© Archives & Museum

rant les jeux d’action et de

Fig. 6 : Copie d'écran du jeu *Rez* sur Sega Dreamcast (2002, Sega, United Game Artists)

Échanges culturels et financiers

Les jeux vidéo sont un support de choix pour toucher un public de jeunes consommateurs. Le phénomène des licences a vite pris de l'ampleur. Les jeux sont passés au stade de support de promotion. Le fait d'acquérir une licence garantit souvent un gros succès, même si le jeu n'est pas à la hauteur. Par exemple, une licence FIFA ou NBA permet d'utiliser le nom des joueurs et des équipes. Notons également le parrainage

S’il y a si peu de musées des

Le Web, facilitant la création de communautés, génère des groupes de passionnés d'anciens jeux (*retro*

Du côté des joueurs, des initiatives sont menées pour demander et recenser ces autorisations. Le site *World of Spectrum* (http://www.worldofspectrum.org/) s'intéresse au Sinclair ZX Spectrum. Actuellement,

Remerciements

Grand merciO9e.b BTrand 27