuis plusieurs années, il participait aux ventes publiques de BD en France et en Belgique. Étant collectionneur de jeux vidéo depuis plus de 10 ans, il a voulu faire entrer les jeux vidéo en salles de vente avec pour objectif d'apporter les lettres de noblesses qui revenaient au jeu vidéo. L'enjeu était de rendre accessible au grand public le fait que le jeu vidéo est un Art, que le jeu vidéo est le $10^{\rm ème}$ Art; et de provoquer une prise de conscience collective de la valeur culturelle du jeu vidéo afin de préserver le patrimoine.

Des ventes critiquées

L'événement a été largement couvert par la presse, sur Internet, dans les journaux, à la télévision : des jeux vidéo à Drouot, à côté des tableaux et des antiquités ! Cela paraissait vraiment étonnant, insolite, presque drôle et les journalistes ont pour certains traité l'information sur le ton de la moquerie, ou sous l'angle du scandale financier et de l'arnaque face aux prix évoqués pour de simples jeux vidéo (des jeux vidéo à 10.000 euros... c'est une honte !)

Pourtant ça ne choque plus personne qu'une planche de Tintin soit estimée 200.000 euros et vendue aux enchères plus du million.

Pourquoi est-ce si difficile de faire entendre qu'un original du jeu vidéo puisse intéresser des Link-tothepast.com @Link_tothepast 49

collectionneurs?

Le jeu vidéo a toujours eu ce statut de sous-média, et même si c'est en train de changer, ce changement déplaît.

Nombreuses sont les personnes, qui ont crié au scandale en voyant les estimations faites par Camille Coste pour certaines pièces ; beaucoup ont parié qu'elles ne se vendraient pas.

Si dans les médias, ces ventes ont parfois été raillées, avant comme après, elles ont aussi été fortement critiquées par certains collectionneurs effrayés d'observer une augmentation significative des prix qui leur rendrait les jeux vidéo inaccessibles.

Pourtant, cela faisait longtemps que l'on voyait les jeux vidéo devenir des objets de collection de plus en plus prisés. En témoigne cette étude dont la première publication est antérieure à l'entrée des jeux vidéo dans les maisons de vente.

Un succès renouvelé

La vente de Million & Associés a été un véritable succès : plus de 200 personnes étaient présentes à la salle VV de la rue Rossini à Paris ; 350 lots ont été vendus pour un montant total qui a dépassé les 100.000 euros ; certaines pièces ayant atteint les 10.000 euros.

Fort de ce succès, trois autres ventes entièrement consacrées aux jeux vidéo ont eu lieu les 19 décembre 2013, 28 juin 2014, 13 décembre 2014 ; et entre temps, c'est à la Ludopole de Lyon qu'a été organisée par GameSpirit la vente aux enchères publique Retroction, le 28 novembre 2014.

Ces ventes ont permis de mettre à jour des pièces inconnues et des documents qui ont joué un rôle dans l'histoire de l'industrie du jeu vidéo (des jeux vidéo qui ont servi de pièces à conviction lors du procès opposant Nintendo à Magnavox; la première console de jeux vidéo à avoir foulé le sol français ; des prototypes jamais commercialisés...)

Ces ventes ont permis de mettre au grand jour des pièces historiques, et de faire entendre que désormais le jeu vidéo doit être considéré autrement que comme un loisir d'adolescents boutonneux. Mais les préjugés ont la peau dure...

Certes, la crainte des personnes qui pensent que l'arrivée des jeux vidéo dans les maisons de

vente va rendre inaccessible ce domaine de collection est justifiée, mais ce ne sont pas les jeux vidéo qui deviennent moins accessibles, ce sont certaines pièces, très rares voire uniques, à valeur documentaire ou historique. Ce ne sont pas les jeux vidéo rétro qui deviennent inaccessibles. Ici encore, on retrouve cette confusion entre vieux jeux vidéo et jeux vidéo de collection.

Bien sûr, la maison de vente joue également un rôle inflationniste dans le jeu vidéo. Mais elle permet également la circulation des belles pièces, l'authentification, la préservation. Et si elle joue un rôle d'inflation, ce n'est que sur un certain type de pièces contrairement à ebay ou leboncoin, tout simplement car ce ne sont pas sur les mêmes pièces que l'inflation s'exerce.

En effet, il y a une sélection des pièces à l'entrée faite par l'expert. Et si lors de ces ventes aux enchères publiques il y a des pièces communes, ces dernières s'y vendent généralement à des prix moins élevés que sur ebay car le public qui a fait le déplacement est présent pour les très belles pièces, et non pas celles qu'il peut acheter ailleurs à tout moment. L'audience d'une vente à Drouot est bien moins grande que sur Internet et il est donc possible de faire de bonnes affaires, de meilleures affaires que sur Internet.

Concernant les belles pièces, on a ici la garanti de leur authenticité, de leur état (puisqu'on a pu observer l'objet entre ses mains avant d'enchérir), et du sérieux du vendeur, ce qui n'est pas toujours le cas sur Internet et cela peut décourager à payer de grosses sommes, même pour de belles pièces.

Nous allons arrêter l'analyse ici, car nous avons parlé de l'essentiel, même s'il y aurait encore beaucoup à dire. Le principal était de mettre en avant la multitude d'acteurs et de phénomènes qui font tourner ce cercle vicieux de l'augmentation des prix, et de mettre en avant que si certains jeux sont destinés à devenir à de véritables pièces de collection qui se négocient à des prix élevés, ce n'est pas le cas de tous les jeux. Ce n'est pas parce qu'un album de « Tintin au pays des Soviets » s'est vendu 20 000 euros, que tous les albums de « Tintin au pays des Soviets » valent ce prix-là. Et c'est bien en ça que les maisons de vente joueront un rôle positif puisque la distinction entre jeux rétro et jeux de collection y est faite.

Cela dit, il faut tout de même s'armer de certaines notions pour mieux appréhender le marché de la collection de jeux vidéo. Nous allons donc maintenant aborder un problème essentiel : celui de l'estimation d'une pièce à sa juste valeur, en fonction du marché (c'est à dire en fonction du prix que serait prêt à mettre la demande, car même si le marché est faussé à ce niveau, cela a tout de même son importance et nous sommes obligés d'en tenir compte), mais surtout en fonction de critères plus rationnels et qui sont liés directement à la rareté du titre, à

sa version, et à la qualité de la condition de l'exemplaire.

Pour cela nous allons définir de nombreux termes, revoir et compléter le barème France Retrogaming. Nous en profiterons aussi pour approfondir certaines notions que nous avons précédemment abordées.

Mieux appréhender le marché

Comment estimer le prix d'un jeu vidéo

Nous allons ici présenter une méthode de recherche assez fiable, qui dure moins d'une minute, et qui permettra de fournir une estimation du prix d'un jeu vidéo courant, en fonction de la demande du moment.

Si le collectionneur averti n'apprendra pas grand-chose ici, ceux qui souhaitent acheter ou vendre un jeu vidéo et qui n'ont aucune idée de sa valeur marchande, découvriront une méthode fiable et objective pour estimer la valeur d'un jeu vidéo. Le néophyte comprendra ici que la valeur d'un titre ne correspond généralement pas aux prix de vente affichés, ni aux prix les plus élevés des objets vendus.

La personne non avertie comprendra aussi que, dans la plupart des cas, le vieux jeu qu'elle a trouvé chez elle ne vaut pas de l'or, même si elle a vu la cartouche seule en vente à un prix élevé sur Internet.

Aujourd'hui, la tendance générale des prix se calque presque uniquement sur le titre, et non plus sur la condition ou l'état du jeu, or c'est pourtant dans la plupart des cas le critère le plus important pour estimer à sa juste valeur une pièce qui circule à des milliers d'exemplaires.

Nous n'allons pas vous fournir une méthode scientifique qui permettrait d'établir précisément le bon prix pour un jeu vidéo particulier, mais nous allons expliquer comment établir une fourchette de valeurs, plus ou moins justes et surtout justifiées, pour un jeu vidéo courant (c'est à dire qu'on trouve toujours en vente).

Nous allons également énumérer les critères à prendre en compte sur un exemplaire pour estimer sa valeur, et expliquer pourquoi des écarts de prix peuvent exister entre différents exemplaires du même jeu.

Cotes et estimations

Il faut faire la différence entre une cote, et une estimation.

Une cote: est une constatation officielle ou officieuse des cours d'une marchandise.

<u>Une estimation</u> : est l'action de déterminer une valeur ou un prix, de fournir une appréciation.

La cote est une valeur, un cours assez précis qui varie dans le temps.

L'estimation est une valeur, plus ou moins subjectives, qui dépend de l'appréciation de chaque individu.

Il faut en conclure que pour parler de cote, il doit y avoir une certaine disponibilité de la marchandise. Pour les pièces très rares, parfois uniques, il est absurde de parler de cote, nous parlerons de valeur estimée ou d'estimation.

Une estimation repose sur des critères plus ou moins subjectifs et qui appartiennent à chacun, elle est donc forcément approximative. Pour fournir une estimation pertinente, il faut donc déterminer une fourchette de valeurs estimées en fonction de critères objectifs que nous allons définir.

Les différents critères à prendre en compte

Pour estimer la valeur d'un jeu vidéo, il faut prendre en compte plusieurs critères.

Titre, support, version

Les trois premières choses à observer sont le titre, le support (la machine ou console sur laquelle le titre est sorti) et la version (le pays, l'édition). Souvent, un titre est sorti sur différents supports, dans différents pays, et son prix peut considérablement varier d'un support à l'autre comme d'un pays à un autre. Pour les gros titres à succès, il existe de nombreuses versions et variations plus ou moins rares, et plus ou moins recherchées par les collectionneurs.

Ces trois indicateurs, si vous vous y connaissez un peu ou effectuez quelques recherches, vous donneront une idée générale de la rareté et de l'intérêt de la pièce que vous cherchez à estimer.

Condition

Il faudra ensuite déterminer la condition de l'exemplaire (l'exemplaire à estimer est-il complet, neuf?) Nous allons définir chacune des conditions que l'on rencontre le plus fréquemment.

<u>Un jeu complet</u> : est un jeu qui réunit tous les éléments qui le composaient lors de sa commercialisation. On considère un jeu comme complet dès lors que sont réunis tous les éléments de son contenu directement en rapport avec le titre concerné et qui étaient présents lors de sa commercialisation.

Pour mieux illustrer cette définition, prenons l'exemple d'un jeu Nintendo NES. Un jeu NES comprend : une boîte, une cale en polystyrène, une cartouche, une jaquette en plastique, une notice, un papier de précautions d'emploi, un prospectus publicitaire, une carte à retourner au Club Nintendo. On pourra dire que le jeu est complet dans le cas où sont réunis la boîte, la cartouche et la notice car ce sont les seuls éléments directement en rapport avec le titre du jeu.

Dans certains cas, un jeu vidéo peut aussi contenir un élément annexe comme une carte, un guide, ou un livret complémentaire. Sa présence est alors également nécessaire pour que l'on puisse qualifier le jeu de complet. Tout le reste est contingent car peut être ajouté par la suite sans qu'on puisse affirmer qu'il s'agit bien des éléments d'origine affiliés au titre en question. De plus, comme nous en avons déjà parlé, tous les éléments annexes non liés au titre étaient ajoutés de manière aléatoire au fil des différentes séries de production.

<u>Un jeu neuf</u> : est considéré comme neuf lorsqu'il n'a jamais été utilisé. Un jeu neuf peutêtre sous blister ou non, scellé ou non, et peut être en plus ou moins bon état.

Un jeu en loose : est un jeu sans aucun des éléments qui composaient son packaging lors de sa commercialisation. C'est le cas d'une cartouche ou d'un CD seul.

<u>Un jeu scellé</u> : est un jeu neuf, fermé d'une manière ou d'une autre par un sceau qu'il faut rompre afin d'ouvrir le jeu et d'atteindre son contenu. Cela peut être un blister ou une simple pastille.

<u>Un jeu sous blister</u>: est un jeu qui est dans son emballage plastique. Il existe différentes types de blisters, certains sont officiels et d'autres non. Nous étudierons bientôt les particularités liées aux blisters.

L'état

Enfin, l'état général du jeu et de son contenu sera déterminant.

Chacun de ces critères (titre, support, version, condition, état) va définir la qualité de la pièce (nous allons bientôt aborder très précisément ce sujet).

Si les critères évoqués ici sont intrinsèques à la qualité de la pièce à estimer, il y a tout de même un élément externe qu'il faut prendre en compte dans son estimation : la Demande.

Méthodes et recommandations pour estimer le prix d'un jeu vidéo

Pour estimer correctement et objectivement une pièce, il faut donc être capable de se représenter sa qualité en tant qu'exemplaire, et la mettre en rapport avec la demande pour ce titre.

Nous l'avons vu un peu plus tôt au cours de ce dossier : les ventes terminées d'ebay constituent le plus grand argus de tous les temps, tous domaines confondus. Bien que cela soit contestable du fait des abus qu'il peut y avoir sur ce célèbre site (nous les avons évoqués), il n'en demeure pas moins que si vous savez interpréter correctement les résultats de vos recherches, vous pourrez vous faire une idée assez précise et juste de la valeur d'un objet, ou en tout cas de sa valeur d'échange actuelle sur le marché, en fonction de sa demande et de sa qualité.

Méthode de recherche sur ebay

En effectuant une recherche sur ebay, et en filtrant les ventes terminées uniquement, vous aurez accès à la liste de toutes les annonces mises en vente dans les 30 derniers jours sur ebay et qui correspondent à votre recherche.

Triez votre liste des *prix les plus chers aux prix les moins chers*, et consultez quelles annonces se sont vendues (le prix des annonces vendues est affiché en vert ; le prix des annonces invendues est affiché en rouge).

Observez la description et les caractéristiques du jeu qui s'est vendu le plus cher.

Note: Tenez bien compte du format de l'annonce (enchères ou achat immédiat); restez bien conscient

<u>Link-tothepast.com</u> @<u>Link_tothepast</u> 55

qu'une enchère peut avoir été truquée, et qu'un achat immédiat n'est pas pour autant un objet qui a été payé. Dans les milieux de la collection, il arrive que des vendeurs fassent de fausses ventes à des prix élevés pour justifier leur prix lors de la remise en vente du même objet.

Cherchez ensuite l'objet qui s'est vendu le moins cher, et établissez les différences entre les deux exemplaires de la vente la plus élevée et de la vente la moins élevée.

Observez de la même manière les annonces vendues à des prix intermédiaires, et cherchez quels sont les éléments qui ont provoqué ces écarts de prix. Généralement, ces écarts sont dus à l'état du jeu, et à la présence ou non des éléments qui composent son contenu.

Une fois que cette démarche a été effectuée, comparez votre exemplaire avec ceux qui ont été vendus, et situez votre jeu dans cette fourchette qualitative, ajoutez plus et moins 10% pour obtenir une fourchette approximative assez juste. Vous pouvez tester l'opération sur un titre courant mais recherché (comme un A Link to the Past complet par exemple) et vous verrez qu'on arrive bien à une moyenne très crédible en fonction du marché actuel.

Si la méthode que nous proposons ici en fera hurler certains, il n'en demeure pas moins qu'il s'agit de la méthode la plus fiable pour se faire une idée du prix auquel se vend un objet. La méthode « ventes terminées d'ebay » peut d'ailleurs s'appliquer à tous les objets.

En fait, il faut retenir plusieurs choses de cette méthode :

- la première c'est qu'avant de vous lancer dans une recherche sur ebay du prix auguel se vend un jeu vidéo, vous devez au préalable vous être fait une représentation objective de la qualité de votre exemplaire afin de savoir où situer votre jeu dans les différents résultats que vous obtiendrez.
- La seconde chose à retenir, c'est que la valeur d'un jeu correspond rarement aux prix d'achat immédiat affichés, et les ventes réussies les plus élevées concernent des jeux qui réunissent différents critères de qualité que votre exemplaire a peu de chances de réunir. Il faut donc savoir reconnaître ces critères, que l'on soit acheteur ou vendeur.

Nuancer un résultat

Lorsqu'une enchère se termine à un prix élevé, il est important d'observer et de savoir interpréter le détail des enchères.

La liste détaillée des enchérisseurs et de leurs différentes enchères nous révèlent de nombreuses choses très intéressantes, et qui peuvent nous aider à légitimer ou non le montant de l'enchère finale.

Voici l'exemple d'un jeu Nintendo 64 sous blister rigide qui s'est vendu sur ebay après 37 enchères à un peu plus de 1000 euros.

En cliquant sur le nombre d'enchères, nous accédons au listing des enchérisseurs et de leurs différentes enchères :

Enchérisseur (?)	Montant de l'enchère	Heure de l'enchère
e***e (418 🚖)	1.010,49 EUR	11-mai-13 01:08:01 Paris
e***e (418 🚖)	1.010,49 EUR	07-mai-13 13:50:16 Paris
k***c (169 🏫)	1.000,49 EUR	07-mai-13 07:45:52 Paris
e***e (418 😭)	950,00 EUR	07-mai-13 10:05:19 Paris
e***e (418 🏠)	750,00 EUR	07-mai-13 02:19:52 Paris
n***t (210 🛊)	555,00 EUR	07-mai-13 02:51:36 Pari:
n***t (210 🏚)	520,00 EUR	07-mai-13 02:51:28 Pari:
n***t (210 🏠)	510,00 EUR	06-mai-13 21:51:34 Paris
d***u (60 🖈)	365,00 EUR	06-mai-13 23:48:30 Pari
l***8 (540 🏠)	362,00 EUR	06-mai-13 22:19:37 Pari
***1(8)	359,00 EUR	06-mai-13 22:02:08 Pari
***1(8)	357,00 EUR	06-mai-13 22:01:58 Pari
***1 (8)	353,00 EUR	06-mai-13 22:01:50 Pari
***1(8)	350,00 EUR	06-mai-13 22:01:39 Pari
***1(8)	345,00 EUR	06-mai-13 22:01:30 Pari
l***I (8)	340,00 EUR	06-mai-13 22:01:19 Pari
***1(8)	333,00 EUR	06-mai-13 21:59:39 Pari
***! (8)	300,00 EUR	06-mai-13 21:59:23 Pari
e***e (93 🛊)	250,00 EUR	06-mai-13 21:58:41 Pari
***1(8)	200,00 EUR	06-mai-13 21:58:25 Pari
***1(8)	180,00 EUR	06-mai-13 21:58:14 Pari
***1 (8)	150,00 EUR	06-mai-13 21:58:04 Pari
***1 (8)	125,00 EUR	06-mai-13 21:57:50 Pari
*** (8)	122,00 EUR	06-mai-13 21:57:36 Pari
***1 (8)	120,00 EUR	06-mai-13 21:57:25 Pari
***1 (8)	99,99 EUR	06-mai-13 21:57:16 Pari
***1(8)	50,00 EUR	06-mai-13 21:57:00 Pari
***1 (8)	20,00 EUR	06-mai-13 21:56:51 Pari
**1(8)	15,00 EUR	06-mai-13 21:56:43 Pari

On voit qu'il n'y a pour 37 enchères, que 7 enchérisseurs différents ; et seulement 3 au-dessus de 365 euros ; plus que 2 au-dessus de 555 euros.

Sur cette enchère, deux personnes étaient prêtes à miser plus de 555 euros, et elles se sont « battues » entre elles. C'est très courant sur ebay.

C'est le schéma classique de la pièce commune sur laquelle s'excitent deux enchérisseurs.

Et c'est bien le cas ici puisqu'il s'agit là de la vente d'un Majora's Mask sous blister rigide, un jeu dont on en connaît des tonnes en circulation sous blister rigide, et qui stagne entre 300 et 350 euros depuis cinq ans malgré la hausse générale des prix.

Ce qu'il faut retenir de cet exemple, c'est qu'il est important lorsqu'on cherche à estimer une pièce, et qu'on trouve une enchère très élevée en effectuant une recherche, d'observer la liste des enchères.

Au-dessus de 50% du montant de l'enchère finale, s'il y n'y a pas plus de 2 ou 3 enchérisseurs, il ne vaut mieux pas y voir une valeur fiable.

Et s'il n'y a aucun résultat?

Il arrive, lorsqu'on est en présence de pièces rares, qu'il n'y ait aucun résultat que ce soit sur Ebay ou même sur Google, il est donc très difficile de faire une estimation sans aucune référence.

Nous allons maintenant aborder un point très important : nous allons reprendre entièrement le Barème France Retrogaming avec pour objectif de fournir un outil précis pour évaluer la qualité d'un jeu vidéo en tant que pièce de collection.

Si la valeur d'un jeu vidéo de collection est devenue difficile à appréhender, nous pouvons en revanche définir précisément et objectivement la qualité d'une pièce. Nous avons donc imaginé un code, permettant d'attribuer une note de qualité précise à l'état d'un jeu.

Le Barème France Retrogaming 2013

Le Barème France Retrogaming ou comment noter la qualité d'un jeu vidéo en tant que pièce de collection.

La première version de ce barème est née en 2008 du constat que bien souvent, nous avons une conception différente de la qualité et de l'état d'une boîte en carton d'un jeu.

Nous parlons du syndrome « Très bon état ».

Le syndrome « Très bon état » : est cette facilité avec laquelle le propriétaire d'une pièce estime qu'elle est en très bon état, alors qu'elle présente des défauts apparents.

Que celui qui décrit une pièce soit de bonne ou de mauvaise foi, la qualification de l'état étant plus ou moins subjective et appartenant à l'appréciation de chacun, il est important d'établir un barème permettant de qualifier l'état d'une boite en carton.

Nous avions ouvert un sujet sur le forum de France Retrogaming afin que, des différentes opinions, naisse un code de qualité commun.

Nous avions pour cela défini plusieurs termes et quelques règles permettant de noter la qualité d'un jeu vidéo en boîte cartonnée.

Aujourd'hui, nous allons profiter de ce dossier pour apporter une mise à jour conséquente au Barème France Retrogaming, et étendre son champ d'application.

Pour cela, nous avons imaginé un nouveau code de qualité, plus complet, plus précis.

Si il est trop fastidieux d'établir un argus complet et à jour, nous pouvons en revanche créer une grille de qualité qui s'applique aux jeux quel que soit l'état du marché, et qui permet de garder un certain sens des réalités concernant chaque pièce grâce à un regard objectif.

Voici la problématique à laquelle nous sommes confrontés pour définir un système de notation objectif et complet.

Il faut attribuer une note à un objet qui peut être :

- neuf ou d'occasion,
- plus ou moins rare,
- plus ou moins recherché,
- qui est composé de plusieurs éléments (une boîte, une notice, un support, un éventuel élément annexe),
- qui peuvent chacun avoir un état différent,
- dont certains peuvent être manquants.

Mieux qu'une note moyenne générale qui finalement nous en dit très peu sur la réalité de l'objet dans son ensemble, nous avons imaginé :

- une lettre pour qualifier la qualité (et la présence ou non) de chaque élément en fonction de différents critères.
- un chiffre pour qualifier la rareté,
- et un signe pour qualifier l'intérêt.

Cela nous permet d'obtenir une note d'appréciation, ou un code de qualité sur l'ensemble de l'objet et de son contenu.

Vous retrouverez ce code de qualité en ANNEXE de ce dossier.

Nous allons désormais nous intéresser à une question essentielle et qui ne se pose pourtant que depuis quelques années : les contrefaçons de jeux vidéo.

La contrefaçon dans les jeux vidéo

Depuis quelques années, nous avons vu de nombreux faux jeux vidéo inonder le marché, que ce soit sur internet ou dans les brocantes.

Nous n'allons pas parler ici des jeux « pirates », c'est à dire commercialisés sans avoir été licenciés, mais nous allons nous intéresser aux « faux jeux vidéo de collection ».

Note: Nous ne parlerons pas non plus (et c'est à regret) des faux jeux Neo Geo, en revanche nous en profitons pour lancer un appel au connaisseur qui saura compléter ce dossier avec une partie traitant du problème des faux jeux Neo Geo.

Nous parlerons dans cet article principalement des faux jeux en boites cartonnées, et surtout des faux jeux Nintendo en boites cartonnées.

Nous parlerons aussi d'un phénomène relativement nouveau et qui prend de plus en plus d'ampleur : le cartmodding.

Depuis quelques années, plusieurs sites proposent des centaines de boites scannées à télécharger librement et à imprimer, et permettent de refaire une boite de jeu Nintendo Nes, Super Nes, Nintendo 64, Game Boy...

S'agissant d'originaux scannés, puis retouchés sur Photoshop, le résultat est très poche de la qualité d'une boite de jeu originale en état neuf ; et s'il est parfois possible pour l'initié de les déceler, n'importe quel néophyte ne ferait aucune différence.

Apparition des fausses boîtes

Le concept des reproductions de boites n'est pas né dans le but de duper le collectionneur, mais du constat qu'il devenait de plus en plus difficile et onéreux de se procurer certains jeux en boites.

L'idée partait donc d'une « bonne intention » puisqu'il s'agissait de proposer aux détenteurs

des cartouches en loose, d'imprimer et de refaire des boites.

Le slogan de l'une de ces bibliothèques numériques de boites Nintendo étant d'ailleurs : « Habillez vos jeux en loose ».

Mais il faut se méfier des « bonnes intentions ».

Il n'aura pas fallu longtemps pour que certaines personnes malavisées surfent sur la vague de la hausse des prix pour proposer ces fausses boites à la vente, sans préciser qu'elles sont des reproductions.

L'absence de défauts sur ces boites permet à leurs vendeurs d'empocher de jolies sommes dépensées par les collectionneurs qui croient acquérir des originaux en *état neuf*, et qui y mettent le prix en conséquence.

Note de l'auteur : J'ai vu un grand nombre de collectionneurs se faire avoir. Moi-même, je me suis fait avoir deux fois !

Alors que certains collectionneurs militaient pour la disparition de ces sites, nous y voyions tout de même un intérêt d'archivage certain, et surtout une évolution contre laquelle on ne pouvait pas lutter.

Il valait mieux chercher à s'adapter au plus tôt pour préparer l'avenir : il fallait que les collectionneurs disposent d'une marque de reconnaissance sur ces boites imprimées.

Il y a quelques années, nous avions contacté l'administrateur de la plus importante bibliothèque numérique de boites (Npes aujourd'hui devenu NintandBox).

Nous l'avions invité à venir débattre avec les collectionneurs sur le forum de France Retrogaming. Après un long débat, nous avions obtenu qu'il soit apposé sur les scans en téléchargement la mention « *unofficial box* » à la place des numéros des codes-barres des boites.

Ainsi il ne suffirait plus de supprimer la mention « unoffical box » mais il faudrait aussi connaître le numéro du code barre originel de la boite afin de pouvoir reproduire un faux.

Malheureusement, cette sécurité a vite été contournée. Désormais, comme dans tous les domaines de collection, la contrefaçon existe aussi dans les jeux vidéo.

S'il est difficile de différencier une boite originale d'une boite contrefaite, il est presque impossible d'avoir la certitude qu'une boite est authentique en se basant sur une simple photo.

Un nouveau paramètre allait entrer en compte : lorsqu'un jeu est en « trop » bon état, on se méfie : « c'est sûrement une fausse boîte imprimée ».

Note de l'auteur : J'ai reçu des emails de collectionneurs qui faisaient des paranoïas monumentales sur des jeux qu'ils avaient reçus parce qu'ils étaient en « *trop* » bon état ; j'ai connu un collectionneur Nes (qui avait le full-set NES PAL), qui a arrêté la collection depuis que des fausses boites circulent sur le marché.

Conséquences de l'arrivée des contrefaçons

« Le faussaire fera preuve d'intelligence, et provoquera quelques traces d'usure volontairement sur ses boîtes imprimées afin de faire croire à des originaux. »

Ça vous fait peur ? Eh bien voilà où nous en sommes, et le type de craintes dont font part bon nombres de collectionneurs.

Le phénomène est devenu tellement courant, que nous pouvons retrouver sur Internet des annonces qui proposent la réalisation de ces fausses boîtes moyennant rémunération.

Nous retrouvons aussi des annonces qui expliquent clairement qu'un jeu est une reproduction, et si le collectionneur ne s'attarde pas sur ces annonces, ces jeux se vendent tout de même à des prix élevés.

Bien que l'intention de ces bibliothèques ne soit pas malhonnête, il était évident que, rapidement, cette mise à disposition de scans de boites allait provoquer de nombreux problèmes sur le marché de la collection de jeux Nintendo en boite cartonnée.

Bien qu'il soit explicitement indiqué sur les sites concernés que ces boîtes sont réservées à un usage personnel, au fil des différents propriétaires, ils sont revendus en tant qu'originaux, parfois sans même que le vendeur ne soit au courant que son jeu est un faux.

Il faut dire que très vite sont apparus différents tutoriaux expliquant quel papier, quelle encre, quel type d'imprimante utiliser afin d'obtenir le meilleur rendu possible à savoir, le résultat le plus proche d'un original.

L'avenir est donc à la suspicion, mais aussi à la hausse des prix des jeux dont preuve est faite qu'il s'agit d'originaux en très bon état.

Le marché de la collection de jeux vidéo étant à ses débuts, il se cherche encore aujourd'hui, avec toutes les conséquences que cela implique, à savoir que pour l'instant, les cotes évoluent.

Puisque nous parlons ici de contrefaçon, il faut évoquer un autre phénomène qui a commencé à apparaître en 2003, et qui se développe depuis 2007-2008 : le cart-modding.

Le cart-modding

Rôle du cart-modding

Le cart-modding, définition :

Le cart-modding : signifie littéralement modification de cartouches. L'action consiste à changer la puce d'une cartouche dont le jeu est banal ou de piètre qualité, par une puce vierge sur laquelle est programmée la ROM (programme du jeu) d'un autre titre plus recherché ou de meilleure qualité.

Le cart-modding répond à plusieurs besoins.

Modifier le format de compatibilité région

Le cart-modding permet de rendre disponible dans le format d'une région, un jeu qui n'est sorti que dans une autre région. C'est le cas par exemple de Seiken Densetsu 3 (Secret of Mana 2) qui est sorti sur Super Famicom uniquement au Japon (et donc en version japonaise et au format ntsc).

Impossible donc, même pour un européen qui comprend le japonais, d'y jouer sur sur sa Super Nintendo PAL.

Voilà un des premiers enjeux du cart-modding : rendre compatible pour une région, un jeu destiné à une autre région.

Traduire un jeu

Le second enjeu pour le cart-modder (celui qui effectue la modification de la cartouche) est de modifier le contenu de la ROM afin de traduire les textes à l'écran, et de permettre ainsi aux Français (par exemple), de jouer à Chrono Trigger dans leur langue maternelle.

Mettre à disposition un jeu non commercialisé ou un homebrew sur console

Par extension, le cart-modding permet également de rendre disponible sur console, des jeux qui n'ont jamais été commercialisés, mais dont on peut trouver la ROM en téléchargement sur Internet pour y jouer en émulation sur son PC.

L'Émulation : consiste à substituer un matériel informatique par un logiciel.

L'Émulateur : est donc un logiciel qui permet de remplacer une machine afin de faire fonctionner des programmes destinés à fonctionner sur celle-ci.

Le cart-modding permet également d'imprimer sur cartouche et de rendre disponibles sur différentes consoles, des jeux appelés homebrew ("fait maison") et développés par des passionnés.

Recréer un jeu rare

Souvent, qui dit « rare », dit « cher ». Grâce au cart-modding, il est possible d'imprimer sur la cartouche d'un jeu commun, facilement trouvable et peu onéreux, la ROM d'un jeu difficile à se procurer sur certaines consoles, et qui coûtent par conséquent assez chers pour certains.

Évolutions et problèmes de contrefaçon liés cart-modding

Au départ (dans les années 2003), le cart-modding ne consistait qu'à reproduire la cartouche de certains titres, très vite, les cart-modder ont voulu offrir à leurs productions, une étiquette pour la cartouche, une boite, une notice... Tout ce qui compose un jeu complet.

Si pour les jeux homebrew, ou pour les jeux qui n'avaient jamais été commercialisés dans une région, cela ne posait aucun problème pour la collection ou pour les collectionneurs (puisqu'il était entendu qu'il ne s'agissait pas de produits officiels), ce n'est pas le cas des jeux rares cartmoddés.

En effet, la richesse des bibliothèques numériques que nous évoquées précédemment constitue une véritable base de données pour le cart-modder qui va pouvoir reproduire boites, étiquettes de cartouche, et notices pour les cartouches qu'il modifie. Il est donc possible de retrouver un jeu en boite et notice, 100% identique à l'original, mais 100% contrefait.

Si les premiers cart-modders à avoir initié la pratique, ne l'ont pas fait dans le but de tromper d'éventuels acheteurs, mais de proposer un vrai service aux joueurs, ce n'est pas le cas de certains nouveaux entrants qui se permettent de vendre sur ebay ou ailleurs des jeux non officiels dont on sait qu'ils n'ont jamais été commercialisés dans une région, sans préciser qu'il s'agit de reproductions. Ça n'est pas le cas non plus de ceux qui reproduisent des jeux à l'identique pour les revendre en tant qu'originaux.

Il faut observer encore une chose : les annonces qui vendent des cart-mods complets (boite,

notice et cartouche) et qui précisent qu'il s'agit de reproduction, voient tout de même leur prix de vente s'approcher des cotes des jeux officiels.

La raison est simple : si le jeu doit être revendu, la plupart du temps il sera revendu en tant qu'officiel en très bon état.

Vous retrouverez en ANNEXE de cette étude plusieurs compléments à ce chapitre : Comment reconnaître une fausse boite de jeux vidéo ; le guide des blisters de jeux vidéo.

CONCLUSION

Si la contrefaçon existe dans le domaine des jeux vidéo - non pas en tant que jeu pirate pour tromper le joueur, mais tant que pièce de collection pour tromper le collectionneur - nous pouvons affirmer que le jeu vidéo a achevé de devenir un objet de collection.

C'est bien ce que nous avons cherché à démontrer tout au long de cette étude : le jeu vidéo est devenu un objet de collection. Nous avons vu pourquoi, dans quels contextes, et comment les jeux vidéo sont devenus des objets de collection.

Dans ce processus, il y a plus qu'un marché qui est né, il y a un domaine de collection nouveau, et un milieu qui s'est construit : le milieu de la collection de jeux vidéo, composé de son propre système de connaissances, de ses propres codes, profils de collectionneurs et canaux d'approvisionnement.

Un milieu riche et varié, qui a évolué très vite et en fonction d'un nombre important de nouveaux collectionneurs sur une courte période. Un milieu qui a évolué si vite que cela s'est traduit par une subite hausse des prix qui a déplacé la frontière entre les vieux jeux et les jeux de collection.

C'est pourquoi nous avons complété ce dossier en mettant à jour le barème France Retrogaming, afin de proposer un outil abouti permettant d'évaluer de façon précise et objective, la qualité d'un jeu vidéo de collection en lui attribuant une note.

Car une chose est sûre: même si les jeux en état moyen se vendent de plus en plus chers, le vrai jeu vidéo de collection, dans presque tous les cas, se révélera dans la qualité de sa condition.

Toutefois, l'avenir du domaine de la collection des jeux vidéo est encore flou, car cela fait quelques années qu'il est rythmé par l'attrait croissant du public et des médias pour le rétro gaming. L'avenir du marché dépendra de la réponse à une question qui se pose souvent : le succès du rétro gaming est-il une mode éphémère ou une prise de conscience collective de l'importance de se constituer une ludothèque des classiques du jeu vidéo ?

ANNEXE

Le Barème France Retrogaming

Code de qualité et définitions

Une lettre allant de A à E pour qualifier l'état de chaque élément du contenu.



- A = Comme Neuf ou MINT : définit un objet qui a été utilisé mais qui ne comporte absolument aucun défaut, qui est resté dans le même état que lorsqu'il était neuf.
- B = Très bon état : définit un objet qui ne comporte qu'un seul et unique défaut d'usure.
- C = Bon état : définit une boîte présentant au maximum trois défauts d'usure.
- D = Etat Moyen : définit un jeu qui cumule des défauts d'usure comprenant au maximum deux défauts d'usure avancée.
- E = Mauvais état : définit un jeu qui cumule plusieurs défauts d'usure dont plus de deux

défauts d'usures accentués.

- X = élément absent : indique que l'élément est manquant.
- N = Neuf : définit un jeu neuf, jamais utilisé.

Ce barème est strict : un jeu décrit en « état moyen » pourra apparaître en « très bon état » pour certains collectionneurs.

En revanche l'inverse ne fonctionne pas : un jeu décrit en « très bon état » en fonction du Barème FR ne pourra décevoir aucun acquéreur!

D'autre part, il permet de définir les notions « MINT », « très bon état », et « bon état », qui sont les termes descriptifs utilisés dans la plupart des descriptions des annonces de vente, alors que les jeux qui correspondent aux lettres A (mint), B (très bon état) et C (bon état) sont largement en minorité.

Indicatifs de rareté

Il s'agit ici de définir la rareté du jeu grâce à un chiffre compris entre 1 et 5.

2 Rare
3 Peu courant
4 Courant

- 1 = Très rare : réunit les titres très difficiles à trouver, dont peu d'exemplaires sont connus en circulation, certaines éditions limitées et numérotées à peu d'exemplaires, quelques titres très peu produits.
- 2 = Rare : réunit les titres difficiles à trouver en vente, qui sont en vente de manière

occasionnelle.

• 3= Peu courant : réunit les titres dont on trouve peu d'exemplaires en vente.

• 4= Courant : réunit les jeux qui se trouvent facilement.

• 5= Très courant : réunit les titres que l'on trouve partout.

Il sera peut-être intéressant dans un avenir proche d'attribuer un indicatif de rareté à chaque titre en fonction de sa version et de son support, mais c'est un gros travail qui ne peut se faire qu'à plusieurs.

D'autre part, chacune de ces descriptions doit pouvoir être définie de façon plus précise et en fonction de critères plus objectifs.

Indicatifs d'intérêt

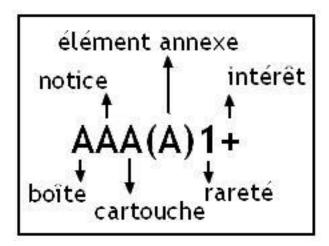
Comme il est possible qu'un jeu soit très courant mais tout de même recherché, et qu'un jeu soit très rare mais absolument pas recherché, nous ferons suivre l'indicatif de rareté du signe « + » si le jeu est recherché, et du signe de « - » s'il ne l'est pas.



Il sera peut-être intéressant de faire évoluer cet indicatif afin de mettre en relief différents degrés. Pour l'instant nous en resterons là.

Notation

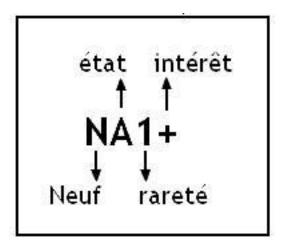
La notation est de la forme AAA(A)1+



- En première position : l'état de la boîte.
- En seconde position : l'état de la notice.
- En troisième position : l'état du support (cartouche ou CD).
- (En quatrième position selon les cas : l'état de l'élément annexe -carte, livret complémentaire...)
- En avant-dernière position : l'indicatif de rareté.
- En dernière position : l'indicatif d'intérêt

La notion de « NEUF » (N) n'est pas présente. En effet, le Barème FR s'applique aussi aux jeux neufs (un jeu neuf peut être en plus ou moins bon état).

Nous noterons le jeu neuf sous la forme NA1+



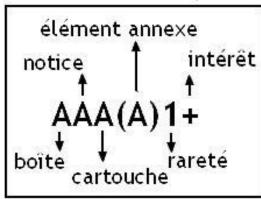
- En première position : la lettre « N » indique que le jeu est neuf
- En deuxième position : la lettre « A » indique la qualité de l'état du jeu neuf

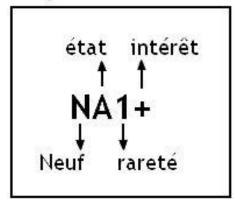
- En troisième position : le chiffre « 1 » indique la rareté du titre (indépendamment de sa rareté à l'état neuf!)
- En dernière position : le signe « + » ou « » indique le niveau d'intérêt de la pièce

En prenant en compte tous ces éléments pour évaluer une pièce, on porte un regard objectif sur sa qualité et sur sa valeur en tant que pièce de collection.

Barème France Retrogaming 2013

Code de qualité d'un jeu vidéo





Neuf

Etat neuf

Très bon état

Bon état

Etat Moyen

Mauvais état

Manquant

Très rare

Rare

Peu courant

Courant

Très courant

Recherché

Non Recherché

retrogaming.fr

Si ce code peut sembler compliqué, il est en fait très simple à utiliser, et pour celui qui le pratique, il deviendra vite une habitude très précieuse pour se représenter la qualité d'une pièce.

En utilisant cette notation, on fait très rapidement la différence entre une « belle pièce » et une « pièce banale », car on se rend compte que les notes qui comprennent des A ou des B, apparaissent beaucoup moins que les C,D et E.

Quelques exemples appliqués

Note d'un Megaman X3 PAL sur Super Nintendo :

AAA1+ = (A : boîte mint ; A : cartouche mint ; A : notice mint ; 1 : Très rare ; + : recherché)

Note d'un Metal Gear Solid PAL sur Nintendo NES:

CBAX3+ = (C : boîte en bon état ; B : notice en très bon état ; A : cartouche mint ; X : carte manquante ; 3 : peu courant ; + : recherché)

Note d'un Sonic PAL sur Megadrive :

CXD5+ = (C : boîte en bon état ; X : notice manquante ; D : cartouche en état moyen ; 5 : très courant ; + : recherché)

Note d'un Mega Games 1 sur Megadrive neuf en version Coréenne et en état neuf :

NA2- = (N : neuf ; A : mint ; 2 ; rare ; – : peu recherché)

Note d'un Super Mario Kart PAL sous blister rigide en parfait état :

NB4+ = (N : neuf ; B : très bon état ; 4 : courant ; + : recherché)

Notez que la rareté ne tient pas compte de l'état dans ce barème. C'est ce que nous avons voulu illustrer avec le dernier exemple du SMK neuf.

En effet, même si un Super Mario Kart sous blister rigide est très rare, il n'en demeure pas moins un titre courant. Cette séparation doit être faite afin que la note soit la plus objective possible. En effet, le caractère exceptionnel ou non de l'état est représenté les lettres.

Pour que ce barème prenne tout son sens, il faut désormais montrer les défauts d'"usure" et d'"usure accentuée" qui vont définir la lettre caractéristique de l'état des éléments du jeu.

Les différentes traces d'usure

La version 2008 du Barème France Retrogaming ne prenait en compte que l'état des boites cartonnées.

Nous avions pour cela définit les différentes traces d'usure que nous rencontrons le plus fréquemment sur les boites en carton. Selon le nombre et le type d'usures d'une boite en

carton, on note son état.

Si désormais le champ d'application du barème FR porte aussi sur les jeux en boites en plastique, c'est bien sur l'évaluation d'une boîte en carton qu'il existe le plus de subtilités.

Défauts caractéristiques des boîtes en carton

Nous distinguons traces d'usure et les traces d'usure avancée

Usures sur boites cartonnées

Micro-rayures: Les micro-rayures sont de petites traces dues aux frottements. Elles sont généralement peu visibles, il faut incliner la surface de la boîte et jouer avec les reflets de lumière pour les voir apparaître. La très grande majorité des jeux présente des microrayures.



Le coin blanchi : est une usure normale et fréquente due au vieillissement du carton et de l'impression, tout simplement. Les coins sont les endroits les plus sensibles d'une boîte. Un coin peut-être plus ou moins blanchi. Cela se traduit par une altération de l'impression.



L'arrête blanchie : Il s'agit du même phénomène que le coin blanchi, mais sur l'une des arrêtes de la boîte



La pliure de moins de deux centimètres sur surface plane : est une usure fréquente. Elle altère énormément la qualité de l'état selon sa taille, et selon le fait qu'elle se divise en plusieurs branches ou non. Cette usure est généralement due à une mauvaise manipulation des boîtes (une boîte prise trop fortement d'une main par exemple).



La pliure sur rabat d'ouverture : Usure malheureusement très fréquente, et trop peu souvent prise en compte dans l'estimation de la qualité d'un jeu, car invisible de prime abord. En effet, il faut ouvrir le jeu pour la découvrir. Cette pliure est due à une ouverture par le milieu du rabat. (Ce défaut est caractérisé d'usure avancée si pliures multiples).



L'accroc léger : il s'agit d'un petit choc qui a altéré l'impression de la boîte à un endroit.



Usures accentuées sur boîtes cartonnées

Rayure profonde : il s'agit d'une rayure plus ou moins longue qui altère l'impression de la boîte. Comparable à une trace de cutter, elles sont souvent dues à des objets coupants qui ont été en situation de frottement avec la boîte.



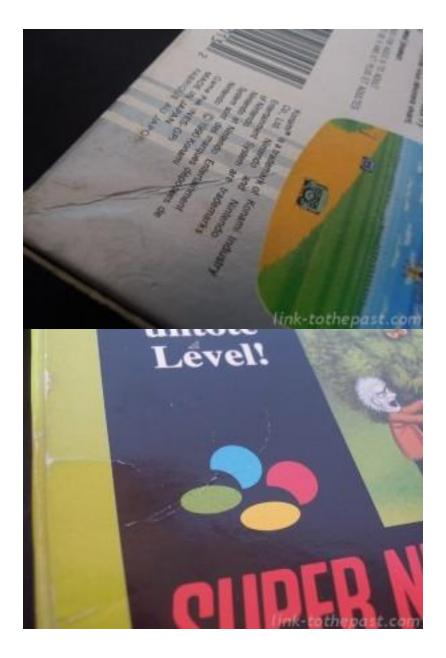
• Le coin humecté : Il s'agit du phénomène de blanchiment du coin accentué par l'humidité. Le carton du coin blanchi a alors gonflé.



Le coin tassé : Il s'agit d'un coin de la boîte plus ou moins tassé sur lui-même. Cela se produit lorsque le jeu tombe sur l'un de ses coins. Un coin peut être plus ou moins tassé. Il provoque nécessairement un blanchiment du coin et est donc considéré comme un défaut à part entière.



La pliure accentuée : elle fait plus de 2 centimètres ou se divise en plusieurs branches



Déchirure sur impression de la boîte : il s'agit d'une partie de l'impression de la boite qui a été déchirée. Cela est généralement provoqué par une étiquette ou un autocollant arraché. Elles peuvent être plus ou moins importantes.



Déchirure coupure : est une partie de la boîte déchirée ou coupée mais qui n'a engendré aucune perte d'élément de la boîte.



• Boîte affaissée : Cela se traduit par un ensemble de pliures sur les tranches de la boîte. Ce phénomène est généralement dû à un objet lourd posé sur la boîte pendant trop longtemps. Ce phénomène est favorisé par l'absence de la cale de maintien des éléments du contenu.



- Partie manquante : Partie manquant de la boîte. Toute partie manquante renvoi nécessairement à la notion de mauvais état (E).
- Dédoublement du carton : Il arrive que le carton d'une boite se dédouble, particulièrement sur le rabat d'ouverture de la boîte. En effet une fermeture un peu rapide fait heurte le carton du rabat sur le carton de la boîte. Le dédoublement du carton est aussi favorisé par l'humidité.



Le sunfade : Ternissement accentué des couleurs de la boîte dû à une exposition prolongée au soleil ou à une lumière trop vive.

- L'accroc profond : se différencie de l'accroc léger par le fait qu'en plus d'altérer l'impression de la boîte, il altère aussi le carton, créant parfois même un trou.
- Traces d'écriture : On retrouve parfois le nom du premier possesseur à un endroit de la boîte.



Etiquettes/traces d'étiquette : Elle doit être prise en compte dans la qualité d'une boite car non seulement elle peut cacher une déchirure sur l'impression de la boîte, mais elle présente un risque important à être enlevée.



Usures caractéristiques des boîtes en plastiques

Nous allons maintenant étendre ce barème aux autres types de boite de jeux vidéo que l'on rencontre le plus souvent. Il s'agit des boites en plastique, des boitiers CD et boitiers DVD. Nous allons donc voir quels types d'usures nous pouvons rencontrer sur les différentes boites en plastique, et nous leur attribuerons une note en fonction de l'importance de chacune.

Nous ne distinguerons pas d'usure et d'usure avancée sur une boite en plastique.

Mais avant de nous attaquer aux boites en plastique, nous allons nous intéresser aux traces d'usure que l'on rencontre sur les jaquettes en papier. En effet, contrairement aux boîtes en carton, le boîtier plastique n'est pas directement lié au titre (c'est en fait la jaquette en papier qui est ici liée au titre).

Jaquettes en papier

Très souvent sur les boites en plastique, le seul élément véritablement lié au titre est la jaquette en papier.

La boîte n'a donc finalement que peu d'importance car elle doit être considérée comme un élément non lié directement au titre.

En regardant la boite, on s'intéressera donc surtout à l'état de la jaquette en papier, et si celleci est abîmée, alors la note de la boîte sera nécessairement comprise entre D (état moyen) et E (mauvais état) selon le type d'usure.

- rayure sur jaquette (renvoi à D)
- jaquette froissée (renvoi à D)
- jaquette cornée (renvoi à D)
- jaquette tâchée (renvoi à D ou E selon l'importance)
- jaquette déchirée (renvoi à E)
- partie manquante (renvoi à E)

Boites en plastique type Master System/Megadrive

Voici les différentes traces d'usure que l'on peut rencontrer sur une boîte en plastique de type Megadrive.

Accroche rayon manquante (renvoi à E)

- Plastique de protection de la jaquette décollé (renvoi à D/E)
- Plastique de protection de la jaquette déchirée (renvoi à D/E)
- Rayures sur plastique de protection de la jaquette (renvoi à C/D)
- Fêlure du plastique de la boîte (renvoi à E)
- Partie manquante (renvoi à E)
- Clips de cartouche ou de notice cassé (renvoi à E)
- Système de fermeture cassé. (renvoi à E)

Boîtes en plastique type CD (Dreamcast, Playstation...)

Voici les différentes traces d'usure que l'on peut rencontrer sur un boîtier plastique type CD:

- Fêlure (renvoi à la note E)
- Système de fermeture cassée (renvoi à la note E)
- Pattes d'accroche CD cassées (renvoi à la note D si seul défaut, E si cumulé)
- Rayures (renvoi à la note C)
- Micro-rayures (renvoi à la note B)

Boîtes en plastique type DVD (Gamecube, PS2...)

Même principe de notation que pour les boîtiers en plastique Megadrive, ainsi que pour les jaquettes en papier.

- Fêlure (renvoi à la note E)
- Système de fermeture cassée (renvoi à la note E)
- Pattes d'accroche CD cassées (renvoi à la note D si seul défaut, E si cumulé)
- Plastique de protection de la jaquette décollé (renvoi à la note D si seul défaut, E si cumulé)
- Plastique de protection de la jaquette déchirée (renvoi à la note D si seul défaut, E si cumulé)
- Rayures sur plastique de protection de la jaquette (renvoi à la note C/D selon l'importance de la rayure)

Défauts caractéristiques d'une notice

Pour évaluer l'état d'une notice, nous allons prendre en compte différents types d'usure. Usure:

Micro-rayures

Pages cornées sur moins de 2cm

Usure avancées :

- Rayure profonde (qui altère l'impression)
- Pages cornées sur plus de 2cm
- pages froissées
- Pages déchirées (déchirures-coupures et parties manquantes)
- Pages écrites
- Tâches
- Pages désolidarisées, dégrafées
- Notices ondulées

Défauts caractéristiques d'une cartouche

Pour attribuer une note à une cartouche, on ne distingue pas d'usures et d'usures avancées. Pour chacun des défauts que l'on rencontre le plus fréquemment sur une cartouche, on définit une note.

- Plastique décoloré (renvoi à la lettre C/D selon la décoloration)
- Cassure (renvoi nécessairement à la lettre E)
- fêlure (renvoi nécessairement à la lettre E)
- plastique rayé (renvoi nécessairement aux lettres D)
- Micro-rayures sur étiquette (renvoi à la note C)
- Étiquette rayée (renvoi nécessairement à la lettre D/E selon l'importance des rayures)
- Étiquette déchirée (renvoi nécessairement à la lettre E)

Défauts caractéristiques d'un blister

Pour noter la qualité de l'état d'un jeu neuf, il faut définir les différents défauts que l'on peut rencontrer sur les différents blisters.

Blister rigide

Le blister rigide est une coque en plastique dur dans lequel est scellé le jeu.

- cassure (renvoi à C ou D selon son importance)
- décoloration (renvoi à B, et à D selon l'importance)
- rayures (renvoi à B)
- pliure (renvoi à B, à C selon sa taille)

- ouverture (renvoi à C, à D si l'ouverture est assez grande pour que le jeu soit touché du doigt, à E si le jeu peut être sorti.
- partie manquante (renvoi à E)

Si le jeu à l'intérieur du blister à une quelconque altération (par exemple un coin tassé), la note est nécessairement renvoyée à D, et à E si plusieurs défauts sont cumulés.

Blister souple

Le blister souple est aussi épais qu'une feuille de papier cellophane, il est donc très fragile, et très sensible aux rayures.

- ouverture (renvoi à C, à D si l'ouverture est assez grande pour que le jeu soit touché du doigt, à E si le jeu peut être sorti).
- rayure (renvoi à B ou C selon le nombre et l'importance des rayures)

Voici donc une liste assez complète des défauts que l'on rencontre le plus fréquemment et qui sont à prendre en compte pour décrire l'état d'un jeu vidéo.

De l'utilité de ce barème

Trop souvent, des jeux qui s'inscriraient dans ce Barème comme étant en mauvais état (E) sont décrits en très bon état (B) alors qu'ils présentent des traces d'usures accentuées.

L'état du contenu quant à lui, est très peu pris en compte alors qu'il présente une importance certaine dans la définition de la qualité de l'état d'un jeu.

Bien sûr, on ne peut pas demander à celui qui veut vendre un objet de le décrire en fonction de ce barème, en revanche l'acheteur a désormais un outil qui lui permet d'évaluer la qualité d'une pièce objectivement.

Ce barème a vocation à vous assister dans l'estimation de n'importe quel jeu vidéo. C'est la conceptualisation du calcul inconscient que j'ai toujours fait pour faire des estimations et me représenter la qualité d'une pièce.

Ce barème ne conduit pas à un prix, mais il permet de porter un regard plus objectif sur la pièce à évaluer.

Ce barème peut aussi aider les collectionneurs et les vendeurs à s'entendre : si le vendeur applique scrupuleusement et honnêtement ce barème au jeu qu'il veut vendre, l'acheteur n'aura aucune surprise.

C'est également un gage de crédibilité pour qui veut vendre un « beau jeu » de se référer à ce barème pour décrire une pièce.

Ce barème pourra aussi vous assister dans la gestion de votre collection et de vos différentes pièces. Il permet, si vous tenez à jour votre collection en fonction de ce barème, de savoir quelles notices il vous manque; quels sont les éléments dont vous pouvez améliorer la qualité.

Améliorations possibles

Si ce barème est déjà bien abouti, il peut bien sûr être encore amélioré.

Il ne prévoit par exemple pas les jeux qui contiennent des éléments annexes en plusieurs parties (comme par exemple La Légende de Thor sur Megadrive qui comporte plusieurs cartes en plus de sa notice).

Ce barème pourrait également mettre en relief plusieurs degrés d'intérêt, ou encore définir plus précisément les indicatifs de rareté.

Il serait d'ailleurs pratique d'y apporter une annexe, dans laquelle une note de rareté serait indiquée pour chaque titre selon ses différentes versions.

Je me suis aussi beaucoup posé la question de savoir si il fallait différencier la note de la jaquette en papier et la note de la boîte en plastique. Pour ne pas compliquer le fonctionnement de ce barème, j'ai préféré ne pas faire la distinction dans la notation car il aurait fallu créer une troisième notation particulière comme je l'ai fait pour les jeux neufs.

Enfin, le Barème FR devra présenter plus d'illustrations, il fera donc certainement encore l'objet de mises à jour (actuellement le barème en est à sa version 2).

Reconnaître une contrefaçon

Reconnaître une fausse boîte

Note de l'auteur : J'ai beaucoup réfléchi sur la question de publier les différentes façons de déceler une fausse boîte de jeux Nes, Super Nes, Nintendo 64 ou Game Boy (Color/Advance).

En effet après avoir discuté sur certains forums avec d'autres collectionneurs, la crainte que cela puisse aider le « faussaire » à améliorer la qualité de ses reproductions se faisait ressentir. J'ai finalement décidé d'intégrer cette partie à mon dossier.

Il est très difficile de différencier un faux d'un original ; il existe toutefois quelques caractéristiques propres aux faux qui permettent de les déceler.

La qualité du carton

Le carton est parfois trop souple ou trop rigide.

Le toucher peut aussi être évocateur : la fausse boîte présente une surface plus lisse qu'un original.

Il faut observer la couleur de l'intérieur de la boîte, ce n'est pas le cas de tous les faux mais parfois, l'intérieur du carton est blanc, ou plus clair qu'un original.

Souvent aussi, et toujours à l'intérieur, on peut noter que les pliures sont plus accentuées que sur les originaux.



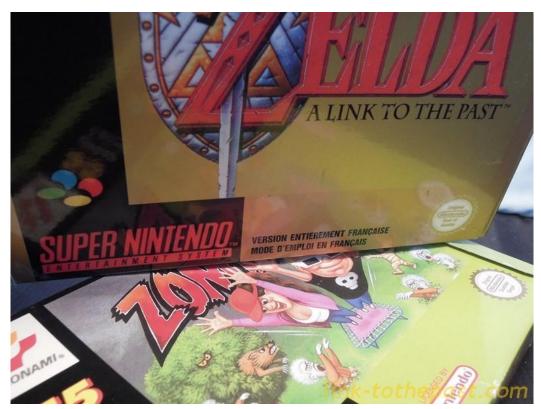
Pliure sur fausse boîte



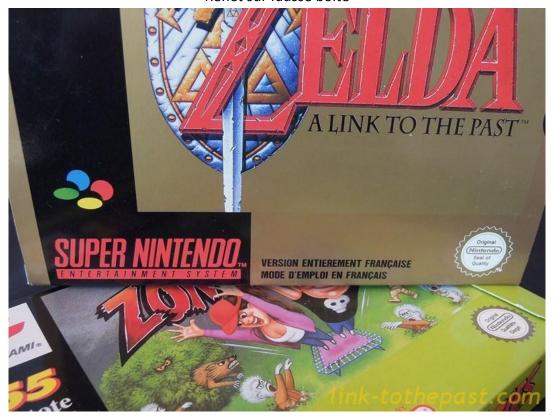
Pliure sur vraie boîte

La qualité de l'impression

L'impression est souvent plus brillante, elle est sujette à des reflets plus accentués qui, s'ils ne se voient pas à l'œil nu, se constatent à la lumière.



Reflet sur fausse boîte



Reflet sur vraie boîte

Il convient aussi d'observer de près certaines parties de la boîte qui peuvent révéler des défauts d'impression, notamment sur les textes écrits en petit et en gras qui apparaissent alors plus flous ; ou alors simplement sur certains endroits qui présentent des défauts assez visibles. Sur la photo ci-dessous, on observe que la peinture dorée a bavé sur l'impression de la capture d'écran.



Défaut d'impression sur fausse boîte

Observez aussi de près, à la loupe, toutes les parties blanches de l'impression de la boîte. En effet, la différence de ton blanc entre un faux et un original se démasque assez facilement.



Sceau d'une fausse boîte



Sceau d'une vraie boîte

Les traces de colle

Un autre élément, pas toujours présent mais qui peut constituer un très bon indicateur, est la présence de colle qui déborde à la jointure, sur l'intérieur de la boîte.



Trace de colle sur la pliure intérieure d'une fausse boîte

Si les boîtes et les cartouches peuvent être contrefaites, c'est aussi le cas des jeux sous blister. Là encore le préjudice peut être élevé de par les prix parfois insolents qu'atteignent certaines pièces.

Reconnaître un faux blister

Il y a plusieurs années, j'avais rédigé un premier guide sur ebay qui avait pour but de prévenir les collectionneurs concernant les faux blisters qui circulaient de plus en plus.

J'y expliquais comment reconnaître un blister Nintendo officiel.

En effet comme nous l'avons vu dans les précédentes parties de ce dossier, les jeux sous blister sont très recherchés et ils se négocient pour certains titres à plusieurs centaines voire milliers d'euros.

Il était donc évident que certains essayeraient d'en profiter en vendant des faux.

J'avais mis à jour ce guide en 2010 sur mon blog, et aujourd'hui je le reprends encore ici.

Alors comment reconnaître un faux blister?

Pour répondre à cette question il faut énumérer dans un premier temps les différents types de blister existants.

Les différents types de blister Nintendo

Il existe différents types de blisters dans lesquels les jeux Nintendo sont scellés.

En effet au cours des différentes générations de consoles Nintendo, les packagings ont évolué, et par conséquent les blisters aussi.

De plus il faut noter que selon les pays, les blisters ne sont pas forcément les mêmes. Avant toute chose, nous allons lister tous les différents types de blisters officiels que l'on peut rencontrer:

- Les blisters rigides (ou blister pack ou encore coque rigide ou dure)
- Les blisters souples avec ligne horizontale au dos (horyzontal seem line)
- Les blisters souples avec ligne verticale au dos (vertical seem line)
- Les blisters souples avec liseré vertical marqué Nintendo en rouge (vertical red strip)
- Les blisters souples avec liseré horizontal marqué Nintendo en rouge (horyzontal red strip)
- Les blisters souples avec liseré horizontal marqué Nintendo gris (horyzontal grey strip)
- Les blisters type DVD

Vous ne trouverez jamais d'autres blisters Nintendo, si vous en rencontrez un différent de la liste ci-dessus, c'est un faux!

Les blisters rigides, ou blister pack

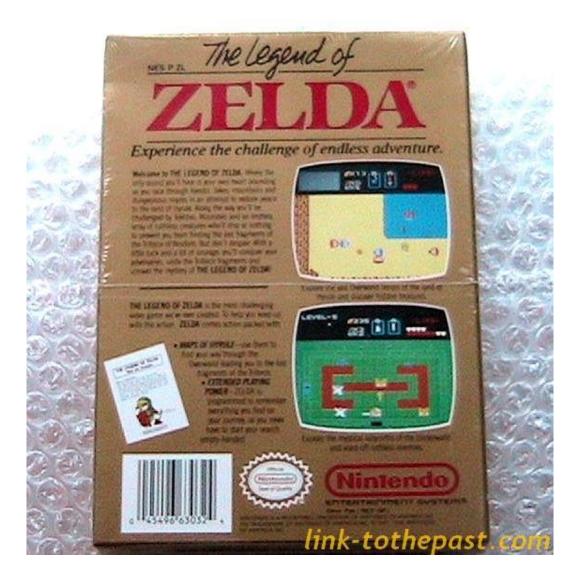
Ce type de blister est propre à la France et à la Belgique uniquement. Vous pourrez retrouver sous ce type de blister les jeux Nes, Super Nes, Nintendo 64, Game Boy et Game Boy Color.



Les blisters souples, avec ligne horizontale au dos

Ce type de blister est présent sur les jeux américains sortis aux Etats Unis, au Mexique et au Canada.

Nous les retrouvons sur les jeux Nes, Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance.



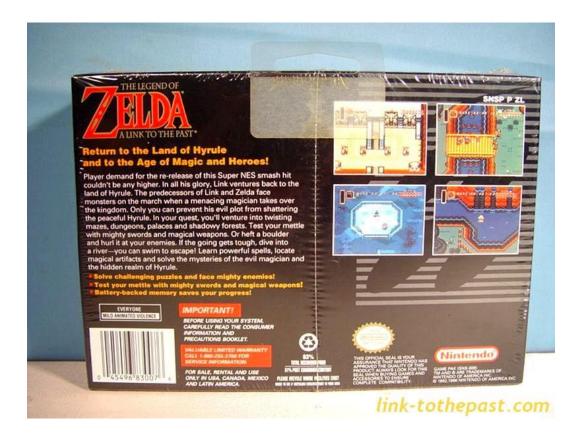
Si, pour un jeu originaire d'un des pays évoqués ci-dessus, sur un de ces supports vous ne voyez pas apparaître la ligne horizontale au dos du blister, c'est que vous n'êtes pas en présence d'un blister officiel Nintendo.

Il m'est arrivé aussi de trouver des jeux Gamecube en version japonaise qui disposaient d'un blister avec ligne horizontale au dos.

Les blisters souples avec ligne verticales au dos

Ce type de blister est présent sur les jeux SNES et N64 Américains sortis aux Etats Unis, au Mexique et au Canada.

La ligne est exactement la même que sur les jeux Nes, GB, GBC, ou GBA américains, si ce n'est qu'elle est verticale.



De la même façon si sur un jeu SNES ou N64 américain, cette ligne verticale n'est pas présente au dos du blister, alors il ne s'agit pas d'un blister officiel dit « factory sealed » (scellé d'usine).

Les blisters souples avec liseré vertical rouge marqués Nintendo

Ce type de blister se retrouve dans tous les pays, sauf sur le continent américain et asiatique. En gros, il s'agit d'un blister propre à l'Europe.

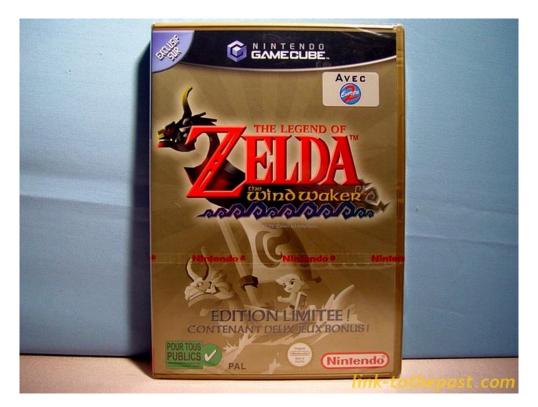


Nous retrouverons ce type de blister sur les jeux Nes, Super Nes, et N64 sortis au Royaume Uni, en Italie, en Allemagne, en Suisse et aux Pays Bas. Mais aussi sur les jeux Game Boy, Game Boy Color et Game Boy Advance sortis en Europe (France, Allemagne, Royaume Uni, Espagne, Italie et Suisse.)

Certains jeux Gamecube ont été blistés par erreur dans ce sens-là. Ce ne sont pas des faux, mais des pièces extrêmement rares.

Les blisters souples avec liseré horizontal rouge marqué Nintendo

Ce type de blister se retrouve sur les jeux Gamecube, Wii et DS sortis en Europe.



Les blisters souples avec liseré horizontal marqué Nintendo en gris

Ce type de blister se retrouve sur les dernières générations de jeux Wii et DS sortis en Europe.

Les blisters type DVD

Les blisters type DVD sont n'ont aucune marque de reconnaissance. Il s'agit de blisters souples qui sont scellés sur les quatre coins de la boîte.

Nous les retrouvons sur les jeux Gamecube, Wii et DS américains ainsi que sur tous les jeux Nintendo japonais (famicom, Super Famicom, N64, Gamecube, Wii, Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Advance et DS et 3DS)

Les blisters des autres marques

En France, chez Sega aussi on pratiquait le blister rigide.

On retrouve donc les jeux Master System, Megadrive, Saturn et Dreamcast dans des blisters rigides officiels Sega.

Notons également que les blisters Dreamcast se retrouvent majoritairement dans des blisters souples avec liseré.

Chez Sony, en Europe, on retrouve également les jeux Playstation sous blister rigide.

Cela dit, ils sont très rares car la très grande majorité des blisters Playstation sont des blisters souples avec liseré marqué Playstation.

Les blisters éditeurs et distributeurs

Si il arrive fréquemment que l'on rencontre des jeux dans des blisters différents que ceux listés ci-dessus, il ne s'agit pas pour autant de faux blister ou de jeu "re-blistés".

En effet, les éditeurs et les distributeurs procèdent également au conditionnement sous blister des jeux.

Il faut comprendre que la présence d'un blister non officiel n'implique pas pour autant que le jeu ne soit pas neuf. Ces blisters peuvent être de toute sorte, ils n'apportent selon moi absolument aucune valeur supplémentaire au titre neuf sans blister.

Identification d'un blister officiel

Nous allons observer quels sont les différents types de blister qui sont sujets à la contrefaçon, et de quelle manière distinguer le faux du vrai.

Les blisters rigides

Il y a encore quelques mois, je vous aurai simplement dit de vous méfier des blisters rigides trop abîmés qui peuvent avoir été sujets à restauration et abriter un jeu d'occasion. Ils sont difficiles à déceler en se basant sur une photo. En revanche si vous avez la pièce entre les mains, il faut observer si des traces d'usure apparaissent sur la boîte à l'intérieur du blister.

Mais aujourd'hui, ce type de blister semble, depuis quelques mois seulement, être sujet à la copie, malgré que ce type d'emballage soit très difficile et coûteux à falsifier car nécessitant de véritables machines industrielles.

Il existe plusieurs moyens de les déceler cela dit je ne vous en donnerai qu'un seul, celui qui a été révélé par Pit56 sur différents forums.

La face avant d'un blister rigide original doit coller parfaitement à la face avant de la boîte du jeu. Dans très rares cas, notamment pour les jeux Nintendo 64, il peut y avoir un millimètre d'écart entre la face avant du blister et la face avant de la boîte.

Il faut donc comprendre que si la face avant du plastique d'un blister laisse un écart de plus d'un millimètre entre sa face avant et la face avant de la boîte, il s'agit d'un faux blister rigide.

Les blisters souples à liseré

Ce type de blister est trop compliqué à reproduire, le faussaire préférera tenter sa chance avec un simple blister souple sans liseré, d'autant plus que l'insertion d'un liseré sur un blister ne

peut être faite que par une machine industrielle.

Il faudrait donc, soit avoir accès à ce type de machines dans une entreprise, soit les faire produire.

Dans ce dernier cas, il est peu probable qu'une entreprise d'emballage accepte de produire des liserés imprimés d'un nom de marque déposé, en facturant une autre personne que la marque.

C'est ce type de blister qui est fortement sujet aux arnaques, ou plutôt aux confusions dironsnous.

En effet, la marque de reconnaissance se situe au dos du jeu et si l'on vous présente le jeu avec une seule photo du devant de la boîte, il n'y a aucun moyen de savoir s'il s'agit d'un original car ce type de blister se rapproche fortement du simple blister souple en plastique que n'importe quelle machine à blister (que n'importe qui peut se procurer) pourra imiter.

En revanche, à ma connaissance je n'ai encore jamais vu cette ligne copiée de manière fidèle. Certains ont tenté de reprendre cet effet de ligne au dos du jeu, mais la reproduction est grotesque et se reconnaît au premier coup d'oeil.

Et quand bien même vous auriez un doute, sur le dessus et le dessous des boîtes Nes, SNES, N64, GB/color/advance, il existe deux bulles d'air de chaque côté, qui sont une marque de reconnaissance de plus que nous a laissée Nintendo pour officialiser un blister de ce type de jeux.



Les blisters de types DVD

Il est très difficile de reconnaître avec certitude un faux pour ce type de blister. En fait, je me demande même s'il existe un réel moyen d'authentifier un de ces blisters sans l'ouvrir. Ma seule idée serait d'essayer de jouer avec le plastique afin d'essayer de voir si le jeu sous le blister comporte des micro-rayures sur le plastique de protection de la jaquette en papier.

Vous pouvez aussi regarder si le blister est bien tendu sur le jeu, car certains petits malins s'amusent à prendre des blisters de DVD pour y insérer des titres recherchés dedans. Quand c'est le cas, il y a un peu d'espace entre le plastique et le jeu, et on peut démasquer sur le dessus ou sur le dessous de la boîte, un scellé imparfait car ressoudé "à la main".

Souvenez-vous aussi que vous ne retrouverez jamais un blister de type DVD sur un jeu PAL.