



## Sommaire:

[Chapitre I : Tokyo, 1984](#)  
[Chapitre II : Champion Boxing](#)  
[Chapitre III : De l'arcade à la console \(et vice versa\)](#)  
[Chapitre IV : Alex Kidd in Miracle World ou la naissance d'une icône de la Master System](#)  
[Chapitre V : Sortir des canons pour les dépasser : la genèse de Phantasy Star](#)  
[Chapitre VI : La place des femmes dans l'industrie du jeu vidéo japonais](#)  
[Chapitre VII : Changement et nouvelles responsabilités](#)  
[Chapitre VIII : Les deux Phantasy Star II](#)  
[Chapitre IX : Les conditions de travail chez Sega et dans l'industrie du jeu vidéo japonais](#)  
[Chapitre X : Une mascotte en devenir](#)  
[Chapitre XI : Des deux côtés du Pacifique](#)  
[Chapitre XII : Final Phantasy](#)  
[Chapitre XIII : Les derniers jeux Saturn](#)  
[Chapitre XIV : L'Arcadia de ma jeunesse](#)  
[Chapitre XV : Entrer dans l'Histoire](#)

## Jeux

[A confirmer](#)

[Autres travaux en lien avec le jeu vidéo](#)

[Chronologie](#)

[Galerie](#)

[Sources](#)

[Ressources autres \(Interviews, liner notes, comments, etc.\)](#)

[Article also available in English](#)

Le 27 octobre 2022, jour de lancement de la Mega Drive Mini II, plusieurs internautes pointèrent un message rédigé en anglais inclus dans les crédits de la machine : "In memory of Rieko Kodama". Interrogé à ce sujet, le producteur de Sega Yosuke Okunari leva les doutes qui commençaient à s'installer chez une partie du public et l'incredulité ceda rapidement sa place à l'émotion. Les témoignages exprimant à la fois tristesse et gratitude affluèrent, que leurs auteurs l'aient connue de nom ou aient simplement joué à certains des jeux sur lesquels elle avait travaillé. De Alex Kidd à Skies of Arcadia en passant par Phantasy Star, Sonic ou encore Altered Beast, nombre de jeux et séries auxquelles elle a contribué sont entrés dans l'histoire et restés dans les mémoires de quantité de joueurs. Elle était devenue au fil du temps l'un des visages de Sega et l'une des personnalités les plus connues de l'industrie. Perçue comme un modèle par des développeurs et développées du monde entier, elle faisait pourtant figure d'exception dans une industrie où les postes à responsabilités sont rarement confiés à la gent féminine. L'article qui suit tentera à la fois de retracer sa carrière et de rendre un dernier hommage à celle qui a œuvré durant plus de 30 ans dans le jeu vidéo, tantôt aux postes de graphiste, illustratrice, character designer, rédactrice en chef, directrice ou productrice.

Sauf indication contraire, les citations qui parsèment ce feuilleton sont de Rieko Kodama.

## Chapitre I : Tokyo, 1984

### L'arcade à la maison

Au début des années 80, le règne sans partage des programmeurs dans le développement des jeux vidéo au Japon voit son terme se profiler avec l'apparition continue de technologies de plus en plus évoluées et, avec celles-ci, la nécessité de produire des mélodies et des graphismes de plus en plus élaborés. Ces fonctions sont progressivement confiées à des personnes qui se spécialisent dans ces tâches, quand bien même les premiers graphistes ont bien souvent été à l'origine embauchés comme designers au service marketing et que nombre de compositeurs ont fait leurs premières armes en tant que programmeurs. C'est en 1984 que Sega recrute son premier artiste embauché spécifiquement pour composer des musiques et c'est au cours de cette même année que Rieko Kodama rejoint cette société.

Née le 25 mai 1963 dans la préfecture de Kanagawa, Kodama grandit en cultivant un goût prononcé pour les univers distincts de celui dans lequel elle évolue, s'intéressant aussi bien à la littérature qu'à l'histoire de l'Egypte ou du Japon. Elle s'adonne aussi au dessin depuis son plus jeune âge, même si elle confesse que ce n'est pas une activité qui prédomine les autres dans son quotidien.

De par la profession de ses parents, elle est rapidement exposée au phénomène culturel de l'année 1978 au Japon qui, si n'est pas le premier jeu vidéo à sortir sur ce sol, sert néanmoins de porte d'entrée vers ce divertissement pour une bonne partie de la population japonaise.

"À l'époque, ma famille tenait un kissaten [un salon de thé]. Notre magasin était à mi-chemin entre un café et un bar, et servait de l'alcool le soir."

"Tous les adultes (y) jouaient à "Invaders"; ce qui a probablement été mon premier contact avec les jeux vidéo."

Ces derniers céderont en effet à la mode Space Invaders et, à l'instar de quantité de cafés, restaurants, confiseries ou salles d'arcade, se munissent de leur propre borne du shoot'em up de Taito, plus tard remplacée par d'autres jeux tels que Galaxian (1979), Pac-Man (1980) ou encore Kevius (1983). Autant de titres auxquels s'adonne Kodama après les cours. Toutefois, si elle est exposée à certains des titres les plus populaires de l'époque, elle ignore tout de l'industrie du jeu vidéo, alors très peu connue du public. Aussi, elle n'envisage pas tout de suite de développer elle-même des jeux et, à la sortie du lycée, elle postule dans deux branches différentes :

"Je voulais étudier l'archéologie ou la peinture à l'université. Mais j'ai échoué à tous mes examens universitaires."

Ayant déjà étudié le dessin, elle se rabat sur une école professionnelle de design – la Nippon Designer Gakuin, située à Tokyo -, pensant faire carrière dans le milieu publicitaire. Elle étudie notamment la typographie et la mise en page durant les deux années passées là-bas, tout en continuant à jouer à nombre de jeux d'arcade.

"J'ai commencé à m'intéresser au graphisme pendant mes études supérieures, au cours desquelles j'ai réalisé que je voulais créer mes propres œuvres plutôt que de me contenter de faire la promotion de celles des autres."

Kodama n'a pas encore une idée précise de ce qu'elle désire faire, mais un ancien élève de son école de design va la mettre sur la voie.

"Mon senpai avait rejoint Sega un an ou deux auparavant. Il m'avait dit que "travailler sur des jeux était intéressant".

"J'ai donc postulé auprès de Sega et de Namco. À l'époque, Sega se trouvait à Ōtorii (dans l'arrondissement d'Ōta à Tokyo) et Namco à Yaguchinowatashi. Donc, avec Kamata au centre, les employés de Sega allaient à Ōtorii à l'est et ceux de Namco à Yaguchinowatashi à l'ouest."

Il n'est pas rare que de futurs développeurs tokyoïtes aient postulé dans ces deux entreprises à cette époque, probablement pas tant du fait de leur position de leaders du marché de l'arcade que de par leur proximité géographique. De même, un étudiant domicilié à Osaka postulait plus volontiers chez Capcom, SNK ou Irem que chez une entreprise impliquant de quitter sa région.

A noter que, comme le souligne le producteur Hirofumi Miyazaki, il arrivait régulièrement que des développeurs de Namco et Sega (dont certains ont fait leurs études ensemble) se retrouvent le soir à Kamata, dans un bar situé quelque part entre les deux sociétés.

Rieko Kodama est admise dans les deux sociétés où elle a postulé, mais décide de rejoindre Sega, motivée par l'ancien élève qui lui avait conseillé de choisir cette voie. Elle débute ainsi sa carrière chez son nouvel employeur vers le début du printemps 1984.

### Une société en mutation

A son arrivée chez Sega, l'entreprise est en passe de connaître un certain nombre de bouleversements dont les effets ne se feront pas tous immédiatement ressentir. La branche japonaise est encore sous le contrôle de Sega Enterprises, Inc., société située aux Etats-Unis et qui est elle-même détenue par le conglomérat américain Gulf+Western. Mais en mai 1984, le groupe japonais CSK rachète cette branche japonaise au conglomérat américain Hayao Nakayama, qui dirigeait cette branche depuis près d'un an, en conservant la présidence, avec toutefois un changement de taille : ce qu'on appelle communément Sega of Japan passe du statut de filiale à celui de maison-mère de Sega.

En 1984, Sega of Japan est encore imprégné de culture américaine, héritage de son passé et de ses dirigeants successifs – la branche était dirigée par des états-unien avant que Nakayama ne gravisson les échelons. Cela se traduit notamment par une semaine de 5 jours contre 6 dans la plupart des sociétés japonaises, par l'emploi d'un vocabulaire emprunté au jargon anglophone dans les documents administratifs – lesquels étaient rédigés pour moitié en anglais – ou encore par le fait qu'il s'agit de l'une des rares entreprises japonaises à célébrer Noël.

"À l'époque, ma famille tenait un kissaten [un salon de thé]. Notre magasin était à mi-chemin entre un café et un bar, et servait de l'alcool le soir."

"Tous les adultes (y) jouaient à "Invaders"; ce qui a probablement été mon premier contact avec les jeux vidéo."

Ces derniers céderont en effet à la mode Space Invaders et, à l'instar de quantité de cafés, restaurants, confiseries ou salles d'arcade, se munissent de leur propre borne du shoot'em up de Taito, plus tard remplacée par d'autres jeux tels que Galaxian (1979), Pac-Man (1980) ou encore Kevius (1983). Autant de titres auxquels s'adonne Kodama après les cours. Toutefois, si elle est exposée à certains des titres les plus populaires de l'époque, elle ignore tout de l'industrie du jeu vidéo, alors très peu connue du public. Aussi, elle n'envisage pas tout de suite de développer elle-même des jeux et, à la sortie du lycée, elle postule dans deux branches différentes :

"Je voulais étudier l'archéologie ou la peinture à l'université. Mais j'ai échoué à tous mes examens universitaires."

Ayant déjà étudié le dessin, elle se rabat sur une école professionnelle de design – la Nippon Designer Gakuin, située à Tokyo -, pensant faire carrière dans le milieu publicitaire. Elle étudie notamment la typographie et la mise en page durant les deux années passées là-bas, tout en continuant à jouer à nombre de jeux d'arcade.

"J'ai commencé à m'intéresser au graphisme pendant mes études supérieures, au cours desquelles j'ai réalisé que je voulais créer mes propres œuvres plutôt que de me contenter de faire la promotion de celles des autres."

Kodama n'a pas encore une idée précise de ce qu'elle désire faire, mais un ancien élève de son école de design va la mettre sur la voie.

"Mon senpai avait rejoint Sega un an ou deux auparavant. Il m'avait dit que "travailler sur des jeux était intéressant".

"J'ai donc postulé auprès de Sega et de Namco. À l'époque, Sega se trouvait à Ōtorii (dans l'arrondissement d'Ōta à Tokyo) et Namco à Yaguchinowatashi. Donc, avec Kamata au centre, les employés de Sega allaient à Ōtorii à l'est et ceux de Namco à Yaguchinowatashi à l'ouest."

Il n'est pas rare que de futurs développeurs tokyoïtes aient postulé dans ces deux entreprises à cette époque, probablement pas tant du fait de leur position de leaders du marché de l'arcade que de par leur proximité géographique. De même, un étudiant domicilié à Osaka postulait plus volontiers chez Capcom, SNK ou Irem que chez une entreprise impliquant de quitter sa région.

A noter que, comme le souligne le producteur Hirofumi Miyazaki, il arrivait régulièrement que des développeurs de Namco et Sega (dont certains ont fait leurs études ensemble) se retrouvent le soir à Kamata, dans un bar situé quelque part entre les deux sociétés.

Rieko Kodama est admise dans les deux sociétés où elle a postulé, mais décide de rejoindre Sega, motivée par l'ancien élève qui lui avait conseillé de choisir cette voie. Elle débute ainsi sa carrière chez son nouvel employeur vers le début du printemps 1984.

### Entrée sur le marché des consoles

A son arrivée chez Sega, l'entreprise est en passe de connaître un certain nombre de bouleversements dont les effets ne se feront pas tous immédiatement ressentir. La branche japonaise est encore sous le contrôle de Sega Enterprises, Inc., société située aux Etats-Unis et qui est elle-même détenue par le conglomérat américain Gulf+Western. Mais en mai 1984, le groupe japonais CSK rachète cette branche japonaise au conglomérat américain Hayao Nakayama, qui dirigeait cette branche depuis près d'un an, en conservant la présidence, avec toutefois un changement de taille : ce qu'on appelle communément Sega of Japan passe du statut de filiale à celui de maison-mère de Sega.

En 1984, Sega of Japan est encore imprégné de culture américaine, héritage de son passé et de ses dirigeants successifs – la branche était dirigée par des états-unien avant que Nakayama ne gravisson les échelons. Cela se traduit notamment par une semaine de 5 jours contre 6 dans la plupart des sociétés japonaises, par l'emploi d'un vocabulaire emprunté au jargon anglophone dans les documents administratifs – lesquels étaient rédigés pour moitié en anglais – ou encore par le fait qu'il s'agit de l'une des rares entreprises japonaises à célébrer Noël.

"À l'époque, ma famille tenait un kissaten [un salon de thé]. Notre magasin était à mi-chemin entre un café et un bar, et servait de l'alcool le soir."

"Tous les adultes (y) jouaient à "Invaders"; ce qui a probablement été mon premier contact avec les jeux vidéo."

Ces derniers céderont en effet à la mode Space Invaders et, à l'instar de quantité de cafés, restaurants, confiseries ou salles d'arcade, se munissent de leur propre borne du shoot'em up de Taito, plus tard remplacée par d'autres jeux tels que Galaxian (1979), Pac-Man (1980) ou encore Kevius (1983). Autant de titres auxquels s'adonne Kodama après les cours. Toutefois, si elle est exposée à certains des titres les plus populaires de l'époque, elle ignore tout de l'industrie du jeu vidéo, alors très peu connue du public. Aussi, elle n'envisage pas tout de suite de développer elle-même des jeux et, à la sortie du lycée, elle postule dans deux branches différentes :

"Je voulais étudier l'archéologie ou la peinture à l'université. Mais j'ai échoué à tous mes examens universitaires."

Ayant déjà étudié le dessin, elle se rabat sur une école professionnelle de design – la Nippon Designer Gakuin, située à Tokyo -, pensant faire carrière dans le milieu publicitaire. Elle étudie notamment la typographie et la mise en page durant les deux années passées là-bas, tout en continuant à jouer à nombre de jeux d'arcade.

"J'ai donc postulé auprès de Sega et de Namco. À l'époque, Sega se trouvait à Ōtorii (dans l'arrondissement d'Ōta à Tokyo) et Namco à Yaguchinowatashi. Donc, avec Kamata au centre, les employés de Sega allaient à Ōtorii à l'est et ceux de Namco à Yaguchinowatashi à l'ouest."

Il n'est pas rare que de futurs développeurs tokyoïtes aient postulé dans ces deux entreprises à cette époque, probablement pas tant du fait de leur position de leaders du marché de l'arcade que de par leur proximité géographique. De même, un étudiant domicilié à Osaka postulait plus volontiers chez Capcom, SNK ou Irem que chez une entreprise impliquant de quitter sa région.

A noter que, comme le souligne le producteur Hirofumi Miyazaki, il arrivait régulièrement que des développeurs de Namco et Sega (dont certains ont fait leurs études ensemble) se retrouvent le soir à Kamata, dans un bar situé quelque part entre les deux sociétés.

Rieko Kodama est admise dans les deux sociétés où elle a postulé, mais décide de rejoindre Sega, motivée par l'ancien élève qui lui avait conseillé de choisir cette voie. Elle débute ainsi sa carrière chez son nouvel employeur vers le début du printemps 1984.

### Une société en mutation

A son arrivée chez Sega, l'entreprise est en passe de connaître un certain nombre de bouleversements dont les effets ne se feront pas tous immédiatement ressentir. La branche japonaise est encore sous le contrôle de Sega Enterprises, Inc., société située aux Etats-Unis et qui est elle-même détenue par le conglomérat américain Gulf+Western. Mais en mai 1984, le groupe japonais CSK rachète cette branche japonaise au conglomérat américain Hayao Nakayama, qui dirigeait cette branche depuis près d'un an, en conservant la présidence, avec toutefois un changement de taille : ce qu'on appelle communément Sega of Japan passe du statut de filiale à celui de maison-mère de Sega.

En 1984, Sega of Japan est encore imprégné de culture américaine, héritage de son passé et de ses dirigeants successifs – la branche était dirigée par des états-unien avant que Nakayama ne gravisson les échelons. Cela se traduit notamment par une semaine de 5 jours contre 6 dans la plupart des sociétés japonaises, par l'emploi d'un vocabulaire emprunté au jargon anglophone dans les documents administratifs – lesquels étaient rédigés pour moitié en anglais – ou encore par le fait qu'il s'agit de l'une des rares entreprises japonaises à célébrer Noël.

"À l'époque, ma famille tenait un kissaten [un salon de thé]. Notre magasin était à mi-chemin entre un café et un bar, et servait de l'alcool le soir."

"Tous les adultes (y) jouaient à "Invaders"; ce qui a probablement été mon premier contact avec les jeux vidéo."

Ces derniers céderont en effet à la mode Space Invaders et, à l'instar de quantité de cafés, restaurants, confiseries ou salles d'arcade, se munissent de leur propre borne du shoot'em up de Taito, plus tard remplacée par d'autres jeux tels que Galaxian (1979), Pac-Man (1980) ou encore Kevius (1983). Autant de titres auxquels s'adonne Kodama après les cours. Toutefois, si elle est exposée à certains des titres les plus populaires de l'époque, elle ignore tout de l'industrie du jeu vidéo, alors très peu connue du public. Aussi, elle n'envisage pas tout de suite de développer elle-même des jeux et, à la sortie du lycée, elle postule dans deux branches différentes :

"Je voulais étudier l'archéologie ou la peinture à l'université. Mais j'ai échoué à tous mes examens universitaires."

Ayant déjà étudié le dessin, elle se rabat sur une école professionnelle de design – la Nippon Designer Gakuin, située à Tokyo -, pensant faire carrière dans le milieu publicitaire. Elle étudie notamment la typographie et la mise en page durant les deux années passées là-bas, tout en continuant à jouer à nombre de jeux d'arcade.

"J'ai donc postulé auprès de Sega et de Namco. À l'époque, Sega se trouvait à Ōtorii (dans l'arrondissement d'Ōta à Tokyo) et Namco à Yaguchinowatashi. Donc, avec Kamata au centre, les employés de Sega allaient à Ōtorii à l'est et ceux de Namco à Yaguchinowatashi à l'ouest."

Il n'est pas rare que de futurs développeurs tokyoïtes aient postulé dans ces deux entreprises à cette époque, probablement pas tant du fait de leur position de leaders du marché de l'arcade que de par leur proximité géographique. De même, un étudiant domicilié à Osaka postulait plus volontiers chez Capcom, SNK ou Irem que chez une entreprise impliquant de quitter sa région.

A noter que, comme le souligne le producteur Hirofumi Miyazaki, il arrivait régulièrement que des développeurs de Namco et Sega (dont certains ont fait leurs études ensemble) se retrouvent le soir à Kamata, dans un bar situé quelque part entre les deux sociétés.

Rieko Kodama est admise dans les deux sociétés où elle a postulé, mais décide de rejoindre Sega, motivée par l'ancien élève qui lui avait conseillé de choisir cette voie. Elle débute ainsi sa carrière chez son nouvel employeur vers le début du printemps 1984.

### Une société en mutation

A son arrivée chez Sega