

**Demain**

Son Goku, le garçon singe qui menaçait la jeunesse.

Un jeu en ligne de mire

Tout mignon soit-il, avec ses petits bons, sa voix de Mickey et son abnégation sans faille, Mario n'a pas forcément ravi parents et enseignants, un peu effrayés par ce phénomène des jeux vidéo qui accaparait tout à coup leur progéniture. « On a rapidement considéré les jeux vidéo comme un loisir abrutissant. Et c'est toujours un peu le cas, d'ailleurs. » Un point de basculement se produit au début des années 1990, lorsque le tabloïd britannique *The Sun*, titre en une : « *Nintendo killed my son* » (« Nintendo a tué mon fils »). L'article est alors illustré par le visage du garçon ainsi que celui de Mario. Le journal reprend le témoignage de la mère de Jasmin Bassi, 14 ans, décédé d'une crise d'épilepsie après avoir joué à Super Mario chez un ami : « Je n'ai pas de doute quant au fait que c'est ce jeu Nintendo qui a provoqué la crise. » La mère appelait notamment à ce que l'industrie du jeu vidéo fasse davantage pour informer les parents sur les risques encourus. « A partir de là, il y a eu beaucoup, beaucoup de débats sur la dangerosité des jeux vidéo. Et comme Mario figure parmi les plus gros jeux vidéo, il s'est rapidement retrouvé en ligne de mire des médias. » L.K.

L'échec

On l'oublierait presque – ou on voudrait bien – mais Mario a été, le temps d'un film, un personnage de chair et de sang, vraie moustache et vraie bedaine, sous les traits de Bob Hoskins. Une superproduction reconnue comme l'un des pires fours que l'industrie hollywoodienne ait produit. Sorti en 1993, *Super Mario bros.* mettait en scène Mario et Luigi face à King Koopa (incarné par Dennis Hopper) dans un univers un peu futuriste, super sombre, si pas glauque, assez proche des adaptations des Tortues Ninja (qui avaient, elles, quelque chose à faire dans les égouts). Le film rapporte à peine la moitié de ce qu'il coûte et il faudra attendre 26 ans pour que Nintendo retente une adaptation en *live action* avec *Détective Pikachu*. Un nouveau film, d'animation cette fois, est prévu pour 2023 avec Nintendo et le créateur Shigaru Miyamoto aux manettes. L.K.

La franchise est la plus vendue au monde : plus de 770 millions de copies. © SHUTTERSTOCK.

Luigi

Le frère de Mario apparaît dès le premier jeu officiellement dédié au plombier : Mario Bros. Casquette et t-shirt verts, un peu plus grand que son aîné, Luigi est un bonhomme un peu peureux et maladroit. Personnage secondaire, créé pour satisfaire la fonctionnalité multijoueur, Luigi hérite cependant de sa propre ligne de jeux vidéo à partir de 2001 avec *Luigi's Mansion*. Comme dans SOS fantôme, il est muni d'une sorte de sac à dos-aspirateur lui permettant de libérer le manoir hanté de ses fantômes.

Peach

Sans cesse kidnappée par le méchant Bowser, la princesse Peach est la (presque) éternelle demoiselle en détresse que Mario court sauver. Poupée blonde aux gants blancs, elle prend progressivement un rôle un peu plus actif dans certains jeux (dont Mario Kart, elle y est redoutable), jusqu'à obtenir son propre jeu : *Super princess Peach*, en 2005. Notons que l'émancipation a ses limites. L'astuce du jeu tient au fait que les émotions de Peach déterminent ses capacités (courir vite, voler, être protégée...). Bah oui, ça reste une fille, hein, c'est émotif.

Toad

Les Toads sont les habitants du Royaume champignon qui accueille les aventures de Mario. Apparaissant très tôt dans l'univers du jeu, ils ont essentiellement un rôle de soutien ou de figurants. Toad, celui à la veste bleue, est connu pour sa rapidité (à Mario Kart, notamment). Nintendo a fini par clarifier deux éléments importants ces dernières années : les Toads n'ont pas de genre identifié, c'est un mystère, et non, le champignon n'est pas un chapeau mais bien une partie de leur tête.