

INGOUFF Christian

Groupe : I1C3

# OUVERTURE CULTURELLE

2013/2014  
Semestre 2  
EISTI Cergy

# Table des matières

Introduction	2
1 Histoire : la genèse du jeu vidéo	3
2 Littérature : <i>Défis fantastiques</i>	5
3 Biographie : Shigeru Miyamoto	7
4 Géopolitique : <i>Tetris</i> dans la Guerre Froide	9
5 Art : le “pixel art”	11
6 Cinématographie : <i>Les Mondes de Ralph</i>	13
7 Musique : <i>The Black Box</i>	15
8 Philosophie : <i>The Stanley Parable</i>	17
Conclusion	19

# Introduction

L'objectif de ce rapport d'ouverture culturelle est d'apporter une vision sur la culture générale sous les formes différentes avec lesquelles elle peut se manifester. Le travail consiste par conséquent à développer la culture générale par les représentations suivantes : l'art sous sa forme physique, la musique, la cinématographie, la présentation d'un personnage important, l'étude d'un contexte historique et d'un contexte géopolitique, la littérature et la philosophie.

Pour le travail d'ouverture culturelle, le choix proposé des thèmes ou du thème du rapport est libre : il peut soit s'axer sur un thème central ou présenter des thèmes différents, dans une vision hétéroclite. Ainsi, le rapport présenté ici fait l'objet des origines de la culture du jeu vidéo et de leur incorporation dans des contextes et registres variés. Il fera également l'éloge de l'influence de ces éléments dans un environnement contemporain.

L'optique dans laquelle se construit ce rapport touche les fondements du *retrogaming*, qui regroupe la culture du jeu vidéo des années 1970 à 1990. Ces fondements ont principalement pour origine la nostalgie du "bon vieux temps", la jeunesse perdue des joueurs d'auparavant et le contraste entre la forme des jeux d'antan et de ceux d'aujourd'hui.

Ce contraste ne se manifeste pas uniquement sous une forme physique, mais aussi sous une forme conceptuelle : beaucoup de *retrogamers* déplorent le niveau d'intérêt de jeu des jeux populaires actuels. Ce mouvement peut donc être décrit comme celui du "retour aux sources" dans l'univers du jeu vidéo.

L'organisation du rapport suit un raisonnement à la fois chronologique et logique, suivant d'abord les origines mêmes de la culture vidéoludique, illustrant ensuite ces points avec des références à la culture retro dans des contextes modernes et étudiant enfin la dimension philosophique prise par le mouvement culturel.

## Partie 1

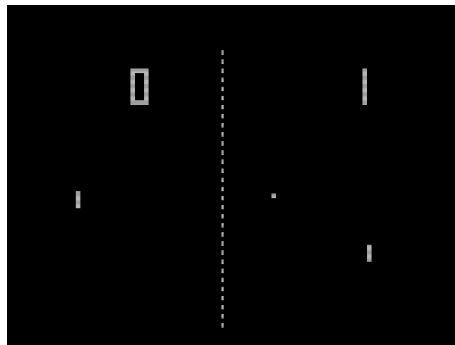
# Histoire : la genèse du jeu vidéo



FIGURE 1.1 – *OXO* (1952)

L'idée du jeu vidéo n'est pas toute nouvelle : le concept accompagne les débuts de l'informatique à partir des années 1950 et sa concrétisation s'opère dans les années 1970 avec la commercialisation de bornes d'arcade et la propagation de consoles de jeux.

En effet, c'est en 1952 qu'apparaît le tout premier jeu vidéo nommé *OXO*, conçu par A. S. Douglas pour illustrer sa thèse sur les interactions homme-machine. C'est un jeu de morpion où un joueur peut affronter un ordinateur contrôlé par une intelligence artificielle. Par là, nous pouvons déceler le tout premier intérêt des jeux vidéo : l'interactivité, qu'on pourrait certes avoir avec un autre joueur humain sur un jeu de morpion papier, mais se retrouvant sur un écran d'ordinateur.

FIGURE 1.2 – *Pong* (1972)

Cependant, la complexité et le prix courant des ordinateurs de l'époque ne permettent à l'industrie vidéoludique de naître seulement en 1972 avec la naissance du célèbre *Pong* et de la *Magnavox Odyssey*. Ce nouveau marché va être exploité jusqu'à arriver à son âge d'or avec *Space Invaders* en 1978 et *Pacman* en 1980, qui connaissent un succès international.

Ce succès a tellement influencé le marché qu'il fut aussitôt saturer pour aboutir au krach du jeu vidéo de 1983/1984. Cet effondrement soudain a découragé un bon nombre d'enthousiastes et ce n'est qu'en 1985 que la scène vidéoludique a pu apercevoir une nouvelle étincelle avec la sortie de *Super Mario Bros.*

Dans un contexte où les Etats-Unis se considéraient comme la meilleure puissance dans un grand nombre de domaines, c'est ainsi que l'entreprise japonaise *Nintendo* prendra la place du trône à la fin des années 1980.

Ce premier regard sur le développement du jeu vidéo jusqu'aux années 1990 nous montre qu'il s'agissait d'un véritable phénomène de mode, avec son apogée mais également sa chute. C'est une mode qui a marqué les esprits par l'innovation qu'elle a apportée dans les modes d'interactions que la jeunesse d'antan pouvait avoir, car c'est surtout la jeunesse qui profite de pareils divertissements.

L'innovation a été telle qu'elle a marqué les esprits à jamais et c'est en partie pour cela que nous connaissons aujourd'hui encore les grands noms des succès de jadis.

## Partie 2

# Littérature : *Défis fantastiques*

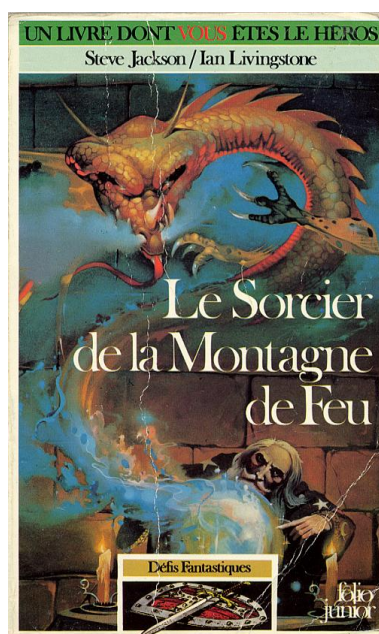


FIGURE 2.1 – *Le Sorcier de la Montagne de Feu* (1982)

*Défis fantastiques*, créé en 1982 par Steve Jackson et Ian Livingstone, est une série de livres dont le lecteur est le héros, qui sont qualifiés de *livres-jeux*. Elle s'oriente principalement dans une optique médiéval-fantastique, dans la même veine que le jeu de rôles sur table *Donjons et Dragons* qui connaissait déjà un franc succès parmi les fans du domaine.

Le principe du livre-jeu incite le lecteur à incarner un personnage principal qu'il va "contrôler" au fil de sa lecture. Chaque livre-jeu est décomposé en de nombreux paragraphes, découpés par des événements comme des combats ou des épreuves, résolus au lancer de dés, ou par de la prise de décisions. La prise de décision propose au lecteur plusieurs choix qui vont le rediriger vers des paragraphes différents selon ce qu'il choisit. Ainsi s'instaure la dynamique de ce "jeu de rôle de chevet", qui peut alors se lire ou "jouer" plusieurs fois.

Le premier titre de cette série est *Le Sorcier de la Montagne de Feu*, sorti en 1982. C'est le tout premier livre-jeu à connaître la popularité et a permis de faire connaître le genre. Il expose un scénario classique d'un aventurier traversant un environnement de type "donjon", qui rencontre occasionnellement des créatures et des monstres à affronter ou des trésors prêts à l'aider dans sa quête.

Encore une fois, c'est l'innovation du genre qui fait triompher l'oeuvre parmi les enthousiastes de l'univers. Le format du lecteur incarnant un héros fait beaucoup penser aux jeux vidéo : nous pouvons faire le parallèle avec des jeux de rôle sur console tels que *Final Fantasy*, dont le premier opus fit son apparition en 1987 au Japon sur la console de jeux NES et dont le scénario est tout à fait similaire au format du *Sorcier de la Montagne de Feu*.

Nous pouvons ainsi voir que les jeux vidéo furent aussi à l'époque la continuation de tendances déjà existantes comme l'univers médiéval-fantastique présenté ici. Une telle possibilité d'adaptation depuis d'autres formats a aussi contribué à son succès et à son incorporation dans la société.



FIGURE 2.2 – *Final Fantasy I* (1987)

## Partie 3

# Biographie : Shigeru Miyamoto



FIGURE 3.1 – Shigeru Miyamoto

Né en 1952, Shigeru Miyamoto est un créateur japonais de jeux vidéo. Il est notamment connu pour être à l'origine des franchises *Super Mario*, *Donkey Kong* et *The Legend of Zelda* parmi d'autres grands noms. De pareils grands titres lui ont valu le surnom occasionnel du "Spielberg du jeu vidéo" : c'est une des plus grandes figures du jeu vidéo.

Ses influences viennent d'un intérêt précoce pour le dessin, la musique et les marionnettes. Il décroche son diplôme à l'université des beaux-arts de Kanazawa en 1974 avant d'être engagé chez *Nintendo* comme directeur artistique en 1977. Il contribue à la gloire de la firme d'abord grâce à *Donkey Kong*, jeu de plate-formes installé sur des bornes d'arcade, ce qui permet à *Nintendo* de s'implanter en Amérique du Nord. Dans la lignée des jeux de plate-formes, il propulsera bien évidemment *Super Mario Bros.* en 1985.





FIGURE 3.2 – *Mario*, une des icônes de *Nintendo*

Il continuera, et continue encore aujourd'hui à contribuer au développement de *Nintendo* en continuant sur des jeux tels que *The Legend of Zelda* ou en perpétuant la lignée de la franchise *Mario* avec des titres comme *Mario Kart*, *Super Mario 64* ou *Mario Party*.

En reprenant le contexte historique de la fin des années 1980, cela ne peut qu'accentuer le rôle qu'il a eu dans la stimulation du marché et le triomphe japonais de *Nintendo*. Une telle influence dans le marché a également su amener beaucoup de développeurs de jeux vidéo à s'appuyer ou à référencer son travail.

L'homme a su amener des idées telles que leurs succès ont réussi à personifier les icônes incarnées par les joueurs et à les glorifier jusqu'au résultat que nous pouvons constater aujourd'hui. Même la jeunesse d'aujourd'hui est à jour sur le nom de ces franchises, qui furent pourtant développées il y a presque un quart de siècle. Ce sont des éléments exceptionnels particuliers de la culture du *retrogaming* qui réussissent à perdurer dans celle d'aujourd'hui, même si la société connaît davantage les personnages que le personnage trônant au dessus de l'ensemble de ceux-ci.

## Partie 4

# Géopolitique : *Tetris* dans la Guerre Froide

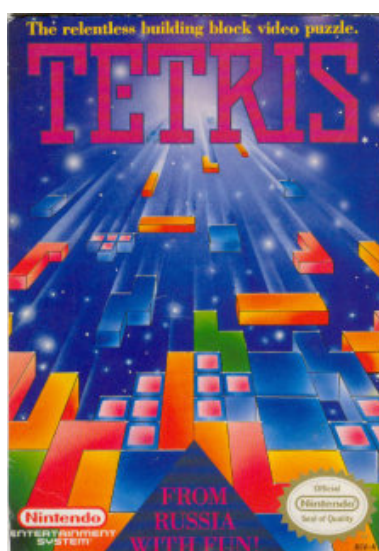


FIGURE 4.1 – *Tetris* sur NES par Nintendo (1989)

“*From Russia with fun!*” déclare la jaquette du jeu vidéo *Tetris*, développé en 1984 par Alexey Pajitnov. C’est le tout premier système de divertissement à être exporté depuis l’URSS aux Etats-Unis dans un contexte de Guerre Froide. C’est l’un des jeux les plus populaires au monde, sa démocratisation venant en 1989 sur *Game Boy*.

Le principe de ce jeu de puzzle consiste à empiler des pièces défilant verticalement du haut vers le bas successivement de manière à faire des lignes horizontales complètes et continues, augmentant ainsi le score du joueur jusqu’à ce que les pièces dépassent le haut de l’écran, auquel cas le jeu se termine.



FIGURE 4.2 – *Tetris* par Spectrum Holobyte (1987)

Il est évidemment à noter que l'environnement soviétique est loin d'être la meilleure garantie du développement d'un succès mondial florissant : le jeu a d'abord connu son succès à Moscou, puis a voyagé jusqu'en Hongrie, restant ainsi pendant plusieurs années en Europe de l'Est. Ce n'est qu'en 1987 que les droits sont vendus à *Spectrum Holobyte*, qui sort une version de *Tetris* aux Etats-Unis accompagnée d'images évoquant la Russie en fond d'écran. L'édition connaît un franc succès, au vu du caractère simple mais addictif du jeu.

Le succès a voulu être exploité par le gouvernement soviétique, qui a reçu les droits du jeu de Pajitnov lui-même. Les droits sont signés avec *Atari Games*, qui signeront encore d'autres droits avec des branches non-japonaises de *Nintendo*. Une conférence en 1988 verra un accord final permettant à *Nintendo* de sortir sa copie de *Tetris* sur *Game Boy* et *NES* en 1989. La version *Game Boy* de *Tetris* deviendra la plus connue des versions, vendue à plus de 33 millions d'exemplaires.

*Tetris* constitue ainsi un des succès notables provenant de l'URSS, et il est compréhensible que le gouvernement soviétique veuille en tenir une part. Malheureusement, c'est bel et bien *Nintendo* qui propulse encore le jeu à une dimension mondiale.

Ce cas de figure nous montre l'exemple d'une idée qui a circulé d'un côté du mur à l'autre malgré les circonstances. Il montre aussi des manifestations de la fierté soviétique, faisant ainsi référence à la course à l'armement se menant entre les Etats-Unis et l'URSS. Et c'est malgré tout cela que l'idée du jeu vidéo arrive, certes d'une manière particulière, à transcender les frontières et les tensions géopolitiques entre les deux puissances.

## Partie 5

# Art : le “pixel art”

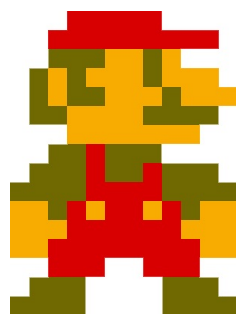


FIGURE 5.1 – *Mario*, sous sa forme initiale pixelisée sur NES

Le *pixel art* tient ses origines des capacités graphiques limitées des consoles de l'époque : en effet, la puissance de l'*Amiga 2600* ou de la *NES* ne permettaient pas le même degré de représentation réaliste que nous possédons aujourd'hui, et qui utilisaient le pixel comme matériau de base pour les figures (en lieu et place du polygone aujourd'hui). C'est ce qui donne le rendu pixelisé tant caractéristique du visuel *retrogamer*, et c'est ce qui est utilisé dans le *pixel art* : utiliser un nombre très limité de pixels pour représenter quelque chose de concret.

Le *pixel art* est loin d'être le premier mouvement à intégrer ce concept de faire le plus avec moins de choses : la mosaïque ou le point de croix utilisent déjà ce procédé d'utiliser des unités carrées pour représenter un dessin. Par conséquent, il est fort probable que des influences du pixel art émanent de ces mouvements, qui datent déjà de plusieurs siècles.

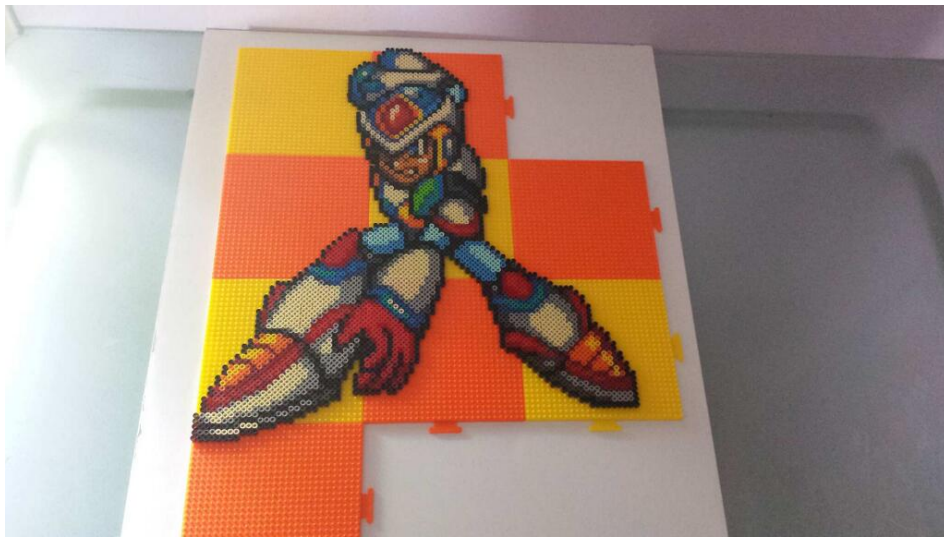


FIGURE 5.2 – Représentation de *Megaman* avec des perles

Des manifestations modernes du *pixel art* se présentent par exemple par l'emploi de *perles*. Ce sont de petites perles qui peuvent être juxtaposées et collées pour donner un rendu par la méthode du pixel par pixel. Ainsi, certaines personnes audacieuses peuvent s'engager dans la confection de véritables fresques murales, souvent faisant hommage à des héros de jeu vidéo, le format étant propice à la reproduction des environnements référencés.

La notion de *pixel art* fait penser à beaucoup aux jeux vidéo. Pourtant, tout "pixel art" retrouvé ne fait pas forcément référence aux jeux vidéo, et il est intéressant de noter cette association idéologique. C'est encore une fois un appui de la culture du retrogaming, même dans la société d'aujourd'hui.

## Partie 6

# Cinématographie : *Les Mondes de Ralph*



FIGURE 6.1 – *Les Mondes de Ralph* (2012)

Produit par *Disney*, *Les Mondes de Ralph* nous provient des Etats-Unis en tant que film d'animation en 2012. Il décroche plusieurs prix de meilleur film d'animation pour les années 2012 et 2013 et a la particularité d'axer son scénario sur la culture du retrogaming, incluant ainsi de nombreuses références à cette dernière.



FIGURE 6.2 – Une scène des *Mondes de Ralph*, incluant des méchants de jeux vidéo des années 1980-1990

Le film raconte l'histoire de Ralph, qui joue le rôle du méchant dans un jeu vidéo d'arcade. Depuis 30 ans, vivant littéralement dans la borne d'arcade, il est chargé de détruire le même immeuble chaque jour, chaque partie pour que le joueur puisse le réparer en incarnant Félix, le héros du jeu vidéo en question.

Mais le travail de méchant ne va pas sans un grand fardeau : Ralph est en réalité docile et aimable en dehors de son rôle, mais celui-ci ternit sa réputation depuis bien trop longtemps. En effet, les habitants de la borne d'arcade l'excluent du fait de son statut. C'est par conséquent qu'il va s'engager dans une véritable quête à travers d'univers multiples et variés pour acquérir une "médaille de héros" afin de prouver ses vraies valeurs.

C'est à travers un voyage dans l'univers de l'arcade et de références à la rétro-culture en général ou à celle des jeux vidéo, comme *Pacman*, *Mario Kart* et de nombreux autres par le biais de caméos, que nous suivons son aventure qui a su émouvoir et accrocher bien plus qu'une génération.

En effet, le film veut en viser deux en particulier : celle de la jeunesse actuelle, avec un film *Disney* qui sait laisser rêveur tout en captant l'attention du jeune auditoire, mais également celle de la jeunesse d'avant, qui enjambe déjà la trentaine, voire la quarantaine d'années. Le film a également beaucoup de succès chez la vingtaine, qui est sûrement celle la plus affectée par la culture vidéoludique en général. En résumé, c'est un film qui réussit à tisser une toile inter-générationnelle dans sa portée.

C'est un merveilleux exemple de comment la culture du retrogaming réussit à vivre encore aujourd'hui malgré les fortes tendances provenant d'une myriade de médias et de comment elle réussit quand même à atteindre, malgré son âge, un public hétérogène et nombreux.

## Partie 7

# Musique : *The Black Box*



FIGURE 7.1 – *The Black Box* (2013)

L'album est disponible à l'écoute gratuitement en suivant le lien ci-dessous :  
<http://aivi-surasshu.bandcamp.com/album/the-black-box>

*The Black Box* est un album composé par Aivi Tran et Steven “surasshu” Velema, d'appellation regroupée *aivi & surasshu*, sorti en 2013. C'est un album de *Chiptune* couplé avec un fort accompagnement au piano faisant à la fois hommage à la retro-culture tout en intégrant un style jazzy/progressif tout à fait analogue du genre de certains compositeurs de jeux vidéo.

Le *Chiptune*, aussi référencé en tant que *Electronic 8-bit music*, est un style de musique utilisant des sons 8-bits pour reproduire le sentiment dégagé par la musique sur les consoles de l'époque. Il faut savoir que les consoles de l'époque étaient limitées au niveau qualité sonore, ce qui donne ce genre de synthétisation sonore. C'est ce que les compositeurs de *Chiptune* utilisent, parfois avec une ingéniosité bravant les limites du format, pour donner un rendu suggérant l'univers du jeu vidéo des années 1980-1990.



L'album intègre non seulement des compositions du duo mais aussi des interprétations de thèmes de musique de jeu vidéo tels que la série des *Katamari* avec *Lonely Rolling Star* ou *The Legend of Zelda : Link's Awakening* avec *Mabe Village*. Leurs compositions personnelles n'excluent pas l'incorporation de références de styles de musique de compositeurs de jeu vidéo : par exemple, le style *Diamond Dove* peut tout à fait se représenter dans la lignée d'autres thèmes de *The Legend of Zelda*.

La composition musicale démontre un exemple de mariage entre la culture du retro gaming et la musique. Ce n'est pas le seul : beaucoup de musique électronique fait référence à l'occasion au son *Chiptune*. D'un autre plan de vue, la musique intégrée dans les jeux vidéo provient souvent de compositeurs possédant des influences éclectiques : la musique de jeu vidéo japonaise a su si bien coupler ses influences qu'elle est devenue un genre à elle-même, et plus récemment, la musique de jeu vidéo privilégie l'orchestration, ce que l'on peut distinguer dans des titres comme *Super Mario Galaxy*.

Finalement, c'est un autre exemple de l'influence des jeux vidéos sur la culture générale : la musique est un média parmi d'autres par lequel la culture a été véhiculée. Par exemple, le thème principal de *Super Mario Bros.* est instantanément reconnaissable par les jeunes générations ainsi que celui de *Tetris*. Par ailleurs, certains artistes et groupes d'aujourd'hui comme *Anamanaguchi* promouvoient le *Chiptune* comme leur style principal et connaissent un succès non négligeable.



FIGURE 7.2 – *Dawn Metropolis* par *Anamanaguchi* (2009)

## Partie 8

# Philosophie : *The Stanley Parable*

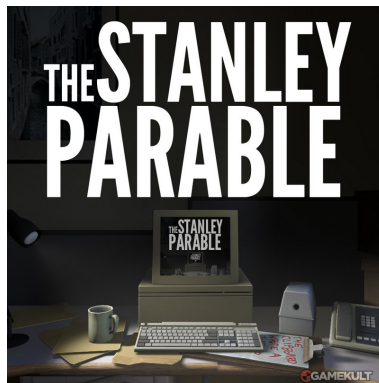


FIGURE 8.1 – *The Stanley Parable* (2013)

*The Stanley Parable* a commencé en tant que *mod* (i.e. “modification” d’un jeu) construit par Davey Wreden sur le moteur de jeu *Source* en 2011, puis sorti en version stand-alone remasterisée sur PC sur *Steam* en 2013. Le jeu a reçu une attention particulière par sa nature provocatrice par rapport à la linéarité et l’interaction proposée dans les jeux vidéo en général.

Le jeu propose au joueur d’incarner Stanley, employé numéro 427 d’une société. Son travail est d’appuyer sur les bons boutons au bon moment, ceci dicté par son ordinateur de travail. Soudain, il arrête de recevoir des ordres. C’est à ce moment là que le joueur entre en jeu pour décider du destin de Stanley.

Le joueur est accompagné en permanence du narrateur qui dirige délibérément le scénario vers une direction spécifique. Le joueur peut ainsi soit obéir bêtement au narrateur et ainsi “finir” le jeu en quelques minutes, ou il peut lui

désobéir pour déceler tous les secrets que pourrait lui cacher le jeu. Par exemple, un simple choix d'une porte à prendre peut changer drastiquement le scénario selon que le joueur prend la gauche ou la droite.

Tout le jeu s'axe sur cette dynamique de choix : en effet, le jeu veut inciter le joueur à réfléchir sur la nature du choix dans les jeux vidéo. Bien souvent, dans les jeux vidéo, le joueur suit une ligne narrative toute tracée avec un début et une fin définie, instaurant ainsi un "déterminisme du jeu vidéo". Wreden voulait avec *The Stanley Parable* défier ce "déterminisme" en fournissant un jeu délibérément conçu pour ne pas être joué linéairement. Il engage le joueur à un certain esprit critique dans sa prise de décisions lors de sa séance de jeu.

Ceci montre que le jeu vidéo est comme tout concept touché par la notion philosophique. Il la touche aussi elle-même, entrant dans la théorie des jeux et ayant un rôle sociologique parmi les générations.

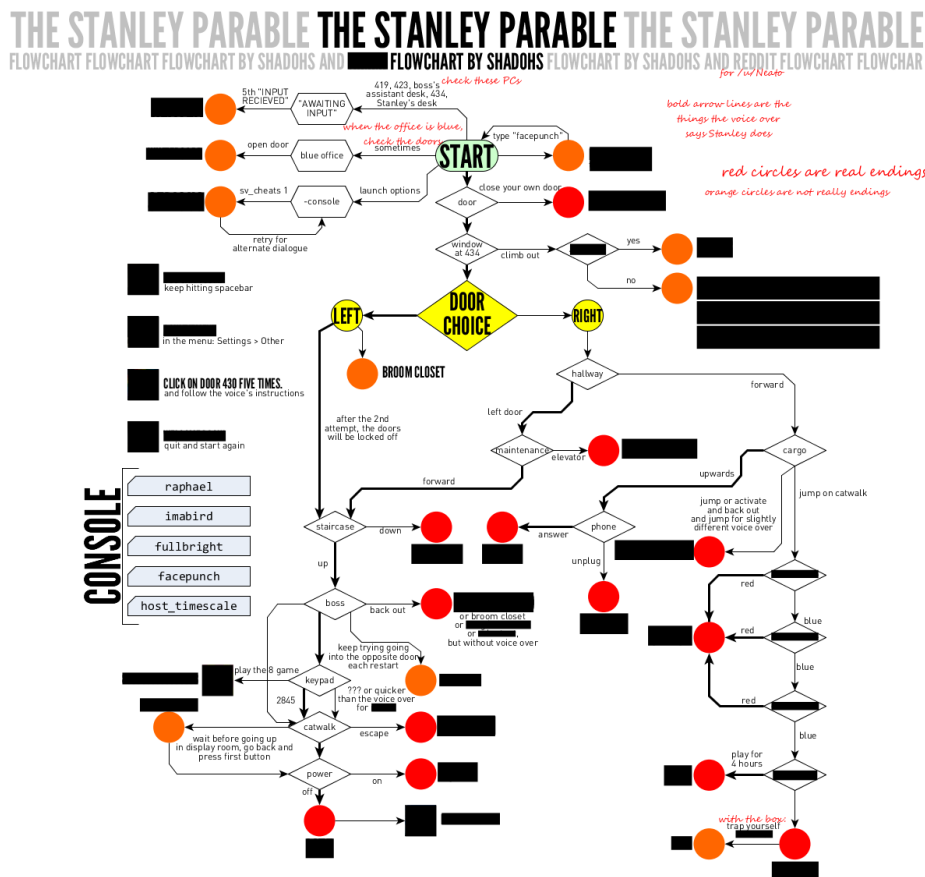


FIGURE 8.2 – Organigramme des fins possibles de *The Stanley Parable*

# Conclusion

L'univers du jeu vidéo possède ainsi une influence incroyable sur beaucoup de domaines et tire aussi ses influences de beaucoup de domaines. Il est par conséquent propice à une bonne diversité et hétérogénéité culturelle. La popularité de domaines comme la musique de jeu vidéo

Utilisant beaucoup de références et étant référencé par beaucoup grâce à la culture du retrogaming et du culte du jeu vidéo en général, il constitue une culture qui a su marquer successivement plusieurs générations de manières différentes et a su s'intégrer parfaitement dans la vie de tous les jours des sociétés.

Cela mène à beaucoup de discussions engagées à son sujet, faisant son éloge, déplorant son état ou son existence ou critiquant certains de ses aspects. Des débats sont par exemple engagés récemment sur la sexualisation des personnages féminins de jeu vidéo et sur l'équité des genres dans le jeu en ligne.

En conclusion, c'est l'amalgame de tous ces paramètres et éléments qui font de la culture du jeu vidéo un véritable univers avec ses particularités, ses intérêts et attraits mais également ses limites.