

Master Cultures et Métiers du Web



LA NOSTALGIE CULTURELLE SUR INTERNET

**Sous la direction de Hervé Tenoux
Breton Maximilien
2016-2017**

Remerciements

Je souhaite remercier toutes les personnes ayant participé à la bonne conduite de ce mémoire.

Pour commencer mon directeur de recherche, Monsieur Hervé Tenoux, mais également tous les professeurs ayant participé à l'encadrement et au bon déroulement de ce mémoire : Messieurs Thierry Bonzon, Christophe Aguiton, Hervé Tenoux et Sylvain Parasie.

Je souhaite remercier tous les professionnels m'ayant accordé de leur temps pour répondre à mes questions : Guillaume Dordain, Stan de Rush On Game, Mathilde Dalery et enfin Frédéric Molas.

Je remercie bien évidemment le soutien que j'ai pu avoir au quotidien d'Audrey, Hugo, Nicolas, William, Sonia, Sébastien qui ont su me divertir et m'aider à avancer au mieux sur ce mémoire.

Je remercie également mes camarades de M1 et tout particulièrement Romain, Julie et Thomas qui ont su être là aux moments où il le fallait pour me soutenir et m'encourager dans mes travaux. Merci énormément à Thomas qui m'a permis de rencontrer Frédéric Molas pour un entretien. Frédéric est plus connu sous le nom de Joueur Du Grenier, l'un des influenceurs les plus importants de France sur Youtube.

Pour terminer, je remercie Audrey Leclerc, ma famille, et Monsieur Tenoux pour leurs relectures, ainsi que leurs bons conseils pour ce travail.

RESUME

De nos jours, il est de plus en plus fréquent de croiser des vinyles, des films qui ont connu un grand succès et qui sont remastérisés pour une nouvelle diffusion aujourd'hui et même des jeux vidéo avec des graphismes dignes des premières consoles Nintendo. Sur Internet, on croise quotidiennement des photos utilisant des filtres photographiques tirés de principes assez anciens. Instagram, paradis du vintage, Pinterest et ses tableaux « rétros »... Le vintage inspire aujourd'hui et on prend plaisir à être nostalgique de son enfance, de son adolescence ou bien tout simplement d'une époque aux codes bien précis. C'est au travers de ce mémoire que l'on va voir comment le cinéma, les jeux vidéo et la musique d'hier inspirent l'Internet d'aujourd'hui et demeurent aussi présent en 2017.

ABSTRACT

Nowadays, we see such more vinyl or movies reboot and remakes. Some videogames who are getting the first Nintendo's console graphics are just releasing. On the Internet, we can daily find photos with photographic filters who let us think about vintage. Instagram, heaven of vintage, Pinterest and its "retro" boards... Vintage inspires every day, and we take some pleasure to be nostalgic about our childhood, adolescence or just an era with specific codes. Through this work, we will see how the cinema, videogames or music of yesterday inspires the Internet of today and how it is still alive in 2017.

INTRODUCTION.....	7
I. Le rétro: un phénomène pas si nouveau*	13
A. Rétro, vintage, nostalgie?	13
1. Définition des termes vintage, rétro et nostalgie	13
a) Vintage.....	13
b) Rétro.....	14
c) Nostalgie.....	15
2. Les catégories d'objets et de contenus qui sont de nouveau mis en avant	17
a) Les vêtements.....	17
b) Les appareils multimédias.....	18
c) Les produits culturels: la «pop culture».....	19
d) L'automobile.....	20
e) Le mobilier.....	21
3. Différences entre vintage, nostalgie et rétro: l'exemple de Pinterest	22
a) Pourquoi Pinterest et Procédure de l'analyse.....	22
b) Comparaison.....	23
c) Bilan.....	25
B. Un sentiment de nostalgie inévitable chez l'Homme	25
1. Une sociologie des tendances qui forme un éternel cycle.....	25
2. Pourquoi sommes-nous nostalgiques?.....	26
3. La Newstalgia.....	27
C. La résistance face à la dématérialisation	29
1. Qu'est-ce que la dématérialisation?.....	29
2. Un attachement aux anciens modes de consommation? Un choix, une habitude?.....	30
3. La résistance au changement.....	32
II. Le développement croissant de phénomènes vieillissants	35
A. Le point de vue de l'utilisateur: comment est perçu le vintage sur Internet	35
1. Enquête des utilisateurs.....	35
a) Procédure.....	35
b) Résultats.....	36
c) Conclusion.....	41
2. Enquête d'un vidéaste professionnel du milieu: Frédéric Molas «Joueur Du Grenier».....	43
a) Présentation et intérêt de la personnalité.....	43
b) Résultats de l'entretien.....	44
c) Conclusion.....	46
3. Enquête d'un connaisseur du milieu: Guillaume Dordain, fan de synthwave.....	47
a) Présentation et intérêt de la personnalité.....	47
b) Résultats de l'entretien.....	47
c) Conclusion.....	49
B. La médiatisation et l'exposition du phénomène sur Internet	49
1. Quand Internet met en avant les objets rares et/ou anciens.....	49
a) Le phénomène de la longue traîne.....	49
b) Spéculation et collection.....	52
c) Le retour des articles phares.....	52
2. Quand les places de marchés deviennent des brocantes.....	55
a) Qu'est-ce qu'une place de marché?.....	55

b) Les différentes places de marchés et leurs implications dans le vintage.....	56
c) Etude de cas: RushOnGame	57
C. Comment se propage l'information du vintage sur Internet.....	59
1. Via les réseaux sociaux	59
a) Les messages à forte valeur ajoutée.....	59
b) Analyse des publications Facebook d'une page spécialisée : Jeuxvideo.com	60
2. Via les médias web	62
III. Quand le vintage s'approprie l'Internet de nos jours.....	64
A. Les communautés.....	64
1. Les blogs	64
a) Présentation des blogs et leur présence dans la sphère du web	64
b) Interview d'une blogueuse: Mathilde Dalery de GangeekStyle	68
2. Les forums.....	69
a) Forums indépendants	69
b) Reedit, mine d'or nostalgique	70
B. Les projets vintage	72
1. Le « rétrocrowdfunding ».....	72
a) Qu'est-ce que le rétro crowdfunding ?	72
b) Enquête utilisateur sur la pratique du crowdfunding	73
c) Résultats de l'enquête.....	74
2. Le renouveau du jeu vidéo indépendant.....	77
a) Développement et popularisation des jeux indépendants	77
b) De nombreux succès, sauce vintage.....	78
c) L'advergame, source naturelle de jeux rétro	79
3. Les réalisations audiovisuelles et l'importance des plateformes d'audio/vidéos	81
a) La musique synthwave.....	81
1) La synthwave: Qu'est-ce que c'est?.....	82
2) Popularité du genre sur les réseaux sociaux	83
b) Les courts-métrages et projets cinématographiques vintage.....	84
1) Des projets sur la toile grâce à la corde nostalgique.....	84
2) Un exemple réussi: le court-métrage Kung Fury.....	85
C. Les phénomènes qui nous viennent du passé.....	87
1. Les filtres photographiques des applications.....	87
2. Les jeux.....	88
a) Facebook et ses jeux sociaux: le grand retour des classiques	88
b) La success-story de King.com: Candy Crush Saga, un jeu pas si jeune.....	90
c) L'émulation et les fangames	91
CONCLUSION.....	94
Bibliographie	98
TABLES DES ANNEXES.....	102
Enquête Twenty20.....	103
Enquête Pinterest: Nostalgia, Retro & Uintage.....	106
Résultats de l'enquête effectuée sur le crowdfunding	110
Résultats de l'enquête «La Nostalgie sur Internet» (808 participants).....	115
Entretien avec Frédéric Molas, Joueur Du Grenier.....	132

Entretien avec Guillaume Dordain, fan de synthwave.....	138
Entretien avec Stan de Rush On Game	143
Entretien avec Mathilde Dalery, rédactrice chez GangeekStyle	147
Amazon Japon: Le Tamagotchi des années 90 en top des ventes!	152
Meilleures publications Facebook de mars 2017 selon Nukesuite	153

INTRODUCTION

Le grésillement du diamant sur les sillons d'un vieux 33 tours. Retentit alors un « Should I Stay Or Should I Go » au caractère unique grâce à la gravure propre au vinyle qui lui donne un grain sonore si particulier. Le titre phare de The Clash de 1982 qui vient remplir de joie nos oreilles le temps d'un tour sur la platine... Le plaisir de retrouver les VHS de son enfance et ses premiers longs métrages de chez Walt Disney ou bien encore ses jouets d'antan, comme ses premières billes ou bien même ses premières consoles de jeu vidéo avec la Nintendo Entertainment System de 1987 toujours fonctionnelle... Je me souviens encore il y a quelques années, pour moi, n'ayant pas grandi avec les vinyles par exemple, acheter ma première platine vinyle à 19 ans avec la bande originale du film « Retour vers le Futur ». Un vinyle graphique avec des illustrations du film sur chacune des faces et des morceaux mythiques d'un film devenu culte. On dépose lentement le diamant sur la platine et on laisse opérer la magie, avec ce son pas forcément parfait techniquement, mais tellement plus chaleureux qu'un mp3. Toute cette petite routine du vinyle rend l'écoute et l'attention sur la musique plus fort encore que des fichiers alignés le long d'une liste. On enchante la musique, on lui redonne ses plus belles dorures tout en profitant d'une façon bien plus solennelle que celle qu'on lui attribue bien trop souvent aujourd'hui, polluée par de nombreuses publicités sur les plateformes en ligne.

Tous ces péchés mignons des plus âgés comme des plus jeunes qui découvrent la belle époque de leurs parents sont donc assouvis. Le "rétro" est une nouvelle grande tendance. Les gens suivent le mouvement et se mettent de plus en plus à apprécier et aimer des procédés qu'ils avaient délaissés pendant des décennies. Certains même se prennent de passion pour rénover et remettre au goût du jour ce genre de contenu, de multiples façons différentes. Qui n'a pas eu envie un jour de rallumer la console de jeu vidéo qui a fait son enfance, de remettre un vinyle de son adolescence ou bien de regarder à nouveau le premier film visionné en amoureux ? La belle époque de la fin du XXème siècle est révolue, mais elle est pourtant toujours omniprésente sous bien des formes différentes, que cela soit sur Internet et même ailleurs, au travers de publicités, d'événements, de rassemblements, de clips musicaux comme le célèbre « Thriller » de Michael Jackson de 1982¹, de films, de vêtements et bien plus encore.

¹ Michael JACKSON. *Thriller*. 1982, publié le 2/10/2009 sur Youtube. Consulté le 18/03/17, et totalisant plus de 395 millions de vues à ce jour.

Est-ce un amour de jeunesse couplée d'une simple envie de renouer avec une époque tant appréciée ? Est-ce un effet passager dont la plupart des personnes suivent le mouvement, parce que c'est « à la mode » ? Est-ce la volonté de partager une époque que les plus jeunes utilisateurs d'Internet n'ont pas pu connaître afin de le faire découvrir une part du patrimoine de leurs parents, ou même un patrimoine historique, comme les premiers films de l'histoire du cinéma ?

Dans tous les cas, cette tendance particulièrement en vogue depuis le début du siècle, et encore plus fortement depuis les années 2010 ne faiblit pas et prend de plus en plus d'ampleur jour après jour : l'exemple des vinyles est évocateur. Ayant connu une réelle perte de vitesse à la fin des années 90 et début des années 2000 au point de ne quasiment plus se vendre, le vinyle est finalement revenu en force ces dernières années. La RIAA² annonçait en 2015 que les ventes de vinyles avaient rapporté plus de bénéfices à l'industrie du disque américaine que le dématérialisé. Pour le cas de la France, les proportions sont moins importantes, mais la SNEP³ déclarait dans ses comptes rendus de l'année 2014 qu'il s'était vendu pas moins de 514.000 vinyles neufs, contre 203.000 en 2012 ! Même si ce chiffre reste assez minime par rapport à l'industrie du disque complète, cette progression en l'espace de deux ans n'est pas négligeable ni anodine.⁴

En Angleterre, les vinyles se sont vendus au nombre de 1,3 million d'unités en 2015, soit autant qu'en 1995 ! Ce score n'avait pas été atteint durant les 20 ans qui séparent ces deux extrémités. D'ailleurs, en 2013, les ventes de vinyles avaient connu une progression de 100% grâce à la sortie de « Random Access Memories », le dernier album en date du duo français Daft Punk.⁵

De nouveaux projets se mettent en place et tournent autour de ce centre d'intérêt qu'est le renouveau de l'ancien : salons dédiés au vintage, expositions temporaire à thème, publicités actuelles faisant référence aux années 80, retour des consoles rétro, création de contenus multimédias fortement inspirés de l'époque... Les exemples ne manquent pas et la liste grandit sans cesse grâce à la forte expansion du domaine. Les pages sur les réseaux sociaux pour partager sa passion, les blogs et forums se démultiplient et le phénomène s'étend sur la toile en ce moment même.

² RIAA : Recording Industry Association of America

³ SNEP : Syndicat National de l'Industrie Phonographique

⁴ Thibault PRÉVOST. En 2015, le vinyle rapporte davantage que le streaming. 2016. Consulté le 18/03/17 et disponible sur : <http://www.konbini.com/fr/entertainment-2/2015-vente-vinyle-streaming/>

⁵ British Phonographic Industry. [Vinyl Revival continues as LP sales reach highest level in more than a decade](http://www.bpi.co.uk/searchresult/vinyl-revival-continues-as-lp-sales-reach-highest-level-in-more-than-a-decade.aspx). Consulté le 18/03/2017 et disponible sur <http://www.bpi.co.uk/searchresult/vinyl-revival-continues-as-lp-sales-reach-highest-level-in-more-than-a-decade.aspx>

Malgré le fait que beaucoup d'exemples de sites web, publications et d'événements se déroulent en ce sens sur le web, peu de chercheurs se sont encore intéressés à ce phénomène à proprement parler. La recherche sur les tendances et les effets de mode ont été assez bien abordés jusqu'à aujourd'hui, avec notamment les travaux de Guillaume Erner dans *Sociologie des Tendances* ou bien d'Alain Decrop avec *Les paradoxes du consommateur moderne* qui étudient respectivement les tendances⁶ et le consommateur moderne⁷. La mode est quelque chose qui revient sans cesse : « La mode, c'est ce qui se démode » nous dit Erner dans son ouvrage : le fait d'« habituer l'œil à l'un, c'est de favoriser le retour de l'autre » est la théorie sur laquelle repose toutes les modes de nos jours. Cette citation était employée notamment pour les modes vestimentaires qui reviennent toujours un jour ou l'autre. Selon Erner, la presse et les médias jouent également l'un des rôles principaux dans les phénomènes de tendances. Les magazines « people » et modes prescrivent les nouvelles tendances, les influenceurs et autres célébrités diffusent largement le genre et c'est grâce à cette surmédiatisation rapide d'un événement qu'une mode naît ou renaît. Cette théorie est d'ailleurs basée sur le même principe qu'un buzz sur le web, bien qu'un buzz soit bien plus viral et rapide, du fait de son caractère propre.

Par ailleurs, les travaux d'Aurélié Kessous et Elytt Roux soulèvent les procédés des marques avec le brand marketing : leur image de marque. La nostalgie est de plus en plus utilisée au sein de l'image de la marque, souhaitant sans cesse rappeler à leurs consommateurs que c'est avec elle qu'on pouvait passer un bon moment avant, et qu'on peut le retrouver aujourd'hui. La théorie de la longue traîne défendue par Chris Andersen a prouvé son potentiel à plusieurs reprises sur Internet. L'impact du procédé est avéré.

Jaakko Suominen⁸ s'est penché sur la nostalgie au temps de la culture digitale.. Il mentionne notamment dans son article des clips musicaux inspirés de vieux jeux vidéo, ou bien même la collection de timbres de La Poste en France à l'effigie des classiques du jeu vidéo⁹ (fig8.2006 sur son article). Il démontre ainsi l'omniprésence de la nostalgie et du retrogaming encore aujourd'hui. Il est même question sur toutes les consoles actuelles comme la PlayStation 4, la Xbox One et depuis très récemment la Nintendo Switch de vente de vieux jeux vidéo (« console virtuelle » chez Nintendo par exemple) qui réintroduit des titres inaccessibles sur les nouvelles consoles, afin de redécouvrir les joies des vieux jeux vidéo sans

⁶ ERNER Guillaume. *Sociologie des tendances*. Presses Universitaires de France, 2009.

⁷ DECROP Alain. *Les paradoxes du consommateur postmoderne*. Reflets et perspectives de la vie économique 2/2008 (Tome XLVII) , p. 85-93 . Consulté le 11/11/16 et disponible sur www.cairn.info/revue-reflets-et-perspectives-de-la-vie-economique-2008-2-page-85.htm.

⁸ SUOMINEN Jaakko. *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*. 2008. Consulté le 19/10/2016 et disponible sur http://www.journal.fibre-culture.org/issue11/issue11_suominen_print.html.

⁹ Ibid, fig.6 « French Gaming Stamps 2006.»

pour autant acheter les vieilles consoles parfois difficilement trouvables à bon prix ou en état fonctionnel du fait de leur âge.

Ce mémoire a pour but de mettre en lumière la présence des années passées sans Internet sur Internet, notamment au niveau du contenu culturel et le plus souvent de la pop culture, à savoir les jeux vidéo, le cinéma ou bien la musique. La plupart des gens ne peuvent plus se passer d'Internet aujourd'hui : une enquête de l'IPSOS en 2015 a d'ailleurs sondé les jeunes de 1 à 19 ans¹⁰ (et plus particulièrement les adolescents de 13 à 19 ans) afin de voir leurs habitudes liées à Internet.

Tandis que les jeunes passent de plus en plus de temps sur Internet ; 13h30 par semaine en 2015, contre 12h20 en 2012, et que plus des trois quarts des jeunes sont inscrits sur Facebook.

De même, les personnes plus âgées, n'étant pas digital-native¹¹, s'y mettent eux aussi de plus en plus depuis l'explosion d'Internet du Web 2.0.

Il est intéressant de voir que les âges ont traversé le temps et qu'on retrouve encore en quantité incroyable d'éléments nous rappelant sans cesse ce passé sans Internet. Il touche les générations directement concernées, mais également les plus jeunes qui le sont un peu moins de ce fait. Est-ce donc la vocation de faire revenir des époques appréciées et révolues sur le devant de la scène ou un réel manque de ces périodes sans Internet ?

Notre recherche s'attardera surtout sur les produits culturels et la pop culture : par exemple le disque vinyle, les consoles rétro gaming, les travaux artistiques au style pop et de nombreux autres produits culturels, communément appelés pop culture.

La pop culture balaie l'ensemble des produits et œuvres culturels des années 1950 à aujourd'hui. Ils sont arrivés à contre-courant et ont souhaité amorcer des idées nouvelles et des approches différentes de ce qui était qualifié d'art à proprement parler. On peut notamment penser au pop-art d'Andy Warhol qui est une figure emblématique de ce type de produit culturel, ou bien encore à tous les comics américains de chez Marvel et Urban Comics (DC Comics). C'est ce que défendent Richard Mémeteau dans son ouvrage *Pop Culture* et Henry Jenkins dans ses études sur les Cultural Studies. Le début de cette « pop culture » dans les années 1950 vient d'ailleurs de Jenkins.

Comment expliquer cette renaissance des objets qui ont fait les beaux jours des années 80 tels que la photo instantanée, les vinyles ou bien même les premières consoles de jeux vidéo ? On va donc chercher à savoir si cet effet de mode est en partie ou complètement lié

¹⁰ Enquête Junior Connect' La conquête de l'engagement. Consulté le 05/03/2017 et disponible sur : <http://www.ipsos.fr/communiquer/2015-04-07-junior-connect-2015-conquete-l-engagement>

¹¹ Personne nés à la fin des années 80, début des années 90 et ont vécu en même temps que l'explosion d'Internet. https://www.wikiwand.com/fr/Enfant_du_numérique

à Internet. S'il est lié au web d'aujourd'hui, dans quelles conditions ? Sous quelles formes ? Le mémoire sera ponctué de recherches quantitatives et qualitatives ainsi que des analyses du web actuel. Les recherches qualitatives seront réalisées sous la forme d'entretiens avec des professionnels du web et/ou du vintage, le plus souvent des professionnels ayant fait de ces deux outils leur force première. Il y aura notamment des entretiens avec des acteurs du web venant de tout bord comme le fondateur du site RushOnGame.com, site de vente de jeux vidéo en tout genre. Nous irons à la rencontre de Mathilde, collectionneuse et rédactrice d'un blog de jeux vidéo. Nous irons effectuer un entretien avec Guillaume Dordain, un passionné de synthwave, un mouvement des années 2000 reprenant les codes musicaux des synthétiseurs des années 80. Enfin, notre dernier entretien, mais pas des moindres, sera avec Frédéric Molas, plus connu sur Internet sous le nom de Joueur Du Grenier, troisième Youtuber francophone humoristique et du jeu vidéo spécialisé dans la critique humoristique de jeux vidéo rétro depuis près de 10 ans. Il est reconnu comme l'une des personnalités phares de YouTube du haut de ses 2,8 millions d'abonnés. Les recherches quantitatives seront quant à elle un ou plusieurs questionnaires proposés à un ensemble d'internautes, de tous les âges et tous les sexes, avec une forte dominante de jeunes (15-30 ans) issus de divers endroits et ayant des centres d'intérêt divers (ayant une prédisposition aux objets vintage ou rétro, ou bien pas du tout). Il sera alors demandé aux sondés leurs habitudes concernant la consommation de produits vintage/rétro comme les vinyles ou le retrogaming. Cela sera ensuite mis en parallèle avec des usages du web par exemple le visionnage de vidéos de vieux jeux vidéo sur YouTube ou bien la recherche de produits culturels sur les places d'e-commerce.

Le mémoire se divise en trois grands axes distincts et trois questions : qu'est-ce qui définit le vintage, rétro et nostalgie, comment retrouve-t-on les objets du passé sur Internet, et enfin, comment s'inspire de ce type de produit ce que l'on retrouve aujourd'hui sur Internet un peu partout ?

Le premier axe sera dédié à l'histoire du vintage, du rétro et de la nostalgie. Cette partie présentera tous les termes qui seront employés durant les travaux et cherchera à comprendre les éventuels liens entre les Hommes et la nostalgie qu'ils éprouvent. Nous chercherons différentes réponses à propos de l'Homme et de sa relation avec le passé. Pourquoi l'Homme s'identifie encore-t-il tant à son passé aujourd'hui par exemple. On verra également si l'Homme est attaché à ses modes de consommations antérieurs et ses habitudes, notamment face à la dématérialisation qui vient à contre-courant de la nostalgie des hommes, puisque ce phénomène est tout nouveau et n'existait pas du tout il y a quelques

années. Ce concept propose donc une façon révolutionnaire de stocker du contenu divertissant et de gagner beaucoup de place, au détriment d'objets, souvent très visuels et dans l'univers d'un artiste. Le dématérialisé ne s'appréhende donc pas du tout de la même façon que les objets physiques et on va chercher à voir si c'est un frein à la consommation pour certains et si c'est grâce à cette différence entre les deux types d'objets que le matérialisé persiste face à l'ère du tout numérique.

Le second axe viendra quant à lui faire le lien entre le passé et le présent. On parlera du développement croissant de l'Internet de la nostalgie. Si le rétro revient au goût du jour aujourd'hui, cela n'est certainement pas anecdotique et il faudra essayer de déterminer pourquoi. Il sera donc question d'analyser et de chercher à comprendre différents éléments pouvant jouer en la faveur du retour de ces modes. Nous verrons si l'utilisateur retrouve des éléments de son passé sur Internet, s'il utilise cet outil comme une source de nostalgie directe et si oui sous quelles formes. Est-ce que les webnautes trouvent un intérêt dans le rétro en exposant leurs collections, en cherchant du « nouveau vieux contenu » sur des sites de ventes, en s'identifiant entre amis sur des publications sur les réseaux sociaux pour se rappeler « le bon vieux temps » et bien d'autres...

Enfin, le dernier axe de ce mémoire conclura la progression chronologique sur le vintage en mettant en avant les développements effectués sur le web qui sont fortement inspirés du vintage. Il sera donc intéressant de voir sous quelles formes : projets vintages, communautés de fans, phénomènes autour de l'univers. Il est possible de générer de l'argent grâce au vintage sur Internet grâce au « rétrocrowdfunding », de mobiliser des gens sur des communautés de fans et des posts sur les réseaux sociaux qui les rassemblent autour d'un sujet commun. Le tout sera donc de voir si le vintage peut vraiment influencer les technologies et coutumes d'aujourd'hui, quitte à inspirer de nouveaux projets et nouvelles idées sur le sujet, comme avec la musique synthwave, typiquement dans les sonorités eighties et pourtant nées au début du XXIème siècle.

I. Le rétro: un phénomène pas si nouveau!

A. Rétro, vintage, nostalgie?

1. Définition des termes vintage, rétro et nostalgie

a) Vintage

Le vintage est à l'origine une appellation pour les vins millésimés. Par abus de langage, le mot a été détourné et aujourd'hui associé à tout objet ayant en moyenne plus de vingt ou trente ans par rapport à la date à laquelle il est utilisé, soient l'équivalent d'une génération environ. Par exemple, en 2010, mais surtout en 2020 nous pourrions qualifier de *vintage* les objets datant des années 90. D'ailleurs, les objets et la culture des années 90 commencent à avoir ce petit aspect vintage : Tamagotchi (1996), Furby (1998), les Pogs (1993), les Magic Trolls (1992 ; de retour en 2016 avec un film d'animation), les Jojo's (1996)... À l'inverse, certains produits qui persistent sans estompe depuis leurs débuts sont moins pris pour cible du terme de vintage, puisqu'ils existent et se renouvellent sans interruption depuis leur création : Pokémon (1996) ou bien le jeu de cartes Magic (1993). Ces licences sont devenues emblématiques avec le temps et les personnes appréciant ces produits utilisent toujours autant de vieilles éditions de jeux Pokémon ou de cartes Magic, comme les dernières éditions qui sortent ces derniers mois.

Aujourd'hui, le vintage balaye le XX^{ème} siècle jusqu'aux années 1980 voire 1990 en règle générale. Chacun peut avoir sa propre définition du vintage puisqu'il s'agit d'un concept aux frontières variables désignant des objets du passé qui font leur retour aujourd'hui. Compte tenu des différences d'âge entre chaque individu, la notion de vintage est assez élargie et chacun n'a pas la même perception.

Le mot *vintage* évoque directement chez les gens ce côté ancien, hors des tendances actuelles. À l'inverse de « vieillot », le terme vintage indique toujours un produit de qualité. On y évoque alors de nombreux objets en tout genre et de toutes les formes. Ce sont des objets avec un symbolisme fort pour ceux qui en possèdent ou bien en achètent. Ils évoquent une époque révolue avec toutes ses représentations plus ou moins fantasmées. Par exemple, les années 80 sont associées à ses vêtements colorés, sa danse disco et des classiques du cinéma comme E.T l'extraterrestre, Ghostbusters dans l'imaginaire collectif des personnes qui ont vécu cette époque.

Aujourd'hui l'esprit vintage puise son inspiration de ces époques fantasmées et sacralisées par des générations de "grands" enfants d'hier et d'aujourd'hui. Alors que la vie de l'Homme peut aller mal aujourd'hui (vie active, problèmes du quotidien, crises économiques...), il repense au passé et espère que son futur s'inspirera finalement du passé où il était heureux (la nostalgie).

b) Rétro

Rétro est un terme assez proche de celui de vintage, mais il y diffère sur quelques points. Le terme rétro provient du préfixe latin « rétro » signifiant l'arrière, le passé. Ce terme est employé depuis très longtemps : on le connaît notamment dans le terme « Vade Retro, Satanas » signifiant « Recule Satan » ou bien encore « Arrière, Satan ! ». Il s'agit d'un diminutif pour le terme « rétrospective ». Ce terme a plusieurs sens : il est d'un côté employé pour désigner la rétrospective de quelqu'un ou de quelque chose. On peut par exemple dire qu'on effectue la rétrospective d'un artiste, en retraçant son parcours au travers de ses œuvres. Ce terme peut aussi plus simplement évoquer ponctuellement des éléments et des faits du passé. Cependant, pour ce sens, il est tombé dans le français courant, voire familier, d'employer le terme de « rétro », afin de différencier justement les deux utilisations de ce terme.

On parle d'objets rétro dans le cas où l'objet est réhabilité et modernisé. Le CNRTL¹² donne la définition suivante au terme de rétro : « Qui imite, évoque ou exalte les mœurs et la mode d'une époque du passé récent (par exemple les « années folles », les « années trente », etc.) ». Le rétro est considéré comme un renouveau des modes de l'époque. On peut qualifier de rétro des œuvres ou produits contemporains, mais inspirés d'anciennes modes. Le rétro est aussi employé dans plusieurs mouvements artistiques qui seront abordés plus tard dans le mémoire.

Le terme rétro est souvent employé de manière abusive aujourd'hui. D'ailleurs le terme « rétrogaming » est employé pour les amateurs de vieilles consoles de jeux vidéo. Il est correct dans le cas de consoles rééditées et en hommage aux originales. On peut considérer la récente Mini Nintendo Entertainment System (Mini NES) comme étant un accessoire rétrogaming puisque le produit date de novembre 2016. La NES originale quant

¹² Centre National des Ressources Textuelles et Lexicales

à elle est sortie en 1987 en France.¹³ Il faudrait donc davantage considérer ce produit comme vintage et non rétro. L'amalgame est finalement entré dans les mœurs et le rétrogaming couvre aujourd'hui toutes les rééditions à l'image d'anciennes consoles, et les consoles couvrant la génération 1¹⁴ à 6¹⁵, voire 7¹⁶ : c'est-à-dire toutes les générations antérieures à l'actuelle, la 8^{ème}¹⁷.

c) Nostalgie

Le premier à utiliser et théoriser ce terme fut un médecin, André Bolzinger, qui désigna la nostalgie comme étant une sorte de « mal du pays »¹⁸. Un homme est nostalgique en repensant à son passé, à son enfance, par le biais de lieux qu'il a connus et appréciés avant, et qu'il ne voit plus aujourd'hui. Par exemple on peut être nostalgique de la maison dans laquelle on a vécu étant enfant, le lieu où l'on passait toutes ses vacances étant adolescent, la musique sur laquelle on a embrassé la première fois sa petite amie, le jeu vidéo auquel on jouait avec son frère ou sa sœur des journées durant et bien d'autres encore.

Tout le monde a ce petit pincement au coeur en repensant à des événements heureux du passé, des films vus, des jeux vidéo joués, des livres lus et bien d'autres en repensant à ceux-ci. L'Homme a une tendance à bonifier sa vision dans le temps.

Si le vintage désigne directement un objet ayant des caractéristiques lui étant propres, la nostalgie désigne davantage un sentiment perçu chez l'Homme comme étant un souvenir heureux de son passé. On ne parle pas d'objets à proprement parler, mais d'un ressenti humain. L'Homme est nostalgique par défaut. Nussbaum et Evéquoz parlent du syndrome du rétroviseur ou du « c'était mieux avant », présent chez la plupart des personnes.¹⁹

Le sentiment de nostalgie est principalement recréé par le biais de l'audiovisuel : vidéo, son et photographies. Ces éléments constituent un axe majeur pour le ressenti de cette émotion

¹³ GORGES Florent. *L'Histoire de Nintendo volume 3*. Pix'N Love, 2011. P-133.

¹⁴ La première génération date des années 1970, avec notamment l'Odyssey, puis le célèbre jeu Pong.

¹⁵ La sixième génération date du début du XXIème siècle. Sont incluses les consoles suivantes : Dreamcast, Gamecube, PlayStation 2, Xbox, Game Boy Advance

¹⁶ La septième génération date de 2005 à 2007. Sont incluses les consoles suivantes : PlayStation Portable, Nintendo DS, Wii, PlayStation 3 et Xbox 360

¹⁷ La huitième génération date de 2010 à aujourd'hui. Sont incluses les consoles suivantes : Nintendo 3DS, Nintendo Wii U, PlayStation 4, Xbox One, PlayStation Vita. La très récente Nintendo Switch (3 mars 2017) n'a pas encore été catégorisée par le SELL. Elle peut être la continuité de la 8^{ème} ou le début d'une 9^{ème} génération : la Switch n'ayant pas de nouveaux concurrents prévus dans l'année 2017 ou 2018 à venir, sa situation pose problème.

¹⁸ BOLZINGER André. *Histoire de la nostalgie*. Paris, Campagne Première, 2007.

¹⁹ NUSSBAUM Patrick, EVEQUOZ Grégoire. *C'était mieux avant, ou le syndrome du rétroviseur*, 2014. FAVRE. Paris.

si spéciale. Pour les photographies personnelles par exemple, on peut ainsi retourner le temps d'un instant dans un moment passé de sa vie que l'on souhaite se remémorer. Gil Bartholeyns qualifie cette émotion ressentie de « pronostalgie »²⁰. La pronostalgie est une sorte de nostalgie contemporaine : il s'agit de mettre des photos récentes au goût du passé. Pour cela sont utilisés divers filtres tels que le noir & blanc, l'effet sépia, ou bien plus directement il s'agit de prendre des photos de plans célèbres d'années passées. À l'inverse, il est aussi possible de coloriser les photos noir & blanc du passé. Le simple fait de travailler ces photos du passé prouve que l'Homme est toujours accroché à ce passé et consacre son temps à le rénover et l'entretenir plutôt que de prendre de nouvelles photos du présent par exemple.

Dans son article, Bartholeyns avait effectué une recherche sur le tag Nostalgia sur le site de photographies Twenty20.com. (Recherche effectuée le 17 décembre 2014) Il obtenu la conclusion que 46 des 100 premières photos de ce terme étaient réalisées à l'aide de filtre noir & blanc, vignettage, désaturation²¹, sépia ou tout autre effet rappelant les photos des appareils les plus vétustes.

En effectuant la même recherche à ce jour (20 février 2017), nous pouvons témoigner d'un constat très similaire à celui obtenu il y a plus de deux ans.²² Tout d'abord, il est intéressant de noter quelques paramètres intervenus lors de l'expérience. Certaines photos successives étaient du même photographe et dans le même style, n'ayant pas de lien direct avec ce que l'on imagine en pensant à la nostalgie. De plus, les cent photos récentes changent rapidement : si le test avait été effectué un autre jour (ou bien même à un autre moment de la journée), il aurait pu être bien différent. Ici, l'expérience sert principalement à donner une tendance. Nous prenons en compte trois critères sur ces photos. Le premier sera la présence d'un lieu ou d'un objet typique du passé : objets du XXème et XIXème siècles acceptés. Par exemple la machine à écrire était incluse dans ce critère. Les deux autres critères seront l'effet noir & blanc et la désaturation.

Voici quelques résultats, basés sur les 100 photographies les plus récentes au 20 février 2017²³ :

- 37 photos sur 100 faisaient référence à des éléments du siècle dernier
- 11 photos sur 100 étaient en noir & blanc

²⁰ BARTHOLEYNS Gil. *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se regrette*, Terrain [En ligne], 65 | septembre 2015, mis en ligne le 15 septembre 2015, consulté le 10 février 2017. URL : <http://terrain.revues.org/15803> ; DOI : 10.4000/terrain.15803

²¹ Ce terme est proposé par Roman Potocki, sur le site phototrend.fr. Source : <https://phototrend.fr/2010/02/mp-68-saturation-et-desaturation-une-histoire-de-couleurs/>

²² Voir Annexe : Recherche Twenty20.

²³ Voir annexe

- 16 photos sur 100 ont subi une désaturation

Un autre point intéressant est à relever :

- Parmi les 11 photos en noir & blanc, 6 faisaient référence à un élément du XXème siècle, soit environ 55%.
- Parmi les 16 photos ayant été désaturées, 10 faisaient référence à un élément du XXème siècle, soit environ 63%.

On voit donc que même si chaque personne a sa propre idée de nostalgie grâce à ses souvenirs et son passé personnel, une sorte d'inconscience collective est ancrée dans les mœurs. On voit ainsi que les éléments appartenant au XXème siècle ont vite tendance à être représentés avec les moyens du passé tels que la photographie noir & blanc ou la désaturation, afin de renforcer encore plus le caractère nostalgique de l'élément.

Bartholeyns qualifie la nostalgie comme étant une émotion que l'on peut provoquer à tout moment, à contrario des autres qui ne se contrôlent pas spécialement. Il est possible de créer ce sentiment de nostalgie à l'aide de simples objets ou souvenirs.

2. Les catégories d'objets et de contenus qui sont de nouveau mis en avant

a) Les vêtements

Bons nombres de vêtements typiques du XXème siècle font de nouveau surface. Qu'il s'agisse de veste en jeans, de robes swing, robes en crayon ou autres chemises à carreaux, il n'est pas rare aujourd'hui d'en croiser au quotidien.

Ce sont les grands couturiers qui choisissent les modes chaque saison et s'inspirent des vêtements ayant fait les émules des décennies précédentes.

La Loi de Poiret est un bon indicateur concernant les modes passées. C'est le couturier Paul Poiret qui l'avait établie au début du XXème siècle. Cette loi partait du constat suivant : quand on pousse une mode au maximum de ses limites, on finit par avoir d'un coup l'effet inverse. On voit alors cette mode disparaître pour être remplacée par son opposé, ou tout du moins quelque chose de très différent.

La loi de Poiret parle d'un cycle des styles vestimentaires sur un siècle. Son exemple était celui des chapeaux. Dans les années 20, il avait prédit le retour des chapeaux unis car il y

avait une forte croissance des chapeaux à fleurs, à rubans, à pois et autres fantaisies.²⁴

La mode est mise en avant selon plusieurs formes, que cela soit les vêtements en eux-mêmes ou bien sur des personnalités connues grâce à cela. On peut notamment penser aux profils mode d'Instagram. Instagram est un réseau social basé sur la photographie et sorti en 2010. Il a été par la suite racheté par le biais d'actions par l'entreprise de Mark Zuckerberg, Facebook, en 2012. Accessible d'abord sur smartphone, il s'est ensuite étendu à la consultation sur le web. Il totalise près de 25 langues disponibles et est le 3^{ème} réseau social le plus utilisé derrière Facebook et YouTube selon DreamGrow²⁵, avec près de 600.000.000 utilisateurs actifs.

Le magazine de mode Grazia a publié un article en ligne montrant un top 10 des profils liés à l'univers de la mode vintage à suivre pour tous les amateurs du genre.²⁶ On découvre alors plusieurs profils, avec notamment le profil de la marque Polaroid bien évidemment, suivi par 204.000 personnes au 5 mars 2017, qui met en avant beaucoup de clichés tirés des appareils de la marque. Ce qui nous intéresse davantage ici sont les profils mettant en avant des collections vintage embellies grâce à Instagram.

On découvre notamment les comptes de Vintage_traffic²⁷ avec 108.000 personnes suivant la page, une page tenue par la styliste Georgiana Boboc²⁸, suivie à son tour par 133.000 personnes. Elle fait sur son profil personnel la même chose que sur sa page Vintage_Traffic et cumule plusieurs centaines de « J'aime » et de commentaires sur chacune de ses publications.

b) Les appareils multimédias

Les objets phares du XX^{ème} siècle sont les objets tournant autour de l'image et/ou du son. Véritable révolution des frères Lumières à la fin du XIX^{ème} siècle, le cinéma fit son apparition au début du XX^{ème} siècle. De nombreux objets devenus cultes sont toujours très utilisés ou très prisés aujourd'hui. On pense notamment à des appareils comme la bobine de film, aujourd'hui dématérialisée en fichiers numériques, mais aussi à la platine vinyle ou

²⁴ POIRET Paul. *En Habillant L'Époque*. 1986. Grasset. Paris.

²⁵ KALAS Priit. *Top 15 most popular social networking sites (and 10 apps!)*. 17/02/17. Consulté le 08/03/2017 et disponible sur : <https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/>

²⁶ FRIEDMANN Chloé. *10 comptes Instagram pour les mordues de vintage*. 15/03/16. Consulté le 05/03/2017 et disponible sur : <http://www.grazia.fr/article/10-comptes-instagram-pour-les-mordues-de-vintage-808890>

²⁷ Page Instagram de Vintage_Traffic : https://www.instagram.com/vintage_traffic/. Consulté le 05/03/2017.

²⁸ Page Instagram de Georgiana Boboc : https://www.instagram.com/georgiana_boboc/. Consulté le 05/03/2017.

bien même le phonographe. Idem pour le clap de cinéma classique, toujours aussi Dans le cinéma, de vieux formats sont toujours remis au goût du jour et maintenus par quelques grands cinéastes. On peut penser notamment à Quentin Tarantino qui a réalisé son film « Les 8 Salopards »²⁹ dans le format 65mm, un format très répandu à la fin du XIXème siècle.³⁰

D'un autre côté, la photographie est très présente au cours du XXème siècle. On retrouve notamment les inventions du Polaroid, utilisant le principe de la photographie instantanée qui est très en vogue ces derniers temps, que cela soit de façon instantanée grâce à des applications ou des services web, mais également pour l'appareil en tant que tel avec des appareils photo de la marque Polaroid ou bien des modèles Instax de chez Fujifilm, reprenant très précisément ce principe. Le 19 avril 2017 est encore annoncé l'Instal Square SQ10 qui a pour slogan « Instant Print. Digital Technologies. »³¹. Ce slogan démontre la volonté de mêler à la fois les anciens principes tel que le polaroid et l'impression immédiate de sa photographie, mais également de conserver la possibilité

c) Les produits culturels: la «pop culture»

Les produits culturels de nos jours sont encore très souvent inspirés du passé. Il est de plus en plus fréquent de voir des remakes en Haute Définition de nombreux films ou séries. Un réel brand marketing se met en place autour de l'aspect vintage cherchant à conquérir les personnes d'une génération ayant connu tous ces personnages et ces produits, mais également conquérir la jeunesse en apportant un vent de fraîcheur qui invitera les plus jeunes à découvrir les classiques, dans leur version remastérisée ou bien même originale et les replonger dans un univers qu'ils connaissent bien. On peut penser par exemple aujourd'hui au film Ghostbusters de Paul Feig, sorti en 2016.³² Il reprend la formule du classique de 1984 avec Bill Murray³³ tout en y ajoutant ses propres idées. Les quatre hommes deviennent alors quatre femmes. Les blagues sont tout aussi potaches, et l'histoire se place dans une période qui nous est plus contemporaine. Ce nouveau film garde tout de

²⁹ Les 8 Salopards (2015) par Quentin Tarantino. http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=225571.html

³⁰ MARINE Joe. *How Tarantino's 'The Hatoful Eight' brought back 65mm Panavision History*.25/05/15. Consulté le 22/02/17 et disponible sur : <http://nofilmschool.com/2015/11/quentin-tarantino-hateful-eight-65mm-ultra-panavision-70mm>

³¹ BECQUART Laurène. *Fujifilm annonce la sortie prochaine de son Instax Square SQ10, un hybride pour la photo instantanée*. 19/04/17. Consulté le 05/05/17 et disponible sur : <https://phototrend.fr/2017/04/fujifilm-sortie-prochaine-instax-square-sq10-hydrife-photo-instantanee/>

³² Ghostbusters (2016), par Paul Feig. http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=126155.html

³³ Ghostbusters (1984), par Ivan Reitman. http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=437.html

même l'esprit nostalgique des fans de la première heure grâce à des décors similaires, des apparitions rapides des acteurs du premier opus et bien évidemment, la chanson phare propre à la saga.

On peut également penser à la série *Stranger Things*, sortie durant l'été 2016, qui créa le temps de 8 épisodes d'une heure une faille spatio-temporelle en replongeant directement tous ses spectateurs au plus profond des années 80. Jean-Laurent Cassely parle sur la série au succès mondial d'une certaine « industrialisation de la nostalgie ».³⁴ La série joue le jeu de la nostalgie en plaçant des références à des films des années 80, des effets, prises de vues, et couleurs typiques des années 80, au tel point de se noyer dans le (bon) cliché. Une vidéo d'Ulysse Thevenon a d'ailleurs été publiée sur YouTube pour mettre en parallèle les très nombreuses références de la série. La vidéo a été reprise par de nombreux médias au point d'atteindre 300.000 vues au 5 mai 2017³⁵. C'est ce que dénonce ici J-L. Cassely : la série a souhaité jouer de cet atout au point de croire qu'elle aurait pu sortir dans les années 80 comme ses consœurs qui l'ont inspirée. Les Duffer Brothers, réalisateurs de la série, ayant grandi dans les années 80 et ayant été énormément inspirés par cette culture, ont pris parti de forcer le cliché et l'hommage jusqu'au bout, tout en gardant à l'esprit que cela boosterait la crédibilité et l'intérêt des gens pour la série. Elle joue alors sur un souvenir collectif et une identité visuelle commune à de nombreuses personnes ayant vécu durant la même génération. C'est pour cela que Jean-Laurent Cassely utilise le terme d'industrialisation de la nostalgie : produire en masse ce sentiment nostalgique qui fonctionne toujours autant aujourd'hui. Un problème se posait d'ailleurs avec cette série selon lui : le succès de la série est dû aux références que possède le public avec le vintage et les années passées. C'est-à-dire que cette œuvre télévisuelle ne pouvait sortir qu'à ce moment précis, là où le mouvement vintage bat son plein. La série est très temporelle et fonctionne grâce à nos souvenirs.

d) L'automobile

L'automobile est un fait très important du mouvement vintage. Les Hommes sont attachés aux voitures de leur jeunesse et le montrent à travers divers événements présents au quotidien. Il existe encore de nombreux rassemblements aujourd'hui comme le

³⁴ CASSELY Jean-Laurent. *Stranger Things*», *l'industrialisation de la nostalgie*. 9/08/16. Consulté le 05/11/16 et disponible sur <http://www.slate.fr/story/121797/stranger-things-industrialise-nostalgie>.

³⁵ THEVENON Ulysse. *References to 70-80s movies in Stranger Things*. Youtube, 29/07/2016. Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=wBjgFt6IVHM>. Consulté le 05/05/2017.

Rétromobile³⁶ qui a lieu tous les ans depuis 1976 et qui met en scène de nombreuses voitures phares du XX^e siècle. Le site officiel de l'événement possède un onglet « Collectionneurs Connectés » particulièrement intéressant. Divisé en trois parties, il présente il y a également le célèbre 4L Trophy, une course dans le désert marocain en 4L. Cette année, les Youtubers Amixem et Cyril/SUPERKONAR y ont d'ailleurs participé et ont créés le buzz autour, générant 6 vidéos Youtube et plus de 10 millions de vues cumulées.³⁷ Internet est bien évidemment un lieu d'exposition comme ce type d'événement. On retrouve notamment sur Instagram des comptes mettant en scène ces voitures typiques. C'est le cas notamment du compte Instagram Car_vintage³⁸, qui comptabilise à lui seul pas moins de 251.000 abonnés sur son profil, ou bien encore old_roads avec sa petite somme de 55.000 abonnés.³⁹ Chacune de leurs publications comptabilise respectivement plus de 5.000 et 1.000 « J'aime » et des centaines de commentaires. Nous nous attarderons par la suite assez peu à cet aspect du vintage, en restant ciblé sur les produits culturels.

e) Le mobilier

Le mobilier est une figure emblématique du vintage lui aussi. Plusieurs marques et sites web se spécialisent dans la revente de ce genre de références. C'est notamment le cas via le site Design-Market⁴⁰, qui s'autoproclame comme étant le « 1^{er} marché en ligne du mobilier vintage ». Le site référence des centaines de produits ayant connu leur succès au XX^e siècle, allant de la simple affiche ou boîte de conserve jusqu'au canapés, tables et autres fauteuils. Il y est possible de visualiser les produits du site selon de nombreux filtres : un coloris, une époque, un pays, un artiste, une collection ...

En parallèle, on voit sur les réseaux sociaux photographiques que ce mobilier plaît toujours avec de nombreux hashtags tels que #nostalgia, #indoor

Cette liste de catégorie d'objets reste subjective, mais elle part d'un constat personnel des éléments trouvés sur Internet à la suite de diverses recherches sur ce domaine. Nous avons conservé les cinq grands domaines qui ressortaient le plus souvent.

Comme pour l'automobile, nous nous attarderons par la suite assez peu à cet aspect du vintage, en restant ciblé sur les produits culturels.

³⁶ Salon Rétromobile : <https://www.retromobile.fr/>

³⁷ Lien vers le premier épisode des six sur le thème de la 4L Trophy sur la chaîne d'Amixem : <https://www.youtube.com/watch?v=q4Zd-LxoK1c>

³⁸ Profil Instagram de Car_Vintage : https://www.instagram.com/car_vintage/?hl=fr

³⁹ Profil Instagram de old_roads : https://www.instagram.com/old_roads/?hl=fr

⁴⁰ Site de Design-Market : <http://www.design-market.fr/#S>

3. Différences entre vintage, nostalgie et rétro: l'exemple de Pinterest.

a) Pourquoi Pinterest et Procédure de l'analyse

Pour rappel, Pinterest est un réseau social de partage de photographie sorti en 2010. Son fonctionnement n'est pas sans rappeler l'époque des pins et des tableaux noirs sur lesquels on épinglait fièrement sa collection de pins. Le fonctionnement même de Pinterest repose sur ce principe. Chaque utilisateur a la possibilité de créer des « épingles » correspondant alors à une photo et un lien vers un contenu, un site web, une vidéo ou tout autre contenu du web. Ces épingles créées peuvent alors être rangées dans un « tableau » défini par l'utilisateur et sur lequel il épinglera ce que bon lui semble. Son fonctionnement est assez proche du système des « favoris », qui permet de conserver des liens utiles. Sauf qu'ici le tout est fait de façon plus ergonomique et originale. Il est ensuite possible pour un utilisateur de s'abonner à une personne ou bien au tableau précis d'une personne afin de suivre ses idées en la matière ou tout simplement la personnalité/le style de vie de la personne.

Pinterest est assez représentatif dans le cadre de cette recherche car il agit en tant que galerie personnalisée : on peut ainsi retrouver aisément ce que chacun aime et partage au travers de ses tableaux, et voir également ses points d'intérêts en fonction des personnalités ou des tableaux qu'il suit. Pinterest regorge de nombreux tableaux nommés « Vintage », et il est facile de trouver de nombreux objets épinglés issus du XXème siècle.

On retrouve par exemple des réfrigérateurs monochromes par centaines en indiquant ainsi « réfrigérateurs vintage » dans la barre de recherche du site, catégorie « Épingles », et par milliers des tableaux « Vintage » répertoriant de nombreuses photos appartenant aux catégories d'objets précédemment cités, d'espaces, de personnes en noir & blanc ou aux couleurs contrastées. Avec cette recherche, le premier résultat de « Tableaux » obtenu est celui de l'utilisateur « Needacocktail » et le tableau s'intitule « ::Vintage:: ». ⁴¹ Ce tableau n'a pas moins de 425.000 abonnés pour seulement 274 épingles présentes dessus. On peut voir sur ce tableau une grande majorité de photographies de modes, dont la moitié sont en noir & blanc. On voit également de nombreux portraits ainsi que quelques publicités vintage et des couvertures de magazines (par exemple *Vogue*, magazine de mode féminine lancé

⁴¹ Recherche effectuée le 10/03/2017 sur le site Pinterest.fr depuis un profil vierge. Tableau obtenu : <https://fr.pinterest.com/needacocktail/vintage/>

en 1982).⁴²

Pour voir si les différences entre nostalgie, rétro et vintage sont bien interprétées, nous allons comparer les différents résultats en cherchant ces différents mots clés.

b) Comparaison

La recherche est effectuée le 12 mars en entrant les trois différents mots clés dans la barre de recherche principale du réseau social Pinterest : « nostalgia, vintage et rétro ». Pour le terme « nostalgia », on utilise pour la recherche le terme anglais car rétro et vintage sont identiques en français et en anglais. En utilisant nostalgie en français, nous aurions moins de résultats comparés aux deux autres mots puisqu'il n'aurait pas été utilisé dans différents langages.

Type d'épingles selon le terme "Nostalgia"

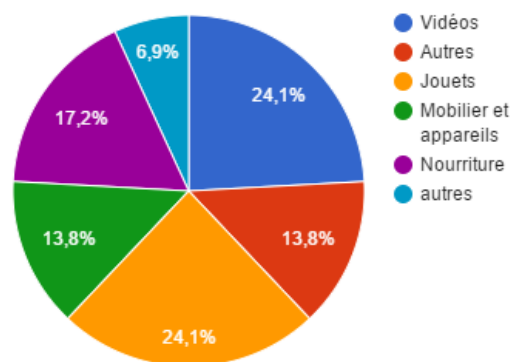


Figure 1 Graphique des trente dernières épingles en lien avec le mot "Nostalgia"

On voit ici que les épingles se rapprochent le plus souvent du contenu ludique et de l'enfance : les Jouets ont la plus grosse proportion avec les vidéos, correspondant le plus souvent en réalité à des dessins animés qu'à des films. Ces résultats renvoient donc très clairement à l'enfance. Concernant la part sur la nourriture qui arrive en troisième position, il s'agit de bonbons ou biscuits qui sont cités également à chaque fois, renvoyant une image d'enfance à nouveau avec les images des bonbons à la boulangerie.

Pour le second mot clé, « vintage », les résultats sont les suivants :

⁴² Constat effectué le 10/03/2017 à partir des 30 premières épingles présente ce jour-là, de la première à la trentième dans l'ordre d'apparition des épingles.

Types d'épingles en lien avec le terme "Vintage"

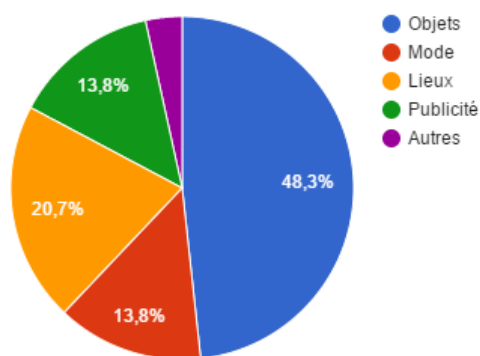


Figure 2 Graphique des trente dernières épingles en lien avec le mot "Vintage"

Pour le terme « Vintage », c'est les objets et autres appareils qui sont le plus montrés, avec en priorité des vinyles, platines vinyles et jukebox. La présence des lieux en seconde position n'est pas anodine non plus. On retrouve par exemple les diner américains des années 50, qui ont d'ailleurs tendance à disparaître aujourd'hui⁴³

Enfin le dernier mot clé « rétro » peut être découpé en différents thèmes également. Voici les statistiques de l'échantillon sur la trentaine de dernières épingles associé à ce sujet.

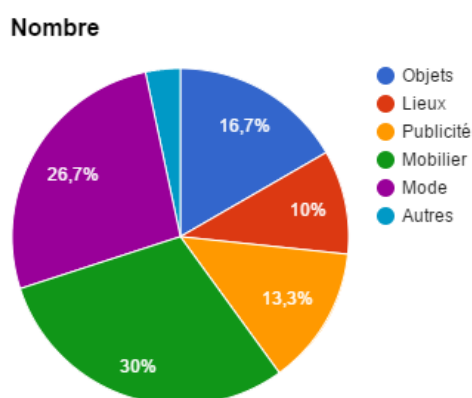


Figure 3 Graphique des trente dernières épingles en lien avec le mot "Retro"

Ici, c'est la catégorie « mobilier » qui est majoritaire avec près d'un tiers des épingles en rapport avec du mobilier d'époque. Ce terme renvoie à un rapport au rétro très orienté sur le style de vie. C'est d'ailleurs la catégorie « Mode » qui arrive en seconde position sur

⁴³ POUGET Jeanne. *Victimes collatérales de la gentrification, les célèbres diners new-yorkais sont en train de disparaître*. 11/05/17. Consulté le 16/05/17 et disponible sur : <http://clubsandwich.konbini.com/news/gentrification-diners-new-yorkais-train-de-disparaitre/>

cette recherche, suivi d'un peu plus loin par les objets et la publicité, catégories déjà présentes sur les autres termes.

c) Bilan

L'analyse permet d'observer une différence entre chacun des termes. On peut constater que les termes « vintage » et « rétro » se rapprochent sur de nombreux points, montrant encore l'amalgame qui est fait entre les termes. Globalement, ce sont les mêmes grands axes pour chacun des mots sur les épingles qui permettent de catégoriser assez simplement toutes les publications en lien avec le mot en question. On retrouve tout de même des catégories communes entre vintage et rétro par exemple qui sont souvent les termes les plus confondus entre eux par rapport au terme nostalgie qui lui est bel et bien perçu comme un sentiment.

B. Un sentiment de nostalgie inévitable chez l'Homme

1. Une sociologie des tendances qui forme un éternel cycle

La tendance est un terme né au milieu du XX^{ème} siècle, durant les Trente Glorieuses. C'est à cette période que la consommation de masse est apparue, laissant ainsi hommes et femmes le champ libre aux achats en tout genre.

Selon le sociologue Guillaume Erner, le principe même de la mode se résume en une simple phrase « La mode, c'est ce qui se démode. ». Les tendances sont à l'origine même de tout ce que l'on peut voir au quotidien : styles vestimentaires, genres musicaux. Ces tendances créent l'environnement social dans lequel nous vivons et nous conditionne au quotidien sans même s'en rendre compte.

Les tendances se définissent par une courbe gaussienne. On commence par une montée en puissance de l'objet afin d'atteindre son point culminant. Une fois à son apogée, la tendance s'essouffle et la popularité de celui-ci redescend à vive allure. Cette courbe se reproduit souvent à plusieurs reprises, au point d'en former un cycle.

C'est notamment le cas pour le cinéma : Le cinéma des années 80 s'inspire des années 50 tandis que notre cinéma contemporain s'inspire très fréquemment de ce qui se faisait dans

les années 80. On a alors des tendances sinusoïdales avec des pics et des montées en popularité d'objets avant d'avoir des rechutes.

C'est le cas dans la mode vestimentaire où de nombreux vêtements apparaissent puis disparaissent de la scène de la haute-couture d'une année à l'autre. Erner prend l'exemple⁴⁴ du « leggings » dans son ouvrage. Le legging était l'incarnation même du démodé il y a quelques années, mais c'est grâce à cette réputation qu'il a pu se démarquer et revenir : « Habituer l'œil à l'un, c'est favoriser le retour de l'autre ». La marque textile American Apparel a donc lancé une nouvelle gamme il y a une dizaine d'années mettant au cœur de sa collection le legging. Une fois soutenu par des influenceurs, journalistes, stars (Madonna portait ce type de vêtement dans ses clips) et autres Youtubeurs, le legging est devenu sur le devant de la scène. Au tel point que toutes les marques ont voulu suivre le mouvement, entraînant alors un phénomène de saturation et un ras-le-bol global chez les consommateurs. Le legging fut alors délaissé de nouveau.

2. Pourquoi sommes-nous nostalgiques ?

Nous sommes nostalgiques d'une époque qui manque dans le subconscient. L'enfance reste souvent une période marquante et heureuse de la vie d'une personne. Une étude suisse a démontré que plus de 71% des 15-29 ans déclaraient avoir une enfance heureuse, voire très heureuse.⁴⁵

Compte tenu du fait que l'enfance est alors une période plutôt heureuse en générale et réconfortante, il est compréhensible qu'il y ait donc une forte envie de réconcilier son passé paisible et heureux avec les problèmes qu'il est possible de rencontrer dans la vie adulte. La nostalgie est une sorte d'échappatoire de la réalité pour retrouver les objets qui nous ont fait grandir et fait devenir ce que l'on est aujourd'hui.

Albert Camus déclarait « La pensée d'un homme est avant tout sa nostalgie »⁴⁶.

Le syndrome du « C'était mieux avant » a toujours été présent dans la société. Raphaël Berger, directeur de clientèle chez Ipsos MediaCT expliquait que ce phénomène fait partie de l'être humain.⁴⁷ Déjà à l'époque de la Renaissance on parlait de Rome, au XIXème siècle du moyen-âge... Berger cite d'ailleurs dans sa critique le film « Minuit à Paris » de Woody

⁴⁴ Guillaumer ERNER. *Sociologie des Tendances*. Presses Universitaires de France, 2011.

⁴⁵ Enquête disponible sur le lien suivant : <http://www.cooperation.ch/10662019>

⁴⁶ Albert CAMUS. *Le Mythe de Sisyphe*. Gallimard, 1942.

⁴⁷ Bruno SCHMUITZ. *Nouvelles Technos, le monde du "no regret"*. 13 avril 2012, Disponible sur <http://www.ipsos.fr/communiquer/2012-04-13-nouvelles-technos-monde-no-regret>

Allen⁴⁸, reprenant et expliquant ce principe de façon pertinente.

Alex de Tarlé évoque sur Europe 1 en 2017 le regain des cassettes audio aux USA. Celles-ci ont vu leurs ventes bondir de 74%, en partie grâce à la réédition sur ce support de Justin Bieber, Daft Punk, Metallica... Il cite alors plus d'une dizaine d'exemples en quelques secondes montrant le retour du business du vintage : les véhicules (Fiat 500, Coccinelle), les vinyles, Kodak et son smartphone appareil photo, et même l'alimentaire qui joue sur « les recettes de grand-mère » avec Mamie Nova, ou bien aux publicités Tipiak mettant en scène des grand-mères et enfin La Laitière, qui emploie directement un tableau de Johannes Vermeer de 1658. De Tarlé revient principalement sur deux raisons à cette nostalgie⁴⁹ : D'un côté un aspect négatif et pessimiste sur le futur : on prône le triomphe du « C'était mieux avant ». On rêvait de l'an 2000 en souhaitant des produits toujours plus révolutionnaires les uns que les autres. Finalement, on se rend compte que les objets du passé étaient très bien, et que le futur ne nous attire plus autant et a même parfois tendance à nous effrayer.

En opposition à l'aspect précédent, on se souvient d'objets résistants et robustes, loin de nos appareils électroniques à obsolescence programmée. On va alors chercher ce genre de produits qui peut durer indéfiniment et qui ne s'abîme pas avec le temps, avec une qualité très élevée qu'on ne trouve plus vraiment aujourd'hui, du temps où le jetable et le consommable est de mise. C'est de là que naît la newstalgia.

3. La Newstalgia

La newstalgia⁵⁰ est un terme proposé par Alain Decrop pour qualifier cette mode de faire du « neuf avec du vieux ». Il s'agit d'un effet de mode très en vogue aujourd'hui compte tenu de l'engouement pour le vintage. On croise fréquemment des personnes ayant un vêtement datant d'un autre temps, assorti intelligemment avec d'autres vêtements et accessoires bien de nos jours. C'est ainsi que l'empreinte du siècle passé reste toujours présente. La newstalgia permet d'associer des objets au style ancien avec la technologie d'aujourd'hui. Les hommes d'aujourd'hui sont aussi enclins aux avancées technologiques

⁴⁸ Fiche produit Allociné du film *Minuit à Paris*, de Woody Allen (2011) : http://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=178300.html

⁴⁹ Axel DE TARLÉ. *Le retour à la mode du vintage*. 01/02/17. Consulté le 25/02/17 et disponible sur : <http://www.europe1.fr/emissions/le-zoom-eco/le-retour-a-la-mode-du-vintage-2966501>

⁵⁰ Alain DECROP. *Les paradoxes du consommateur postmoderne*. Reflets et perspectives de la vie économique, t. XLVII, n° 2, 2008.

qu'à leurs origines du passé, et c'est pour cela que ce phénomène fonctionne tant aujourd'hui. Céline Bagault cite dans son article l'exemple de la Fiat 500.⁵¹ Originellement sortie en 1957, c'est 50 ans après que la voiture est rééditée et trouve sa clientèle, à tel point de recevoir le titre de voiture de l'année 2008⁵². Le design de cette dernière est très proche de la version originale. Cependant, cette nouvelle version ne manque pas de se mettre à la pointe de la technologie en disposant des dernières options et de petites prouesses technologiques, souvent disponibles sur les voitures sortant au XXIème siècle (autoradio et GPS intégrés, pris pour charger son téléphone. etc.)



Figure 4 Fiat 500 de 1957 aux côtés de la Fiat 500 de 2007

Cette photographie de Francesco Oliveri met côte à côte les deux modèles de Fiat 500 dans le temps. À gauche, la plus récente de 2007, et à droite la plus ancienne de 1957. En plus d'avoir le même nom, ces deux voitures signées par la célèbre marque turinoise Fiat sont quasiment identiques quant à l'aspect général : même courbes, mêmes matériaux, mêmes nuances de couleurs, toujours trois portes... A contrario, on voit quelques améliorations sur la Fiat 500 de 2007 permettant de mettre au goût du jour ce classique. On voit notamment la présence, désormais obligatoire, de rétroviseurs. La voiture est également plus imposante de nos jours, et a gagné en confort et en technologies.

Sur Internet, cette newstalgia peut se voir sous différentes formes.

Nintendo créa le buzz au moment de l'annonce d'une nouvelle NES⁵³, nommée la Mini NES. Cette console de jeux vidéo contenait 30 jeux remastérisés en Haute Définition issue de la console NES. Ce bijou technologique, très représentatif de la vague newstalgia, fait

⁵¹ Voir bibliographie.

⁵² Classement disponible sur : http://www.caroftheyear.org/previous-winners/2008_1/coty

⁵³ Nintendo Entertainment System, console de Nintendo sortie en 1987 en Europe, et en 1983 au Japon sous le nom de Famicom.

aujourd'hui le bonheur des spéculateurs puisqu'on la retrouve sur de nombreux sites de ventes en ligne⁵⁴ à des tarifs exorbitants.⁵⁵

Nous pouvons également citer les autres consoles de jeux vidéo rééditées de la sorte comme c'est le cas pour la Mega Drive⁵⁶, console emblématique de l'entreprise Sega. Distribuée initialement en France par Just For Games, la console atteint également des prix au-delà de son tarif recommandé⁵⁷ sur Internet.

Ce terme se dissocie encore un peu du terme de rétro. En effet un objet rétro n'est pas nécessairement doté de prouesses technologiques ou dernier cris. Par exemple, la Fiat 500 appartient à la fois à la vague des objets de la Newstalgia grâce à ses options derniers cris, mais elle entre également dans le terme de « rétro ». À l'inverse, une peinture faite aujourd'hui rappelant les effets du passé sera dite rétro, mais ne relèvera pas forcément du domaine de la Newstalgia. Plus généralement, on peut dire qu'un objet dépendant du phénomène de la Newstalgia est rétro, tandis que l'inverse n'est pas toujours vrai !

C. La résistance face à la dématérialisation

1. Qu'est-ce que la dématérialisation ?

La dématérialisation peut se décrire par la suppression de l'objet matériel sans pour autant altérer le contenu de l'achat. Par exemple, dans le domaine culturel, tous les produits commencent à changer de forme. Le livre devient l'E-book, les Blu-Ray et les DVD se dématérialisent, le jeu vidéo se télécharge via des boutiques digitales et la musique se fait de plus en plus présente sur des services de streaming illimité tels que Spotify et Deezer. Elle peut également s'acheter en ligne via des plateformes de ventes comme Amazon, iTunes ou bien encore le Google Store.

Le cas de dématérialisation le plus important et le plus abouti à ce jour est très probablement la plate-forme de jeux vidéo Steam, avec pas moins de 70% de la part de marché du jeu

⁵⁴La page de recherche de Ebay France pour la Mini NES :

http://www.ebay.fr/sch/i.html?_from=R40&_trksid=m570.11313&_nkw=nes+mini&_sacat=0

⁵⁵Le tarif conseillé du produit par Nintendo lors de la sortie était de 59,99€ TTC. Il est aujourd'hui impossible de trouver l'objet à ce prix, et les ventes se concluent autour de la centaine d'euros en moyenne.

⁵⁶Aussi appelé Genesis aux États-Unis et sortie en 1990 en Europe et en 1988 au Japon.

⁵⁷La page de recherche de Ebay France pour la réédition de la MegaDrive

http://www.ebay.fr/sch/i.html?_from=R40&_trksid=p2050601.m570.11313.TR0.TRC0.H0.Xmegadrive+25th+sonic.TRS0&_nkw=megadrive+25th+sonic&_sacat=0

vidéo PC dématérialisé.⁵⁸

Ubisoft avait réalisé en 2013 une infographie à destination du public pour le sensibiliser à l'impact de la dématérialisation au sein de foyers sur les années à venir. Il prévoyait pour le marché du dématérialisé une progression passant de 788 millions d'euros en 2012 à 1555 millions d'euros en 2016, soit environ une progression de 200% du domaine dématérialisé.⁵⁹

Steam a été créé par la société de jeux vidéo Valve en 2003. Steam est une plateforme multisupports (Windows, Steam OS, Macintosh et Linux) proposant des jeux vidéo issus de la plupart des éditeurs et développeurs de jeux vidéo, allant des plus grosses sagas comme Call Of Duty ou bien Grand Theft Auto aux plus petits des jeux indépendants comme The Binding of Isaac⁶⁰ ou Undertale⁶¹.

Selon un sondage IFOP datant du 18 décembre 2014, 90 % des ventes de jeux vidéo sur ordinateur se déroulent désormais par la voie du dématérialisé.⁶² Avec ses avantages et ses inconvénients, c'est ce mode qui prime sur les jeux sur ordinateur.

2. Un attachement aux anciens modes de consommation? Un choix, une habitude?

Les consommateurs de produits vintage répondent souvent à la règle des 4 R : « Réduire, Réparer, Réutiliser et Recycler », évoquée par Florian Fayolle dans son article sur la valeur des produits vintage.⁶³ En effet, les consommateurs cherchent à retrouver les plaisirs qu'ils avaient lors de leur enfance. Cela passe aussi bien dans les produits en eux-mêmes que dans les sensations et les habitudes qu'ils pouvaient avoir.

L'AFJV⁶⁴ a écrit un article⁶⁵ sur les avantages et inconvénients liés au dématérialisé. Même

⁵⁸ LE FOU Ivan. *Où l'on entr'aperçoit la taille de Steam*. 27/01/16. Consulté le 22/02/17 et disponible sur : <http://www.canardpc.com/ou-lon-entrapercoit-la-taille-de-steam.html>

⁵⁹ Voir Annexe

⁶⁰ Fiche produit du jeu The Binding of Isaac : Rebirth sur Steam : <http://store.steampowered.com/agecheck/app/250900/>

⁶¹ Fiche produit du jeu Undertale sur Steam : <http://store.steampowered.com/app/391540/?l=french>

⁶² <https://www.hadopi.fr/sites/default/files/page/pdf/jeux-video-dematerialises-rapport-quantitatif.pdf>

⁶³ Florian FAYOLLE. *Comment le vintage redonne de la valeur aux vieux produits high-tech ?*. Challenges, 07/06/15. Disponible sur : http://www.challenges.fr/high-tech/comment-le-vintage-redonne-de-la-valeur-aux-vieux-produits-high-tech_151169 et consulté le 30/01/17.

⁶⁴ AFJV : Agence Française pour le Jeu Vidéo. Site officiel : www.afjv.com

⁶⁵ Alexandra KOENIGUER. *La dématérialisation du jeu vidéo – Quels enjeux pour cette industrie ?* 13/05/16. Consulté le 21/02/17 et disponible sur : http://www.afjv.com/news/6262_les-changements-generes-par-la-dematerialisation.htm

s'il se répand de plus en plus, Alexandra Koeniguer relève plusieurs points négatifs à l'encontre de cette méthode, pouvant influencer sur la conservation du modèle physique. Il est évoqué dans l'article trois points négatifs sur le dématérialisé, pouvant favoriser la conservation de la mode physique : Il n'y aura plus de possibilité de collection : plus de physique inclus donc qu'il n'y a plus de boîtes, goodies, notices et autres éléments propre au jeu vidéo physique. Il faudra également une connexion internet omniprésente. Même si c'est de plus en plus le cas dans les versions physiques aussi, il faut une connexion Internet très robuste pour télécharger rapidement les jeux achetés sur des espaces de ventes dématérialisés. En 2016, la moyenne de débit Internet en France est de 8.9Mbit/s selon Akamai.⁶⁶ Prenons un exemple avec Final Fantasy XV, un jeu de Square Enix sorti le 29 novembre 2016. Il s'agit d'un jeu classique sur les consoles nouvelles générations comme la Playstation 4 ou la Xbox One dont la taille et le contenu est standard à la plupart des jeux dits AAA⁶⁷. Le jeu pesait 45Go à sa sortie.⁶⁸ Un rapide calcul nous permet de voir qu'il faudrait environ 12h03mn⁶⁹ pour télécharger le jeu. Un temps vraiment contraignant ! Enfin, il sera impossible de procéder à des prêts ou échanges et la revente sera inexistante. Il est fréquent de voir les joueurs acheter des jeux puis de les prêter. Les solutions de sécurités des jeux dématérialisés empêchent totalement le prêt et surtout la revente des jeux achetés. Un avantage pour les éditeurs et développeurs, mais un gros désavantage pour les clients.

Dans sa nostalgie, l'Humain reste attaché à ces anciens modes de consommation. Quelle personne n'a jamais repensé à ces bons vieux vinyles sur son tourne-disque, aux salles d'arcades et aux billards où l'on se retrouvait entre amis pour jouer.

Alex De Tarlé expliquait sur l'antenne d'Europe 1 qu'en 2016, les cassettes audio ont connu une progression de 74% des ventes en Amérique, alors que ce support audio est hors du temps et du circuit de vente musicale classique depuis l'arrivée du Compact Disc. Même si cette progression est fulgurante, la quantité reste tout de même minime par rapport à d'autres supports, mais la progression est tout de même intéressante à remarquer.

On montre ici que l'intérêt de toute cette culture du vintage ne cesse de croître et ne désemplit pas, bien au contraire. Les artistes également l'ont bien compris puisque c'est

⁶⁶ WISSLER Adrien. *En France, la vitesse de connexion est moyenne... mais juste*. 24/03/16. Consulté le 21/02/17 et disponible sur : <http://www.universfreebox.com/article/34315/En-France-la-vitesse-de-connexion-est-moyenne-mais-juste>

⁶⁷ AUDUREAU William. *Que veut dire la mention « AAA » dans les jeux vidéo ?* 11/11/15. Consulté le 21/02/17 sur http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/11/d-ou-vient-la-mention-aaa-dans-les-jeux-video_4807562_4408996.html

⁶⁸ ERNIS Steve. *Final Fantasy XV : le poids du jeu dévoilé sur PS4*. 15/08/16. Consulté le 21/02/17 sur <http://www.gameblog.fr/news/61350-final-fantasy-xv-le-poids-du-jeu-devoile-sur-ps4>

⁶⁹ 8.9Mbits/s équivaut à 1.11Mo/s. 1Go=1000Mo. 45Go à 1.11Mo/s nous donne cette durée.

dernièrement Metallica ou Justin Bieber qui ont sorti leurs derniers albums au format cassette audio, un format très rare de nos jours pour les artistes (bien plus que le vinyle qui est de nouveau en vogue chez la plupart des artistes de nos jours)

3. La résistance au changement

L'enquête IFOP utilisée précédemment a démontré plusieurs habitudes de consommation en rapport avec les modes de consommation physiques et dématérialisés. Puisque le jeu vidéo sur ordinateur est le mode de consommation qui subit le plus la dématérialisation, il est intéressant de le comparer aux habitudes de la consommation physique. L'enquête révèle qu'en 2014, 87 % des joueurs sondés ont tout de même joué sur support physique à un moment donné (sur une base de 1014 joueurs).

Le format physique connaît une décroissance de sa popularité, mais les joueurs les plus assidus ont également révélé conserver ce support physique. Les collectionneurs achètent également des jeux physiques pour leur collection malgré le fait que certains joueurs PC arrivent à collectionner. Pour reprendre l'infographie d'Ubisoft de la partie précédente, on voit que les prévisions de ventes pour le domaine du jeu physique étaient tout de même en légère hausse. Le dématérialisé se développe plus rapidement que le physique dans le domaine grandissant du jeu vidéo, mais ne provoque donc pas non plus le déclin du support physique pour le moment. Le rapport annuel du SELL⁷⁰ de 2016⁷¹ indique une part de marché du dématérialisé en France sur PC et consoles de 26%, tandis que la part de jeux vidéo physique sur PC et consoles était de 23%. À titre de comparaison, le bilan de marché de 2014 indiquait une part de marché du dématérialisé de 20%, et du physique de 33%.⁷² Une récente étude américaine de SuperData a montré une progression du dématérialisé de 10% sur les ventes de jeux vidéo dans le monde entier.⁷³

On voit surtout un déclin au niveau du jeu physique sur PC, causé par la présence de DRM⁷⁴ et de sécurité obligeant le joueur à passer par des sécurités en ligne et bloquant la possibilité de revendre le jeu.⁷⁵ Il n'est donc plus utile d'acheter des jeux physiques dans la mesure où ces jeux passent obligatoirement par un système partiellement dématérialisé et connecté à

⁷⁰ SELL : Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs.

⁷¹ SELL. Rapport du marché du jeu vidéo en 2016. Source interne à mon entreprise appartenant au syndicat du SELL. Mise à disposition en ligne d'ici peu.

⁷² SELL. Rapport du marché du jeu vidéo en 2014. Consulté le 22/02/17 et disponible sur : http://www.essentiel-jeu-video.fr/media/pdf/EJV_01_2015_FR.pdf

⁷³ Super Data. [Worldwide digital games market: December 2016](https://www.superdataresearch.com/us-digital-games-market/). 27/02/17. Consulté le 27/02/17 et disponible le <https://www.superdataresearch.com/us-digital-games-market/>

⁷⁴ DRM : Digital Rights Management : les droits numériques protégeant le contenu numérique pour ne pas l'ouvrir à une large diffusion illégale et le rendre propriétaire à un seul et unique client.

⁷⁵ Voir partie précédente : les inconvénients du dématérialisé

un moment donné. Il en est de même pour les autres types de produits culturels. Cependant, même si le dématérialisé progresse, il existe toujours une résistance au changement, et des personnes restent fans inconditionnels du support physique qui leur est cher. La musique résiste à la dématérialisation complète en se démarquant grâce à du contenu additionnel par exemple. Renaud LAY déclarait en 2008 que les vinyles et CD permettent de s'ancrer dans l'univers de l'artiste (grâce à des artworks, un livret etc.) bien plus qu'avec un titre téléchargé.⁷⁶ Il cite l'exemple du rappeur Kool Shen qui proposa dans la version CD de son premier album « Dernier Round » (2004) un accès prioritaire et privilégié à un site internet qui permettait de remixer ses morceaux et d'obtenir une réduction sur sa boutique de vêtements en ligne. L'album contenait également un « making-of » inédit de l'album ainsi que deux clips vidéos. Ce procédé est cependant limité aux artistes ayant un univers bien à part et ayant une certaine reconnaissance puisque la musique indépendante se découvrira principalement en ligne. Il en est de même dans le jeu vidéo où l'on trouve en format physique les jeux à plus fort potentiel de vente, très souvent accompagné d'une édition collector du jeu offrant un certain nombre d'objets inédits supplémentaires dans le jeu ou de goodies comme des figurines, bande-son ou autres contenus en rapport avec la licence. Il est en revanche impossible d'utiliser ce procédé sur des jeux indépendants avec un impact marketing plus faible compte tenu du fait que les boutiques physiques ont également un espace limité en termes de surface. C'est le phénomène de la longue traîne qui prendra alors le dessus⁷⁷.

⁷⁶ Renaud LAY, *Les Majors face à la dématérialisation du support*. EMC, 2008. Disponible sur : <http://www.emc.fr/upload/resource/pdf/24.pdf> et consulté le 11/02/17.

⁷⁷Voir Partie B)1)a) Le phénomène de la longue traîne

Chacun à son échelle, nous sommes nostalgiques, nous aimons les objets vintage, les mouvements rétro. Nous avons toujours tendance à être nostalgiques, Guillaume Erner parle même de cycle dans les tendances, un cycle pour le moins inévitable. On fait toujours « du neuf avec du vieux » comme le dit l'expression courante. Cela commence par notre vision même de la vie qui se veut toujours tournée vers le passé : Loi de Poiret, cycles des tendances, nostalgie de son passé, notre attachement à nos habitudes. C'est dans cette même idée que l'Homme se reconforte avec le passé, avec ce qu'il connaît très bien et qui le reconfortait déjà étant plus jeune. L'Internet d'aujourd'hui nous permet d'échanger toujours plus d'informations, de cultures, de contenus, provoquant alors l'accentuation de la présence de certains phénomènes sur la toile. Il est donc aisément facile de tomber sur des éléments du passé en surfant simplement sur Internet de façon la plus classique qu'il soit : un post dans notre timeline Facebook qui parle des polaroids, une actualité sur un magazine de mode en ligne, une rétrospective ou une publication sur un site de divertissement rappelant les jouets de notre enfance. Aujourd'hui le web se veut de plus en plus participatif : tout le monde peut exprimer son avis par le biais des réseaux sociaux (commentaires), des forums, les gens s'expriment enfin et le ressenti nostalgique que possède n'importe quel Homme se retrouve transportée sur l'Internet collectif.

II. Le développement croissant de phénomènes vieillissants

Alors que les disques microsillons ont déjà plus de 70 ans, on voit un regain récent pour ce type d'objets. On voit de plus en plus de retours d'incontournables du cinéma, de « brocantes en ligne » par le biais de sites comme Le Bon Coin qui permet de connecter les gens entre eux et d'échanger leurs biens. Comment pourrait-on expliquer le développement de tels phénomènes de nos jours ? Pourquoi les médias se mettent-ils à en parler à nouveau ? Comment se propage l'information de la nostalgie sur le web ? C'est dans cette seconde partie que nous chercherons réponse à ces questions.

A. Le point de vue de l'utilisateur: comment est perçu le vintage sur Internet

1. Enquête des utilisateurs.

a) Procédure

L'enquête a été réalisée du 2 au 9 avril sur un public de tout âge et de tous horizons. Ils ont été diffusés par le biais de réseaux sociaux, notamment par des groupes Facebook d'étudiants, mais également de collectionneur et de revende de produits retro gaming. Le questionnaire s'est porté principalement sur un public jeune puisque proposé dans des groupes d'étudiants. La moyenne d'âge a sensiblement augmenté tout de même grâce aux groupes de collectionneurs retro. Les groupes de collectionneurs retro sont également plus petits que les groupes d'étudiants (2500 personnes contre plus de 20.000). Le questionnaire était condensé et surtout réalisable en quelques minutes afin de ne pas décourager les personnes y répondant. Le questionnaire a été divisée en plusieurs parties distinctes : la première partie fût une brève présentation du profil sondé. Le détail qui nous intéresse le plus ici est l'âge du sondé. Le sondé devait répondre à quelques questions préliminaires pour le mettre dans le sujet : est-ce que le sujet constate une différence entre les termes vintage et rétro par exemple. La seconde partie proposée était sous la forme d'un jeu. Il s'agissait d'un mélange de publicités et d'images datant des années 80 environ pour voir ou d'aujourd'hui pour voir si le sondé réussissait à faire la différence être des images issues de

publicités, de films et de jeux vidéo des années 80 ou début des années 90 et aujourd'hui. Enfin la troisième partie était une série de questions en rapport avec le thème. Le but était de voir si le sondé ressentait qu'une certaine nostalgie est présente sur l'Internet de nos jours. Il lui était demandé par exemple si des sites lui venaient à l'esprit en pensant à vintage, ou bien s'il pensait que la nostalgie était plus présente sur les réseaux sociaux, sur le web en général aujourd'hui plutôt qu'il y a quelques années. Avec les 808 résultats obtenus, nous avons pu alors retenir un certain nombre de données issues de ce sondage.

b) Résultats

L'enquête s'est déroulée dans des conditions optimales, avec pas moins de 808 participants. Le questionnaire a été partagé sur quelques groupes Facebook d'étudiants des quatre coins de la France sur divers profils d'étudiants : groupes d'étudiants en économie, en psychologie, venant de Paris, de Lyon, de Grenoble... Le terrain a donc permis d'obtenir tous les types de profils. Le questionnaire a également été soumis dans des groupes de vente et échange de jeux vidéo, notamment quelques groupes spécialisés dans le retrogaming ou dans la marque de jeux vidéo Nintendo. Dans chacun de ces groupes, il y a eu des réactions précisant que le questionnaire lui avait beaucoup plu, et que l'idée du questionnaire sous la forme de jeu était une très bonne idée et qu'il lui avait fait revenir de bons souvenirs. L'engouement rencontré face à ce questionnaire était donc un peu inattendu et a pu montrer d'ores et déjà que le public, peu important son origine, fût intéressé par le sujet. C'est au final 807 réponses qui ont été récoltées dans la semaine de lancement du questionnaire.

Le public sondé a été principalement féminin (69,4% de femmes contre 30,6% d'hommes) et répondu par des étudiants à 73%. La classe d'âge représentée était principalement jeune : 77,7% ont entre 18 et 25 ans. Les secondes catégories représentées sont les employés à 11,6% et les 26-35 ans à 15%. Les résultats semblent jusqu'ici relativement logiques : la tranche de 18/25 correspondant aux étudiants sondés par le biais des groupes Facebook d'étudiants et la seconde tranche par les collectionneurs et groupes de vente de jeux vidéo. Les autres catégories minoritaires correspondent aux personnes de diverses origines : famille, personnes plus âgées dans les groupes Facebook de vente...

La première question était de voir si les sondés trouvaient que le rétro était de retour sur Internet ces dernières années sur une échelle de 1 à 10 (1 étant non, 5 étant ni oui ni non et 10 étant oui). La réponse majoritaire est le 8. 195 des 807 sondés pensent donc que le rétro est plutôt de retour. Globalement, c'est 608 des 807 sondés qui ont répondu

strictement plus que 5, soit environ 75%. Il y a donc les trois quarts des internautes sondés qui trouvent que le rétro est de retour sur Internet.

Une question plus généraliste sur le même modèle de réponse était de voir s'ils pensaient que les nouveautés s'inspiraient de plus en plus de ce qui se faisait dans les années 80/90 et qu'il y avait de moins en moins d'innovations totales. La réponse majoritairement répondue est ici aussi la valeur 8 avec 25,9% des résultats, laissant penser que oui les nouveautés culturelles s'en inspirent davantage qu'auparavant. C'est au total 670 sur 807 sondés, soit 83%, qui sont plutôt d'accord avec la question posée.

Pour vous, vintage et rétro, ça désigne la même chose ?

807 réponses

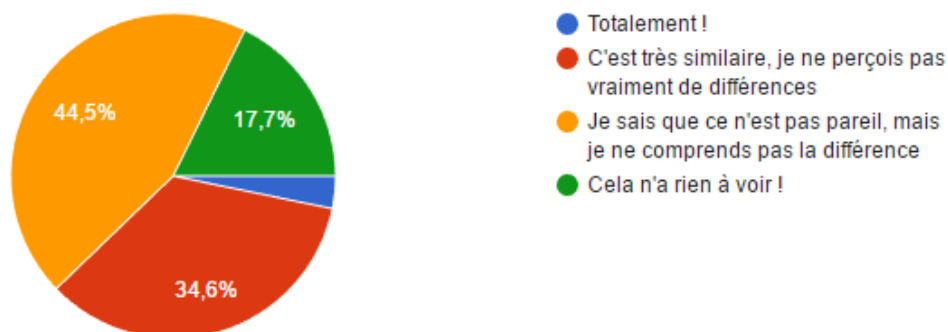


Figure 5 Résultats à la question "Pour vous, vintage et rétro, ça désigne la même chose ?"

Concernant les différences entre les termes vintage et rétro, les réponses obtenues furent très différentes. À 44,5%, les sondés savent que ces deux termes ne sont pas identiques, mais ne comprennent pas réellement la différence. 17,7% pensent que ces deux termes n'ont absolument rien à voir, 34,5% trouvent les deux termes très similaires et que la différence entre les deux est quasiment inexistante. Enfin, les 3,2% restants pensent que c'est exactement la même chose.

Une question subsidiaire pour ceux qui différenciaient les termes demandait d'expliquer en une ou deux lignes en quoi ils les trouvaient différents. Ce qui ressort le plus souvent est que les deux mots ne désignent pas la même époque : rétro désignerait les années 80/90, encore « contemporaines » et que beaucoup ont connus, tandis que vintage désigne plutôt une période que les sondés n'ont pas pu connaître. Quelques personnes ont à contrario donné la définition inverse. D'autres qualifient le vintage comme étant dans l'état et rétro est un objet remis au goût du jour. La tendance générale reste assez d'accord sur ces principes évoqués ci-dessus, même si un certain flou se fait ressentir avec des réponses qui vont parfois dans des directions assez différentes.

Viens ensuite le jeu de devinettes entre images issues des années 80/90 et d'aujourd'hui. Chaque sondé devait retrouver quelles images tirées de jeux vidéo, de films ou de clip musicaux lui évoquait chaque élément. Nous joindrons en annexe toutes les questions et les illustrations en question, mais pour résumer brièvement, voici les éléments qu'il était question de retrouver :

1. Court-métrage Kung Fury (2015)
2. Film The Blues Brothers (1980)
3. Publicité Retro Tic-Tac de l'Université de Miami (2014)
4. Jeu vidéo Shovel Knight (2014)
5. Jeu vidéo Day Of The Tentacle (1993). Il a été réédité en HD en 2016, les deux questions auraient donc pu être acceptées, mais l'image était tirée du premier.
6. Clip musical de Carpenter Brut, sur le titre Turbo Killer (2016)
7. Clip musical de Nuit de Folie, sur le titre Début de Soirée (1988)
8. Jeu vidéo Evoland (2013). Passage ressemblant à Mystic Quest (1991) choisi volontairement pour induire en erreur les sondés et voir si l'illusion était possible.
9. Publicité d'un jeu vidéo nommé Lethal Enforcers (1993)
10. Jeu vidéo Luftrausers (2014)

La médiane de ces bonnes réponses était de 6 points, et la moyenne étant de 5.71 points sur 10. Aucune personne n'a fait 0 point, et ils ont été en revanche seulement 8, soit à peine 1% à obtenir la note maximale de 10 points. Les trois questions ayant provoqué le plus d'erreurs ont été le jeu Evoland (8^{ème} question) avec seulement 107 bonnes réponses, Kung Fury (1^{ère} question) avec 306 bonnes réponses et Day Of The Tentacle (5^{ème} question) avec 365 bonnes réponses. Sur ces trois questions, deux étaient parmi les plus difficiles à deviner. L'illusion du court-métrage Kung Fury était en revanche parfaite puisque l'image a su berner plus de la moitié des personnes, avec davantage de mauvaises réponses que de bonnes. Ces trois réponses ont donc reçu plus de mauvaises réponses que de bonnes. Cela est probablement dû pour la 5 et 8^{ème} grâce à leurs très fortes inspirations sur des produits des années 80/90, et leurs graphismes très pixellisés comme l'étaient les premiers jeux vidéo. Suite à ce questionnaire, il était ensuite demandé aux sondés de donner leur avis sur la difficulté à évaluer ces images (sans savoir leurs résultats) : c'est à 45.4% qu'ils ont répondu que les questions n'étaient pas évidentes et que la frontière entre les deux était assez faible, que beaucoup de choses des deux époques se ressemblaient. À l'inverse, seulement 2.4% ont trouvé ce questionnaire très facile. Il est possible que pour les personnes connaissant très bien la pop culture et la culture geek sur le bout des doigts, le questionnaire est certainement paru bien plus évident qu'aux personnes n'ayant pas ou un intérêt limité.

Enfin, la dernière partie du questionnaire proposait au sondé d'évaluer sa vision du web par rapport à la nostalgie : est-ce qu'il ressent de la nostalgie dans ce qu'il voit au quotidien ? Est-ce que certains sites lui font penser à ce sentiment de nostalgie etc. La question préliminaire était de savoir si certains objets leur rappelaient leur enfance ou le passé. Concernant simplement des éléments d'aujourd'hui qui leur rappelle notre enfance nous avons eu des réponses très variées : des bonbons, des vinyles, des marques qui existaient déjà à cette époque (Kinder par exemple), Pokémon, Tamagotchi, Kung Fury, styles vestimentaires et la synthwave ont même été cités. Concernant un site internet leur rappelant le passé, c'est-à-dire les débuts d'Internet ou alors les films ou jeux rétro, nous avons eu quelques réponses pertinentes intéressantes : Le site du groupe de musique Salut C'est Cool, développé en simple HTML comme les premiers sites du web. ⁷⁸ Nous avons également eu d'autres exemples comme The Useless web, qui propose un ensemble de sites internet inutiles aux graphismes souvent très particuliers (assez psychédélices). D'autres ont cité le site d'Urban Outfitters, vendeur de vêtements de marques, probablement pour ses photographies et ses collections au look très rétro, ou bien encore les sites d'artisans ou ironiquement, d'informaticiens et autres réparateurs d'ordinateurs qui sont des sites existant depuis parfois très longtemps et qui n'ont pas été mis à jour depuis un moment. On retrouve également le site humoristique Koreus qui est présent sur Internet depuis 2002⁷⁹.

Nous avons ensuite eu des questions sur les premiers mots qui, instinctivement et sans réfléchir, venaient à l'esprit du sondé en pensant aux différents mots : nostalgie, rétro et vintage. Nous relèverons ci-dessous les mots ayant été cités 5 fois ou plus.

Pour le mot nostalgie, les principaux mots à ressortir étaient : ancien, avant (dans le sens temporel), bonbons, bonheur, dessin animé, enfance (mot qui est revenu le plus souvent), game boy, jeunesse, radio, manque, mélancolie, musique, passé, pokémon, regrets, souvenir, triste, vieux.

Pour le mot rétro, les principaux mots à ressortir sont les suivants : ancien, années 70, années 80, coloré, consoles (de jeu), cool, décalé, décoration, disco, gaming (dans le sens du rétro gaming), jeux vidéo, jeux, kitsch, lunettes, mode, musique, NES, passé, pin-up, ringard, style, vieux, vintage, vinyle et voiture.

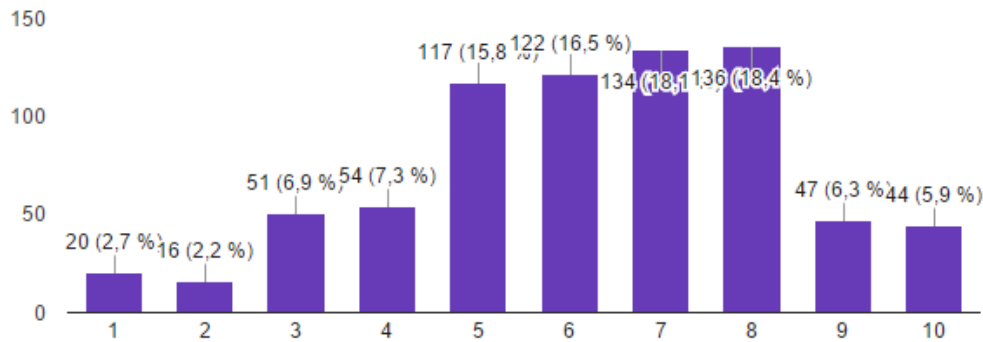
Enfin pour le mot vintage, les mots retenus sont : ancien, années 50, classe, collection, cool, décoration, fringues, friperie, habits, hipster, meubles, mode, passé, pin-up, rétro, sac, style, tendance, vêtements, vieux et vinyle.

⁷⁸ Site disponible à l'adresse suivante : www.salutcestcool.com

⁷⁹ Premiers articles retrouvés dans les archives en 2002.

Trouvez vous que cette nostalgie est très présente sur le web ? Notamment via des posts sur les réseaux sociaux.

741 réponses



Trouvez vous que cette nostalgie est très présente sur le web en règle générale ?

738 réponses

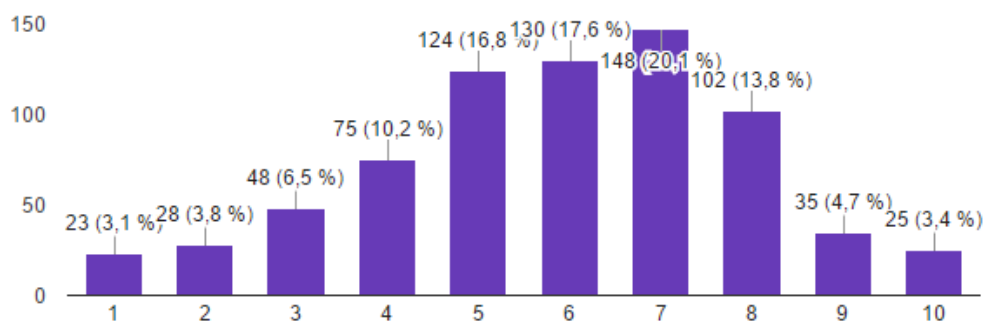


Figure 6 Questions sur la présence de la nostalgie sur le web et les réseaux sociaux. 1 = pas du tout, 10= énormément

Pour terminer ce questionnaire, nous avons deux dernières questions avec des réponses demandant l'impression de la présence de la nostalgie sur les réseaux sociaux, puis sur le web, sur une échelle de 1 à 10. Concernant les réseaux sociaux, c'est le choix de valeur 8 qui a été le plus choisi, à 18,4%, au coude à coude avec le choix à 7 points à 18,1%. Au total, c'est 65,2% qui ont répondu par une note strictement supérieure à 5 (et 81% en prenant en compte le 5) et moins de 5% qui ont répondu 1 et 2 cumulés.

Concernant la présence de la nostalgie sur le web en général, la courbe a globalement la même tendance, avec une maximale de 7 points avec 20,1%, et 59,6% des personnes pensent que la nostalgie est plutôt présente sur le web (strictement plus de 5, et 76,4% en

incluant la valeur 5).

c) Conclusion

Finalement, on peut tirer plusieurs analyses du public sondé, tout en gardant à l'esprit que la majorité du public sondé n'a pas connu les années 80. Les images choisies étaient assez emblématiques de l'époque (ou le faisaient croire) et la moyenne était tout de même légèrement supérieure à 5 bonnes réponses sur 10, avec une médiane à 6. On peut également mettre en corrélation les pronostics des sondés sur leurs résultats au jeu des images et le fait que les sondés venaient en partie (notamment pour les plus âgés y ayant répondu) de groupes Facebook issus de vente de jeux vidéo et d'objets rétro, qui avaient donc des prédispositions sur ce sujet. On voit finalement que la proportion reste très faible sur les sans-fautes et que même les connaisseurs ont réussi à se tromper. Pour preuve, parmi les 19 personnes ayant sélectionné la réponse « Oui, je pense avoir tout trouvé sans problème », aucune n'a réalisé de sans-fautes. Trois personnes ont obtenu le score de 9, 3 de 8, 3 de 7, 2 de 6, 3 de 5 et 5 de 4. Il y a donc finalement eu 8 personnes sur 19 à avoir la moyenne ou moins malgré sa propre estimation. En revanche, parmi les 8 personnes ayant obtenu 10 points, 6 d'entre elles pensaient avoir fait quelques erreurs car c'était parfois dur de faire la différence entre les deux époques, 1 personne a avoué avoir répondu au hasard certaines questions et enfin 1 autre pensait avoir fait beaucoup d'erreurs, car c'était difficile. La majorité des personnes sondées venaient des années 90. Du fait de son jeune âge, cela peut expliquer en partie les mauvais résultats obtenus sur le questionnaire puisque la plupart n'ont pas connu directement les époques concernées.

Concernant les mots auxquels pensaient les sondés à la vue des mots « nostalgie », « rétro » et « vintage », certains termes revenaient davantage que d'autres. Globalement pour le terme « nostalgie », c'est assez souvent que revenait le terme vieux ou bien ancien. On retrouvait aussi des termes comme regrets et triste, laissant penser à la nostalgie courante qu'est l'adage « c'était mieux avant » : ils regrettent alors le passé et leur enfance révolue. On retrouvait aussi fréquemment enfance et bonheur, qui, à l'inverse, rappelaient de bons souvenirs aux personnes répondant au questionnaire. On retrouve également le terme « radio » assez fréquemment, mais celui-ci peut être assimilé à l'objet tout comme à la station de radio « Nostalgie ». Cela étant dit, on peut faire un aparté sur la radio et dire que celle-ci s'est modernisée et a rejoint l'ère d'Internet et de la radio diffusée par Internet. On retrouve donc un pôle de webradio sur le site officiel de la radio.⁸⁰

⁸⁰ Page des webradios de la radio hertzienne Nostalgie : <http://www.nostalgie.fr/webradios/nostalgie>

Pour le terme rétro, on a principalement eu des références à des périodes couvrant les années 70 et 80, mais aussi des objets cités tels quels : console de jeux vidéo, NES, Pokémon, vinyle... C'est finalement pour ce terme qu'il y a eu le plus d'exemples réels contrairement aux deux autres qui ont été principalement qualifiés à l'aide d'adjectifs.

Enfin, pour le terme vintage, il y a eu plusieurs retours sur la mode, les hipsters ou les années 50. L'échantillon interrogé a donc cerné des différences entre les termes rétro et vintage et les a associés à deux époques. Ironiquement, le terme rétro est aussi ressorti ici, ce qui n'était pas le cas du terme vintage pour le mot rétro, qui laisse alors penser que le vintage est rétro, mais que le rétro n'est pas vintage. Ces remarques vont dans le même sens que les remarques de la première partie du questionnaire à propos des différences entre les termes.

Globalement, les produits cités comme souvenirs d'enfance que les sondés se remémoraient étaient principalement des produits des années 90. Cela peut s'expliquer très simplement puisque la plupart des sondés avaient entre 18 et 25 ans, et ont surtout connu les années 90 et peu les années 80. Ils sont donc nostalgiques de leur époque.

On sent finalement que la jeune population interrogée est plutôt d'accord avec le fait que le rétro est de retour sur Internet depuis quelques années et qu'il y a de plus en plus d'inspirations de ce qui se faisait avant. Cela peut s'expliquer par des facilités diverses de la part des marques ou des médias : on reprend des recettes qui ont fait leurs preuves pour engendrer des bénéfices plutôt que de prendre des risques avec de la nouveauté. On sait que l'Homme est naturellement nostalgique, alors jouer de cette corde est finalement un moyen assez simple de faire fonctionner et faire passer des messages (ex : les posts sur les réseaux sociaux).

2. Enquête d'un vidéaste professionnel du milieu: Frédéric Molas «Joueur Du Grenier»

a) Présentation et intérêt de la personnalité

Nous sommes allés à la rencontre de Frédéric Molas, figure emblématique de la scène de vidéastes français de YouTube. Frédéric est le personnage principal de la chaîne « Joueur Du Grenier »⁸¹ totalisant plus de 2,8 millions d'abonnés, soit la 17^{ème} chaîne ayant le plus d'abonnés de France.⁸² Il est le premier vidéaste à faire de l'Humour avec des jeux rétro en France, et il est également le troisième « youtubeur » le plus influent dans le domaine des jeux vidéo, derrière Squeezie (8M d'abonnés), et CyprienGaming, regroupant les vidéastes Cyprien (top 1 France avec plus de 10M d'abonnés), et Squeezie cité précédemment, et n'ayant pas moins de 4 millions d'abonnés. Frédéric est en duo avec Sebastien Rassiati, surnommé « Seb Du Grenier » sur leur chaîne.

Ils ont créé leur chaîne en 2009, en s'inspirant de l'humoriste américain James Rolfe et son concept des « Angry Video Game Nerd »⁸³ disponible sur sa chaîne YouTube « Cinemassacre ». Les AVGN se caractérisent par des vidéos humoristiques basées sur l'énerverment et la rage du joueur face à un jeu extrêmement difficile et punitif. On regarde le joueur perdre en continu et s'énerver sur le jeu. Joueur du Grenier est donc une reprise du principe des AVGN, en français et avec un aspect plus casualisé : les jeux critiqués sont assez grand public, l'humour n'est pas lié uniquement à la rage sur un jeu vidéo et propose de nombreux gags, tout en ajoutant une trame scénaristique à la vidéo. Ils souhaitaient tous les deux proposer une chaîne humoristique utilisant les jeux vidéo comme support et avaient à la base essayé leurs vidéos sur des jeux en ligne sur Internet. C'est finalement après peu de temps que la chaîne s'est vue réorientée vers de l'humour sur le retrogaming, un support qui plaisait tout particulièrement au duo et qui avait plus de matière pour faire des vidéos humoristiques scénarisées.

Le Joueur du Grenier est ensuite devenu un véritable phénomène sur Internet depuis sa création, à tel point que des bandes dessinées, des DVD et même un jeu de cartes à l'effigie de la marque ont vu le jour.⁸⁴

⁸¹ Chaîne Youtube de Frédéric Molas : Joueur Du Grenier : <https://www.youtube.com/user/joueurdugrenier>

⁸² Classement consulté le 27/04/17 à l'adresse suivante : <https://socialblade.com/youtube/top/country/fr/mostsubscribed>

⁸³ Chaîne Youtube de James Rolfe : Cinemassacre : <https://www.youtube.com/user/JamesNintendoNerd>

⁸⁴ On retrouve un ensemble d'objets estampillé Joueur Du Grenier sur Amazon par exemple :

Finalement une seconde chaîne nommée « Bazar Du Grenier », et cumulant aujourd'hui 1 million d'abonnés⁸⁵ est en phase de devenir leur activité principale. Elle regroupe des vidéos de jeux récents, de jeux rétro, de jeux de rôles et bien d'autres. Ces vidéos sont généralement plus courtes à préparer et demande moins de matériel pour la réalisation, ce qui n'est pas le cas sur « Joueur Du Grenier », qui demande bien plus d'écriture et de préparation pour proposer un épisode de qualité.

Frédéric était donc une personnalité très intéressante pour ce mémoire et un avis très pertinent puisqu'il est l'un des influenceurs principaux dans le domaine du retrogaming sur Internet aujourd'hui grâce à sa communauté gigantesque. Il est même probablement la personne ayant donné l'envie à de nombreux jeunes n'ayant pas connu les vieux jeux vidéo de les découvrir.

b) Résultats de l'entretien

Frédéric a souhaité orienter sa chaîne YouTube sur l'univers du retrogaming et des dessins animés de son enfance car c'était un domaine qu'il maîtrisait et connaissait très bien. Il a souhaité proposer un contenu humoristique avant tout. Il nous rappelle que sa chaîne est une chaîne humoristique plus que gaming et qu'il aurait pu utiliser un autre support s'il en avait connu un autre.

Par la suite et pour des raisons financières, Frédéric a souhaité poursuivre son aventure avec Sébastien par la chaîne « Bazar du Grenier » qui parle de jeux vidéo rétro, mais également de jeux de rôles avec l'émission « Aventures », mais aussi de jeux plus récents. Frédéric se revendique comme étant fan du jeu vidéo et non pas fan du souvenir.

À la question de savoir si sa chaîne YouTube Joueur Du Grenier va encore durer longtemps avec une thématique Retrogaming, Frédéric répond ne pas s'y inquiéter, qu'il a d'autres émissions comme « Papy Grenier » et encore beaucoup de sujets à traiter, notamment sur les vieux dessins animés, et qu'il pourra adapter la formule du succès du Joueur Du Grenier à d'autres types de produits. Malgré son amour pour les jeux rétro, Frédéric nous déclare ne pas être ce genre de collectionneur acharné et extrêmement méticuleux comme on en voit beaucoup sur Internet. Il nomme ce genre de personne par un terme lui étant propre qu'est le « rétronazi », qui ne jure que par le jeu rétro et qui dénigre tous les jeux sortis après les années 2000. Pour Frédéric, ces personnes sont fans du souvenir qu'ils ont du jeu vidéo,

https://www.amazon.fr/s/ref=nb_sb_noss?__mk_fr_FR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&url=search-alias%3Daps&field-keywords=joueur+du+grenier

⁸⁵ Chaîne Youtube secondaire de Frédéric Molas : Bazar du Grenier
<https://www.youtube.com/channel/UCCMxHHciWRBBouzk-PGzmtQ>

des bons moments passés à l'époque sur des jeux entre amis, mais non pas du jeu en lui-même. Pour preuve, il nous explique que beaucoup de gros collectionneurs placent leurs collections sous verre et préfère même avoir les jeux encore sous blister d'origine pour les laisser intacts, telles des œuvres de musées. Au final, les « rétronazis » sont pour lui plus des collectionneurs de souvenirs que des collectionneurs de jeux vidéo, ou même des fans de leur passé dans lequel ils peuvent se réfugier plus que des fans du jeu vidéo. Vivre dans le passé n'est pas la solution à tout et pour lui, les jeux à venir s'annoncent certainement aussi intéressants que des grands classiques du passé, en nous citant par la même occasion quelques succès comme *The Legend Of Zelda : Breath Of The Wild*, ayant battu des records de ventes et de bonnes critiques de la presse.⁸⁶ Le jeu est d'ailleurs sur le top des meilleurs jeux de tous les temps selon le site Metacritic, qui répertorie de très nombreuses critiques de sites spécialisés et en fait la moyenne.⁸⁷

Selon Frédéric, le rétro est de plus en plus présent de nos jours sur Internet, notamment au travers de l'actualité du jeu vidéo qu'il suit plus particulièrement. Il nous donne l'exemple du prochain *Final Fantasy*, une licence phare de l'entreprise Square Enix. Le prochain jeu à sortir sur PlayStation 4 de la saga est un « remake » en haute-définition de l'épisode le plus vendu et réputé de la saga : *Final Fantasy VII*. Pour Frédéric, cela n'a rien d'étonnant car c'est ainsi de nombreuses ventes assurées plutôt que de tenter de faire une suite originale au jeu dont il faudra forger la réputation avec le temps. Il s'agit donc d'argent facile pour les entreprises, mais Frédéric est plutôt pour ce procédé dans le sens où cela permet de redécouvrir des classiques, profiter de jeux vidéo mythiques dans de meilleures conditions, mais surtout de renflouer les caisses des entreprises pour financer leurs œuvres originales derrière. Il en est de même pour les films où Frédéric nous citait instinctivement *Ghost In The Shell*, reprise d'un film animé de 1995, les *Power Rangers* (1993) qui sont sortis sur le seul mois précédant l'entretien. Finalement, selon lui, ce modèle économique joue sur la nostalgie pour innover au mieux par la suite. D'ailleurs, Frédéric trouve qu'il y a toujours beaucoup d'innovation au milieu de ces remakes.

Frédéric pense que les entreprises utilisent énormément la nostalgie pour faire vendre et en rit même. « Moi-même aussi avec *Joueur Du Grenier* on joue aussi là-dessus ». Il nous cite un exemple de publicité qui lui plairait : « Par exemple si je voulais vendre un truc et que ma cible c'était des trentenaires, je fais une parodie avec des vieux doubleurs des dessins

⁸⁶ BERNARD Yann. *Zelda Breath of the Wild : Déjà près d'1,5 million d'unités vendues en première semaine*. 11/04/2017. Consulté le 15/05/17 et disponible sur : <http://www.gameblog.fr/news/67451-zelda-breath-of-the-wild-deja-pres-d-1-5-million-d-unites-ve>

⁸⁷ Classement des meilleurs jeux de tous les temps par Metacritic disponible : <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/all/filtered>. Le jeu en question était 12^{ème} au 15/05/17.

animés de ces années-là et je fais référence à des trucs qu'ils ont connus. C'est comme ça que je vais leur parler ! En voyant la publicité, ils vont être mis dans un état agréable car ils se rappelleront de leur enfance, et par définition l'enfance est toujours agréable, ou presque ! ». On regarde alors le packaging de la Mini NES ensemble et nous énumère les références aux années 80 rien qu'à travers la boîte du produit. Pour lui, les entreprises et les marques auraient bien tort de se priver de cet atout indéniable qui mobilise toujours autant.

Selon lui, nous sommes nostalgiques des années 80/90 aujourd'hui, mais nous serons nostalgiques en 2030 de nos années. Pour lui, c'est même déjà le cas et nous donne l'exemple de Code Lyoko, une série française animée de 2003. Sous la vidéo du générique de la série⁸⁸, on trouve beaucoup de commentaires du style « qui se souvient de ce super dessin animé ? ». D'ailleurs, la description même de la vidéo est la suivante : « Juste inoubliable ! Ce dessin animé a bercé toute mon enfance ! Je les regarde encore à l'heure actuelle :) », faisant directement référence à l'enfance et la nostalgie.

c) Conclusion

Pour Frédéric, les jeux vidéo, ce n'était donc pas particulièrement mieux avant. Il existe une communauté pensant que les vieux jeux vidéo étaient mieux, mais ce n'est pas le cas de tous. Le point de vue de Frédéric concernant les jeux récents peut se confirmer par le site Metacritic qui a un classement des meilleurs jeux vidéo de tous les temps⁸⁹ (en prenant en compte de très nombreux sites de critiques anglophones) et on y voit très bien qu'il y a aussi bien des jeux anciens comme le numéro 1 étant « The Legend Of Zelda : Ocarina Of time » de 1998, que des jeux récents comme « The Legend of Zelda : Breath of The Wild » (2017) en 12^{ème} position ou « Grand Theft Auto IV » de 2008 en 3^{ème} position sur le classement. On a donc des nouveautés originales qui sont tout aussi bien que d'excellents titres du passé. Pour lui, il est tout à fait pertinent de s'y intéresser ou réintéresser, car notamment « pour les fans de RPG, il y a des classiques indémodables comme Secret Of Mana. Il y a des jeux qui valent la peine d'être fait, même en 2017. », incitant alors les jeunes joueurs et plus anciens à ne pas oublier d'où proviennent ce qui se fait aujourd'hui, un peu à la manière dont on peut se souvenir de l'Histoire d'un pays ou d'un sujet et de savoir d'où celui-ci provient. C'est donc un élément essentiel qui doit perdurer, mais qui ne doit pas empêcher l'écriture de la suite de l'Histoire. Pour lui, il y a eu du bien

⁸⁸ Disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=2k0IO1x1UCc>.

⁸⁹ Classement disponible à l'adresse suivante :

<http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>

comme du mauvais, avant et aujourd'hui.

Il trouve que la nostalgie est effectivement plus présente qu'auparavant et que nous sommes nostalgiques de plus en plus tôt, probablement à cause de la société actuelle et les responsabilités qui peuvent effrayer les plus jeunes.

3. Enquête d'un connaisseur du milieu: Guillaume Dordain, fan de synthwave

a) Présentation et intérêt de la personnalité

Guillaume Dordain, a 28 ans et est ingénieur chez SPRING Technologies. Le jeune homme portait un t-shirt du DJ emblématique de synthwave « Carpenter Brut », un artiste originaire de Poitiers très reconnu dans son domaine. Nous avons donc abordé Guillaume pour lui demander s'il aimait ce genre musical ou le rétro en particulier. Il nous a sympathiquement répondu que oui, qu'il connaissait bien le domaine et avait été à plusieurs concerts de l'artiste et d'autres personnes dans le même genre. Nous sommes donc partis l'interviewer plus longuement sur le sujet.

b) Résultats de l'entretien

Pour lui, les réseaux sociaux sont un bon atout pour prendre des nouvelles des groupes que l'on apprécie en « likant » tout simplement la page de l'artiste en question. Dans son cas, il cita notamment 4 artistes : Perturbator, Carpenter Brut, Ghost et Dance With The Dead dont il suit l'actualité de façon relativement assidue : c'est-à-dire qu'il est au courant de chaque sortie du groupe, sans pour autant voir toutes les publications. Un autre aspect concernant la découverte de la musique nous est évoquée avec notamment des sites de critiques de musique tel que SputnikMusic⁹⁰, un site qui propose des revues, en anglais, d'albums de groupes plutôt méconnus du public. Il y a notamment sur ce site des critiques de synthwave, et c'est encore l'un des rares sites à en parler autant.

Guillaume déclarait également avoir déjà pris le temps de discuter avec Carpenter Brut et Perturbator lors d'un de leur concert sur Paris. A la base, Carpenter Brut, de son vrai nom Franck Hueso, n'avait pas cherché à faire cela particulièrement. Il venait plutôt du monde de la musique metal et était ingénieur du son. Un jour, il utilisa des synthétiseurs, repris des effets d'anciens synthétiseurs qui lui semblaient emblématique de la musique des années

⁹⁰ Lien officiel du site de SputnikMusic : <http://www.sputnikmusic.com/>

80 puis s'est mis à composer quelques titres comme cela. Ce genre lui a tout de suite plu, et il a plu à un public de plus en plus éclectique. En premier temps à un public déjà prédisposé au metal, mais qui rassemble désormais aussi des fans de musique électronique comme certains amis de Guillaume. C'est ensuite le jeune artiste Perturbator qui avoue s'inspirer clairement dans ses clips et dans sa musique des années 70/80. Ce que Guillaume trouvait aussi original puisque ce dernier n'a pas pu connaître réellement ces époques compte tenu de son âge. Lui aussi provenait en revanche aussi de l'univers du metal. Perturbator avoua d'ailleurs dans une interview : « je compose de l'électro comme je composais du metal avant »⁹¹ .

Pour Guillaume, il n'y a rien d'étonnant à voir des rééditions de consoles, de vieux films ou bien la création de jeux vidéo avec des graphismes retro. Pour lui, la patte artistique peut y être pour quelque chose. En plus d'éventuelles facilités de programmation pour les petites équipes pour des jeux éventuellement en 2D au lieu de jeux en 3D avec de lourds moteurs graphiques, ce genre de jeu peut être plus facile à réaliser en petit groupe et de façon tout aussi sympathique. Guillaume appuie tout de même sur ce fait-là en citant notamment Hotline Miami, un jeu à la patte graphique très originale et à l'identité très forte. Pour lui, la recherche de performances et de graphismes incroyables à tout prix n'est pas un argument de vente. Le but principal d'un jeu vidéo est de s'amuser. Nos parents s'amusaient avec ce genre de jeux et de graphismes, alors il est logique que nous puissions aussi nous amuser de la même façon.

Les plateformes comme Steam ont aidé à l'explosion de ce genre en ayant la possibilité de mettre en avant ce genre de contenu, trop oublié des chemins de commerce plus classique (une sorte d'expression de la théorie de la longue traîne).

Pour lui, la nostalgie est plus présente, surtout au niveau culturel et un peu moins ailleurs (du moins, elle est présente, mais pas plus qu'à d'autres moments) à cause des technologies. Il nous proposa l'exemple qu'on ne va pas aller acheter un journal papier car c'est « vintage » si jamais ne on reçoit les news du média en question sur une application sur notre smartphone. En tout cas, il est d'accord avec le fait que le rétro est utilisé par les marques pour faire vendre, tout comme l'était Frédérique Molas. Il a du mal à croire en la bienveillance des marques de refaire des remakes et du « rétro » pour le simple plaisir des fans et appuie bien évidemment le côté financier derrière cela. Il pense enfin que la nostalgie n'est qu'un cycle et qu'il est très probable que dans 20 ans à peine nous serons nostalgiques de notre époque actuelle.

⁹¹ Interview de James Kent, alias Perturbator disponible à l'adresse suivante : <https://goo.gl/eQo3YN>

c) Conclusion

Globalement, Guillaume était plutôt d'accord avec le fait que la nostalgie et les années passées sont de nouvelles mises en avant au travers de produits culturels et qu'il y a un énorme phénomène économique derrière. Sa pensée rejoint globalement celle de Frédéric Molas sur beaucoup de points. On a tendance à être de plus en plus nostalgique, finalement un peu à tort car ce qui existe de nos jours peut parfois être tout aussi bien. La synthwave est bien un mouvement de nos jours, mais qui puise tout de même ses ressources d'une autre époque. Il est très facile de suivre l'actualité du genre au travers des réseaux sociaux et de tous les artistes du genre, comme la plupart des groupes musicaux de nos jours. On comprend aussi que des nostalgiques des premiers jeux ont de réelles convictions et souhaitent réellement recréer cette ambiance borne d'arcade avec un jeu à la difficulté corsé et aux gros pixels comme c'est le cas pour Hotline Miami, sans pour autant toujours choisir cela par simple facilité de développement et de coût réduits.

B. La médiatisation et l'exposition du phénomène sur Internet

1. Quand Internet met en avant les objets rares et/ou anciens

a) Le phénomène de la longue traîne.

Le phénomène de la longue traîne, introduite par Chris Andersen en 2006 est une théorie reposant sur la commercialisation des produits sur Internet. Andersen est l'ancien rédacteur en chef de la revue américaine Wired. Wired est un magazine basé sur les nouvelles technologies, la culture et l'économie.

Chris Andersen s'intéresse principalement à l'économie depuis Internet, l'évolution de la gratuité sur le marché⁹² et surtout la longue traîne. Son livre sur la longue traîne⁹³ lui aura valu la reconnaissance, en 2007, comme étant l'une des 100 personnalités pensantes les plus importantes de l'année selon le magazine TIME.⁹⁴

⁹² Chris ANDERSEN. *Free: The Future of a Radical Price*. New York, Hyperion, 2009

⁹³ Chris ANDERSEN. *La Longue Traîne 2e Edition*. Essais, 2009.

⁹⁴ Malcolm GLADWELL. *The 2007 Time 100*. 03/05/2017. Consulté le 24/03/2017 et disponible sur : http://content.time.com/time/specials/2007/time100/article/0,28804,1595326_1595329_1616107,00.html

« Why the future of Business is Selling Less Of More » est le sous-titre de son ouvrage, qu'on peut littéralement traduire par « Pourquoi le futur du business est de vendre peu, mais de plus de choses ? ».

Sa théorie est basée en partie sur le principe de Pareto, économiste italien qui proposa le principe du 80-20 dès 1906. Le 80-20 désigne le marché culturel à l'échelle mondiale et son « hit-system ». Que cela soit dans le cinéma, les livres, la musique et les jeux vidéo cette même règle s'applique (pour les jeux vidéo et la musique, on est plus proche d'un 90 10 même compte tenu de la quantité de contenus publiés dans ces domaines) : 20% des produits représentent 80% des ventes globales, et à l'inverse les 80% des produits restants représentent 20% des ventes.

Ce principe était particulièrement efficace dans les boutiques physiques, mais selon Andersen, l'intérêt d'Internet est de développer ce marché de « niches ». En effet, plutôt que d'essayer de vendre quelques produits en énorme quantité, il est plus intéressant sur Internet de développer des gammes de produits en plus petite quantité, mais dans des gammes très variées et larges. Alors que les magasins physiques se limitaient aux plus grosses ventes (par simple soucis de stockage) et ne donnaient que très peu de chances aux contenus se vendant le moins, Internet n'était pas soumis à cette contrainte. Un public de niche n'est pas forcément rassemblé au même endroit non plus : étant moins nombreux sur un même domaine, la probabilité pour concentrer des fans du domaine au même endroit est bien plus restreinte. Internet n'ayant pas ce problème de localisation, il est désormais facile de trouver sur Internet à peu près tout et n'importe quoi, et surtout ce que l'on souhaite, même si cela n'est pas du goût de la majorité des consommateurs. Prenons par exemple un album d'un groupe de musique local dont vous souhaitez soutenir le travail. Il y a peu de chances de trouver son album dans une grande surface, alors que le groupe l'aura très certainement mis à disposition et à l'achat sur le web. Internet permet ainsi de lier les gens d'un centre d'intérêt commun entre eux par le biais des plateformes de vente en ligne. Il est même plus facile également pour un groupe local encore une fois de se voir grandir grâce à Internet. La possibilité de vendre leur album à tout un tas de personnes individuelles et pas forcément proche du groupe géographiquement. S'ils n'ont pas assez de popularité ou un label de musique assez fort pour diffuser leurs travaux dans les magasins de distribution physique, le seul moyen de toucher des potentiels auditeurs partout dans le monde est d'utiliser Internet. Il est plus intéressant pour eux de procéder ainsi plutôt que de négocier un contrat dans une boutique proche de chez eux qui ne pourra diffuser qu'à un cercle réduit de personnes.

La longue traîne signifie que dans le temps, le nombre d'objets disponibles croît sans cesse,

à l'inverse d'un magasin physique qui a un espace limité et qui renouvelle ses stocks. Les marchés de niches se multiplient et se développent de plus en plus, sur tous les domaines possibles. Chris Andersen prenait notamment l'exemple d'un fabricant de juke-boxes numériques pour bars. Ces juke-boxes proposent 150.000 titres différents. Andersen lui demanda quel pourcentage sur les 10.000 premiers titres seront loués au moins une fois dans le mois. Robbie Van-Adibbé, le PDG d'Ecast, responsable de ces juke-boxes, a pu nous assurer que chaque mois, il y avait pratiquement une demande pour tous ces 10.000 titres, et que le pourcentage avoisinait les 99%.

Andersen défend donc la diversité : la règle des 80-20 n'est pas totalement exacte dans le sens où elle met en avant la rentabilité des produits du hit-system. Cependant, on oublie qu'il est aussi possible de proposer des produits en dehors de ce chemin classique qui reste rentable, grâce à des coups de productions plus faibles. On peut par exemple prendre l'exemple des jeux indépendants qui se développent énormément sur PC. De nombreux jeux indépendants sont disponibles pour seulement quelques euros sur Internet, et se vendent même face à des mastodontes du jeu vidéo, les AAA⁹⁵, à plus d'une cinquantaine d'euros. Ces deux profils de jeux vidéo n'ont pas le même coût de développement, le même investissement et encore moins les mêmes objectifs de vente, mais ils peuvent être tous les deux rentables à leur manière.

Un autre avantage défendu par Chris Andersen est la possibilité du dématérialisé sur ces produits notamment pour la musique. Il n'y a plus toujours besoin de créer des albums physiques des musiciens et de risquer de perdre de l'argent si ceux-ci ne se vendent pas, alors que la distribution dématérialisée du produit n'a pas de coût de fabrication et que toutes ventes rapportent de l'argent sans le moindre risque pour le producteur. Grâce à cela, il est donc possible d'étoffer énormément son catalogue et prendre des risques pour lancer de nouveaux artistes ou genres musicaux qu'il n'était pas possible de faire lors de l'époque où tout devait être très rentable et toucher un large public pour apparaître dans les magasins physiques.

La longue traîne est donc un concept intéressant qui prône la diversité plus que la monopolisation du marché sur quelques produits. C'est pour cela qu'on peut (re)découvrir une multitude de produits qui avaient disparu des rayons des magasins physiques. Alors que le vinyle a disparu de la plupart des grandes surfaces aujourd'hui, laissant la place aux CDs, il est le roi d'Internet avec des centaines de milliers de vinyles sur des sites qui sont

⁹⁵ AAA : Se dit d'un jeu ayant un gros budget de développement, marketing. Il s'agit de l'équivalent des blockbusters du cinéma, mais pour les jeux vidéo. Exemples récents : Mass Effect Andromeda, Prey, Skyrim, Fallout 4, For Honor...

même dédiés à sa commercialisation. (Discogs)

b) Spéculation et collection

Alors qu'il est possible de trouver absolument tout et n'importe quoi sur Internet, il est assez fréquent de voir des individus, parfois assimilés à des blogueurs, exhiber leurs collections d'effets personnels sur la toile. Parler des spéculateurs et collectionneurs.

On peut voir que le retrogaming est une mode à part entière sur Instagram. Le hashtag #Retrogaming est utilisé par exemple dans 848 621 publications sur Instagram. Le terme #Vintage quant à lui est utilisé dans 50 613 063 publications, le #Retro dans 15 422 888 et #Nostalgia dans 5 378 037 publications (au 3 avril 2017). On va s'intéresser au cas des joueurs de vieux jeux vidéo. Ces personnes forment souvent une grande communauté à la recherche de la moindre bonne affaire, mais surtout de la perle rare qu'il manquera à leur collection : leur but ultime étant souvent de réaliser un « full set » pour l'exposer.

Le principe du « full set » est très simple : il suffit de posséder tous les jeux d'une console de jeu sortis depuis sa sortie jusqu'à la fin de sa production. Les collectionneurs différencient les full set par région (Europe, Amérique et Japon le plus souvent)

Nombreux collectionneurs d'objets rétro affiche leur collection sur les réseaux sociaux. Instagram s'y prête très bien pour son aspect photographique. Exemple avec des collectionneurs rétro gaming : nintendoboxlover_64⁹⁶, The Video Game Guy⁹⁷ ou encore ManCave Arcade⁹⁸, avec respectivement 5.000, 33.000 et 15.600 abonnés.⁹⁹ Ces trois profils sont donc suivis par une communauté de plus en plus importante et qui réagit à ses publications.

c) Le retour des articles phares

Alors que beaucoup d'articles reviennent sur le devant de la scène et sortent de l'ombre grâce au phénomène de la longue traîne, c'est aussi l'occasion pour les sites de ventes de remettre à disposition des produits qui font leur grand retour. On peut par exemple constater sur le plus grand site e-commerce du monde, Amazon, la présence d'une

⁹⁶ Page Instagram de nintendoboxlover_64 : https://www.instagram.com/nintendoboxlover_64/

⁹⁷ Page Instagram de thevideogameguy_boothscorner : https://www.instagram.com/thevideogameguy_boothscorner/

⁹⁸ Page Instagram de ManCave Arcade <https://www.instagram.com/mancave.arcade/>

⁹⁹ Statistiques relevées le 3 avril 2017.

catégorie « Platines Vinyles »¹⁰⁰, avec de nouveaux modèles mis en vente régulièrement. Alors que les vinyles avaient connu une grande perte de vitesse, leur retour sur le devant de la scène permet une présence plus importante de ces produits sur les sites de ventes. On a même la possibilité de découvrir des vinyles de jeunes artistes qui apprécient ce produit. Amazon a mis en place une « Boutique Vinyle » qui regroupe tous les appareils, disques et autres accessoires liés à cet univers.¹⁰¹ Au top des ventes (au 11 avril 2017), on retrouve des albums d'artistes récents tel que le dernier album d'Ed Sheeran, *Divide*, sorti le 3 mars 2017 ou bien encore le numéro 1, *Lamomali*, dernier album de Matthieu Chedid, sorti le 19 avril 2017.

Des objets jouant la carte de la nostalgie se retrouvent également sur les sites de vente. On pourrait citer à nouveau l'exemple de la Mini Classic NES de Nintendo, reprenant la NES première du nom de 1987 qui fût en rupture de stock chez tous les e-commerçants peu

RÉTRO BOX

**LA BOX MENSUELLE PAR
ABONNEMENT
DÉBARQUE SUR GÉNÉRATION
SOUVENIRS !**

Retombez en enfance avec ce coffret cadeau rétro rempli de **produits 100% souvenirs !**

Chaque mois, nous remplissons votre Box de produits variés issus tout droit de votre enfance : bonbons rétro, petits jouets, objets cultes, produits sous licence, gadgets geeks...

Laissez-vous surprendre par notre sélection exclusive faisant la part belle aux **années 80 et 90 !**

La **Rétro Box** est une **Box mixte**, composée de produits qui conviennent aussi bien aux filles qu'aux garçons !



Figure 7 Capture d'écran de la page de la Retro Box du site génération-souvenirs

après la mise en ligne de l'article. Aujourd'hui elle fait encore le bonheur des spéculateurs. D'ailleurs l'article emploie des termes intéressants : « Il faut savoir que l'édition de 1996 est en moyenne vendue, nostalgie oblige, au prix pour le moins élevé de 130 dollars (soit 122 euros). ». Cette phrase nous montre que les spéculateurs et les commerçants savent très bien que la nostalgie est un argument de vente indéniable puisque les gens sont prêts à payer très cher (jusqu'à dix fois plus cher que la valeur de vente initiale) pour retrouver les objets qui ont fait leur jeunesse. D'autres produits subissent aussi les conséquences de cette nostalgie. Les enfants des années 90 l'ont tous connus :

il s'agit du célèbre Tamagotchi, petit jouet électronique japonais sorti originalement en 1996 chez l'entreprise Bandai. Un article de Mejda Dihi du 11 avril 2017 sur Konbini nous apprend le retour de ces appareils électroniques.¹⁰² Alors que les spéculateurs ont fait atteindre des

¹⁰⁰ Lien de la catégorie « Platines Vinyles » : <https://goo.gl/Fy55PT>

¹⁰¹ Lien de la « Boutique Vinyle » d'Amazon : <https://goo.gl/sXHTAW>

¹⁰² Mejda DIHI. *Surprise : les Tamagotchi sont de retour*. 11 avril 2017. Consulté le 11/04/2017 et disponible sur : <http://www.konbini.com/fr/entertainment-2/les-tamagotchi-sont-de-retour/>

prix dépassant la centaine d'euros sur les premiers modèles, le fabricant d'origine ressort aujourd'hui au Japon six nouveaux modèles pour un prix avoisinant la dizaine d'euros. Alors que l'objet a été mis en ligne le 8 avril sur le site d'Amazon Japon, il est déjà n°1 des ventes dans la catégorie « Jouets » du site.¹⁰³

Certains sites de ventes se sont même spécialisés dans ce genre de produit. C'est notamment le cas du site internet « Generation-Souvenirs »¹⁰⁴. Si le nom du site est déjà très évocateur, sa description « Offrez-vous un retour en enfance ! » et ses catégories le sont encore plus : « Bonbons d'enfance » qui contient bien le terme « enfance » dans l'intitulé de la catégorie. Puisqu'il s'agit de vente de bonbons, la catégorie aurait pu simplement s'appeler « Bonbons », mais le sentiment que ces bonbons existaient dans les années 80/90 est renforcé en précisant le terme enfance dans l'intitulé.

Le site propose également le système de « Box surprise » très à la mode sur Internet en ce moment. Il s'agit d'acheter une boîte contenant des objets aléatoires, mais d'une valeur supérieure au prix payé. Cette « box » reprend le principe des box déjà très nombreuses sur Internet (HitekBox¹⁰⁵, une box de la culture geek, BirchBox¹⁰⁶ pour les produits de beauté, Penn Ar Box¹⁰⁷ pour des produits locaux bretons, et bien d'autres !).

Sur la Figure ci-dessus, on voit que chaque élément est présent pour rappeler son enfance et pousser à l'achat : La police de Rétro Box du bandeau du haut n'est autre que Luckiest Guy¹⁰⁸, une police Google qui selon sa description (« Luckiest Guy is a friendly heavyweight sans serif typeface inspired by 1950s advertisements with custom hand lettering. ») est une police typique des publicités des années 50. Ensuite le texte du site emploie un champ lexical et des termes nostalgiques à chaque phrase : en enfance ; objets cultes ; cadeau rétro ; 100% souvenirs ; « sélection exclusive faisant la part belle aux années 80 et 90 ! ». L'image d'illustration propose ensuite un ensemble d'éléments tirés des années citées précédemment. On peut y voir des objets actuels comme la figurine Funko Pop de San Goku¹⁰⁹, héros de Dragon Ball, la figurine Tortues Ninja, le singe Kiki¹¹⁰ et tous les éléments plus en général.

¹⁰³ Catégorie « Jouets » d'Amazon Japon :

https://www.amazon.co.jp/gp/bestsellers/toys/ref=zg_b_bs_toys_1. Capture d'écran disponible en annexe.

¹⁰⁴ Site disponible à l'adresse suivante : www.generation-souvenirs.com

¹⁰⁵ Site disponible à l'adresse suivante : <http://box.hitek.fr/>

¹⁰⁶ Site disponible à l'adresse suivante : <https://birchbox.fr/>

¹⁰⁷ Site disponible à l'adresse suivante : <http://www.pennarbox.bzh/fr>

¹⁰⁸ Information trouvée dans le code source de la page suivante : <https://www.generation-souvenirs.com/content/16-retro-box>

¹⁰⁹ Mise en vente sur Amazon le 2 juillet 2014 selon sa fiche produit disponible ici :

¹¹⁰ Page Wikipédia du singe Kiki : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Kiki_\(peluche\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Kiki_(peluche))

2. Quand les places de marchés deviennent des brocantes

a) Qu'est-ce qu'une place de marché?

Une place de marché, aussi appelé « marketplace » plus généralement (anglicisme), est un endroit de vente ouvert aux vendeurs en tout genre, qu'ils soient professionnels ou particuliers (selon les sites). Les places de marché existent sous différentes formes très variées sur Internet et englobent tout le commerce sur Internet.

On peut notamment recenser sur le web deux grands genres de places de marché, ainsi que deux variantes plus atypiques.

- **Les entreprises de revente ouvertes aux marketplaces :** De nombreuses entreprises de ventes proposent un espace de vente pour d'autres entreprises de ventes ou bien même des particuliers qui peuvent revendre leurs objets. S'inscrivant dans la logique de la longue traîne, des entreprises comme Amazon, Fnac, Boulanger, Darty ou La Redoute propose à leurs utilisateurs de mettre en vente via leur site leurs produits. Les vendeurs professionnels ou particuliers profitent ainsi de la réputation de la marque ainsi que de leurs fiches produits déjà complétées, mais parfois avec du stock vide. Ce genre de plateforme permet ainsi aux vendeurs de référencer leurs produits facilement et rapidement. Elle est principalement utilisée par des entreprises ayant énormément de produits à vendre, mais n'est pas fermé aux particuliers la plupart du temps. Ces services sont disponibles contre une commission à l'entreprise.
- **Les entreprises d'échanges de biens :** Certaines entreprises proposent un concept basé sur l'offre et de la demande plutôt que de proposer lui-même des produits. C'est le cas d'eBay et de LeBonCoin par exemple. Ces entreprises se rémunèrent grâce à une commission sur le prix de vente (eBay) ou bien grâce à des options de mise en avant pour mieux vendre son produit. Ces places de ventes sont les plus ouvertes à tous types d'objets. C'est sur ces sites que l'on retrouve le plus de produits de tous les temps et de tous les genres : vieux vélos, vinyles, premiers ordinateurs et bien d'autres objets. Tous les produits présents sur le site sont en stock, il n'y a pas comme sur Amazon ou Fnac avec des fiches pré-écrites et mises en ligne même sans stock. Un produit visible en ligne est un produit qui est réellement en vente puisqu'il n'y a que des fiches de produits mises à disposition mais que ce sont les utilisateurs qui remplissent les détails de leurs objets en vente.

- **L'entre-deux** : Priceminister. Priceminister est une marketplace un peu à part. L'entreprise française est née en 2000. Priceminister se place entre les deux plateformes précédentes car il propose un ensemble de fiches de produits, parfois même sans stock, et une structuration proche d'un site comme Amazon et Fnac, mais il ne vend rien et n'a que des vendeurs professionnels et des particuliers qui vendent leurs produits sur la plateforme.
- **Les atypiques** : Holdies est un cas un peu à part et assez peu connu. Holdies est un marketplace indépendant français. Il est basé sur un principe d'enchères à l'aveugle. C'est-à-dire que le vendeur propose son produit dans une fourchette de prix très large. Les acheteurs vont ensuite placer des offres d'achat sur le produit dans la fourchette proposée. À la fin du délai imparti, l'acheteur ayant été le plus audacieux en proposant le prix élevé remporte la vente. Ce mode de vente incite donc l'utilisateur à n'être trop peu généreux, sous peine de rater le produit, ni trop généreux sous peine d'obtenir un produit à un prix bien supérieur aux enchères moyennes placées sur le produit. Par exemple : Pour un objet avec une fourchette entre 1 et 50€ : l'acheteur gagne l'enchère à 45€ et l'enchère inférieure était seulement à 8€ : l'acheteur aurait pu remporter le même objet pour 9€ au lieu de 45€.

b) Les différentes places de marchés et leurs implications dans le vintage

Chaque place de marché s'investit de différentes façons sur les vieux objets. Alors que des gros revendeurs comme Amazon n'en font pas leur priorité, d'autres sites Internet privilégiant les revendeurs plutôt que leur marché personnel, comme eBay ou LeBonCoin, mette en avant ces vieux objets.

Prenons dans un premier temps l'exemple d'Ebey : véritable niche à objets, il contient des produits en tout genre, mais souvent en petite quantité : parfois même une seule pièce par produit ! En effectuant une recherche avec le terme vintage, ce n'est pas moins de 4 millions de résultats (au 28 mars) qui ressortent. Pour le terme « rétro », c'est environ 2 millions de produits disponibles. Pour ce cas-ci, il faut cependant penser à retirer une part des produits qui ne sont pas liés à ce mouvement. Cette recherche inclut par exemple les rétroviseurs de voitures, qui est une sous-catégorie à part entière sur eBay. Au jour de la recherche, il y en avait 172.465, soit un peu moins de 10%.

Pour d'autres, c'est plus la spéculation qui viendra se mettre en place. Les vendeurs sur les places de marchés profitent de la réputation du site et d'un public plus grand pour tenter de

vendre leurs produits plus cher. En reprenant l'exemple cité précédemment¹¹¹ de Rule of Rose sur PlayStation 2, le jeu se retrouve aux environs de 100€ sur eBay ou LeBonCoin tandis qu'il n'hésitera pas à grimper jusqu'à 130€ sur Amazon, 199€ sur le site de la Fnac, et même 487€ sur Cdiscount.

c) Etude de cas: RushOnGame

RushOnGame est un site internet de vente privée de jeux vidéo. Fonctionnant sur le même modèle que ShowRoomPrive ou Vente-privée.com. Le précurseur de ce mouvement de vente privée est le site Vente-privée.com. Fondé en 2001, le site propose des ventes privées réservées à ses abonnés (le site fonctionnait sur un système de parrainage à ses débuts) et proposant des prix très avantageux.

RushOnGame a repris ce principe pour les jeux vidéo. Il propose ainsi de façon quotidienne de nouvelles ventes de jeux vidéo, et parfois même de contenus geek (figurines, cartes à collectionner...) à prix préférentiel. Suivant les jours, les ventes proposées sont aussi bien des ventes rétro gaming que des ventes des prochains jeux à venir. Nous nous sommes entretenus avec Stan, créateur de RushOnGame à l'origine de ce projet né en 2014 et connaissant un succès grandissant. Il nous a parlé de son projet, de son implication dans la scène du retrogaming sur Internet et sur le mouvement vintage plus en général.

Nous nous sommes donc entretenus avec « Stan », mascotte et pseudonyme symbolique du site RushOnGame.com le 31/03/17.

RushOnGame n'a pas souhaité divulguer ses statistiques, mais nous a simplement dit que son nombre d'inscrits et d'acheteurs sur le site doublait chaque année depuis sa création. En ordre d'idée, on peut également se fier aux statistiques publiques : le site est classé environ 24.000ème au rang Alexa¹¹² dans les sites les plus visités de France. Il possède plus de 36.000 fans sur sa page Facebook¹¹³. Le site vend des jeux de tous les temps et notamment une bonne partie de jeux vidéo rétro.

Stan nous explique alors qu'il a une affection toute particulière pour les consoles rétro. Même si les ventes retrogaming sont un peu moins présentes que les dernières générations, elles restent très fréquentes. Par exemple le site organise une vente de jeux PlayStation 4 toutes les 6 semaines, contre 2 mois pour la PlayStation 2.

Selon lui, le retrogaming reste un pôle de commerce très important. Sans pour autant dire

¹¹¹ Voir Partie II)B)1)b)

¹¹² Statistiques Alexa du site RushOnGame.com <http://www.alexa.com/siteinfo/rushongame.com>

¹¹³ Page Facebook officielle de RushOnGame.com <https://www.facebook.com/RushOnGame/?fref=ts>

que les jeux rétro étaient plus amusant que les jeux actuels, Stan défend néanmoins le côté nostalgique des jeux : « Ce qui est surtout marquant dans le rétro, c'est que les vieilles consoles sont intimement liées à nos souvenirs. On est plutôt dans une expérience : chaque partie fait remonter des souvenirs avec des cousins, des amis, des frères ou soeurs ou bien même à chercher les manettes des jeux cachées par nos parents plutôt que d'aller faire ses devoirs ! »

Stan nous évoque que son plus gros succès reste sur une campagne de précommande d'un jeu récent. Cependant, il mentionne que cette réussite sera faussée prochainement. Les fondateurs du site se sont lancés dans leur plus gros projet : la réédition de jeux de Dreamcast. La dernière console de jeux vidéo de Sega, la Dreamcast, dont la production s'est stoppée en 2001, présentait des « performances incroyables » pour l'époque et avait une grosse communauté de fans. De nombreux développeurs et passionnés travaillent encore sur ce support et c'est avec ces personnes que RushOnGame a choisi de rééditer en version physique, comme à l'époque d'origine de la console, ces jeux.

Le buzz autour de ce projet laisse à penser qu'il fonctionnera mieux que tout ce qu'ils ont réalisé jusqu'à aujourd'hui selon Stan. 15 nouveaux jeux inédits sont prévus pour 2017 sur cette plateforme, qui ne publiait plus de contenu depuis des années !

Stan se dit donc être très enthousiaste lorsqu'il s'agit de jeux rétro puisque c'est directement relié à ses souvenirs. C'est aussi avec ce genre de jeux qu'il a monté son site de ventes : « Cela se jouait aux opportunités, un jour on a contacté une entreprise de transport et ils nous ont dit qu'ils avaient gardé une palette de 800 Metal Gear Solid 1 sur PlayStation 1 durant 15 ans dans leur entrepôt. On s'est empressés de la récupérer. Depuis, les 800 pièces ont trouvé preneur sur RushOnGame en une seule vente. » Pour donner un ordre d'idée, les jeux s'échangent en moyenne pour une somme avoisinant les 50€ s'il est encore dans un état neuf. Face au succès de cette vente aux débuts du site internet, tout laisse à penser que Stan n'était pas le seul à se réjouir vu la vitesse à laquelle se sont vendues ses 800 pièces.

C. Comment se propage l'information du vintage sur Internet

1. Via les réseaux sociaux

a) Les messages à forte valeur ajoutée

Ce genre de message va chercher à faire réagir le public dit « silencieux », celui qui regarde son fil d'actualité sur les réseaux sociaux sans émettre d'actions. Toutes les techniques sont bonnes pour recueillir des « J'Aime », des « commentaires », des « partages » : le but étant de donner une plus-value à la marque. Les réseaux sociaux sont d'excellents leviers et moyens de communication pour les entreprises ou les médias : ils mettent en relation la marque et leurs clients. Ils permettent une interaction rapide entre les deux partis.¹¹⁴

Ces messages suscitant l'intérêt commun sont souvent dans deux catégories différentes : les messages humoristiques comme les mêmes¹¹⁵ qui font les beaux jours d'Internet ou bien les concours pour remporter de beaux lots. Certaines marques utilisent même des mélanges de ces sortes de posts en proposant des concours à l'image des mêmes d'Internet. Certains autres posts fonctionnent bien également, mais sont plus ponctuels et inattendus : c'est ce que l'on peut qualifier de post viral, ou bien de buzz.

Le site Internet « NukeSuite » propose un top 50 des meilleures publications ayant suscité des réactions sur un mois. Nous allons donc regarder quels messages Facebook ont été les plus viraux sur le mois de mars 2017 et voir si certains sont en rapport avec la nostalgie.¹¹⁶ Le top 5 est composé de 4 messages de concours (dont deux de l'entreprise LDLC), et 1 vidéo virale publicitaire d'Intermarché. À la 8^{ème} position, nous découvrons un post Volkswagen mettant en scène leur nouvelle voiture, la Cox. Celle-ci est mise en scène aux côtés d'une « Cox » de 1938, la célèbre Coccinelle. La publication a récolté plus de 42.000 « J'aime », 3500 partages et 2500 commentaires. On retrouve aussi en 22^{ème} position de ce classement l'entreprise de vidéos à la demande Netflix. Elle présente la première bande-annonce du film Death Note, un remake d'un manga sorti en 2003. On voit

¹¹⁴ Exemple de page sur un réseau social : Page de présentation de Facebook Business : <https://www.facebook.com/business/overview>

¹¹⁵ Mêmes : Figure emblématique d'Internet connu par la plupart des internautes connectés via les réseaux sociaux. Exemple : Nyan Cat, Like a Sir, Rick Roll, Trollface...

¹¹⁶ Nukesuite. *Les meilleurs contenus de Mars*. 01/04/17. Consulté le 12/04/17 et disponible en annexe

donc que, sans être omniprésent sur ce classement, on a tout de même 2 posts éveillant la fibre nostalgique du lecteur, soit 4%. On voit tout de même le potentiel d'audience que peut avoir ce genre de publication, capable de se hisser au milieu d'autres publications comme les concours qui sont toujours en haut de la liste.

b) Analyse des publications Facebook d'une page spécialisée : Jeuxvideo.com

Pour voir si la nostalgie a une place importante sur le web, nous avons analysé en détail les posts Facebook d'une page avec près d'un million de « Fans » sur Facebook : celle de Jeuxvideo.com. Jeuxvideo.com est le premier site de France sur l'actualité du jeu vidéo. De nombreux posts communautaires ont pour vocation de faire réagir l'ensemble de la communauté et ainsi acquérir une base de fans fidèles et lecteurs de la page. Nous allons donc chercher à savoir si ces posts communautaires sont directement liés au retrogaming, à des souvenirs de joueurs avérés ou bien pas du tout. La question est de voir à quel point cet axe de publication permet d'obtenir de l'engagement de la part des abonnés de la page. On va reprendre les principes évoqués dans la partie précédente, mais appliquée à un cas précis.

L'étude a été réalisée sur deux semaines sans événements majeurs du monde vidéoludique monopolisant presque toute l'attention et pouvant fausser les résultats obtenus. Par exemple, la semaine de sortie de la Nintendo Switch le 3 mars 2017 aurait été faussé puisque cet événement majeur dans le milieu a été surmédiatisé le temps de sa semaine de sortie.

Les semaines étudiées ont été celles du mercredi 4 janvier 2017 au dimanche 8 janvier et une semaine plus conventionnelle du lundi 27 mars 2017 au vendredi 31 mars 2017. Rapidement, il s'est avéré que bons nombres de publications étaient orientées de telle sorte à rappeler des souvenirs à la plupart de l'audience. On retrouvera en annexe toutes les publications concernées.

Il fut alors question dans un second temps de réitérer l'opération sur une autre semaine type et sur la même page, pour voir s'il s'agissait d'un simple hasard ou bien non. Pour pousser la recherche un peu plus loin, cette semaine aura été travaillée de façon différente de la première. Au lieu de relever seulement les publications en rapport avec la nostalgie, nous avons relevé toutes les publications de la semaine afin d'en tirer quelques statistiques.

La semaine du 27 mars ne prévoyait pas de sorties majeures jusqu'au 30 et 31 mars où une annonce surprise du nouveau jeu de Bungie Interactive, nommé Destiny 2 monopolisa le

média sur la plupart de ses posts. Cette sortie imprévue aura très certainement eu une influence sur les résultats de l'enquête.

Publications sur la semaine du 27 mars, trié par type de publication

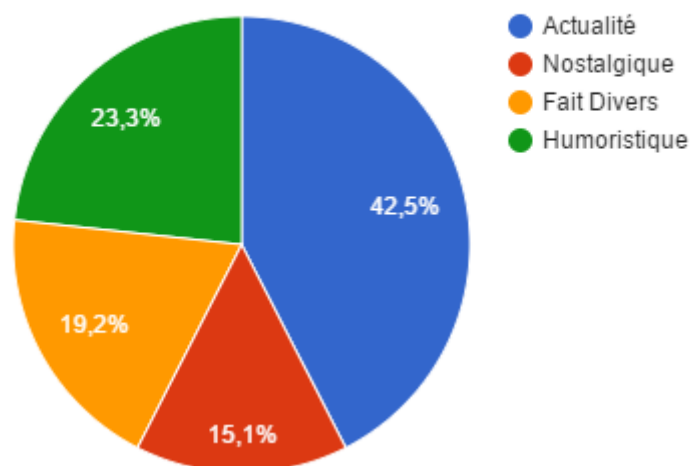


Figure 8 Graphique des publications de la page Facebook de Jeuxvideo.com sur la semaine du 27 au 31 mars, classé par type de publication

C'est donc 73 posts qui ont été publiés par la page entre lundi 27 mars à 7h30 et jusqu'au vendredi 31 mars à 22:30. Il y a donc eu 11 posts à caractère nostalgique sur la totalité : 4 lundis, 1 mardi, 4 mercredis (dont 3 d'affilés), 1 jeudi et enfin 1 vendredi. Cela représente alors 15% de la totalité des publications. À titre de comparaison, il y a eu 17 posts de type humoristique, soit 23%, et 19% de faits divers (sont regroupés dans faits divers des vidéos de gameplay de joueurs réalisant des exploits dans le jeu vidéo, des anecdotes sur l'univers ben d'autres détails ! L'actualité du média garde largement le dessus avec un total de 43%. Ce chiffre nous apprend d'ores et déjà que le Facebook JeuxVideo.com publie davantage de contenus sans liens avec l'actualité qu'avec et qu'il se veut à mi-chemin entre source de divertissement et source d'information.

Concernant les réactions, le post ayant eu le plus grand nombre de réactions est le post nostalgique : « Qui se souvient de ce jeu ? » avec une photo d'une boîte du jeu Medieval, un jeu phare de la PlayStation 1 de 1998. Ce record s'élève à environ 28.000 réactions sur la publication.

On peut constater que la page Facebook joue beaucoup sur les deux bords pour divertir : elle utilise presque autant l'humour que la nostalgie pour faire réagir son audience. Il arrive même bien souvent que les deux soient mêlés pour battre des records de réactions. Le post qui eut le plus de commentaires sur la semaine de mars fût le post de lundi à 11h45 : Il représentait 4 amis en train de jouer à Mario Kart 64, un jeu Nintendo 64 de 1996¹¹⁷ sur un

¹¹⁷ Page Wikipédia de Mario Kart 64 : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mario_Kart_64

vidéo projecteur dans leur jardin. Ce post incitait alors à identifier ses amis avec lesquels ils seraient possible de rejouer aux jeux de son enfance comme cela, voire s'imaginer faire la même chose que sur l'image de la publication.

2. Via les médias web

Il ne faut pas bien longtemps pour trouver des éléments du passé dans l'actualité : journal papier, fil d'actualité sur les réseaux sociaux, sites d'actualités. On trouve aisément des actualités en rapport avec nos souvenirs au quotidien. Au 11 avril 2017, le magazine Konbini, mais aussi Le Figaro le 12 avril 2017, Virgin Radio le 15, Melty le 13, Paris Match le 12, le Monde le 12 et des dizaines d'autres journaux parlent d'un sujet commun : le retour des Minikeums à la télévision. « Les Minikeums » est un programme télévisé diffusé sur France 3 de 1993 à 2002. La série a annoncé son grand retour pour septembre 2017 sur France 4. Tous les médias se sont empressés de relayer l'information, quel que soient leur ligne éditoriale principale : généraliste, jeux vidéo, radio, divertissement... Sur tous ces articles, le même champ lexical appelle à se remémorer la série. Quelques citations pour exemple : « C'est une nouvelle qui devrait réjouir les nostalgiques »¹¹⁸, « si vous aussi, vous avez chanté cette chanson tous les jours à l'heure du goûter, alors vous savez très bien qui se cachait derrière : les Minikeums, évidemment »¹¹⁹ et de façon très similaire pour tous les articles. Idem pour le titre, le terme « retour » qui ramène donc directement au passé qui revient dans absolument tous les titres. Le titre de l'article de Le Monde : « L'émission « Minikeums » de retour après quinze ans d'absence » ou de Konbini « Les Minikeums vont bientôt faire leur grand retour sur nos écrans » nous montre que le terme « retour » est très significatif : la série existait déjà et il faut découvrir sa nouvelle version, surtout si vous aviez aimé la première.

¹¹⁸ Elena SCAPPATICCI. *Les Minikeums : leur retour en préparation*. 12/04/2017. Consulté le 17/04/2017 et disponible sur : http://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/les-minikeums-leur-retour-est-envisage_1f182388-1f60-11e7-be98-e880d1c34148/

¹¹⁹ Marine PINEAU. *Les Minikeums de retour à la télévision*. 13/04/2017. Consulté le 17/04/2017 et disponible sur : <https://www.virginradio.fr/les-minikeums-de-retour-a-la-television-a599519.html>

Internet permet aujourd'hui à tout le monde de retrouver son enfance. Avec une omniprésence sur tous les types de sites internet et sous de très nombreuses formes, il est quasiment impossible de passer outre cette mode de la nostalgie qui se répand de plus en plus au fil du temps. Les gens sont nostalgiques de plus en plus tôt, et n'hésitent pas à brasser leur passé pour repenser au meilleur de leur existence : bien souvent l'enfance ou l'adolescence, une période encore insouciante de la vie où les problèmes de l'âge adulte ne sont pas encore là et pour lesquelles on prend plaisir à s'y réfugier, ou bien même s'y retrouver. Notre enfance et nos loisirs passés nous inspirent et font ce que nous sommes aujourd'hui. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir également des produits bien contemporains tels que des jeux vidéo, des films, des applications, des publicités ou même directement des sites internet qui s'inspirent des objets ou de la culture d'il y a 20 ou 30 ans et nous les propose sous une façon plus ou moins semblables (parfois identique). On trouve facilement des jeux vidéo s'inspirant directement des jeux vidéo de la génération 8¹²⁰ ou 16-bit en 2017. Ces jeux sont des classiques des trentenaires d'aujourd'hui, ayant grandi avec ce genre de jeux et devenu aujourd'hui, pour certains, des hits incontournables de la sphère vidéoludique, comme par exemple les premiers Super Mario Bros ou The Legend Of Zelda.

La nostalgie est donc brassée sous de nombreuses formes sur Internet et dans la culture populaire actuelle, mais elle ne l'est souvent pas non plus proposée telle quelle. Il y a bien évidemment des vinyles et des objets provenant directement de l'époque, mais elle est aussi et surtout sujette à inspirer à nouveau. Le passé inspire le futur, et c'est ainsi que l'on voit de nombreuses créations ayant de fortes influences totalement assumées à de vieilles licences de jeux vidéo, à des classiques du cinéma, à un style vestimentaire atypique d'une époque ou bien encore aux plus mythiques des groupes de musique. C'est dans cette troisième partie que nous allons voir comment la nostalgie impacte notre présent quotidien autour de nouvelles créations totalement inédites de notre époque.

¹²⁰ Page Wikipedia du style 8-bit : https://fr.wikipedia.org/wiki/Style_8_bits

III. Quand la nostalgie s'approprie l'Internet de nos jours.

Avec le retour des anciens objets sur Internet, la nostalgie se fait bien plus présente lors de sessions de surf sur Internet. Ils arrivent maintenant que de véritables buzz au sein des médias et des réseaux sociaux se réalisent, mobilisant alors les foules sur Internet comme avec le retour du Tamagotchi ou des Minikeums. Cependant, il est possible d'aller encore plus loin grâce à la force d'Internet et de sa capacité à diffuser l'information très largement et très rapidement. On s'inspire de cela et on fait revenir de vieux objets tels que le vinyl ou le retrogaming sur de nouveaux projets. On peut par exemple voir avec la NES Mini un engouement sans précédent dans le domaine du retrogaming ou bien même la très rapide rupture de stock en format vinyl de la bande-son du film à succès de Damien Chazelle, *La La Land*. D'autres groupes n'hésitent plus à parler du vinyl en priorité lors de leurs sorties d'albums. Les revendeurs également avec par exemple le site Internet de la Fnac qui, au 19 mai 2017, avaient sur leur catégorie « Musique »¹²¹ 3 bannières sur les 5 de leur carrousel d'images liés au vinyles. Communautés, projets et phénomènes du web sont donc des éléments prenant une grande importance sur le visage de l'Internet d'aujourd'hui, et c'est ce que nous allons voir dans cette dernière partie.

A. Les communautés

1. Les blogs

a) Présentation des blogs et leur présence dans la sphère du web

Les blogs sont une forme d'expression libre. Ils se veulent comme un dérivé du journal d'auteur ou d'un journal intime en ligne, le blog n'était qu'autrefois un flux RSS diffusant des billets écrits par une ou plusieurs personnes sur Internet.

Dans ce sens, le premier blog fut le premier site internet qui diffusait le premier flux, les premières informations d'Internet, à savoir le site de Tim Berners-Lee, créateur d'Internet. Le site est d'ailleurs toujours disponible aujourd'hui.¹²²

Le premier « blog » à proprement parler fut le blog Robot Wisdom de Jorn Barger¹²³. Il fut créé en 1995 et parlait des nouvelles technologies, de la culture liée à Internet, d'Histoire et d'autres sujets propres à Barger.

¹²¹ Page disponible à l'adresse suivante : <http://www.fnac.com/musique.asp#bl=MMmu>

¹²² Le premier site de l'Histoire du web est toujours hébergé à l'adresse suivante : <http://info.cern.ch>

¹²³ BARGER Jorn. *My Internet: Jorn's Internet years*. Décembre 1999. Robot Wisdom.

De nos jours, les blogs sont utilisés comme des espaces de libre échange, de partage et de diffusion. Il existe différents types de blogs : les blogs totalement personnels et propres à une personne, mais également les « Corporate blog »¹²⁴ qui sont des blogs liés à une marque. Ceux-ci sont utilisés comme une façon alternative et moins rigide pour une marque de s'adresser à son audience. Ils sont vus comme une forme d'expression plus libre et laissant plus de place à la communication externe sans restrictions particulières. On a donc ici une réelle interaction entre le blog et la marque qui défend plus librement ses produits. On peut citer comme exemple le site internet de Nicalis. un développeur et éditeur de jeux vidéo, notamment à l'origine des très récompensés Cave Story et The Binding Of Isaac.

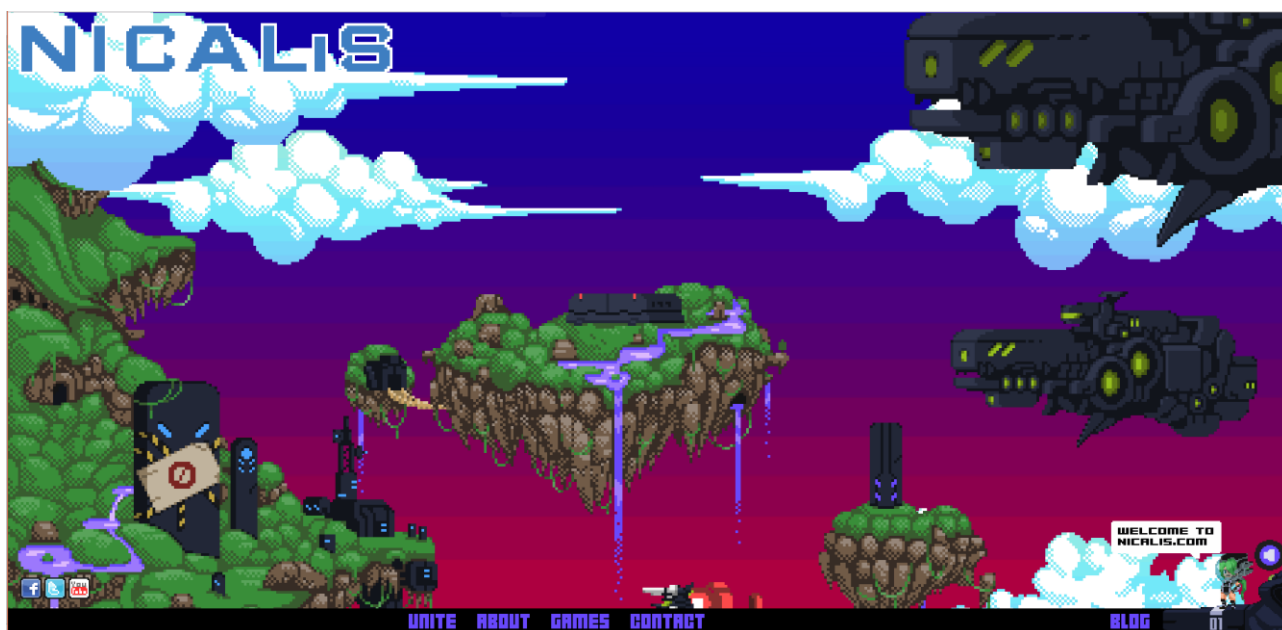


Figure 9 Page d'accueil du site internet de Nicalis

Sous ses graphismes dignes des jeux des années 80, le site propose quatre catégories principales : une page de présentation de l'équipe, une de contact, une page historique de l'entreprise et enfin une qui présente les différents projets réalisés par l'entreprise. Plus à droite sur ce menu, on constate néanmoins la présence d'une cinquième catégorie nommée « Blog ». Le blog redirige sur un site annexe du site principal sur lequel l'entreprise parle de ces jeux avec plus de recul : l'avenir d'un jeu, les idées qui ont inspiré un jeu... Un autre exemple est celui d'Indie-fund¹²⁵, un petit studio de développement de jeux vidéo. La procédure est ici un peu différente puisque leur communication principale est basée sur leur blog. La page d'accueil du site renvoie directement aux flux RSS des articles présents sur le site. Les onglets de Contact, de Jeux déjà publiés et des membres de l'équipe. L'équipe vend donc ses jeux grâce à sa communication au ton sympathique de son équipe. Les

¹²⁴ Définition Wikipedia (EN) de Corporate Blog : https://www.wikiwand.com/en/Corporate_blog

¹²⁵ Site officiel de Indie-Fund : <http://indie-fund.com/>.

corporates blogs sont très utilisés de cette manière et le sont au même titre que les réseaux sociaux qui cherchent à engager ses consommateurs et à augmenter le capital sympathie d'une marque : c'est-à-dire que les clients ou potentiels futurs clients s'y retrouvent et apprécie la marque pour ses produits, mais également pour l'image qu'elle a.

Les blogs sont utilisés notamment par les communautés de fans pour mettre en avant leur collection, donner des avis sur des produits, des conseils, parfois même réagir à des nouvelles en rapport avec le centre d'intérêt du blog. On peut prendre le cas par exemple de Gangeek Style, un blog avec une communauté assez importante de fans : plus de 2300 fans sur leur page Facebook¹²⁶ ! Le blog propose notamment plusieurs articles de type pratique sur le retrogaming. On y trouve les bons plans à ne pas rater, les façons de bien chercher les jeux vidéo rétro que l'on cherche sans se ruiner à cause de la spéculation autour du domaine etc.

L'un des atouts de ce blog est qu'il est presque « participatif ». Les collectionneurs sont libres de contacter le blog pour soumettre sa collection sur le site et la partager avec les autres lecteurs. Internet n'est plus un espace de contemplation, mais un lieu d'action. Les gens ne participaient pas comme cela à l'écriture du web comme ça peut être le cas aujourd'hui par de très nombreux biais (commentaires sur des réseaux sociaux, posts sur des forums, publications sur un site internet ou un blog...). Pour suivre ce mouvement « en action » du web d'aujourd'hui et de demain, les rédacteurs de Gangeek sont partis à la rencontre de leurs fans. Leurs fans se laissent alors interviewer entre eux et viennent exposer à leur tour leur jolie collection retrogaming. Gangeek diffuse alors des interviews de collectionneurs : Pourquoi collectionnez-vous cette plateforme ? Que vous évoque ou vous rappelle-t-elle ? Le blog devient alors un véritable espace d'échange entre les rédacteurs actifs du site et les lecteurs. Comme pour les réseaux sociaux ou autres sites d'échange : les lecteurs se présentent sous deux formes : les actifs qui viendront commenter les articles, participer et proposer des idées au site internet, puis les lecteurs silencieux qui ne sont qu'observateurs, mais qui ont des réactions de leur côté sur ce qui est publié, et qui peuvent même intervenir exceptionnellement selon les situations.

Enfin, une autre forme de blog née il y a seulement quelques années sur YouTube et les autres plateformes de Streaming : le vlog. Surfant sur la vague du succès de YouTube, le vlog est la contraction du « vidéo blog ». Il consiste à publier une vidéo et faire vivre sa vie comme on pourrait le faire au travers d'un article ou bien d'un journal intime.

¹²⁶ Page Facebook du blog Gangeek Style : <https://www.facebook.com/Gangeekstyle>

Dans le domaine du retrogaming, il est facile de présenter ses produits rares au travers d'une vidéo. Ce genre s'est popularisé et quelques Youtubers se démarquent grâce aux jeux rétro, au point d'en faire une marque de fabrique.

Le Youtuber Kirby-54¹²⁷ par exemple fait des vidéos quotidiennement. Celui-ci nous propose la plupart du temps du contenu mettant en avant sa collection de jeux anciens : présentation de vieux jeux vidéo, comptes-rendus de vide-grenier où il part à la recherche de la perle rare pour sa collection, estimation de jeux : du contenu toujours lié au retrogaming. Le Youtuber est suivi par près de 150.000 abonnés et atteint environ 15.000 vues par vidéo. Cette forme de blog vidéo est donc particulièrement en vogue au vu des réactions provoquées sur chacune des vidéos : Plusieurs centaines de commentaires et de pouces bleus (indiquant au vidéaste que nous avons apprécié son travail sur cette vidéo). Cette tendance de vlog sur le retrogaming est très en vogue, notamment aux Etats Unis, où beaucoup de Youtubers sont spécialisés sur ce domaine : on peut citer Lord Karnage, Game Sack ou bien encore Gaming Historian. Des forums d'échanges sur Reddit ont même des sujets leur étant consacrés. On peut d'ailleurs noter des similitudes entre tous ces vidéastes : leur décor de vidéo est très souvent similaire : on y voit des bibliothèques entières remplies de vieux jeux vidéo. Cela montre alors l'importance de leur collection et expose encore le phénomène comme étant très large et très varié : on cherche à mettre en valeur ses biens acquis et à montrer qu'il est possible d'avoir une riche culture là-dessus, à la manière d'une bibliothèque qui serait très fournie en livres.

Enfin d'autres blogs cherchent quant à eux à partager leur passion et démocratiser le principe aux plus jeunes. Le site viensfairetesdevoirs.com est un blog se présentant comme « l'école du retrogaming ». Il contient de nombreux articles présentant les jeux phares des années 80, des fiches pratiques sur le design des jeux à cette époque et bien d'autres informations. Il est possible de s'inscrire sur ce site et de passer des « examens » pour voir si les articles ont bien été lus et compris, afin de devenir un « expert certifié » du domaine. Le site propose également d'acheter son cartable numérique, qui est en réalité un microprocesseur modifié faisant fonctionner de nombreux émulateurs de vieilles consoles grâce à un système d'exploitation dédié.

¹²⁷ Chaîne YouTube de Kirby-54 : <https://www.youtube.com/user/Kirby54VGR/>

b) Interview d'une blogueuse: Mathilde Dalery de GangeekStyle

Nous avons pu nous entretenir avec Mathilde Dalery, rédactrice sur le blog Gangeek Style évoqué précédemment. Elle agit sous le nom de Kementari et a accepté de répondre à nos questions. Mathilde a 31 ans et mère de 2 enfants. Son pseudonyme en ligne sur divers forums de retrogaming et sur son blog est Kementari. Dans la vie, Mathilde est institutrice. Mathilde joue aux jeux vidéo depuis ses 7 ans et collectionne toutes sortes d'objets depuis son enfance. Après avoir commencé la collection de jeux vidéo vers 16 ans, elle avait alors revendu toute sa collection lors de ses études supérieures. Aujourd'hui, elle a repris sa passion pour le retrogaming et collectionne de nombreux jeux vidéo, mais également sa seconde passion : Les Lego !

Nous l'avons questionné sur Gangeek Style un peu plus en détail. L'axe principal du site est bien évidemment les jeux vidéo, mais également la peinture et sculpture de figurines. Cet axe est géré par Ivan, responsable du blog. Les tutoriaux et aide à la peinture sont les articles qui fonctionnent le mieux sur le site. Ils n'ont donc pas attiré à la nostalgie ou au retrogaming. Mais ces articles sont directement suivis par les présentations de full-sets¹²⁸ de consoles, et notamment celui de la Super Nintendo de 1992 (en Europe, et 1990 pour le Japon). Les articles autour du jeu vidéo plaisent également aux lecteurs par exemple l'article autour de l'augmentation des prix des jeux vidéo, et notamment du mouvement du retrogaming.

Mathilde pense que le retrogaming s'est bien démocratisé cette année notamment grâce au buzz ayant eu lieu autour de la Nintendo Nes Classic, aussi appelé Mini NES en novembre 2016. Cette sortie n'étonne pas du tout Mathilde : « C'est normal quand on sait que les jeunes d'hier qui n'avaient pas d'argent sont aujourd'hui entrés dans la vie active, avec un salaire, et donc un budget pour les loisirs. » Elle ne serait d'ailleurs pas étonnée de voir débarquer d'ici quelque temps une Super Nes Classic, qui reprendrait le principe de la Mini NES, mais pour la console de 4^{ème} génération de consoles de chez Nintendo. Des rumeurs courent déjà d'ailleurs sur ce produit peu après la sortie de la Nes Mini.

Mathilde nous dit également être assez inquiète à propos de la dématérialisation et pense que l'expansion du vintage est une bonne chose : que cela permet aux plus jeunes de retrouver une partie de l'histoire et de comprendre les origines de ce que l'on a aujourd'hui.

¹²⁸ Un full-set est le fait de posséder tous les jeux vidéo sortis sur une console précise. Il se limite parfois à une région (Europe, USA et Japon pour les trois grandes zones récurrentes) ou bien à toutes les sorties mondiales sur un support, ce qui rend le full-set encore plus difficile. Un exemple de celui de Mathilde sur la console Dreamcast de Sega : <http://gangeekstyle.com/2017/02/le-full-set-dreamcast-by-kementari-meeyavi/>

« L'autre jour, j'ai sorti une K7 audio pour les jeunes de ma classe, et bien aucun enfant ne connaissait, je suis persuadée que cela fera pareil dans quelques années, je vous le dis ! ».

2. Les forums

a) Forums indépendants

Des communautés se forment très souvent autour d'un artiste ayant un minimum de popularité, ou bien autour d'un sujet particulier, ou encore d'une passion commune. Les fans se réunissent alors pour discuter autour de leur passion commune. Selon les sujets, les communautés peuvent être plus ou moins grandes, plus ou moins actives. Ils sont nombreux sur Internet et sur des domaines bien différents. On peut trouver notamment le forum du site France Retrogaming¹²⁹, qui traite des vieux jeux vidéo, le forum Vinyls Collections¹³⁰ pour les vinyles, le forum du Royaume du Film¹³¹ dans le cas du vieux cinéma.. Regroupés le plus souvent par thématique, il arrive également que les forums soient regroupés par époque. C'est notamment le cas de The Fedora Lounge¹³², un forum de passionnés des années 30/40¹³³ ou bien Eighties, celui sur les années 80. Des communautés de plusieurs milliers de personnes se sont créées sur ces quelques exemples cités précédemment.

Forum	URL	Inscrits	Message
France Retrogaming	http://forum.retrogaming.fr/	3000	386 000
The Fedora Lounge	www.thefederalounge.com	37000	2 200 000
Eighties		1400	270 000
Le Royaume Du Film		1660	2100
Vinyls Collection		4700	163 000

Tableau 1 Tableau de cinq grands forums de nostalgie, avec leurs nombre d'inscrits et de messages postés au 16 avril 2017.

Ces messages sont répartis selon différentes sections et catégories sur le forum. Les parties ayant la plus grande proportion de messages dans le cas de forums autour d'un objet précis sont ceux mettant en avant sa propre collection. La nostalgie autour de son univers personnel suscite de nombreux commentaires et beaucoup prennent plaisir à recevoir des commentaires et des louanges de la part des autres utilisateurs. Sur France Retrogaming,

¹²⁹ Disponible à l'adresse suivante : <http://forum.retrogaming.fr/>

¹³⁰ Disponible à l'adresse suivante : <http://www.vinyls-collection.com>

¹³¹ Disponible à l'adresse suivante : <http://royaumeduvieuxfilm.forumactif.com/>.

¹³² Disponible à l'adresse suivante : <http://www.thefederalounge.com/forums/>

¹³³ Disponible à l'adresse suivante : <http://www.eighties.fr/forum/>

c'est plus de 88 500 messages (soit 23% environ) dédié à la catégorie « Le Musée : vos collections de jeux et consoles ». Concernant Vinyls-Collection, c'est 34% environ, soit 54500 messages dans la catégorie « Discutez de votre collection et de vos vinyles ». Globalement, c'est les catégories de discussion en tout genre autour du thème qui arrivent en second pour tous les forums. Pour Fedora Lounge, la première catégorie est celle des « Hats », soit simplement les chapeaux en lien avec les années 30, et elle est suivie par les autres catégories de vêtements. S'en suit juste après la catégorie de discussion, comme pour les forums autour d'un objet de référence ou le forum Eighties.

Lorsque le centre d'intérêt du forum est un produit physique, les acteurs du forum ont pour activité principale de se partager des photos de leurs produits. Ils espèrent ainsi une reconnaissance, des retours, des conseils ou bien même de simples avis sur leur collection durement acquise. Dans un second temps, les utilisateurs de ces forums viennent alors discuter de leur passion dans un sens plus général : l'actualité autour du thème du forum, de simples faits divers ou des jeux de devinettes entre les membres (toujours autour du même thème).

b) Reddit, mine d'or nostalgique

Reddit est le 4^{ème} site Internet le plus visité aux États-Unis et 17^{ème} mondial selon le classement Alexa notant la réputation des sites Internet. Le site est de lui-même hors du temps avec son interface très simpliste, et réalisable à partir de codes CSS et HTML très basiques. D'ailleurs, le site n'a presque pas changé de visage depuis sa création en 2005 comme il est possible de le constater sur la capture du site la plus ancienne qu'on peut retrouver via le site internet Internet Wayback Machine. Ce site permet de consulter une page internet telle qu'elle était à une date précise. La sauvegarde la plus ancienne de Reddit remonte au 25 juillet 2005.

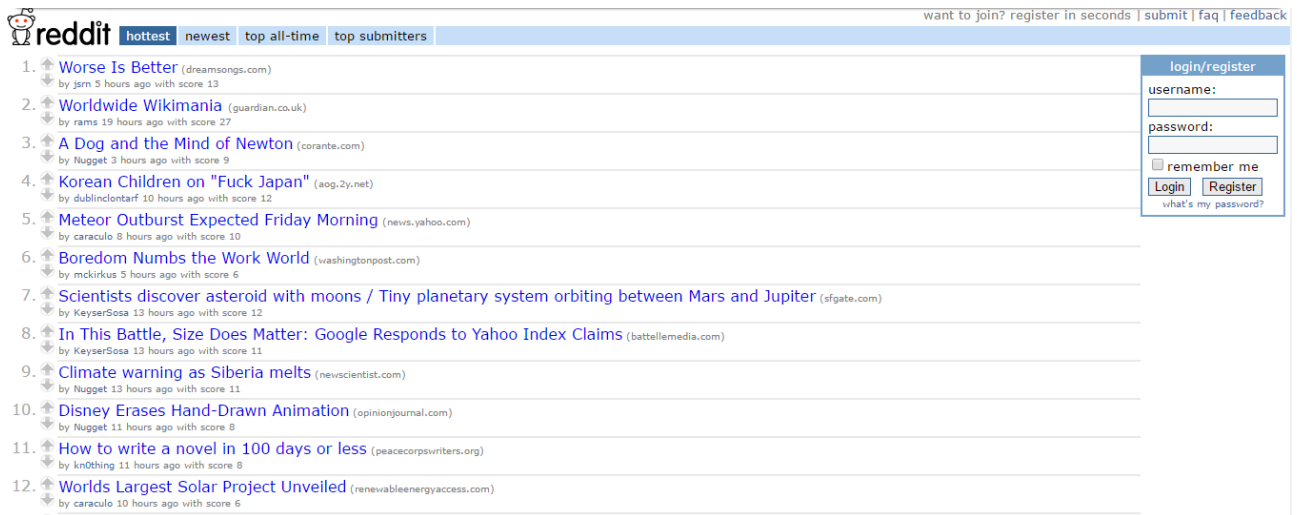


Figure 10 Page d'accueil du site Reddit (2005)

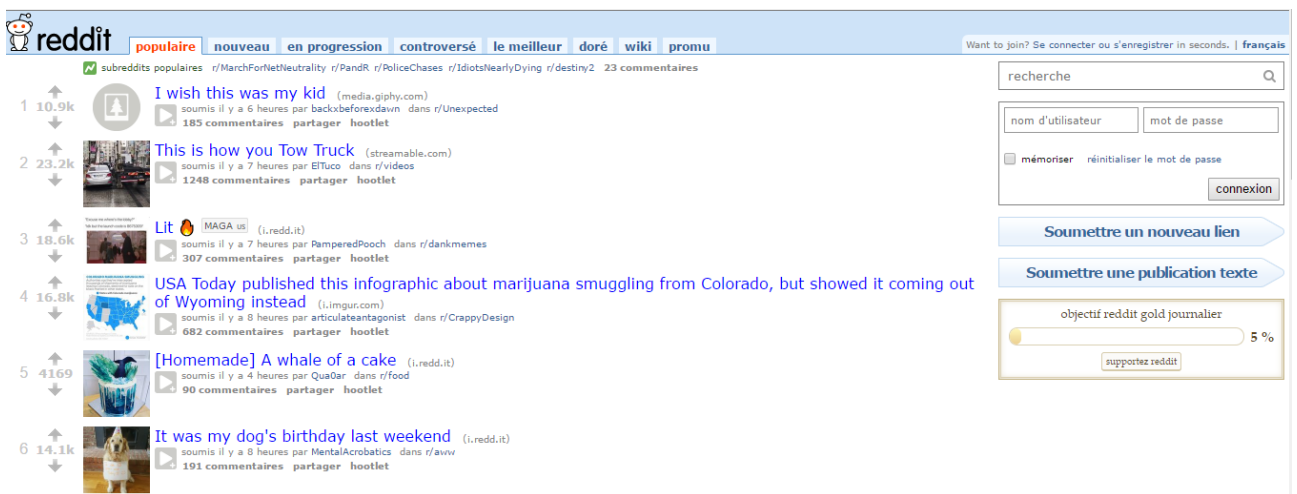


Figure 11 Page d'accueil du site Reddit (2017)

Reddit est un ensemble de forums à thème. Chacun est libre de créer des forums au nom de son choix. Il est ensuite possible de s'abonner aux subreddits¹³⁴ de son choix et de conserver ses préférences. Le forum est alors disponible à l'adresse www.reddit.com/r/nomchoisi. En consultant les mots clés principaux liés au sujet qui nous intéresse, on constate rapidement que tous les subreddits en lien avec « nostalgie », « retro » ou « vintage » sont existants : [/r/Nostalgia](http://r/Nostalgia) (Reddit est un site américain, d'où le nom du subreddit en anglais), [/r/vinyle](http://r/vinyle), [/r/cade](http://r/cade) (r se prononçant « are » en anglais, il s'agit ici d'un jeu de mots avec le terme arcade, ce subreddit cade est basé sur le retrogaming), [/r/vintage](http://r/vintage), [/r/retrogaming](http://r/retrogaming), [/r/rétro](http://r/rétro) et bien d'autres. Derrière ce grand nombre de subreddits se cachent encore plus de sous-forums. Dans le cas du subreddit « retrogaming », il nous est proposé un menu de catégories¹³⁵ encore plus spécifiques sur le domaine et divisé par

¹³⁴ Un subreddit est un sous-forum de Reddit.com. Il correspond à un forum du site, identifié sous l'URL suivante : « [/r/NOMDUSUBREDDIT](http://r/NOMDUSUBREDDIT) » sur le site.

¹³⁵ Menu du subreddit « Retrogaming » disponible ici :

support, genre de publications... Il y a au total 22 subreddits généraux sur le retrogaming, 14 sur les ordinateurs, 8 sur les consoles portables et 22 sur les consoles de salon, soit 66 sous forums basés sur le thème du rétrogaming. En termes d'abonnements, le subreddit vinyle 112.000 abonnés, celui sur le retrogaming 38.000, 174.000 sur le subreddit nostalgia. Sur chacun de ces forums, on a des nouveaux posts et des mises à jour provoquées par les utilisateurs au minimum chaque jour, le plus souvent chaque heure.

B. Les projets vintage

1. Le «rétrocrowdfunding»

a) Qu'est-ce que le rétro crowdfunding ?

Le crowdfunding, traduit littéralement par "*financement par la foule*", est un principe né il y a déjà fort longtemps, par un système de don, ou de mécénat, mais qu'on ne connaissait pas forcément sous ce nom-là. Cette appellation a été redécouverte avec Internet et les sites appelés ainsi tels que Kickstarter (2009) pour le plus connu d'entre eux. Il existe plusieurs types de crowdfunding :

- **Crowdgiving** : C'est l'une des premières formes de crowdfunding créée : c'est ce qu'utilisent toutes les associations lorsqu'elles font un appel aux donations.
- **Crowdfunding reward based** : C'est le crowdfunding répandu sur Internet. Celui qui fait intervenir les sites web tels que Kickstarter, Ulule, KissKissBankBank et bien d'autres. Il s'agit de proposer des projets. Les financeurs du projet peuvent choisir un palier de financement et obtenir des récompenses en retour.
- **Crowdlending** : Prêt d'argent à des particuliers avec intérêts. Cela peut être assimilé à du prêt bancaire entre particuliers.
- **Equity Crowdfunding** : C'est le financement d'entreprises. Lorsqu'une entreprise a besoin de fonds pour se développer, on paye une partie de ce dont elle a besoin

contre des actions au sein de l'entreprise. C'est de ce modèle que relèvent les entreprises de type SAS/SASU. (**S**ociété par **A**ctions Simplifiée (**U**nipersonnelle))

Ici, nous parlerons du Crowdfunding reward based, le plus courant sur Internet et qui sera à l'origine de tous les projets de « retrocrowdfunding ». Les projets de « retrocrowdfunding » tirent leur force de la fibre nostalgique d'un projet. De nombreux projets de crowdfunding sont proposés par des fans d'une licence en particulier ou d'un univers bien précis et essayent de tester le terrain avant de se lancer dans un projet sur le thème de leur passion. C'était notamment le cas d'une campagne Kickstarter à succès : Shenmue III.¹³⁶

Shenmue III s'annonçait comme la suite directe du célèbre jeu vidéo sorti sur Dreamcast en 2001 (Shenmue II) et 1997 (Shenmue). Cette licence de jeu vidéo avait été à l'époque une véritable révolution et un succès mondial incontestable.¹³⁷

L'annonce d'une potentielle suite a donc fait des émules auprès d'un public déjà conquis à l'avance par la simple mention du nom sans même forcément expliquer le concept, le jeu en lui-même. C'est là le grand atout du rétrocrowdfunding : il joue sur la corde nostalgique en utilisant une licence phare qui plaisait à tout le monde pour mettre toutes les chances de son côté d'aboutir.

b) Enquête utilisateur sur la pratique du crowdfunding

Pour mon enquête j'ai choisi de réaliser un sondage auprès d'un échantillon de personnes lambda dont voici les caractéristiques :

- Public ciblé : Camarades de master, membres de groupes Facebook de diverses universités, familles. Le public ciblé sera donc en très grande majorité des moins de 30 ans.
- Questions : Questions sur les connaissances générales sur l'univers du crowdfunding et de ses divers supports. Dans un second temps, les questions s'orientent davantage à savoir si l'enquêté est plus enclin à donner pour une licence connue, une personne qu'il apprécie qu'un simple projet inédit et inconnu.
- Il faut prendre en compte que malgré le fait que le thème soit le vintage, la plus grosse partie des sondés n'auront pas réellement connu les années 80 par exemple. Ils

¹³⁶ Page Kickstarter du projet Shenmue III, initié par YSnet
<https://www.kickstarter.com/projects/ysnet/shenmue-3>

¹³⁷ Page Metacritic de Shenmue II, réunissant de nombreuses critiques professionnelles médiatiques de l'oeuvre. <http://www.metacritic.com/game/dreamcast/shenmue-ii> : le jeu Shenmue II récolte 9.4/10 sur plus de 200 avis et 84/100 comme score en effectuant la moyenne des notes de 9 critiques professionnels.

pourront être fascinés et intéressés par cette période, mais il ne s'agira certainement pas d'un public le connaissant compte tenu des cibles potentielles à ma disposition pour répondre aux enquêtes.

De nombreux projets de crowdfunding sont proposés par des fans d'une licence en particulier ou d'un univers bien précis et essayent de tester le terrain avant de se lancer dans un projet sur le thème de leur passion. C'était notamment le cas d'une campagne Kickstarter à succès : Shenmue III.¹³⁸

Shenmue III s'annonçait comme la suite directe du célèbre jeu vidéo sorti sur Dreamcast en 2001 (Shenmue II) et 1997 (Shenmue). Cette licence de jeu vidéo avait été à l'époque une véritable révolution et un succès mondial incontestable.¹³⁹

L'annonce d'une potentielle suite a donc fait des émules auprès d'un public déjà conquis à l'avance par la simple mention du nom sans même forcément expliquer le concept, le jeu en lui-même. C'est là le grand atout du rétrocrowdfunding : il joue sur la corde nostalgique en utilisant une licence phare qui plaisait à tout le monde pour être sûr de réussir. Mais est-ce que cette théorie du financement par fanatisme est réelle ou bien est-ce que Shenmue III est un cas à part ? Nous verrons dans la troisième partie une enquête réalisée sur ce sujet.

c) Résultats de l'enquête

C'est au total 114 personnes qui se sont laissé interroger dans cette enquête anonyme.¹⁴⁰

Comme annoncé dans la procédure, les résultats concernant la tranche d'âge des sondés est celle prédite. Voici un résumé de tous les résultats récupérés :

- Les sondés ont pour 86.8% entre 18 et 25 ans.
- Moins d'un quart ne connaissaient pas le crowdfunding en répondant à l'enquête (23.7%).

¹³⁸ Page Kickstarter du projet Shenmue III, initié par YSnet
<https://www.kickstarter.com/projects/ysnet/shenmue-3>

¹³⁹ Page Metacritic de Shenmue II, réunissant de nombreuses critiques professionnelles médiatiques de l'oeuvre. <http://www.metacritic.com/game/dreamcast/shenmue-ii> : le jeu Shenmue II récolte 9.4/10 sur plus de 200 avis et 84/100 comme score en effectuant la moyenne des notes de 9 critiques professionnels.

¹⁴⁰ Résultats complets de l'enquête en annexe.

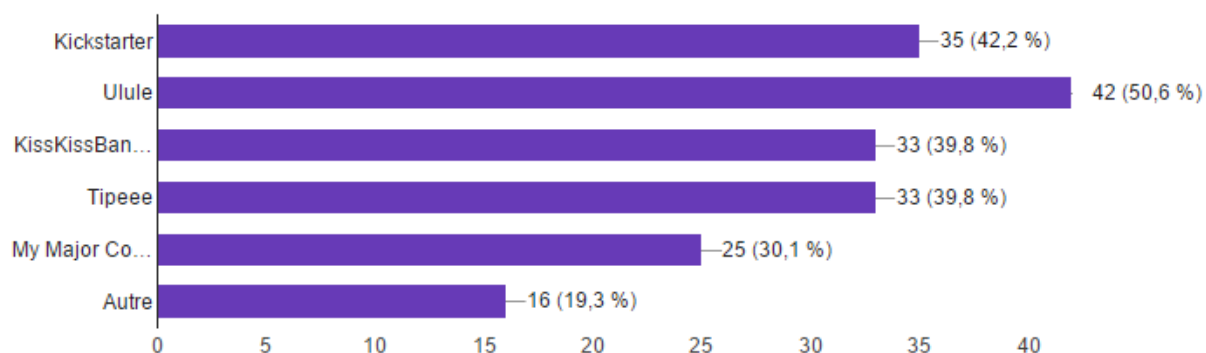


Tableau 2 Diagramme du pourcentage de site de crowdfunding connu par les sondés et trié par site

- En triant du moins connu au plus connu des sites : My Major Company (qui a fermé ses portes en 2016 pour l'aspect crowdfunding), Tipeee et KissKissBankBank à égalité, Kickstarter et enfin Ulule, le site français en tête.
- 63.2% des sondés n'ont jamais participé à une campagne participative
- Parmi les sondés ayant déjà participé à une/des campagne(s), ils sont la moitié à avoir pris parti sur UNE seule et unique campagne : 52% ont participé à 1 seule campagne, 43% 2 à 5 et 5% à plus de 5.
- Parmi les contributeurs, presque la moitié donnent de l'argent afin d'obtenir au moins une récompense. (46% donnent pour avoir au moins la première récompense, 39% avisent selon les projets et le reste donne le strict minimum pour soutenir).
- La raison la plus fréquente qui pousserait les personnes à participer à une campagne est à 85% de soutenir une personne dans ses ambitions.
- Si le projet provient d'une licence connue ou qui plaît aux sondés, ils seraient à 59,5% prêts à participer si le projet leur plaît, 11% à participer quoique cela soit et le reste à ne pas participer si le projet ne leur plaît pas.
- Ils sont 94,6% à préférer participer à un projet d'un univers ou d'une licence qu'ils connaissent, contre 5.4% à préférer participer à des projets totalement innovants.
- Une liste de projets était soumise aux sondés qui devaient dire si oui ou non ils connaissaient chaque projet. Le résultat est le suivant :

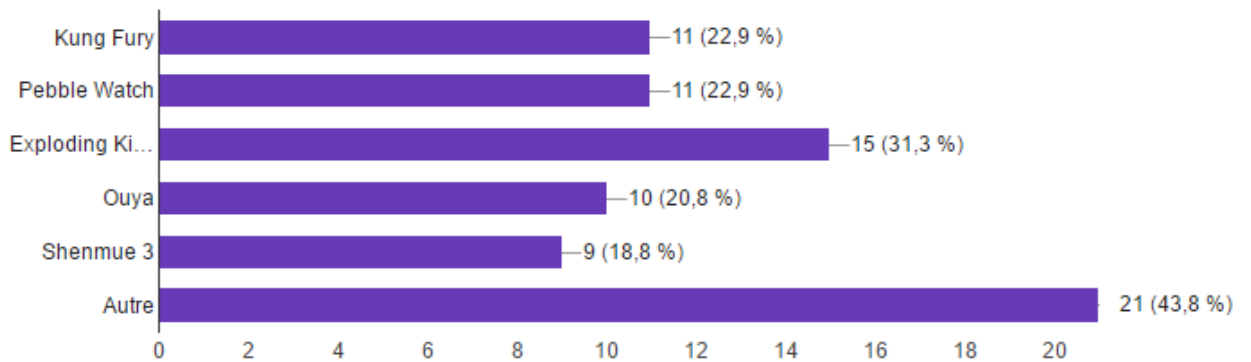


Tableau 3 Diagramme de projets Kickstarter en fonction du nombre de sondés qui connaissait le projet.

On peut donc tirer de ces informations plusieurs choses. On voit que le public est donc né principalement entre **1990 et 1998** : cela aura influencé le questionnaire dans un sens précis, sens dans lequel les sondés n'ont pas vécu durant les années d'où pouvaient provenir certaines œuvres relancées par le crowdfunding. Le site qui était le plus connu pour le crowdfunding était Ulule, le site français probablement le plus populaire.

Le projet le plus connu n'est cependant pas un projet qu'on pourrait qualifier de « rétrocrowdfunding » puisqu'il s'agissait d'**Exploding Kittens (31.3%)**. Il s'agit d'un jeu de cartes créé par un blogueur : The Oatmeal, qui a ouvert son blog en 2009. Le public ciblé avait donc l'âge d'aller sur Internet à cette époque et a pu grandir avec ceci. Si le sondage avait été effectué sur un public entre 26 et 35 ans il y aurait eu probablement plus de Kung Fury et Shenmue III du fait qu'ils aient connu l'époque ou bien les premiers opus de la série dans le cas de Shenmue.

Finalement, le sondage dévoile que de nombreuses personnes ne connaissent pas encore le phénomène de crowdfunding ou ne s'y sont pas encore vraiment intéressé au point d'y participer, mais elles seraient enclines à s'y lancer un jour si un projet les intéressait réellement comme le projet d'un artiste qui leur est cher ou alors pour le projet d'un ami qu'on souhaite soutenir. Le retrocrowdfunding se montre comme un axe intéressant pour se lancer dans cette pratique : on se réfugie sur une terre connue sans se lancer et financer un projet d'un illustre inconnu qui peut parfois effrayer compte tenu des résultats qui seront obtenus à l'issue de ce projet. Il manque la « valeur sûre » d'une personne qui ne nous serait pas inconnu.

2. Le renouveau du jeu vidéo indépendant

a) Développement et popularisation des jeux indépendants

Avec l'arrivée de plateformes massives de jeux vidéo comme la plateforme Steam, développée par Valve, et notamment l'ouverture vers les jeux indépendants proposée par le système Steam Greenlight, lancé en 2012¹⁴¹, l'ascension des jeux indépendants a pu connaître une explosion. Steam Greenlight est un système permettant de soumettre son jeu à la communauté Steam qui doit indiquer si oui ou non elle serait prête à payer pour un tel jeu. Si le jeu en question récolte suffisamment de oui, il est alors possible pour lui d'intégrer la vitrine de Steam, et rejoindre ainsi les plus de 10.000 jeux déjà présents sur le site. C'est grâce à ce système que le nombre de jeux présent sur le site a explosé, et notamment en termes de jeux et studio indépendants n'ayant pas d'éditeurs leur permettant de perdurer et de vivre de leur studio. On parle parfois même des « jeux garages » codés et créés de A à Z par une seule personne. Ce système ayant cependant rencontré des abus (avec notamment des jeux poussés par des votes robots afin de passer le seuil de votes positif pour la venue d'un jeu sur la boutique, Valve déclara y mettre fin en 2017 et le remplacer par un nouveau système nommé Steam Direct, dont le fonctionnement reste encore obscur à ce jour.

Par ailleurs, un nouveau système de référencement des jeux a été mis en place sur Steam en 2014 nommé le système de tag personnalisé¹⁴². Il permet aux joueurs d'identifier dans la boutique des jeux selon des tags prédéfinis et déjà proposés par d'autres utilisateurs pour confirmer que le jeu appartient bien à ce genre de catégorie, ou bien alors proposer de nouveaux tags à soumettre à la communauté. Grâce à cela, Steam essaye de proposer des catégories de jeux personnalisés et le plus fiable possible. Certains tags existants référencent même directement le type de jeu qu'on peut qualifier de « jeux indépendants rétro » avec des musiques et des graphismes n'étant pas sans rappeler les jeux des consoles NES ou SNES. Il existe notamment le tag « 1980s »¹⁴³ qui est très évocateur de nostalgie puisqu'il rappelle directement l'époque des années 80, ou bien encore le tag

¹⁴¹ Spoty. *Steam Greenlight, c'est vous qui décidez !*. 29/09/12. Consulté le 10/05/17 et disponible sur : <http://www.gamerside.fr/2012/09/29/steam-greenlight-cest-vous-qui-decidez/>

¹⁴² Explication sur le système de tag sur le site officiel de Steam : <http://store.steampowered.com/tag/>

¹⁴³ Tag "1980s" sur Steam : <http://store.steampowered.com/tag/fr/1980s/#p=0&tab=TopSellers>

« Graphismes Pixels » faisant référence à des jeux où les graphismes sont très pixélisés, très axés vieux jeu vidéo.¹⁴⁴ D'autres tags existent dans le même genre et complètent encore plus cette idée.

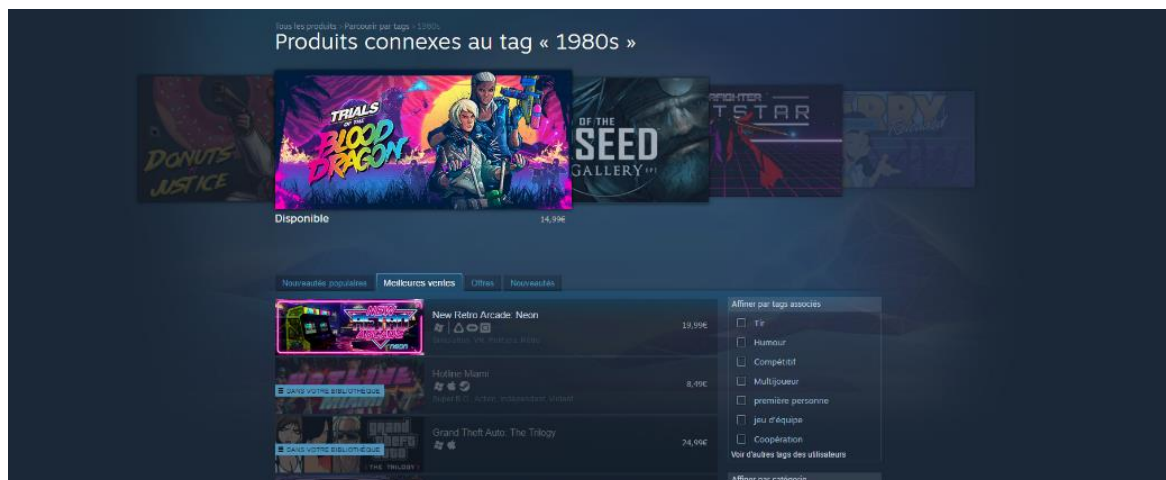


Figure 12 Page du Tag 1980s de la boutique Steam, beaucoup de jeux et de vignettes de jeux sont dans les teintes violettes/néon de l'époque

Des communautés entières se lèvent même autour de jeux indépendants de nos jours. On peut par exemple trouver une encyclopédie sur The Binding of Isaac¹⁴⁵, Don't Starve¹⁴⁶ ou encore Hotline Miami et bien d'autres... La liste est très longue !

b) De nombreux succès, sauce vintage

Les succès des jeux indépendants ne sont plus à démontrer après des franches réussites comme celles de Minecraft, un jeu imaginé et créé par Notch, qui fonda ensuite le studio Mojang, pour finalement être racheté par Microsoft pour 2.5 milliards de dollars¹⁴⁷, ou de The Binding Of Isaac d'Edmund Mc Millen qui fonda par la suite le studio Nicalis. Le jeu s'est déjà vendu à plus de 3 millions d'exemplaires en 2014¹⁴⁸, et à bien plus depuis les nombreuses extensions annuelles payantes que reçoit le jeu. On peut également penser au hit Hotline Miami, le jeu « rétro-indépendant » phare des développeurs Dennaton Games et de l'éditeur Devolver Digital qui propose au joueur de revivre le rôle d'un personnage un peu perdu dans sa propre histoire à Miami. Le jeu propose des graphismes proches de ce que pouvaient proposer les consoles des années 80.

¹⁴⁴ « Graphismes Pixels » sur Steam:

<http://store.steampowered.com/tag/fr/Graphismes%20pixel/#p=0&tab=TopSellers>

¹⁴⁵ Page Wikia de The Binding Of Isaac : http://bindingofisaac.wikia.com/wiki/The_Binding_of_Isaac_Wiki

¹⁴⁶ Page Wikia de Don't Starve : http://dontstarve.wikia.com/wiki/Don%27t_Starve_Wiki

¹⁴⁷ BELFIORE Guillaume. *Microsoft confirme le rachat de Mojang, éditeur du jeu Minecraft*. 15/09/2014. Consulté le 29/04/17 et disponible sur : <http://www.clubic.com/pro/entreprises/microsoft/actualite-727421-microsoft-rachat-mojang-editeur-jeu-minecraft.html>

¹⁴⁸ MCMILLEN Edmund. *Isaac Turns 3 !*. 09/2014. Consulté le 30/04/2017 et disponible sur : <http://bindingofisaac.com/post/98656451214/isaac-turns-3>.

On voit bien sur la figure ci-dessus l'inspiration graphique propre aux graphismes 16-bits de la SNES avec de gros pixels. Le tout reste très propre, mais la patte graphique fait forcément penser à ces vieux jeux.



Figure 13 Capture d'écran issue du jeu Hotline Miami 2, sorti en 2015 et développé par Dennaton Games

Tout ce succès a été aussi engendré grâce à de nombreux médias diffusant les informations sur ce type de jeux. Il existe même des médias, comme le site Indiemag¹⁴⁹ qui s'est spécialisé dans l'actualité du jeu indépendant, ou bien des vidéastes comme le français At0mium, tenant une chronique hebdomadaire sur « l'Univers du Jeu Indépendant »¹⁵⁰ de façon hebdomadaire sur le site le plus réputé dans le jeu vidéo en France : jeuxvideo.com. At0mium présentait le 21 avril 2017 un jeu fait de gros pixels nommé Flinthook. La vidéo totalise 8500 vues au 15 mai 2017.

c) L'advergame, source naturelle de jeux rétro

Dans l'ouvrage sur la Gamification de Frank Plasse et Sébastien Célerin¹⁵¹, il est décrit que l'advergame est « un jeu en ligne destiné à promouvoir une marque ou un de ses produits. À la différence de l'in-game advertising¹⁵², la marque ou ses produits, ne sont pas

¹⁴⁹ Site disponible à l'adresse suivante : <https://www.indiemag.fr>

¹⁵⁰ Page référençant l'ensemble des épisodes : <http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video-l-univers-du-jeu-independent.htm>

¹⁵¹ CÉLERIN Sébastien, PLASSE Franck. *Gamification – Enjeux, Méthodes et cas concrets de communication ludique*. Territorial, 2012.

¹⁵² Note : On peut penser par exemple au contenu additionnel gratuit ajoutant 2 véhicules Mercedes au jeu Mario Kart 8 sur Nintendo Wii U, qui était un « placement de produit » pour Mercedes par l'apparence visuelle de deux véhicules au sein du jeu, mais qui ne changeait aucunement la dynamique de jeu. Ce contenu additionnel n'avait qu'un simple but cosmétique.

simplement « placés », mais intégrés dans un scénario imbriqué dans des mécaniques de jeu ». Pour simplifier, on peut dire que l'advergame est un jeu vidéo commandé par une marque ou une entité dans le cadre d'une campagne promotionnelle. De nos jours, les jeux vidéo à l'aspect des vieux jeux vidéo des années 80 sont assez facilement imitables et surtout très facilement portables sur navigateur internet afin de garantir un accès large et simple au jeu. À l'image des jeux sponsorisés pour les vieilles consoles de jeu vidéo¹⁵³, des jeux jouables via navigateur se développent de plus en plus pour les marques récentes. Il existe également parfois des applications mobiles ou d'autres formats comme des jeux hors-ligne. Un exemple très contemporain a été notamment utilisé dans une campagne présidentielle en 2017 : Fiscal Kombat. Avec son nom en hommage à la célèbre saga de jeux vidéo Mortal Kombat, le jeu met en scène Jean-Luc Mélenchon, candidat à la présidentielle en 2017. Le jeu répond à tous les critères de l'advergame : il est hébergé sur un minisite lui étant propre, il vient mettre en avant la campagne présidentielle du candidat mis en scène sur le jeu et il est jouable via navigateur de façon très simple. Ses graphismes ne sont pas sans rappeler le classique Double Dragon, un jeu sorti sur bornes d'arcade en 1987 puis sur NES en 1991.¹⁵⁴ Le jeu met alors en scène nombreuses personnalités politiques dans un jeu de type beat'em'all des plus classiques. Seules trois touches sont nécessaires pour y jouer.

Même si le message ici n'a pas pour vocation première de rendre nostalgiques les joueurs, il n'est pas non plus anodin. Tout laisse à penser qu'en plus des facilités de développement d'un jeu ayant ce style graphique, Fiscal Kombat a été volontairement fait ainsi, en rappelant les vieux jeux vidéo dans le but de rappeler également la « belle époque » pour beaucoup de gens. Le message qui est dissimulé dans ce jeu est que le candidat l'ayant proposé veut lui aussi retourner à cette époque de « c'était mieux avant ». Le but de l'advergame ici est donc de présenter le programme du candidat, mais également de resserrer le lien entre le passé positif, nostalgique des joueurs et cherche à montrer qu'on cherche un retour à l'époque considérée parfois comme meilleure (et le célèbre syndrome du « C'était mieux avant »). La campagne de communication par ce jeu a très bien marché : trois jours seulement après la publication du jeu¹⁵⁵, une simple recherche dans les actualités de Google du terme « Fiscal Kombat », le nom du jeu, nous permettait d'obtenir plus de 62.000 résultats et 384.000 résultats avec la recherche Google classique. En survolant les dix premières pages

¹⁵³ Isatis (pseudonyme). *Advergames : Quand les marques font leur pub avec des jeux vidéo....* 24 avril 2016. Consulté le 10/04/17 et disponible sur : <https://level-1.fr/2016/04/advergames-quand-les-marques-font-leur-pub-avec-des-jeux-video/>

¹⁵⁴ Page Wikipedia de Double Dragon : [https://www.wikiwand.com/fr/Double_Dragon_\(jeu_vid%C3%A9o,_1987\)](https://www.wikiwand.com/fr/Double_Dragon_(jeu_vid%C3%A9o,_1987))

¹⁵⁵ Recherche effectuée le 10 avril 2017, le jeu Fiscal Kombat est sorti le 7 avril 2017.

de résultats, il était possible de constater aisément que l'information avait été partagée par tous types de médias. On retrouve sur le top 3 des résultats : un article du journal Le Monde¹⁵⁶, le site officiel du jeu, www.fiscalkombat.fr et en troisième position le site d'actualités sur le jeu vidéo gameblog.fr. En quatrième position, on a également la page Wikipedia du jeu, créée le 9 avril 2017 à 10h31.¹⁵⁷ On voit donc ici que deux sites d'actualités opérant dans des domaines différents ont relayé l'information, ce qui n'est pas anodin puisque même les médias non-spécialisés dans le jeu vidéo s'y sont vivement intéressés. Du côté du Le Monde, nous pouvons lire « Inspiré autant par le jeu Mortal Kombat que par Kung Fury, film pop à l'esthétique rétro, Fiscal Kombat met en scène un Jean-Luc Mélenchon », de l'autre côté Gameblog « Un jeu conçu par Le Discord Insoumis et disponible sur navigateur et qui verra "La Méluche" astiquer légèrement des gens pleins de pognon et qu'il n'apprécie pas trop (comme Jérôme Cahuzac, Pierre Gattaz ou Liliane Béthencourt) pour les détrousser et mettre l'argent récolté dans un pot commun. » Ici, les articles sont d'ailleurs orientés de façon opposée à ce que l'on aurait pu le croire : l'article du Point va citer des exemples vidéoludiques et rétro tandis que le site spécialisé dans le jeu vidéo en fera une analyse plus politique.

Cet exemple nous permet de voir que cette sphère rétro n'est pas cantonnée au seul domaine du jeu vidéo ou du cinéma, qui fait indéniablement plus référence à la pop culture et au passé, mais qu'elle s'étend même à tous, et même au domaine politique dans le cas de notre exemple précédent. Si l'on pouvait par exemple penser que Kung Fury n'aurait fait parler de lui qu'auprès d'un public déjà amateur et étant prédisposé à aimer ce genre de contenu, on voit que le court-métrage a passé cette sphère et s'est étendu au-delà des frontières de sa « clientèle ».

3. Les réalisations audiovisuelles et l'importance des plateformes d'audio/vidéos

a) La musique synthwave

¹⁵⁶ LAMY Corentin. « *Fiscal Kombat* », le jeu où Jean-Luc Mélenchon secoue Christine Lagarde et Emmanuel Macron. 9 avril 2017. Consulté le 10/03/2017 et disponible sur : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/04/09/fiscal-kombat-le-jeu-ou-jean-luc-melenchon-secoue-christine-lagarde-et-emmanuel-macron_5108347_4408996.html

¹⁵⁷ Historique des modifications de la page de Fiscal Kombat sur Wikipedia : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fiscal_Kombat&action=history

1) La synthwave: Qu'est-ce que c'est ?

Les sonorités présentes dans la synthwave utilisent principalement des claviers synthétiseurs. Il s'agit d'une vague musicale créée dans les années 2000 ayant pour but de rappeler les bruits des premiers synthétiseurs et l'ambiance visuelle des années 80. Ici, les Duffer Brothers, réalisateurs de la série Stranger Things, ont souhaité prononcer encore plus l'ancrage et les références aux années 80 en faisant appel à des artistes issus de ce mouvement, qualificatif et représentatif de ce qu'il se faisait dans les années 80. Ce mouvement est en pleine croissance avec de nombreux artistes partout dans le monde. La France a d'ailleurs un pôle d'artiste important dans le milieu. L'un des artistes phares du mouvement se nomme Carpenter Brut. De son vrai nom Frank Hueso, Carpenter Brut a participé à la création du mouvement synthwave en proposant une version plus brute (d'où son nom de scène) par rapport à ce qu'avait fait Kavinsky, considéré comme étant l'initiateur du genre avec ses travaux sur la bande sonore du film Drive et notamment le titre « Nightcall » qui est aujourd'hui le titre le plus représentatif du genre, avec pas moins de 100 millions de vues sur YouTube¹⁵⁸. Il associe alors des rythmes de hard rock et metal à des sonorités électroniques, de synthétiseurs puissants. En concert, il est d'ailleurs accompagné par ses amis du groupe Hacride, un groupe poitevin de death metal. Lors d'une interview donnée au webzine SensationRock en 2015, Carpenter Brut parle de ses inspirations et de sa place aujourd'hui vis-à-vis de son style musical. « On s'inspire de musiques qui ont trente ans, on n'a rien inventé. » ou bien « Autant les sonorités qu'on utilise ont 30/40 ans, autant le mélange qu'on en fait est nouveau. Il faut peut-être laisser du temps pour que ça s'installe. » déclare Franck. Depuis les deux ans écoulés entre l'entretien et aujourd'hui, Carpenter Brut a connu une très grosse ascension : il a composé la bande-son du jeu vidéo Furi (disponible en vinyle également¹⁵⁹), participé à celle d'Hotline Miami 2, donné de multiples concerts ou bien encore être programmé au Download Festival France 2017, et préparer une date à l'Olympia pour 2018 (capacité de 2000 personnes environ) et plus généralement une grande tournée européenne¹⁶⁰. Si l'histoire commençait d'Internet et de musiques proposées sur YouTube, le genre s'est très bien démocratisé et répandu au-

¹⁵⁸ Kavinsky. Nightcall. Consulté le 15/05/17 et disponible sur :

https://www.youtube.com/watch?v=MV_3Dpw-BRY

¹⁵⁹ Information disponible sur la boutique de la plateforme Steam, sur la page produit de Furi

<http://store.steampowered.com/app/423230/>. "Furi all-original electro soundtrack composed by CARPENTER BRUT, DANGER, THE TOXIC AVENGER, LORN, SCATTLE, WAVESHAPER and KN1GHT is available in digital and vinyl editions."

¹⁶⁰ Annonce de la tournée sur la page Facebook de Carpenter Brut et disponible sur le lien suivant :

<https://www.facebook.com/carpenter.brut/photos/a.251603891599938.57858.215910538502607/1370068033086846/?type=3&theater>

delà des frontières du web. La chaîne YouTube de « Carpenter Brut » comporte tout de même 58.000 abonnés environ au 15 avril 2017, et le clip de son single « Turbo Killer » recueille près de 2,4 millions de vues¹⁶¹. Sa page Facebook possède également 58.000 fans. Une valeur considérable pour un groupe très récent et un genre né avec l'artiste. Par ailleurs, les vinyles de l'artiste ont été pressés à trois reprises et mis en vente en exclusivité sur le site de vente de son label.¹⁶² Les trois versions ont été en rupture de stock en quelques heures seulement. Sur son Facebook, Carpenter Brut annonçait avoir vendu 1000 exemplaires en moins de 40 minutes.¹⁶³ On retrouve les versions CD et vinyles de son album « Trilogy » pour plus d'une centaine d'euros.¹⁶⁴ La spéculation s'est créée suite à l'engouement que provoque l'artiste quelque peu inattendu : l'offre était bien trop faible par rapport à la demande.

2) Popularité du genre sur les réseaux sociaux

Aujourd'hui YouTube est considéré comme un réseau social pour la plupart des utilisateurs du fait des commentaires, de se retrouver autour de centres d'intérêt communs par le biais de chaînes et de contenus qui nous ressemblent, un peu à la façon de son fil d'actualité personnalisé sur Facebook.

Une chaîne YouTube s'est donc spécialisée sur la synthwave : NewRetroWave¹⁶⁵. La chaîne publie des titres appartenant à ce genre musical depuis le 1^{er} novembre 2011. 20 vidéos ont obtenu plus d'un million de vues, allant du clip musical au streaming d'albums complets. La vidéo la plus visionnée est celle de Miami qui atteint un score de près de 5 millions de vues. La chaîne totalise au total 390.000 abonnés et près de 120 millions de vues. La chaîne s'est également déclinée en playlist Spotify avec 6.000 abonnés et possède également un site web officiel qui relaye l'information de l'univers associé au rétro, qui propose ses playlists et les albums des derniers artistes du mouvement, et même des courts-métrages reprenant les codes du cinéma des années 80 ou bien même leur ambiance visuelle, par exemple le court-métrage de 2015 Kung Fury. La marque se prétend comme véritable pôle de

¹⁶¹ Clip Turbo Killer. Réalisé par Seth Ickerman. Titre interprété par Carpenter Brut. Disponible sur YouTube à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=er416Ad3R1g>

¹⁶² Page de vente des vinyles en exclusivité : <http://www.noquarterprod.com/fr/categorie-produit/carpenter-brut/musiques-carpenter-brut/lp-carpenter-brut/>

¹⁶³ Commentaire de l'artiste sur Facebook :

https://www.facebook.com/carpenter.brut/posts/1245829742177343?comment_id=1246046372155680&reply_comment_id=1246092552151062&comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%22R9%22%7D

¹⁶⁴ Page Discogs de l'album : https://www.discogs.com/fr/sell/list?master_id=824176&ev=mb

¹⁶⁵ Chaîne disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/channel/UCD-4g5w1h8xQpLaNS_ghU4g

promotion du genre. Il se définit comme étant « THE RETROWAVE NETWORK DEDICATED TO PROMOTING THE BEST IN 80's AND EARLY 90's REVIVAL MUSIC », c'est à dire le réseau dédié à la promotion de la musique retrowave, le meilleur de la musique aux ambiances des années 80 et début des années 90.

b) Les courts-métrages et projets cinématographiques vintage

1) Des projets sur la toile grâce à la corde nostalgique

Il n'est pas rare de voir de franc succès s'inspirant de la pop culture des années 80/90 et même maintenant début des années 2000 sur Internet. YouTube déborde d'ailleurs de ce genre de contenu. On peut penser tout d'abord à la chaîne YouTube Cinefix, une branche partenaire du célèbre blog américain Mashable¹⁶⁶, qui possède pas moins de 2.5 millions d'abonnés et qui propose certains contenus définitivement rétro. Cinefix a lancé en mai 2013 une émission nommée « 8-Bit Cinema ». Le concept est assez simple : reprendre des classiques du cinéma et les adapter en version 8-bits, à la façon des jeux d'arcade ou NES des années 80. L'émission rencontra un énorme succès et se développa à tel point qu'elle propose aujourd'hui des épisodes sensiblement plus longs et plus complexes que les précédents, des sorties d'épisodes mensuelles (il y a 68 vidéos sorties à ce jour, 30 avril 2017), pour un total de plus de 4,5 millions de vues cumulées sur le projet.¹⁶⁷ La chaîne YouTube « Rkade Soup » a également réalisé ce genre de projet avec des jeux vidéo actuels, et notamment le jeu Overwatch, dernier hit de Blizzard Entertainment, sorti fin mai 2016.¹⁶⁸

La nostalgie est également sujette à l'humour avec des « angry reviews » comme celles de Frédéric Molas avec lequel nous nous sommes entretenus précédemment¹⁶⁹ ou James Rolfe et son Angry Video Games Nerd, où les humoristes nous proposent des revues de vieux jeux vidéo ou vieux dessin animés des années 80 de façon énergique et humoristique. De nombreux courts-métrages sont également réalisés dans le domaine : on pense notamment aux clips musicaux du genre synthwave évoqué dans la partie précédente. Ou

¹⁶⁶ Site internet disponible à l'adresse suivante : <http://mashable.com/>

¹⁶⁷ Playlist Youtube de l'ensemble des vidéos de l'émission « 8-bit Cinema » <https://www.youtube.com/playlist?list=PL1AXWu-gGX6LNsfQ-KkeGPxL76CFONTom>

¹⁶⁸ Rkade Soup. "What if OVERWATCH was on the NES?". Publiée le 6 octobre 2016 à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=goJJB_NfjOk

¹⁶⁹ Voir Partie II, A, 2.

bien Kung Fury qui est un exemple parfait de projet rétro qui émerge aujourd'hui, mêlant aussi bien projet cinématographique, synthwave et retro-crowdfunding qui ont pu être abordés jusqu'ici. On peut également voir ce sujet d'un point de vue historique. L'Histoire du jeu vidéo existe, et c'est ce dont se sert le vidéaste « Edward Ez » qui tient une émission sur le site Jeuxvideo.com. Son émission se nomme « Rétro Découverte » et elle revient sur l'Histoire de consoles de jeux, de jeux vidéo et de tout ce qui a attiré à l'avant du jeu vidéo. Il s'agit de deux émissions très consultées. La dernière émission en date de « Rétro Découverte »¹⁷⁰ retraçait « l'Histoire de la Game Boy Advance ». Sortie le 13 mai 2017, elle totalise 23.000 vues au 15 mai 2017.

2) Un exemple réussi: le court-métrage Kung Fury

Kung Fury est un projet lancé le 26 décembre 2013 et proposé sur Kickstarter¹⁷¹ par Laser Unicorns, un pseudonyme sympathique pour le suédois David Sandberg, à l'origine de ce projet. Kung Fury se présente comme étant un court-métrage "qui sent bon les années 80."

La description exacte donnée par Sandberg est la suivante :

"The movie features: arcade-robots, dinosaurs, nazis, vikings, norse gods, mutants and a super kung fu-cop called Kung Fury, all wrapped up in an 80s style action packed adventure."

Le tout est présenté sur un ensemble d'images à effet néon et de bandes-son électroniques au synthétiseur : l'ambiance vintage des années 80 est retranscrite à travers son court métrage. Le projet est accompagné de paliers de récompenses originaux : le palier à 100\$ comprenait le pressage du film sur une VHS le palier à 250\$ permettait à son investisseur de recevoir une vidéo de 20 secondes personnalisée du héros du film où celui-ci disait ce que l'investisseur désirait. Enfin pour les paliers les plus élevés : celui à 500\$ permettait d'obtenir une figurine en rapport avec Kung Fury, et un rôle principal dans le film pour 10.000\$. Une somme conséquente qui assure cependant une place au sein de l'œuvre de Sandberg. Le court-métrage a finalement récolté 630 019\$ sur les 200 000\$ requis, soit plus de trois fois la somme souhaitée pour réaliser le projet. Chaque palier a trouvé au moins un preneur, hormis celui de 3 000\$ proposant une figurine en taille réelle à l'image du film. Ceux de 5 000 et 10 000\$ ont en revanche trouvé au moins un contributeur.

¹⁷⁰ Page référençant l'ensemble des épisodes : <http://www.jeuxvideo.com/chroniques-video-retro-decouverte.htm>

¹⁷¹ Page Kickstarter du projet Kung Fury, initié par le studio Laser Unicorns. <https://www.kickstarter.com/projects/kungfury/kung-fury>

Au-delà de mobiliser des moyens financiers, la présence du studio et du film sur les réseaux sociaux a aidé à sa promotion. Il a rassemblé les fans de ce genre qui dialoguaient ensemble sur les publications et réagissaient activement à la page et participent même à la traduction¹⁷² du court-métrage dans diverses langues. Aujourd'hui, le film est disponible dans 23 langues différentes.¹⁷³

Le film voit finalement le jour sur la plate-forme de vidéos YouTube le 28 mai 2015, entièrement gratuitement. Le film dure un peu plus d'une demi-heure et a connu un véritable buzz sur les réseaux sociaux et les sites de partages humoristiques comme 9Gag. Une des images du court-métrage¹⁷⁴ obtient un score de plus de 6.000 votes positifs¹⁷⁵. Également, le personnage du film « Hackerman » est devenu un même d'Internet en partie grâce à 9Gag¹⁷⁶, au même titre que le NyanCat.¹⁷⁷ LaserUnicorns a d'ailleurs profité de ce personnage qui avait fait parler de lui avant le film pour sortir un teaser du film entièrement basé sur ce personnage, visionné plus de 1,8 million de fois.¹⁷⁸ C'est également le personnage que l'on retrouvait sur la première image de l'enquête utilisateur de la partie II.A.1. Le film en lui-même a recueilli en un peu moins de deux ans près de 27.4 millions de vues, pour 620.000 pouces bleus, 10.000 pouces rouges et environ 34.000 commentaires. Le 28 mai 2016, soit un an après la sortie de Kung Fury, un post Facebook présentait une photographie du script de la suite du court-métrage avec pour message « Today, Kung Fury turns 1... Today, the future is written... Stay tuned #happykungfuryday ». Ce message fut source de réactions de la part de la communauté : 5400 réactions, 1514 partages du post et 396 commentaires.

Depuis l'actualité de la page se fait assez discrète, mais les fans postent de temps à autre des commentaires sur la publication en ayant bon espoir d'avoir plus d'informations au 28 mai 2017. Des commentaires sont postés encore aujourd'hui, et assez fréquemment sur le post, au minima 1 par mois.

Enfin, Steven Spielberg a lui-même parlé d'offrir une suite à Kung Fury¹⁷⁹ tellement le

¹⁷² Le compte officiel de LaserUnicorns en commentaire à son court-métrage, il y a un an « Hey guys! We just added subtitles in Thai, Slovak, Polish and updated the italian ones so they shouldn't be Spanish anymore, haha. We got all the subtitles from our awesome Facebook community, thanks a lot guys!! »

¹⁷³ Information trouvée sur la vidéo de Kung Fury, dans les options de la vidéo.

¹⁷⁴ <http://9gag.com/gag/avLgbbb>

¹⁷⁵ Un vote signifie qu'un inscrit du site a appuyé sur le bouton « Up » sur le site, cela permet de montrer l'interaction. (Sachant qu'un clic sur le bouton « Down » fait redescendre d'un point ce score)

¹⁷⁶ Beaucoup de résultats en recherchant le terme « Hackerman » sur 9gag : <http://9gag.com/search?query=hackerman>

¹⁷⁷ NyanCat, emblème d'Internet <https://www.youtube.com/watch?v=QH2-TGUlWu4>

¹⁷⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=KEkrWRHCDQU>. Nombre de vues relevées au 5 avril 2017.

¹⁷⁹ Benjamin CYMBALISTA. *Kung Fury 2 : Steven Spielberg veut être le producteur*. 04/11/16. Disponible sur <http://braindamaged.fr/2016/11/04/kung-fury-2-steven-spielberg-veut-etre-le-producteur/> et consulté le 05/04/17

concept lui avait plu. La déclaration de Spielberg n'étonna d'ailleurs pas grand monde, puisqu'elle vient d'un cinéaste qui a réalisé un certain nombre de films considérés comme cultes dans les années 80 et qu'il connaît très bien l'époque ciblée. Elle ne fut néanmoins pas diffusée très largement. Une recherche dans Google Actualités des mots clés « Steven Spielberg Kung Fury » ne donne pas moins de 19600 résultats au 30 avril 2017.

C. Les phénomènes qui nous viennent du passé

1. Les filtres photographiques des applications

Instagram est le premier réseau social à mettre l'aspect photographique en avant. Tous les dialogues et les échanges passent par des illustrations et des photos. Si de nombreuses personnes utilisent ce réseau social, c'est parce qu'il est possible « d'embellir » simplement les photographies prises depuis son smartphone. Pour cela, Instagram utilise de nombreux paramètres préenregistrés nommés « filtres ». Ces filtres ont souvent une tendance à donner un côté « rétro » à la photo.

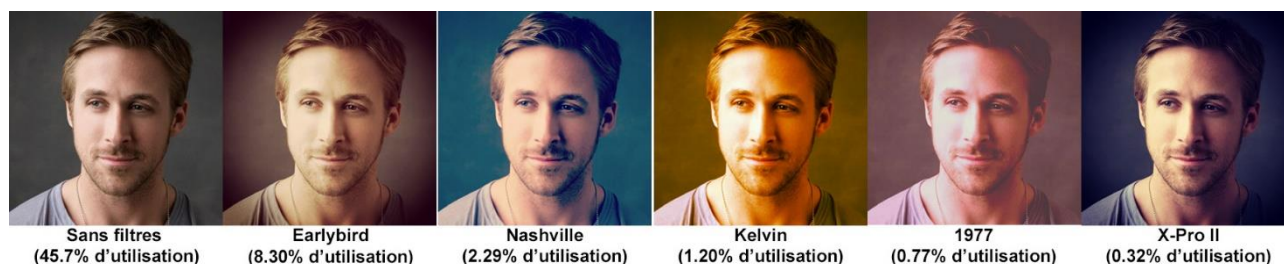


Tableau 4 Photographie de Ryan Gosling avec toutes les sortes de filtres liés aux termes rétro, vintage et nostalgie, et leur pourcentage d'utilisation par rapport à l'ensemble des photos publiées sur Instagram.

Le site FilterFakers, utilisant ses données de l'outil d'analyse Webstagram nous révèlent les différents filtres¹⁸⁰, leurs usages, les modifications qu'ils provoquent sur la photographie et leur pourcentage d'utilisation parmi la totalité des photos du réseau. On retrouve le terme « nostalgic » sur le filtre « 1977 » qui donne un aspect plus lumineux aux photographies. La description de FilterFakers mentionne que « this filter gives you a nostalgic 70's feel ». On y comprend donc que le but recherché par ce filtre est de vous donner la sensation d'être de retour dans les années 70. Ce filtre reste néanmoins présent sur seulement 0.77% des photographies partagées sur le réseau. Le terme « vintage » se retrouve quant à lui une

180 Guide des filtres Instagram selon le site FilterFakers, basé sur Webstagram, outil d'analyse d'Instagram. Consulté le 24/04/17 disponible sur : <http://filterfakers.com/filterguide>.

fois également, sur le filtre « X-Pro II » utilisé encore moins que le précédent (0.32% d'utilisation). Sa description mentionne néanmoins un « sentiment chaleureux de vintage et des teintes saturées ». Enfin, le terme « rétro » est le plus populaire sur Instagram : il est utilisé pour la description de trois filtres différents, et notamment le filtre Earlybird qui se revendique comme ajoutant une pointe de jaune et des couleurs douces pour donner un aspect rétro « Polaroid ». C'est le filtre le plus utilisé d'Instagram avec 8.30% d'utilisation. Vient ensuite le filtre Nashville qui ajoute une lumière bleutée qui renforce le sentiment rétro de la photographie. Ce filtre est utilisé sur 2.29% de l'ensemble des photographies. Enfin le Kelvin est un filtre ajoutant de fortes tonalités donnant un look rétro : du vert, marron et orange donnent cet effet très rétro à la photographie. Il est utilisé pour 1.2% des photographies. On voit donc que la proportion nostalgique/rétro/vintage sur les filtres Instagram est très présente et culmine à plus de 10% d'utilisation. On a donc une photo sur dix utilisant ce genre de filtres rappelant d'anciennes photographies. Il faut prendre en compte que plus 45% des photographies n'utilisent pas de filtres, ce qui place les filtres nostalgiques à plus de

Les filtres ont par la suite été démocratisés sur Messenger/Facebook depuis leur rachat, et l'application de messagerie à message temporaire Snapchat s'est également lancée sur cette branche en proposant des filtres. Ils peuvent être soit à caractère photographique, dans le sens où ils souhaitent donner un effet particulier à la photo, ou alors à caractère humoristique dans le sens où la photo est rendue drôle à l'aide d'ajouts d'éléments virtuels sur la photographie. La langue de chien est notamment la plus populaire sur Snapchat.

2. Les jeux

a) Facebook et ses jeux sociaux: le grand retour des classiques

Facebook, le plus gros réseau social mondial de Mark Zuckerberg développa en annexe du réseau social un système de messagerie nommé Messenger permettant de donner accès simplement à la discussion instantanée de Facebook sans tous les autres éléments du réseau social. Le 29 novembre 2016, le blog Facebook et la page Facebook officielle Messenger publia une vidéo et une annonce officielle¹⁸¹ annonçant l'arrivée de

¹⁸¹ Publication disponible à l'adresse suivante : <https://newsroom.fb.com/news/2016/11/game-on-you-can-now-play-games-on-messenger/>

« Instant Games ». Les Instants Games sont des jeux disponibles directement au travers de l'application Messenger et proposent de lancer des petites compétitions entre amis sur un jeu bien précis. À la fin de la partie, le score est partagé à toutes les personnes participantes à la conversation et chacun est alors libre de relever ou non le challenge proposé par l'un des utilisateurs à ses amis. Messenger annonce donc une disponibilité de cette option dans 30 pays de façon simultanée (incluant la France, les États-Unis, le Japon et la Russie notamment) et proposait à la sortie 17 jeux.

Dans le texte d'annonce d'Instant Games, il est cité 4 titres de jeux : PAC-MAN en premier, Words With Friends : Frenzy, SPACE INVADERS et enfin EverWing.

Ce choix n'est très certainement pas anodin puisqu'au moins deux jeux d'entre eux parleront à la plupart des personnes, joueurs à la base ou non. Ces noms ont d'ailleurs été écrits en majuscules, pour les mettre en avant par rapport à l'ensemble de la publication. Pacman et Space Invaders sont respectivement sortis en 1980 et 1978. Ces jeux connus de tous avaient donc pour but de proposer des jeux simples et amusants à jouer sur mobile sans que cela ne soit pas trop compliqué à comprendre. Le but des Instant Games est de jouer de façon instantanée : il faut comprendre rapidement les règles des jeux et pouvoir s'amuser directement. Il était donc logique de proposer des jeux dont les règles ou le principe sont déjà connus de tous dès le lancement pour inciter les gens à s'affronter sur les jeux. Dans la liste des autres jeux du lancement, on retrouvait notamment le jeu Everwing qui était cité dans la publication. Une fois le jeu lancé, on s'aperçoit rapidement qu'il s'agissait d'un shoot'em'up qui ressemble dans le fond à Space Invaders, mais pas sur la forme.

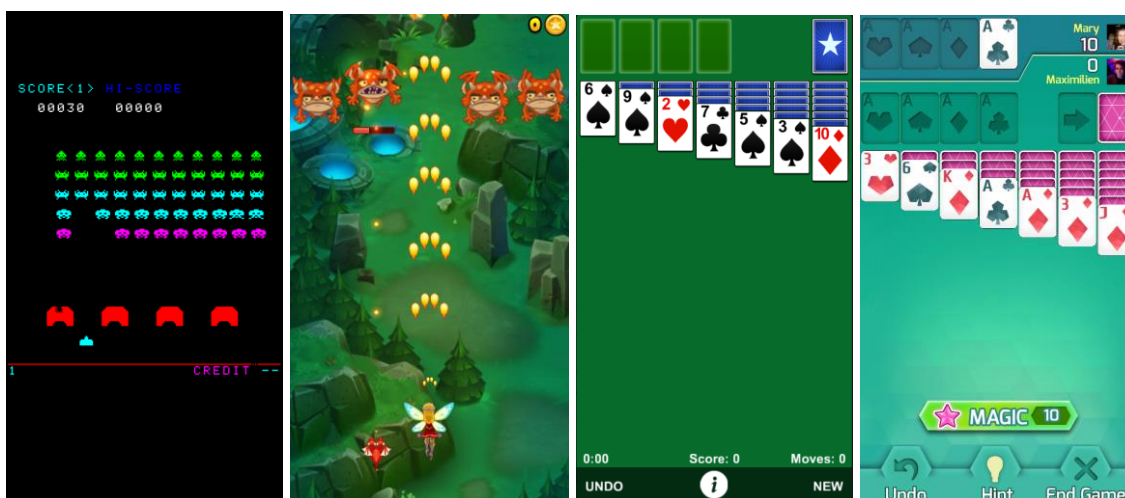


Figure 6 De gauche à droite : SPACE INVADERS (2016), Everwing (2016), Solitaire (2016) et Solitaire Live (2017) sur Instant Games© de Messenger©

On voit qu'au-delà des reprises des célèbres classiques du jeu vidéo, certaines nouveautés comme Everwing ou Solitaire Live s'inspirent très clairement de jeux vidéo que tout le

monde connaît. Il en est de même pour Jewel Academy, qui n'est finalement qu'une copie de Candy Crush Saga, qui lui-même s'était déjà inspiré du jeu d'origine nommé Bejeweled en 2001, initiateur du genre des match-3 aussi répandus.



Figure 7 De gauche à droite : Menu de Jewel Academy (2016), fenêtre de jeu de Jewel Academy (2016), Menu de Candy Crush Saga (2012), Fenêtre de jeu de Bejeweled (2001)

Aujourd'hui, Messenger est aussi disponible sur ordinateurs via une simple url¹⁸² et les Instant Games sont disponibles en ligne. Ils sont en permanence évolution et de nouveaux nombreux jeux arrivent régulièrement (il y en a 49 au 20 avril 2017). Le dernier en date ayant fait parler de lui étant un jeu publicitaire à l'occasion de la sortie de Lego Batman : Le Film, qui reprenait le principe d'un jeu mobile célèbre, Temple Run, qui consiste à simplement toucher l'écran pour faire changer de côté le héros et éviter ainsi les obstacles pouvant lui poser problème.

b) La success-story de King.com: Candy Crush Saga, un jeu pas si jeune

King Digital Entertainment est une entreprise britannique fondée en 2003, et rachetée en 2015 par le groupe Activision Blizzard pour 5.9 milliards d'euros.¹⁸³ Créateur de tous les jeux mobiles à suffixe « Saga », King s'est imposé en quelques années comme le grand leader du marché mobile. L

¹⁸² www.messenger.com

¹⁸³ Le Point. « Call of Duty » tire et mange « Candy Crush » pour 5 milliards d'euros. 03/11/2015. Consulté le 11/04/2017 et disponible sur : http://www.lepoint.fr/jeux-video/jeux-video-activision-blizzard-rachete-le-createur-de-candy-crush-03-11-2015-1978961_485.php

En 2016, l'AFJV plaçait Candy Crush Saga, sa suite Candy Crush Soda Saga, mais aussi Candy Crush Jelly Saga et Farm Heroes Saga respectivement en 1^{ère}, 3^{ème}, 6^{ème} et 7^{ème} applications comptant le plus de joueurs actifs chaque mois.¹⁸⁴ Les jeux Candy Crush Saga et Soda Saga se placent quant à eux au 4^{ème} et 6^{ème} rang des jeux mobiles générant le plus d'argent.¹⁸⁵

Pourtant, les principes de ces jeux joués par plus de 318 millions de joueurs actifs en 2016¹⁸⁶ sont des mécanismes ancestraux du jeu vidéo. En effet, l'inspiration, voire la reproduction d'autres jeux est indéniable. Les jeux de King font souvent l'objet de controverses. Le blogueur Pierre Corbinais publia un billet à ce sujet récapitulant tous les méfaits de Candy Crush et de King plus en général.¹⁸⁷

La saga des Candy Crush est bien évidemment plus qu'inspirée du jeu Bejeweled de 2001. Il va jusqu'à reprendre toutes ses mécaniques : effet particulier lorsqu'on assemble 4 pièces ensemble au lieu de trois par exemple. Le premier Bejeweled s'inspirait déjà de près ou de loin de Tetris qui est un jeu d'assemblage de briques, dont le principe premier est appelé le « Tile Matching »¹⁸⁸ en anglais. Cependant, Bejeweled apportait beaucoup de nouveautés, là où Candy Crush n'a fait que calquer ce précédent jeu. Il a en revanche profiter de multiples buzz et publicités qui lui ont permis d'atteindre les sommets des classements des magasins d'applications sur smartphones. Il en va de même pour Bubble Witch Saga 1, 2 et 3¹⁸⁹, imitant le jeu Bust-a-move, jeu de Taito de 1994. Idem pour Papa Pear Saga¹⁹⁰, imitant Peggle, un jeu de la société Popcap datant de 2007, et pour encore bien d'autres exemples. King s'est donc beaucoup inspiré de ce qui existait tout en proposant des versions plus addictives des jeux au point d'en faire une entreprise très riche et puissante du jeu vidéo, même si la plupart des idées de départ proviennent d'une autre société citée précédemment, Popcap.

c) L'émulation et les fangames

¹⁸⁴ Emmanuel FORSANS. *L'évolution du gaming sur mobile*. 17/01/2017. Consulté le 11/04/2017 et disponible sur : http://www.afjv.com/news/7132_l-evolution-du-gaming-sur-mobile-rapport-app-annie.htm

¹⁸⁵ King comptabilise 6.6 millions de joueurs payant avec une moyenne de 22.80€ par mois dans un jeu.

¹⁸⁶ Le Monde. *King, l'éditeur du phénomène « Candy Crush Saga », à la recherche d'un nouveau souffle*. 12/02/2016. Consulté le 11/04/17 et disponible sur : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/02/12/king-l-éditeur-du-phénomène-candy-crush-saga-a-la-recherche-d-un-nouveau-souffle_4864427_4408996.html

¹⁸⁷ Pierre CORBINAIS. *Candy Candy Candy I can't let you go*. 04/02/2017. Consulté le 11/04/2017 et disponible sur : <http://www.merlanfrit.net/Candy-Candy-Candy>

¹⁸⁸ Page Wikipédia du terme « Tile Matching Video Game » : https://en.wikipedia.org/wiki/Tile-matching_video_game

¹⁸⁹ Bubble Witch Saga 1 2 et 3 sont disponibles sur iOS et Android : <https://king.com/fr/game/bubblewitch3>

¹⁹⁰ Papa Pear Saga, jeu disponible sur PC, iOS et Android : <https://king.com/fr/game/papapear>

L'émulation est un principe permettant de remplacer un élément physique (hardware) par un élément logiciel (software) qui possède les mêmes fonctionnalités. L'émulation est très répandue dans le rétro-gaming, grâce à de nombreux logiciels, de sites d'échanges de roms (des versions téléchargeables d'anciens jeux vidéo), des forums de passionnés d'émulation et même des plateformes connectant les joueurs entre eux comme RomStation. RomStation propose de s'inscrire gratuitement au service et de télécharger un logiciel dédié. Il est alors possible de télécharger 19554 vieux jeux vidéo parmi 22 vieilles consoles n'étant plus disponibles à la vente. On retrouve parmi ces jeux d'autres sortes de jeux rétro nommés les « fangames ». Les fangames sont des jeux modifiés directement dans le code source du jeu, puis compilés à nouveau pour obtenir un jeu alternatif à celui d'origine. Ces modifications apportent parfois des nouveautés techniques ou des améliorations graphiques, mais le plus souvent, il s'agit d'un ajout de contenu. Par exemple, sur RomStation, le deuxième jeu le plus joué au 18 avril 2017 est Pokémon Émeraude Plus.¹⁹¹ Ce jeu n'est jamais sorti tel quel. Il est sorti en 2002 sous le nom de Pokémon Émeraude. Cette version modifiée qui propose « des ajouts et modifications simples pour rendre le jeu plus complet, pratique comme stratégique » est appréciée par la communauté au vu de sa popularité sur le site. On voit donc l'engouement d'un certain public au sujet du rétro-gaming, allant jusqu'à modifier son contenu et l'améliorer. Il en va de même pour les joueurs qui apprécient tout autant un jeu ancien quelque peu rénové qu'un jeu original. Le site repousse également quelques limites des jeux en proposant des modes en ligne pour des jeux qui ne l'étaient pas à l'origine. Les jeux en multijoueur local deviennent alors jouables en multijoueur en ligne et les joueurs du monde entier peuvent alors s'affronter. Le forum possède plus de 250.000 messages et est mis à jour plusieurs fois quotidiennement : sa communauté y est très active et les membres n'hésitent pas à y partager leurs trouvailles, leurs hobbies et bien plus. Un chat en temps réel est également disponible et plusieurs dizaines de messages y sont publiés chaque jour. Il est également disponible de diffuser sa partie de jeu en vidéo live sur la plateforme, à la façon de Twitch ou de YouTube, pour laisser la possibilité aux joueurs de visionner les prouesses d'autrui. Un classement mettant en avant les publications de chacun et les participations à la communauté existe également. Il est possible « d'aimer » les messages postés sur le forum et créer de l'interaction entre les joueurs, à la façon d'un vrai réseau social. Toute l'émulation ne résidant cependant pas autour du projet RomStation, il existe un projet plus complexe, mais aussi plus complet réalisé à partir de microprocesseurs. Raspberry est

¹⁹¹ Lien du classement par ordre décroissant de popularité : <https://goo.gl/kjj9FK>

la marque phare dans le domaine et son produit, le Raspberry Pi 3, le plus récent. Des communautés entières se sont placées autour du produit et une utilité dans l'émulation a trouvé sa place. Un développeur français a même créé un système d'exploitation nommé Recalbox¹⁹² qui permet d'installer sur ce mini processeur un nombre illimité de jeux vidéo de dizaines de consoles rétro. Le tout est fait dans une interface agréable, qui donne l'impression de posséder une mini console de salon capable de faire tourner toutes sortes de jeux et d'émulateurs pour les amateurs de retro-gaming et autres curieux. La page Facebook possède un peu moins de 10.000 « J'aime » et la chaîne YouTube de Recalbox est fournie en tutoriel pour bien débuter. La volonté de créer de nouvelles applications, et réunir autour de jeux rétro est implicitement conduite par cette même vague nostalgique.

Les projets jouant de la nostalgie fusent et ne manquent pas en terme de quantité. Qu'ils s'agissent de jeux indépendants distribués par de célèbres plateformes leur permettant d'obtenir une certaine audience, un style musical ou bien même des courts métrages, la création de contenu culturel, et leur diffusion par le biais d'Internet est maintenant monnaie courante. Les projets vont même jusqu'à utiliser Internet pour se financer et proposer des expériences inédites aux internautes avec des récompenses uniques et souvent liées au financement participatif (qu'il ne sera donc plus disponible une fois la sortie du projet final) et qui incite les fans d'une licence déjà connue à participer au financement. Les communautés se forment et l

¹⁹² Site dédié au système Recalbox disponible à l'adresse suivante : <https://www.recalbox.com/>

CONCLUSION

L'Humain est nostalgique par définition, et sa nostalgie se déporte sous de nombreuses formes et lieux. L'aspect nostalgique est présent sur de multiples types de services sur Internet. Que cela soit des musiques sur YouTube, des sites internet originaux, des plateformes de ventes de vinyles, des filtres d'applications, des publications de marques ou de médias faisant appel à nos souvenirs et bien d'autres, tous ces éléments présentent des éléments nostalgiques qui éveilleront les sens de la plupart de ses utilisateurs.

Il faut différencier les termes « nostalgie », « rétro » et « vintage » pour pouvoir identifier les aspects de chacun de ces mots ne se rattachant pas aux mêmes choses. Ces définitions sont d'ailleurs ambiguës pour une partie de la population (compte tenu des résultats obtenus sur l'échantillon sondé). Même si la limite est parfois floue comme il a été possible de le voir sur l'analyse des épingles Pinterest ou des photographies Twenty20, un sens principal se dégage sur chacun des mots. Ces trois mots sont tous utilisés pour qualifier des filtres Instagram, sont présents sur Instagram et sur la photographie sur Internet en général et viennent ponctuer le visage d'Internet. Le champ lexical y étant associé en est de même. De nombreux articles et publications sur les réseaux sociaux emploient des « ... est de retour ! » , « Regardez ce qui revient aujourd'hui ... », « Vous vous souvenez de ..? ». Les marques ne manquent pas d'abuser de ce principe pour mobiliser son audience et la faire réagir en faisant appel à ses souvenirs. Il en va de même pour les médias qui n'hésitent pas à rédiger des billets sur leurs sites à propos de nostalgie comme c'était le cas pour le retour de la série des Minikeums ou bien le retour des célèbres jouets de la fin des années 90, les Tamagotchi. Si tous les médias ont participé activement à ces buzz, c'est car ils savaient très bien qu'il y aurait une grande retombée derrière et que les vues sur ces articles étaient assurées. Dans certains cas, la nostalgie est même un des axes principaux de publication d'une marque, comme a pu le montrer l'analyse des publications facebook de la page Jeuxvideo.com. Ce n'est cependant pas la seule à le faire quand on voit qu'en mars 2017, on retrouvait également sur le top des publications ayant suscitées le plus de réactions dans le mois une publicité de Volkswagen faisant apparaître sa première version de la voiture Coccinelle. Avec pas moins de 42.000 réactions, la publication obtient le rang de 8^{ème} publication du mois la plus active, un nombre assez important qui démontre l'impact que peut avoir la nostalgie sur les gens, et peut même pousser à l'achat puisqu'il s'agissait en fin de compte d'une publicité pour la nouvelle voiture Coccinelle de chez Volkswagen.

Vendre par le rétro n'a jamais été aussi simple qu'aujourd'hui. Vendre du rétro est également de retour.

Les marketplaces et le phénomène de longue traîne participent grandement au retour de perles de toutes les époques et de tous les domaines sur Internet. Il n'est plus rare de tomber sur de vieux disques via Discogs ou LeBonCoin et de pouvoir acheter ce genre de produits en quelques clics. Internet est un atout à la culture. Il est désormais possible de rejouer à des jeux vidéo d'anciennes consoles par le biais de l'émulation. Il s'agit parfois de jeux ayant fait l'Histoire de ce support, ou bien des perles rares atteignant des prix délirants sur Internet qui auraient pu fermer la porte à un patrimoine culturel fort. On peut le voir avec l'exemple des collectionneurs qui se partagent sur des forums ou des blogs leurs collections de pièces à conviction. Certains jeux atteignent sans problème des centaines d'euros comme nous avons pu le voir avec le jeu Rule of Rose sur PlayStation2. Il y a donc une certaine fierté à posséder ce petit « morceau d'Histoire » puisque des prix abusifs sont souvent synonymes de produits rares ou d'une grande qualité.

Au terme de cette étude, il est indéniable que la nostalgie est très présente sur le web aujourd'hui et que les produits nous appelant à être nostalgiques se démultiplient. Nous avons notamment utilisé des exemples issus de la pop culture, très présente sur Internet, mais également de nombreux phénomènes tels que le rétrocrowdfunding, la longue traîne ou encore les jeux indépendants qui s'inspire graphiquement très clairement de vieux jeu vidéo. Facilitées de production, réussite assurée, les entreprises apprécient cette nostalgie en tout point puisqu'ils peuvent faire jouer leurs réseaux sociaux ou bien sortir de nouveaux produits avec un risque de flop réduit. La nostalgie peut séduire tout le monde sur Internet puisqu'elle touche directement les internautes. Chacun est nostalgique de sa propre enfance et de ce qu'il a pu connaître, mais certaines œuvres culturelles sont entrés dans les mœurs de tous et permettent ainsi de véhiculer des messages. Il est donc bien plus simple de trouver le vinyle d'un groupe s'étant séparé depuis 20 ans en deux clics sur Discogs plutôt que de passer des heures à chercher le fameux vinyle chez tous les disquaires de sa ville, si il y en a. D'ailleurs, les disquaires connaissent une baisse d'effectif et d'activité à la façon des librairies. La raison est assez simple : c'est Internet qui prend le relais et simplifie la mission de recherche de la perle rare dans des étalages qui n'en finissent plus. Une façon plus simple a été créée de chercher des disques ou d'autres produits culturels dans une collection d'objets différents faramineuse. De nouvelles possibilités s'ouvrent jour après jour avec l'avancée du numérique et du web.

C'est aussi grâce à cette nostalgie qu'on peut voir émerger de nouveaux projets de nos

jours : des projets de financement participatif qui réussissent leur campagne haut la main en jouant sur la fibre nostalgique, des clips musicaux ayant des millions de vues et même des genres de musique comme la synthwave qui s'est formée récemment mais qui s'inspire complètement des années 80 et qui rassemble déjà une grosse communauté d'amateurs. Elle tire ses forces de la pop culture et d'un esprit rétrofuturiste omniprésent et qui tend à se répandre de plus en plus dans la multitude de jeux indépendants qui se retrouvent sur les plateformes en ligne tels que Steam ou Gog. Après de multiples entretiens, la plupart des gens reconnaissent préférer investir dans des projets dont ils connaissent les origines ou les sources. Ils sont également assez d'accord sur le fait que la nostalgie se veut de plus en plus présente de nos jours, tout en continuant d'inspirer les nouveautés. Lors du sondage sur la nostalgie sur Internet, la partie mêlant des images issues de produits culturels des années 80 et d'aujourd'hui a suscité beaucoup de confusion. Les participants se sont trompés à de nombreuses reprises sur les époques entre chaque produit mentionné. Un flou se crée donc entre les périodes du passé et notre génération actuelle qui est de plus en plus diluée au milieu de références qui ravive notre âme d'enfant et nous donne envie de nous replonger dans ses vieilles bandes dessinées, tout en réécoutant les groupes de son adolescence.

La nostalgie inspire des sites internet comme Candy Box, Popcorn Garage, Spotern et bien d'autres projets qui font le buzz le temps d'un instant sur les réseaux sociaux. Cette même nostalgie inspire même la nouveauté comme un genre de musique à part entière : la synthwave. Elle inspire aussi la photographie numérique et même des réseaux sociaux grâce aux filtres photographiques dans les applications des échanges de photos. Ces filtres sont là pour donner un effet qui existait déjà dans de vieux appareils photographiques. Instagram, Facebook ou Snapchat, pour ne citer qu'eux, l'ont bien compris et ses utilisateurs aussi.

Marty McFly et Doc Brown avaient essayé, nous avons un peu réussi. Nous sommes bien retournés dans le passé. Mais celui-ci n'empêche pas d'envisager le futur, bien au contraire, il permet de mieux le comprendre, de nous inspirer de ce qui se faisait avant et proposer une vision nouvelle des sujets. Sur cet aspect, Frédéric Molas releva un point intéressant lors de l'entretien effectué avec lui : nous avons besoin de la nostalgie pour faire le futur. Puisque la nostalgie fait vendre, et qu'il est plus facile de vendre une licence connue, de nombreux studios de cinéma ou de jeux vidéo profitent de cela pour sortir facilement des licences déjà implantées et connues du public pour renflouer leurs caisses. Ensuite, l'argent obtenu par ce biais peut être réinjecté dans de nouveaux projets innovants et hors du commun. C'est donc un mal pour un bien : on prend la facilité pour mieux se frotter à la

difficulté derrière. L'Homme s'est toujours inspiré de ce qu'il a pu voir pour créer, et ce n'est pas demain que cela changera. Le web de nos jours n'est finalement que l'application de ces faits : il innove jour après jour, sans pour autant négliger son Histoire, l'Histoire de ses créateurs, les loisirs de ses concepteurs, les hobbies de ses utilisateurs et les souvenirs de tous.

EMMETT BROWN : Tout ça c'est du passé.

MARTY McFLY : Du futur, vous voulez dire.

EMMETT BROWN : Si tu préfères.

- Retour vers le Futur 2 (1989)

Bibliographie

Ouvrages :

Sociologie/Philosophie :

- TRICLOT Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Zones, 2011
- ERNER Guillaume. *Sociologie des tendances*. Presses Universitaires de France, 2009.
- LIZARDI Ryan. *Mediated Nostalgia: Individual Memory and Contemporary Mass Media*. Lexington Books, 2016. (En anglais)
- BEUSCART Jean-Samuel, DAGIRAL Eric, PARASIE Sylvain. *Sociologie d'internet*. Armand Colin, 2016.
- GHERNAOUTI-HELIE Solange, DUFOUR Arnaud. *Internet*. Presses Universitaires de France, 2012.

Marketing :

- BÔ Daniel, GUÉVEL Matthieu. *Brand content : comment les marques se transforment en médias*. Dunod, 2009.
- BROWN Stephen. *Marketing - The Retro Revolution*. SAGE Publications, 2001. (En anglais)
- ANDERSEN Chris. *La Longue Trainee 2e Edition*. Essais, 2009.

Communication :

- JENKINS Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers: Media Consumers in a Digital Age*. NYU Press, 2006.
- CÉLERIN Sébastien, PLASSE Franck. *Gamification – Enjeux, Méthodes et cas concrets de communication ludique*. Territorial, 2012.
- MEMETEAU Richard. *Pop Culture : Réflexions sur les industries du rêve et de l'invention des identités*. Zones, 2014.

Articles :

Sociologie :

- BAGAULT Céline. *Vintage : c'était mieux avant*. 03/2012. Consulté le 03/11/16 et disponible sur www.cairn.info/magazine-les-grands-dossiers-des-sciences-humaines-2012-3-page-42.htm
- DECROP Alain. *Les paradoxes du consommateur postmoderne*. Reflets et perspectives de la vie économique 2/2008 (Tome XLVII) , p. 85-93 . Consulté le 11/11/16 et disponible sur www.cairn.info/revue-reflets-et-perspectives-de-la-vie-economique-2008-2-page-85.htm.
- ANGÉ Olivia, BERLINER David. *Pourquoi la nostalgie ?*. 15/09/15. *Terrain* [En ligne]. Consulté le 10 février 2017 et disponible sur : <http://terrain.revues.org/15801> ; DOI : 10.4000/terrain.15801.
- Bruno SCHMUITZ. *Nouvelles Technos, le monde du "no regret"*. 13 avril 2012. Consulté le 03/02/17 et disponible sur <http://www.ipsos.fr/communiquer/2012-04-13-nouvelles-technos-monde-no-regret>
- BARTHOLEYNS Gil. *Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se regrette*. 15/09/2015. *Terrain* [En ligne], 65. Consulté le 10/02/17 et disponible sur <http://terrain.revues.org/15803> ; DOI : 10.4000/terrain.15803.

Marketing :

- KESSOUS Aurélie, ROUX Elyett. *5ème Congrès sur les Tendances du Marketing en Europe*. 20-21/01/2006. Consulté le 19/10/2016 et disponible sur <https://lc.cx/J3CG>.
- KESSOUS Aurélie, ROUX Elyette. *Nostalgie et management des marques : approche sémiotique*. *Management & Avenir* 4/2012 (n° 54) , p. 15-33. Consulté le 19/10/2016 et Disponible sur www.cairn.info/revue-management-et-avenir-2012-4-page-15.htm
- SUOMINEN Jaakko. *The Past as the Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture*. 2008. Consulté le 19/10/2016 et disponible sur http://www.journal.fibreculture.org/issue11/issue11_suominen_print.html.
- CASSELY Jean-Laurent. «*Stranger Things*», *l'industrialisation de la nostalgie*.

9/08/16. Consulté le 05/11/16 et disponible sur
<http://www.slate.fr/story/121797/stranger-things-industrialise-nostalgie>.

- FAYOLLE Florian. *Comment le vintage redonne de la valeur aux vieux produits high-tech*. 07/06/14. Consulté le 04/10/16 et disponible sur http://www.challenges.fr/high-tech/comment-le-vintage-redonne-de-la-valeur-aux-vieux-produits-high-tech_151169.
- BROWN Stephen, V. KOZINETS Robert, F.SHERRY.JR John. *Teaching Old Brands New Tricks: Retro Branding and the Revival of Brand Meaning*. 2003 Journal of Marketing: Juillet 2003, Vol. 67, No. 3, pp. 19-33. (en anglais). Consulté le 23/11/16.
- BENGHOZI Pierre-Jean, BENHAMOU Françoise. *Longue traîne : levier numérique de la diversité culturelle ?*, *Culture prospective*, 1/2008 (n°1), p. 1-11. Consulté le 29/11/16 et disponible sur <http://www.cairn.info/revue-culture-prospective-2008-1-page-1.htm>.
- BOUNIE David, EANG Bora, WAELBROECK Patrick. *Marché Internet et réseaux physiques : comparaison des ventes de livres en France*. *Revue d'économie politique*, 1/2010 (Vol. 120), p. 141-162. Consulté le 29/11/16 et disponible sur <http://www.cairn.info/revue-d-economie-politique-2010-1-page-141.htm>.

Communication :

- SCHIAVONE Francesco, SIMONI Michele, TRESKA Roberta. *The role of vintage communities of practice in technological change*. Journal of Innovation Economics & Management 3/2015 (n°18) , p. 143-163
- SPAZIANTE Lucio. *Jouer le temps. Mad Men ou le vintage dans les médias*. 30/01/2015. Consulté le 03/11/2016 et disponible sur <http://epublications.unilim.fr/revues/as/5347>.
- URBAS Boris. *Mémoires d'une culture vidéoludique sur la plateforme YouTube. Expériences de vidéastes amateurs et patrimonialisation du jeu vidéo*. Les Cahiers du numérique, 3/2016(Vol.12), p. 93-114. URL : <https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2016-3-page-93.htm>
- ENOCHSSON Jonathan, SAMUELSSON Jakob. *The Modern Uses of Nostalgia*. 2012. Consulté le 17/02/17 et disponible sur : <http://arc.hhs.se/download.aspx?MediumId=1561>

Culturel :

- DAUNCEY Hugh, TINKER Chris. Traduit par SKLOWER Jedediah. *La Nostalgie dans les musiques populaires*. Introduction, Volume 2/2014 (11:1), p. 7-17. Consulté le 20/11/16 et disponible sur www.cairn.info/revue-volume-2014-2-page-7.htm.
- CARTER Laz. *Pokemon and a fandom of Nostalgia*. 24/03/16. Consulté le 27/11/16 et disponible sur <http://www.reflexivehorizons.com/2014/03/24/pokemon-and-a-fandom-of-nostalgia/>.
- HUNT Jon. *We will Rock You: Welcome to the Future. This is synthwave*. 09/04/14. Consulté le 14/12/16 et disponible sur <http://www.letoilomagazine.com/2014/04/09/we-will-rock-you-welcome-to-the-future-this-is-synthwave/>.
- LAY Renaud. *Les majors face à la dématérialisation du support*. 2008. Consulté le 01/02/17 et disponible sur <http://www.emc.fr/upload/resource/pdf/24.pdf>
- DEENA Weinstein. Traduit par TANASE Alexandre. *La nostalgie construite. L'Âge d'or du rock ou « I Believe in Yesterday »*, Volume!, 02/2014(11:1), p. 19-36. Consulté le 10/02/17 et disponible sur : <https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/revue-volume-2014-2-page-19.htm>
- RUSSO Nicholas. *Les Sixties psyché-reliques. Nostalgie de substitution et pouvoir évocateur du son dans le rock rétro de Tame Impala*. Volume!, 2/2014(11:1), p. 161-173.
URL : <https://www-cairn-info.fennec.u-pem.fr/revue-volume-2014-2-page-161.htm>
- GARDA Maria. *Neo-rogue and the essence of roguelikeness*. Homo Ludens. 2013. Consulté le 28/04/2017 et disponible sur : <https://goo.gl/RucN60>

Multimédia :

- Série documentaire BiTS. *La culture Doudou*. Arte Créative. 16/10/16. Consulté le 5/11/16 et disponible sur <http://creative.arte.tv/fr/episode/bits-culture-doudou>.
- THORET Jean-Baptiste. *Les remakes : pourquoi refait-on les films ?*. 13/08/12. Consulté le 21/02/17 et disponible sur <https://www.franceinter.fr/emissions/pendant-les-travaux-le-cinema-reste-ouvert/pendant-les-travaux-le-cinema-reste-ouvert-13-aout-2012>. (Podcast audio + article)

TABLES DES ANNEXES

- Enquête Twenty20
- Enquête Pinterest : Nostalgia, Retro et Vintage
- Résultats de l'enquête effectuée sur le crowdfunding
- Résultats de l'enquête « La Nostalgie sur Internet » (808 participants)
- Résultats de l'enquête Jeux Vidéo.com : Partie I : Semaine du 9 janvier
- Résultats de l'enquête Jeux Vidéo.com : Partie II : Semaine du 27 mars
- Entretien avec Frédéric Molas, Joueur Du Grenier.
- Entretien avec Guillaume Dordain, fan de synthwave.
- Entretien avec Stan de Rush On Game
- Entretien avec Mathilde Dalery, rédactrice sur GangeekStyle
- Amazon Japon : Le Tamagotchi des années 90 en top des ventes !
- Meilleures publications Facebook de mars 2017 selon Nukesuite

Enquête Twenty20

Les URLs des photos sont disponibles à l'adresse suivante :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1YIX4F7qcAQXpdK2d3uiNs7Lvlx1pdF-WQXSvMhJQ_Is/edit?usp=sharing

Photographie	Produit/Lieu/objet typique du XIX/XX	N&B	Désaturation
1	x		x
2	x	x	
3	x		
4	x		x
5			x
6			
7	x		
8	x		
9	x		
10			
11		x	
12	x		
13	x		x
14	x		
15			
16			
17	x	x	
18	x		
19			x
20	x		x
21	x		
22	x	x	
23			
24	x		
25	x		
26	x		
27	x		x
28	x		x
29			
30			
31			
32			
33			x
34			x
35			
36	x		x
37			

38			
39			
40	x		
41			
42		x	
43			
44		x	
45			
46			
47			
48			
49			
50			
51			
52			
53			
54			
55			
56	x		
57			x
58	x		
59	x		
60			
61			
62	x		
63			
64			
65	x	x	
66			
67	x		
68			
69			
70	x		
71	x	x	
72	x		
73			
74	x		x
75	x		
76			
77			
78			
79			
80			
81			
82			
83			
84	x		x

85	x		
86			
87		x	
88			
89			
90			
91			
92			x
93			
94			
95			
96	x		x
97		x	
98			
99	x	x	
100			
TOTAL	37	11	16
TOTAL Objet+ un second paramètre		6	10

Enquête Pinterest: Nostalgie, Retro & Vintage

Lien vers l'analyse :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1nnBZnt6RNfRjcWzegJrxRwpBpIK4CD-cfFG8jfGQusc/edit?usp=sharing>

Nostalgie:

Numéro	Objet	Lien
1	Famille Barbapapa	https://fr.pinterest.com/pin/338332990738445659/
2	Dessin animé des années 60 : Thunderbirds	https://fr.pinterest.com/pin/457537643370560685/
3	Chapeau Melon et Bottes de cuir	https://fr.pinterest.com/pin/320811173433811289/
4	Distributeur de bonbons vintage	https://fr.pinterest.com/pin/182255116150601301/
5	Enfants sur balançoire en N&B.	https://fr.pinterest.com/pin/434667801520510083/
6	Flipper le Dauphin	https://fr.pinterest.com/pin/313703930269043545/
7	Flipper le Dauphin	https://fr.pinterest.com/pin/458170962070586712/
8	Transmissions, série TV	https://fr.pinterest.com/pin/299489443951166177/
9	Rubik's Cube	https://fr.pinterest.com/pin/451908143832300483/
10	Arc en Ciel le poisson (vieux livre pour enfants)	https://fr.pinterest.com/pin/180495897544098248/
11	K7 Audio	https://fr.pinterest.com/pin/97038566940717168/
12	Walkman	https://fr.pinterest.com/pin/261279215851971525/
13	BD Cannes	https://fr.pinterest.com/pin/210613720053989322/
14	Yes , biscuit chocolat	https://fr.pinterest.com/pin/92042386109921721/
15	TubbleGum chewingum pour enfants	https://fr.pinterest.com/pin/469289223651954309/
16	Jouet pour enfant	https://fr.pinterest.com/pin/338825571943454568/
17	Râpe à fromage	https://fr.pinterest.com/pin/289145238554634908/
18	Télécran	https://fr.pinterest.com/pin/156640893261329429/
19	Game Boy	https://fr.pinterest.com/pin/493144227930892604/
20	Ma sorcière bien aimé	https://fr.pinterest.com/pin/77898268533759605/
21	Magazine Pif	https://fr.pinterest.com/pin/542472717591032958/
22	Glacière vintage années 70	https://fr.pinterest.com/pin/298856125246782080/
23	Belle & Sebastien	https://fr.pinterest.com/pin/330451691388000794/
24	Flipper le Dauphin	https://fr.pinterest.com/pin/379920918546653353/
25	Chien à tirer jouet	https://fr.pinterest.com/pin/862931978570588139/
26	Treets biscuits	https://fr.pinterest.com/pin/422212533798533091/
27	Bonbons du confisier	https://fr.pinterest.com/pin/470626229788777375/
28	bonbons PEZ	https://fr.pinterest.com/pin/428545720772703476/
29	Transmissions, série TV	https://fr.pinterest.com/pin/357543657898841723/
30	Mire tv ORTF	https://fr.pinterest.com/pin/435371488955705464/
Tags annexes :	Photography, Quotes, 90s, 1980	

Rouge: séries/films. Vert: Nourriture. Jaune: Appareils et objet. Bleu: Jouets et divertissement. Blanc: autre

Vintage:

Nu- méro	Objet	désaturation	Lien
1	platine vinyle et vinyles		http://pin.it/hdzxa2F
2	jukebox photo effet vintage	x	https://fr.pinterest.com/pin/300122762650906789/
3	valise. Photo effet vintage	x	https://fr.pinterest.com/pin/476396466814701977/
4	Metro et tenue vintage		https://fr.pinterest.com/pin/19914423331614032/
5	Machine à coudre, couleurs vintage	x	https://fr.pinterest.com/pin/558164947539391962/
6	Platine vinyle et vinyles		https://fr.pinterest.com/pin/308848486925615206/
7	Machine à écrire		https://fr.pinterest.com/pin/415879346822139747/
8	Vinyles. Couleurs vintage.	x	https://fr.pinterest.com/pin/462956036676028844/
9	Vinyl Tabouret		https://fr.pinterest.com/pin/542472717591507431/
10	Pâtins à roulettes. Couleurs vintage	x	https://fr.pinterest.com/pin/210121138844828748/
11	Suspension Origami meuble		https://fr.pinterest.com/pin/572872015079288902/
12	Réfrigérateur rétro et meubles en bois vintage		https://fr.pinterest.com/pin/475552041884485657/
13	Vieux miroirs	x	https://fr.pinterest.com/pin/691935930218741288/
14	Vieille radio jaune		https://fr.pinterest.com/pin/132152570286542341/
15	Lot de valises	x	https://fr.pinterest.com/pin/297519119113801335/
16	Affiche publicitaire		https://fr.pinterest.com/pin/287104544971750142/
17	Pancarte de motel	x	https://fr.pinterest.com/pin/324611085627105490/
18	Restaurant au look Diner des années 50 américain		https://fr.pinterest.com/pin/616922848925142660/
19	Vieille voiture et femme avec tenue vintage.	x	https://fr.pinterest.com/pin/501799583459056254/
20	Affiches américaines vintage		https://fr.pinterest.com/pin/164240717631600893/
21	Valises		https://fr.pinterest.com/pin/377035800033247381/
22	Publicité pour de la bière		https://fr.pinterest.com/pin/542472717600383365/
23	Tenue vintage	x	https://fr.pinterest.com/pin/480759328956748377/
24	Publicité pour une marque de réfrigérateur		https://fr.pinterest.com/pin/526780487648038483/
25	Peppy Miller		https://fr.pinterest.com/pin/493636809140706605/
26	Plante et astuce recyclage		https://fr.pinterest.com/pin/455215474811041699/
27	Lampe de bureau vintage		https://fr.pinterest.com/pin/322148179578412817/
28	Mobilier vintage		https://fr.pinterest.com/pin/390898442636003759/
29	Vélo rose	x	https://fr.pinterest.com/pin/487655465879375881/
30	Lifestyle		https://fr.pinterest.com/pin/185351340892431839/

Rouge = objets, Bleu = lieu/mobilier, Vert = lifestyle/habits, Jaune = Publicité, Blanc = autre

Retro:

Nu- méro	Objet	couleurs vintage/ effet de désaturation...	Lien
1	Tickets de cinéma look vintage		https://fr.pinterest.com/pin/174092341823042635/
2	Devanture de restaurant au look diner américain	x	https://fr.pinterest.com/pin/478929741595677790/
3	Milk Box de septembre 2014 - publicité		https://fr.pinterest.com/pin/700309810775849845/
4	radio vintage / retro		https://fr.pinterest.com/pin/132152570286542341/
5	Intérieur diner américain type années 50		https://fr.pinterest.com/pin/616922848925142660/
6	Chaises		https://fr.pinterest.com/pin/388576274076305436/
7	Jukebox	x	https://fr.pinterest.com/pin/300122762650906789/
8	Salle de bain avec baignoire retro		https://fr.pinterest.com/pin/339247784409061864/
9	Femmes de dos, de Nina Leen en 1948		https://fr.pinterest.com/pin/404198135287552271/
10	Vieille voiture avec femme devant	x	https://fr.pinterest.com/pin/501799583459056254/
11	Tommy's Diner ambiance vintage		https://fr.pinterest.com/pin/567172146797063262/
12	Décoration modèle/retrait		https://fr.pinterest.com/pin/349380883576513545/
13	Affiche publicitaire		https://fr.pinterest.com/pin/287104544971750142/
14	Siège bicolore au blaccover.		https://fr.pinterest.com/pin/547539267179961794/
15	Publicités pour appareil ménager contemporains		https://fr.pinterest.com/pin/262897696974703419/
16	Femme se déshabillant très légèrement		https://fr.pinterest.com/pin/81909286952082829/
17	Look général		https://fr.pinterest.com/pin/441563938442670028/
18	Ghetto Blaster et pâtes à roulettes		https://fr.pinterest.com/pin/444449056958431259/
19	Vinyles		https://fr.pinterest.com/pin/329536897719053135/
20	Vieille voiture	x	https://fr.pinterest.com/pin/100205160437239935/
21	Jean Taille haute et 1980		https://fr.pinterest.com/pin/476889048028356359/
22	Affiche publicitaire américaines		https://fr.pinterest.com/pin/164240717631600893/
23	Montage grâce à Internet		https://fr.pinterest.com/pin/388154061604898171/

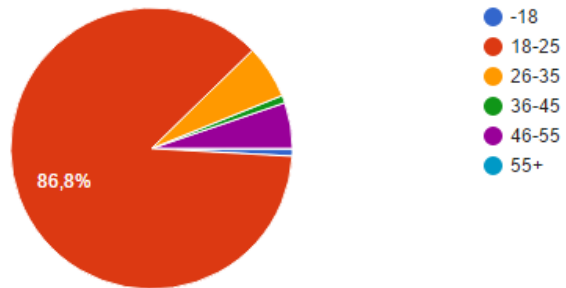
24	Dessin d'une jeune femme aux cheveux bleus	https://fr.pinterest.com/pin/314900198923897323/
25	Cuisine vintage	https://fr.pinterest.com/pin/534661786994886275/
26	Groupe de filles aux lunettes rétro	https://fr.pinterest.com/pin/472174342166578978/
27	Douche parisienne	https://fr.pinterest.com/pin/ASsZDnPQ3RzK4Z3GPiVtoH7eUMgN9iZWzgl10gsH_I92vnKRtibkfZo/
28	Cuisine	https://fr.pinterest.com/pin/768004542675301563/
29	Cuisine	https://fr.pinterest.com/pin/545709679834028495/
30	Mobilier salle de bain	https://fr.pinterest.com/pin/344595808968598911/

Bleu = mobilier, Violet = Publicité, Vert = Lifestyle, Jaune = Appareils et objets, Rouge = lieux typiques

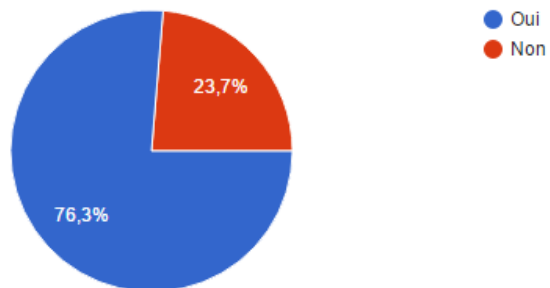
Résultats de l'enquête effectuée sur le crowdfunding

Également disponible à l'adresse suivante : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/15sD-EzOMQs402mZeh92FmzB7sOBm5X5z9oghUXwMMS8/edit?usp=sharing>

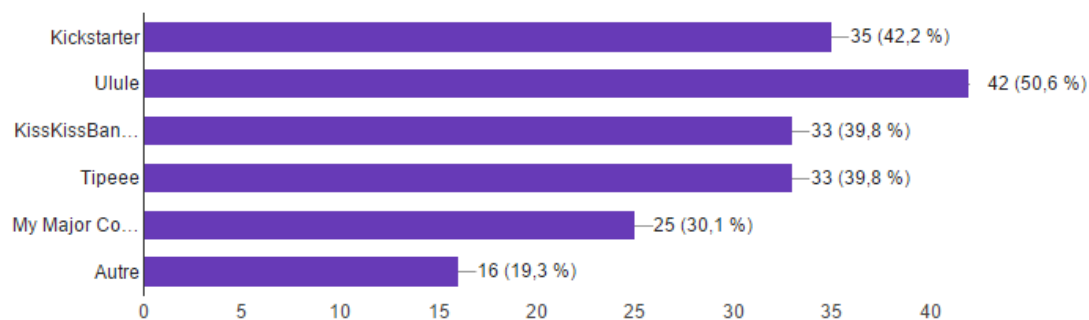
Quel âge avez vous ? (114 réponses)



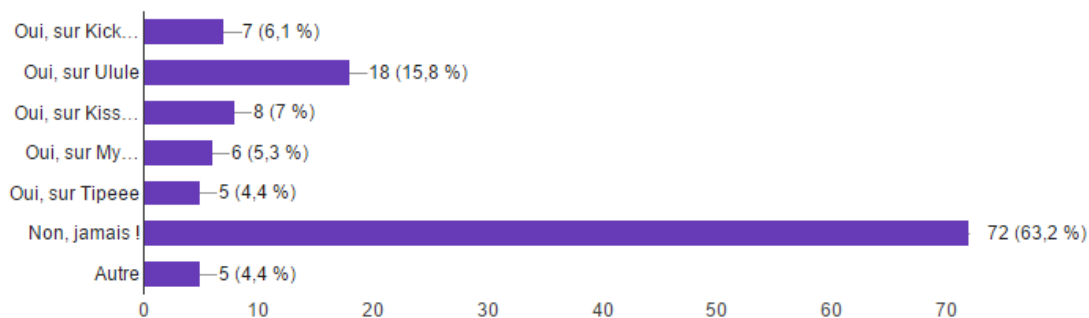
Connaissez-vous le crowdfunding ? (114 réponses)



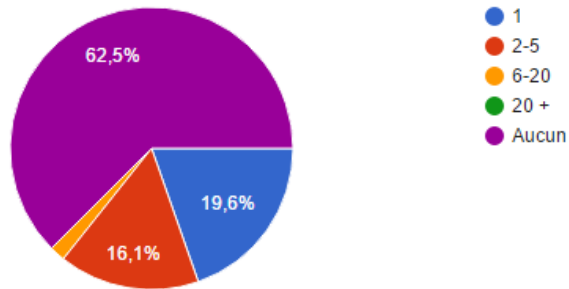
Si oui, quels sont les sites que vous consultez ? (83 réponses)



Avez-vous déjà participé à un projet de Crowdfunding (114 réponses)

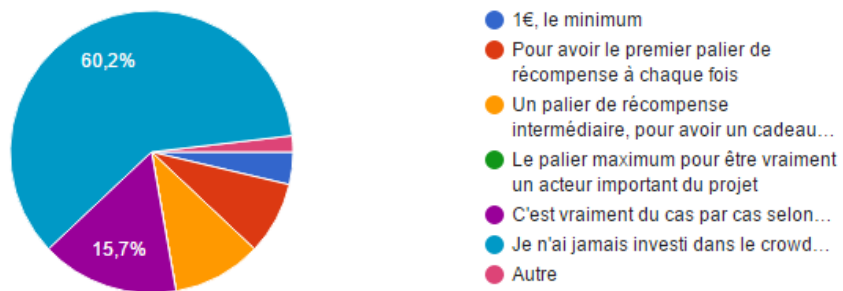


Combien de projets de crowdfunding avez vous soutenus ? (112 réponses)

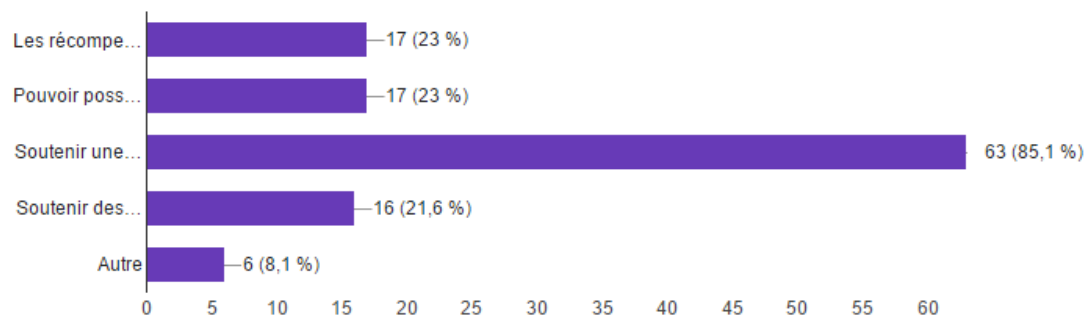


En moyenne, combien investissez-vous sur un projet crowdfunding

(108 réponses)

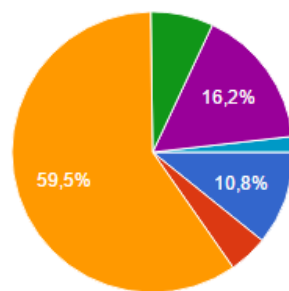


Qu'est ce qui vous pousse à faire du crowdfunding ? (74 réponses)



Si votre film/série ou groupe préféré de votre enfance faisait une demande de financement participative, est-ce que vous y participerez ?

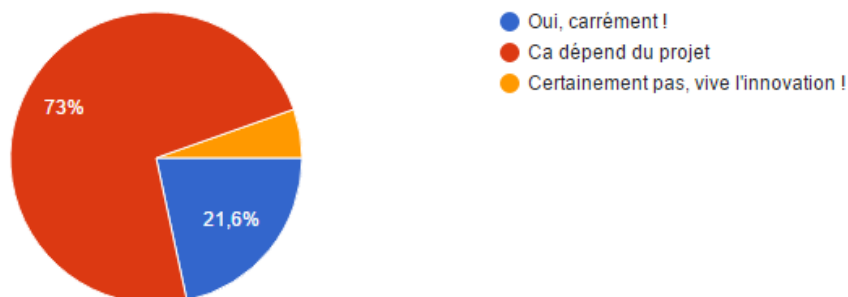
(111 réponses)



- Oui bien sûr : c'est toute mon enfance !
- Oui, mais ça dépend des récompenses associés : je veux po...
- Tout dépend du projet de mon idole, peut être que le projet ne me botte p...
- Non, son nouveau projet peut ne pas me plaire du tout et je ne le soutien...
- Non, je ne participe à aucun finance...
- Autre

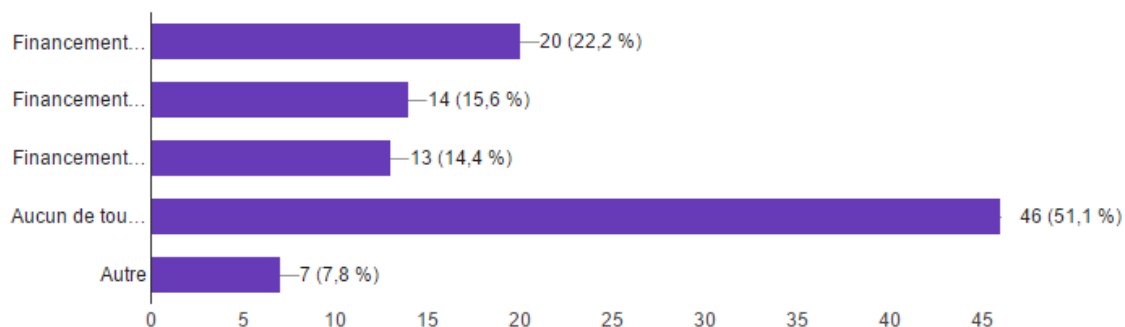
Êtes vous plus enclin à donner d'avantage sur un produit que vous connaissez ou qui se base sur un univers que vous appréciez (ex : une websérie sur votre licence préférée, l'album de votre nouveau chanteur préféré...)

(111 réponses)



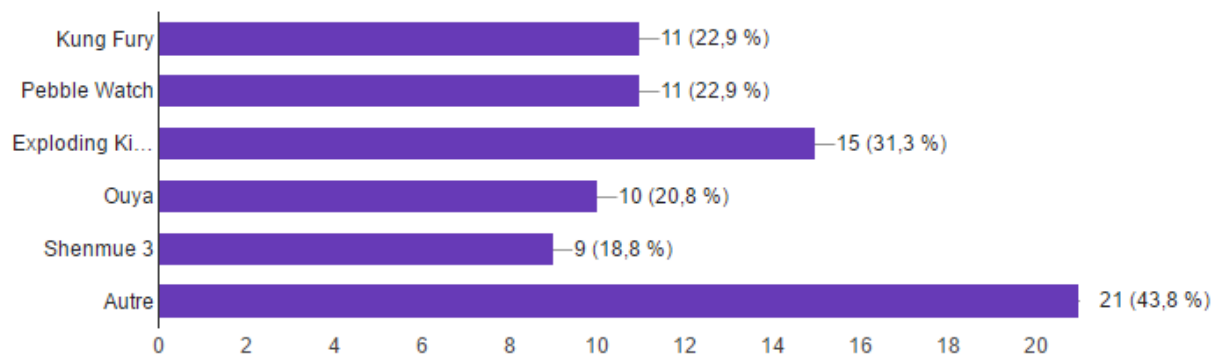
Les projets sur lesquels vous avez participé relevaient de quel type ?

(90 réponses)



Parmi ces projets Kickstarter, lesquels connaissez-vous ?

48 réponses



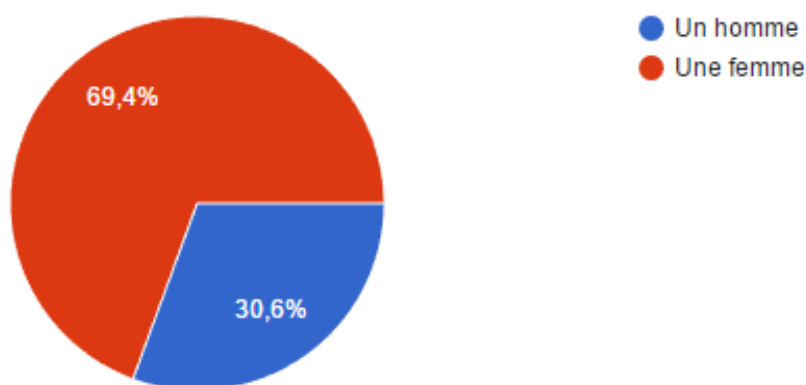
Résultats de l'enquête «La Nostalgie sur Internet» (808 participants)

Détail des réponses disponible sur le lien suivant :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1MFCbMpK2yDKkuPtzk497KoqdJtlf74IBX0xA-VaNfjp0/edit?usp=sharing>

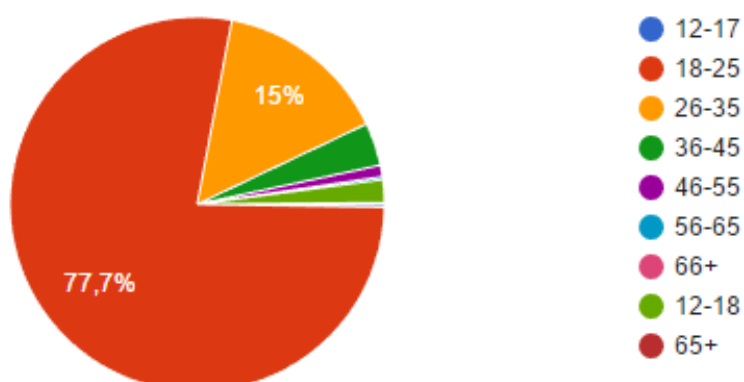
Vous êtes

808 réponses



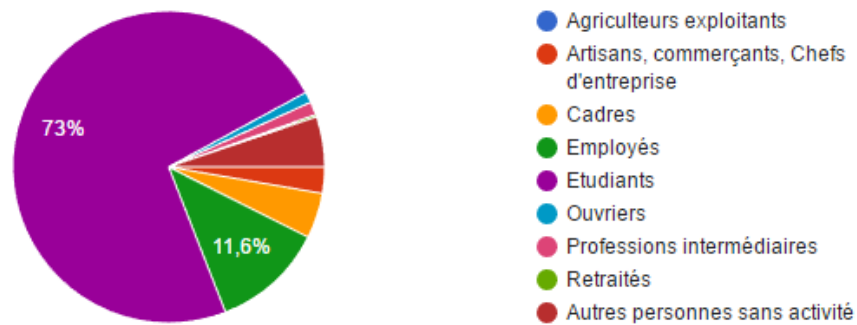
Quel est votre tranche d'âge ?

808 réponses



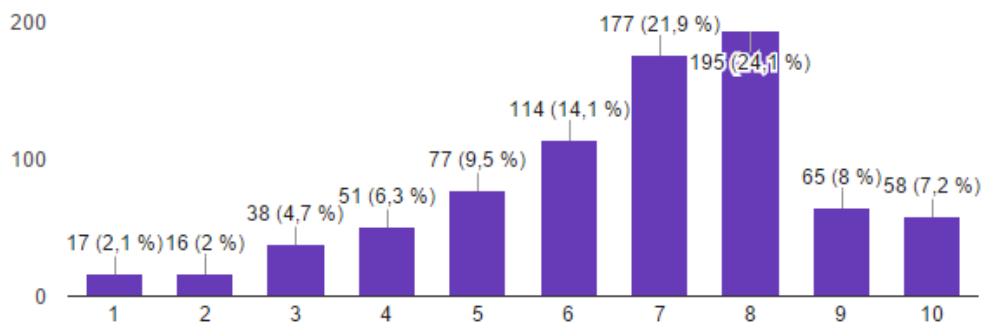
Quelle est votre situation ?

808 réponses



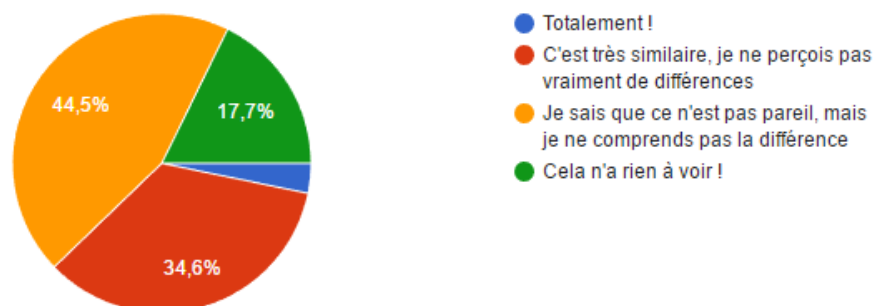
Avez-vous l'impression que le rétro est de retour sur Internet ces dernières années sur une échelle de 1 à 10 ?

808 réponses



Pour vous, vintage et rétro, ça désigne la même chose ?

807 réponses

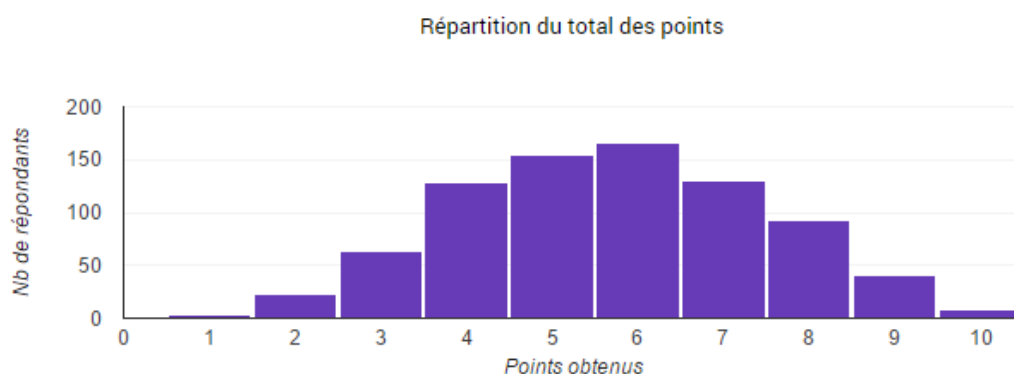


Résultats du jeu : ci-dessous. Sont notés d'une croix rouge la réponse attendue. Les réponses étaient les suivantes :

1. Court-métrage Kung Fury (2015)
2. Film The Blues Brothers (1980)
3. Publicité Retro Tic-Tac de l'Université de Miami (2014)
4. Jeu vidéo Shovel Knight (2014)
5. Jeu vidéo Day Of The Tentacle (1993). Il a été réédité en HD en 2016, les deux questions auraient donc pu être acceptées, mais l'image était tirée du premier.
6. Clip musical de Carpenter Brut, sur le titre Turbo Killer (2016)
7. Clip musical de Nuit de Folie, sur le titre Début de Soirée (1988)
8. Jeu vidéo Evoland (2013). Passage ressemblant à Mystic Quest (1991) choisi volontairement pour induire en erreur les sondés et voir si l'illusion était possible. (Question ayant provoqué le plus d'erreurs)
9. Publicité d'un jeu vidéo nommé Lethal Enforcers (1993) (Question ayant provoqué le moins d'erreurs)
10. Jeu vidéo Luftrausers (2014)

Statistiques

Moyenne 5,71 points sur 10	Médiane 6 points sur 10	Plage 1 – 10 points
-------------------------------	----------------------------	------------------------



Questions générant fréquemment des erreurs ?

Quand a été réalisé ce film ?

De quand date ce jeu vidéo ?

De quand date ce jeu vidéo ?

Bonnes réponses

306/808

365/808

108/808

Imagine the Eighties & Nineties

Tu as connu les années 80 ? Tu as connu les années 90 alors au moins ? Tu ne les as pas connu ? Tant mieux, ce test est fait pour toi quoi qu'il arrive.

Voici 10 images tirées de productions des années 80/90 et d'aujourd'hui. Sauras-tu retrouver la date de création de ces produits ? (sans tricher !) On donnera les réponses à la fin, promis !

Le but n'est pas forcément de connaître ce dont est issu l'image, mais juste d'arriver à deviner l'époque !

Image Mystère 1



Quand a été réalisé ce film ? *

Les années 80/90

Aujourd'hui

Image Mystère 2

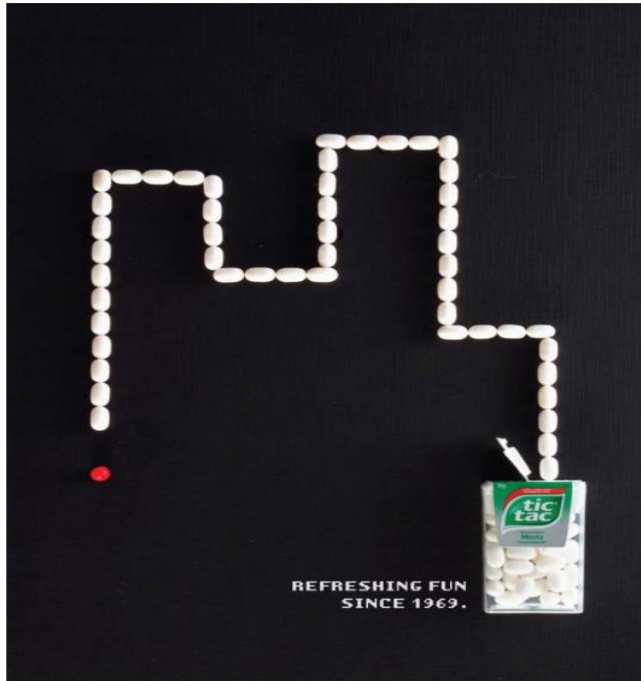


Quand a été réalisé ce film ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image mystère 3



De quand date cette publicité ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image mystère 4



De quand date ce jeu vidéo ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

...

Image mystère 5



De quand date ce jeu vidéo ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

...

Image mystère 6



De quand date ce clip musical ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image mystère 7



De quand date ce clip musical ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image mystère 8



De quand date ce jeu vidéo ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image Mystère 9

Vous avez maintenant la possibilité de découvrir chez vous le plus excitant des jeux d'arcade à travers l'action hyper réaliste et intense des justiciers de la rue!

* 1 revolver fourni dans la boîte de jeu
* possibilité d'acquiescer un deuxième revolver pour un mode 2 joueurs complètement fun!

LETHAL ENFORCERS

En tant que policier, vous devez tester votre adresse au tir contre les plus dangereux criminels de la ville dans une bataille de réflexe sur différents niveaux. Une importante mission vous est confiée: faire régner la justice. Alors, soyez plus rapide que votre ennemi ou vous le regretterez si vous tenez à la vie.

Bientôt disponible...

MEGA-CD
MEGA DRIVE

KONAMI

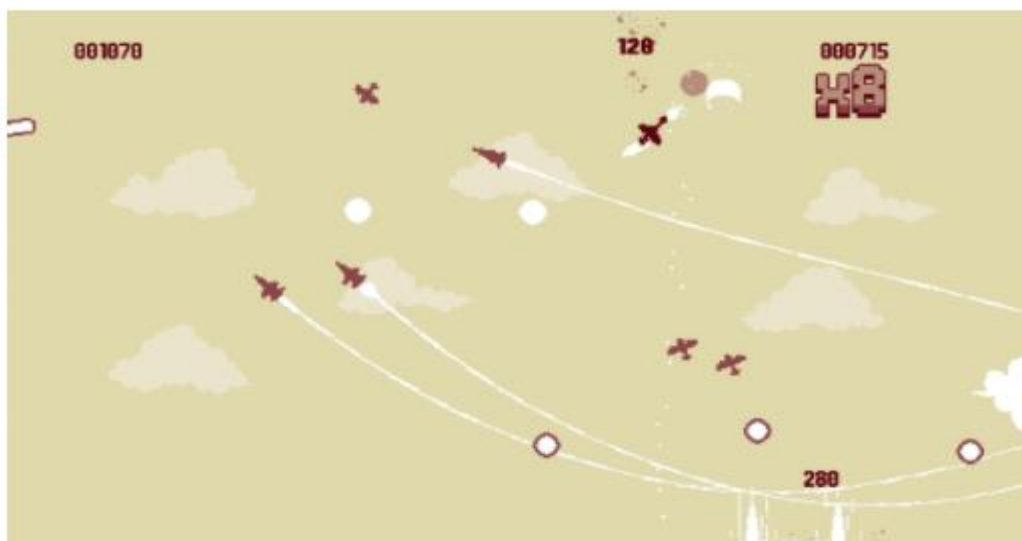
Distributeur par Sega France: 10 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75275 Paris

De quand date cette publicité ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Image Mystère 10



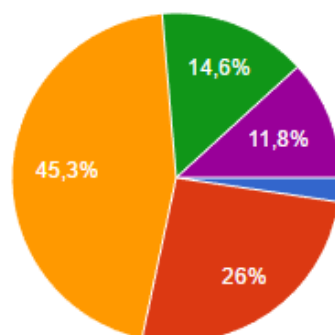
De quand date ce jeu vidéo ? *

Années 80/90

Aujourd'hui

Alors, toutes ces questions vous ont paru évidentes ?

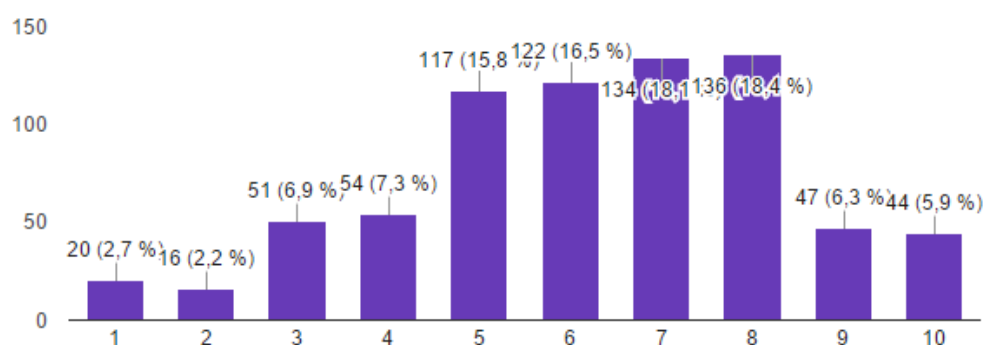
808 réponses



- Oui, je pense avoir tout trouvé sans problème
- Oui, mais je pense avoir fait quelques erreurs, c'est parfois dur...
- Pas très évident, il y a beaucoup de pièges et de choses qui se ressem...
- Non, impossible de savoir à vue d'œil sans connaître !
- Je ne sais pas, j'ai même répondu au hasard pour certaines car je ne sav...

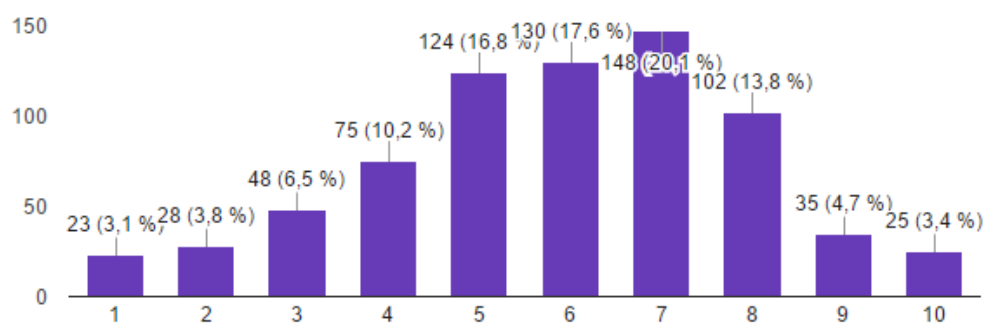
Trouvez vous que cette nostalgie est très présente sur le web ? Notamment via des posts sur les réseaux sociaux.

741 réponses



Trouvez vous que cette nostalgie est très présente sur le web en règle générale ?

738 réponses



Résultats de l'enquête Jeux Video.com : Semaine du 9 janvier

Voici les différentes captures d'écrans des messages à caractère nostalgique relevés durant la semaine du 4 au 8 janvier 2017 sur la page Facebook de Jeuxvideo.com

Jeuxvideo.com
5 janvier, 13:10 · 🌐

Sur Nintendo Switch ? 🤔



15 ans après, un célèbre Survival Horror de la Gamecube enfin de retour ?

JEUXVIDEO.COM

J'aime Commenter Partager

👍👎👏 582 Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
6 janvier, 15:06 · 🌐

Quand tu invites ton pote à jouer chez toi. 😊



"ON SE FAIT UNE PARTIE ?"

"OK, VOILÀ TA MANETTE"

JEUXVIDEO.COM

J'aime Commenter Partager

👍👎👏 5,5 K Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
4 janvier, 13:10 · 🌐

On aime le côté rétro ! 👍



Les premiers accessoires de la Nintendo Switch ont été dévoilés !

JEUXVIDEO.COM

J'aime Commenter Partager

👍👎👏 247 Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
5 janvier, 22:30 · 🌐

Short ! 📺



LES GAMERS CONNAISSENT CET ENDROIT

J'aime Commenter Partager

👍👎👏 Vincent Tuzet et 13 K autres personnes Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
6 janvier, 22:30 · €

Qui se souvient de ce jeu ?



J'aime Commenter Partager
28 K Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com a ajouté une photo.
7 janvier, 21:30 · €



J'aime Commenter Partager
6,6 K Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
21 h · €

Le moment le plus triste de toute notre enfance... 😭



153 K vues
J'aime Commenter Partager
6,5 K Meilleurs commentaires

Jeuxvideo.com
15 h · €

Ces consoles qui ont fait l'histoire du jeu vidéo !



Les 10 consoles les plus vendues de tous les temps !
JEUXVIDEO.COM
J'aime Commenter Partager
1,4 K Meilleurs commentaires



Jeuxvideo.com

15 min · 🌐

Le retrogaming est à la mode ! 🥰



Après la NES et la Megadrive, la "Game Boy" fait son grand retour !

JEUVIDEO.COM

👍❤️🥰 468

53 commentaires 97 partages 🗨️👤

👍 J'aime

💬 Commenter

➦ Partager

Résultats de l'enquête Jeux Video.com : Semaine du 27 mars

Voici le tableau résumant tous les éléments de l'enquête. Les différents types de posts (5^{ème} colonne) étaient les suivants : 1 : Nostalgique 2 : Actualité 3 : Humoristique 4 : Fait Divers

N°	Date	Heure	Sujet	Type post	Réactions (au 15/04/17)	Partages (au 15/04/17)	Commentaires (au 15/04/17)	Remarques
1	27-mars	07:30	Red Dead Redemption 2 : date de sortie annoncée	2	5700	1029	806	
2	27-mars	09:30	God Of War rumeur date de sortie	2	2000	266	116	
3	27-mars	11:45	Mario Kart Dehors	1	14000	4087	924	Catégorie humoristique aussi, mais le jeu montré est Mario Kart sur Nintendo 64. (1996)
4	27-mars	12:05	Switch fonctionnalité secrète	4	405	76	32	
5	27-mars	12:40	Auteur de The Witcher ne touche pas de bénéfices de l'œuvre	4	956	132	108	
6	27-mars	13:00	post humoristique	3	17000	3311	11618	
7	27-mars	13:30	retour ancien GTA4 dans GTA5	1	2600	427	231	
8	27-mars	16:30	séries animées classiques et incontournables	1	3300	503	366	
9	27-mars	17:00	Paladins jeu gratuit	2	279	61	240	
10	27-mars	17:15	vidéo humoristique	3	2400	236	369	
11	27-mars	17:30	news actu	2	8400	2089	2121	
12	27-mars	18:30	vieux jeu vidéo	1	1600	240	130	
13	27-mars	19:38	image rambo humoristique	3	13000	2636	1873	
14	27-mars	20:30	xbox scorio	4	606	72	86	
15	27-mars	21:30	switch e3	2	929	138	90	
16	27-mars	22:30	simpsons humour	3	4800	428	151	
17	28-mars	07:30	retour jeu phare	1	290	29	32	

18	28-mars	09:27	images nouveau film lara croft	2	2200	382	146	
19	28-mars	11:43	gta et Jackass, série humoristique	3	10000	2259	1380	La série Jackass est une série sortie en 2000, soit il y a 17 ans, on peut presque considérer une part de nostalgie dans le post
20	28-mars	12:03	ps4 pro nouveauté	2	1000	167	91	
21	28-mars	12:30	nouveau film	2	10000	2731	1199	
22	28-mars	13:00	destiny 2 débarque	2	1900	363	411	Nouveau Destiny, suite d'un autre jeu de 2014
23	28-mars	14:15	image humoristique	3	8900	1444	435	
24	28-mars	16:30	nouveau smartphone	3	536	67	91	
25	28-mars	17:00	promo esport	4	685	226	935	
26	28-mars	17:15	image humoristique	3	9700	1169	1180	
27	28-mars	17:30	promo !	4	959	211	382	
28	28-mars	18:30	comparatif entre ps4 et pc sur un même jeu	4	815	69	186	
29	28-mars	19:30	bande annonce cinéma	4	3800	793	395	
30	28-mars	20:30	Nintendo Switch recharge	2	435	31	15	
31	28-mars	21:30	horreur jeu fait divers	4	677	73	59	
32	28-mars	22:30	vidéo pc gamer	4	9100	2568	2717	
33	29-mars	07:30	record zelda	4	883	96	127	
34	29-mars	09:30	actu uncharted	2	610	67	31	
35	29-mars	11:50	souvenir map de jeu connue	3	9900	272	740	
36	29-mars	12:05	call of news	2	3000	523	533	
37	29-mars	13:00	retour ville célèbre gta 5	1	2000	269	138	
38	29-mars	14:00	vidéo vieux jeu GTA	1	10000	3492	1648	
39	29-mars	16:30	retour célèbre manga	1	2800	557	452	retour d'un manga phare et très attendu : nostalgie de la première saison de la série et on en souhaite une deuxième ?

4	29-0	17:0	actu jeux playstation offerts	2	88	2	4
4	29-1	17:1	image humoristique	3	3900	475	437
4	29-2	17:3	fait divers pokémon	2	1800	319	227
4	29-3	18:3	gta 5 mod	4	5800	827	544
4	29-4	19:3	vidéo humoristique	3	5400	985	1175
4	29-5	20:3	actualité xbox	2	1400	393	187
4	29-6	21:3	cod doublage	1	476	46	56
4	29-7	22:3	images pokemon game boy	3	1000	1038	447
4	30-8	07:3	windows 10 fact	4	835	365	269
4	30-9	09:3	Mise à jour World Of Warcraft	2	360	65	135
5	30-0	11:4	image humoristique	3	4400	666	962
5	30-1	12:0	playstation plus : nouveaux jeux	2	575	101	209
5	30-2	13:0	personnages de retour	1	420	49	41
5	30-3	14:0	dessin humoristique	3	6600	1279	338
5	30-4	16:3	trailer film d'horreur	2	3300	813	446
5	30-5	17:3	nouveau jeu star wars	2	579	87	117
5	30-6	18:3	Nouveaux projets jeux vidéo	2	536	62	20
5	30-7	19:3	dessin humoristique	3	5100	541	399
5	30-8	20:3	actualité battlefield 1	2	1700	290	581
5	30-9	21:3	nouveau mode de jeu Watch Dogs	2	444	49	29
6	30-0	22:3	image humoristique	3	4600	791	582
6	31-1	07:3	actualité gran turismo	2	4000	704	493
6	31-2	09:3	annonce destiny 2	2	1100	134	125
6	31-3	11:4	post humoristique	3	5100	332	180
6	31-4	12:0	annonce destiny 2	2	473	50	65
6	31-5	13:0	actualité zelda	2	888	79	103

6	31-	14:0						
6	mars	6	vidéo skill Rocket League	4	6100	650	2158	
6	31-	16:3						
7	mars	0	game of thrones news	2	1500	203	136	
6	31-	17:3						
8	mars	0	actualité The Witcher 3	2	1100	58	56	
6	31-	18:3						
9	mars	0	fait divers switch	4	1000	140	144	
7	31-	19:3						
0	mars	0	Destiny 2 débarque	2	5800	714	854	
7	31-	20:3						
1	mars	0	actu the witcher 3	2	1900	241	280	
7	31-	21:3						
2	mars	0	retour Far Cry	1	5400	447	440	
7	31-	22:3						
3	mars	0	bande annonce injustice 2	2	907	87	126	

Entretien avec Frédéric Molas, Joueur Du Grenier.

Maximilien Breton : Comment t'es venu l'idée de créer ta chaîne YouTube ?

Frédéric Molas : En 2009, Seb (Sebastien Raffiat) et moi on avait une association de création audiovisuelle. On faisait des vidéos institutionnelles. On était fans de l'AVGN (Chaîne YouTube de James Rolfe) qui a créé le concept d'« angry reviews » c'est-à-dire de prendre des mauvais jeux et d'en faire des tests humoristiques scénarisés. On voyait que son texte était écrit à l'avance et c'était vraiment des sketches complets. En France, ça n'existait pas, y'avait rien sur YouTube à part LinksTheSun et quelques autres Youtubers, mais cela n'en était qu'à ses débuts, les vidéos faisaient à peine 10.000 vues.

On était dans une période où on allait avoir plus de boulot avec Seb, car notre boîte n'avait plus de clients. On s'est demandé quoi faire avec notre chômage qui arrivait, et on ne voulait pas se la couler douce pendant six mois et profiter de notre chômage comme des vacances. On a donc voulu faire des vidéos humoristiques sur des fêtes de village ou autres, ou alors quelque chose d'autre qui nous plaisait vraiment. On a alors adapté le concept de James Rolfe en français et cela a donné Joueur Du Grenier.

Maximilien Breton : Pourquoi être parti sur le retrogaming ?

Frédéric Molas : La toute première version du Joueur du Grenier était sur des jeux flash sur Internet, mais on n'arrivait pas à rendre ça intéressant. Après, on a le même âge que l'AVGN, on a eu la même enfance, les mêmes jeux, les mêmes dessins animés... On s'est donc rendu compte qu'on avait beaucoup de choses à dire sur tous ces jeux rétro. Comme James Rolfe n'avait pas encore fait beaucoup de vidéos sur le sujet, on s'est dit qu'on aurait également de quoi parler de ce thème, mais via d'autres jeux. Le retrogaming, ça nous inspirait plus, ça nous tenait à cœur.

J'ai grandi avec la Megadrive, la Master System, les vieux dessins animés et les jeux vidéo. Je me sentais donc plus à l'aise de parler de ça que de jeux flash auquel je n'avais jamais joué.

Maximilien Breton : Ta chaîne secondaire « Bazar Du Grenier » parle d'un peu tout. Tu voulais te diversifier ou bien le retrogaming s'essouffait ?

Frédéric Molas : Nous on voulait faire de l'humour. Le retrogaming est un support à l'humour. C'est un support comme les dessins animés ou autre. Bazar du Grenier, on ne se l'est jamais caché, mais il y a évidemment une logique financière derrière. On ne s'est pas rajoutés 15H de travail par semaine pour le plaisir... On a toujours été lucide là-dessus. La logique de YouTube aujourd'hui c'est les vidéos de flux. Il faut mieux faire une vidéo qui fait 150.000 vues tous les deux jours qu'une vidéo qui en fait 2.000.000 tous les mois ! C'est plus rentable sur le Bazar du Grenier finalement et c'est notre ressource de revenus principaux, qui nous permet de donner tout notre cœur et notre énergie dans Joueur Du Grenier, car notre cœur et nos efforts reste forcément porté sur ce projet.

Maximilien Breton : Tu penses que ces vidéos d'humour retrogaming sur Joueur Du Grenier vont encore durer un long moment ?

Frédéric Molas : Non, on sait que ça ne durera pas éternellement, mais on pourra encore adapter le concept du « Joueur du Grenier », ou faire d'autres Hors-Séries sur des dessins animés ou même des « Papy Grenier » (autre format d'émission diffusée sur la chaîne Joueur Du Grenier). On aimerait d'ailleurs revenir à des formats plus simples de Joueur Du Grenier. En comparaison, les Jeux En Vrac de la chaîne secondaire, ça se fait bien plus rapidement, et ça plait pareil car ça reste de l'humour. Moi ce que j'aime, c'est le jeu vidéo en terme général, pas spécialement le retrogaming. J'ai d'ailleurs beaucoup de mal avec ce que j'appelle les « retronazis », c'est-à-dire ces personnes qui ne jurent que par « le rétro c'était mieux avant, vive les consoles rétro et toutes les nouveautés c'est nul ! ». Je ne suis pas d'accord. Pour moi ce ne sont pas des fans du jeu vidéo, mais juste des gens fans du souvenir qu'ils ont des jeux vidéo, et il y en a beaucoup malheureusement ! Ce sont des gens totalement fermés... Aujourd'hui on a des jeux comme The Binding Of Isaac qui a des mécaniques totalement rétro et qui est pourtant un jeu récent. Ce n'est pas car un jeu a plus de 20 ans est bien et ne l'est pas s'il en a moins. Pour moi, ces gens sont juste des gens amoureux du souvenir, car les souvenirs de jeu vidéo peuvent leur rappeler des souvenirs d'enfance, le bon temps où il n'avait pas à payer d'impôts... Je ne suis pas amoureux de mon enfance ni du retrogaming, je suis amoureux du jeu vidéo. C'est pour ça que j'ai évolué avec Bazar du Grenier. J'ai d'ailleurs hâte de jouer aux jeux qui arriveront dans 5 ans et des progrès à venir ! Il ne faut pas que vivre dans le passé !

Maximilien Breton : Comment pourrais-tu expliquer alors justement ces « retronazis » comme tu les appelles ?

Frédéric Molas : Je ne peux pas critiquer quelque chose que je ne connais pas. Ils y en a plein qui sont également très collectionneurs, qui sont très minutieux etc. Je crois que cette vague commence à retomber un peu. Le rétro, ça a commencé avec la génération des trentenaires qui ont commencé à regarder vers leur enfance. Finalement le retrogaming, dans les années 2000 il n'y en avait pas du tout. C'est vers les années 2010 que les prix se sont envolés car c'est le moment où les gens qui ont grandi avec ces consoles ont commencé à avoir du pouvoir d'achat, les moyens d'acheter des choses qui ne servent à rien. Il faut être clair, c'est comme les gens qui ont acheté la récente Mini NES, ils y ont joué 4 jours et l'ont rangé au placard. C'est très rare que les collectionneurs soient aussi des joueurs finalement. Les gens qui font des collections sortiront de temps en temps un jeu, mais souvent ils cherchent du neuf, ils ont une belle pièce bien propre, ils rangent tout sous verre et ils n'y touchent plus. Ce ne sont pas vraiment des joueurs.

Maximilien Breton : Comment expliques-tu que les plus jeunes peuvent s'intéresser au retrogaming ?

Frédéric Molas : Je pense déjà qu'ils sont curieux de voir ce qui a existé, puis aussi pour l'humour. On ne fait pas du retrogaming marrant, mais du marrant retrogaming. Notre chaîne, c'est surtout une chaîne d'humour il ne faut pas l'oublier ! C'est pour ça qu'il y a beaucoup de gens qui nous regardent qui ne sont même pas des joueurs. D'ailleurs dans les jeux, je passe parfois des endroits très intéressants d'un point de vue jouabilité, mais qui ne le sont pas d'un point de vue humoristique.

Maximilien Breton : Trouves-tu que c'est une bonne chose que les jeunes se réintéressent au retrogaming ?

Frédéric Molas : Malgré le fait que ce soit un peu vieux, il y a toujours des perles. Par exemple pour les jeux de plateformes, si on aime le genre, c'est vrai qu'il n'y a pas eu mieux depuis les jeux de la Super Nintendo. C'est intéressant aussi de découvrir les origines des jeux. Par exemple ceux qui jouent au dernier The Legend Of Zelda : Breath of The Wild sur Nintendo Switch, c'est aussi intéressant qu'ils aillent jeter un œil au premier Zelda sur NES pour voir d'où cela vient ! Pareil pour les fans de RPG, il y a des classiques indémodables comme Secret Of Mana. Il y a des jeux qui valent la peine d'être faits, même en 2017.

Maximilien Breton : Trouves-tu qu'il y a plus de nostalgie aujourd'hui qu'avant ?

Frédéric Molas : Oui, il suffit de voir tous les objets : la Mini NES, la Mini Megadrive/Super NES qui sortent et sortiront prochainement. C'est toujours le même problème : le fan du souvenir sera attaché à la console et il appréciera la Mini Nes car c'est l'objet en tant que tel. Le fan du jeu, il s'en fout de la console, lui c'est le jeu qui l'intéresse, peu importe le support ! Moi ce qui m'intéresse dans le jeu vidéo, c'est le logiciel, ce n'est pas la machine. C'est le temps passé sur un jeu vidéo à m'amuser, pas de voir la jolie console dans mon étagère et me dire « Wow, c'est une jolie console ! ». Je ne pense pas être représentatif de la plupart des gens là-dessus, même si cela dit, si on m'offrait une Mini NES je serai quand même content d'y jeter un œil de voir la boîte etc. D'ailleurs, je ne suis pas un rigoureux collectionneur, mais je préfère tout de même les choses complètes, même avec la boîte en carton de la console.

Maximilien Breton : Trouves-tu que la nostalgie est présente dans l'environnement culturel ?

Frédéric Molas : Carrément ! Il suffit de voir un peu partout. Le prochain Final Fantasy, c'est le remake du 7. On a beaucoup de mal à innover, en plus du fait que ce soit un gros problème du milieu du jeu vidéo aujourd'hui. Les budgets dans les jeux vidéo sont devenus tellement colossaux que les éditeurs ne veulent plus prendre de risques et prendre les licences ou les jeux qu'ils sont sûrs de vendre. En faisant un remake d'un énorme succès, ça va se vendre sans soucis. Faire la suite avec un Final Fantasy XVI, c'est déjà moins sûr ! Pareil pour les films : on a eu les Power Rangers, King Kong et Ghost In The Shell rien que ce mois-ci ! (avril 2017). Il n'y a qu'à voir les trentenaires dire « Oh power rangers, c'était toute mon enfance, ce film va être génial ! » et seront incités à aller les voir. Un nom fait clairement vendre.

Maximilien Breton : Tu penses qu'on a plus de mal à innover aujourd'hui ?

Frédéric Molas : Pas vraiment non. Par exemple, The Witcher 3, ils ont essayé et ça a marché. Shiness ils ont essayé aussi de faire un univers et une patte graphique, même si ça a moins marché. Les plus gros succès restent souvent des jeux originaux quand même, exemple avec Overwatch, Horizon Zero Dawn, The Last Guardian, Star Citizen... Je pense que les gens ont quand même globalement envie de nouveautés, mais ce sont les éditeurs

qui bloquent un peu à ce niveau-là, pour une question financière.

Maximilien Breton : Tu as beaucoup d'éléments autour de toi qui te rappelles ton enfance, le passé ?

Frédéric Molas : Moins cette dernière année je trouve, mais il y a deux ans c'était non-stop ! Quand on a commencé Joueur Du Grenier, on n'avait pas encore d'émission du genre « Génération Club Dorothée » ou autres, et j'ai dit à Sébastien à ce moment-là « Je te prédis que dans moins de trois ans y'aura des émissions Fans des années 80,90 ».

Maximilien Breton : Tu penses qu'en 2030 on sera nostalgiques de nos jours ?

Frédéric Molas : Mais c'est sûr et certain ! Les gens sont nostalgiques de plus en plus tôt maintenant. La vie va très vite, et les gens cherchent de plus en plus à se réfugier dans leur jeunesse et leur insouciance. Je vois de plus en plus de gens d'à peine 20 ans qui se disent « tu te souviens quand on avait 14 ans ? ». Je trouve ça incroyable, leur vie n'a même pas commencé et ils sont déjà nostalgiques ! La vie évolue vite, et on a tendance à beaucoup regarder le passé.

Pour te donner un exemple, regarde le générique de Code Lyoko¹⁹³, il y a pleins de commentaires dessus qui se disent « je me souviens de ça quand j'étais gamin ! ». Pourtant, Code Lyoko, ça date de 2003 maximum !

Maximilien Breton : Trouves-tu que les entreprises utilisent la nostalgie pour faire vendre ?

Frédéric Molas : *rires* Oh que oui, à fond ! Moi-même aussi avec Joueur Du Grenier on joue aussi là-dessus en commençant parfois par « vous vous souvenez de machin ... ou de truc... ». Moi à leur place je ferais pareil, les marques ont raison de profiter de ce qui marche. Par exemple si je voulais vendre un truc et que ma cible c'était des trentenaires, je fais une parodie avec des vieux doubleurs des dessins animés de ces années-là et je fais référence à des trucs qu'ils ont connus. C'est comme ça que je vais leur parler ! En voyant la publicité, ils vont être mis dans un état agréable car ils se rappelleront de leur enfance, et par définition l'enfance est toujours agréable, ou presque *rire*. Si on place le client dans un état d'esprit agréable, tu seras plus disposé à acheter des choses. C'est pour ça que la Mini NES ça marche et que les futures consoles rétro marcheront.

D'ailleurs je me demande à quoi ressemble la boîte de la Mini NES. Si j'étais eux, je ferais

¹⁹³ Disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=2k0lO1x1UCc>.

exactement la même boîte.



Figure 14 Image du packaging de la Mini NES, sortie en novembre 2016 chez Nintendo.

Voilà, c'est exactement ça ! Ils ont fait le même emballage. Par exemple l'explosion jaune en bas à droite, c'est une référence, un code couleur qui n'existait que dans les années 80. Pareil pour le fond spatial, c'est un truc qui se faisait tout le temps à l'époque. Tout a été réfléchi pour être vendu à des nostalgiques !

Maximilien Breton : La synthwave, ça te parle ? Ça t'évoque de la nostalgie ?

Frédéric Molas : Non pas vraiment !

Frédéric écoute alors Carpenter Brut – Turbo Killer.¹⁹⁴

Cela ne me fait pas spécialement penser aux années 80, plus fin des années 70, mais c'est surtout du rétro futuriste, un peu comme Kung Fury. En regardant certaines miniatures de la chaîne NewRetroWave ça y fait penser également. Mais là c'est davantage le clip qui peut y faire penser que la musique.

Frédéric écoute ensuite l'une des « The 80's dream »¹⁹⁵ de la chaîne YouTube spécialisée dans le synthwave « NewRetroWave »

Là en effet, ça me fait déjà plus penser aux années 80. Il y a clairement des passages où cela ressemble à des musiques de Sonic !

¹⁹⁴ Disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=er416Ad3R1g>

¹⁹⁵ Disponible à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=R5JrkI56T8Y>

Entretien avec Guillaume Dordain, fan de synthwave.

Maximilien : Bonjour Guillaume. Alors, tu es un amateur de synthwave ?

Guillaume : Depuis la sortie d'Hotline Miami en gros, donc 2012 !

Maximilien : Il y a des artistes que tu suis sur Internet ?

Guillaume : Oui, Carpenter Brut, Perturbator, Ghost et Dance With The Dead. Je suis principalement leurs sorties d'album, pas particulièrement leurs tweets ou tous leurs posts. Par contre je suis au courant quand des albums ou des singles sortent.

Maximilien : De quelle façon suis-tu ces artistes ? Via un site spécialisé ou plutôt leurs réseaux sociaux ?

Guillaume : Je passe beaucoup par les nouveautés de Google Music, sinon je suis beaucoup le site « SputnikMusic »¹⁹⁶ qui fait des critiques de beaucoup de sortes d'albums auxquels les autres médias n'accordent en général pas beaucoup d'intérêt. J'écoute les nouveautés qu'ils critiquent. Après c'est du bouche à oreille, on discute pas mal avec d'autres amis fans du genre aussi.

Maximilien : Ce sont des amis que tu as rencontrés par le biais de cette musique-là ?

Guillaume : Non, ce sont des amis que j'avais avant, mais ce genre de musique a plu a pas mal de monde dans mes amis. On a fait des concerts ensemble, on a rencontré les artistes, notamment Perturbator et Carpenter Brut, ils étaient super accessibles, c'était super cool ! Il nous arrive même de s'en écouter ensemble quand on se fait des soirées ensemble.

Maximilien : Tu as discuté avec eux alors ? Tu as discuté de ce genre avec eux ? Comment ils sont arrivés à faire ce genre de musique ?

Guillaume : J'ai discuté à peine 10 minutes avec Carpenter Brut en vrai, mais de ce qu'il disait, il venait plutôt du monde du metal à la base. D'ailleurs il joue sur scène avec un

¹⁹⁶ Site disponible à l'adresse suivante : <http://www.sputnikmusic.com/>. Consulté le 06/05/17.

groupe de metal pour refaire la batterie et la guitare en live. La synthwave est arrivée un peu par hasard. Il a essayé de faire de l'electro assez bourrin, mais en s'inspirant des années 80 et ça lui a plu. Puis ça a plu à d'autres, alors il a continué.

Maximilien : Tu penses que c'était voulu par tous les gens faisant ce style de se créer une identité visuelle rétrofuturiste, rappelant la fin des années 70 et les années 80 ?

Guillaume : J'ai plus parlé de ça avec Perturbator, qui lui est très jeune et n'a pas connu cette période pour le coup. Il disait justement qu'il avait beaucoup écouté de vieilles musiques et de vieux films grâce à ses parents et que oui ça l'influçait beaucoup !

Maximilien : Aujourd'hui il y a des rééditions de vieilles consoles qui ressortent. Tu trouves ça normal ?

Guillaume : Non, ça me paraît normal. Déjà les jeux vidéo mettent de plus en plus en avant cet aspect rétro, surtout au niveau des indépendants. On voit qu'un jeu n'a pas besoin de graphismes à la pointe de la technologie pour être bon. Il n'y a qu'à regarder : on ne s'amuse pas mieux sur des jeux récents que le faisaient nos parents sur leurs vieilles NES. Il y a beaucoup de collectionneurs de jeux rétro aussi, du coup je pense que ça peut plaire à ce genre de personnes.

Il y a aussi un effet de mode qui joue je pense car depuis l'arrivée au grand public des comics, des mangas et même du jeu vidéo qui se démocratise, on dit souvent que « Être geek, c'est chic ! ». Certains en jouent sûrement aujourd'hui pour se donner un genre aussi.

Maximilien : Tu penses que les petits développeurs jouent de cette tendance rétro car c'est aussi plus simple à produire ? Ou alors c'est vraiment leurs convictions de faire du jeu rétro car ils sont fans de ça ?

Guillaume : Il y a sûrement un peu des deux. Je pense que c'est moins complexe de faire un jeu 2D que 3D déjà, mais je ne sais pas comment cela se développe exactement. Il y a aussi une vraie vision d'artiste des fois. Regarde Hotline Miami, c'est vraiment une jolie patte artistique, et pourtant dans le fond, c'est super rétro !

Maximilien : Tu penses que ça peut s'être développé grâce à une plateforme comme Steam par exemple ?

Guillaume : Carrément ! Tu peux connaître ces jeux via des petits sites de test, mais globalement, si tu n'es pas sur Steam, tu n'as pas autant de visibilité ou d'accessibilité. Moi par exemple avant Steam je n'aurais jamais joué à ce genre de jeux, qui sont pourtant géniaux !

Maximilien : Depuis novembre est sortie la Mini NES, et elle fait le buzz depuis tout ce temps avec notamment en ce mois d'avril et l'arrêt de la production de la console. Trouves-tu ce buzz justifié ?

Guillaume : Je t'avoue que je ne m'y suis pas vraiment penché. Mais j'en ai entendu parler.

Maximilien : C'est intéressant de voir que tu en as entendu parler même si tu ne t'y es pas intéressé.

Guillaume : Oui, mais après je reconnais que ça peut avoir un côté sympa pour avoir la manette dans les mains, jouer facilement à des jeux anciens. Bon il y a déjà l'émulation, mais là tu as vraiment l'objet dans les mains quoi. Après personnellement je n'ai jamais eu de NES donc ça ne me parle pas plus que ça. Par contre, y'a quelques années je me suis racheté la Nintendo 64 car j'avais eu la Nintendo 64 étant plus jeune et ça, ça me parlait plus.

Maximilien : Pourquoi l'avoir racheté alors ?

Guillaume : Je l'avais revendu pour m'acheter la nouvelle console à l'époque, mais j'étais super nostalgique. Ça représentait quelque chose d'important pour moi car j'y avais beaucoup joué à l'époque. Au final j'y ai rejoué 3 ou 4 fois et c'est tout mais bon.

Maximilien : Quand tu y as rejoué, ça te paraissait aussi bien qu'avant ou tu avais idéalisé les souvenirs que tu en avais ?

Guillaume : Forcément c'est différent. C'est vrai que ce n'était pas aussi bien, on se rend compte que c'était pas aussi fluide qu'on s'en rappelait par exemple... Mais je n'ai plus le même regard qu'avant, on a connu des jeux différents, mieux réalisés, les technologies ont aussi progressé depuis. Après il y avait quand même le côté nostalgique et je me suis éclaté en y rejouant !

Maximilien : Tu trouves qu'il y a plus de nostalgie autour de nous aujourd'hui ?

Guillaume : Alors, ça dépend des domaines. Sur les produits culturels oui clairement. On a des remakes de films en boucle, les jeux vidéo s'en inspirent, la musique aussi, l'art en général s'inspirent vachement de tout ça. Après dans la vie de tous les jours, pas tant que ça au final. Du moins, pas plus que d'habitude ! Par exemple on ne va pas retourner chercher son journal au kiosque quand on a les news directement sur son smartphone et en direct via Internet par exemple.

Maximilien : Tu penses qu'on sort des produits inspirés d'avant, ou bien qui reproduisent complètement une œuvre antérieure car on ne sait plus trop innover ou bien juste car on adore notre enfance et cette apologie du « C'était mieux avant » ?

Guillaume : La vérité est sûrement plutôt économique. Certaines œuvres avaient beaucoup marché à l'époque, alors pourquoi ne pas continuer à refaire de l'argent sur des valeurs sûres ? J'ai du mal à croire en la bienveillance des artistes qui veulent juste ressortir des choses pour faire plaisir aux fans.

Maximilien : Le rétro fait vendre donc pour toi ?

Guillaume : Oui, ça peut clairement. Il faut quand même que le remake soit qualitatif. Si c'est pourri, bah c'est pourri et ça ne générera pas d'argent plus qu'un autre film. Il faut mieux un film totalement original qui marche qu'un remake complètement raté d'une licence qui avait fait vendre des millions d'entrées auparavant par exemple. J'ai vu récemment le film Ghost In The Shell et il était plutôt sympathique. En plus de cela, rien que grâce à son nom, des nostalgiques du premier dessin animé iront le voir.

Maximilien : Pour finir, tu penses que dans 20 ans on sera nostalgiques de nos jours ?

Guillaume : Ah bah oui je pense. Carrément.

Maximilien : Et tu penses que la nostalgie d'aujourd'hui va alors disparaître ? Par exemple on dit que Stranger Things est une année qui a marché aujourd'hui grâce à la nostalgie des années 80, mais si elle était sortie bien plus tard elle n'aurait pas marché ?

Guillaume : Pas marché peut-être pas, mais c'est vrai que la génération qui était à même d'être la plus touchée par ça c'est bien celle-là. Après la question est de savoir si on ira sur Netflix encore à 60 ans pour notre part. Je pense que oui car notre génération le veut plus ou moins mais bon, on verra comment cela se passe.

Entretien avec Stan de Rush On Game

Maximilien : Bonjour, Stan, peux-tu te présenter ?

Stan : Bonjour ! Je m'appelle Stan, et je suis un peu la « mascotte du site ». Cela fait déjà trois ans qu'on m'a choisi car j'avais une tête sympathique, mais surtout parce que je suis un super geek du retrogaming ! Passionné par la recherche des bons plans, j'ai mis mes talents au service de ROG pour dénicher des pépites et les proposer à nos clients.

Maximilien : Tu as fondé RushOnGame, peux-tu nous faire l'historique de ton site Internet ?

Stan : J'aurais bien aimé être le fondateur de ce projet, mais je n'en suis pas l'auteur. Deux personnes se cachent derrière le concept RushOnGame, ils ont commencé en faisant des vides -greniers , des brocantes en 2010, tout ça dans une chambre de 9m²... Puis l'idée est née par la suite : retrouver ses vieux jeux de brocante et les faire revenir sur le marché... C'est pour ça qu'on vend beaucoup de jeux rétro aussi !

Maximilien : Pourquoi avoir créé RushOnGame ?

Stan : La réponse est toute simple, appliquer la politique du low cost dans l'univers du jeu vidéo. Nous voulons proposer des jeux cools à un prix vraiment le plus bas possible.

Maximilien : Qu'est-ce qui t'a inspiré pour RushOnGame ?

Stan : J'ai entendu un jour l'un des fondateurs dire : "un soir avant de me coucher, ma femme était sur son portable, elle utilisait une application de ventes privées et elle lui aurait lancé pourquoi tu ne ferais pas un site de ventes privé pour le jeu vidéo ? Je suis sûr que ça pourrait marcher... » La suite fut une évidence. A la base le site devait s'appeler **Very Last Game** avec un système où le jeu coûterait de moins en moins cher en se rapprochant de la fin de la vente. Mais au final l'idée a été choisie de proposer le meilleur prix dès le début, sinon les gens auraient toujours attendu la fin !

Maximilien : Ton site propose de nombreuses ventes privées de jeux vidéo rétro, pourquoi ?

Stan : Comme je l'ai dit auparavant, leur but était de démocratiser le marché du rétro en proposant des ventes privées avec des produits neufs à un prix inférieur ou égal au prix occasion, et c'est assez compliqué, surtout quand on voit les prix du rétro s'envoler jour après jour !

Maximilien : Avais-tu une préférence concernant la vente de jeux : plutôt les derniers hits ou bien les jeux rétro gaming ?

Stan : Perso je suis plus attiré par le rétro, mais comment résister à un Zelda sur Nintendo Switch. Je pense qu'il en faut pour tout le monde, le site a pour vocation de s'adresser à tout le monde, et c'est pour ça qu'on propose de plus en plus les toutes dernières nouveautés, parfois même en précommande !

Maximilien : Peux-tu me décrire ton rapport avec les jeux rétro ? Aimes-tu ça ? Préfères-tu ça aux jeux actuels ?

Stan : Si tu me poses la question, je suis un fan des vieux RPG que ça soit Shining Force, en passant par Suikoden, faisant un crochet par Chrono Trigger, les vrais reconnaîtront.

Maximilien : Quelle était ta première console ?

Stan : Une Atari 2600 avec Defender et Warlords. Cela ne me rajeunit pas je dois te dire !

Maximilien : Pour toi, les jeux vidéo « c'était mieux avant » ?

Stan : Pas forcément, il y a de très belles choses qui se font aujourd'hui aussi. Ce qui est marquant dans le rétro c'est que les vieilles consoles sont intimement liées à nos souvenirs, on est plutôt dans une expérience, chaque partie fait remonter des souvenirs avec des cousins ou encore à des heures de devoirs pour récupérer des manettes que ma mère cachait.

Maximilien : Parlons statistiques si tu le veux bien. Quelle est ta meilleure vente de tous les temps sur RushOnGame ?

Stan : C'est sur un hit next gen sans t'en dire plus ! Après je dis ça mais c'est un peu faussé car proportionnellement ça aurait été la vente Dreamcast et les jeux qu'on va rééditer si on s'était entretenus quelques semaines plus tard. Ces jeux ont l'air de créer un énorme engouement. Ils ne sont pas encore sortis mais il y a toutes les chances qu'on explose les records avec ça, et de loin !

Maximilien : Tu as réédité il y a peu des jeux Dreamcast neufs alors que la production des jeux de cette console est arrêtée, pourquoi avoir fait cela ?

Stan : On m'a expliqué qu'à l'époque il y avait une console qu'on appelait **la prématurée**, celle qui était née trop tôt : des performances incroyables et une originalité à couper le souffle signée par Sega. Elle proposait des jeux mémorables et qui change des Mario de chez Nintendo comme Crazy Taxi, Jet Set Radio, Évolution, Powerstone... SHENMUE aussi bien évidemment... Malheureusement la console a été arrêtée brusquement et a laissé un goût amer à beaucoup de développeurs et de fans qui développent toujours sur cette console. Elle était très bien optimisée pour les développeurs à l'époque. Avec la team, on s'est mis en tête de relancer la console en sortant des jeux exclusifs, pas moins de 15 sont prévus pour 2017. C'est un travail de titan que de recréer ces jeux jamais sortis auparavant, mais c'est sans aucun doute la plus grosse aventure du site !

Maximilien : Globalement, tes utilisateurs sont plutôt intéressés par le rétro ou les nouveautés ?

Stan : A la base c'était plus rétro puisque c'est de cet aspect que nous venons, mais aujourd'hui on est plus dans l'offre multiple. On s'est bien diversifiés et on vend finalement de tout.

Maximilien : Tu animes fréquemment tes réseaux sociaux, utilises-tu le retrogaming pour faire fonctionner tes réseaux sociaux ?

Stan : Pas forcément, mais c'est vrai que ça peut. C'est le community manager qui donne le tempo, il utilise toutes les méthodes possibles et imaginables pour susciter la curiosité.

Après je ne connais pas vraiment sa procédure, je ne m'occupe pas plus de ça de cet aspect !

Maximilien : Trouves-tu que le retrogaming est généralement un bon type de produit pour faire réagir les gens sur les réseaux sociaux, plus que les jeux récents ?

Stan : Le rétrogaming fonctionne bien, car on touche à la corde sensible d'une génération est on éveille la curiosité des plus jeunes. Mais en fonction de certains produits next gen très attendus, on peut aussi obtenir de bons résultats.

Maximilien : Tu as effectué quelques partenariats avec notamment des unboxing de jeux rétro par le youtubeur JirayaTV. Il y avait principalement des jeux rétro dans ses boxs me semble-t-il. Pourquoi avoir choisi ce type de produit plutôt qu'un assortiment des derniers hits ?

Stan : Pas faux, on travaille avec pas mal de youtubeurs et Jiraya est très sensible au rétro, on a donc orienté la box sur son péché mignon, naturellement. On en a fait par la suite avec des box de jeux actuels pour présenter vraiment tous nos produits. C'était vraiment un joli coup de com'.

Maximilien : Penses-tu que l'aspect retrogaming de ta boutique te permet de te démarquer par rapport aux autres sites de vente qui ne propose plus ce genre de produit ? (ex : Amazon ou Priceminister vendent des jeux rétro, mais toujours par le biais de vendeur tiers, et pas en direct puisqu'il n'y a plus de gros stocks à proprement parler)

Stan : On essaye de faire des ventes différentes, et toujours d'élargir notre clientèle. Cela se joue aux opportunités, un jour on a contacté une entreprise de transport et ils nous ont dit qu'ils avaient gardé une palette de 800 Metal Gear Solid 1 sur PlayStation 1 durant 15 ans dans leur entrepôt. On s'est empressés de la récupérer. Depuis, les 800 pièces ont trouvé preneur sur RushOnGame en une seule vente.

Entretien avec Mathilde Dalery, rédactrice chez GangeekStyle

Maximilien : Bonjour Mathilde, peux-tu te présenter et nous dire ce que tu fais dans la vie, ton métier, tes passions ?

Mathilde : Mathilde, alias Kementari sur le net. J'ai 31 ans et suis maman de 2 enfants. Dans la vraie vie, je suis instit'. J'ai découvert les jeux vidéo vers 7 ou 8 ans, avec la Game Boy et la Super Nes, puis au fil des années, les autres machines. J'ai toujours aimé collectionner des choses, il y a eu l'époque des POGs, les timbres, les pins, les cartes postales, les figurines de chats (hum... et dire que je dois encore en avoir 2 ou 3 cartons dans le grenier de mes parents !), les fèves... bref, tous ce qui pouvait se collectionner. Pour les jeux vidéo, cet aspect collection ne m'est venu que vers mes 16 ans où je bossais un peu les week-ends, ce qui me permettait d'avoir un peu d'argent de poche pour m'acheter des jeux, surtout d'occasion d'ailleurs. J'ai quasiment tout revendu mes jeux quand j'ai fait mes études à la fac, plus de temps à consacrer aux jeux vidéo. Ce n'est que quand j'ai rencontré mon chéri, lui-même amateur de jeux vidéo ainsi que d'autres passions communes, une fois dans la vie active, que j'ai replongé dans cet univers, devenu ainsi du retrogaming. Même aujourd'hui, j'ai tendance à jouer aux jeux avec un certain décalage par rapport à leur sortie, notamment pour des raisons de budget. Quand tu as des enfants, tu les fais passer d'abord. Et comme une autre de mes passions est les Lego... c'est coûteux !

Maximilien : Tu es rédactrice pour Gangeek Style, depuis quand ? Quel est la ligne directrice de Gangeek Style ?

Mathilde : Cela fait maintenant un peu plus de 3 ans que j'écris sur Gangeek Style. On a là un site qui parle de plusieurs aspects de l'univers geek : les jeux de société, les jouets vintage, le cinéma, entre autres, mais le gros du site, c'est dans un premier temps les jeux vidéo, notamment le rétrogaming, et dans un deuxième temps, c'est le hobby (peinture/sculpture de figurines). En fait, on a un site qui est en réalité un blog, parce qu'avec Ivan, l'admin du site, on parle vraiment de ce qui nous tient à cœur. On n'est pas un site pro, ce qu'on écrit, on a vraiment envie de le partager avec d'autres personnes.

Maximilien : Gangeek Style propose des interviews et des découvertes de collection de jeux rétro de plusieurs personnes du site, pourquoi ce genre d'articles ?

Mathilde : Par rapport aux interviews ou présentations de collection, on essaye de faire découvrir de nouvelles choses à nos lecteurs. Chaque gamer a sa propre expérience et peut parler de jeux inconnus à d'autres, ou alors un détail qu'il a remarqué, bref, des trucs très instructifs de gens passionnés pour d'autres gens passionnés, mais c'est ça qui est cool, on ne se prend pas la tête, c'est vraiment du partage. Après, avec l'explosion de la bulle d'internet, il y a vraiment beaucoup de blogs et de site sur les jeux vidéo et le rétrogaming en général. On arrive à se démarquer parce qu'on a une liberté de ton, on est pas bridé et on peut parler un peu de tout, sans être à la course aux clics, on sait très bien que certains dossiers, qui auront demandé beaucoup de recherches et de temps de compilation des données puis d'écriture, ne seront que peu lus et/ou partagés, on s'en fiche, on est vraiment dans une logique de partage, avec des sujets pour tous au milieu de sujets de niche, et on a une liberté totale d'expression. La seule fois où j'ai dû revoir un de mes articles avant publication, c'était pour celui sur l'augmentation des prix du rétrogaming parce que j'avais fait un montage photo qui aurait pu me valoir des ennuis selon Ivankaiser. Après, quand on teste un jeu ou on lit un bouquin de merde, la moindre des choses est d'être honnête.

Maximilien : Globalement, quels sont les articles qui fonctionnent le mieux sur Gangeek Style ?

Mathilde : Ivankaiser est un vrai tueur en peinture, même s'il fait le modeste. Il a fait masse de tutos pour aider les débutants en peinture à progresser ainsi que des dioramas de fou. Ce sont ces articles qui fonctionnent le mieux, parce qu'il y a vraiment une partie créative derrière. Concernant la partie jeux vidéo du site, les articles qui fonctionnent le mieux sont ceux présentant des Full-set, avec en première position celui du Full-set SNES bien sûr, car il y a dans le full-set l'idée de quête infinie aux yeux d'un grand nombre alors que c'est possible, avec patience et les gens cherchent des infos sur les jeux. Après, on a les gros dossiers comme "le tour de poitrine comme critère de réussite" ou celui sur l'augmentation des prix, qui sont des thèmes qui intéressent les lecteurs.

Maximilien : Ouvrais-tu avant Gangeek Style sur ce sujet, que cela soit de l'écriture d'articles ou autre ?

Mathilde : Oui, j'avais un blog sur la plateforme Overblog où je publiais les articles que j'avais écrit sur Gamopat. C'est là bas que j'aie réellement commencé à partager mon expérience des jeux vidéo avec des tests. Et au début, ce n'était vraiment pas fameux, mais j'ai pu m'améliorer petit à petit. Et puis, il y a l'aspect cérébral, tu dois écrire correctement

pour que les lecteurs lisent ton texte jusqu'au bout, un texte rempli de fautes, ça le fait vraiment pas. Et puis, ça m'aide beaucoup pour mon taf d'instit', parce que je n'écris pas beaucoup vu que j'enseigne en maternelle, ça me permet de garder le niveau en orthographe, grammaire... ça évite les fautes dans les livrets d'évaluation, la honte ultime pour un prof !

Maximilien : Le retrogaming est particulièrement en vogue cette année.... Même auprès de ceux qui ne l'ont pas connu. Penses-tu qu'il y a une raison particulière à cela ?

Mathilde : Je pense que tu veux parler de la sortie de la Nes Mini, effectivement il y a une hype sur le retrogaming, mais ça concerne un peu tous les courants culturels qui jouent sur la nostalgie, c'est normal quand on sait que les jeunes d'hier qui n'avaient pas de sous sont aujourd'hui entrés dans la vie active, avec un salaire, et donc un budget pour les loisirs.

Maximilien : Penses-tu qu'il y a une industrialisation de la nostalgie de nos jours ?

Mathilde : Il y a toujours eu des machines type clone de vieilles consoles vendues sur le marché actuel, ça a toujours existé. C'est normal, quand tu as un truc qui a marché, tu tentes de le remettre sur le marché quelques années plus tard, ainsi tu touches d'autres personnes en plus des nostalgiques. C'est juste que pour la Nes Mini, Nintendo a été très intelligent et a bien remarqué que les vieux jeux étaient en vogue. Nintendo est vraiment une firme qui excelle dans l'étude de marché. D'ailleurs, à part le Virtual Boy et la Wii U, elle trouve toujours des concepts innovants. Bref, là n'est pas la question mais en tout cas, ce n'est pas nouveau, c'est juste que Nintendo a proposé avec sa Nes mini une console made in Nintendo, contrairement aux autres rétroclones qu'on peut trouver sur le marché, comme la Megadrive d'ATGames, et que c'est un gage de qualité. Tu vas voir qu'il va y avoir une Super Nes Mini dans quelque temps. C'est sûr, et ça sera un véritable carton je pense, encore plus que pour la Nes mini.

Maximilien : De manière générale, dirais-tu que l'on innove de moins en moins pour se réfugier de plus en plus dans ce qui existe déjà (ex : remakes de jeux en HD, reboots de films)

Mathilde : Je ne saurais dire. Je joue très peu aux jeux récents parce que niveau gameplay, ce n'est plus trop la même chose que les vieux jeux. Je ne dis pas que c'est mauvais, c'est

juste que ce n'est pas mon truc. Je n'ai pas besoin de graphismes de ouf ou d'une fluidité 60images/s pour apprécier un jeu. J'ai l'impression qu'il n'y a plus que ça qui compte aujourd'hui. Je ne suis pas contre des remakes de jeux en HD, j'espère un Shenmue 1 et 2 HD parce que je n'y ai jamais joué, le petit plus serait bien entendu une traduction française. Les reboots ou les remakes, ce n'est pas fondamentalement mauvais. Il y a eu une telle avancée des techniques que c'est agréable de pouvoir rejouer à un jeu en HD. Mais je pense qu'il faut proposer également d'autres choses, de nouveaux persos, de nouvelles intrigues, de nouveaux personnages à débloquent, n'importe quoi en fait, mais il faut impérativement du nouveau contenu. Il va y avoir la trilogie Crash Bandicoot qui va ressortir dans peu de temps, j'ai pourtant les jeux sur PS1, et je vais me prendre le remake HD parce que je pense que certaines choses comme la caméra peuvent être améliorées pour améliorer l'expérience en jeu. Mais c'est comme tout, parfois tu as des mecs qui vont se contenter du minimum syndical pour surfer sur la vague et se faire du pognon facile. Côté cinéma, le Ghostbusters 2006 aurait pu être bien, pour une fois qu'un film propose une équipe de héros entièrement féminine, sauf qu'en fait, il en a fait un horrible cliché à l'humour potache au ras des pâquerettes. Il ne suffit pas d'un titre qui attire l'oeil, encore faut-il proposer de la qualité.

Maximilien : Penses-tu que l'expansion du vintage est une bonne chose de nos jours ?

Mathilde : On est dans une société consumériste donc je pense que ça ne s'arrêtera pas. Après, pour les plus jeunes, qui vivent dans un monde connecté avec le tout dématérialisé (les jeunes bientôt ne sauront plus ce que c'est qu'un CD audio, vous rigolez mais quand l'autre jour j'ai sorti une K7 audio pour les minots de ma classe, et bien aucun gamin ne connaissait, ça fera pareil dans quelques années, je vous le dis).

Les gamins d'aujourd'hui ne sont plus trop matérialistes je pense, mais il y a quelques irréductibles qui se passionnent pour le rétro alors qu'ils ne l'ont pas connu auparavant, donc forcément, avec de plus en plus de monde intéressé et de moins en moins de jeux à disposition vu que le stock ne se renouvelle plus (vu que tu ne revends pas tes jeux démat', forcément, le matérialiste va rechercher autre chose), bref, je ne vais pas faire un dessin, mais c'est pas bon.

J'ai toujours entendu des gens dirent que le marché du rétro gaming allait se casser la gueule pas tardé, pour le moment, ça n'est pas arrivé. Certes les prix peuvent baisser pour certaines consoles, mais une chose est sûre, c'est que pour les vieux jeux adulés de tous (style SNES), les exemplaires "mint" ne baisseront jamais, alors que oui, les boites

déchiquetées, si elles peuvent satisfaire un temps un gars, il n'hésitera pas à s'en séparer quand il en aura acheté une en meilleur état.

Maximilien : Sur Internet, trouves-tu que l'actualité parle de plus en plus d'éléments anciens ?

Mathilde : Je ne dirais pas de plus en plus.

Maximilien : Sur Internet, trouves-tu que la communication (publicités, posts sur les réseaux sociaux) joue parfois/ de plus en plus sur la nostalgie ?

Mathilde : Je ne pense pas qu'il faille interpréter cela comme ça. Maintenant, avec les histoires de cookies et autres, ta navigation sur le net est scrutée par les annonceurs et on te balance ce qui te plait, donc forcément, si tu fais des recherches sur le retrogaming, tu auras un fleurissement d'annonces publicitaires sur ce domaine.

Amazon Japon: Le Tamagotchi des années 90 en top des ventes!

Capture datée du 25/04/17 réalisée sur le site Amazon.co.jp à l'adresse suivante : https://www.amazon.co.jp/gp/bestsellers/toys/ref=zg_b_bs_toys_1



amazon ランキング

Any Category

おもちゃ

- 赤ちゃん・知育玩具
- ブロック
- 乗具玩具・三輪車
- ままごと・ごっこ遊び
- ぬいぐるみ
- きせかえ人形・ハウス
- コスメ・アクセサリー
- クッキング玩具
- メイキング玩具
- キッズコスチューム・変身・なりきり
- ロボット・ソフビ人形
- アクション・スポーツ玩具
- 電車・ミニカー・乗り物
- ランコン
- パズル
- ゲーム
- パーティー小物
- おもちゃ雑貨・手品
- 電子玩具・キッズ家電
- 楽器玩具
- 学具・科学・工作
- お絵かき・ぬいど・シール
- 季節用品
- 工芸・民芸品

Best Sellers in おもちゃ

Our most popular products based on sales. Updated hourly.

- 

1.
たまごっちかえってきいたちたまごっち 白
★★★★☆ 6
¥1,391 [プライム](#)
- 

2.
仮面ライダーエグゼイド DXマキシママイティXガシャット
★★★★☆ 15
¥3,480
- 

3.
ナンジャモンジャ・ミドリ
★★★★☆ 19
¥1,400
- 

4.
宇宙戦艦キュウレンジャー 変身コントローラー DXセイザブラスター
★★★★☆ 14
¥3,481 [プライム](#)

More to Explore in おもちゃ

Hot New Releases [See Top 100](#)

- 
- たまごっち... ¥1,391 [プライム](#) | 仮面ライダー... ¥3,480 | ヘイブレード... ¥1,820

Movers & Shakers [See Top 100](#)

- 
- レゴ(LEGO)... ¥32,378 [プライム](#) | マカイトウ 伊... ¥2,500 | Fidget Spinner Toy 風スピナ... ¥1,380 [プライム](#)

Most Wished For [See Top 100](#)

- 
- アートアクア... ¥3,480 | 仮面ライダー... ¥3,480 | ヘイブレードバ... ¥1,820

Most Gifted [See Top 100](#)

- 

Meilleures publications Facebook de mars 2017 selon Nukesuite

Page Name	Date	Type	url	Likes	Shares	Comments
LDLC	10/03/2017 16:15	video	https://www.facebook.com/LDLC.com/posts/1623678344313473	42422	63918	109368
Intermarché	11/03/2017 20:40	video	https://www.facebook.com/tousuniscontrelaviechere/posts/10155873618159392	51830	36258	4410
LDLC	29/03/2017 10:00	video	https://www.facebook.com/LDLC.com/posts/1636466086368032	20111	4009	49980
PlayStation France	01/03/2017 12:02	photo	https://www.facebook.com/playstationfrance/posts/10155283063917638	35821	2710	31716
Materiel.net	03/03/2017 17:05	photo	https://www.facebook.com/Materiel.net/posts/10154343094343365	26690	16754	26041
Cdiscount	09/03/2017 9:00	photo	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154596220667672	41891	15386	5055
Cdiscount	30/03/2017 08:00	video	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154657712017672	9943	40727	1972
Volkswagen	01/03/2017 18:30	photo	https://www.facebook.com/volkswagenfrance/posts/1469716433058729	42010	3774	2638
Easyvoyage	05/03/2017 16:01	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155113759906052	34902	11481	851
Madametshirt.com	08/03/2017 18:24	photo	https://www.facebook.com/madametshirt/posts/1002085583255765	33311	5977	7201
Easyvoyage	02/03/2017 11:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155113752521052	34901	9550	1735
Easyvoyage	19/03/2017 09:00	video	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155114707241052	28196	15773	1042
Easyvoyage	21/03/2017 22:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155215232781052	30215	13610	850
Easyvoyage	11/03/2017 16:00	video	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155114659966052	29561	7794	3099
Playboy Parfums	23/03/2017 10:00	photo	https://www.facebook.com/PlayboyParfumsFrance/posts/905320099570971	30098	5517	4489
Caprice des Dieux	31/03/2017 11:35	photo	https://www.facebook.com/capricedesdieux/posts/10154186783086682	30277	5901	3058
Carrefour	13/03/2017 12:30	video	https://www.facebook.com/carrefour/posts/1005615396236534	18205	17754	3173
Materiel.net	29/03/2017 18:05	photo	https://www.facebook.com/Materiel.net/posts/10154413698403365	15600	8150	15347
stylefruits FR	22/03/2017 17:18	photo	https://www.facebook.com/stylefruits.fr/posts/1102650133214408	34728	2427	235

Cdiscount	05/03/2017 18:30	photo	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154576057352672	30293	3247	3728
Materiel.net	06/03/2017 19:00	photo	https://www.facebook.com/Materiel.net/posts/10154351861293365	17493	2599	16713
Lyon	16/03/2017 19:43	photo	https://www.facebook.com/lyonfrance/posts/10158389371360188	26720	9279	652
Netflix	22/03/2017 18:27	video	https://www.facebook.com/netflixfrance/posts/1262892983792948	19437	6015	11198
Materiel.net	07/03/2017 17:19	photo	https://www.facebook.com/Materiel.net/posts/10154354742478365	15221	6567	14390
Materiel.net	09/03/2017 17:10	photo	https://www.facebook.com/Materiel.net/posts/10154361474028365	16213	5688	13638
Easyvoyage	23/03/2017 11:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155113902971052	25422	7710	1435
Cdiscount	12/03/2017 18:30	photo	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154603178917672	24457	5302	3931
Easyvoyage	15/03/2017 07:00	video	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155114675296052	24990	7007	833
KitKat	17/03/2017 18:00	video	https://www.facebook.com/kitkatfr/posts/1352689184792217	14898	13715	3948
Nutella	29/03/2017 08:30	photo	https://www.facebook.com/nutellafrance/posts/1248703635178826	16694	2581	12381
Cdiscount	23/03/2017 12:00	photo	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154632358622672	21473	4231	5399
Easyvoyage	22/03/2017 11:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155149136401052	19649	9318	1543
Easyvoyage	13/03/2017 16:01	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155113899531052	21207	6295	766
Easyvoyage	27/03/2017 07:00	video	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155114739091052	20873	6326	785
Easyvoyage	16/03/2017 19:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155131372081052	19146	7802	1036
Nestlé Dessert	02/03/2017 16:55	video	https://www.facebook.com/Nestle.Dessert/posts/1347400378650874	17119	9677	1105
PUMA	16/03/2017 17:36	photo	https://www.facebook.com/PUMAFrance/posts/679756015538483	24673	699	1840
Easyvoyage	14/03/2017 13:51	video	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155203811766052	17529	7865	1474
Nina Ricci Parfums	11/03/2017 20:00	photo	https://www.facebook.com/NinaParfumFrance/posts/1228283783886881	26436	196	159
LDLC	31/03/2017 12:00	video	https://www.facebook.com/LDLC.com/posts/1646626658685308	13211	2418	10938
MAGGI	10/03/2017 10:00	video	https://www.facebook.com/MaggiFrance/posts/10155164325733658	13563	9380	3181

Cdiscount	06/03/2017 8:30	photo	https://www.facebook.com/Cdiscount/posts/10154576069697672	22661	2790	588
Lyon	10/03/2017 19:12	photo	https://www.facebook.com/lyonfrance/posts/10158359986115188	20039	5258	390
Easyvoyage	13/03/2017 23:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155186947321052	18543	6672	417
Easyvoyage	18/03/2017 16:12	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155131389361052	17032	7579	956
HP	01/03/2017 17:56	video	https://www.facebook.com/HPFrance/posts/1272714179431777	19172	3665	2625
Nina Ricci Parfums	17/03/2017 20:00	photo	https://www.facebook.com/NinaParfumFrance/posts/1228295133885746	24725	328	159
Playboy Parfums	06/03/2017 10:00	photo	https://www.facebook.com/PlayboyParfumsFrance/posts/905317776237870	19667	2884	2473
Easyvoyage	16/03/2017 07:00	photo	https://www.facebook.com/Easyvoyage/posts/10155131267196052	18175	6284	554
Kinder	23/03/2017 14:00	photo	https://www.facebook.com/kinder.france/posts/10155159133165844	22408	2317	284