



Histoire des jeux vidéo

Alain Le Diberder

Cnam DESS 6 mars 2002



Plan

- ✱ L'univers profond: d'où ça vient?
- ✱ La galaxie: les six cycles
- ✱ Le système solaire: les enjeux de l'avenir proche



I L'univers profond (jusqu'en 1972)

- ✱ Industrie des jouets (fin XIX^e-années trente)
- ✱ La télévision (1936-1947)
- ✱ L'ordinateur (1880-1946)
- ✱ Jeux mécaniques et salles d'arcade (années vingt)
- ✱ Le pouvoir d'achat des enfants et adolescents (années cinquante)



I.1 L'industrie des jouets

- ✱ Évolution parallèle à celle de l'éducation
- ✱ Editeurs de jeux (jeux de l'oie, jeux de cartes, de dés, etc..)
- ✱ Parker et le Monopoly
- ✱ Création d'un système de distribution (éditeurs, magasins, rayons spécialisés)
- ✱ Nintendo



I.2 La télévision

- ✱ Idée de la fin XIX^e (Jules Verne)
- ✱ Mise au point technique dans les années trente
- ✱ Système économique: 1940-1947
- ✱ Réussite fulgurante dans les années cinquante
- ✱ Reine du foyer prête pour d'autres usages



I.3 L'ordinateur

- ✱ Mécanisation du calcul: 17°-19° siècle
- ✱ Mécanisation du bureau: Sholes et la machine à écrire
- ✱ Von Neuman et Turing: les programmes
- ✱ Sous-produit de l'effort de guerre: 1946, l'Eniac
- ✱ Informatique civile dans les années cinquante: mère de Bernards-Lee



I.4 Les jeux mécaniques et les salles d'arcade

- ✱ Mafia, prohibition et salles de jeux
- ✱ Le flipper
- ✱ Le baby-foot
- ✱ Le train électrique
- ✱ Le « circuit 24 »
- ✱ Rôle des foires en Europe (tradition du shoot them up)
- ✱ Sega



I.5 Une clientèle solvable: l'enfant

- ✱ Croissance économique des années cinquante
- ✱ Baby-Boom
- ✱ Contexte du rock, du cinéma, de la BD
- ✱ Attente de différences, exemple de la musique



Octobre 1958: Willy Higinbotham

- ✱ Journée porte ouverte du Brookhaven National Laboratory (centre de recherche nucléaire)
- ✱ Jeu de tennis (vu de profil) sur un écran d'oscilloscope



Les balbutiements des années soixante

- ✱ Steve Russell et Space War
- ✱ Un étudiant disposant d'un PDP-1
- ✱ L'univers de la SF
- ✱ Le gameplay de Missil Command
- ✱ Le modèle économique de l'open source
- ✱ Nolan Bushnell à l'université d'Utah (l'idée marketing de l'arcade)
- ✱ Ralph Baer et Sanders Associates (l'idée de la distribution par le câble)



Manquait le microprocesseur

- ✱ 1971, la PME Intel et les calculatrices
- ✱ Un contexte d'explosion tous azimuts:
 - ✱ Micro-processeur
 - ✱ Micro-ordinateur
 - ✱ Calculatrices
 - ✱ Baisses des coûts de tout l'environnement
 - ✱ Disponibilité de main d'œuvre programmeuse



II La Galaxie (1972-2002)

- ✱ Des cycles de six ans
- ✱ Un début hésitant puis triomphal
- ✱ Une fin catastrophique
- ✱ Une petite musique dans le fond



II.1 Le premier cycle, 72-77: arcades et consoles 4 bits

- ✱ Début: introduction de Pong
- ✱ Essor: le businessman Bushnell
- ✱ Sommet: le circuit General Electric
- ✱ Crise: 70 fabricants et crash de Noël 77
- ✱ Petite musique: le micro en 75, l'Apple 2 en 77



II.2 Le second cycle, 77-83: VCS, cartouches

- ✱ Début: le VCS d'Atari
- ✱ Essor: la diversification des gameplays
- ✱ Sommet: Bushnell homme de l'année, rachat par Warner
- ✱ Crise: mauvais jeux en 83, pas de créativité console, crash d'Atari
- ✱ Petite musique: arrivée des Japonais



Zoom sur l'année 1983, chaos apparent

- ✱ Déconfiture d'Atari et du secteur console, qui disparaît des magasins et des catalogues (fin des jeux vidéo)
- ✱ Sortie de la NES au Japon, succès immédiat
- ✱ Création de Tilt, Electronic Arts, Infogrames
- ✱ Confusion mentale au sujet du micro et de la programmation, alternative au jeu
- ✱ Structuration d'un secteur de l'édition de jeux
- ✱ PC, Microsoft, Apple 2
- ✱ Télématic et télécommunications



II.3 Le troisième cycle, 83-89: la micro familiale

- ✱ Début: Commodore 64, puis les Sinclair et Amstrad
- ✱ Essor: forte créativité (jeux d'aventures, de foot, d'avions)
- ✱ Sommet: l'époque Amiga-Atari ST
- ✱ Crise: faillite et arrêt de TOUS les fabricants, piratage
- ✱ Petite musique: le PC support de jeu, la Gameboy



II.4 Le quatrième cycle, 89-95: les consoles 16 bits

- ✱ Début: Sega sort la Genesis-Megadrive
- ✱ Essor: concurrence acharnée Sega-Nintendo
- ✱ Sommet: le jeu vidéo reconnu PDS, Epilepsie, délires publicitaires
- ✱ Crise: les firmes tiennent (sauf Philips, Virgin et 3DO) mais le passage de relais est douloureux
- ✱ Petite musique: apparition du cd-rom



II.5 Le cinquième cycle, 95-2001: consoles 32 bits et PC

- ✱ Début: entrée de Sony (PSX)
- ✱ Essor: coïncidence avec la bulle Internet
- ✱ Sommet: Infogrames rentre au CAC 40
- ✱ Crise: Sega abandonne, débâcle anglaise, crise des développeurs, crise du marché PC
- ✱ Petite musique: jeux on-line et cinéma



II.6 Le sixième cycle, 2001-2007: PS2 et ?

- ✱ Début: nouvelle génération de consoles: GBA, X-Box, Gamecube
- ✱ Essor: explosion des ventes PS2 en 2002
- ✱ Sommet: ?
- ✱ Crise: en 2007?
- ✱ Petite musique: ?



III: Le système solaire: les enjeux de l'avenir proche

- ✱ Organisation du secteur
- ✱ Les lois de la créativité
- ✱ Les rapports à l'audiovisuel
- ✱ La stabilisation des techniques
- ✱ Le on-line
- ✱ Les pistes de contenu



III.1: Organisation du secteur

- ✱ Une filière, un écosystème
- ✱ Créateurs: renouvellement et carrières
- ✱ Producteurs: autonomie
- ✱ Diffuseurs: concentration
- ✱ Critique: apparition
- ✱ Cadre légal et réglementaire: évolution
- ✱ Système financier: apparition



III.2 Les lois de la créativité

✱ Constat négatif

- ✱ Délais de production longs
- ✱ Temps de gloire court
- ✱ Pas de renouvellement
- ✱ Revenus faibles

✱ Et pourtant elle tourne...

- ✱ Au Japon ça va
- ✱ Pas de problèmes de recrutement
- ✱ Secteur encore ouvert et passionnant

✱ Les lois

- ✱ De l'autonomie et du risque
- ✱ Une bonne division du travail
- ✱ Une culture
- ✱ Une critique



Les producteurs

- ✱ Un producteur n'est pas qu'un développeur
- ✱ Pourquoi un éditeur n'est pas un bon producteur
- ✱ Lois générales de la division du travail et du déploiement d'une filière
- ✱ L'essentiel: pouvoir financer et être propriétaire les pré-productions



Les éditeurs

- ✱ « Edition » et « distribution » dans le secteur
- ✱ Vers la concentration?
- ✱ Un métier difficile:
 - ✱ Au contact de la distribution finale
 - ✱ International
 - ✱ Piratage
 - ✱ Image générale
 - ✱ Survivre face à Microsoft et Sony



III.4 Les rapports à l'audiovisuel

✱ Questions esthétiques

- ✱ Influences esthétiques réciproques
- ✱ Les mirages du réalisme dans le sport
- ✱ Les mirages du réalisme dans la fiction

✱ La frontière de l'actualité

✱ Questions économiques

- ✱ Importation de licences: Star War, NBA, Harry Potter
- ✱ Exportation de licences: Mario, Final Fantasy, Pokemon
- ✱ Influence des coûts
- ✱ L'audiovisuel rachetera-t-il les jeux vidéos: Warner (Atari), Sony, Universal

✱ Questions juridiques

- ✱ Droits
- ✱ Contrôle « politique »



III.5 La stabilisation des techniques

✱ Constat:

- ✱ Ce qu'on refuse aux créateurs, on l'accorde aux techniciens: évolution des devis depuis 1994
- ✱ Comme le cinéma des années 10, le créateur de jeu réinvente sa propre caméra

✱ Est-elle possible?

- ✱ Elle est en cours sur les micros (plus de nouveaux périphériques depuis le graveur)
- ✱ Les consoles sont désormais des micros (fin des cartouches)

✱ Est-elle souhaitable?

- ✱ Plus de créativité
- ✱ Une véritable économie de la création, avec des « négatifs »
- ✱ Il existe de toute façon des limites



III.5 Le on-line

- ✱ Avions renifleurs du jeu vidéo depuis 1989 (Nintendo)
- ✱ Le on-line est une extension indispensable des jeux PC
- ✱ L'essor des jeux on-line multijoueurs persistants: réalité et limites
- ✱ Un vrai défi de gameplay



III.6 Les pistes de contenu

- ✱ L'irréversibilité
- ✱ Les personnages autonomes
- ✱ Bonne gestion de la 3D (pb du hors champ)
- ✱ Limites de l'interactivité
 - ✱ Un discours naïf et grotesque, le do it yourself
 - ✱ Analyse de Harry Potter, une absence non-nécessaire
- ✱ Puiser dans le patrimoine pour le renouveler
- ✱ La bonne question: pourquoi c'est bon?



Bibliographie

✱ GENERALE:

- ✱ Steve L KENT, The Ultimate story of videogames, Prima Publishing, 2001
- ✱ Leonard HERMAN, Phoenix: the fall and rise of videogames, Rolenta press, 1997
- ✱ Steven POOLE, Trigger Happy, Arcade Publishing, 2000
- ✱ Alain et Frédéric LE DIBERDER, L'univers des jeux vidéo, La Découverte 1998

✱ THEMATIQUE

- ✱ Histoire des micro-ordinateurs: Stan VEITS, History of the personal computer, Worldcomm Press 1993
- ✱ La grande guerre des consoles 16 bits en Angleterre: Michael HAYES and Stuart DINSEY, Games war, Bowerdean publishing, 1995
- ✱ Nintendo: David Sheff, Game Over, Random House 1993 et 1998
- ✱ Les jeux d'arcade: John SELLERS, Arcade Fever, Running Press 2001
- ✱ Les jeux LCD: Jaro GIELENS, Electronic Plastic, Die Gestalten Verlag, 2001