

Panorama historique du développement des jeux vidéo en Suisse

Yannick ROCHAT

Université de Lausanne

David JAVET

Université de Lausanne

1. INTRODUCTION

Peuplée d'environ 8,5 millions d'habitants et habitantes, la Suisse est un pays fédéraliste de taille modeste possédant quatre langues nationales, ce qui implique à l'échelle de son territoire plusieurs contextes de création et de commercialisation des jeux vidéo. Elle compte deux écoles polytechniques ainsi qu'une dizaine d'universités publiques, condition propice à l'apparition de jeux vidéo comme nous l'indique la recherche (Triclot, 2011; Newman, 2017; Blanchet et Montagnon, 2020). De plus, la Suisse voit dans les années 1970 la création de deux familles d'ordinateurs sur son territoire (Smaky et Lilith). Avec l'arrivée de la micro-informatique dans les années 1980, de nombreux foyers, bureaux et écoles sont désormais équipés d'ordinateurs. Les premiers jeux vidéo suisses sont à chercher autant du côté de ces plateformes locales que de plateformes internationales (ordinateurs Amiga, Atari et Commodore). Les années 1990 voient arriver internet, le CD-rom (qui permet de stocker environ cent fois plus d'information qu'une disquette) et la technologie *Flash* (Macromedia, 1996) puis, dès les années 2000, la vente dématérialisée de jeux vidéo et un accès facilité aux outils de création. La diversité des types de plateformes accueillant des jeux vidéo évolue et l'éventail des pratiques se modifie, notamment en matière de jeu mobile (smartphones, tablettes). Les différentes histoires locales du jeu vidéo en Europe nous montrent que ce processus est partagé dans les grandes lignes par de nombreux contextes nationaux. Dès lors, dans ce chapitre, nous ne désirons

pas proposer une histoire synthétique du jeu vidéo en Suisse, qui sera sur de nombreux points similaire à celles de pays de même taille. Nous souhaitons en lieu et place insister sur des exemples qui en éclairent les spécificités socio-économico-industrielles : en fonction des paliers décrits plus haut liés à des évolutions technologiques, quels jeux vidéo furent créés en Suisse, et quels furent leurs contextes de production ?

2. ÉTUDE

Sur la base des connaissances actuelles, nous présentons un panorama historique du développement de jeux vidéo en Suisse divisé en quatre périodes. Dans un premier temps, des jeux vidéo sont conçus dans les universités. Puis, dans les années 1980, la micro-informatique rend le développement accessible à un public plus large. Dans cette seconde période, on apprend à manipuler du code source de jeux vidéo et autres programmes en recopiant et modifiant des listings lus dans les magazines. Il n'est pas rare d'apprendre les bases de la programmation informatique à l'école. Avec la démocratisation de l'accès à internet dans le courant des années 1990, puis au tournant du millénaire, on se situe dans une troisième période pendant laquelle la distribution de jeux se trouve facilitée. Il n'est plus nécessaire de passer par des envois postaux ou des connexions téléphoniques coûteuses ; on accède plus aisément à des informations liées au développement de jeux vidéo et il est désormais possible de mettre à disposition des jeux vidéo jouables directement dans un navigateur grâce à la technologie *Flash*. Pour clôturer, nous faisons débiter la quatrième période, celle dans laquelle nous nous trouvons, en 2007 avec le lancement de l'App store d'Apple qui va révolutionner la distribution de jeux vidéo, trois ans après l'ouverture en 2004 de la première formation en *game design* du pays (Zürcher Hochschule der Kunst), et deux ans avant le lancement en 2010 d'un programme de subventionnement de la création de jeux vidéo par la Confédération helvétique (Game Culture).

2.1. *Des labos aux corpos (1970–1980)*

Dans leur ouvrage, Alexis Blanchet et Guillaume Montagnon (2020) montrent toute la difficulté de remonter la piste des jeux vidéo issus des milieux universitaires dans les années 1960 et 1970, voire avant, et de retrouver leurs auteurs et auteures. En Suisse, un travail de recherche historique systématique reste à mener et nos connaissances se limitent à certains pointages effectués avec les années en fonction d'activités de recherche et de médiation. En l'occurrence, la figure du professeur de l'EPFL Jean-Daniel Nicoud se révèle

centrale : à la tête d'un laboratoire de micro-informatique, celui-ci ne programmait pas de jeux vidéo mais forma de nombreux étudiants à l'informatique à l'aide de ceux-ci dès les années 1960. À ce propos, on le voit en 1979 dans un reportage de la télévision publique suisse jouant à un jeu du serpent avec l'un de ses assistants (Barde, 1979). Quand le journaliste lui demande si « c'est pas un peu futile de jouer à des jeux électroniques? », il répond « certainement pas, dans la mesure où on apprend beaucoup de choses en faisant ces jeux ». Quelques jeux de cette époque, programmés par des étudiants, ont été retrouvés, ce qui les place parmi les plus anciens jeux vidéo suisses connus. Ceux-ci étaient conçus sans objectif de distribution à large échelle, ni de commercialisation. On découvre dans la liste qu'il s'agit le plus souvent de réimplémentations de jeux connus (le jeu de la vie, les échecs, le jeu de go, un flipper, etc.). Des jeux vidéo sont aussi développés du côté alémanique, cette fois sur les ordinateurs Lilith. On observe cette même pratique de reprogrammer des jeux connus : un billard, un clone de *Pac-Man*, un jeu de labyrinthe, les échecs, et un jeu d'alunissage. Nous datons l'ensemble de ces premiers jeux vidéo entre la fin des années 1970 et le début des années 1980.

2.2. Pratiques communes et mises en commun (1980–1990)

Il y a encore un manque de connaissances en Suisse autour des premiers jeux vidéo amateur ou commerciaux développés pendant les années 1980, dans un contexte d'accès accru à l'informatique. Conçues le plus souvent dans un contexte amateur, sur des supports fragiles (disquettes, cassettes), on peut estimer que la majorité des œuvres de l'époque ont été égarées ou perdues. Si cette liste est vouée à croître au gré des programmes de recherche, au moment d'écrire ces lignes, les plus anciens jeux commerciaux connus étaient disponibles sur Commodore 64 (*Robox*, 1986), Amiga (*Ball Raider*, 1987; *Insanity Fight*, 1987; *Crack*, 1988; *Dugger*, 1988), Atari ST (*War Heli*, 1987) et Smaky (*Bong*, 1987; *Mur*, 1987; *Ping*, 1987). À cette époque, les développeurs de jeu vidéo apprennent en autodidacte, dans des clubs, ou en intégrant des groupes au sein de la *demoscene*, une activité communautaire qui consiste à concevoir des programmes informatiques réalisant des prouesses d'animation. Cette activité fut dans de nombreux cas une porte d'entrée vers le développement de jeux vidéo.

La Suisse avait connu lors de la décennie précédente les premières commercialisations de consoles et l'apparition dans les salles de jeux de bornes d'arcade aux côtés de flippers déjà commercialisés des décennies plus tôt. C'est l'époque où apparaissent des questionnements dans la presse autour de

l'impact des jeux vidéo sur la société et, plus particulièrement, sur les enfants, les adolescents et les adolescentes. Les articles traitent autant du potentiel des jeux vidéo en matière de développement et d'éducation que de leur impact supposément négatif (addiction, violence, crises d'épilepsie) (Maître, 2022) — des thèmes qui perdurent encore de nos jours.

La franchise *Blupi* (1988–2003)

Les ordinateurs suisses Smaky accueillent en 1988 un premier jeu vidéo *Blupi*, *Blupi à la maison*. Ce bonhomme ovoïde et jaune, mascotte de l'entreprise Epsitec qui l'utilise pour illustrer ses modes d'emploi, sera par la suite le héros d'une dizaine de jeux vidéo. Ce jeu initial de la franchise est conçu par Daniel Roux pour inviter ses enfants à interagir avec un ordinateur : chaque touche du clavier lance une animation différente, en lien avec la lettre concernée. D'abord conçu pour un usage familial, les jeux de la franchise se verront distribués en période de Noël par Epsitec aux clients de l'entreprise. Ce n'est que plus tard, lorsque les jeux seront développés pour les systèmes d'exploitation DOS et Windows, que les jeux *Blupi* seront traduits dans des dizaines de langues et commercialisés à travers le monde.

Cette série de jeux et leur contexte créatif rappellent des étapes communes au développement de nombreux jeux vidéo, à l'époque comme aujourd'hui. Entre autres :

- ils sont développés tout d'abord sans portée commerciale, dans un but éducatif;
- ils servent de terrain d'expérimentation pour leur auteur;
- des lignes de code d'un jeu sont réutilisées dans les jeux suivants;
- les mécaniques dans ces jeux sont inspirées des succès de l'époque.

2.3. Mises en réseau (1990–2000)

Avec l'arrivée d'internet, la visibilité et les modes de diffusion des jeux vidéo changent. *GLtron* (Andreas Umbach, 1999), sorti en 1999 au bénéfice d'une licence libre et distribué en téléchargement depuis un site Web, est toujours disponible et maintenu aujourd'hui : il est désormais possible de toucher une vaste audience sans passer par un éditeur. En parallèle, plusieurs acteurs développent en Suisse des jeux vidéo jouables directement dans le navigateur, tel *Catch the Sperm* (Phenomeia AG CH, 2001). Cependant, la production de jeux vidéo en Suisse tourne semble-t-il au ralenti. À cette époque, commercialiser un jeu vidéo est une entreprise difficile : si la plateforme de vente de jeux dématérialisés *Steam* rencontre le succès, elle n'est pas ouverte aux productions externes comme c'est le cas aujourd'hui. C'est dans ce contexte que de nombreux studios vont se diriger dès 2007 vers iOS, le système

d'exploitation des iPods et iPhones, et sortir des jeux moins coûteux en termes de production et de distribution.

La série des *Farming Simulator* (2008–)

En janvier 2020, un article du site américain d'actualité informatique *VentureBeat* se penche sur le succès discret de la franchise vidéoludique d'exploitation agricole *Farming Simulator*. Démarrée en 2009 et avec plus d'une dizaine de titres portant son nom aujourd'hui, la série totalise au moment de la publication de l'article plus de 25 millions de copies vendues et plus de 90 millions de téléchargements sur mobile. La maison-mère, GIANTS Software, en charge du développement de la série, est basée à Schlieren dans le canton de Zürich, avant que l'entreprise n'ouvre des bureaux à Erlangen en Allemagne et à Brno en République Tchèque. Dès 2013, la série est éditée par Focus Home Interactive, société française basée à Paris. Bien qu'originaire de l'écosystème PC, la série se déploie au fil du temps sur de très nombreux supports de jeu : *Farming Simulator 16* est par exemple distribué sur iOS, Windows phone, Android, Kindle Fire et PS Vita, alors que *Farming Simulator 19* sort sur Windows, Mac, PS4 et XboxOne et est un des premiers jeux à rejoindre le catalogue Google Stadia.

Les cofondateurs de GIANTS Software, Stefan Geiger (CTO) et Christian Ammann (CEO), sont tous deux titulaires d'un master en Informatique issu d'une haute école suisse : Geiger de l'EPF Zürich et Ammann de l'université de Berne. Christian Ammann occupe un poste de Senior Software Engineer chez Sony en 2006 puis chez Nvidia à Zürich dès 2008 (et jusqu'en 2010), l'année de la fondation de GIANTS Software et peu avant la sortie en janvier 2009 de *Landwirtschafts-Simulator 2008*. Ce premier opus de la future franchise se vendra à 150 000 exemplaires sur PC. La majorité des ventes est faite sur le marché européen. On notera l'arrivée dès les débuts du studio de Thomas Frey (*creative director*) et de Renzo Thönen (*technical artist*), tous deux alumni de la première volée de la première formation en *game design* du pays, créée en 2005 à la haute école d'Art de Zürich (ZHdK).

2.4. Formation et consolidation (2010–2020)

Un rapport d'enquête et une analyse sectorielle mandatés par la Swiss Game Developers Association (SGDA) auprès de Michael H. Quade de la haute école spécialisée de la Suisse du Nord-Ouest (FHNW) nous apprend que le nombre de structures de développement de jeu vidéo en Suisse a été multipliée par cinq en dix ans : estimés à 25 en 2008, on en compte environ 130 en 2018 (Conseil Fédéral, 2019). Selon la même enquête, en 2019 l'industrie du jeu vidéo en Suisse dénombre 592 places de travail, parmi lesquelles 25% sont attribuées à des femmes.

Cette forte croissance se justifie par des facteurs multiples, parmi lesquels on note principalement le lancement et la pérennisation d'un programme national de soutien au secteur du jeu vidéo ainsi que l'arrivée sur le marché des premières volées d' alumni en provenance de nouvelles formations dédiées notamment au *game design*, au *game programming* ou au *game art* dans certaines hautes écoles d'art (ZHdK à Zürich, HEAD à Genève) et écoles privées (Ceruleum à Lausanne, EPAC à Saxon, Les maîtres du monde à Nyon et SAE Institute à Zürich et Genève). Certains d'entre eux s'expatrient dans des régions où l'industrie vidéoludique est plus développée, à l'instar du zurichois Daniel Lutz, titulaire en 2009 d'un *bachelor en game design* de la ZHdK qui participe au développement des jeux mobile *Hitman GO* (2014) et *Lara Croft GO* (2015) en tant que directeur créatif pour le compte de Square Enix à Montréal. Un grand nombre de diplômés décident de rester en Suisse et de contribuer à la structuration d'une industrie locale dont les pôles principaux se situent autour de l'arc lémanique pour la région francophone (Genève-Lausanne) et à Zürich pour la région germanophone. On citera à titre d'exemple le cas de la *game designer* Marion Bareil, titulaire en 2013 d'un master en Media design de la HEAD, qui co-fonde en 2015 Tourmaline Studio, une structure basée en région genevoise.

Précisons également que ce fort renforcement d'une scène créative et industrielle suisse durant les années 2010 est au bénéfice d'une amélioration exponentielle de la visibilité publique du jeu vidéo et d'un processus de légitimation culturelle et académique de la création vidéoludique et de son étude. Grâce à la tenue de nombreuses expositions et à l'apparition de différents festivals donnant une place prépondérante aux créations suisses — le Ludicious Zurich Game Festival et le Numerik Games Festival notamment — la presse suisse a pu petit à petit transformer son regard et son approche du médium vidéoludique.

Mundaun : les imaginaires suisses face au marché international

Sorti en 2021, *Mundaun* du studio Hidden Fields présente un exemple tout à fait singulier de diffusion à échelle internationale d'un imaginaire local suisse. Édité par la structure californienne MWM Interactive, division jeu du groupe MWM spécialisé dans la production cinématographique, *Mundaun* sort sur les consoles de salon ainsi que sur PC. Le jeu est majoritairement créé par le Lucernois Michel Ziegler, qui y déploie une technique de transfert de dessins réalisés sur papier au crayon graphite et appliqués à des modèles 3D, créant ainsi des textures uniques. Son récit se situe dans les Alpes suisses et met en scène un territoire de jeu évocateur des espaces helvètes — bunker militaire dissimulé dans la montagne, car postal, chalets, etc. Le temps du jeu est divisé

entre des instants d'exploration bucolique mobilisant le sublime des espaces montagnards et des séquences horribles inspirées par le folklore et les croyances locales. Ziegler inscrit d'ailleurs son jeu à la suite de la nouvelle *L'Araignée noire* (*Die Schwarze Spinne*, 1842) de l'auteur suisse Jeremias Gotthelf, avec laquelle *Mundaun* partage de nombreux éléments thématiques et allégoriques. Précisons encore que *Mundaun* est intégralement doublé en romanche, quatrième langue nationale suisse, parlée par environ 60 000 personnes dans le canton des Grisons, en Suisse orientale.

Tous ces éléments font du succès critique international de *Mundaun* un cas emblématique de réinscription d'une œuvre résolument locale dans une logique internationale de diffusion et de réception des imaginaires suisses.

3. EN RÉSUMÉ

- Les premiers jeux vidéo identifiés apparaissent dans des contextes universitaires.
- Dans les années 1980, les micro-ordinateurs permettent à de nombreuses personnes de créer leurs propres jeux. Quelques-uns connaissent des sorties commerciales.
- Au tournant des années 1990, la *demoscene* sert parfois de porte d'entrée dans la création vidéoludique.
- À la fin des années 1990, la technologie *Flash* est un tremplin pour plusieurs studios. Des jeux praticables dans le navigateur sont produits par des médias pour accompagner des événements sportifs, ou par le gouvernement dans un but de prévention.
- Dans les années 2000, de nombreux studios suisses connaissent le succès en proposant des jeux pour iOS, puis pour Android.
- Dans les années 2010, la production de jeux vidéo suisses connaît une forte croissance grâce à la création dans le pays de plusieurs filières en *game design* ou médias interactifs, au soutien de la confédération, à l'ouverture du magasin en ligne *Steam*, à la création de la plateforme de distribution *itch.io*, et globalement à un accès facilité à des outils de création performants.

4. POUR ALLER PLUS LOIN

Un ouvrage présentant un travail de terrain à la rencontre des clients et clientes des salles de jeux (flippers, bornes d'arcade, etc.) de la ville de Genève, au milieu des années 1980 :

DELESSERT Y. et LIBOIS J. (1985), *Same Player Shoots Again : Étude sur les salles de jeux à Genève*, Éditions IES, (Annales du centre de recherche Sociale, 20).

Une série de textes produits sur l'histoire ou l'actualité de la production de jeux vidéo en Suisse :

PELLET M. et JAVET D. (2015), « Switzerland », in WOLF M.J.P. (éd.), *Video Games Around the World*, MIT Press, p. 535–543.

JAVET D. et ROCHAT Y. (2017), « Jeux vidéo suisses : État des lieux (2012–2017) », in *CultureEnJeu*, n° 54, p. 6–7, <https://wp.unil.ch/gamelab/2017/04/jeux-video-suisses-etat-des-lieux-2012-2017/>.

JAVET D. (2018), « Floppy Disk (Joël Lauener, 2017) : L'Histoire du jeu vidéo en Suisse dans une disquette », in *Décadrages. Cinéma, à travers champs*, n° 39, p. 128–135, <https://journals.openedition.org/decadrages/1360>.

JAVET D. et PELLET M. (2021), « Switzerland », in WOLF M.J.P. (éd.), *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, 2^e édition, Santa Barbara, ABC-CLIO, p. 1020–1022.

En 2018, le Conseil fédéral présente au parlement un rapport passant en revue l'état de l'industrie vidéoludique en Suisse, suivi de perspectives de développement. Ce rapport comporte des données statistiques, de nombreux exemples de jeux et entreprises, et offre un état des lieux des instruments de soutien mis en place avec les années :

CONSEIL FÉDÉRAL (2018), *Les Jeux vidéo. Un domaine de la création culturelle en développement. Rapport du Conseil fédéral en réponse au postulat 15.3114 Jacqueline Fehr du 12.03.2015*, <https://www.news.admin.ch/news/message/attachments/51747.pdf>.

Dans cette série de trois billets de blog en allemand, René Bauer et Beat Suter explorent les contextes de création de jeux vidéo entre la popularisation de la micro-informatique (fin des années 1980) et la période qui précède l'arrivée d'internet dans les foyers (début des années 1990). Ces textes se basent sur des archives des médias (presse, télévision) pour décrire cette période de relative démocratisation de l'accès à la production et à la diffusion de jeux vidéo :

BAUER R. et SUTER B. (2021), « Anfänge des Schweizer Game Designs », in *Spiel-Kultur-Wissenschaft*,

Première partie, *Nerds, Freaks und ihre Communities*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2923> ;

Deuxième partie, *Home Computer — Die 8-Bit Welle*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2957> ;

Troisième partie, *Atari/Amiga-Cracker und Demoscene*, <https://spielkultur.hypotheses.org/2977>.

Un état des lieux des articles de presse sur le jeu vidéo en Suisse, en particulier sur les conditions de leur réception. Il met en évidence que les thèmes abordés à l'époque sont globalement les mêmes qu'aujourd'hui (effets positifs et négatifs sur le développement de l'enfant, présence de violence graphique, questions d'addiction, etc.).

MAÎTRE A. (2022), « Entre dénonciation et éloge de la “Nintendomanie” : Le Traitement des jeux vidéo dans la presse généraliste romande durant les années 1990 », in KRICHANE S., PANTE I. et ROCHAT Y. (éd.), *Penser (avec) la culture vidéoludique — Discours, pratique, pédagogie*, Presses universitaires de Liège.

5. LUDOGRAPHIE

Traps 'n' Treasures (1993), ROMAN WERNER, Starbyte Software, Krisalis Software, *Amiga*.

De nombreux différends avec l'éditeur allemand Starbyte (et une sortie lancée durant sa mise en faillite) ont fait du jeu d'aventure *Traps 'n' Treasures* un cas d'école des logiques du développement semi-professionnel et autodidacte à la fin des années 1980 et au début des années 1990.

The Firm (2014), SUNNYSIDE GAMES, *iOS, Android*.

Développé par le studio lausannois Sunnyside Games, *The Firm* est un jeu de rapidité minimaliste à succès sorti sur téléphone portable qui nous met dans la peau d'un trader. En tant que satire du monde de la finance et des logiques néolibérales, la boucle de jeu se termine inexorablement par la surcharge de l'avatar, qui conduit à son suicide par défenestration.

Late Shift (2017), CTRLMOVIE, Wales Interactive, *Windows, Mac OS, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch*. Réalisé par Tobias Weber.

Filmé en prises de vue réelles, *Late Shift* est un film interactif proposant de nombreux embranchements : régulièrement, quand un personnage hésite à l'écran, il s'agit pour les spectateurs et spectatrices de voter avec une manette ou leur téléphone pour décider de la prochaine action.

Unrailed! (2019), INDOOR ASTRONAUT, Daedalic Entertainment GmbH, *Windows, Mac OS, Linux, PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch*.

Jeu multijoueur coopératif conçu sur la base d'un projet d'étudiants réalisé au sein du Game Programming Laboratory (Sumner *et al.*, 2008), *Unrailed!* conjugue simulation ferroviaire, jeu de gestion et *couch gaming*. Un exemple parlant d'étudiants intégrés ensuite dans la vie professionnelle.

6. BIBLIOGRAPHIE

- BARDE P. (1979), « Dimensions », in *Radio Télévision Suisse* (anc. Télévision Suisse Romande), 21 mars, <https://www.rts.ch/archives/tv/culture/dimensions/12068464-lancetre-du-jeu-video.html>.
- BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Pix'n Love Éditions.
- CONSEIL FÉDÉRAL (2019), *Message concernant l'encouragement de la culture pour la période de 2021 à 2024 (message culture). Rapport explicatif destiné à la consultation*, 29 mai, <https://www.news.admin.ch/newsd/message/attachments/57190.pdf>.
- GENNER S. (2020), « Qui est Daniel Lutz, le pionnier suisse du jeu vidéo ? », in *RTS info*, 7 février, https://www.swissinfo.ch/fre/pionniers-suisse-du-num%C3%A9rique--s%C3%A9rie-_qui-est-daniel-lutz--le-pionnier-suisse-du-jeu-vid%C3%A9o-/45540868.
- NEWMAN M.Z. (2017), *Atari Age: The Emergence of Video Games in America*, MIT Press.
- SUMNER R.W., THUREY N. et GROSS M. (2008), « The ETH Game Programming Laboratory: A Capstone for Computer Science and Visual Computing », in *Proceedings of the 3rd International Conference on Game Development in Computer Science Education*, Association for Computing Machinery, p. 46–50.
- TRICLOT M. (2011), *Philosophie des jeux vidéo*, La découverte.
- VENTUREBEAT STAFF (2020), « Giants Software on the Quiet, Surprising Success of Farming Simulator », in *VentureBeat*, 10 janvier, <https://venturebeat.com/2020/01/10/giants-software-on-the-quiet-surprising-success-of-farming-simulator/>.