

Du jukebox à Sonic : Sega, une entreprise japonaise de jeux vidéo au cœur des échanges culturels globaux (1951-2001)

LE BAILLY Romain

Sega, à l'origine entreprise d'importation de jeux électroniques américains, connaît un succès croissant en Europe et en Amérique du Nord à partir des années 1980, alors même qu'elle peine à s'imposer face à la concurrence dans son archipel d'origine. Cette thèse se propose d'analyser la trajectoire de cette entreprise singulière, afin de mieux comprendre le processus dynamique par lequel le jeu vidéo japonais s'insère dans les échanges culturels à l'échelle globale. Au confluent de l'histoire culturelle et de l'histoire globale, ce travail ambitionne d'éclairer les conditions du succès de Sega, mais aussi celles de son échec au tournant des années 2000. Comment, dans leur conception et leur adaptation, les jeux sont-ils adressés au public japonais et non-japonais ? Quelles sont les relations entre la maison-mère japonaise et les filiales en-dehors de l'archipel ? Quelles références Sega et ses filiales (notamment en France) mobilisent-elles dans leur communication en direction des joueurs ? Comment ceux-ci y réagissent-ils, et s'approprient-ils les productions de Sega ? À quel point peut-on parler de métissage des références vidéoludiques ? Pour répondre à ces questions, on s'appuiera notamment sur des archives d'entreprise et de médias impliquant Sega, mais aussi sur les jeux vidéo produits par Sega, ce qui implique l'élaboration d'une méthode détaillée pour l'analyse du jeu vidéo en tant que source historique.