

Préface

L'ouvrage de Michi-Hiro Tamaï est le résultat admirable d'un travail original et nécessaire. Il éclaire un pan méconnu, mais crucial car fondateur, de l'histoire des jeux vidéo en Wallonie. La sortie d'*Outcast: A New Beginning*, développé par Appeal Studios et publié par THQ Nordic en 2024, a remis en lumière l'héritage du premier du nom, et incite à s'interroger sur ses conditions d'émergence si particulières. Le site web de Franck Sauer¹ garde des traces des étapes ayant mené à ce jeu unique, tant par ses choix techniques (le voxel) que par ses ambitions narratives et de *gameplay* (sans doute l'un des premiers *open worlds* non dirigistes). *Outcast* premier du nom, sorti en 1999, est le fruit d'une histoire longue et parfois rocambolesque (on y croise des lions et des châteaux, on y suit des voyages en Russie et à San Francisco, on y rêve en grand et en couleurs), dont certains éléments étaient connus (mais peu accessibles) grâce aux interviews de Marc Albinet, Yves Grolet et Franck Sauer menées par Éric Cubizolle pour le mook *Pix'n Love*² et parues il y a plus de quinze ans.

1. Voir <https://francksauer.com/>.

2. Éric CUBIZOLLE, « La naissance d'*Agony* », *Pix'n Love* n° 8, 20 juin 2009, p. 62–69, avec une interview de Marc Albinet et d'Yves Grolet; Éric CUBIZOLLE, « *Ultimate Tennis* (interview de Franck Sauer) », *Pix'n Love* n° 10, 28 décembre 2009, p. 44–51; Éric CUBIZOLLE, « *Stone Ball* (interview de Franck Sauer) », *Pix'n Love* n° 12, 4 mai 2010, p. 58–65; Éric CUBIZOLLE, « *Cheese Chase* (interview de Franck Sauer) », *Pix'n Love* n° 13, 4 juillet 2010, p. 34–39.

Au-delà du cas d'*Outcast*, Michi-Hiro Tamaï dresse un portrait enlevé de l'antiquité du jeu vidéo wallon. Il s'inscrit ainsi dans une dynamique internationale actuelle et importante en études des jeux vidéo : l'histoire locale, régionale ou nationale, comme pendant à une histoire américaine hégémonique, marquée par une tendance à regarder hors des États-Unis uniquement pour comprendre ce qui y a atterri d'exotique. C'est par exemple ce regard qu'a longtemps promu l'intérêt pour un Japon plus fantasmé que vécu. En 2019, je plaçais « pour une histoire polyphonique du jeu vidéo³ ». Je n'étais évidemment pas le premier : l'un des grands succès universitaires en histoire sociale et culturelle des jeux vidéo reste l'ouvrage de Jaroslav Švelch, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*⁴, paru l'année précédente. L'auteur y propose la première histoire sociale de la conception de jeux dans la Tchécoslovaquie des années 1980 et ainsi le premier livre sur les jeux informatiques dans un pays du bloc soviétique. En 2020, la somme d'Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon est publiée chez Pix'n Love, retraçant les débuts du jeu vidéo en France⁵. En 2021 paraît l'ouvrage collectif à vocation plus théorique, dirigé par Melanie Swalwell, *Game History and the Local*⁶, qui défend la nécessité, pour comprendre la diffusion du médium en tant

-
3. Björn-Olav Dozo, « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », dans Liège Game Lab (dir.), *Culture vidéoludique!*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, « Petite collection MSH », p. 21–35.
 4. Jaroslav ŠVELCH, *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, MIT Press, 2018.
 5. Alexis BLANCHET & Guillaume MONTAGNON, *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : des labos aux chambres d'ados*, Toulouse, Pix'n Love, 2020.
 6. Melanie SWALWELL (éd.), *Game History and the Local*, Palgrave Macmillan Cham, 2021.

que support culturel, d'étudier le jeu vidéo à travers ses productions locales. Ces contributions tissent progressivement un réseau resserré de lieux historiques du jeu vidéo, permettant de comprendre sa diversité, sa richesse et ses potentialités.

Ces livres académiques s'ajoutent à bien des articles, scientifiques et journalistiques, des reportages et des dossiers mettant en avant les productions proches des autrices et auteurs de ces textes. Michi-Hiro Tamaï avait déjà participé à ce type d'exercice, quand il présentait le jeu vidéo belge⁷ sur le site de *Gamekult* en 2016. Ces prémices se déploient dans ce livre, où il creuse le premier sillon d'un champ que j'ai pu jalonner⁸ en constituant le programme de recherche d'une histoire des jeux vidéo en Belgique. De mon côté, cette histoire a aussi pris la forme d'une série d'émissions tournées en plateau de télévision, diffusées sur la chaîne YouTube du Liège Game Lab⁹. Durant celles-ci, je reçois et questionne des personnes liées à différents métiers du jeu vidéo en Belgique francophone. La plupart des personnes interrogées ont commencé leurs activités autour des années 2000; certains sont même les héritiers directs (parce qu'ils ont commencé par travailler pour eux) des protagonistes de l'enquête de Michi-Hiro Tamaï. L'ombre d'Yves Grolet, de Franck Sauer et de Yann Robert plane ainsi sur les débuts de carrière de Joffrey Legrand ou Stéphane Champailier, deux des personnes que j'ai eu la chance d'interviewer au cours de ces émissions. Un volume reprenant ces entretiens paraîtra en 2026 aux Presses Universitaires de Liège, dans la même collection

-
7. Michi-Hiro TAMAI, « Le jeu vidéo belge fait enfin son nid », *Gamekult*, 8 février 2016.
 8. Björn-Olav Dozo, « Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique », dans Sébastien GENVO & Thibault PHILIPPETTE (éd.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2023, coll. « Jeu / Play / Spiel », p. 299–311.
 9. La liste des émissions est disponible à cette adresse : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLmkSeQlb25aWB1hoJXfdtiYXKxVUBWim>.

que ce volume, « Jeu / Play / Spiel », et formera ainsi un diptyque avec cet ouvrage-ci. À ma connaissance, un dernier chantier sur l'histoire des jeux vidéo en Belgique est en cours : l'archéologie patiente de Pierre-Yves Hurel concernant le DAI (de la compagnie belge Data Application International), ce premier (et seul) ordinateur conçu en Belgique sur la période de 1979 (la date est peu sûre) à 1984. Pierre-Yves Hurel travaille sur ce dossier¹⁰ en parallèle d'un énorme chantier qui l'emploie en Suisse, sur l'histoire nationale du jeu vidéo suisse¹¹.

Ce livre-ci prend donc place entre les travaux de Hurel sur la préhistoire de l'informatique de loisir en Belgique et mon exploration de l'écosystème vidéoludique wallon après les années 2000. Il met en évidence le rôle matriciel des fondateurs d'Appeal (dans les diverses itérations entrepreneuriales de la société, avant et après *Outcast*) et renforce l'hypothèse selon laquelle l'histoire du jeu vidéo en Belgique francophone lie inextricablement expérimentation matérielle et logicielle. Il existe chez Yves Grolet et Franck Sauer, comme chez beaucoup d'autres créateurs de jeux de cet écosystème¹² la volonté

-
10. Une première brève publication sur le sujet est parue en espagnol dans la traduction de mon article sur les jalons de l'histoire du jeu vidéo belge : Björn-Olav Dozo & Pierre-Yves HUREL, « Para una historia del videojuego en Bélgica », dans Óliver PÉREZ LATORRE, Víctor NAVARRO REMESAL, Clara FERNÁNDEZ VARA (coord.), *Fragmentos y microhistorias del videojuego europeo*, Ludografías – Shangrila, 2024, p. 135–139. L'actualité de sa recherche peut être suivie sur son carnet de recherche Hypothèses « DAI-ving into the Past — Unearthing a Forgotten Computer », à l'adresse <https://dai.hypotheses.org/>.
 11. Il est ainsi membre de l'équipe de Confoederatio Ludens. Voir le site de CH Ludens qui présente le projet : <https://chludens.ch/>.
 12. Citons SoftKinetic, entreprise bruxelloise participant à la vague des expérimentations autour du *motion gaming* (de 2008 à 2013) ou encore les différentes sociétés (Virtual Park, Terragame, One Reality, The VEX, Holloh, etc.) qui développent ou ont développé des salles de réalité virtuelle avec des jeux *ad hoc*.

d'explorer les possibilités d'un matériel parfois bizarre ou hirsute (songeons aux bornes d'arcade qu'ils ont créées ou au moteur 3D en voxels d'*Outcast*) au service de l'idée d'un jeu repoussant certaines limites.

Ces quelques paragraphes de mise en contexte visent à souligner l'opportunité prégnante du travail de Michi-Hiro Tamai. Mais c'est là la moindre de ses qualités : l'originalité profonde de l'ouvrage réside aussi dans trois composantes : les sources neuves, fruits d'interviews originales avec les personnes impliquées ; l'expérience de chroniqueur de jeux vidéo de l'auteur, qui lui permet de proposer un avis contemporain informé sur ces jeux anciens ; la hiérarchisation et l'organisation du propos, qui offre un point de vue construit et articulé autour de questions fondamentales (l'économie du jeu vidéo en Wallonie à cette époque et la question du recrutement des talents, la place des femmes dans l'écosystème, la question de la distribution internationale, etc.). Ces qualités accompagnent un texte fluide et entraînant, agréable à lire tant pour le ou la spécialiste que pour la curieuse ou le curieux.

Je remercie l'auteur qui, par un message improvisé sur WhatsApp le 24 octobre 2024, a sondé mon intérêt pour l'histoire du jeu vidéo en Belgique francophone, sans connaître en détail les travaux du Liège Game Lab. L'échange et le partage m'apparaissent comme des valeurs cardinales pour préserver l'histoire de ce loisir sans légitimité, devenu première occupation culturelle mondiale, et pour reconstruire le puzzle constitué de pièces éparses qui font sens une fois rassemblées. Je remercie aussi Médiathèque nouvelle pour son soutien au projet et pour sa confiance.

Björn-Olav Dozo
Professeur de cultures vidéoludiques à l'université de Liège