



# Une brève histoire du jeu vidéo



On attribue le premier jeu vidéo à William Higinbotham, physicien nucléaire américain, avec la création de « Tennis for Two » en 1958.

Le concept de console de jeu vidéo serait lui né en 1950 grâce à Ralph Baer, inventeur germano-américain. Il mettra plusieurs années à développer son idée de rajouter des jeux sur téléviseur.

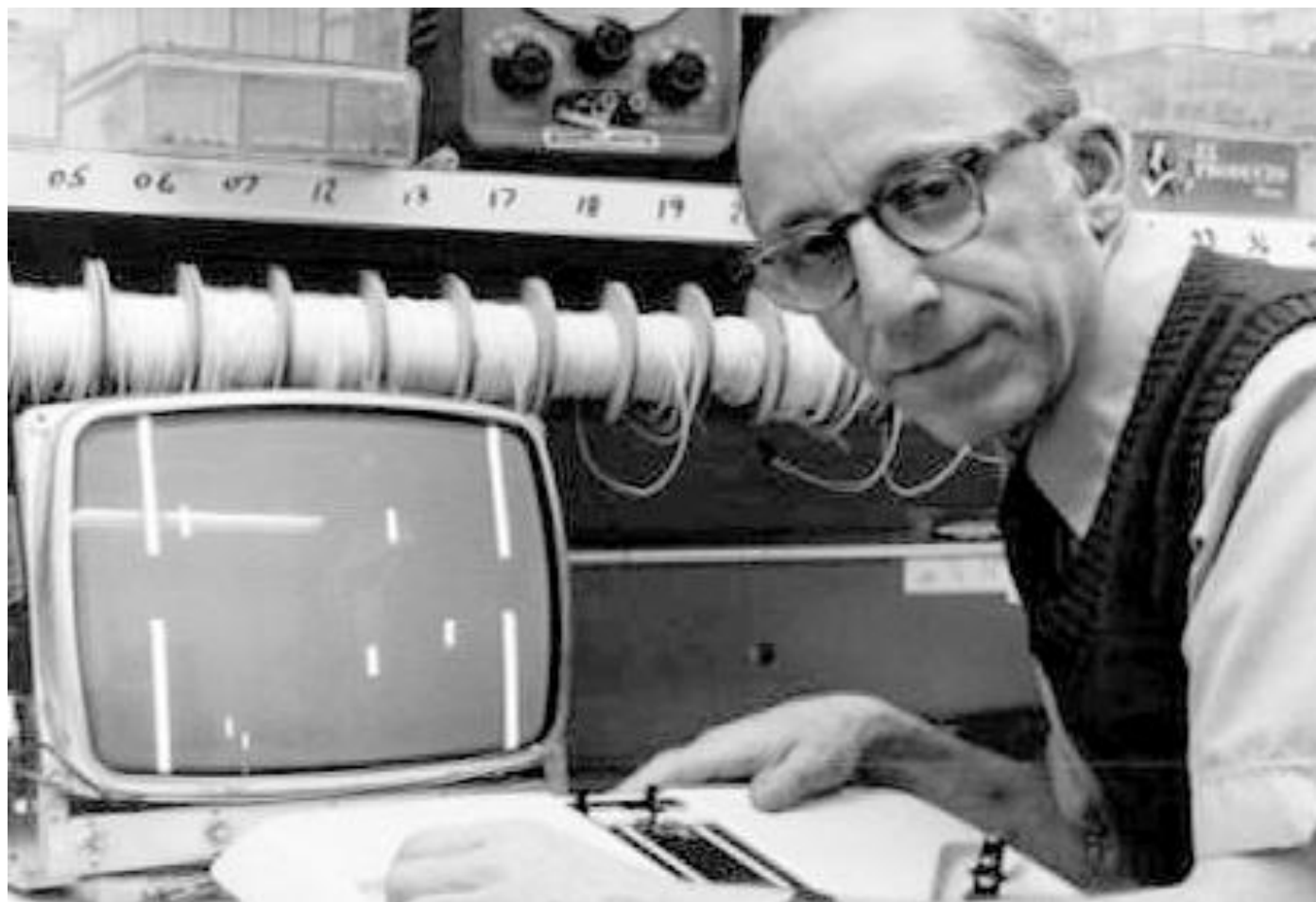
Embauché par la société d'électronique militaire Sanders Associate, il devient ingénieur en chef du département recherche en 1966. Il travaille sur son idée de jeu à la télévision, et propose plusieurs prototypes.



Après de nombreux prototypes et beaucoup d'échecs, Sanders electronic décide de commercialiser la « Brown Box » première console. Encore plusieurs échecs, de nombreux contrats annulés, avant que l'entreprise Magnavox ne signe les droits et commercialise la première console grand public :

**LA MAGNAVOX ODYSSEY, en 1972.**

C'est aussi le début d'une licence culte : **PONG** (appelé « Tennis » à l'époque).



Il faut cependant attendre la commercialisation de « **l' ATARI 2600** » en 1977 pour que le jeu vidéo prennent réellement son envol.

Il se développe en parallèle le marché de l'arcade, énormes bornes que l'on retrouve dans des bars, des centres commerciaux ou dans des salles dédiées.

Citons **Pac-Man** et **Space invaders** comme les ambassadeurs de ce marché au succès immédiat. Les bornes d'arcade évoluent et deviennent de véritables lieux d'expérimentations technologiques et proposent des expériences proches des attractions de fêtes foraines : simulateurs de voitures, de tir, de moto etc.



Revenons aux consoles de salon.

En parallèle de ce marché des consoles de jeu vidéo naît le marché de l'informatique grand public, avec des entreprises comme IBM, APPLE, COMPAQ. D'abord dédiées au monde de l'entreprise, le marché devient plus accessible au grand public avec des machines dédiées, plus facile d'utilisation et polyvalentes.

De nombreux amateurs et bidouilleurs vont alors créer des programmes de jeu vidéo, qu'ils s'échangent lors de conventions, avant que le secteur ne se professionnalise et commence à vendre ces jeux.



C'est le Far-West : Aucun contrôle n'est effectué sur les jeux, sur leur qualité ni sur leur contenu.

Sur consoles de salon également, aucun contrôle n'est effectué.

Cela conduit à une surabondance de jeu médiocre, et le marché du jeu vidéo encore très jeune et vu par beaucoup comme une mode subit une baisse des ventes massives : c'est **le crash des jeux vidéo de 1983**.

*Mystique*  
PRESENTS  
**SWEDISH  
EROTICA**

**ADULT  
VIDEO GAME  
CARTRIDGE**



**AN ADULT VIDEO GAME CARTRIDGE**  
For use with the ATARI® Video Game System  
**NOT FOR SALE TO MINORS**

ATARI® is a registered trademark of Atari, Inc.

**GAMEX**  
INTERNATIONAL EDITION  
PRESENTS

**X-MAN**



**AN ADULT VIDEO GAME CARTRIDGE FOR THE ATARI® 2600 SYSTEM**

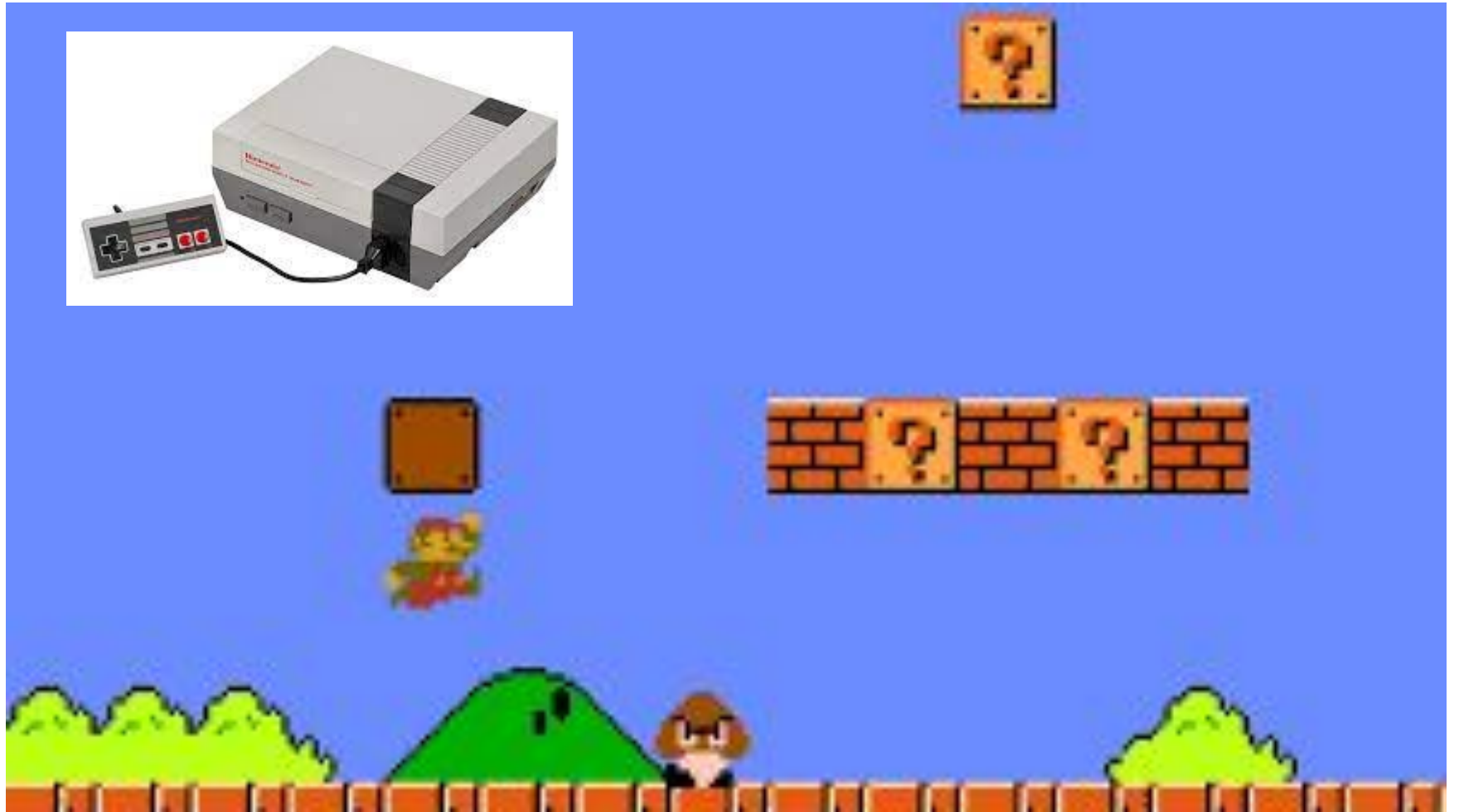
WARNING: This is a video game cartridge for use with the Atari 2600 system. The cartridge for Atari 2600 system may not be used with other Atari 2600 systems. Atari 2600 system may not be used with other Atari 2600 systems. Atari 2600 system may not be used with other Atari 2600 systems. Atari 2600 system may not be used with other Atari 2600 systems.

**ADULTS ONLY — SALE TO MINORS PROHIBITED**

ATARI® is a registered trademark of Atari, Inc. © 1987 Atari, Inc. All rights reserved.

Essentiellement américain, le salut du jeu vidéo va pourtant venir du Japon : Nintendo y sort en 1985 la Nintendo Entertainment System.

Ayant appris la leçon, Nintendo met en place un système de contrôle de la qualité technique des jeux avant leur commercialisation : ce contrôle ne s'applique pas beaucoup au contenu, sauf pour les jeux à vocation érotique, qui eux pululent sur le marché de l'ordinateur personnel.



Le marché continue d'évoluer, au gré des améliorations technologiques qui permettent de proposer des graphismes de plus en plus évolués. Toujours sans contrôle extérieur sur le contenu.

La limite est cependant franchie en 1990, avec la sortie du jeu Mortal Kombat et le succès public qu'il connaît.

Le jeu propose des graphismes ultra détaillé pour l'époque, se basant sur la modélisation de vraies acteurs, et surtout une violence jamais vue dans un jeu vidéo grand public : démembrement, décapitation sont sources de polémiques : c'est la goutte d'eau qui fait déborder un vase déjà trop plein.

PUSH START

SCORPION

99

PUSH START

SCORPION



L'amélioration des capacités techniques permet une représentation de plus en plus réaliste : ce qui apparaissait avant comme « cartoonesque » devient de plus en plus réaliste.

Les adultes pensaient que le jeu vidéo c'était Mario et découvre que cela peut aussi être de la violence.





Une session du congrès américain permet la mise en place de

**l' Entertainment Software Rating Board (ESRB) en 1994.** Il s'agit du premier organisme de classification de jeu vidéo.

Le jeu vidéo est perçu comme un marché immature, destiné aux enfants et aux adolescents, et proposant un contenu qui fait débat.



Une fois de plus, les progrès technique vont faire un bond et provoquer une onde de choc dans les sociétés : arrive la **PLAYSTATION de japonais SONY en 1994.**

Cette dernière propose un lecteur de CD, qui permet de lire de la musique (summum du cool à l'époque) et de proposer des graphismes encore plus réalistes. Surtout, Sony axe sa communication sur un message qui s'adresse aux adultes, et non aux enfants.

La console ne ressemble plus à un jouet, mais peut trouver sa place dans un salon.



**Le jeu vidéo devient en 1997 l'industrie ludique la  
plus importante,  
dépassant le cinéma.**

Parallèlement le marché du jeu sur ordinateur continue sa croissance : la baisse des prix, l'uniformisation des systèmes grâce à windows permet de désenclaver le jeu vidéo de sa niche de bidouilleurs passionnés.

Des jeux plus variés sont proposés : simulateur de gestion de ville, d'aventures, d'énigme, de tir....

# MYST



L'ordinateur est également le premier accès vers internet, révolution totale dans les usages, puisque cela permet la mise en réseau d'utilisateurs partout dans le monde : le jeu en ligne débarque.





Le jeu vidéo devient donc un marché plus grand public, passant ce statut d'effet de mode pour devenir un média. L'Europe s'en rend compte et décide enfin elle aussi d'agir en créant le **Pan European Game Information (PEGI)**, système d'évaluation des jeux vidéos pour aider les consommateurs à s'informer grâce à des logos présents sur les boîtes de jeu et les fiches articles des boutiques en ligne.

# PEGI

Pan  
European  
Game  
Information



**Elle ne constitue cependant pas une interdiction de jouer, seulement  
une recommandation quant au contenu du jeu.**

**Elle n'est pas non plus une indication sur la difficulté du jeu.**

Le jeu vidéo en ligne arrive avec la génération suivante de console, ainsi que l'implantation de garde-fou dans le système des appareils : le contrôle parental automatique.

La console lit l'âge recommandé par le PEGI (gravé dans le jeu), et vérifie que les paramètres de contrôle parental sont conformes au jeu, sans quoi celui-ci demande le code parental pour être joué.

Et ce dès la sortie de la Playstation 2 en 2000, d'abord pour les films au format DVD, puis les jeux.

La révolution des téléphones portables au début des années 2010 s'accompagne elle aussi d'un changement d'usage pour le jeu vidéo : désormais dans toutes les poches, accessibles auprès de personnes ne se définissant pas comme pratiquant de jeu vidéo, et ce en permanence, moyen de paiement intégré : **le jeu vidéo sur smartphones a profondément changé les pratiques du jeu vidéo.**



Les achats en ligne, directement depuis le jeu sont désormais possible. De même que des mécaniques poussant à revenir fréquemment sur le jeu pour débloquer des récompenses etc...



Special Deal



€ 2.18

€ 1.09

23:59:46

De nouvelles technologies donnent de nouveaux usages, et donc de nouvelles questions : quelle représentation de la violence, quel contenu, le jeu en ligne....



La dimension ludique du jeu vidéo a longtemps perturbée la vision des parents quant au « média jeu vidéo » :

**« *c'est un truc d'enfant, quand on devient adultes on passe à autre chose* ».**

Cependant le jeu vidéo existe depuis maintenant 50 ans et propose une offre de contenu et de thématique aussi variée que le cinéma : on y trouve de tout, de plus ou moins bonne qualité, de plus ou moins porteur de valeurs saines.



Résumer le jeu vidéo à des jeux violents et dangereux, c'est comme résumer le cinéma aux blockbusters hollywoodien :

**qu'en est-il alors de Kubrick, de Spielberg, ou de Tati ?**

***Et viendrait t-il à un parent l'idée de laisser son  
enfant regarder un Taratino,  
au lieu de lui monter un Totoro ?***





Le jeu vidéo a su développer une offre, notamment grâce aux initiatives de studio indépendants et donc autonomes, plus éthiques, plus responsables :

Citons par exemple **Florence**, jeu sur la séparation d'un couple, **Ico** utilisé par les pédopsychiatres pour aider les enfants autistes, ou encore **Spec ops The Line**, qui questionne le rapport du joueur à la guerre.



***Le jeu vidéo est un média au contenu varié : tout n'est pas bon, adapté à des enfants, mais tout n'est pas à jeter en bloc non plus.***

**La façon la plus simple de se renseigner reste internet:**

**des vidéos test sur youtube d'un jeu, un avis sur un site de jeux vidéo, des sites spécialisés dans la parentalité des joueurs sont disponibles.**

## **TOUS les nouveaux médias ont fait l'objet en leur temps de craintes et d'appréhension:**

- la presse (dont on disait qu'elle abrutissait les femmes au 19<sup>e</sup> siècle),
- la radio (dont les ondes provoquait le cancer du cerveau),
- la télévision (qui hypnotise et abîme les yeux),
- les mangas,
- etc...

***Accompagner son enfant dans la pratique d'un média qui vous déplaît c'est lui montrer votre intérêt pour ses passions: cela le valorise. Il ne s'agit pas de devenir consommateur du média, mais d'en faire un sujet de parentalité.***

***Lui dire que sa passion est une bêtise, nulle et sans intérêt l'isole.***

***Le jeu, même vidéo, peut être une source de temps d'échanges et renforcer la confiance de l'enfant en lui-même et vos liens.***





**Merci de votre patience, vous êtes maintenant  
des gamers / gameuses !**