

# Un livre délivre

Olivier SÉGURET 6 octobre 2013 à 20:26



## Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle, on l'entend avant de le comprendre, parce que l'ouvrage a du style, du souffle, du panache et même un peu de tragédie intime.

Parmi les grands plaisirs que réserve la lecture d'*Aybabtu* (1), il y a celui, un peu sorcier, de lire des lignes dont on ne savait pas à quel point on les attendait : «*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.*» Depuis combien de temps ne nous avait-on pas parlé comme ça ? Ce charme singulier, c'est celui d'une voix - et c'est très rare. Ce que pense et écrit Harold Goldberg dans son livre sous-titré *Comment les jeux vidéo ont conquis la pop culture en un demi-siècle*, on l'entend avant de le comprendre, parce qu'il a mis dans son ouvrage du style, du souffle, du panache et même un peu de tragédie intime.

En racontant à la première personne une histoire des jeux vidéo, qui entretisse d'un même fil les bonheurs privés du gaming, les enjeux publics de sa dissémination culturelle, et les convulsions évolutives dont l'industrie est secouée, il trouve un accès direct à ce qui reste le plus difficile à atteindre : quelque chose comme l'âme de son cher sujet.

Bien sûr, *Aybabtu* présente aussi la face plus impassible d'un sérieux travail journalistique «à l'américaine», l'auteur occupant un observatoire de choix au *New York Times*, où il chronique le jeu vidéo : deux cents heures d'interviews et trois ans de travail, avec reconstitution des événements historiques sous forme d'épopée. La grande fresque d'Harold Goldberg peut encore se lire comme une prise de pouvoir, une guérilla culturelle tenue dans la clandestinité par défaut (ou rejet, ou aveuglement), et qui se tient désormais, pacifiquement, au grand jour. Mais au-delà de sa valeur en tant que document, c'est la saveur de son ton, la ferveur de son écriture, la noblesse de sa conviction, qui en font la vraie réussite. Et lui dessinent un avenir en forme de légitime retour des choses : *Aybabtu* pourrait bien devenir un classique de cette culture qu'il contribue à élaborer.

(1) Allia, 448 pp, 20 €. Le titre est l'acronyme, notoire dans la sphère gamer, d'«[All Your Base Are Belong To Us](#)», traduction fautive d'une réplique du jeu japonais *Zero Wing*.

Olivier SÉGURET

