



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'incrédulité céda 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 développeuses 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'Égypte 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, s'il 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 cèdent 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 Taïto, plus tard remplacée par d'autres jeux tels que Galaxian (1979), Pac-Man (1980) ou encore Xevious (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 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 **Hiroyuki 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 États-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 conserve 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.

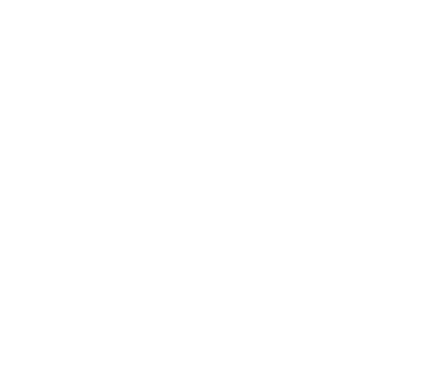
En 1984, Sega of Japan est encore imprégné de culture américaine, héritage de son passé et de ses dirigeants successifs – la branche était dirigée par des États-Unis avant que Nakayama ne gravisse les échelons. Cela se traduit notamment par une semaine de 5 jours contre 6 dans la plupart des sociétés 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.

"Nous ne faisons pas d'exercices radio (ou "radio taisō", coutume très présente au Japon), mais nous portions tous une "veste SEGA" (de couleur beige), qui était comme une tenue de travail. Les journées commençaient à 8h30 et se terminaient à 17h30."

La société est déjà d'une taille relativement importante, mais le nombre de personnes affectées au développement n'est pas très élevé. De ce fait, ces dernières effectuent des tâches d'une variété répondant davantage aux besoins de l'entreprise au jour le jour qu'à une réelle logique de spécialisation, alors relativement sommaire.

"L'atmosphère était telle que nous faisons tout ce que nous pouvions. Ce n'était pas comme aujourd'hui, où il y a une division complète du travail."

Kodama travaille dans le bâtiment situé en face du siège de Sega. Au rez de chaussée se trouve Esco Bouei – la société fondée par Nakayama et rachetée par Sega of Japan en 1979 – tandis que le premier étage, où était auparavant située une chaîne de montage de l'entreprise, est occupé par la division développement. Vestige de son ancienne affectation, le bâtiment a conservé ses énormes monte-charges en guise d'ascenseurs.



Le bâtiment où travaillent les développeurs et, de l'autre côté de la rue, le siège social de Sega (Photos prises respectivement en 1964 et 1965, @Sega)

Au sein de cette division développement, Sega compte alors trois sections principales : l'une pour la programmation et la création sonore, une seconde pour le planning (game design, direction) et une troisième pour le design. Ce n'est qu'un peu plus tard qu'une section dédiée au son sera ouverte. L'ouverture de postes de développement liés à certaines tâches au sein de Sega s'est faite de manière progressive. D'après Masaharu Yoshii, l'un des tout premiers employés de Sega, c'est probablement avec le jeu Bullet Mark en 1975 que les programmeurs ont commencé à ne plus être en charge de la partie visuelle des jeux. Des designers à la base embauchés pour l'habillage de jeux électro-mécaniques ou de flippers sont ainsi appelés en renfort pour le développement de jeux vidéo. Dès 1980 et le jeu Samurai vient s'ajouter une personne en charge du son, généralement embauchée initialement comme programmeur. Ce n'est qu'aux alentours de 1981-83 que Sega ouvre une section planning, quelque temps avant que la société ne se lance sur le marché des consoles et ordinateurs. La section design comporte aussi bien des personnes en charge de la création de graphismes pour les jeux en eux-mêmes que de personnes concevant des illustrations, publicités, habillages de bornes d'arcade et emballages de jeux. C'est dans cette section qu'est affectée Kodama et il semble que son tout premier travail soit la réalisation d'une carte d'instructions en couleurs pour une borne d'arcade. Malheureusement, son travail n'est pas validé et l'identité du jeu en question demeure inconnue (de manière plus générale, Kodama s'est très peu exprimée sur les différentes tâches qu'elle a effectuées au cours de ses premiers mois au sein de la société). Toutefois, la graphiste ne reste pas très longtemps à ce poste.

Entrée sur le marché des consoles



Le SC-3000 et sa version consolisée, la SG-1000 (photos par Evan Amos et Bilby)

Après avoir un temps envisagé de distribuer la Colecovision au Japon et écarté l'option MSX, format commun à plusieurs constructeurs, Sega choisit de commercialiser son propre hardware, peut-être du fait de la volonté de Nakayama de pousser la recherche et développement plutôt que de se contenter de suivre la concurrence. Cela se concrétise par le lancement simultané en juillet 1983 du SC-3000 et de son équivalent consolisé, la SG-1000 (dont les cartouches sont compatibles avec le SC-3000). De fait, la société ne peut pas s'appuyer sur une logithèque préexistante pour alimenter sa machine et les besoins en jeux ainsi qu'en développeurs devraient naturellement avoir grimpé en flèche. Pourtant, si la diffusion de publicités télévisées vantant les mérites de ces machines a provoqué un fort accroissement du nombre de candidatures, la société n'a pas pour autant procédé à un recrutement massif de développeurs. D'après le game designer Yu Suzuki, en 1983, la société ne compte qu'une cinquantaine de développeurs en cumulant ceux en charge des jeux et du hardware, ce qui est certes beaucoup pour l'époque, mais insuffisant au regard des ambitions de Sega. Parmi ce groupe, moins d'une dizaine est affectée au développement de jeux SG-1000 et SC-3000 cette année-là. L'ingénieur Hideki Sato, responsable du hardware des consoles et ordinateurs de Sega, indique que, à l'exception notable de Star Jacker, la plupart des jeux SG-1000 produits par sa société en 1983 ont en fait été sous-traités à des sociétés telles que Compile (Tranquillizer Gun, N-Sub). Il en va de même en arcade où des sociétés telles que Ikegami Tsushinki ou Coreland prêtent main forte à Sega pour réaliser tout ou partie de titres tels que Zaxxon et Congo Bongo pour la première, tandis que la seconde a travaillé sur Pengo et Hang-on.

Le manque de main d'œuvre en interne n'est toutefois pas l'unique cause de ce phénomène ; les développeurs maison préfèrent généralement travailler sur des jeux d'arcade, globalement plus évolués que les jeux consoles sur le plan technologique. Les seuls employés de Sega affectés au développement de jeux console sont ceux qui ne sont pas jugés nécessaires à la production de jeux d'arcade et dont les responsables ont accepté le transfert.

Les chiffres de ventes de la SG-1000 dépassent certes les espérances de la société (il s'en vend 160 000 unités au cours de sa première année de commercialisation), mais Sato estime que celle-ci a bénéficié à la fois des pénuries successives de Famicom – sa principale concurrente – et d'une certaine confusion entre les 2 machines chez une partie du public. Qui plus est, il considère que les jeux sous-traités sont d'une qualité médiocre, ce qui est vraisemblablement l'une des raisons qui poussent Sega à décider de développer davantage en interne à partir de 1984. A noter que cela aura un impact sur le nombre de jeux SG-1000 produits, avec un ralentissement notable des sorties (17 jeux SG-1000 sont sortis entre juillet et décembre 1983 contre 11 à la même période en 1984, en comptant les titres édités par Tsukuda Original).

Le manque de main d'œuvre se faisant toujours sentir, certains chefs de section choisissent d'inciter des employés à se reconvertir dans le développement. Ainsi, alors que Kodama pensait rester affectée à la création de contenu publicitaire, elle se voit proposer par l'un des responsables de sa division de s'essayer à la création de graphismes sur un jeu, quelques mois après avoir rejoint la société. Si elle a mentionné n'avoir pas plus d'intérêt que ça pour le jeu vidéo au moment de rejoindre Sega, elle se laisse néanmoins tenter par cette offre.

"Au début, je pensais faire du graphisme publicitaire, mais lorsque j'ai vu comment les jeux étaient réalisés, j'ai pensé que la production de jeux pourrait également être intéressante."

Kodama devient ainsi l'une des premières développeuses de Sega à travailler sur des jeux SG-1000 / SC-3000, mais pas que.

VG
Densetsu est l'équivalent d'un job à temps partiel pour moi – je passe entre 30 et 40 heures par semaines à travailler dessus. Vous pouvez m'aider à poursuivre mon travail en me soutenant financièrement via Patreon (paiement mensuel avec possibilité de paiement unique en se désabonnant après un premier paiement) ou via Ko-fi (paiement unique), ou simplement en parlant de mon travail autour de vous.