

«J'habite à la campagne pour ne pas déranger.»

«Ce n'est pas une solution d'aller en Occident pour y être humilié.»

François Feldman, chanteur français.

Ismail Kadaré, écrivain albanais.

SOCIÉTÉ/CULTURE

Nintendo, ton univers impitoyable

Cent mille foyers en Suisse en sont équipés. Nintendo est la star d'une nouvelle génération de jeux vidéo qui fait fureur chez les enfants. Et les adultes.

SANDRINE COHEN

Zelda squatte les petits écrans pendant l'heure sainte de Santa Barbara ou du Téléjournal? Normal, c'est le jeu culte de tous les boulimiques de consoles vidéo. Jeu phare de la firme japonaise Nintendo avec ses neuf millions de cassettes vendues dans le monde. Zelda est la reine des princesses, celle qui vous fera le plus monter le taux d'adrénaline.

Il était une fois... au royaume de Hyrule, le méchant Ganon qui enlève Zelda. Pour le joueur, l'aventure commence là. Le regard hypnotisé sur l'écran TV; les deux mains crispées sur la manette de commande, il est Link, le chevalier prêt à braver tous les dangers pour sauver la belle. Et des dangers, il va en affronter. Dans le monde extérieur (comportant 128 tableaux différents) et souterrain (9 labyrinthes). Parfait, Link devra se battre, tuer un dragon ici, une momie vivante là. Il devra trouver des trésors et acheter des armes. Dans ce jeu de rôle, Link est à la fois le général Schwarzkopf et Robin des Bois. Mais pour tuer Ganon et délivrer Zelda, il lui faudra 200 à 300 heures de manipulation... Quatre mois de stress intensif pour enfin VOIR la princesse Zelda! Le moment est magique.

Si La légende de Zelda est la cassette de chevet des plus mordus, c'est parce qu'elle réunit toutes les qualités qui font les bons jeux vidéo: l'action, l'imagination, la stratégie, la réflexion, la diversité des paysages, un scénario plein de surprises, le suspense... Il y a aussi les «trucs», volontairement omis dans les modes d'emploi. Sans eux, le joueur peut rester bloqué des semaines sans une partie. Ces astuces se repassent, de bouche à oreille, en achetant les revues spécialisées ou tout simplement en téléphonant chez Nintendo-France. Là, 23 maîtres ès jeux vidéo répondent à près de 15 000 appels par jour.

Super Mario 2, Les tortues Ninja squattent aussi les petits écrans? Encore normal, l'univers impitoyable de Nintendo a frappé dans les foyers suisses, semant la zizanie entre parents et rejetons. Trois cents à quatre cent mille Helvètes sont nintendomaniaques.

Nintendo est synonyme de jeu vidéo comme «kleenex» veut dire mouchoir. Pour un Américain ou un Suisse de 10 ans, ne pas posséder «la» console est aussi honteux que de ne pas avoir une batte de base-ball ou une planche à roulettes. Nintendo est un jeu vidéo sophistiqué qui tient à la fois de la course au trésor, du

parcours du combattant et du conte de fées.

Avec ses deux cents millions de cassettes vendues et un chiffre d'affaires s'élevant à 2,5 milliards de dollars en 1990, au Japon, l'empire Nintendo se classe juste derrière Sony et Honda. Le premier vendeur mondial de jouets fait ainsi la nique à ses concurrents Séga, Atari, Nec... en se taillant 85% du marché américain et 70% du marché européen. Le triomphe de Nintendo, c'est celui d'un homme: Hirochi Yamauchi. «Il habite un quartier de Kyoto qui fut jadis le fief d'un clan samouraï, écrit Dominique Nora dans son livre *L'étreinte du samouraï* (Ed. Calmann-Lévy). Au cours de ces six dernières années, Yamauchi, grand stratège du jeu de go, a transformé sa PME centenaire, autrefois fabricante de jeux de cartes, en supergéant planétaire du jeu vidéo.»

L'épopée démarre en 1984. Le secteur de la disquette ludique est alors une industrie en déroute. La mode est aux robots transformables, aux Lego toujours. On donne le marché pour mort lorsque Nintendo débarque aux Etats-Unis avec une simple console. Plus petite qu'un magnétoscope, elle coûte 190 francs, se branche sur un téléviseur ou autre tuner et avale des cartouches à disquette (de 45 à 120 francs).

Nintendomanie. Nintendofolie. Sur la lancée de ce triomphe, la firme commercialise la «Game Boy», une console de poche qui permet de céder à sa pulsion ludique dans les endroits les plus incongrus. Succès gigantesque.

Les créateurs qui enfantent ces monstres et merveilles miniaturisés sont des docteurs en psychologie, des informaticiens, des as du logiciel. «Il faut un an de tra-

vail pour mettre au point un jeu comme Zelda ou Mario», dit-on chez Nintendo.

Pour échapper à la réputation de lobotomisateur de cerveaux, l'an dernier, la firme versait trois millions de dollars au Massachusetts Institute of Technology pour étudier l'aspect éducatif et pédagogique de ses jeux.

«Il y a des jeux trop violents, se plaint une mère. Avec sa manette, mon fils tue ses ennemis à la mitrailleuse... Il ne manque que le sang.»

Pour l'instant, psychiatres et éducateurs restent sereins, allant même jusqu'à conclure que ces jeux stimulent chez l'enfant concentration, mémoire, logique, habileté, patience, imagination, intelligence... Un hic? Nintendo crée la dépendance. De Mario et de Zelda, de Link et des Goonies on est accro. Parents et enfants doivent alors négocier: les devoirs d'abord, ne pas jouer plus d'une à deux heures par jour... et l'inévitable: tu seras privé de Nintendo!

Mais le marché est à hauts risques, l'expérience d'Atari l'a prouvé. Pour rester le seul et le meilleur, Hiroshi Yamauchi a mis au point une politique simple: d'abord faire des jeux de qualité, stimuler la demande tout en rationnant le produit. Laisser le marché sur sa faim, en gérant méticuleusement la frustration des consommateurs. Ensuite, ne jamais relâcher la pression en proposant régulièrement un nouveau produit. Après la Game Boy, Nintendo s'attaque à la commercialisation - tant attendue - de la deuxième génération de console: la Super Famicom, deux fois plus sophistiquée, avec son stéréo, images en trois dimensions... Un bijou!

Les années Nintendo ne font que commencer. □

SAGESSES

Madeline Chevallaz

Je ne sais comment les autres me jugeront. Mais pour moi, il me semble n'avoir été qu'un enfant occupé à jouer sur le rivage, content de découvrir de temps en

temps un galet plus lisse, un coquillage plus beau, tandis que le grand océan de la vérité s'étendait devant lui tout entier inconnu.

Isaac Newton (1642-1727)



Simon, l'un des intrépides chevaliers de Nintendo.

D. R.

JOURNAL D'UN PSYCHIATRE

UNE BREBIS GALEUSE AU CŒUR FIDÈLE

PAR GÉRARD SAGIÉ
PSYCHIATRE ET
PSYCHOTHERAPEUTE

«Vous savez, je suis impossible à vivre.»
Etrange formule du style autogol. Ses tentatives de suicide avaient succédé aux symptômes physiques (digestifs et cardiaques). Le verdict était tombé: «Dépression. C'est un psychiatre qu'il vous faut.» Elle traversait des périodes de chagrin «inexplicables». Elle en émergeait en véritable furie, mégère inapprivoisable, «intrigante redoutable». On me l'envoyait pour la soigner et la «corriger» en même temps. Soudain docile, elle avait accepté. Elle s'attendait à ce que je lui prescrive des remèdes et que je lui inculque des «trucs» pour mieux se contrôler - sans trop y croire. «Moi, les psy, excusez-moi...»

Ça a duré trois ans.

Elle était en plein divorce. La quarantaine, mère d'un garçon et d'une fille, elle menait la vie dure à son mari, homme d'affaires posé et bien vu. D'autres psychiatres étaient intervenus,

sans succès. On chuchotait le diagnostic de «névrose de caractère». Tout y était, comme dans les manuels. Impulsivité, éclats d'humeur, besoin d'agir par toutes sortes de scandales, de menaces, d'éclats, au lieu, crénom, de «médiatiser son vécu sur un mode symbolique». Et aussi la *défense par la réalité* («ça me tombe dessus»), l'incapacité d'introspection, de fantasmer, de laisser place à la vie imaginaire («moi, vous savez, j'ai les pieds sur terre!») Elle épuisait tout le monde. A cause de son cœur fragile, on n'osait trop la contrarier. Une vraie peste, en somme, qui me fut vite sympathique.

Je lui ai posé des questions sur son enfance, sur sa famille d'origine. «Rien d'intéressant, nous sommes brouillés.» J'ai insisté. Née à Barcelone, dans une famille guindée, elle était l'aînée de deux filles. Sa sœur était «un ange», elle une vilaine au «sale caractère». C'est en tout cas ce que sa mère et sa tante mater-

bis galeuse au cœur fidèle. «Moi, fidèle? Allons donc! Je ne supporte pas mes parents! Eux non plus.»

Pourtant, je sentais qu'elle appréciait mon attitude. Je le voyais à la façon dont ses pupilles se dilataient de plaisir quand je lui témoignais mon estime pour sa loyauté exemplaire. Loyauté envers une famille qui avait plaqué une image rigide sur elle, et à laquelle elle se conformait scrupuleusement - pour son propre malheur. Quand je l'incitai à reprendre contact avec sa mère et sa sœur, pour renouer le dialogue, malgré tout ce qui les séparait, malgré leurs refus hautains et humiliants, elle trouvait mon idée grotesque, révoltante. Mais ça la remuait.

Bon. Tout ça était trop bien ficelé. Je me suis borné à l'écouter, à m'étonner parfois, à exprimer de l'intérêt pour tout ça. Je posais sur elle un regard dont elle n'avait guère l'habitude. Un regard qui la considérait avec amitié, qui restituait un peu de dignité à sa personne. Je relevais que ses enfants l'aimaient, que son mari ne parvenait pas à se séparer d'elle, que tous trois avaient certainement compris qu'elle était prise au piège du scénario de sa famille d'origine. Et je conclusai chaque séance en disant qu'elle était une bre-

bis galeuse au cœur fidèle. Quand nous avons cessé la thérapie, elle s'était expliquée avec sa famille et s'étonnait de ne pas déprimer pour autant, ni de faire des scandales.

Il n'y a pas si longtemps, elle est revenue me voir, comme ça, pour prendre de mes nouvelles et me donner des siennes. Elle était détendue, encore interrogative sur ses liens familiaux, mais me parlait avec plaisir de ses enfants. Nous avons bu un ristretto délicieux.

Et son père, direz-vous? Etait-il donc mou, lâche et veule, comme le voudrait la règle? Non. Trop doux, trop faible devant cette tribu de femmes. Elle l'avait aimé secrètement. Lui aussi, sans doute. Et elle s'en était trouvé un autre, quasi symbolique. Un père de remplacement. Oh, très provisoirement, juste l'affaire de trois ans. □

► Un mardi sur deux, Gérard Sagié parle des rencontres et des réflexions nées de son quotidien de thérapeute.

Les chiffres

- 1989: 29 000 consoles et 125 000 cassettes vendues
- 1990: 45 000 consoles et 225 000 cassettes vendues.

Cent mille foyers en tout sont équipés d'un Nintendo. Une console est utilisée par trois ou quatre personnes.

Pour l'année 1991, Nintendo prévoit 50% d'augmentation des ventes.

- 25 000 personnes sont membres du Club Nintendo.
- Chiffre d'affaires de Nintendo-Suisse pour 1990: plus de 40 millions de francs.