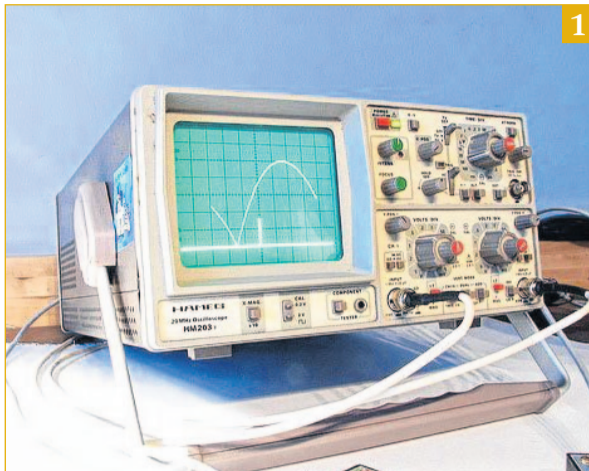


COUP DE COEUR

La folle histoire des jeux vidéo



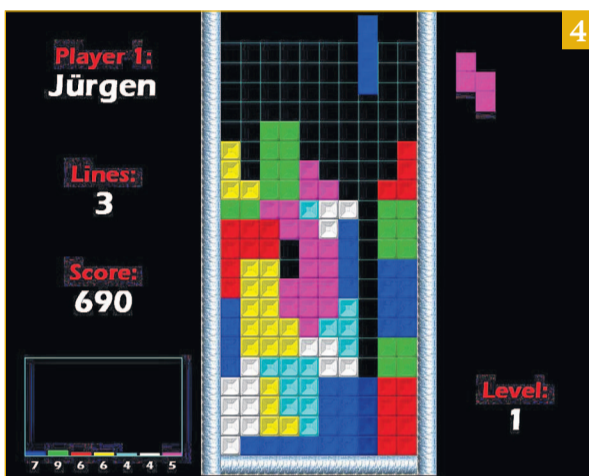
1



2



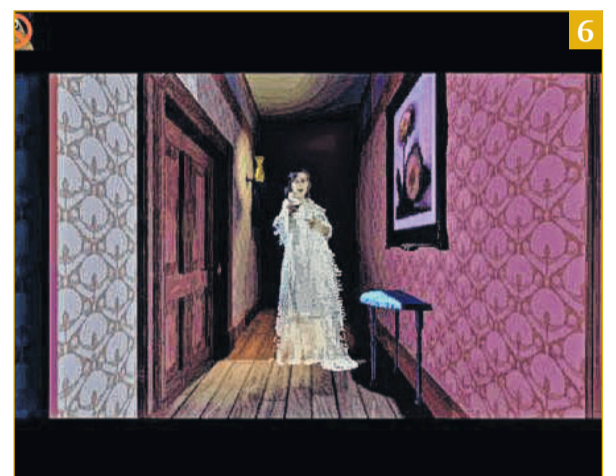
3



4



5



6

Si vous pensez que les jeux vidéo sont une affaire de gamins, c'est que vous ignorez sans doute que **Grand Theft Auto IV a rapporté 500 millions \$ en une semaine, soit plus de la moitié du film le plus lucratif de tous les temps, Avatar. Mieux: en 50 ans à peine, Pac Man et ses pairs sont devenus une partie de notre (pop) culture. Harold Goldberg le prouve en livrant l'histoire, sélective mais édifiante, d'un secteur qui séduit aujourd'hui les adultes, y compris du beau sexe.**

Pas besoin d'être un hardcore gamer pour apprécier cette somme qui tire son nom de l'acronyme de «All Your Base Are Belong To Us», une phrase culte (bourrée de fautes) tirée du jeu Zero Wing sorti en 1989. Pour vous plonger dans cette saga (le mot n'est pas trop fort), l'auteur n'hésite pas à recréer des dialogues, des situations dignes des meilleurs romans. Le propos n'en est pas moins rigoureux, nourri de dizaines d'entretiens menés durant plusieurs années et de l'ex-

périence personnelle d'Harold Goldberg, ancien cadre chez Sony et geek assumé. Qui ne manque toutefois ni de recul ni d'objectivité pour démontrer l'envergure d'un phénomène à l'expansion impressionnante, tant pour l'économie que pour la culture et même toute la société. Tout a commencé en 1958 avec le premier jeu, conçu par le physicien William Higinbotham sur un de ces ordinateurs qui semblent tout droit sortis d'un épisode de Star Trek. Contrairement à une ru-

meur largement répandue (et malgré deux tentatives précédentes), il s'agissait de Tennis for Two (photo 1) et non de Pong, dont on ne comptera plus les copies dans les salles d'arcade. Mais très vite, l'industrie naissante songe à rediriger les clients des lunaparks vers leur propre salon. Ce sera possible dès 1972 avec la «brown box» (finalement baptisée Odyssey; photo 2), la première console mise au point grâce au génie -et à la ténacité- de l'ingénieur Ralph Baer.

UNE AVENTURE HUMAINE

Car l'évolution du jeu vidéo est une histoire de pionniers. On y croise un certain Steve Jobs chez Atari, fondé par Nolan Bushnell. On y suit l'émergence de l'empire Nintendo, porté par un plombier nommé Mario (photo 3), qui était à l'origine charpentier et s'appelait Jumpman. On assiste à la naissance de Tetris (photo 4)

en Russie, à celle (laborieuse) de Madden, le premier jeu qui fait appel à un consultant, chez Electronic Arts -tout un programme. Ces sociétés sont parfois des affaires de famille, à l'instar du Sierra On-Line de Roberta Williams et son mari Ken, à l'origine de «Mystery House» et King's Quest, ou de frères Houser, les artisans de la série controversée Grand Theft Auto (photo 5). Certains concepteurs de jeu sont des petits génies, comme l'Ecoisais Graham Levine qui réalisa à 16 ans une adaptation de «Pole Position» avant de donner vie aux terrifiants «The 7th Guest» (photo 6) et «The 11th Hour». Ou des gens étonnants à l'univers du jeu vidéo, doués en marketing, à l'image de Reggie Fils-Aimé, dont la campagne pour la Wii permit à Nintendo de ren-

verser la hiérarchie établie dans la guerre des consoles. On découvre que l'avènement du foisonnant «EverQuest» a ouvert la voie au cultissime «World of Warcraft», puis au remarquable «BioShock». Les casual games comme «Bejeweled» attirent aussi les joueuses. Même la toute puissante industrie cinématographique courtise désormais le secteur. Alors survient la révolution Sims lancée par Will Wright. Et maintenant? Dans son dernier chapitre, Harold Goldberg tente d'imaginer ce que sera le futur du jeu vidéo. Une chose est sûre: sa conquête ne s'arrêtera pas en si bon chemin.

@JRombaux

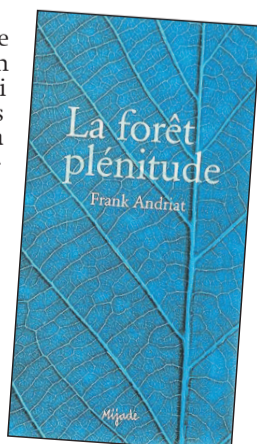
«AYBABTU»
d'Harold Goldberg,
éditions Allia, 448
pages, 20 €



ROMAN

Le pouvoir d'un livre

Et si un livre pouvait bouleverser le cours de votre vie? Pour son 18e anniversaire, Virginie reçoit d'un vieil oncle un petit livre tout fin. Un cadeau qui fait bien pâle figure à côté des gadgets derniers cris et coûteux offerts par les autres invités à sa fête. Mais lorsque les derniers convives sont partis, Virginie s'y plonge malgré tout. Et en ressort transformée. Au point que cette gosse de riche annonce dès le lendemain matin au petit-déjeuner à ses parents ébahis son intention de partir se ressourcer au cœur de la forêt... Dans ce roman, tout fin lui également et qui se lit d'une traite, Frank Andriat s'interroge sur le sens à donner à son existence. Faut-il forcément poser les mêmes choix que ses parents? Avec en toile de fond, aussi, le pouvoir qu'ont certains livres sur nos existences. (cd)



«La forêt plénitude» de Frank Andriat, éditions Mijade, 120 pages, 7€

Chick litt et happy end

Une fois par an, les Delaunay ouvrent leur piscine à tout le village, récoltant ainsi de l'argent pour une bonne œuvre. Mais cette année, ce dimanche de baignade est marqué par un tragique accident. La petite Katie se heurte violemment la tête en tentant d'imiter sa grande sœur sur le plongeur et se retrouve dans le coma. La faute à qui? Aux parents, trop occupés à se disputer au bord de l'eau quand l'incident s'est produit? Ou aux Delaunay, à qui appartient la piscine plus vraiment aux normes, pour défaut de prévoyance? Le nouvel ami de la mère de Katie, un jeune avocat arriviste, y voit en tout cas l'occasion de réclamer des dommages et intérêts juteux tout en propulsant sa carrière. Bientôt, c'est tout le village qui va se déchirer sur la question. Une comédie distrayante écrite par Sophie Kinsella sous le pseudo de Madeleine Wickham, à qui on reprochera tout de même ce «happy end» plein de guimauves. On s'attendait à un petit peu mieux venant de l'auteure des aventures de l'accro du shopping... (cd)



«Un dimanche au bord de la piscine», de Madeleine Wickham, éditions Belfond, 19,50 €