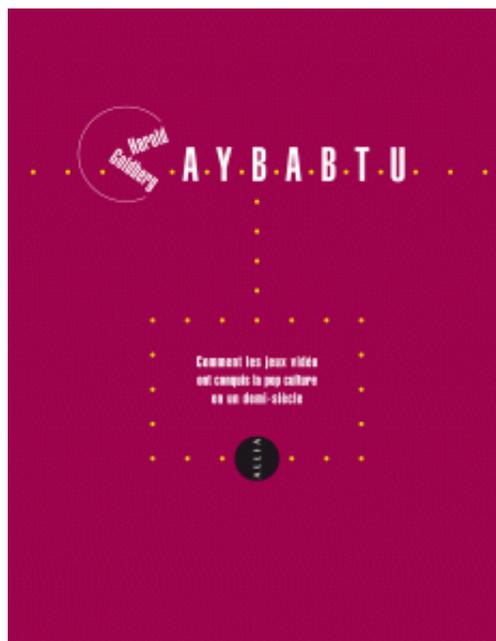




## Aybabtu d'Harold Goldberg, Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle ? [All your base are belong to us...]



« Vous savez bien que ce n'est rien qu'un jeu sur un disque en plastique sur lequel se



*succèdent des bits et des octets, c'est à dire une série infinie de chiffres qui, associés à un processeur, vous transforment en Nightmare, en Mario, en Sonic ou en Major. Mais leur pouvoir magique est aussi puissant et aussi divertissant que celui d'un film ou d'une émission télé. Et quand le disque se met à tourner, il se métamorphose en derviche soufi et crée des images et des sons d'une beauté céleste qui deviennent des extensions de nos personnalités. Alors oubliez cette vie sordide où il faut faire aussi bien que les voisins, oubliez ces spams dans votre boîte, ces Tweets stupides, ces factures, ces hypothèses immobilières et ces récessions. Grâce aux jeux vidéo, on descend dans le terrier d'Alice au pays des merveilles et on devient maître de notre destinée en vertu de notre statut de héros – car il y a un héros dans chaque jeu. » (Harold Goldberg)*

*Aybattu paraît la première fois en 2011 aux éditions Three River Press à New York. Ce livre, réédité aux éditions Allia, balaie toute l'histoire du jeu vidéo et repose sur environ 200 interviews et trois ans de recherches et d'écriture.*

Si vous êtes nés comme moi au milieu des années 70, et que vous vous rapprochez tranquillement de la quarantaine, vous n'avez pas pu ignorer ce phénomène culturel que sont les jeux vidéo. Tout comme moi vous avez découvert cet univers avec *Pong*, *Pacman*, *Space Invaders*, puis *Donkey Kong* et *Mario*, d'abord sur les jeux électroniques *Game & Watch* ou sur bornes d'arcades, puis sur consoles de jeux. Vous vous souvenez avec nostalgie de votre vieille console *Atari* dont vous arborez en 2013 le logo sur votre t-shirt comme l'emblème vintage d'une époque annonciatrice de l'ère du tout technologique du XXI<sup>ème</sup> siècle. Sans oublier la console *Gameboy* que vous rachetez aux puces pour 5 balles histoire de revivre votre vie de gamin de lycée en empilant des formes géométriques sur la musique dont vous connaissez encore la mélodie par cœur. Puis vous avez sûrement laissé ces jeux de côté pour d'autres jeux, pour une femme, des études ou un boulot. Certains ont poursuivi l'aventure sur *Playstation*, *Xbox* ou *Wii*, avec des jeux comme *GTA*, *Sims*, *Halo*, *Simcity* ou *Shadow Complex*.

# ODYSSEY



Comme le dit si bien Harold Goldberg dans ce livre pour insomniaque sous caféine écrit



frénétiquement : « *De simples curiosités, les jeux vidéos sont devenus une forme dominante de divertissement de masse.* ». Les jeux vidéos sont désormais partout, mobiles, ils envahissent téléphones et tablettes, et s'insèrent dans les réseaux sociaux. Même vos grands parents font leur sport quotidien devant la *Wii*. Au milieu d'une littérature vaste sur le sujet, ce livre met à l'honneur ces génies incompris, qu'ils aient réussis, où qu'ils aient disparus de la circulation parce que les lois de la commercialisation et du profit les ont tout simplement détruits. Les concepteurs de jeux sont de véritables artistes capables d'inventer et de vous livrer des mondes hallucinants dans lesquels vous êtes les acteurs, les héros puissants, et doués de pouvoirs absolus sur ces environnements virtuels. Harold Goldberg nous dévoile un futur des jeux vidéo qui tutoie la science fiction avec l'avènement de jeux holographiques qui vont conquérir votre espace privé. Il pourrait presque aussi nous faire croire que les jeux vidéo et les mondes virtuels sont devenus notre nouvelle réalité, que la vie y-a plus de sens que dans notre quotidien morne et répétitif, et qu'ils nous rendent finalement plus humain...

Aybabtu est très bon ouvrage que nous conseillons pour cette rentrée littéraire. Si vous êtes parents, ou si vous êtes la petite copine d'un adolescent, collez le dans les mains de « vos enfants » entre deux parties de *Super Mario Kart*. Ce sera sûrement un bon moyen de le mettre à la lecture et de le décoller de l'écran. Un livre qui plaira aussi bien aux *gamers* qu'aux réfractaires.



[AYBABTU : *All your base are belong to us* (traduction mot-à-mot : Toutes votre base sont appartiennent à nous...) est une phrase ayant causé entre 2000 et 2003 un phénomène sur le web. est une phrase tirée de la version en mauvais anglais du jeu vidéo japonais *Zero Wing* de 1991.]

Aybabtu, Harold Goldberg, Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle, aux éditions ALLIA, traduit de l'anglais par Damien Aubel, 448 pages, 20 euros, en librairie le 5 septembre.