

■ Ses jeux ont fait la fortune de Nintendo et révolutionné l'industrie du jeu vidéo.

■ À 70 ans, il produit le film d'animation "Super Mario Bros.", adapté de son jeu culte.



La légende de Shigeru Miyamoto, père de Super Mario

AFP
Shigeru Miyamoto, à Londres, en 2008.

Portrait Alain Lorfèvre

C'est l'histoire de la saga virevoltante d'un petit plombier à salopette bleue. Depuis près quatre décennies, il court, bondit et se gave de champignons magiques afin de sauver une princesse. Des millions de gamers ont présidé à ses péripéties dans les salles d'arcade, sur les consoles de salon ou sur les écrans portables. L'aventure se prolonge aujourd'hui au grand écran avec le film d'animation *Super Mario Bros.* (qui sort en Belgique le 5 avril).

Super Mario, c'est l'histoire d'une *success story* qui a placé le Japon sur la carte mondiale du jeu vidéo, transformé un ancien éditeur de cartes de jeux en géant de l'électronique et fait de son créateur une légende du jeu vidéo. Shigeru Miyamoto a été à l'avant-garde de trois révolutions vidéoludiques: le jeu à défilement latéral, le jeu à déplacement libre et, avec la Wii, le jeu à capture de mouvements. Il a œuvré sur un des plus grands succès du jeu d'arcade (*Donkey Kong*), deux hits historiques de la console de salon (*Super Mario Bros.* et *La légende de Zelda*). Miyamoto est surnommé le "Spielberg du jeu vidéo". Il est, aussi, une poule aux œufs d'or: en 2020, Nintendo estimait avoir vendu un jeu de la franchise *Super Mario* toutes les trois secondes depuis 1985.

Rien ne prédestinait Shigeru Miyamoto à un tel succès. Il est né en 1952 à Sonobe, village rural au nord de Kyoto. Dans le Japon de l'après-guerre, ce petit-fils de charpentier s'invente des histoires avec des marionnettes qu'il sculpte de ses mains. Dans le vieux château de Sonobe et les grottes au flanc de la montagne du Komugiyama, il vit des aventures avec ses amis. Ces périls fantasmés et péripéties enfantines nourriront les jeux qu'il imaginera plus tard.

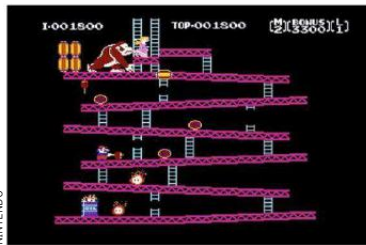
Passionné des mangas et fasciné par les films de Walt Disney, il se rêve dessinateur. Quand il décroche un diplôme de designer industriel, en 1977, les astres s'alignent. Par l'intermédiaire d'un ami commun, le père de Shigeru lui obtient un entretien avec Hiroshi Yamauchi, PDG d'une vénérable firme de cartes à jouer, fondée par son arrière-grand-père Fusajiro en 1889. La firme s'appelle Nintendo et, depuis 1970, Hiroshi a amorcé sa mutation en investissant le marché des bornes de jeu d'arcade. Il veut se lancer sur celui encore balbutiant des consoles portables et des jeux vidéo. Le jeune Shigeru Miyamoto n'a aucune expérience mais il est engagé.

Un gourou modeste

Au début des années 1980, le marché vidéoludique est dominé par les États-Unis. Mais Nintendo se distingue avec un premier coup de maître avec la création de la première console de jeux portable, la Game&Watch, fournie avec un jeu de jonglage, *Ball*. Le succès est immédiat. Hiroshi Yamauchi veut conquérir le marché nord-américain avec trois mille bornes d'arcade. Le PDG demande à son protégé Shigeru Miyamoto d'imaginer un jeu pour les équiper.

Miyamoto s'inspire de la bande dessinée *Popeye* que Nintendo a adaptée sous licence sur sa Game&Watch. Popeye, manipulé par le joueur, doit libérer sa fiancée Olive enlevée par le Brutus. Nintendo n'obtient pas la licence pour sa borne d'arcade. Miyamoto conserve le scénario, mais change les personnages. Brutus devient un gorille, Olive une princesse et Popeye un héros anonyme d'abord simplement appelé Mr Video puis Jumpman. Un cadre américain de Nintendo le rebaptise Mario. Mario doit grimper une succession de poutres stylisées, en sautant au-dessus de tonneaux et fûts que lui lance le gorille. Miyamoto le gorille et le jeu *Donkey Kong* - fruit d'une confusion linguistique: le jeune japonais pense que "donkey" signifie "têtu".

"Donkey Kong inaugure une nouvelle manière de jouer, fébrile mais axée sur la précision" écrit Harold Goldberg dans *Ayabatu* (éd. Allia), ouvrage de référence sur les origines du jeu vidéo. Lors de sa première année d'exploitation, le jeu rapporte à Nintendo 180 millions de dollars. Nintendo devient un géant du secteur. Miyamoto devient l'incarnation de Nintendo et un gourou du jeu vidéo mondial - ce dont il se dédouanera conformément à l'éthique du travail en vigueur au Japon: "Ce qui est important, c'est que ce soit la marque Nintendo qui aille de l'avant et qui continue à devenir forte et populaire".



"Donkey Kong" (1981)

Super Mario sauve l'industrie

À ses débuts, Mario reste, lui, dans l'ombre de Donkey Kong dans une quinzaine de jeux Game&Watch avant d'obtenir le premier rôle et un frère, Luigi, dans le jeu d'arcade, *Mario Bros.*, en 1983. Cette année-là survient le "krach du jeu vidéo" aux États-Unis quand éclate la première bulle spéculative du secteur. Défiant les mauvais augures, Nintendo lâche sa console de salon Nintendo Entertainment System (NES), d'abord au Japon en 1983 (avec des versions de ses jeux d'arcades *Donkey Kong* et *Donkey Kong Jr.*) puis aux États-Unis en 1985 avec le nouveau jeu conçu par Miyamoto, *Super Mario Bros.*

Tel Mario, Nintendo défie tous les obstacles: le "pack" comprenant la console et le jeu se vend à 40 millions d'exemplaires. *Super Mario* ne sauve pas que la princesse Peach mais l'industrie du jeu vidéo. Le Japon détrône les États-Unis au rang de leader des consoles de salon. Miyamoto ne s'est pas contenté de transposer son jeu. Il l'a réinventé. Il s'en explique au *New York Times*: "Il y a ceux qui disent: 'Oh, nous pouvons reproduire ce succès.' Et il y a ceux qui disent: 'Nous ne ferons plus jamais rien d'aussi réussi.' Ce que je dis toujours, c'est: 'Nous fixons les règles. Nous pouvons les inventer au fur et à mesure.' Et pour moi, c'est beaucoup plus amusant."

Super Mario Bros. impose de nouveaux principes: la conception de niveaux (level design), le défilement horizontal, le boss (l'ennemi très puissant à vaincre) de fin de niveau, les raccourcis secrets. Le jeu parcourt huit mondes, avec quatre niveaux chacun. Le joueur doit donc franchir trente-deux étapes pour libérer la princesse Peach enlevée par le diabolique Bowser.



"Super Mario Bros." (1985)

Un jardin miniature

"Vous offrez constamment aux joueurs un nouveau défi, mais en même temps vous leur offrez des étapes ou des occasions où ils peuvent simplement, de manière répétée, faire quelque chose encore et encore. Et cela peut être un plaisir en soi", expliquait Miyamoto au *New Yorker* en 2010. Tout est question de dosage: "Si un jeu est trop difficile, les gens risquent

de ne pas vouloir y rejouer. Avec un niveau de difficulté approprié, les gens peuvent avoir envie de le défier encore et encore. Au fur et à mesure qu'ils le répètent, la quantité d'informations qu'ils peuvent acquérir augmente naturellement... j'essaie toujours d'être conscient de ce type de progression."

Miyamoto donne ensuite libre cours à son imagination. Pour *La légende de Zelda*, il conçoit un royaume fictif et extraordinaire, Hyrule dont la princesse Zelda doit être sauvée par le héros Link. Contrairement à Mario, qui était linéaire, *Zelda* permet de s'aventurer dans toutes les directions, d'explorer un monde fantastique, avec un éventail de choix de quête et une profondeur jamais vus auparavant. *Zelda* est, selon les termes de son créateur "un jardin miniature que l'on peut quitter et revoir quand on veut"

comme la campagne de Sonobe où Miyamoto jouait quand il était enfant. Le scénariste et concepteur des décors de *Zelda*, Takashi Tezuka, pimente ce jardin d'un parfum de la Terre du Milieu du Seigneur des anneaux de J. R. R. Tolkien.

"Si vous me demandez pourquoi les êtres humains jouent, je ne sais pas."

Shigeru Miyamoto

Le grand-père des développeurs

Zelda, plus encore que Mario, vaut à son créateur le surnom de "Spielberg du jeu vidéo". Comme ce dernier, il est le roi de l'entre-tainment. "Lorsque je crée des jeux vidéo, je veux que les gens se divertissent, assure-t-il encore au *New Yorker*. Je me demande toujours comment les gens vont prendre plaisir à jouer aux jeux que nous créons aujourd'hui." En 2020, Nintendo estimait à 128 millions d'exemplaires les ventes de jeux de la saga *Zelda*.

Miyamoto aurait pu créer sa firme ou devenir un mercenaire chèrement payé par les éditeurs de jeux. Il reste fidèle à Nintendo, où il supervise la production d'au moins septante jeux sans se reposer sur ses lauriers. En 2006, il révolutionne à nouveau l'industrie avec la Wii, où la conception de laquelle il a participé. "Notre objectif était de créer une machine que les mamans voudraient avoir", déclare-t-il. Shigeru Miyamoto est nommé parmi les personnes les plus influentes cette année-là par les lecteurs de *Time Magazine*.

Le grand-père de tous les développeurs de jeux est encore, à 70 ans, responsable créatif de Nintendo où il perpétue sa philosophie du jeu vidéo: accessibilité et sens de la découverte. "Si vous me demandez pourquoi les êtres humains jouent, je ne sais pas", disait-il encore en 2010 au *New Yorker*. "Ce doit être pour le plaisir. Nous générons des substances chimiques dans notre cerveau afin d'éprouver du plaisir, et nous avons maintenant compris que le plaisir rend plus heureux, et que le fait d'être plus heureux rend plus sain."

→ "Super Mario Bros., le film", en salles le 5 avril.