

Comment des archéologues ont retrouvé le jeu perdu de Dona Bailey, pionnière du jeu vidéo

Hugo Ruher

Des chercheurs ont mis au jour « Computer Theatre », cosigné par la créatrice du mythique « Centipede ». Un jeu jusqu'ici inconnu, dont la dimension autobiographique témoigne des difficultés rencontrées par les développeurs d'alors.

Computer Theatre est un jeu vidéo qui commence en nous proposant de choisir entre trois personnages – Cathy, Beth et Kent. Un jeu vidéo qui, à la façon d'un livre dont vous êtes le héros à la narration non linéaire, raconte une histoire interactive, demande de lire des coupures de journaux et des dialogues, de faire des choix, d'interagir avec d'autres personnages. Computer Theatre est un jeu vidéo et, pourtant, il n'existe pas.

En réalité, il s'agit d'un prototype de jeu Commodore 64 jamais rendu public, développé en 1984 pour le compte du studio Activision et exhumé par une équipe « d'archéologues numériques ». « Tout a commencé un peu par hasard », se souvient Katie Biittner, anthropologue à l'université MacEwan (Alberta), au Canada, et dont l'étude, que Le Monde a pu consulter, sortira en décembre dans la revue spécialisée ROMchip. « C'est Paul Allen Newell, qui travaillait comme graphiste et programmeur de jeu vidéo, qui m'a parlé de ce projet ancien auquel il avait participé. »

Aux côtés de Carl Therrien, professeur en histoire du jeu vidéo à l'université de Montréal, et de John Aycock, spécialiste en informatique à l'université de Calgary (Alberta), Katie Biittner se lance sur la piste du jeu perdu : ensemble, et avec le concours de Paul Allen Newell, ils déterrent des notes écrites, des échanges de courriers, des impressions sur papier accordéon, mais aussi vingt et une disquettes contenant 262 fichiers. « Il y avait plusieurs copies de différentes versions du code du jeu, raconte John Aycock. Nous avons assez rapidement pu les assembler pour faire tourner Computer Theatre sur un programme émulant le Commodore 64. Heureusement, le prototype était déjà assez avancé, voire quasiment fini. »

Fouilles réelles ou numériques

Ce travail de fouilles appliqué aux jeux vidéo, ou archeogaming, est une science encore récente, théorisée en 2013 par l'archéologue Andrew Reinhard. Des fouilles parfois littérales, quand les chercheurs vont creuser dans le désert du Nouveau-Mexique pour y trouver de mythiques stocks d'invendus. Des fouilles numériques quand ils suivent les traces que laissent joueuses et joueurs dans les univers virtuels qu'ils ont parcourus pendant des années. D'autres recherches s'intéressent plutôt au code d'un jeu et repèrent comment celui-ci est réutilisé dans des œuvres postérieures. Andrew Reinhard fait un parallèle parlant : « C'est un peu comme retrouver les restes d'une cité antique. On voit comment les villes plus modernes se sont construites autour et se sont inspirées des civilisations précédentes. »

Ici, les scientifiques qui cherchaient à reconstituer Computer Theatre étaient en possession de « vestiges » qui racontent un jeu, mais aussi une époque. Paul Allen Newell se souvient avoir entamé le développement en 1984 aux côtés de Dona Bailey. Rare personnalité féminine de l'industrie d'alors, celle-ci est une célébrité dans le milieu. En 1981, c'est elle qui a cosigné, pour le compte d'Atari, le jeu d'arcade Centipede. Celui-ci rivalise alors de popularité avec Pac-Man et Donkey Kong – son adaptation sur console s'est écoulée à près de 1,5 million d'exemplaires. Mais entre-temps, en 1983, le jeu vidéo connaît, aux États-Unis du moins, sa pire crise : Dona Bailey perd son emploi et atterrit chez Activision.

Cette brève période de transition est mal documentée : Dona Bailey, qui n'a pas donné suite aux sollicitations du Monde, s'est rarement exprimée sur la question. Mais c'est là-bas qu'elle s'attelle, aux côtés de Paul Allen Newell, à un projet qui – nos archéologues le découvrent – est en complet décalage avec la majorité de la production de l'époque, alors faite de jeux d'action aux histoires et personnages minimalistes. Computer Theatre est ainsi un prototype de jeu « plutôt ambitieux », considère Carl Therrien. « Il évoque ce qu'on appellerait aujourd'hui un visual novel, un jeu narratif avec des embranchements scénaristiques. Ça nous

montre à quel point les studios avaient déjà une vision de ce que pouvait devenir le jeu vidéo, qui n'était alors en général vu que comme un simple divertissement. »

On découvre ici un jeu bien éloigné des univers de science-fiction ou de fantasy, qui parle plutôt de relations amoureuses, amicales, professionnelles. Computer Theatre dépeint des personnages pétris de doutes et d'incertitudes quant à leur avenir... Des personnages qui ressemblent à des développeurs de jeux vidéo dans une industrie qui se délite. « Ce qui est important dans ce que nous avons reconstruit, interprète Katie Biittner, c'est la partie humaine. Quand on parle de cette période, on a des chiffres, des noms de studios qui ferment... Mais on ne voit jamais les personnes derrière, qui ont subi cette crise. »

Témoigner d'une époque

Cette ambiance délétère se ressent jusque dans les échanges entre Activision et Dona Bailey, qui se sent insuffisamment soutenue par son éditeur. La correspondance retrouvée par les chercheurs est riche – les développeurs travaillaient alors de chez eux et échangeaient par courrier. Des courriers dans lesquels on découvre qu'Activision est uniquement soucieux de savoir si le futur jeu tiendra sur une seule disquette, tandis que Dona Bailey et Paul Allen Newell racontent le plaisir qu'ils ont de travailler à distance, loin d'une industrie jugée, déjà à l'époque, toxique. Avant que son collègue, craignant pour son emploi, ne l'en dissuade, la créatrice voulait d'ailleurs que leur jeu reçoive pour sous-titre « Making other plans » – « Faire d'autres projets », en français. Une prophétie autoréalisatrice : pour des raisons de budget, Activision, alors en pleine crise, décide de ne pas donner suite au projet Computer Theatre.

« C'est à ce genre de choses que sert notre travail archéologique, explique Carl Therrien. Il peut paraître futile de recréer un jeu inconnu de tous, mais il est le témoignage d'une époque. C'est important pour comprendre l'histoire du jeu vidéo, les préoccupations et les ambitions d'alors, mais aussi la crise économique qu'a traversée l'industrie. » Un travail qui a encore peu d'équivalence car les documents sont rares, et rares aussi sont les studios encore en activité (c'est le cas d'Activision) à ouvrir leurs archives aux chercheurs. La préservation du média « jeu vidéo », y compris dans sa dimension la plus grand public, est cependant un réel sujet de préoccupation : une étude de 2023 publiée par la Video Game History Foundation estime que 87 % des jeux vidéo publiés aux Etats-Unis ne sont plus disponibles aujourd'hui à la vente.

Cet article est paru dans Le Monde (site web) (https://www.lemonde.fr/pixels/article/2024/09/11/comment-des-archeologues-ont-retrouve-le-jeu-perdu-de-dona-bailey-pionniere-du-jeu-video_6313931_4408996.html)

© 2024 SA Le Monde. Tous droits réservés.

Le présent document est protégé par les lois et conventions internationales sur le droit d'auteur

et son utilisation est régie par ces lois et conventions.

PubliC Certificat émis le **12 septembre 2024** à
Bibliothèque-Nationale-de-France à des fins de visualisation
personnelle et temporaire.

news.20240911.LMF.6313931_4408996