

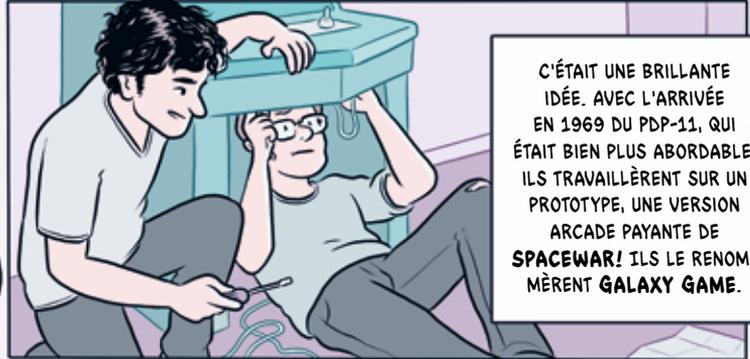
À L'AUBE DES ANNÉES 1970, LE FEU DE **SPACEWAR!** BRÛLAIT ENCORE. **STEWART BRAND** ÉCRIVIT DANS **ROLLING STONE** MAGAZINE QU'IL AVAIT VU "UNE FORME D'ART QUI ATTENDAIT SES ARTISTES, UNE CONSCIENCE QUI ATTENDAIT SES MYSTIQUES".



A STANFORD, L'ÉTUDIANT EN INGÉNIERIE ÉLECTRIQUE **BILL PITTS** MONTRA LE JEU À SON AMI **HUGH TUCK**.

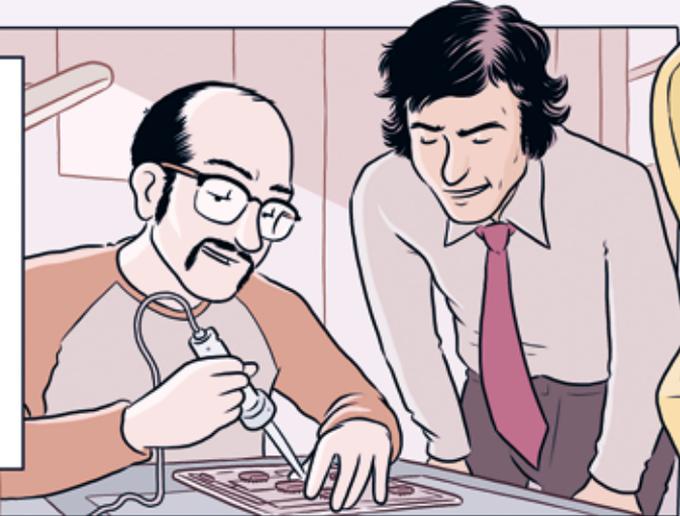


MEC, SI QUELQU'UN POUVAIT TROUVER LE MOYEN DE METTRE CE JEU DANS LES BARS, IL FERAIT FORTUNE...



C'ÉTAIT UNE BRILLANTE IDÉE. AVEC L'ARRIVÉE EN 1969 DU PDP-11, QUI ÉTAIT BIEN PLUS ABORDABLE, ILS TRAVAILLÈRENT SUR UN PROTOTYPE, UNE VERSION ARCADE PAYANTE DE **SPACEWAR!** ILS LE RENOMMÈRENT **GALAXY GAME**.

CEPENDANT, ILS N'ÉTAIENT PAS LES SEULS À AVOIR DE GRANDES IDÉES. EN CALIFORNIE, **NOLAN BUSHNELL** ET **TED DABNEY** RÉALISAIENT DÉJÀ LEUR PROPRE CLONE DE **SPACEWAR!**



Ils se rendirent compte qu'utiliser les ordinateurs de l'époque reviendrait trop cher, et eurent l'idée de créer des **CIRCUITS DÉDIÉS** pour faire fonctionner le jeu.

EMBALLÉS DANS UNE BORNE ÉLÉGANTE ET FUTURISTE, LES CIRCUITS PEU ONÉREUX DE **COMPUTER SPACE** PERMETTAIT DE LE COMMERCIALISER À UNE FRACTION DU PRIX DU JEU DE **BILL PITTS** ET **HUGH TUCK**.



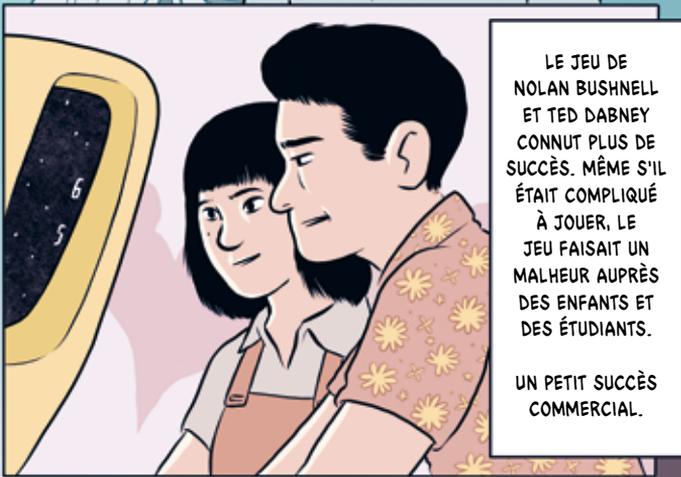


GALAXY GAME ET COMPUTER SPACE SORTIRENT FIN 1971, À QUELQUES MOIS D'ÉCART. À LA MAISON DES ÉTUDIANTS DE L'UNIVERSITÉ DE STANTFORD, LES GENS S'ATTROUPEAIENT, FASCINÉS PAR LE PROTOTYPE DE **GALAXY GAME**.

À CETTE ÉPOQUE, UN JEU COMME CELUI-LÀ, OÙ L'ON POUVAIT CONTRÔLER DES PETITS OBJETS ET TIRER DES MISSILES, C'ÉTAIT JUSTE MAGIQUE.



À 10 CENT LA PARTIE, IL ALLAIT FALLOIR BEAUCOUP DE TEMPS À BILL PITTS ET HUGH TUCK POUR REMBOURSER LEUR INVESTISSEMENT DE 20 000 DOLLARS.



LE JEU DE NOLAN BUSHNELL ET TED DABNEY CONNUT PLUS DE SUCCÈS. MÊME S'IL ÉTAIT COMPLIQUÉ À JOUER, LE JEU FAISAIT UN MALHEUR AUPRÈS DES ENFANTS ET DES ÉTUDIANTS.

UN PETIT SUCCÈS COMMERCIAL.



MAIS CES DEUX ÉQUIPES CONCURRENTES N'ÉTAIENT PAS SEULES. DEPUIS LE DÉBUT DES ANNÉES 1950, L'INVENTEUR ET INGÉNIEUR **RALPH BAER** TRAVAILLAIT SUR UN PROJET QUI PERMETTRAIT AUX GENS DE JOUER SUR LEUR ÉCRAN DE TÉLÉ.

EMPLOYÉ PAR LA SOCIÉTÉ MAGNAVOX, RALPH BAER CRÉA L'**ODYSSEY**, UNE CONSOLE DE JEU RÉVOLUTIONNAIRE, DOTÉE DE DOUZE JEUX INTÉGRÉS, DONT **PING-PONG** ET **SHOOTING GALLERY**.

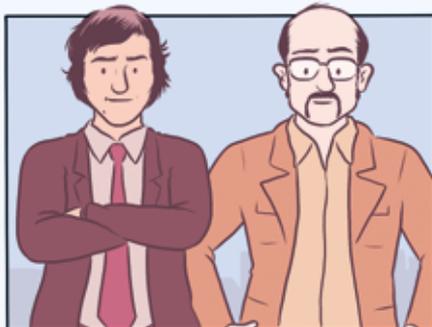
TRÈS EN AVANCE SUR SON TEMPS, IL DUT ATTENDRE LA FIN DES ANNÉES 1960 QUE LA TECHNOLOGIE LUI PERMETTE DE METTRE SA VISION EN APPLICATION.



LA CONSOLE SORTIT EN SEPTEMBRE 1972.



ENCOURAGÉS
PAR LEUR PREMIER
SUCCÈS, NOLAN
BUSHNELL ET TED
DABNEY DÉCIDÈRENT
DE FRANCHIR UNE
ÉTAPE ET CRÉÈRENT
LA PREMIÈRE
ENTREPRISE DÉDIÉE
AUX JEUX VIDÉOS
EN JUIN 1972.



APRÈS AVOIR ASSISTÉ À UNE
DÉMONSTRATION DE L'ODYSSEY, NOLAN
BUSHNELL CONFIA À LEUR PREMIER
EMPLOYÉ, AL ALCORN, LA MISSION
D'ADAPTER LE PING-PONG DE
RALPH BAER EN JEU D'ARCADE.



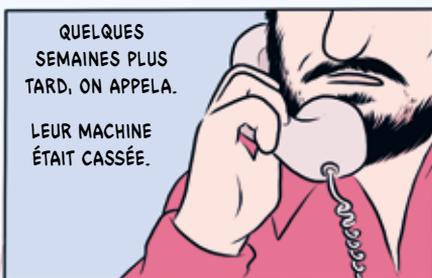
INGÉNIEUR DOUÉ, AL ALCORN SE MIT
AU TRAVAIL, TRANSFORMANT LE JEU
ET PEUFINANT LES CIRCUITS PENDANT
QUE TED DABNEY MONTAIT LA BORNE.

UNE FOIS LE PROTOTYPE PRÊT,
ILS DÉPOSÈRENT PONG À UN BAR LOCAL.
ET ILS ATTENDIRENT.



QUELQUES
SEMAINES PLUS
TARD, ON APPELA.

LEUR MACHINE
ÉTAIT CASSÉE.



EN ARRIVANT À LA TAVERNE
D'ANDY CAPP, AL ALCORN
OUVRIT LA RÉSERVE À PIÈCES.



LE JEU ÉTAIT
UN ÉNORME
SUCCÈS.



ATARI
ÉTAIT TOMBÉ
SUR UN FILON
EXTRAORDINAIRE.
PONG ATTRAPAIT
LES JOUEURS
COMME UNE TOILE
D'ARAIGNÉE.

POUR QUELLE
RAISON ? COMME
SPACEWAR!
QUELQUES
DÉCENNIES
PLUS TÔT, **PONG**
PROCURAIT AUX
JOUEURS UNE
DÉLICIEUSE SEN-
SATION DE FLUX.



DÉCRIT PAR LA PSYCHOLOGUE **MIHALY CSIKSZENTMIHALYI**, LE FLUX EST LA SENSATION DE TALENT ET DE MAÎTRISE QUI VIENT QUAND ON EST TRÈS FORT À QUELQUE CHOSE DE TRÈS DUR.

AU MILIEU DU JEU, AU COURS D'UN FURIEUX VA-ET-VIENT, LE BRUIT AMBIANT DE LA PIÈCE S'ASSOURDIT ET ON ENCHAÎNE LES TIRS AVEC UNE PRÉCISION PARFAITE. C'EST ÇA, LE FLUX.

AVEC LE FLUX, VIENT UNE CLARTÉ QU'ON NE TROUVE PAS DANS LE QUOTIDIEN...

LA CONCENTRATION EST TELLEMENT INTENSE QU'IL N'Y A PAS DE POSSIBILITÉ DE PENSER À AUTRE CHOSE, OU DE S'INQUIÉTER DE PROBLÈMES EXTÉRIEURS.

LA CONSCIENCE DE SOI DISPARAÎT ET LA PERCEPTION DU TEMPS S'ALTÈRE.

UNE ACTIVITÉ QUI PRODUIT DE TELLES EXPÉRIENCES EST TELLEMENT GRATIFIANTE QUE LES GENS SONT PRÊTS À S'Y ENGAGER SANS SE PRÉOCCUPER DE CE QU'ILS PEUVENT EN RETIRER.



CETTE SENSATION, CETTE IMPRESSION DE NE FAIRE QU'UN AVEC LE JEU... C'EST CE QUI AMENAIT LES JOUEURS À ENGOUFFRER PIÈCES SUR PIÈCES.

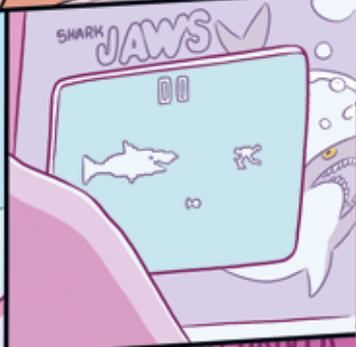


PASSANT DES HEURES SCOTCHÉS À UN ÉCRAN LUMINEUX.

EN 1973, PONG ÉTAIT PARTOUT ET TRANSCENDAIT LES BARRIÈRES LINGUISTIQUES. DANS LES ATELIERS D'ATARI, UNE ÉQUIPE EXCLUSIVEMENT FÉMININE TRAVAILLAIT À L'ASSEMBLAGE DES CIRCUITS DES PROCESSEURS ET À LA CONSTRUCTION DES BORNES POUR FAIRE FACE À LA DEMANDE.

EN 1974, ATARI AVAIT VENDU 8 000 MACHINES ET ÉTAIT DEVENU LE LEADER DU JEU VIDÉO.

BIENTÔT, D'AUTRES JEUX ÉMERGÈRENT, CANALISANT CETTE EXTRAORDINAIRE SENSATION DE FLUX EN VUE DE SE PARTAGER LA PETITE MONNAIE DE LA PLANÈTE.

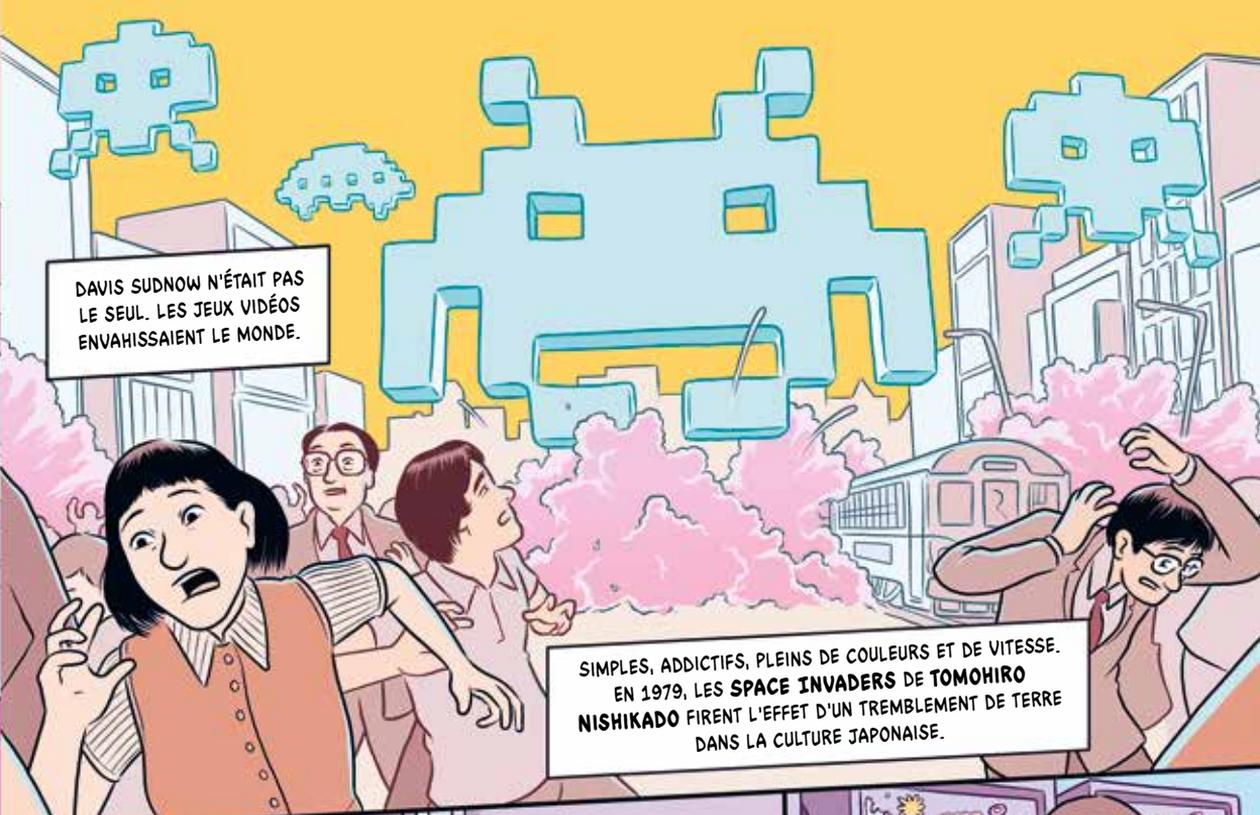


POUR LE MUSICIEN ET SOCIOLOGUE **DAVID SUDNOW**, **BREAKOUT** (1976) DEVINT UNE VÉRITABLE OBSESSION.

CET MORCEAU DE "VIBRATION VISUELLE À L'ÉCLAT DE CRISTAL ET SUPER-CÉRÉBRALE DE LA SILICON VALLEY" SE CONNECTAIT À QUELQUE CHOSE DE PRIMORDIAL...

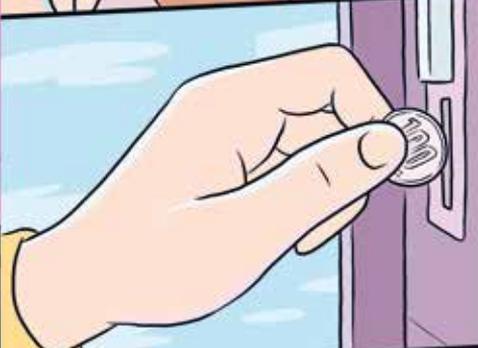
LES PAUMES MOITES, LE POULS QUI S'EMBALLÉ, LA BOUCHE SÈCHE, LES TERMINAISONS NERVEUSES QUI SE CONNECTENT EN QUELQUES NANOSECONDES, LA MANETTE QUI ENVOIE DES IMPULSIONS ÉLECTRONIQUES SE PROPAGÉANT JUSQU'À MA MOELLE ÉPINIÈRE...

UN JEU PRENAIT LE CONTRÔLE DE SON ÂME ET DE SON CORPS. IL DEVINT RAPIDEMENT ACCRO, JOUANT CHAQUE JOUR PENDANT DES HEURES. JUSTE UNE AUTRE PARTIE.



DAVIS SUDNOW N'ÉTAIT PAS LE SEUL. LES JEUX VIDÉOS ENVAHISSENT LE MONDE.

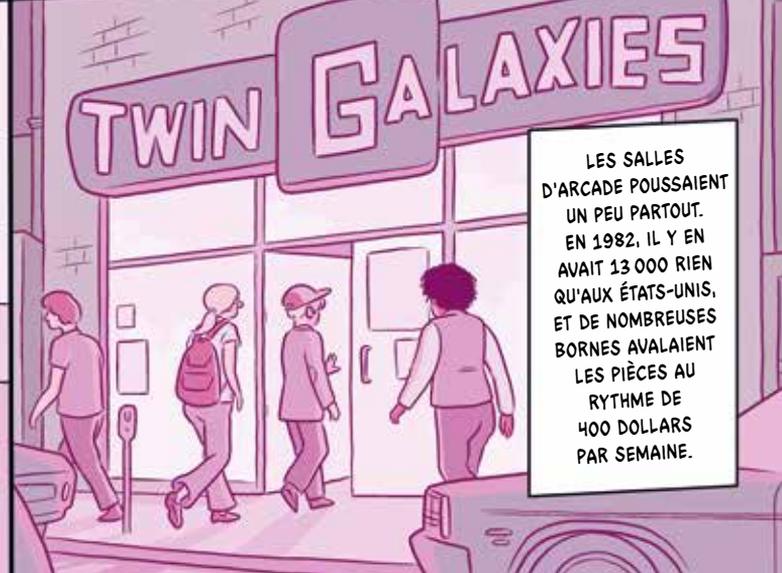
SIMPLES, ADDICTIFS, PLEINS DE COULEURS ET DE VITESSE. EN 1979, LES **SPACE INVADERS** DE TOMOHIRO NISHIKADO FIRENT L'EFFET D'UN TREMBLEMENT DE TERRE DANS LA CULTURE JAPONAISE.



COMME L'HISTORIEN **TRISTAN DONOVAN** LE REMARQUE, EN TROIS MOIS LE JEU "AVAIT AVALÉ TELLEMENT DE PIÈCES DE 100 YEN QUE LE JAPON ÉTAIT À L'ARRÊT. LES GENS NE POUVAIENT PLUS ACHETER DE TICKETS DE MÉTRO OU UTILISER LES TÉLÉPHONES PUBLICS."



L'INVASION DES ÉTATS-UNIS FUT TOUT AUSSI RAPIDE, CONSOLIDANT LA PLACE DE L'ATARI VCS SUR LE MARCHÉ DES CONSOLES DE JEUX.



LES SALLES D'ARCADE POUSSAIENT UN PEU PARTOUT. EN 1982, IL Y EN AVAIT 13 000 RIEN QU'AUX ÉTATS-UNIS, ET DE NOMBREUSES BORNES AVAIENT LES PIÈCES AU RYTHME DE 400 DOLLARS PAR SEMAINE.