

Auteurs: Prézeau, Olivier.

Titre: La genèse des Pokémon.

Source: <http://www.apte.asso.fr> Poitiers.

Editeur: L'association APTE.

La publication est faite avec l'aimable autorisation des éditeurs.

Olivier Prézeau

La genèse des Pokémon

On a déjà tout dit sur les Pokémon. Tout, sauf la réelle origine de ce phénomène japonais. Explications par un collègue féru de jeux vidéo et de culture japonaise.

Loin de toute polémique et tout fantasme, nous avons cherché à savoir quelle était la véritable origine des Pokémon. Comme chacun sait, ces petites créatures sont japonaises mais elles ne sont pas nées par hasard et sont le résultat d'une lente maturation dans les esprits créatifs des concepteurs de jeux vidéo nippons. Tout a commencé par les RPG (Role Playing Games, jeux de rôles), plus connus chez nous sous les traits de Donjons & Dragons. Nous sommes à la fin des années 80 et les adolescents français jouent aux jeux de rôles autour d'une table, cachés derrière un écran de carton et lançant des dés à vingt faces. Pendant ce temps, les enfants japonais jouent aussi aux mêmes jeux mais sur des consoles de jeux vidéo comme la Famicom (contraction de «Family Computer») de Nintendo ou la Master System de Sega. En France, on trouve les mêmes consoles mais les joueurs français n'ont droit qu'à des jeux d'action ou quelques rares jeux d'aventures comme Zelda. Au Japon, c'est plus sérieux et les RPG font leur petit bonhomme de chemin avec des titres toujours plus sophistiqués.

Les Pokémon, un jeu de rôles

En général, il s'agit de faire se promener un groupe de petits personnages dans des contrées magiques et de les faire combattre contre des monstres. Chaque bataille apporte son lot de points de vie ou d'expérience à gagner et d'armes à collectionner. Les héros augmentent leurs niveaux d'expérience et deviennent de plus en plus puissants à mesure qu'ils enrichissent leur collection d'armes et d'objets magiques. Ces jeux se

déroulent toujours selon le même principe: une progression sur des cartes vues de dessus, des rencontres avec des monstres, des combats mathématiques avec des chiffres qui apparaissent à l'écran pour montrer qui a le plus de chance de gagner – et un repos bien mérité dans des villages où l'on peut dialoguer avec des personnages. Dix ans plus tard, alors que les progrès de la technique ont permis aux jeux vidéo et aux consoles d'investir un grand nombre de foyers nippons, un petit groupe de développeurs indépendants, Game Freaks, propose à Nintendo un prototype de jeu pour la console Game Boy. Il s'agit évidemment d'un RPG dont le héros collectionne des insectes qu'il fait combattre contre d'autres pour augmenter sa collection. Signalons que le dressage et la capture de gros coléoptères est un sport national pour les jeunes garçons japonais, les scarabées étant l'équivalent de nos hamsters européens.

À l'origine, les Pokémon étaient des...insectes

À l'époque, Shigeru Miyamoto, le gourou de Nintendo (accessoirement créateur de Zelda, Mario et Donkey Kong) accepte de financer Game Freaks mais leur demande de remplacer les insectes par des petits monstres gentils appelés «Pocket Monsters». Nintendo sort donc deux cartouches Game Boy en 1995 au Japon appelées Pocket Monsters Blue et Red. En japonais, une langue qui aime les onomatopées et les contractions, Pocket Monsters se contracte en «Pokémon», avec un accent aigu pour faire plus snob (car tout ce qui est français est snob au Japon). Pourquoi sortir deux cartouches coup sur coup sur Game Boy? Pour en vendre deux fois plus, bien sûr! Et le pire, c'est que cela marche...Les auteurs ont choisi d'inclure 75 monstres dans la cartouche bleue et 75 autres dans la cartouche rouge. Pour terminer le jeu et la collection des 150 Pokémon, il faut posséder les deux cartouches ou alors jouer en reliant deux consoles Game Boy entre elles au moyen d'un fil. Le succès est énorme et 8 millions de cartouches sont vendues en deux ans.

Pokémon, le dessin animé

Parallèlement, Television Tokyo Channel 12, la douzième chaîne japonaise, diffuse une série animée mettant en scène le héros chasseur de Pokémon et tous les adorables petits monstres. Un de ces monstres se détache rapidement et vole la vedette. Son nom est Pikachu et il fait craquer petits et grands avec sa bonne bouille rondouillarde et ses petits

cris (les Pokémon ne parlent pas). Le dessin animé rencontre un énorme succès jusqu'à l'épisode 37 (titré «Computer Warrior Porigon»), qui fait 700 victimes d'épilepsie en un quart d'heure de diffusion un peu partout dans le Japon. Hystérie collective comme l'affaire Coca-Cola en Belgique ou réelle épilepsie de masse? Les journalistes japonais ne se posent pas de question et l'affaire fait grand bruit. La série animée est arrêtée et Nintendo s'excuse publiquement. Quelques mois après, le mythe est définitivement né, la série reprend, d'autres cartouches Game Boy font leur apparition (Yellow, Gold, Silver, bientôt Crystal sur les portables téléphoniques), des jeux sur consoles Nintendo 64, des goodies sous forme de peluches et gadgets – et même un jeu de cartes à jouer. C'est aujourd'hui ce jeu de cartes qui fait fureur aux États-Unis et en France dans les cours d'écoles et qui déclenche autant de passion chez nos élèves et, il faut bien le dire, dépasse un peu les adultes, surpris d'un tel succès basé sur un concept considéré par eux comme fade et sans aucune créativité. Pourtant, comme on vient de le voir, on ne peut pas dire que le succès des Pokémon n'est dû qu'au hasard ou, pire encore, au marketing. Pensez-y!

Olivier Prézeau, IUFM de Créteil

Tous les droits, en particulier le droit à la reproduction et à la diffusion de même qu'à la traduction, sont réservés. Aucune partie de l'ouvrage ne doit être ni reproduite et sous aucune forme (photocopie, microfilm ou autres procédés) ni modifiée, diffusée ou propagée par l'emploi d'un système électronique, sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.