

L'histoire des jeux vidéo

Faire manger des points à *Pac-Man*, libérer la princesse avec Mario et Luigi ou encore éliminer ses ennemis dans *Fortnite*... les jeux vidéo marquent depuis près de trois générations l'enfance de millions de personnes. Retour sur cinquante ans d'histoire.

L'envie de jouer est vieille comme le monde. Elle est essentielle aux enfants afin qu'ils se préparent à la vie ; pour les adultes, elle est un moyen de fuir un instant la réalité et de se divertir. À l'instar de presque tous les autres domaines, le jeu est entré dans le monde virtuel au cours des dernières décennies. En 2020, plus d'un tiers de la population mondiale consacrait régulièrement du temps aux jeux vidéo, que ce soit sur téléphone portable, sur console ou sur ordinateur. Si les jeux vidéo ont commencé à remporter un triomphe dans les années 1970, leur origine remonte à vingt ans auparavant.

1950-1970 – bricolage

L'histoire des jeux vidéo est étroitement liée à celle du développement de l'ordinateur. Dans les années 1950, de gigantesques ordinateurs, de la taille de salles entières, réalisent des calculs relativement simples. Il est alors inimaginable de pouvoir jouer avec ces mastodontes. Et pourtant, dans des universités américaines, des bricoleurs inventifs développent de simples jeux sur ordinateur. Ceux-ci visent toutefois non pas à divertir, mais à démontrer le fonctionnement des nouvelles technologies. *Tennis for Two*, développé en 1958, est considéré comme le premier jeu vidéo programmé à des fins de divertissement. Ce jeu, composé d'un oscilloscope pour tout écran, permet à deux personnes de se renvoyer un point de lumière. Lorsqu'il est présenté dans le cadre d'une exposition de trois jours, les gens font la queue pour le regarder et le tester. Bien qu'il soit ensuite tombé dans l'oubli pendant vingt ans, il est aujourd'hui considéré comme le tout premier jeu vidéo.

Les années 1970 – la naissance des machines de jeu

Jusqu'au début des années 1970, des étudiants bricolent des systèmes informatiques de plus en plus compacts. En 1972, l'entreprise Atari voit le jour. Elle dominera non seulement l'industrie du jeu vidéo durant la décennie suivante, mais développera également *Pong*, le tout premier jeu à connaître un succès mondial. Le principe de *Pong* rappelle beaucoup celui de son prédécesseur, *Tennis for Two*, et n'aurait pu être plus simple. Les règles du jeu se limitent à l'instruction suivante :

Château de Prangins.

« Pour obtenir un score élevé, manquez le moins de balles possible ». Dans ce jeu aussi, les deux joueurs essaient d'envoyer une balle – composée d'un seul pixel – de l'autre côté de la ligne. Et même si l'idée n'est pas nouvelle, Atari intègre l'ordinateur avec écran à une caisse dotée d'une fente pour insérer des pièces, et invente ainsi les machines de jeux vidéo. Pour la première fois, un jeu vidéo est accessible à bas prix à un grand nombre de personnes. Le jeu *Space Invaders* (1978) marque le début de l'âge d'or des arcades, où les jeunes des années 1980 se rendent pour dépenser leur argent de poche dans les machines de jeux vidéo. Quelques années plus tôt, la technologie informatique a fait d'importants progrès avec la création d'Apple en 1976 et le développement des microprocesseurs. Et avec la console de salon Atari 2600, l'entreprise éponyme remporte un succès de plus : plus de 30 millions de personnes achètent cette console mise sur le marché en 1977, qui, grâce à ses cassettes amovibles, n'a pas un seul jeu en stock, mais en théorie un nombre infini. Le graphisme et le scénario de ces jeux vidéo est basique. Ces derniers sont typiquement composés de plusieurs niveaux, au fil desquels le jeu devient de plus en plus difficile, et de systèmes de points. Les joueurs essaient de battre le score le plus élevé et ceux qui restent en tête des classements suscitent l'admiration. C'est ainsi que les jeux simples restent stimulants.

Les années 1980 – l'enfance des jeux vidéo

Nombre des classiques qui existent aujourd'hui encore sont nés dans les années 1980 : *Pac-Man* (1980), *Ultima* (1980), *Mario Bros.* (1983), *Tetris* (1984) ou encore *SimCity* (1989). Au début de cette décennie, le marché est d'une part inondé d'un nombre incalculable de nouvelles consoles, d'autre part des ordinateurs domestiques toujours meilleur marché et plus efficaces sont commercialisés. En 1983, le marché de la console s'effondre. De nombreuses entreprises, dont le leader de la branche et pionnier Atari, font faillite. Atari réussit encore à sortir le jeu *E. T.* en 1982 ; celui-ci est considéré comme le pire jeu vidéo de l'histoire en raison de son graphisme déplaisant et de la complexité de son concept. Des ruines de l'industrie émergent les entreprises Commodore, avec l'ordinateur personnel Commodore 64 (1982), et Nintendo, avec la console Nintendo Entertainment System, abrégée NES (1985). Avec le développement des technologies, les jeux vidéo entrent dans une nouvelle dimension, et les aventures et le graphisme deviennent plus innovants. Ils possèdent leurs propres personnages et histoires. La plupart des genres que nous connaissons aujourd'hui sont créés à cette période. Le Commodore 64 permet même aux utilisateurs les plus passionnés de programmer leurs propres jeux. Les enfants et adolescents des années 1980 passent des heures devant l'ordinateur domestique ou la console, et à la fin de la décennie, avec l'arrivée de la Game Boy, ils continuent même de jouer après l'heure du coucher, sous leur couverture, munis d'une lampe de poche.

Château de Prangins.

Les années 1990 – une nouvelle dimension

L'industrie des jeux vidéo, tout comme la première génération de joueurs, devient adulte. Les jeux vidéo entrent littéralement dans une nouvelle dimension, puisque vers 1995, le graphisme passe en trois dimensions. Les joueurs peuvent désormais se déplacer dans trois directions au lieu de deux. De tels mondes paraissent plus réalistes et offrent des possibilités plus complexes. Les fabricants de consoles et de jeux cherchent à se faire une place sur ce marché en croissance constante. Sony commercialise en 1994 la PlayStation ; sur le plan technique et graphique, elle représente un véritable bond en avant par rapport aux consoles existantes. Les studios de conception de jeux vidéo développent des idées plus innovantes, dont les scénarios s'inspirent souvent de faits historiques : dans *Age of Empires* (1997), les joueurs développent des civilisations entières et dans *Command & Conquer* (1995), ils mènent des guerres. Dans *Tomb Raider* (1996), ils cherchent avec Lara Croft des objets historiques, et dans *Monkey Island* (1990), le trésor de pirates. Dans les années 1990, l'industrie du jeu vidéo perd toutefois ses lettres de noblesse, car les scénarios s'accompagnent de plus en plus de violence. *Wolfenstein 3D* (1992) est le premier de ce qu'on appelle les jeux de tir à la première personne. Dans ce type de jeux, le joueur voit le monde à travers les yeux de son personnage et est muni d'une arme pour éliminer ses adversaires. En conséquence, la société commence à se demander si la violence dans les jeux vidéo mène à des comportements violents dans la réalité. Aucune réponse n'a été apportée à cette question à ce jour et les discussions continuent.

Les années 2000 – les jeux vidéo passent en ligne

Au début du deuxième millénaire, les joueurs se rencontrent lors de LAN-parties. Ils apportent leur propre ordinateur et se connectent au réseau local pour jouer ensemble jusque tard dans la nuit, voire jusqu'au petit matin. Lors de ces événements, le jeu *Counter-Strike* (2000) est très populaire. Le joueur se glisse dans la peau d'un terroriste ou d'un membre d'une unité anti-terroriste et doit essayer d'éliminer les autres grâce à des manœuvres tactiques. Avec l'essor spectaculaire de l'utilisation d'Internet, les jeux vidéo passent en ligne. Pour la première fois, des jeux comme *World of Warcraft* (2004) se jouent principalement sur Internet. La technologie évolue elle aussi à pas de géant durant cette décennie. Des technologies graphiques performantes rendent les mondes virtuels encore plus réalistes. Grâce à l'intelligence artificielle, les adversaires simulés ne se comportent plus de la même façon dans chaque situation, mais réagissent de manière indépendante selon l'évolution du jeu. Cela donne lieu à des jeux dits « open world », dans lesquels les joueurs découvrent des mondes fictifs par leurs propres moyens et peuvent décider librement du déroulement du jeu. Ou bien ils créent le monde virtuel eux-mêmes, comme dans un bac à sable. Ce concept de jeu s'appelle « sandbox ». La décennie voit naître de nombreux best-sellers tels que

Château de Prangins.

The Sims (2000), *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Super Mario Galaxy* (2007) ou encore *Minecraft* (2010).

Les années 2010 – jouer n’importe où n’importe quand

Durant la décennie qui vient de toucher à sa fin, le secteur des jeux vidéo vaut plusieurs milliards et ses revenus dépassent ceux de l’industrie du film et de la musique. Un nombre très élevé d’entreprises développent des jeux pour tous les types de plateformes : ordinateurs, consoles, tablettes et téléphones mobiles. Ainsi, encore plus de personnes jouent régulièrement à des jeux vidéo, qui ne sont plus réservés aux enfants et aux adolescents depuis longtemps. Les adultes plus âgés découvrent aussi des jeux d’habileté et casse-tête sur leur téléphone portable. Dans le train, en attendant le bus ou avant d’aller se coucher... dès que l’on a une minute de libre, on peut accéder immédiatement à un jeu vidéo. Bien que l’addiction aux jeux vidéo ne soit pas un phénomène nouveau, la diffusion des smartphones a entraîné une hausse du nombre de personnes dépendantes au jeu. Pour la majeure partie des joueurs, ces jeux ne sont cependant qu’un divertissement inoffensif. Sur PC, PlayStation et Xbox, des jeux tels que *Red Dead Redemption* (2019) permettent d’une part au joueur de se divertir pendant plusieurs heures, grâce à des dialogues recherchés et à un scénario soigné, et se déroulent d’autre part différemment selon les choix des joueurs, qui peuvent par conséquent y jouer à plusieurs reprises. Un autre phénomène de cette décennie sont les vidéos « Let’s Play ». Les joueurs s’enregistrent en train de jouer, commentent le déroulement du jeu et donnent des conseils, puis chargent la vidéo sur YouTube, où elle est visionnée des millions de fois.

Les années 2020 – immersion dans le monde virtuel

De simples points sur un écran pâle aux paysages 3D hyperréalistes, en passant par les pixels colorés... grâce aux évolutions technologiques, l’histoire des jeux vidéo immerge toujours plus les joueurs dans le monde virtuel. À quoi les jeux vidéo ressembleront-ils demain ? Une chose est sûre : l’histoire continuera d’évoluer dans la même direction. Aujourd’hui déjà, des joueurs peuvent s’immerger presque entièrement dans un jeu grâce à la réalité virtuelle. Mais cette technologie n’en est qu’à ses balbutiements. De meilleures résolutions graphiques, des manettes tactiles et des appareils plus légers caractériseront le futur de l’industrie du jeu vidéo.