

## L'effet Nintendo Extrait

Jean-Claude Dussault

---

Numéro 66, printemps 1997

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/21142ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Nuit blanche, le magazine du livre

ISSN

0823-2490 (imprimé)

1923-3191 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer cet article

Dussault, J.-C. (1997). L'effet Nintendo : extrait. *Nuit blanche*, (66), 45–45.

# L'effet Nintendo\*

Extrait

Nous sommes sans doute les premiers à avoir éclipsé les dieux et à avoir posé l'individu au centre de l'univers. Après avoir rétréci progressivement les éléments sociaux de base jusqu'à la désintégration de la cellule familiale dans certains cas, on a proclamé l'impondérabilité de l'individu, atome décentré en perdition dans l'immensité des mondes. Nous avons voulu faire un absolu de cet être qui aurait été créé à l'image et à la ressemblance de son créateur.

Or, le dieu créateur est-il autre chose que la représentation de la possibilité universelle ? C'est donc cette caractéristique essentielle qu'il aurait léguée à ses créatures : être le miroir de tous les possibles. Telle est la naissance mythique de l'homme virtuel. Mais il fallait le passage des millénaires pour qu'il apparaisse dans toute sa nudité, ayant au cours des siècles revêtu les masques de la nécessité à travers la succession indéfinie des cultures et des transformations de toutes sortes, épousant en quelque sorte une infinitude de possibilités.

Après les premiers balbutiements de l'espèce humaine, dont nous savons peu de choses, les hommes se sont regroupés en communautés de plus en plus grandes. L'individu y tenait le rôle d'une cellule accordée à toutes les autres et emportée dans le même mouvement collectif. Puis vint l'histoire proprement dite et la parcellisation des ensembles, les oppositions, l'individuation. Mais la route fut longue avant d'arriver à ce stade-clé de l'individualité où, selon l'expression que prête Dostoïevski à l'un de ses personnages : "Si Dieu n'existe pas, tout est permis !"

S'ouvrait alors l'ère moderne de la virtualité, du possible illimité. Nous avons mis beaucoup de temps à nous en rendre compte ; mais petit à petit, sous le coup des guerres, des désordres de toutes sortes, un monde terrible et fascinant nous est apparu, celui de la responsabilité de l'homme et de son dénuement.

Cet univers de la réalité virtuelle qui étendait peu à peu son empire, du jeu et de la communication à toutes les sphères de l'activité humaine, anticipant l'avenir par le biais de ses outils de simulation, dictant les décisions des stratèges, des financiers et de politiciens, inspirant les artistes en leur fournissant de fabuleux moyens d'actualisation de l'imaginaire, apparaît également comme la figure symbolique de l'homme, voué de plus en plus lui-même, par suite de l'effondrement de l'encadrement traditionnel qui lui donnait prise sur le monde concret, à un mode d'existence virtuelle. Ouvert à tous les espaces, sans racines, il réagit aussitôt à toutes les influences, à toutes les modes, adoptant tour à tour tous les rôles et tous les masques que lui suggère l'inextricable réseau de représentations qui l'enserme comme la *maya* de la cosmologie hindoue enveloppe tous les êtres dans un voile d'illusion.

Cet homme détaché de tout est victime d'un mirage mimétique affolant que l'on peut comparer aux zones de turbulence décrites dans la théorie du chaos. Constamment remodelé, il doit constamment réviser ses options. Aussi les liens qu'il forme avec ses semblables sont-ils de courtes durées, mobiles, changeants, incertains. Le tourbillon a culbuté dans sa violence la stabilité relative des anciennes relations. Il est comme l'icône ballottée du jeu Nintendo, réagissant aux impulsions d'un programme de plus en plus complexe où les effets de surprise et de nouveauté constituent le principal attrait. Cet être de raison et de réflexion est devenu un être virtuel réagissant aux multiples possibilités qui le sollicitent de façon contradictoire, produisant dans son esprit ces effets hallucinatoires que simulent si bien les jeux vidéos.

Ce qu'on appelait jadis "la personnalité" est devenu une pose, une attitude du moment, en attendant la prochaine impulsion qui, comme dans le jeu électronique, le confrontera à un nouvel obstacle ou l'invitera à un nouvel exploit. Virtuel, le monde de tous les possibles s'ouvre devant le joueur à tout moment. Il faut réagir et prendre la bonne décision, actionner la bonne commande.

Toutes les options n'ont évidemment pas les mêmes conséquences ni la même durée. Le jeu prévoit des ajustements de circonstance et de durée. Une relation amoureuse, par exemple, reproduite en réalité virtuelle s'y verrait octroyer une durée qui tiendrait compte de ses subtils cheminements, mais pourrait tout autant se prêter aux aléas du virtuel.

Cette turbulence chaotique comporte des régulations, des zones ordonnées comparables au phénomène des vagues pacifiées qu'on appelle "solitons" et qui maintiennent une certaine régularité pendant des périodes plus ou moins longues au sein d'un cours d'eau livré par ailleurs à la turbulence. On pourra ainsi observer des zones de comportement relativement stable entre deux périodes d'effervescence ; mais les cadres psychiques et sociaux manquent pour cristalliser ces états et les accorder à des états intérieurs se référant à un autre niveau de réalité. La permanence est une anomalie dans ce monde de l'impermanence que les artistes japonais de l'estampe appelaient fort justement "le monde flottant" (*Ukiyo*).

Les outils qu'une société se donne ne sont pas sans relation avec l'état même de cette société et ne sont pas sans avoir une influence directe sur le comportement des individus qui la composent. C'est ainsi que l'univers virtuel de l'informatique trouve son reflet dans le psychisme humain sous forme d'atomisation de la pensée et de la sensibilité provoquant des déséquilibres psychiques et des crises d'ajustement tant d'ordre social que dans celui des relations personnelles.

La publicité omniprésente fait miroiter aux yeux de tous la multitude des choix et des identifications possibles à tout moment. "Soyez ceci, soyez cela !" C'est l'attitude, c'est l'image qui compte, comme si nous étions devenus exclusivement des êtres de surface, des miroirs sans tain, polymorphes et ajustables à toutes les projections virtuelles. **NS**

\*Extrait de *L'effet Nintendo, Une enquête métaphysique sur la réalité virtuelle*, de Jean-Claude Dussault, à paraître à l'Hexagone, fin avril 1997.