

AYBABTU, Comment les jeux vidéos ont conquis la pop culture, de Harold Goldberg – éd. Allia

Publié le [08/10/2013](#) par [Mikaël Demets](#) – L'accouder



Il suffisait de voir l'attente frénétique qui entourait la sortie de *Grand Theft Auto V* il y a quelques semaines : du *Parisien* à *Libération* en passant par *Paris-Match* ou même *Le Figaro*, toute la presse, qui rechigne pourtant souvent à évoquer ce pan de la culture contemporaine, s'est emparée du phénomène. Il n'aura fallu que trois jours pour que les bénéfices de GTA 5 atteignent le milliard de dollars, et trois semaines pour que les chiffres de vente du précédent opus (25 millions de copies vendues) soient pulvérisés. Le cinéma peut aller se rhabiller : le jeu vidéo est aujourd'hui le colosse de l'industrie du divertissement.

Mais comment en est-on arrivé là ? En mêlant la rigueur du journaliste, l'expérience d'un ancien professionnel du milieu et l'enthousiasme du type capable de passer 36 heures d'affilée sur sa manette en se nourrissant seulement de café froid et de pizza surgelée, Harold Goldberg revient sur ce demi-siècle qui a vu le jeu vidéo s'imposer auprès d'un public de plus en plus large. Plutôt qu'un essai lisse ou exhaustif, *AYBABTU* se concentre sur des événements précis – l'apparition d'un personnage, la sortie d'un titre novateur, la trajectoire d'un créateur ou d'une entreprise – pour livrer une histoire elliptique, mais Ô combien fascinante, du jeu vidéo. Aussi passionnant pour le néophyte que pour le geek, ce livre nous entraîne "dans le terrier d'Alice au pays des merveilles", où Mario, Sonic, Crash Bandicoot, Pac-Man et toute une pléiade de créatures excentriques côtoient les guerriers d'*Everquest*, les mages de *Final Fantasy* ou les gangsters de *GTA*, sur fond de petites briques colorées qui tombent et s'empilent, inlassablement.

En plus de montrer pourquoi les jeux vidéos se sont progressivement imposés d'abord auprès des jeunes et des garçons, puis auprès des adultes et des femmes, Goldberg esquisse le portrait de l'économie du divertissement électronique : il narre l'avènement d'Atari, la domination du Japonais Nintendo, l'arrivée de la Wii, les conditions de travail des développeurs, ou encore le monde des testeurs, digne d'*Orange mécanique*. Avec, trop souvent, ce triste schéma qui se répète : des jeunes gars pleins d'imagination fabriquent un jeu génial sur leur ordinateur, deviennent milliardaires du jour au lendemain, voient leur start-up cotée en bourse et immédiatement après, des types en costards gâchent tout en instaurant des règles de rentabilité et de retour sur investissement.





S'il s'avère fou de jeux vidéo et insiste sur la richesse de titres comme *Bioshock*, l'auteur est aussi lucide quant à la créativité limitée de certaines productions : la course à la technologie (ou le soin porté à faire frétiller une grosse paire de seins) se fait parfois aux dépens du scénario et de l'originalité. D'ailleurs, Goldberg s'inquiète de constater que l'industrie du jeu brasse tellement d'argent que la trajectoire des petits génies des années 1990 semble difficilement imaginable aujourd'hui – à moins que les jeux réalisés par des amateurs, de plus en plus nombreux ces dernières années, ne compensent le manque d'audace des grosses compagnies. Encore prisonnier de sa réputation obscène, violente, d'objet néfaste à la santé mentale de nos tendres enfants (comme le rock, la télévision, le cinéma ou la littérature avant lui), le jeu vidéo reste mésestimé. Harold Goldberg, qui rêve de le voir un jour reconnu comme un art à part entière, s'en désole. Qu'il se rassure : avec de tels historiens pour le servir et raconter son épopée, le jeu vidéo ne devrait pas tarder à gagner la reconnaissance qu'il mérite.



All Your Base Are Belong to Us. Traduit de l'anglais (Etats-Unis) par Damien Aubel, septembre 2013, 450 pages, 20 euros.