

## Transcription

Quelque part dans cette galaxie, au vingtième siècle, des mammifères bipèdes ont inventé le jeu vidéo, un loisir exaltant et singulièrement addictif. On a l'impression d'assister à un phénomène de folie collective provoquée par le jeu. Depuis presque 50 ans, on transporte ces jeux vidéo sur des dizaines de consoles portables, objets cultes pour des générations de joueurs, des petites machines toujours plus puissantes et qui rassemblent des communautés de gamers.

1989 à Berlin, la tendance est plutôt au casse-briques, au Japon, la première Game Boy voit le jour, tout comme ces trentenaires biberonnés au Super Mario.

- Là, vous avez quel âge ?
- Avec ça, nous sommes revenus à l'enfance.
- Je pense que j'ai moins de 10 ans là !
- Ce qui était sympa avec la Game Boy, c'est qu'on pouvait y jouer partout, on pouvait y jouer même à la cour de récré avec les copains...
- On était dans la salle d'attente \*au médecin, on allait aux toilettes, on pouvait y jouer, c'était juste incroyable de pouvoir jouer partout et de finir un jeu, quoi.
- Et les graphismes n'étaient pas énormément poussés, donc comme on était enfant, on s'imaginait dans l'univers de ces jeux. Je pense que c'est cette magie-là qu'on retrouve vingt ans plus tard.
- On ne s'ennuie pas, il y a toujours ..., on n'a pas encore le temps de tout finir, quoi.

Et pourtant, la première Game Boy en noir et blanc n'a failli jamais sortir.

- En interne chez Nintendo, beaucoup dans les équipes se disaient que ça ne marchera jamais parce que c'était un retour en arrière, on a une machine qui cartonne sur les écrans en couleur avec de supers graphismes et là vous voulez imposer une console avec un écran miniature en noir et blanc, non, ça ne marchera pas. Et pourtant ça a cartonné.

Deux cents millions d'exemplaires, un joli carton. D'autres consoles ont eu plus de mal.

- Excellente machine mais néanmoins son gros problème c'est sa consommation de piles. Puisqu'avec six piles LR6, ça dure à peine deux heures.

1978, la préhistoire. La première console à cartouches interchangeables pèse trois tonnes et demie. Très vite, on miniaturise, on joue en tirant la langue à des jeux passionnants.

- C'est captivant et je suis complètement excitée quand je joue avec...

Mais très limité quand même.

- Il y a un moment où on bat le niveau du plus puissant ordinateur et ça devient de la routine.

À part quelques accidents industriels, le marché bondit autant qu'une Super Mario. Année 2000, on a raté sa vie si l'on ne possède pas la nouvelle nouvelle console.

- Vous devez quand même avoir l'impression d'être victime un peu d'un marketing effréné de Sony...
- Ah ben, c'est ça qu'ils veulent et ça marche!

Les seniors eux ont aussi leur jeu de déesse. Un tantinet régressif, faut bien avouer.

- Votre cerveau a 80 ans.

On a longtemps présenté les gamers comme des solitaires plus ou moins asociaux. Grave erreur. Depuis des années, ils pratiquent en groupe, les consoles portables étant portables, ils ont des bars dédiés, des tournois réguliers, une communauté autour de streamers comme Keddy gamer boy, quatre à cinq heures de direct chaque jour sur sa chaîne Twitch, il teste un jeu devant son public. C'est interactif, amusant et ... interactif.

- Quand on accomplit quelque chose d'incroyable, comme finir un jeu, on a une masse de messages qui disent gégé qui veut dire good game, genre félicitations et il y a le chat qui nous acclame bravo bravo, t'as fini le jeu, des fois on a les commentaires merci d'avoir fini ce jeu, tu as pris de la revanche sur ma jeunesse, des trucs comme ça, oui.

En solo ou en équipe, partout dans cette galaxie, il y a toujours un gamer qui passe une belle soirée au coin du jeu.

\*chez le médecin

CréatifLE 2022