

Les blablas du professeur Geek #1

Le saviez-vous ?

Quel fût le premier jeu vidéo ? On pense souvent à tort à Pong : le célèbre jeu de raquettes (1972). 10 ans auparavant Steve Russel du célèbre MIT (Massachusetts Institute of Technology) inventa Spacewar ! : un jeu de combat entre deux vaisseaux. Steve mit six mois à coder le jeu et devint un des passe-temps favoris des étudiants, notamment d'un certain Nolan Bushnell (l'inventeur de Pong). Mais ceci est une autre histoire. Il est toujours possible d'y jouer dans sa forme originelle : <http://spacewar.oversigma.com/> Essayez et vous verrez que c'est super dur !



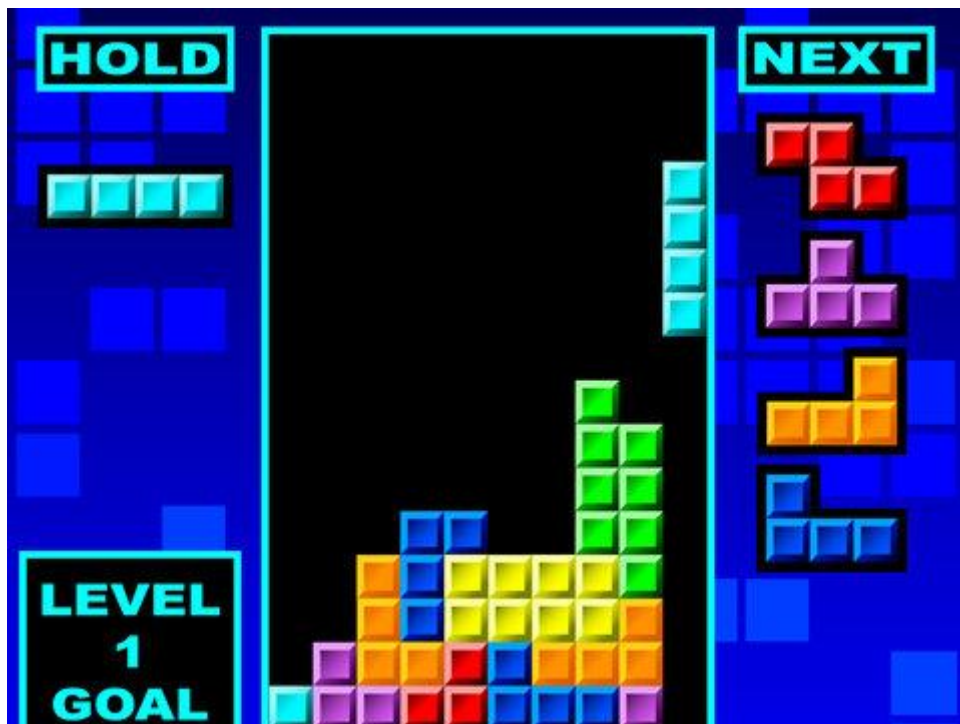
Les blablas du professeur Geek #2

Le saviez-vous ?

Qui ne connaît pas *Tetris* ? Qui n'a pas connu ces moments de panique quand on reçoit un S et nulle part où le mettre !

Tetris voit le jour en 1984 à l'Académie des sciences soviétiques à Moscou. Et non pas aux Etats-Unis ! Le nom de *Tetris* vient de « tétrominos » qui est une figure géométrique composée de quatre carrés. Ce fut immédiatement un énorme succès dans tout le bloc de l'Est. Il faudra attendre 1986 pour que *Tetris* déferle sur le monde.

Savez-vous que l'expression « l'effet Tetris » existe ? Il désigne une méthode de décision selon laquelle dans une situation d'urgence, un mauvais choix pris rapidement s'avère souvent meilleur que le bon choix qui arrive trop tard. Autrement dit il est souvent plus rentable de prendre des décisions à l'instinct, sans prendre le temps d'analyser toutes les situations.



Les blablas du professeur Geek #3

Conseils

Les fêtes approchent. Votre enfant vous tanne pour que vous lui achetiez une console. Vous êtes complètement largué ? Le professeur Geek est là pour vous aider dans cette jungle numérique et commerciale.

Ce qu'il faut savoir de prime abord, c'est qu'il faut compter un budget confortable, compris entre 280.- et 500.-. Oui j'en conviens ce n'est pas bon marché, mais en vous mettant à plusieurs (vive les parrains, marraines, grands-parents, etc.) ça devient jouable !

3 consoles principales se disputent le marché :

-Switch : une console familiale et hybride pouvant aussi bien faire office de console de salon que de console portable. Et rien que pour le jeu absolument fabuleux de Mario Odyssey, je dis pourquoi pas ! Un petit bémol : il y a peu de jeux disponibles pour le moment.

-Xbox One X : la toute dernière génération des Xbox et la plus puissante au monde. Le gros plus est que la compatibilité des jeux est totale ; c'est-à-dire que vos jeux Xbox one fonctionneront dessus. On gagne en qualité (4K = ultra haute définition). Mais le gros bémol c'est son prix. C'est la plus chère du marché : 500.-

-PS4 : la doyenne des consoles (date de sortie pour la PS5 pas avant 2019) mais quelle console ! La plus vendue au monde et ma favorite. Sans oublier le fait qu'elle dispose sans doute des meilleures exclusivités -- certains jeux ne sont disponibles que sur cette console -- : comme Uncharted (meilleur jeu de tous les temps à mon avis) et bien d'autres encore.



Les blablas du professeur Geek #4

Polémique

On parle beaucoup, ces temps-ci, de micro-transactions ou de DLC ! Quesako ? Vous achetez un jeu souvent pas donné (il vous faudra compter au minimum 70.-) et vous pensez à tort que vous pouvez jouer d'un bout à l'autre en toute quiétude. Que nenni ! Dans certains jeux, pour finir un stage, pour vaincre un boss, il vous faudra le super gun, la super potion. Ainsi en plus du prix d'achat d'un jeu, vient souvent s'ajouter des contenus additionnels (DLC), des bonus, un abonnement pour pouvoir jouer en ligne, etc. Votre porte-monnaie se réduira comme une peau de chagrin.

Le saviez-vous que les micro-transactions pour certains gros éditeurs génèrent plus d'argent que la vente directe de jeux vidéo !

Depuis Star Wars Battle front 2, les micros-transactions sont au cœur d'une polémique grandissante dans le monde du jeu vidéo. L'éditeur EA annonçait que certains personnages du jeu (tel que Dark Vador et Luke Skywalker) ne seront débloqués qu'au bout de plusieurs dizaines d'heures de jeu ou en payant ! Plus exactement 40 heures pour Dark Vador et 4528 heures pour tout débloquer. Soit six mois de jeu non-stop ! Et on ne touche pas à Star Wars ! Walt Disney a remonté les bretelles d'EA. L'éditeur a supprimé, de manière temporaire, les micro-transactions pour mieux réfléchir à la stratégie future.

Ce qui me désole c'est que le système des micro-transactions existe depuis bien longtemps dans une galaxie pas si lointaine et il aura fallu que l'on touche à Star Wars pour que les choses bougent. Espérons que cela change !



Les blablas du professeur Geek #5

Polémique

En juin 2018, l'OMS va ajouter l'addiction aux jeux vidéo (gaming disorder) à sa liste officielle des maladies. La définition courante de cette « nouvelle » maladie est « un comportement lié aux jeux vidéo qui se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité croissante accordée au jeu par rapport à d'autres activités, au point qu'il prenne le pas sur d'autres centres d'intérêt ». Le porte-parole Tarik Jasarevic ajoute que ce trouble est un concept relativement nouveau et que les données épidémiologiques dans la population n'ont pas encore été rassemblées. Ne trouvez-vous pas que cette décision est un poil prématurée ? Et il est tout à fait étonnant de focaliser sur les jeux vidéo et non pas sur d'autres supports numériques (comme par exemple les réseaux sociaux) ! Au fait, vous passez combien de temps sur Facebook ?

Un jeu reste un jeu (quel que soit le support). Votre fils/fille joue au Rubik's cube des heures et des heures, son engouement prendrait le pas sur d'autres activités, etc. Sera-t-il/elle diagnostiqué/e dépendant/e aux jeux ? NON, bien-sûr que non.

Ce paragraphe ne concerne que les parents super inquiets et dépassés parce qu'ils ont des enfants qui jouent aux jeux vidéo (arghhh quelle horreur !). Voici deux-trois conseils pour vous éviter des ulcères :

1. Respecter les normes PEGI (classification par âge) qui sont super claires. Un jeu PEGI 18 est adapté pour les personnes qui ont 18 ans et +
2. Réfléchir à un temps limite par jour ou par semaine dévolu aux jeux vidéo et décider avec votre enfant (une sorte de contrat)
3. Le plus important, intéressez-vous aux jeux auxquels votre enfant joue ! Encore mieux, jouez avec lui. Ne faites pas comme ce parent filmé dans l'émission [Temps présent](#) qui était choqué par la violence du jeu joué par son fils !



Les blablas du professeur Geek #6

Polémique

Après la fusillade de Parkland (lycée en Floride) qui a endeuillé une fois de trop les Etats-Unis, Donald Trump préfère s'attaquer aux jeux vidéo plutôt que d'aborder une réflexion sur une législation des armes à feu.

Le 8 mars 2018, Donald Trump a reçu l'industrie du jeu vidéo. La réunion a eu pour thème les questions de violence et de sécurité en milieu scolaire. Les dirigeants de l'industrie du jeu vidéo étaient invités à faire des propositions sur le sujet. La réunion s'est ouverte par la diffusion d'une vidéo compilant des scènes violentes extraites de différents jeux vidéo. Une vidéo sans aucune recontextualisation, et sans préciser que tous ces jeux sont classés PEGI 18 donc destiné à un public adulte averti.

En réponse à Donald Trump, l'association *Games for Changes* a publié une vidéo reprenant également des extraits de jeu vidéo, qui ne sont pas connus pour leur violence mais plutôt pour leur poésie, leur narration, leur graphisme, leur intelligence, leur pouvoir d'immersion. En rappelant que les jeux vidéo sont aussi là pour émerveiller et émouvoir :

<https://www.youtube.com/watch?v=pWZtbfBGilg>



Les blablas du professeur Geek #7

Le saviez-vous ?

Nintendo est une entreprise plus que centenaire. Qui l'eut cru ? Le jeu vidéo date de 1962 avec l'invention de Spacewar (voir mon premier blabla). Mais l'histoire de Nintendo commence en 1889 ! Fusajiro Yamauchi, le fondateur de la société Nintendo, fabrique des cartes à jouer japonaises « Hanafuda » (carte fleur) à Kyoto. Et ce n'est qu'à la fin des années 70 que Nintendo se lance dans le marché des jeux vidéo et des consoles.

En 1979, Gunpei Yokoi, inventeur de la future Game boy, a conçu l'idée d'un jeu vidéo de poche, la célèbre Game & Watch. L'idée lui est venue en observant dans le Shinkansen (TGV japonais), un adulte tapoter discrètement sur une calculatrice pour passer le temps. Il a alors la vision d'un jouet électronique pour adulte qui pourrait faire patienter le voyageur dans les transports en commun.

Nintendo ira de succès en succès : la NES (1986), Game boy (1990), Super Nintendo (1991), Nintendo 64 (1997), GameCube (2002) et la Wii (2006). La WiiU sorti en 2012 est le seul échec commercial de l'entreprise.

Actuellement, la société nipponne est l'un des leaders de ce marché. A ce jour plus de 15 millions de consoles Switch ont été vendues.



Les blablas du professeur Geek #8

Le saviez-vous ?

L'E3 ?! Qu'est-ce que cette bête ? Un combo, un nom de code pour une nouvelle console, un cosplay ou encore un boss super méchant ? Non, c'est le salon mondial du jeu vidéo et LA convention la plus attendue des gamers. Elle se déroule une fois par année à Los Angeles. L'occasion pour les acteurs de l'industrie du jeu vidéo de faire des révélations fracassantes, de faire mousser l'intérêt du public par de nombreux trailers, annonces, présentations de nouveaux projets.

Et quels événements les gamers attendent-ils le plus à l'E3 ? Une nouvelle console PS5 et une tonne de jeux comme the last of us 2, Super smash bros., death stranding, cyberpunk 2077, Red Dead Redemption 2, et bien autres encore.

Une date à retenir : du **12 au 14 juin 2018**.



Les blablas du professeur Geek #9

Polémique

Pourquoi la Bibliothèque municipale de Vevey n'a pas le jeu Fortnite ?

Pour ceux qui ont migré sur une île dans le Pacifique Sud depuis un an, Fortnite est un jeu vidéo de survie, un battle royale. Le principe d'une partie est simple : 100 joueurs sont parachutés sur une immense île sans équipement autre que leurs vêtements et une pioche. À leur atterrissage, ces joueurs doivent s'emparer des armes à feu et de l'équipement éparpillé dans les bâtiments. Tout au long de la partie, une zone appelée « l'œil de la tempête » se referme peu à peu sur l'île, forçant les joueurs à converger vers un point précis, sans quoi ils sont éliminés. Le but de la partie est d'être le dernier survivant.

Avec ses 150 millions de joueurs toutes plateformes confondues, avec ses 3,4 millions de joueurs connectés en même temps en février 2018, Fortnite est le jeu du moment. Ce dernier a généré 223 millions de dollars grâce aux achats intégrés rien que pour le mois de mars, un chiffre en hausse de 73% par rapport à février.

3 raisons pour ne pas avoir Fortnite :

1. Parce que tout le monde y joue et que beaucoup n'y joue qu'à ça, la Bibliothèque est là pour vous faire découvrir d'autres jeux. Ne soyez pas monomaniaques !
2. Le jeu est vendu comme un PEGI 12. Cela veut dire que si vous avez 12 ans, vous pouvez y jouer. Le jeu est un battle royale et le but, je le rappelle, est de dégommer tout le monde. Sous couvert d'un graphisme cartonesque, Fortnite reste un jeu violent !
3. Mais *Fortnite* est aussi autre chose : un centre commercial. Il a pour objectif non dissimulé de tirer le maximum d'argent de ses utilisateurs. Près de 69% des joueurs y ont dépensé de l'argent !



Les blablas du professeur Geek #10

Polémique

2018 : serait-ce enfin l'année des femmes ?

Lors du dernier E3 – la grande kermesse annuelle des jeux vidéo qui a lieu à Los Angeles (voir papier précédent) – les grandes entreprises ont mis un point d'honneur à faire un pas vers l'égalité des droits homme-femme.

On n'a jamais vu autant de figures féminines dans les jeux vidéo. Et ce ne sont plus des faire-valoir. Au contraire ! Je fais ici référence, entre autres, à Lara Croft dans Shadow of Tomb Raider, à Aloy d'Horizon Zero Dawn, ou à Cassandra d'Assassin's Creed et prochainement à Ellie dans the Last of us 2.

De plus une statistique réjouissante est que 47% des gamers sont des joueuses !

Et pourtant, dans l'industrie du jeu, elles ne sont que 15% à y travailler.

Audrey Leprince, cofondatrice d'un studio indépendant, et Julie Chalmette ont lancé [Women in Games](#), association œuvrant pour d'avantage de mixité dans l'industrie du jeu. Pour cela, il faut améliorer la visibilité des professionnelles, la communication auprès des jeunes sur les métiers existants et combattre la misogynie. « Tant qu'il y aura 95% de mecs dans les écoles de jeux vidéo, ça ne changera pas dans les studios » dixit Chloé Woitier journaliste spécialisée.

A plus petite échelle, il faudrait qu'il y ait autant de filles que de gars aux mercredis Pixel, aux Gaming +18. Alors venez nombreuses !

