



HAL
open science

Désir et techniques : les figures de “ l’avenir des jeux vidéo ” dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990

Mathieu Triclot

► **To cite this version:**

Mathieu Triclot. Désir et techniques : les figures de “ l’avenir des jeux vidéo ” dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990. Sélim Ammouche. Lire les magazines de jeux vidéo, Couverture(s) de la presse spécialisée française, OpenEdition; Presses Universitaires de Liège, pp.41-52, 2022, Jeu/Play/Spiel, 978-2-87562-330-0. <10.4000/books.pulg.25817>. <halshs-03971690>

HAL Id: halshs-03971690

<https://shs.hal.science/halshs-03971690v1>

Submitted on 1 Sep 2023

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

M. Triclot, « Désir et techniques : les figures de « l'avenir des jeux vidéo » dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990 », in S. Ammouche, A. Blanchet, B.-O. Dozo, M. Triclot, *Lire les magazines de jeux vidéo, Couverture(s) de la presse spécialisée française*, Presses Universitaires de Liège, 2022, pp. 41-52.

Désir et techniques : les figures de « l'avenir des jeux vidéo » dans la presse spécialisée francophone au tournant des années 1980 et 1990

Mathieu Triclot, FEMTO-ST/RECITS, UBFC/UTBM

Le garçon émerge à demi d'une surface, représentée dans le « style vectoriel », en aplats bleus et lignes rouges (During, 2012). Il pose le premier pas dans un univers désert, peuplé de figures géométriques : sphères et pyramides à l'horizon. Le garçon porte un casque audio, des lunettes au style futuriste et un gant qui évoque les dispositifs à retour d'efforts. Le corps encore à moitié dissimulé dans le treillis géométrique, il tend la main pour atteindre la sphère qui flotte à sa hauteur. Son sourire, seul élément visible sur le visage masqué, attire le regard. S'y exprime le ravissement d'un premier contact entre le corps de tous les jours et la matière évanescence du virtuel. Au loin, l'aube s'élève sur les pyramides. « Réalité virtuelle : demain le jeu total ! » annonce le bandeau qui borde l'image de une (fig. 1 ; Tilt, n° 92, juillet-août 1991).



Figure 1: Réalité virtuelle : demain, le jeu total ! (Tilt, n°92, juillet-août 1991)

Cet article examine les figures de « l'avenir des jeux vidéo » dans la presse spécialisée francophone, sur une période de douze ans, de 1982 à 1994. Notre corpus se compose d'articles qui vont au-delà de la seule actualité des sorties et inscrivent les jeux vidéo dans un paysage plus vaste de mutations technologiques désirables : robotique, images de synthèse, intelligence artificielle, réalité virtuelle, etc.

Cette question des « avènements du jeu vidéo » comporte plusieurs enjeux, que la couverture de Tilt entremêle. Le premier enjeu est tout simplement historique : les « avènements du jeu » possèdent leur histoire propre. Schématiquement, deux périodes sont nettement repérables. De 1982 à 1986, la presse jeu vidéo est confrontée à la possibilité d'un effondrement du secteur et par conséquent de sa propre activité, sous la double figure de la rareté d'abord, puis de la crise ensuite. A partir de 1987, la situation apparaît plus stable, aussi bien au niveau de l'industrie, que de la presse et de ses publics, et l'avenir s'ouvre à nouveau, le jeu vidéo tissant de nouvelles alliances avec les futurs technologiques, dont la réalité virtuelle devient l'emblème.

Au-delà de l'enjeu historique – la vision que la presse entretient de l'avenir d'un secteur avec lequel elle a partie liée – les « avènements du jeu vidéo » engagent un questionnement historiographique. La presse produit le récit de l'histoire en train de se faire. Les travaux Carl Therrien et Martin Picard ont notamment montré combien l'histoire des jeux vidéo est structurée par une idéologie des techniques, qui en naturalise l'histoire à travers la métaphore des « générations », invisibilise les dimensions socio-techniques de la production et présente l'innovation comme un processus linéaire et irréversible (Therrien, Picard, 2014 ; Therrien, Picard, 2016 ;). Notre corpus présente néanmoins l'intérêt de nuancer ce tableau critique, dans la mesure où la presse française est contrainte de présenter un récit plus contrarié ou plus enchevêtré du « progrès ludique » que la presse américaine. Elle est en effet confrontée non seulement à la crise du secteur, mais aussi à un parc de machines diversifié, entre micro-ordinateurs et consoles de jeux, lesquelles sortent souvent en retard par rapport aux États-Unis. Tout cela a pour effet de considérablement compliquer le récit et d'obliger à un ensemble de contorsions pour coïncider avec le modèle des « générations » de machines, souvent décalé par rapport à la chronologie des sorties locales.

Le troisième enjeu tient à la représentation des technologies. Notre corpus offre un échantillon d'une certaine technophilie à la française, à l'ère du minitel. Les avènements du jeu vidéo se déclinent à deux niveaux. Il y a d'abord, telle que l'évoque la couverture de Tilt, la perspective du remplacement du jeu vidéo par la réalité virtuelle : « demain, le jeu total ! ». Rétroactivement, la réalité virtuelle nous renseigne sur les propriétés qui sont attribuées au médium jeu vidéo, tel qu'il existe dans son état encore supposément « incomplet ». Mais à un deuxième niveau, la réalité virtuelle n'est elle-même que l'un des grands attracteurs parmi d'autres, au sein du discours technophile et futuriste dans lequel baignent les jeux. Ici, la perspective se renverse : les jeux vidéo apparaissent d'ores et déjà comme annonciateurs de progrès à venir. Loin de n'être qu'un loisir marginal, éventuellement menacé de disparition, ils sont une fenêtre ouverte sur des avènements technologiques désirables, avec qui ils ont un air de famille. Or, ces avènements sont pour beaucoup d'entre eux largement dépassés, quand ils ne prêtent pas à sourire : « En France, on n'a pas peut-être pas de pétrole, mais nous avons des minitels capables de piloter des vidéodisques ! » clame ainsi un article de Tilt consacré à la domotique (Tilt, n° 26, novembre 1985, p. 41). Le risque d'une telle recension de ces futurs dépassés serait de les considérer comme de simples aberrations curieuses. Or, il nous semble qu'ils exhibent au contraire une structuration taillée pour la fascination et le désir, autour des promesses d'automatisation, de naturalité des interactions, qui n'ont pas perdu leur efficacité et méritent d'être analysées en tant qu'idéologie des techniques. Le travail de légitimation des jeux vidéo, que produit la presse spécialisée de l'époque, passe ainsi par la

mobilisation d'une imaginaire technophile puissant, qui fait écho aux discours contemporains sur les « promesses technologiques » (Jarrige, 2014 ; Jarrige, 2017) ou le « technosolutionnisme » (Morozov, 2014).

Enfin, la couverture de Tilt rend sensible un dernier enjeu, qui tient à la presse comme média en propre : l'appel à l'avenir produit des effets puissants dans le hic et nunc de la lecture. L'une des surprises de ce travail sur la presse tient à ce décalage : examiner les figures de l'avenir n'amène pas seulement à étudier des représentations, mais aussi une performance discursive. Le recours à l'avenir est un ingrédient clé dans un ensemble de stratégies qui visent à produire une expérience de lecture en propre. La presse vidéoludique paraît se caractériser par un usage spécifique des temps : il ne s'agit pas de relater l'évènement au présent ou au passé proche, mais de faire fonctionner tout un ensemble de « feuillets temporels » qui entremêlent aujourd'hui et demain. Au-delà de la réalité virtuelle, figure de l'avenir en mode majeur, la couverture de Tilt annonce plus près de nous « la Super Famicom meilleure console du monde » ou à portée de main « Vroom, simulateur de conduite révolutionnaire ». La fonction du médium qu'est la presse vidéoludique n'est donc pas seulement d'être véhicule de nouvelles ou de représentations, mais aussi et d'abord d'affects performatifs – l'enthousiasme, l'envie, la pâmoison, etc – qui sont proposés à son lecteur modèle. Si la lecture comme activité peut elle-même se caractériser sous le concept de jeu (Picard, 1986 ; Macé, 2011), à quoi joue la presse vidéoludique ? Quel rôle joue le recours à l'avenir dans les jeux de lecture nous offre la presse sur le jeu ?

Nous procéderons en quatre temps pour l'exploration de ces figures de l'avenir dans la presse vidéoludique. Nous commencerons d'abord par examiner successivement les deux grandes périodes qui caractérisent le rapport à l'avenir dans la presse, en interrogeant de manière conjointe la construction des catégories historiographiques. Nous analyserons ensuite l'émergence de cette grande figure de l'avenir des jeux qu'est la réalité virtuelle et la manière dont se déploie les structures discursives qui invitent à la fascination technophile. Enfin, nous reviendrons sur les multiples feuillets temporels et les effets qu'ils visent sur l'expérience de lecture.

1. Un art sans avenir (1982-1986)

Le premier acquis de ce parcours dans la presse généraliste est de faire apparaître des périodes distinctes quant à la manière dont est envisagé « l'avenir du jeu vidéo ». Le récit « techno-progressiste » ne se met en place que tardivement, très largement entravé par une inquiétude massive quant à l'idée même que les jeux vidéo possèdent un avenir. La première période, de 1982 à 1986, est ainsi celle d'un « no future », sous la double figure d'abord de la pénurie (1982-1983), puis de la crise qui touche les consociers américains (1984-1986). A l'inverse, la période 1987-1994 est libérée des inquiétudes récurrentes sur l'avenir du secteur.

Les deux périodes sont donc marquées par des configurations discursives différentes, dont la première variable est le rapport à l'avenir. Mais elles impliquent aussi des rapports différents aux objets futuristes. Ces derniers fonctionnent plutôt sur le registre de la réassurance dans la première période, alors qu'apparaît beaucoup plus nettement la possibilité d'un dépassement des jeux vidéo par les nouvelles images et la réalité virtuelle dans la seconde. La différenciation des deux périodes est d'autant plus nette que l'année 1987 coïncide avec l'apparition d'un deuxième magazine généraliste, Génération 4, bientôt renommé en Gen 4, mais aussi d'une multitude de magazines spécialisés. A cette occasion les formats se transforment. On peut faire l'hypothèse que l'apparition de ces magazines nouveaux répond à un meilleur état économique du secteur, lequel est lui-même reflété dans les magazines de l'époque.

Cette histoire des avènements plus ou moins contrariés du jeu vidéo, telle qu'elle se redécouvre dans la presse, possède un double intérêt sur le plan historiographique. Tout d'abord, elle offre un regard décalé par rapport à l'historiographie dominante sur la crise du secteur en 1984. L'effondrement est à relativiser du point de vue européen, dans la mesure où l'écosystème est constitué différemment avec la présence des micro-ordinateurs en contrepoint aux consoles. La crise apparaît donc importée ou distante. Surtout, elle n'interrompt pas une période d'abondance, mais elle se superpose bien plutôt à une période placée sous le signe de la pénurie. Par conséquent, l'idée que la presse vidéoludique mettrait en place un cadrage « techno-progressiste » appliqué à l'histoire des jeux apparaît singulièrement compliquée dans le cas français : d'une part, parce que l'idée de progrès est d'abord convoquée comme antidote à la perspective du déclin, ensuite parce que le récit de la guerre des consoles, écrit sous le registre de l'opposition binaire 8 bits, 16 bits, est importé avec difficulté, du fait des retards récurrents dans la commercialisation des machines, qui brouille le récit linéaire que les fabricants peuvent déployer sur leurs premiers marchés.

1.1 Rareté française, abondance américaine

Les discours quant à l'avenir des jeux vidéo, dans la première période (1982-1986) nous paraissent pouvoir être caractérisés par cinq éléments majeurs, sur les corpus des articles de Tilt. Le premier de ces éléments, qui met à mal l'idée d'un avenir radieux des jeux vidéo, est le discours de la rareté, qui correspond aux difficultés que connaît la distribution des jeux vidéo en France (Blanchet et Montagnon, 2020 ; Colin Sidre, 2013). Cette rareté française positionne par contraste les États-Unis comme la terre d'abondance où se dessinent les avènements technologiques.

Si le deuxième numéro de Tilt (novembre-décembre 1982) promet en couverture un « Super Noël !! 5 consoles et 100 cassettes », l'article associé se révèle bien plus réservé. Sous l'inter-titre « Et l'avenir » (p. 45), en conclusion du dossier, on lit : « D'abord méfiance » ! Si les consoles, en apparence, offrent un grand choix, le consommateur doit veiller à ne pas se laisser abuser par des « versions pirates » ou les fausses promesses que délivrent des « versions modernisées souvent de consoles de la première génération ». Non seulement, on n'est jamais sûr d'avoir « la bonne logithèque », mais le standard SECAM place la France dans une situation d'éternel retard.

La première promesse pour l'avenir est donc d'abord celle de l'abondance, dans le contraste entre la situation française et américaine : « Outre-Atlantique ... Si l'on consulte le catalogue des grands magasins américains d'électronique, on dénombre un total de plus de 300 cassettes différentes ! Un extraordinaire éventail qui envahira le marché français courant 83. » Le numéro 7, de septembre-octobre 1983, confirme ce tableau, avec un article dédié à « l'univers de la distribution des jeux vidéo » : « Oubliez les nouveautés californiennes que les journalistes voyageurs vous font miroiter trois bons mois avant qu'elles n'arrivent dans le commerce ». Le présent est marqué par la difficulté à trouver et la rareté, mais « patience, ça s'arrange ! » nous promet l'article.

1.2 Se rassurer face à la crise

Cette toute première figure du progrès comme difficile rattrapage de l'abondance américaine (1982-1983) vient se heurter, dans une deuxième période, à la chronique de la crise américaine (1983-1987). L'anxiété se radicalise : il ne s'agit plus seulement de se demander quel avenir pour le secteur des jeux en vidéo en France, mais si les jeux vidéo peuvent prétendre à un avenir.

Cette chronique de la crise est aisée à repérer et se présente sous la forme d'un feuilleton régulier, celui du retour annuel du Consumer Electronic Show (CES), organisé à Las Vegas. La crise pointe le bout de son nez, dans le numéro 6, de juillet-août 1983, qui annonce un « un hiver maussade, des

rumeurs alarmistes qui prédisaient la fin prochaine de certains grands noms du jeu vidéo ». En mars 1984 (n° 10), premier format mensuel, le CES de Las Vegas est présenté sous le signe de la « prudence ».



Figure 2: Courbes à la baisse et crise du secteur (Tilt, n°19, mars 1985)

L'article de mars 1985 (n°19) est sans doute l'un des plus représentatif de cette rhétorique de la crise. Il s'ouvre avec une illustration saisissante de courbes à la baisse (fig. 2). L'avenir paraît compromis : « la complexité de la situation actuelle est telle qu'il est hasardeux de se risquer à des pronostics ». Constamment les articles cherchent la réassurance. A « la crise d'une espèce en voie de mutation : la console de jeux », l'article oppose un autre monde possible, celui de la micro : « l'avenir appartient incontestablement aux ordinateurs familiaux ». Il s'agit de discerner derrière la crise, non seulement les signaux d'une reprise possible, mais aussi de rassurer par un discours du progrès inéluctable. La crise n'arrête pas le progrès, contrairement aux apparences, mais elle ne constitue qu'un moment passager, où le rythme ralentit : « ce qui paraît presque banal aujourd'hui provoquait il y a un an seulement des attroupements. Le monde du logiciel ludique évolue tellement vite qu'un simple ralentissement dans l'innovation apparaît à certains comme une pause engendrant la morosité. Ne boudons pas notre plaisir. »

Le retour du SICOB, salon français, en octobre 1985 (n°25), reprend la même stratégie. Il fait état de la « crise, morosité, l'année de tous les dangers », « et pourtant sous les pavés des incertitudes et des faillites en chaîne, les plages de la micro ne sont pas si noires que tous veulent bien le dire. » De même, encore, en mars 1986 (n° 29), à « Las Vegas, rien ne va plus », il y a « moitié moins d'exposants que l'année précédente », « Nintendo a complètement disparu de la circulation », « Et les jeux américains me direz-vous ? Ici encore l'ambiance est morose. [...] L'arcade est mort et enterré, sauf en Angleterre. », mais le lecteur peut être rassuré : « L'industrie du jeu se requinque doucement en comptant ses sous. »

1.3 Pacte de lecture

Cette stratégie d'euphémisation, qui vise rien moins qu'à sauver les jeux du « no future », paraît représentative, de manière plus générale, du pacte de lecture (Lejeune, 1975) que la presse cherche à nouer avec son lectorat. Quant tout est incertain, tout est à fait faire : quelle presse, pour quels joueurs, pour quelle industrie ?

La défense des jeux vidéo et des joueurs fait partie de ce pacte. L'une des rubriques les plus caractéristiques de la première période de Tilt est celle des « fanas », qui présente des portraits de personnalités (Karen Cherill, Stephane Collaro, Johnny Halliday...) en joueurs de jeux vidéo. Ce « joueur idéal » et légitime doit aussi être défendu contre les attaques dont son loisir fait l'objet. Le numéro 5, de mai-juin 1983, consacre ainsi à un article à la critique des discours critiques : « accusés de tous les maux, les jeux vidéo-ont ils besoin d'être défendus ». Les jeux vidéo sont positionnés comme pédagogiques, interactifs, à rebours du discours de l'abrutissement porté par les détracteurs.

La bonne santé du secteur est présentée comme bénéfique à la fois pour la presse et pour ses lecteurs. L'éditorial de Jean-Michel Blottière en septembre 1986 (n°34), à la fin de la période, explicite la relation entre parties prenantes : « et le soft dans tout ça ? Il va bien. Tilt surfe sur la vague. L'équipe évolue, se muscle, nos locaux s'agrandissent, la pagination augmente et nous passons au dos carré, une formule réservée aux journaux de prestige ». Un tel contrat installe deux exigences contradictoires pour la presse : le maintien d'une rhétorique critique, qui promet au lecteur de déjouer les arnaques, à rebours de l'excitation et l'exigence de la passion partagée entre industrie, journalistes et lecteurs. « Parfois on se demande à quoi tout cela rime. Feuillotez les anciens numéros de Tilt, SVM ou autre Hebdogiciel. Vous aurez peut-être un sentiment de déjà vu. Lancement à grand fracas, enthousiasme unanime ou moue dédaigneuse, chaque apparition d'ordinateur suscite les mêmes questions. Et six mois après les mêmes certitudes : « nous vous l'avions bien dit ; jamais l'Ataga ne pouvait marcher » [...] Pitié arrêtez tout. La micro c'est magique. Personne ne peut prévoir avec certitude ce que deviendra un ordinateur. [...] Alors laissez-nous notre enthousiasme. Laissez nous rêver, supputer, peser, délirer, adorer ou détester nos ordinateurs. » (Éditorial Blottière, n° 32, juin 1986).

1.4 Présences du futur

Sur cette première période, les promesses pour l'avenir des jeux demeurent modestes. Encore faut-il que le secteur survive ! Le trait le plus caractéristique est que cet avenir n'est pas encore conçu sous la figure d'un dépassement, qui mènerait vers autre chose, « le jeu vidéo total », ou la réalité virtuelle. L'horizon du « jeu vidéo idéal » reste celui d'un rattrapage ou d'une correction des défauts présents. La figure principale du progrès pour le jeu vidéo domestique reste alors celle d'être « l'égal des jeux d'arcade » (n°5) : « On espère surtout une amélioration sensible du graphisme qui devrait égaler celui des jeux d'arcade. D'un autre côté la tendance va vers des jeux plus complexes qui ressembleront toujours plus à ceux que proposent sur disquette les micro-ordinateurs. » Et encore, ce progrès comporte lui-même sa part de dangers : « Souhaitons toutefois qu'on saura leur conserver une grande facilité de maniement. En effet, le jeu vidéo idéal n'a pas besoin de règles de quarante pages, et ne doit pas nécessiter un jeu de doigts comparable à celui d'un pianiste ! Les fantastiques progrès de l'électronique grand public devraient bientôt nous satisfaire pleinement. » (n°2, novembre-décembre 1982). Le progrès n'est pas le dépassement du jeu vidéo vers une figure autre, mais rattrapage à l'intérieur même du champ.

De fait, il est intéressant de constater que les objets futuristes régulièrement convoqués – les robots, l'Intelligence Artificielle, le parc d'attraction Epcot Center – ne se branchent pas directement avec les jeux. Ces futurs désirables ne fonctionnent pas comme des avènements du jeu, mais comme la défense et illustration d'un avenir technologique, qui entretient la confiance face aux déboires du secteur. Les jeux vidéo font partie de ce grand tout technophile, ils s'inscrivent dans le mouvement inéluctable de l'histoire. Ils ne disparaîtront pas de sitôt.

1.5 Résistances du passé

Enfin, un des derniers signaux caractéristiques de cette première période tient à la présence de références au passé. Ainsi, la carte postale dédiée à Coney Island, dans le numéro 3 de Tilt (janvier-février 1983). Cet usage du passé permet, à nouveau, de situer les jeux vidéo dans une histoire qui progresse : Coney Island, alors en pleine déréliction, représente le passé de l'amusement mécanique. Tilt fait preuve du développement d'une authentique culture technique : le numéro 45, de septembre 1987, invite ainsi à un « voyage dans le temps en compagnie des ancêtres de vos micros » et reproduit la lettre de Perret sur l'invention du terme « ordinateur ».

Ce regard sur le passé des ordinateurs est l'occasion de dessiner un chemin optimiste pour demain : « Pourquoi dans ces conditions ne pas se laisser aller à rêver à des micro-ordinateurs de demain ? De leur obéissance servile aux injonctions de la voix, de leur puissance de calcul propre à gérer les animations les plus complexes, de la subtilité troublante de leurs jeux artificiellement intelligents... Pourra-t-on encore échapper à un univers d'illusion et de simulation, d'images holographiques confondantes d'hyperréalisme et de musique composée artificiellement. Rendez-vous dans vingt ans ! ». L'article s'inscrit cependant déjà dans la rhétorique de la deuxième période, qui branche les progrès techniques aux jeux vidéo eux-mêmes. A rebours une dernière figure de la persistance du passé dans la première période tient à la résistance qu'offrent les machines anciennes : la VCS d'Atari est encore présente dans les comparatifs jusqu'en septembre 1990 !

2. La guerre des consoles n'aura pas lieu (1987-1994)

La deuxième période est marquée par un double signal : l'embellie économique, qui referme le discours de la crise, et l'apparition de nouveaux magazines, qui transforment les formats. L'éditorial du premier numéro de Gen 4 associe parfaitement ces deux dimensions : « Les jeux vidéo sont destinés à rester une composante fondamentale des loisirs personnels dans les années à venir. [...] Une industrie est née et a grossi sur un rythme que peu d'autres secteurs peuvent se vanter d'avoir connu. Trop vite peut-être puisqu'après la vague le reflux est arrivé, laissant sur le carreau un certain nombre de sociétés, quelque fois prestigieuses. Les Cassandres ont eu tôt fait de prédire la mort de cette activité.[...] La rentrée 1987 promet d'être la saison la plus excitante depuis longtemps. » (Gen 4, N°1 1987) Cinq ans plus tard (février 1992), l'optimisme est sans zones d'ombre : les jeux vidéo sont un « fait de société désormais irréversible » : « la constatation la plus importante concerne le nombre de joueurs sur micros et consoles aux quatre coins du monde, en constante augmentation, affirmant le phénomène des jeux vidéo comme un fait réel de société désormais irréversible ! ».

Titre	Année de création	Fin de publication	Type
Tilt		1982	1994Généraliste
Hebdogiciel		1983	1987Ordinateur
Micr'Oric		1983	1985Oric
Théoric		1984	1987Oric
ST Magazine		1985	1998Spécialisé

MSX News	1986	1987Spécialisé
Amstar	1986	1990Amstrad
Gen4	1987	2004Généraliste
Amstrad PC	1987	1991Amstrad
Game Mag	1987	1988Généraliste
Joystick	1988	2012Généraliste
Am-Mag	1988	1989Amstrad
Amstrad Cent pour cent	1988	1993Amstrad
Club Nintendo	1989	1993Nintendo
Player One	1990	2000Consoles
Console+	1991	2012Consoles
Joypad	1991	2011Consoles
Mega Force	1991	1998Sega
Nintendo Player	1991	1999Nintendo
Amiga Revue	1991	1995Amiga
PC Player	1992	2000Ordinateur
Supersonic	1992	1995Sega
Banzzaï	1992	1995Nintendo
Amiga Dream	1993	2004Amiga

Figure 3 : Date de création et de fin de publication des magazines dédiés aux jeux vidéo disponibles sur www.abandonware-magazines.org

En 1987, apparaissent Génération 4 (180 numéros), mais aussi Game Mag (13 numéros). En 1988 Joystick débute sur un format hebdomadaire, devenant mensuel à partir de 1990 (260 numéros). A ces généralistes, s'ajoutent des magazines spécialisés, dont certains proviennent directement de l'autonomisation des cahiers consoles des généralistes : Console+, à partir de Tilt (1991), Banzzai et Supersonic (1992), à partir de Gen4, mais aussi Joypad (1991), Player One (1990) (fig. 3)... Ce nouveau paysage de la presse modifie le contrat de lecture sur la période, en introduisant une forme de concurrence nouvelle entre les magazines, mais aussi un autre rapport temps avec la généralisation du format de la preview.

2.1 Concurrence et exclusivité : le règne de la preview

L'éditorial de Stéphane Lavoisard, présenté comme le « plus jeune rédacteur en chef de France », pour Gen4, pour le numéro de l'été 1988 (n°4), est particulièrement représentatif de cette transformation du contrat de lecture. Le magazine propose rien moins à ses lecteurs qu'une forme nouvelle d'alliance contre les éditeurs. Cette alliance vise à obtenir de la publicité, laquelle est considérée comme mutuellement bénéfique pour la presse et ses lecteurs. Ainsi, le magazine appelle ses lecteurs à contribuer par courrier à une campagne de lobbying envers les éditeurs, notamment Ubisoft, à qui il est reproché de ne pas faire suffisamment de publicité. A l'été 1988, l'éditorial argumente : « Et à qui profite ce magazine-couleur-catalogue-complet, que du coup ils n'ont plus besoin de faire. Aux éditeurs de logiciel de jeux, bien sûr. Qui, eux, pour sûrement plein de bonnes raisons, n'ont pas encore joué le jeu. Le magazine a besoin de ces mêmes annonces pour s'épaissir. [...] Nous attendons 5000 lettres de votre part. Vous devez le faire, votre avenir ludique en dépend. »

Ce contrat est répété en décembre (n° 7) : « je suis extrêmement content d'annoncer une avalanche de Préviews, de Tests et... de pubs qui raviront les lecteurs. », dans un éditorial qui s'en prend à nouveau à UbiSoft. Dans ces nouveaux « magazines-catalogue-couleur-complet », la preview, l'annonce des nouveautés, joue un rôle clé et devient l'élément structurant dans l'orientation des

plaisirs de lecture. Le numéro 6 de Gen4, en novembre 1988, lors du passage au mensuel, annonce en couverture « Exclusif ! Des exclusivités exclusives » et dévoile le nouveau format : « Préviews : l'une des rubriques phares de GEN 4. Nous y présentons en exclusivité, les jeux les plus extraordinaires, ceux qui nous auront sauté aux yeux lors de nos balades impromptues dans les studios de programmation. En attendant leur sortie prochaine, voilà de quoi faire de beaux rêves. » Tilt fonctionne de la même manière. Le numéro 57, en septembre 1988, introduit une nouvelle maquette, avec l'apparition d'une rubrique « 15/15 », avec des avant-premières : « les softs de la rentrée sont déjà là... ou presque ! Certains étaient attendu, d'autres vont créer la surprise ! Avant de les voir sur vos machines, Tilt vous offre de quoi rêver. »

L'accès aux dernières nouveautés est un argument clé dans la concurrence que se livrent les titres et qui se traduit par des éditos acérés. Dans son numéro de septembre-octobre 1988 (n° 5) Gen4 attaque violemment les confrères : « une indépendance qui rime bigrement avec impuissance. [...] Entre les informations fossiles et les rumeurs folles, les dossiers rabâchés et les déclarations fracassantes, en passant à côté du servile et de l'approximatif, le lecteur aura tôt fait de trouver son chemin. » L'indépendance est présentée comme une valeur négative, là où la familiarité avec les éditeurs permet l'accès exclusif aux nouvelles les plus fraîches. A l'inverse, le numéro 62 de Tilt, en janvier 1989, mobilise la rhétorique traditionnelle de la presse, alliée des consommateurs, pour débusquer les arnaques des produits proposés, et critique les « compromissions » des confrères et autres « achats d'articles ».

2.2 L'impossible guerre des consoles

Ces nouveaux formats constituent la première brique d'un nouveau rapport au temps, qui s'exprime dans la preview, son futur proche et l'illustration des nouveautés à venir. Crise et pénurie sont reléguées au passé. Mais l'abondance nouvelle ne concerne pas seulement les jeux ou les magazines, mais aussi les machines. La période correspond à un moment clé de guerre des consoles autour du marqueur 16 bits. Carl Therrien et Martin Picard ont fait de cet épisode un « moment clé dans la construction discursive de la technologie, dont l'impact peut encore être ressenti aujourd'hui dans la façon dont nous parlons de l'histoire : ce moment a solidifié l'adoption de la métaphore biologique des « générations » de console et d'une rhétorique guerrière » (Carl Therrien, Martin Picard, 2016). L'étude de Therrien et Picard repose essentiellement sur la presse américaine, autour du marketing de la TurboGrafx-16. Outre le fait que cette dernière est restée largement confidentielle en Europe, où elle a été commercialisée sous le nom de PC-Engine, l'examen de la presse française dessine un portrait beaucoup plus ambigu de la guerre des 8 et 16 bits.

Le premier élément tient à l'adaptation contrariée des nouveaux marqueurs en termes de bits. Le cas de Génération 4 est ici exemplaire, au point que la signification même du nom du magazine se perd. Si le numéro 1, en 1987, justifiait l'appellation par « les 4 nouvelles machines 16 bits. Le magazine des nouvelles machines : atari, amiga, nintendo et sega », trois ans après, en mai 1990 (n°22) plus personne ne sait ce que signifie vraiment « génération 4 » et la signification doit être renégociée à la volée : « Génération 4 qui mérite de moins en moins son nom, la 5^e génération nous étant arrivée en pleine figure plus rapidement que prévu ». De la génération des « 4 nouvelles machines 16 bits », le magazine est devenu celui de la 4^e génération de machines, sans que l'on sache quelles pouvaient être les 3 précédentes ou encore la 5^e annoncée.

De fait, les appellations en termes de bits sont régulièrement critiquées. Ainsi, le numéro 76 de Tilt en mars 1990 explique que « le parc de consoles 8 bits installé est tel que les consoles 16 bits auront elles beaucoup de mal à s'imposer. [...] Le grand public ne comprend rien à ces histoires de 8, 16, 32, 64 bits : la seule chose qui l'intéresse c'est d'avoir les meilleurs jeux possibles pour le meilleur

prix. ». Le dossier de septembre (n° 81) est emblématique de ces contorsions discursives. Si le titre du dossier annonce « la guerre des consoles » et une adhésion à la rhétorique guerrière, le contenu est tout autre. D'abord, parce que le dossier s'ouvre avec un test de l'Atari 2600 : non seulement, il mélange plusieurs types de machines, mais il reconnaît aussi que les plus anciennes peuvent avoir leur pertinence pour certains usages, à rebours d'un discours célébrant la nouveauté et l'obsolescence. A nouveau l'ambiguïté des marqueurs est dénoncée : ainsi, à propos de la SNES , « compatible en 8 bits, travaillant en 16 bits, le processeur possède un bus de données 8 bits, mais un adressage sous 24 bits (damned) ! »



Figure 4: Le crocodile du constructeur d'Amstrad illustre... et contredit la guerre des consoles (Tilt, n°81, sept. 1990)

De surcroît, le récit de la bit wars n'est pas seulement contrarié par l'ambiguïté des marqueurs, mais aussi par un parc de machines installées qui ne correspond pas aux enjeux du marché américain. La couverture du numéro de septembre 1990, et son dossier sur « la guerre des consoles », vend parfaitement la mèche, avec le crocodile d'Amstrad, représentant à la fois un constructeur britannique et un fabricant de micro-ordinateur, qui dévore une console « made in Japan » ! (fig. 4). L'éditorial d'avril 1990, chez Gen4 (n° 10), fait état de ce paysage complexifié, qui résiste à la rhétorique du renouvellement générationnel de 8 à 16 bits : « En nous orientant dès 1987 sur le marché des 16 bits, à l'époque peu important, nous avons répondu à la demande d'un public de fanatiques toujours plus nombreux, pour être aujourd'hui le magazine de référence sur 16 bits ! Les consoles Sega et Nintendo n'ayant pas réussi là où elles avaient des chances de faire un malheur, nous arrêterons dès le prochain numéro d'en parler. Comment continuer à parler de

machines aussi statiques que la Séga ou la Nintendo, dans un pays où tous les programmes arrivent avec des mois et des mois de retard. Pourquoi entretenir artificiellement une actualité les concernant qui serait une fausse actualité. » L'éditorial annonce d'ailleurs l'inclusion du PC, « bien qu'il soit un faux 16 bits. » Décidément, rien de rentre de manière très convaincante, dans le cadre tout tracé de la bits war.

L'absence d'un acteur aussi important que Nintendo pèse dans l'installation contrariée du paradigme des générations et leur marqueur en bits. La preview de la Super Famicom, en février 1991 (n°87) est représentative de ce rapport ambigu au constructeur, où la jalousie et le manque tempère immédiatement l'enthousiasme. Déjà en mars 1989 (n°64), Tilt mettait ses lecteurs en garde quant aux « rumeurs sur les consoles 16 bits » : « ne vous excitez pas trop, cette console ne sera pas disponible en Europe avant un long, très long moment ». En février 1991, si la couverture joue parfaitement la rhétorique américaine « Super Famicom, la Nintendo 16 bits attaque la Mega Drive », le dossier, titré « Super Famicom : une belle qui se fait désirer », raconte une guerre des 16 bits qui n'aura pas lieu : « « La Super Famicom est une superbe console 16 bits avec des jeux faramineux. Le seul – minime – problème, c'est qu'elle n'est tout simplement pas disponible en France. Alors, voilà. On vous fait baver un coup et puis, hop, on remballe. » Le ressentiment contre Nintendo s'affiche - « c'est intentionnellement que ce fabricant introduit la Super Famicom sur ce marché au compte-gouttes » - et tempère une recension enthousiaste : « F-zero est un jeu époustouflant auquel pas un fan de courses automobiles ne pourra résister. » Il ne reste plus qu'à en appeler à Mr Nintendo pour qu'il avance le calendrier : « La super famicom ne serait pas commercialisée avant deux ou trois ans, en raison du succès que commence seulement à remporter la NES dans notre pays. [...] Mais cette console fait tellement rêver qu'on peut toujours espérer un miracle. Mr Nintendo, je vous en supplie, vendez-nous votre belle console. »

2.3 Le dépassement du jeu

Le dernier élément qui caractérise cette période est le rapprochement des objets d'avenir et du jeu vidéo. Si Epcot Center, les robots, l'intelligence artificielle, fonctionnaient lors de la première période comme des marqueurs lointains, rassurant sur le développement technologique de l'humanité, mais sans interaction directe avec les jeux vidéo, ce sont désormais ces derniers dont la presse annonce les transformations à venir. L'horizon du tournant des années 1980 et 1990 s'incarne dans la promesse d'une fusion du cinéma et des jeux vidéo, sous la forme du film interactif, nourrie d'une transformation dans le rapport aux images. Alors que sur la période précédente, l'horizon était constitué par le rattrapage de l'arcade, c'est désormais son dépassement vers l'abaissement des frontières en le réel et la fiction qui est mis en avant. Objets d'un futur proche, les laser-disc, CD-ROM, CDI, CDTV promettent la convergence cinéma jeu-vidéo, avec en arrière-plan le progrès de l'image de synthèse.

Le numéro d'avril 1987 (n° 41) de Tilt vante le laser-disc : « les fabuleuses mémoires optiques qui commencent à envahir notre univers. Une technologie éblouissante, des applications qui font rêver, la science-fiction rejoint la réalité... », même si l'article reste étonnamment déceptif et peu sensible à la promesse technique : « Le vidéodisque interactif met sa qualité d'image et de son au service du jeu d'aventure informatique. Une certitude cependant : en aucun cas la technique ne pourra servir de supplétif à l'imagination ». Quelque années plus tard, en avril 1992 (n° 103), la promesse est désormais sans contre-partie : « CDI Philips : La superpuissance arrive. Vivement demain ! [...] Houla, ça décoiffe ! Le CD-I s'annonce comme une révolution qui laissera loin derrière son cousin le CD audio. Bref, le futur est placé sous les couleurs irisées de la haute technologie. [...] Les jeux du futur. Avec un peu d'imagination, on imagine fort bien ce que seront les jeux CD-I ; graphismes hyper-réalistes dignes d'un film ; loin des bips, des graphismes carrés et sans couleur, l'utilisateur

aura l'impression de participer à un véritable film interactif. [...] L'avenir des jeux sur CD-I est assez excitant, car les fonctionnalités qu'offre la machine laissent envisager de nouveaux types de jeu, que les derniers développements sur PC ne font qu'approcher. » Ces articles annoncent le jeu vidéo de l'avenir : simulation, image de synthèse, photoréalisme et réalité virtuelle.

3. Structure des grands attracteurs technophiles

La présentation des merveilles technologiques de « demain » constitue un des ingrédients clés de la rhétorique de l'avenir dans la presse vidéoludique. Ces objets fonctionnent comme des attracteurs de désir et concentrent les grandes promesses qui sont faites autour de la technologie. Ils représentent un échantillon pour étudier la construction d'un discours résolument technophile dans la France du tournant des années 1980 et 1990, avant la généralisation de l'Internet grand public. La presse construit pièce par pièce une vision du progrès dans les loisirs et plus généralement la vie quotidienne. Ce discours revient sans cesse sur quelques objets-fétiches, coupés de leurs conditions sociales de production, et exhibés, dans un discours a-critique, comme des futurs puissamment désirables.

Comme nous l'avons noté, la partition entre la période 1982-1986 et celle qui s'ouvre avec la multiplication de l'offre éditoriale s'accompagne d'une transformation du rapport à l'avenir, dans laquelle ces technologies fétiches sont engagées. Sur la première période, ces technologies interviennent à l'horizon, sans rapport direct avec les jeux vidéo. À l'inverse, la seconde période voit un branchement s'opérer avec les jeux, quand bien même il peut s'agir des mêmes technologies qu'avant. La réalité virtuelle devient au tournant des années 1980 et 1990 l'emblème de cet avenir technique, qui est en même temps l'avenir des jeux vidéo.

3.1 La ménagère du futur ne joue pas aux jeux vidéo

L'article sans doute le plus caractéristique de la première période est le dossier intitulé « actuel : c'était demain » (Tilt, n° 26, novembre 1985). Le titre offre un exemple particulièrement clair du jeu de confusion entre présent (« actuel »), passé (« c'était ») et futur (« demain »), typique des feuilletages temporels que convoque l'écriture. L'article est consacré à tout un ensemble de technologies annoncées pour « demain » : « Écrans géants, robots et machines intelligentes, reconnaissance vocale, cartes à mémoire, vidéodisques, systèmes experts... les nouvelles technologies domestiquées émergent à l'aube des années 1990. Le futur commence demain. »

Ces technologies apparaissent cependant dans l'article sans rapport avec les jeux vidéo. La distance est encore plus marquée par le cadrage de genre, dans la mesure où le dossier se présente comme un reportage fictionnel chez « la ménagère du futur », dont la vie « ne ressemble en rien à celle de James Bond ou de E.T. » Le petit récit met en scène une maison connectée, dans laquelle toutes les tâches sont assistées par automate. La tonalité du récit est douce-amère : l'automatisation ouvre à une forme de farniente, à peine entamé par un soupçon de vide existentiel. « Si le dialogue avec les machines s'effectuait sans heurts – commande vocale, langage naturel, désignation par le doigt ou le regard (faisceau infra-rouge) – il n'en allait pas de même avec son fils. Encore une fois, elle du faire appel aux conseils avisés de « Parent », le logiciel expert d'aide à l'éducation des enfants. [...] Comme tout est faillible, conclut-elle philosophiquement. » Le texte évoque cinéma - « Les images numériques 3D du dernier Spielberg. Son et odeurs de synthèse en plus. » - et télévision du futur – le fils regarde en même temps sur un écran géant « le vieux film « la guerre des étoiles » et le match de foot États-Unis d'Europe – URSS », mais le jeu vidéo est absent de la maison. L'article revient dans un deuxième temps au présent et à l'énumération des technologies, ici françaises plutôt qu'américaines, qui préfigurent l'avenir.

3.2 De l'image de synthèse au virtuel

A l'inverse, sur la séquence 1989-1993, la déferlante de la réalité virtuelle (15 couvertures pour Tilt, Gen4 et Joystick sur la période) la positionne à la fois comme objet d'avenir technologique par excellence et « avenir des jeux vidéo ». La réalité virtuelle fonctionne ainsi comme un objet paradigme, qui concentre l'ensemble des promesses technologiques, appliquée au jeu vidéo.

Il faut néanmoins attendre 1991 pour que le vocable de « réalité virtuelle » s'impose, alors que les technologies étaient déjà présentes aux sommaires. L'arrivée tardive du terme même de « réalité virtuelle » signale une importation qui se fait essentiellement par le salon Imagina et la question des « nouvelles images », « images de synthèse », « images virtuelles ». A l'inverse, le *Virtual Reality* d'Howard Rheingold (1991), le bestseller qui a imposé le terme et les notions clés comme celles d'« immersion » n'est jamais cité.

La réalité virtuelle a donc une sorte de présence sous nom d'emprunt avant la déferlante du début des années 1990. La première occurrence se trouve dans le numéro 25 de Tilt, en octobre 1985, à propos d'un dossier consacré aux « nouvelles images ». L'image de synthèse est la matrice à partir de laquelle sera pensée la réalité virtuelle, dans le sillage d'autres technologiques comme l'image 3D, le film interactif, la motion capture. Les promesses se confondent autour de la plasticité d'une image décrochée de son référent réel : « les frontières du possible ne connaissent plus que les limites de la création. [...] Plus réelles que la réalité, elles n'offrent pourtant aucun point d'ancrage dans le concret. [...] « On ne travaille jamais en temps réel, tout n'est qu'illusion comme dans le dessin animé. » Tous les secteurs sont concernés, nous explique l'article... à l'exception des jeux vidéo, avec qui la technologie ne se branche pas encore.

La difficulté à saisir le domaine est encore sensible dans le numéro de Gen 4 de l'été 1992 (n° 46), qui invite à « découvrir tous les jeux de demain [à travers] la technologie qui va révolutionner notre avenir ! » : « Qu'est-ce qu'un monde virtuel ? [...] Cette technologie n'en est qu'à ses balbutiements. Pour certains il suffit d'avoir une interaction entre une personne et un monde virtuellement recréé [...]. C'est peut-être une définition un peu simpliste, puisque cela ferait d'un jeu comme Ultima Underworld un véritable monde virtuel. [...] Plusieurs personnes peuvent interagir dans un monde illusoire [...]. Voilà qui paraît toujours aussi imprécis, le Battletech center serait dans ce cas un monde virtuel. [...] Non, en fait, pour la plupart des chercheurs aujourd'hui, il y a monde virtuel à partir du moment où l'on obtient une vision tridimensionnelle d'un lieu imaginaire, par l'intermédiaire de casques, et que l'on y agit virtuellement par l'intermédiaire d'une combinaison ou de gants ! Nous ne sommes qu'à l'aube de cette technologie, mais il semble évident qu'aujourd'hui ses applications les plus extraordinaires viennent de l'utilisation de ces fameux casques qui vous plongent dans des endroits n'existant pas. »

3.3 Construire la fascination pour les techniques

La réalité virtuelle donne lieu à une surenchère de promesses, qui n'est égalée par aucune des autres technologies présentées : « recréer la réalité de manière hallucinante, c'est désormais possible avec les nouvelles images de synthèse : elles vous permettront aussi très bientôt de rentrer dans les jeux » (Tilt, n°66, mai 1989) ; « un sujet dément qui laisse présager un futur fabuleux pour les jeux vidéo. [...] Grâce au progrès technologique il est possible de donner consistance aux mondes imaginaires. [...] Vous ne vous contentez pas de voir un héros déambulant dans un mystérieux château. Vous êtes vous-même dans ce mystérieux endroit. » (Gen4, n° 28, décembre 1990) ; « finie la fiction que l'on se fait dans la tête. L'imaginaire devient tangible, la réalité se perd dans les méandres de l'esprit. »

(Tilt, n°92, été 1991) ; « comme il y a une cuisine, une salle de bain ou une chambre, il y aura bientôt une salle de réalité virtuelle où vous vivrez une vie imaginaire. [...] La réalité dépasse souvent la fiction, la technologie est reine et le rêve est roi ! » (Tilt, n° 100, mars 1992) ; « dans un monde virtuel, tout le monde peut devenir un dieu » (Gen4, n° 46, été 1992).

Cette surenchère dans la promesse s'ordonne autour de structures qui se répètent d'articles en articles. Comment se fabrique la fascination ? L'une des clés de tient à la construction de polarités opposées, entre lesquelles la présentation de l'objet oscille constamment. Ainsi, la promesse n'est jamais d'un seul tenant, mais elle s'inscrit dans une structure instable, entre aujourd'hui et demain, nature et artifice, réel et fiction, bonheur et angoisse, qui aménage un espace pour le désir.

La première tension se déroule donc sur le plan temporel : la distance entre aujourd'hui et demain ouvre l'espace du désir, dirigé vers l'objet absent mais à portée de main. Les estimations sont très variables quant à l'avènement de la technologie : entre « les mondes virtuels sont déjà partout. [...] Ce n'est pas un rêve puisque les jeux virtuels existent déjà » (Gen4, n° 46, été 92) et « dans une dizaine ou plutôt des dizaines d'années. Ce sera pour notre retraite de joueur. » (Joystick, n° 37), en passant par toutes les positions intermédiaires - « les systèmes d'environnement virtuel descendent dans la rue et seront bientôt chez vous » (Tilt, n° 89, avril 1991), « dans quelques années, les mondes virtuels dialogueront par transparence avec le réel » (Gen4, n° 54, avril 1993), « on peut estimer que dans les 5 ans à venir , cette technologie sera bien plus abordable. » (Gen4, n° 46, été 92).

Mais cette tension temporelle se résout sous la catégorie de l'inéluctable. Il peut bien y avoir du retard, mais le terme est fixé et rien ne saurait arrêter le progrès : « Une chose est sûre : cela va très vite. Les barrières technologiques sautent les unes après les autres. » (Tilt, n°25, octobre 1985). Cette dimension d'un progrès inéluctable nous renvoie à la deuxième grande tension sur laquelle s'échafaude la promesse : celle de la nature et de l'artifice. La réalité virtuelle est évidemment positionnée comme une prouesse de la science et de la technique : « La virtualité est sans aucun doute un aspect de la science, aussi fascinant que préoccupant. Pour nous autres, joueurs, la virtualité est une promesse pour des jeux révolutionnaires où l'interaction homme-machine sera totale, même si l'on est encore dans le flou artistique le plus complet. » (Joystick, n° 37) ; « l'avenir de nos simulations ludiques préférées qui se dévoilent, avec quelques années d'avance, dans les laboratoires professionnels de la Thomson. » (Tilt, n° 68, été 1989).

Mais elle apparaît aussi conjointement comme la réalisation d'un espoir qui était toujours déjà là pour l'humanité dans son ensemble : « De tout temps, les hommes ont tenté de s'échapper de leur univers. [...] Désormais, à coup de promesses technologiques, ce rêve devient réalité. Il reste encore des progrès à accomplir car la technique doit encore évoluer. Mais le résultat est là : s'échapper du quotidien est devenu possible à l'orée des années 90 et devrait constituer un des faits majeurs de la dernière décennie de ce 20e siècle, progrès technique aidant. » (Tilt, n°92, été 1991). La réalité virtuelle réalise ainsi une sorte de conversion entre nature et artifice : le moment où la science et la technique disparaissent pour l'utilisateur et rejoignent la nature. La médiation technique disparaît au profit d'une relation, enfin redevenue immédiate et naturelle, aux images artificielles.

Ce point de fusion entre nature, technique et science nous renvoie à la troisième tension qui structure la promesse de la réalité virtuelle : l'opposition entre le réel et la fiction. Ici encore, la synthèse ultime est à portée de main. Nul besoin de faire effort pour fictionner ou se projeter dans un personnage, la fiction sera disponible comme réel ou « hyperréel » : « C'est hyperréaliste et prenant comme jamais aucun jeu ne l'a été. [...] Toutes ces prouesses technologiques autorisent une restitution hyperréaliste et hyperinteractive du monde futuriste BattleTech, les joueurs se prenant

totalément à ce qui « reste » en fait un jeu vidéo. » (Gen4, n° 28, décembre 1990) ; « La puissance de cette simulation était telle que les visiteurs qui l'essayaient avaient parfois du mal à se raccrocher avec le réel, ce qui ne nous laisse pas de nous interroger sur l'impact de cette technologie quand la simulation sera complètement réaliste. » (Gen 4, n° 31, mars 1991).

Si la promesse de la réalité virtuelle est « un sujet dément qui laisse présager un avenir fabuleux pour les jeux vidéo » (Gen4, n°28, décembre 1990), la perspective d'une fusion du réel et du fictionnel active une dernière polarité qui est celle du bonheur et de l'angoisse. L'anxiété fait partie intégrante du discours prophétique. Loin de constituer une critique, elle doit être considérée une dimension structurante de l'objet-promesse et de la fascination que celui-ci déploie. L'ouvrage de Rheingold s'achevait sur une perspective clivée pour la réalité virtuelle : la réconciliation mondiale globale par une technologie qui abolit les distances d'un côté, une humanité aliénée par le sexe virtuel et la « téléildonique » de l'autre. La presse francophone rejoue ce clivage. La technologie est si puissante qu'elle promet une « dépendance qui pourrait être mortelle » : « Sex, Drug & Video. [...] La réalité virtuelle va] révolutionner les années au venir, non seulement au niveau communications, mais aussi au niveau des sensations [...], avec des] relations sexuelles par ordinateur. [...] La réalité virtuelle sera un échappatoire à la réalité. Au Japon, il existe déjà des bornes appelées videodrugs. Selon Jaron Lanier, l'homme qui a inventé le terme « réalité virtuelle », le « Cybersexe » est certainement quelque chose au-delà des possibilités de la technologie, mais il est par contre persuadé que ce sera la drogue du futur, sans danger, autorisée et sans limites ! » (Gen4, n° 46, été 1992). Tilt publie même un article à la tonalité étonnamment technophobe en avril 1991 (n° 89) qui invite à la méfiance : « synthèse et réalité se trouvent unies pour le meilleur et pour le pire. [...] Guettez les images suspectes, les incidents surprenants, ne laissez pas la synthèse tromper votre raison. Bref, ouvrez bien l'œil. »

L'activation de ces quatre couples participe ainsi à fabriquer un objet fascinant, dont la fascination ne tient pas seulement à l'étendue de la promesse, mais aux tensions qu'elle active. La réalité virtuelle apparaît ainsi constituée comme l'objet paradigme de la promesse techno-scientifique : celui qui en saisit toutes les dimensions et qui achève le branchement entre les promesses d'un avenir radieux par la technologie et le jeu vidéo. Les joueurs sont aux premières loges des lendemains qui chantent.

4. Désirs d'avenir et feuilletages temporels

Ces grands attracteurs technologiques, dont la réalité virtuelle est le sommet, ne sont que la face la plus visible d'un discours de l'avenir, beaucoup plus diffus. Les « grands futurs » sont plongés dans un bain de « petits futurs », à portée de main, et qui constituent la modalité temporelle ordinaire de l'écriture. Ces « petits futurs » sont structurants de l'expérience de lecture : ils visent une performance au présent sur les lecteurs. A travers eux, se jouent une alliance entre avenir et désir, dans des stratégies rhétoriques qui visent à affecter le lecteur.

4.1 La confusion des temps

Il suffit de parcourir les couvertures pour être noyé sous un flot de petits lendemains enchanteurs : « fabuleux, toutes les nouveautés en avant-première » (Tilt, n°4, mars-avril 1983) ; « une sélection de jeux qui demain composeront votre univers de jeux vidéo » (Tilt, n°5, mai-juin 1983) ; « Las Vegas : les ordinateurs de demain », avec en pages intérieures : « les fabuleuses mémoires optiques qui comment à envahir notre univers. Une technologie éblouissante, des applications qui font rêver, la science-fiction rejoint la réalité » (Tilt, n°19, mars 1985) ; « dément ! Les simulateurs de demain » ; « les micros de demain : révélations en direct des USA » (Tilt, n° 76, mars 1990) ; « la

superpuissance arrive. Vivement demain ! » (Tilt, n° 103, avril 1992) ; « la micro du futur est là » (Tilt, n° 117), etc.

Au delà de la promesse des « fabuleuses nouveautés », l'écriture cultive une confusion des temps, dont les rubriques « c'est arrivé demain » (Gen4) ou « actuel : c'était demain » (Tilt) sont de parfaits emblèmes. Au lieu de faire le récit d'évènements qui viennent de se dérouler et alimentent la chronique de l'actualité, celle-ci se nourrit désormais de futurs proches. Le présent est constamment surchargés de virtualités désirables par ce recours à l'avenir. Dans la formule de Tilt, l'avenir chasse le présent, lui-même déjà relégué au passé.

Pagination relative des rubriques dans les sommaires

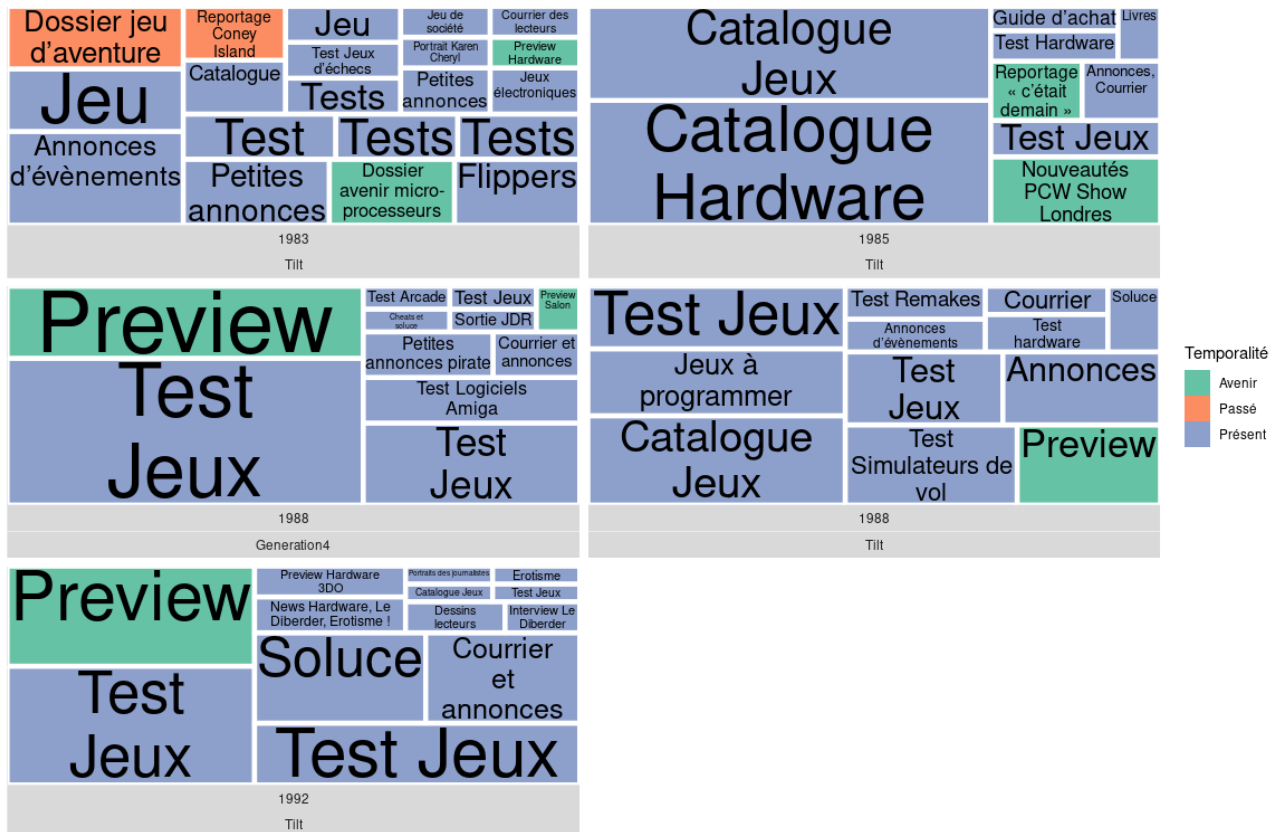


Figure 5: Place relative des différentes rubriques aux sommaires de Tilt et Gen4 (1983-1992)

Cette omniprésence des futurs peut se repérer au niveau des sommaires et du positionnement temporel des rubriques (fig. 5). La généralisation de la preview et la course aux exclusivités, avec la concurrence entre nouveaux magazines, instaure la maîtrise des futurs proches comme l'enjeu clé de la différenciation entre les titres. Régresse, à ce moment là, ce qui pouvait rester de présences du passé, notamment sous la dimension d'articles de culture technique ou de reportages, tels qu'on pouvait les trouver dans les premiers numéros de Tilt. Les sommaires perdent aussi en diversité et se resserrent sur les tests de jeux : flippers, échiquiers électroniques, annonces d'évènements chez les éditeurs ou les boutiques disparaissent. Si l'on considère que les tests portent sur des titres ou des machines, certes nouveaux mais d'ores et déjà disponibles, à la différence des machines ou jeux révélés en « preview », il paraît logique de leur attribuer le « présent » comme modalité temporelle. Il n'en est cependant pas de même du point de vue du lecteur, pour qui la consommation du titre est renvoyée, sous condition de l'acte d'achat, au futur proche. Une fois installée la construction sociale des jeux vidéo, passées la pénurie et la crise, qui obéraient chacune à leur manière l'avenir, la presse

se referme sur un modèle où la preview et la logique de célébration des nouveautés prennent quasiment toute la place.

4.2 Affecter le lecteur

Ce repérage des feuillements temporels attire l'attention sur la dimension expérientielle de la lecture. La presse ne fonctionne pas comme un simple véhicule d'information, mais comme une médiation qui possède sa propre épaisseur et vise à ses propres effets. Le feuillement des galeries d'images, le mode d'écriture des tests qui se mettent à la place du joueur, dans une logique d'immersion, qui décrit ce que cela fait et ce que l'on peut y faire, activent une bascule entre lire et jouer, ou s'imaginer jouant. Le tout baigne dans un régime littéraire qui relève de la sur-excitation. Les textes revendiquent une dimension performative, explicite. Il s'agit d'agir sur le lecteur en indiquant les effets puissants qu'il est censé ressentir.

Il peut s'agir de l'extase : à propos de la Mega Drive, « au secours, arrêtez tout, c'est trop beau ! [...] On se calme ! Il faut que je m'arrête sinon je vais écrire des pages bourrées de formidable, superbe, magnifique, etc. Et vous allez encore dire que je m'emballe. Mais il y a vraiment de quoi, car c'est la plus belle conversion d'arcade que l'on ait vu sur une console ou un micro. » L'extase peut laisser place à la crise cardiaque – à propos du FM Towns : « si vous êtes cardiaque, il est grand temps de vous arrêter de lire car nous allons passer aux caractéristiques graphiques ». (Gen4 22, mai 90) – ou à la pâmoison : « Véritable panorama du paysage ludique qui vous attend, je vois déjà vos mines gourmandes s'illuminer de plaisir et je sens que votre rythme cardiaque s'accélère. Une exclusivité GENERATION 4 [...]. A la fin de l'article, on s'abonne. Je ne vois pas comment faire autrement. » (Gen4 2, jan-fev 88). Le lecteur idéal chavire, perd le contrôle sur son corps et ses émotions : Super Famicom : une belle qui se fait désirer ; « La Super Famicom est une superbe console 16 bits avec des jeux faramineux. Le seul – minime – problème, c'est qu'elle n'est tout simplement pas disponible en France. Alors, voilà. On vous fait baver un coup et puis, hop, on remballe. Mais bon, nous on en a une : autant vous en faire profiter, un tout petit peu... » (Tilt 87, fev 91).

Cette excitation constante participe de la fantasmagorie de la marchandise : c'est tous les jours la veille de Noël, l'abondance est à portée de main, alors même que l'objet est absent. L'enjeu de l'écriture est d'inventer une jouissance particulière, en l'absence de l'objet désiré, dans la demi-présence du texte et de l'image, qui ne peut que mimer l'opération de consommation, sans s'y substituer totalement. L'expérience de lecture amène ainsi à s'interroger sur les plaisirs propres du catalogue. La presse cherche ainsi à offrir à son lecteur une forme de participation au plaisir, par procuration, avec une dimension immersive qui va au-delà des simples de jeu de connivence, ou de l'entretien d'une communauté par le courrier des lecteurs ou les concours.

4.3 Fétichisme de la marchandise

La confusion des temps et le feuillement temporel qui l'accompagne est constitutive de cet espace du désir, qui place l'objet tout à la fois à distance (« demain ») et juste assez proche (« c'est déjà demain ») pour laisser à rêver. Comment comprendre cet usage particuliers des futurs dans l'expérience de lecture ? La presse fait partie du système des jeux vidéo, au même titre que les produits dont elle se fait l'écho. Elle appartient de plein droit à ce que Christian Metz nommait, à propos de l'institution du cinéma, la « troisième machine », celle qui s'occupe par les discours d'assurer le bon ajustement entre la première machine, celle de l'industrie, et la deuxième, la psyché des spectateurs.

« Dans un système social où le spectateur n'est pas contraint physiquement d'aller au cinéma mais où il importe néanmoins qu'il y aille afin que l'argent donné à l'entrée permette de tourner d'autres films et assure ainsi l'auto-reproduction de l'institution – et c'est le caractère propre de toute institution véritable que de prendre elle-même en charge les mécanismes de sa perpétuation –, il n'y a pas d'autre solution que de mettre en place des dispositifs ayant pour but et pour effet de donner au spectateur le désir « spontané » de fréquenter les salles et d'en payer l'accès. » (Metz, 1977, pp. 14-16).

Chez Metz, cette troisième machine discursive a pour fonction de s'assurer que le désir circule et que les deux premières se branchent avec le moins de friction l'une à l'autre. « L'économie libidinale (plaisir filmique sous sa forme historiquement constituée) manifeste de la sorte sa « correspondance » avec l'économie politique (le cinéma actuel comme entreprise de marché).[...] C'est à ce point qu'on entrevoit peut-être l'existence, au sein du cinéma, d'une troisième machine [...]. Je laisse maintenant l'industrie et le spectateur pour considérer l'écrivain de cinéma (le critique, l'historien, le théoricien, etc.) et je suis frappé par le souci extrême qu'il manifeste souvent – et qui le fait ressembler étrangement au producteur et au consommateur – de préserver une bonne relation d'objet avec le plus possible de films, et en tout cas avec le cinéma comme tel. » (Metz, 1977, pp. 14-16).

A la suite du freudo-marxisme de Metz, qui s'attache à la liaison du désir et de l'économie, il est tentant de revenir à la figure du fétichisme pour décrire la forme particulière que prend la construction des objets à désirer. Chez Marx, le « fétichisme de la marchandise » désigne une opération de « chosification », qui coupe les marchandises des rapports sociaux de production pour les considérer comme un monde autonome, où ne subsiste plus que des rapports de choses à choses : « C'est seulement le rapport social déterminé des hommes eux-mêmes qui prend ici pour eux la forme phantasmagorique d'un rapport des choses entre elles. » (Marx, 1867, p. 83). L'écriture de la presse obéit manifestement à cette première définition du fétichisme de la marchandise, en ce qu'elle désocialise l'objet, qu'elle le présente prélevé et désencastré des logiques sociales de sa production.

Mais le fétichisme peut aussi faire l'objet d'une lecture freudienne, qui permet de se représenter en quoi l'objet-fétiche devient un site de désir. Chez Freud, le fétichisme relève non seulement d'une opération de prélèvement et de substitution, qui occulte le tout au profit de la partie, mais il permet aussi l'investissement du désir sans l'anxiété d'une référence immédiate à la sexualité (Freud, 1905). La forme même de la galerie, sous la forme de la succession des images prélevées et découpées, dans la preview ou les tests, participe de l'opération de construction de ces fétiches. L'objet désiré demeure absent, mais offre déjà motif à jouissance et rêverie. La mise en série des échantillons dans la logique du catalogue rappelle, de surcroît, l'expérience des passages parisiens, de la « galerie marchande » et des articles de mode, telle qu'on la trouve analysée chez Benjamin (Benjamin, 1982). Benjamin pense l'expérience de la galerie comme une « fantasmagorie », qui permet au désir de sauter d'un objet à l'autre, sans s'actualiser en consommation, dans un lèche-vitrine qui laisse place au rêve. (Berdet, 2013).

La presse jeu vidéo représente ainsi un objet intrigant pour comprendre la production d'un désir orienté vers les techniques. Si le jeu vidéo est une expérience vendue comme marchandise (Triclot, 2011), la presse se présente elle-même comme expérience par procuration du jeu vidéo, avec ses propres moyens rhétoriques, le texte, l'image, la galerie. L'écart des temps entre le présent de la lecture et la consommation toujours possible demain est une clé par lesquelles s'instaure la mécanique désirante.

Conclusion

Les présences du futur dans la presse jeu vidéo constituent un ensemble complexe, qui possède plusieurs dimensions : celle de l'avenir du secteur, auquel est arrimé celui de la presse, mais aussi de ses lecteurs ; celle des objets d'avenir, avec lesquels les jeux vidéo ont partie liée, sous la figure du compagnonnage technophile ou du dépassement vers le « jeu total » ; ou encore celle de la myriade des nouveautés, jeux en preview, qui seront bientôt disponibles, mais avec lesquels le lecteur est assuré de pouvoir déjà rêver. Toutes ces dimensions font système et se renforcent mutuellement pour produire une expérience de lecture saturée de désir et d'excitation. Les grands objets rassurent sur l'avenir du secteur, ils inscrivent les jeux eux-mêmes dans le récit d'un progrès technique, tout autant inéluctable que désirable, destiné à transformer la vie quotidienne et ses loisirs. Mais ces « grands avènements » émergent eux-mêmes d'un flux de petits objets au futur, les jeux et machines de « demain », qui invitent à la rêverie devant les galeries d'images. Assurer l'avenir, c'est, pour cette presse, tout autant dessiner les cadres d'une histoire en progrès des jeux que proposer une expérience de lecture qui soit son propre jeu.

Bibliographie

Walter Benjamin, *Paris capitale du XIXe siècle*, Paris, Cerf, 2006 [1982]

Marc Berdet, *Fantasmagories du capital*, Paris, Zones, 2013

Alexis Blanchet, Guillaume Montagnon, *Une histoire du jeu vidéo en France 1960-1991 : des labos aux chambres d'ado*, Pix'n Love, 2020

Elie During, « Eloge du style vectoriel », in Elsa Boyer (dir.), *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Paris, Bayard, 2012, pp. 207-235

Sigmund Freud, *Trois essais sur la théorie sexuelle*, Paris, PUF, 1905 [2018]

François Jarrige, *Techno-critiques. Du refus des machines à la contestation des technosciences*, Paris, La Découverte, 2014

François Jarrige, « Promesses robotiques et liquidation du politique », *Esprit* 2017/3, pp. 107-117

Philippe Lejeune, *Le Pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 1975

Evgeny Morozov, *To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism*, Public Affair, 2014

Marielle Macé, *Façons de lire, manières d'être*, Paris, Gallimard, 2011

Karl Marx, *Le Capital, Livre I*, Paris, PUF, 1867 [1993]

Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*, Paris, Christian Bourgois, 1977

Michel Picard, *La Lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Minuit, 1986

Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Secker & Warburg, 1991

Colin Sidre, *Une histoire du jeu vidéo en France. L'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988)*, Thèse de l'école des Chartes, 2013

Carl Therrien et Martin Picard, « Techno-industrial celebration, misinformation echo chambers, and the distortion cycle », *Kinephanos*, History of Games International Conference Proceedings, 2014

Carl Therrien et Martin Picard, « Enter the Bit Wars: A Study of Video Game Marketing and Platform Crafting in the Wake of the TurboGrafx-16 Launch », *New Media & Society*, 10 , Nov. 2016, pp. 2323–2339

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La découverte, 2011