



HAL
open science

L’empreinte du jeu vidéo dans les anime de Pokémon

Nicolas Perez-Prada

► **To cite this version:**

Nicolas Perez-Prada. L’empreinte du jeu vidéo dans les anime de Pokémon. Publije, 2017, De la pluralité des mondes : le paradigme de l’immersion dans les fictions contemporaines. hal-04788816

HAL Id: hal-04788816

<https://univ-lemans.hal.science/hal-04788816v1>

Submitted on 18 Nov 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« L'empreinte du jeu vidéo dans les anime de Pokémon »

Nicolas Perez-Prada (Doctorant, Université de Limoges, EHIC)



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

Dans la fantasy contemporaine, le motif du voyage vers des univers secondaires est récurrent, et ce, notamment dans les fictions féeriques dans lesquelles les membres du Petit Peuple (Fées, Elfes, Trolls et autres Lutins) jouent souvent un rôle essentiel. Ils permettent ainsi aux protagonistes – généralement humains – de voyager vers des univers merveilleux, soit de façon intradiégétique – à savoir les personnages qui changent physiquement de monde – soit extradiégétique – comme c’est le cas du public des fictions qui voyage virtuellement par le biais des œuvres. Cet article propose ainsi d’interpréter ces passages entre les mondes réel et féerique selon trois différents niveaux d’immersion fictionnelle caractérisant les divers types de transitions proposés par les œuvres. Il s’attache également à l’étude des rapports que les différents mondes possibles entretiennent entre eux ainsi qu’à celle du lien entre leur nature et la représentation des personnages féeriques qui y évoluent.

Mots-clés

Manga, anime, animation, jeux vidéo, adaptation, transmédialité, intermédialité

Abstract

In contemporary fantasy, travelling to secondary worlds is a recurring pattern, especially in fairy stories. In such texts, the Little People (Fairies, Elves, Trolls and Goblins) behave as guides towards other characters willing to explore other universes. This process can be achieved through intradiegetic narratives – when characters physically travel from one world to another – as well as extradiegetic narratives – when the consumer (reader or player) virtually travels through the book or the video game, for example. This article demonstrates that there are three different degrees of immersion in fictional narratives and that they depend on the type of borders presented. The article also focuses on the relationships between these different worlds and how their natures influence the representation of fairy people who live there.

C'est à l'intérieur de cartouches d'une capacité d'un mégaoctet que naît en février 1996 l'univers des Pokémon. Le jeu créé par Satoshi Tajiri et conçu pour la Game Boy de Nintendo est d'abord décliné en deux versions : la *version Rouge* et la *version Verte*. Le jeu se présente sous la forme d'un RPG (*Role Playing Game*) et propose deux missions aux joueurs : la première est de devenir maître de la Ligue, ce qui se traduit dans le jeu par le dressage de ses créatures (le *levelling*¹) et la mise en œuvre de compétences tactiques dans les combats qui se déroulent au tour par tour. La deuxième mission consiste à compléter un bestiaire électronique nommé Pokédex. Cette encyclopédie scanne les créatures capturées et recueille des informations à leurs sujets (taille, poids, empreinte, cri, localisation, etc.). Il faut alors parvenir à capturer tous les Pokémon pour que la collection soit complète et l'objectif atteint. Or il n'est pas possible de compléter cette mission en jouant seul car chaque version contient une dizaine de Pokémon absents de l'autre ; ce dispositif encourage donc le joueur à interagir avec d'autres joueurs par le biais de l'échange.

Suite à son succès spectaculaire, le jeu vidéo connaît dès octobre 1996 une réédition à travers une *version Bleue* visant à éliminer certains bugs présents dans les premières versions et à améliorer le design des créatures² ainsi qu'une première transposition médiatique sous la forme d'un jeu de cartes à jouer et à collectionner. Le jeu de cartes reprend les points forts de l'expérience vidéoludique (l'affrontement stratégique, la collection et l'échange) et rencontre lui aussi un succès considérable. Grâce à ses propres qualités ludiques, le jeu de cartes se révèle être plus qu'un coup marketing opportuniste et parvient à s'autonomiser en tant que jeu à part entière tout en s'inscrivant de plein droit dans l'univers des Pokémon, ce qui a eu pour effet d'amorcer la transformation de ce qui n'était qu'un titre de jeu vidéo en début de franchise multimédiatique. Ainsi, à partir d'avril 1997, une première adaptation en *anime* est réalisée pour la télévision ; c'est cette série qui a fait de Pikachu (qui dans le jeu est une créature comme une autre) l'emblème de la franchise et qui a popularisé l'univers des Pokémon en dehors des cercles de joueurs.

Alors que le jeu de cartes pouvait reprendre à son compte des éléments vidéoludiques sans trop de heurts, on peut se demander ce qu'il en est de l'adaptation en *anime* en questionnant la place de l'expérience ludique du jeu *Pokémon* dans sa transposition en récit télévisuel. Pour cela, nous nous pencherons sur deux adaptations du jeu Pokémon en *anime*, la première que l'on titre rétrospectivement *Pokémon : La ligue Indigo* (1997) qui est la série principale que nous évoquons plus tôt et une seconde qui est une série de quatre épisodes spéciaux intitulée *Pokémon : Les origines*, diffusée en 2013. Pour comprendre les rapports qu'entretiennent ces

¹ C'est-à-dire faire progresser ses unités en leur faisant acquérir de l'expérience et des niveaux.

² C'est cette version corrigée qui a servi de base aux traductions internationales, pour cette raison les marchés américains et européens n'ont reçu que la version rouge (qui était en fait une version bleue remaniée) et une version bleue.

deux *anime* avec le jeu vidéo original, nous verrons comment s'est déployée la transmédialité à partir du jeu vidéo pour constituer un réseau de prolongements médiatiques dialoguant entre eux. Nous observerons ensuite comment le jeu vidéo s'immisce à l'intérieur des *anime* par le recours à une forme d'intermédialité, pour enfin aborder les différences narratives dictées par les formes médiatiques des supports choisis.

La transmédialité : des petits écrans au petit écran

Comme nous l'avons rappelé en introduction, le monde des Pokémon prend sa source dans la série de jeux vidéo *Pokémon*. Dans le réseau des différentes incarnations médiatiques de Pokémon, les jeux vidéo sont au centre ; ils inaugurent et instaurent les créatures, les personnages, les lieux, en un mot, l'univers des Pokémon. La série des jeux *Pokémon* bénéficie d'un statut particulier car elle se pose comme garante du canon – avec lequel ses extensions médiatiques prennent parfois des libertés.

C'est notamment le cas du manga *Pokémon Pocket Monsters* de Kosaku Anakubo, publié dans le magazine de prépublication *Bessatsu Corocoro Comic* dès avril 1996 puis dans le *Gekkan Corocoro Comic* en septembre de la même année. Dans ce manga, les lois données par le jeu sont très largement enfreintes : les Pokémon sont doués de parole, ils côtoient des animaux normaux, ils peuvent sauter des états d'évolution, et leurs designs sont parfois si éloignés de leurs modèles que certaines créatures sont méconnaissables. Ces prises de liberté sont attribuables à la naissance récente de la franchise, puisque le manga est apparu deux mois seulement après la sortie du jeu, dans une période de balbutiements durant laquelle le canon n'était pas encore tout à fait figé (y compris au sein même des jeux puisque la *version Bleue* apparue plus tard a retravaillé l'aspect des créatures). Ce premier pas transmédiatique dirigé vers le support narratif du manga a tout de même permis quelques trouvailles réinvesties par la suite dans les autres extensions médiatiques de la franchise : la plus évidente est la mise en avant de Pikachu qui apparaît dans ce manga comme un personnage secondaire tandis que Red³ et son Mélofée⁴ sont les personnages principaux. Ce manga fait figure d'exception dans le réseau médiatique de la franchise Pokémon puisqu'il n'est pas un produit direct de Nintendo ; de ce fait il subsiste un doute quant à la légitimité de sa place dans ce réseau. D'un côté sa popularité et sa publication dans la durée ont permis à son magazine de prépublication de nouer des liens très étroits avec la franchise Pokémon⁵ ; d'un autre côté en revanche, le manga ne semble pas être pleinement

³ Red est le nom du héros du manga, il est inspiré de Red le héros du jeu.

⁴ Les noms de Pokémon servent à nommer les représentants de l'espèce « un Mélofée » ; mais ils peuvent devenir par commodité des noms propres dans les transpositions narratives (« Mélofée est le Mélofée de Red »).

⁵ Le *Corocoro* jouit de nombreuses exclusivités en rapport avec la franchise Pokémon du fait qu'il a grandement contribué à faire connaître le jeu à ses débuts. Par exemple, c'est ce magazine qui a organisé un événement de distribution de Pokémon normalement impossible à obtenir dans le jeu pour la première fois. La version Bleue est

assumé, il n'a ainsi jamais été traduit en direction du public occidental supposément à cause de l'écart qu'il y a entre lui et le jeu. Ce manga est donc admis dans le réseau mais il semble que cela soit presque par accident, comme une sorte d'erreur de jeunesse qu'une partie des fans rejette ou ignore sans difficulté (notamment à cause de l'absence de traduction).

Il existe par conséquent une forme de hiérarchisation des légitimités entre le jeu et ses extensions médiatiques. Le foisonnement des versions transmédias et leur manque d'uniformité avec le modèle procuré par les jeux est sans doute même une des raisons de la formation de *The Pokémon Company*. En effet, le copyright du jeu est détenu par trois entités : le studio de développement Game Freak⁶, l'éditeur Nintendo et Creatures Inc., filiale de Nintendo qui a participé au développement du jeu. Dès lors qu'un produit dérivé faisait son apparition, les trois parties devaient accorder leur licence et être créditées, mais la machine transmédia a été telle qu'il a paru nécessaire aux trois propriétaires de créer une nouvelle entité entièrement dédiée à la gestion de ce qui est devenu la marque Pokémon™ sous la forme de *The Pokémon Company*, chose peu commune pour ne pas dire unique dans le monde du jeu vidéo (il n'y a pas de « Mario Company » par exemple).

La création de cette société a permis d'uniformiser les extensions médiatiques et parfois même de manière rétroactive. Par exemple, le manga dont nous parlions précédemment apparaît dans la série *anime* en étant présenté à l'épisode 360 (2004)⁷ comme un *anime* dans l'*anime* ; les aberrations présentes dans le manga comme le fait que les Pokémon puissent parler et même l'inexactitude des traits sont justifiées du fait qu'il s'agirait d'une fiction dans la fiction. Ce que l'on pourrait alors considérer comme un simple caméo du personnage du manga dans l'*anime* entraîne une véritable relecture du manga qui se voit soudainement transformé en récit enchâssé dans un *anime* qui lui est postérieur et qui en plus lui doit certains éléments. La référence prend donc un tour métalectique car elle répète dans la diégèse de l'*anime* des processus transmédiatiques ayant eu lieu dans le monde réel : l'*anime* a repris des éléments du manga (monde actuel), le personnage de l'*anime* considère le personnage du manga comme un modèle (diégèse).

On constate donc une forme d'influence réciproque entre les extensions médiatiques sans qu'il soit nécessaire de passer par l'autorité du jeu vidéo. Il faut dire que la série *anime* principale bénéficie d'un statut particulier du fait de sa plus grande visibilité qui lui autorise une certaine marge de manœuvre par rapport au jeu vidéo. *Pokémon : La Ligue Indigo* et ses suites est un récit qui se déroule dans l'univers que le jeu a fait naître mais qui n'obéit pas complètement à son

d'abord apparue comme une version limitée réservée aux abonnés du magazine, et c'est encore par le truchement de ce magazine que Nintendo laisse filtrer des informations sur les jeux *Pokémon* à venir.

⁶ Avant de développer des jeux vidéo *Game Freak* était un fanzine dirigé par Satoshi Tajiri (le détenteur de l'idée originale de *Pokémon*). Ken Sugimori travailla comme dessinateur pour le fanzine et devint par la suite directeur artistique de la série *Pokémon*. Ils furent rejoints par Junichi Masuda pour la composition musicale lors de la bascule en studio de développement.

⁷ YUYAMA K. (réal.), *Pokémon Advance Generation*, épisode 86 (360). Tokyo : OLM (studio), 2004.

scénario et encore moins à ses règles. Certains personnages du jeu sont repris, mais ils y tiennent des rôles différents (ce qui se produit également dans le manga). La différence la plus notable réside dans le choix du personnage principal, Sacha, qui apparaît comme une version alternative du personnage principal du jeu : Red. Il s'agit donc d'une « version transfictionnelle » selon la terminologie de Richard Saint-Gelais :

Il y a version [...] lorsqu'[un récit] soumet [une histoire] (ou certains de ces épisodes) à une interprétation divergeant plus ou moins de celle qui se dégageait du récit initial⁸.

Pour être plus télégénique, cet *anime* passe outre certains aspects tactiques irrévocables du jeu. Alors que les combats sont régis par un système de types, certains types étant efficaces ou inefficaces contre d'autres, l'*anime* prend des libertés par rapport à cette règle et le Pikachu de Sacha est capable d'infliger des dégâts à un adversaire de type sol, ce qui est catégoriquement impossible dans le jeu et constitue donc une déviation vis-à-vis de la norme appliquée dans le jeu. Cet *anime* a acquis par son succès une sorte d'indépendance qui lui a permis de s'ériger quasiment au même niveau que le jeu vidéo du point de vue de l'autorité canonique, à tel point qu'un public mal avisé peut penser que le jeu est une adaptation du dessin animé alors que c'est en fait l'inverse. L'indice de cette prise de pouvoir de l'*anime* sur le jeu est visible dans la mise en avant de Pikachu comme mascotte de toute la franchise Pokémon, ce qui a même conduit à une nouvelle forme d'influence réciproque avec l'apparition d'une *version Jaune* spéciale Pikachu (une version du premier jeu vidéo reformulée de manière à faire de Pikachu le Pokémon principal du joueur). Il y a là une boucle transmédiatique où l'on observe que l'*anime* inspiré du jeu a conduit à une version du jeu inspirée de l'*anime*.

Comme la série principale a construit une forme de canon alternatif par rapport à celui du jeu vidéo (en dépit de nombreux recoupements), certains joueurs lui reprochent ne pas être une transposition médiatique fidèle et disqualifient sa légitimité. Les membres du *fandom* ont tendance à opérer une sélection personnelle sur ce qu'ils considèrent canonique ou non ; il y a ceux qui refusent d'accorder la moindre autorité à l'*anime*, ceux qui admettent volontiers la coprésence des deux canons, ceux qui ne connaissent pas le jeu et ainsi de suite. Il se peut que la résistance qu'ont certains fans joueurs à l'égard de la série principale soit à l'origine de la création en octobre 2013 de la mini-série *Pokémon : les Origines* qui revient comme son nom l'indique aux origines de la franchise et donc aux premiers jeux vidéo en en proposant une adaptation extrêmement fidèle qui flatte les joueurs de la première heure en insérant dans le média *anime* des éléments du média vidéoludique comme nous allons le voir.

⁸ SAINT-GELAIS R., *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2011, p. 139

L'identité par l'intermédialité

Pour faire apparaître les représentations de l'expérience ludique dans l'*anime*, nous avons donc choisi de travailler sur les ouvertures du jeu vidéo *Pokémon Rouge / Vert / Bleu*, de la série principale *Pokémon : la Ligue Indigo*, et de la mini-série *Pokémon : les Origines*. Le jeu vidéo débute par une cinématique mettant en scène un combat entre deux Pokémon :



Figure 1. Le combat inaugural dans le jeu⁹

Ce combat inaugural est repris dans les deux versions *anime* :

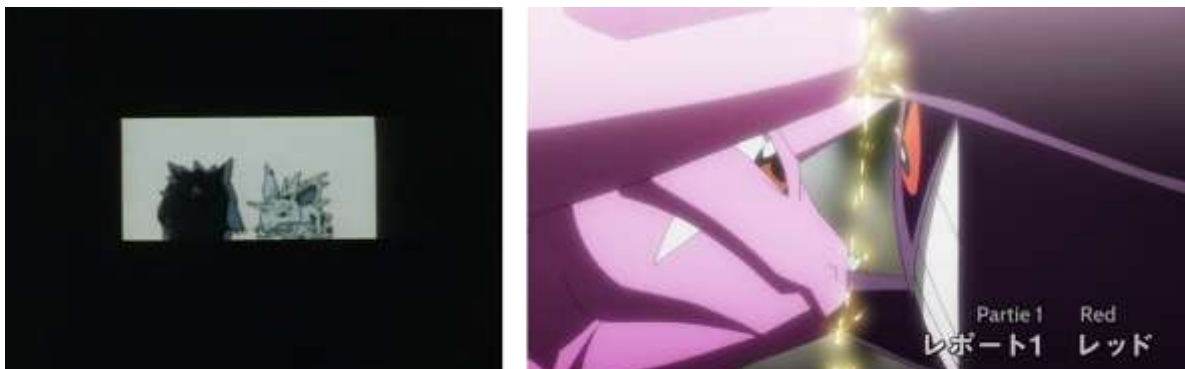


Figure 2. Le combat inaugural dans la série principale¹⁰ et dans *Pokémon : les Origines*¹¹

Dans la série principale ce combat apparaît d'abord en nuance de gris dans une petite fenêtre qui rappelle deux des spécificités de l'écran de la console portable. Il est accompagné d'un thème musical aux sonorités numériques semblables à celles que le jeu pouvait offrir et qui est précédé par un autre élément sonore issu du jeu, le jingle du développeur Game Freak. Ces références intermédiaires qui (ré)intègrent les caractéristiques du support ludique à l'intérieur du support animé sont les seules que la série principale propose. Elles sont présentes très furtivement, comme un clin d'œil, et laissent très rapidement la place à l'animation par une

⁹ GAME FREAK (développeur), *Pokémon Rouge/Vert/Bleu*, Nintendo (éditeur), GameBoy, 1996. Jeu vidéo.

¹⁰ YUYAMA K. (réal.), *Pokémon*, épisode 1, Tokyo, OLM (studio), 1997.

¹¹ KAWASAKI I. (réal.), *Pokémon : les Origines*, épisode 1, Tokyo, OLM, Production I.G, Xebec (studios), 2013.

habile transition : le combat se colorise, la fenêtre s'ouvre pour occuper tout l'écran et la musique numérique devient orchestrale. Cette transition traduit de manière réflexive le processus même de la transposition médiatique en avouant qu'elle est une adaptation. Une fois cet aveu effectué, l'*anime* semble aller de l'avant en affirmant son autonomie ou au minimum sa différence avec son référent. Cette prise de position se confirme très rapidement : le personnage principal, Sacha, ainsi que son rival, Régis, sont différents des personnages du jeu même s'il faut reconnaître que leurs noms figurent parmi les propositions par défaut qu'offre le jeu pour nommer son avatar (Red, Sacha et Paul pour le joueur, Blue, Régis et Jean pour le rival). L'usage de ces noms montre symboliquement que le récit de l'*anime* est une version alternative puisque l'onomastique elle-même est alternative¹².

L'obtention du premier Pokémon (le *starter*) subit elle aussi un traitement différent ; dans le jeu, le joueur a le choix entre trois *starters* : Bulbizarre, Carapuce ou Salamèche (le rival choisit ensuite le Pokémon du type avantage¹³), dans la série principale, Sacha arrive en retard et les trois *starters* ont déjà été remis, c'est ainsi qu'on lui propose un quatrième *starter* : Pikachu. Ce Pikachu a un mauvais caractère et a la particularité de ne pas supporter d'être contenu dans sa Pokéball¹⁴ (ce qui va aussi à l'encontre des règles du jeu) car contrairement au jeu ce Pikachu n'est pas un outil, un moyen de progresser dans le jeu, mais un personnage et même un personnage principal ; en lui conférant de manière appuyée une forme de libre-arbitre, l'*anime* favorise ce changement de rôle (on comprend aussi que son apparition à l'écran est plus intéressante que s'il restait invisible à l'intérieur de sa Pokéball). Dans une certaine mesure ce Pikachu est plus proche d'un humain que d'un animal. Son anthropomorphisme a certes une limite, l'usage de la parole, mais celle-ci est quand même déjouée. Contrairement à ce qui a cours dans le manga, les Pokémon de la série principale ne sont pas en mesure de s'exprimer avec le langage des humains (sauf de rares exceptions) ; toutefois ils utilisent un langage propre aux créatures qui consiste à combiner les syllabes de leurs noms avec de nombreuses variations, ce qui produit des messages du type « Pikapi pika pikachu... ». Ce qui apparaît d'abord comme un charabia est étonnamment très intelligible grâce aux intonations du doublage ainsi qu'à la posture des Pokémon ou au contexte, ce qui donne l'impression que le dialecte des Pokémon est une véritable langue articulée puisque les Pokémon n'ont aucun mal à communiquer entre eux. Cela amène à penser que les Pokémon sont des êtres sensibles et intelligents tout comme les humains avec qui ils coopèrent.

Dans *Pokémon : les Origines*, le langage des Pokémon brille par son absence ; les Pokémon

¹² Dans les versions japonaises, les propositions sont Red, Satoshi et Jack pour le protagoniste et Green, Shigeru et Jean pour le rival. Satoshi est le prénom du créateur de Pokémon et Shigeru le prénom d'une figure importante de Nintendo : Shigeru Miyamoto le créateur de Mario, Donkey Kong, Zelda... Ces propositions alternatives issues du jeu sont également utilisées dans l'*anime* en version originale et les traductions.

¹³ L'eau bat le feu, le feu bat la plante, la plante bat l'eau...

¹⁴ Dispositif servant à la capture et au transport des Pokémon.

ne parlent ni la langue des humains ni le dialecte que nous venons de décrire. Cette absence vient nous rappeler que, dans la version originale du jeu, les Pokémon poussent des cris (répertoriés dans le Pokédex et entendus quand ils entrent en combat) ; ils ne parlent pas, ils grognent. Cette absence est frappante puisque durant seize ans, toutes les représentations animées de Pokémon ont utilisé la convention du dialecte syllabaire pour faire s'exprimer les créatures et qu'elle s'est imposée dans l'imaginaire collectif comme leur moyen de communication principal. Dès lors, ce dialecte qui avait été communément admis durant des années est soudainement remis en cause et son artificialité (re)mise en évidence. Tout comme il était incohérent que les Pokémon puissent parler dans le manga en regard du jeu, le parler « Pika pika » paraît alors tout aussi absurde et par conséquent en ôtant la parole aux Pokémon, *Les Origines* revient sur des années d'anthropomorphisation et redonne aux Pokémon le caractère animalier qu'ils ont toujours eu dans le jeu. Comme dans cet exemple, correspondre au jeu dans ses moindres détails, quitte à bousculer des conventions très profondément ancrées, semble être la volonté de la mini-série dans laquelle les « imitations intermédiaires » (« *intermedial imitation*¹⁵ ») sont nombreuses.

L'écran titre du premier épisode de la mini-série reprend la musique de l'écran-titre du jeu, mais cette reprise musicale est tout à fait banale en considérant ce qui suit puisque l'*anime* nous met face à un élément d'interface directement calqué sur le jeu :



Figure 3. Cartouche de menu dans le jeu¹⁶ et dans *Pokémon : les Origines*¹⁷

L'*anime* prend même le temps de rendre actif ce menu en simulant une navigation entre les boutons « Nouveau jeu » et « Options » accompagnée de bips imitant l'environnement sonore du jeu. La ressemblance est cultivée jusque dans la police de caractères qui se trouve pixellisée et en lettres majuscules comme dans le jeu. Il s'ensuit un monologue qui respecte on ne peut plus

¹⁵ WOLF W., « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », M. HEUSSER, A. FISHER, A. H. JUCKER (dir.), *Mediality / Intermediality, Swiss Papers in English Language and Literature*, n° 21, Tübingen, Gunter Narr, 2008, p. 30.

¹⁶ GAME FREAK (développeur), *op. cit.*

¹⁷ KAWASAKI I. (réal.), *op. cit.*

fidèlement celui du jeu puisque les paroles prononcées reprennent mot pour mot les lignes



présentes dans le jeu :

Figure 4. Monologue d'introduction du jeu¹⁸ mis en scène dans *Pokémon : les Origines*¹⁹

La seule différence avec le jeu est que le joueur doit choisir le nom de son avatar et de son rival ; ici le choix n'est pas permis et les noms par défaut Red et Blue sont adoptés sans intervention du spectateur. Malgré cela, l'utilisation de ces noms renvoie directement à l'histoire médiatique du jeu car comme nous l'indiquions en introduction, les marchés internationaux ont reçu la *version Bleue* au lieu de la *version Verte* ; par conséquent, le personnage que les japonais nomment Green (et représenté par un code couleur vert) est nommé de manière un peu fautive Blue dans ces régions. Les traductions de *Pokémon : les Origines* reproduisent l'anomalie en se conformant fidèlement à ce qui avait été fait dans les traductions du jeu.



Figure 5. Sélection du nom Red et Blue²⁰

Nous passons rapidement sur des points de détails de la suite de l'épisode ; l'architecture

¹⁸ GAME FREAK (développeur), *op. cit.*

¹⁹ KAWASAKI I. (réal.), *op. cit.*

²⁰ GAME FREAK (développeur), *op. cit.*

de la maison de Red est semblable à celle du jeu, le personnage descend de sa chambre située au premier étage où il retrouve sa mère puis se rend au laboratoire du professeur Chen pour se voir remettre son *starter* ainsi que son Pokédex. Red choisit un Salamèche (sachant que le Pokémon qui illustre la jaquette de la version Rouge est son évolution finale, Dracaufeu), son rival prend le Pokémon du type avantagé.



Figure 6. Mise en scène de la table avec les trois starters²¹

Le professeur indique alors à Red et à Blue qu'ils peuvent donner un surnom à leurs Pokémon s'ils le souhaitent, ce qui est encore un élément visant à reproduire l'expérience ludique, car dès que le joueur obtient un nouveau Pokémon, cette proposition lui est faite automatiquement, la différence étant que le message automatique du jeu est ici placé au détour d'un dialogue. La suite de l'épisode pourrait être confondue avec un didacticiel du jeu ; on y apprend comment compléter le Pokédex – ce qui est un des buts du jeu comme nous l'avons indiqué en introduction. *L'anime* se permet même de faire commettre à son protagoniste une erreur familière à tous les joueurs débutants, c'est-à-dire essayer de capturer le Pokémon d'un adversaire. Cela va à l'encontre de la mécanique du jeu (on doit acquérir ses propres unités, on ne peut pas s'approprier celles de l'ennemi) car « C'est interdit de prendre les Pokémon des autres. C'est du vol, compris²² ? ». Après plusieurs péripéties, Red parvient à la ville d'Argenta où il doit affronter le champion d'arène, Pierre, autrement dit en jargon ludique, affronter le premier boss du jeu. Ce combat reproduit l'interface ludique en plaçant à l'écran les jauges de point de vie des créatures :

²¹ KAWASAKI I. (réal.), *op. cit.*

²² Idem.



Figure 7. Écran splitté et jauge de point de vie²³

Red sort victorieux du combat et l'épisode se clôt sur une interface de sauvegarde qui va jusqu'à imiter les limitations techniques du jeu d'origine. Comme le montre la figure 8, le mot Pokédex comporte un « é » en bas de casse alors que le reste du mot est en haut de casse puisque le jeu ne disposait pas d'un set de caractère contenant le « É ». Cela nous montre que l'intention de fidélité est très poussée :

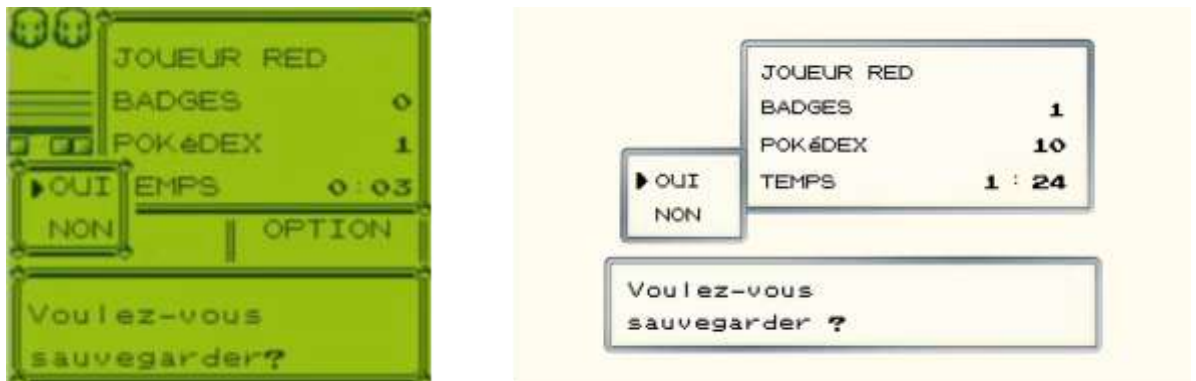


Figure 8. Écrans de sauvegarde dans le jeu²⁴ et dans Pokémon : les Origines²⁵

Même si l'épisode est terminé, l'imitation ou du moins la référence intermédiaire se poursuit puisque les crédits sont affichés à l'intérieur d'un écran de GameBoy :

²³ *Id.*

²⁴ GAME FREAK (développeur), *op. cit.*

²⁵ KAWASAKI I. (réal.), *op. cit.*



Figure 9. Crédits du générique de fin de *Pokémon : les Origines*²⁶

En plus des imitations intermédiaires qui consistent à mêler les éléments du média ludique au média animé, *Pokémon : les Origines* regorge d'éléments citationnels qui n'ont de sens que si l'on connaît le jeu. Le deuxième épisode commence par le chargement de la sauvegarde précédente où l'on remarque que le temps de jeu affiché diffère de celui présenté à la fin du premier épisode en passant de 1:24 à 8:22 :



Figure 10. Écran « Continuer²⁷ »

Cela indique la présence d'une ellipse qu'un sommaire va tout de suite combler en survolant des passages qui n'ont pas été montrés dans le premier épisode. Lors de ce sommaire, Red relate ses péripéties en voix-off en même temps qu'elles sont illustrées par des images fixes accompagnées de cartouches reprenant mot pour mot des phrases prononcés par les personnages non jouables du jeu :

²⁶ Idem.

²⁷ KAWASAKI Itsuro (réal.), *Pokémon : les Origines*, épisode 2. Tokyo : OLM, Production I.G, Xebec (studios), 2013.



Figure 11. Illustration du sommaire²⁸

Ce sommaire ne représente pas seulement l'expérience ludique dans la forme qu'il adopte (via les cartouches textuels), mais aussi à travers les éléments mentionnés qui n'ont de sens que dans le jeu ou si l'on connaît le jeu. Red évoque l'obtention d'objets de l'inventaire : une « CT », une « canne à pêche », la « CS01 », la « bicyclette » et le « bon de commande ». En connaissant le jeu, on peut même déduire qu'il a obtenu un « fossile » suite à son combat avec « l'intello » et que la CT dont il parle est la CT28. Il parle aussi d'aspects relatifs aux combats : la victoire face à trois champions d'arène (Pierre, Ondine et Major Bob), le combat face à un « intello » et un « sbire rocket » (qui sont des classes génériques d'adversaire dans le jeu), son désavantage face au type eau, l'obtention de niveaux par son Pokémon. Nous imaginons que les spectateurs ou les lecteurs de cet article n'ayant jamais joué à *Pokémon* doivent être bien en peine de comprendre ce que sont les CT et les CS²⁹ ; l'impasse faite sur ces explications nous montre que cet *anime* est fait pour flatter les joueurs et que c'est à eux qu'il s'adresse. Dans la série principale en revanche, on ne parle jamais de CT ou de CS et il est même rare que l'on parle du gain d'expérience et de la montée en niveau des Pokémon, ces deux points y apparaissent comme des notions vagues alors que ce sont des éléments cruciaux du *gameplay* et bien connus des joueurs.

Des récits adaptés aux médias

Nous l'avons vu, les héros de ces deux versions animées sont très différents l'un de l'autre. Red, le héros du jeu et de *Pokémon : les Origines* parvient à remplir les deux missions confiées

²⁸ *Id.*

²⁹ Les CT (capsules techniques) et les CS (capsules secrètes) sont des objets permettant d'apprendre des compétences aux Pokémon.

dans le jeu en quatre épisodes, c'est-à-dire compléter le Pokédex en capturant tous les Pokémon et devenir maître de la Ligue, tandis qu'après plus de quinze ans de diffusion Sacha n'a atteint aucun de ces objectifs. On ne peut cependant pas blâmer ce pauvre Sacha, victime d'une logique de production qui le dépasse. Comme la série principale est une série sur le long cours, il faut que son périple dure indéfiniment et que son rêve de devenir le meilleur dresseur demeure inaccessible. La forme sérielle adoptée par la série principale qui semble se poursuivre perpétuellement conduit le héros à toujours s'approcher de son objectif sans jamais l'atteindre, ce qui fait de Sacha un dresseur médiocre selon les règles du jeu. Sacha ne sort pas victorieux de ses combats grâce à ses talents stratégiques mais simplement par sa volonté ; il gagne parce que le récit demande qu'il gagne (ou qu'il perde) et cela peut se faire au détriment des règles du jeu. Red, quant à lui, est plus qu'un personnage, il est l'avatar du joueur et le héros d'une mini-série. En tant que représentant du joueur, Red peut (ou doit) remporter la victoire. Le format de la mini-série permet d'atteindre cet accomplissement car par définition celle-ci connaît un achèvement ; le héros peut donc remplir totalement ses objectifs.

Les différences qui séparent Pokémon les origines et la série principale ne s'arrêtent pas aux seuls personnages de Red et Sacha. L'âge et le rôle des personnages diffèrent également. L'exemple du champion d'arène Pierre est très caractéristique de ces modifications guidées par les formes médiatiques adoptées. Dans la série principale, Pierre reste un champion d'arène, mais c'est un champion au rabais puisqu'il ne l'est que par intérim en remplacement de son père qui est absent. Il est à peine plus âgé que Sacha et devient son acolyte après avoir perdu contre lui. Il devient un personnage récurrent, à la fois compagnon de voyage et homme à tout faire (c'est lui qui prépare tous les repas). Son trait de personnalité le plus marqué est son attirance amoureuse pour chaque personnage féminin qu'il rencontre... Dans *Pokémon : les Origines* en revanche, Pierre est un adulte qui joue véritablement son rôle premier de champion d'arène ; il retrouve de ce fait une aura dont il a été privé dans la série principale qui en a fait un personnage plus comique que respecté. À tel point que la mini-série semble d'ailleurs contrainte de corriger cette image : elle insiste de manière très appuyée sur ses compétences et sa sagesse afin de redorer son blason. Red capte ainsi cette conversation par hasard :

– T'es au courant ? Un dresseur mal embouché a cherché la bagarre à Pierre, le champion d'arène. Il s'est fait retourner ! Il paraît que Pierre lui a donné une bonne leçon. [...]

– Pierre est incroyable ! Y a toujours un monde fou dans son arène. Tout le monde veut le combattre.

– C'est normal ! Pierre et l'arène d'Argenta sont super célèbres ! Et ce n'est pas pour rien³⁰... »

Peu de temps après, il se rend à l'arène pour l'affronter et rencontre deux de ses disciples qui lui parlent en ces termes :

« – Tu rigoles ? Tu veux affronter Pierre ?

– Non mais tu t'es bien regardé ? T'es fou ou quoi ? Pierre te battra en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, c'est sûr³¹.

³⁰ KAWASAKI Itsuro (réal.), *Pokémon : les Origines*, épisode 2. Tokyo : OLM, Production I.G, Xebec (studios), 2013

Cet écart de traitement est aussi valable pour les ennemis du jeu. Dans la série principale, la Team Rocket est tournée en ridicule à travers ses principaux représentants qui sont des personnages bouffons aux attitudes grotesques. À l'inverse, la Team Rocket originelle était un gang mafieux assez sérieux (toute proportion gardée pour un jeu tout public), qui se prêtait néanmoins à toutes sortes d'activités illicites tel que le vol, le vol industriel, le racket, la séquestration, le blanchiment d'argent par le biais d'un casino...

Nous venons de dire que le jeu était tout public et il nous semble nécessaire de préciser que « tout public » ne signifie pas « pour enfant ». Malgré l'influence réciproque que nous évoquions précédemment, la série de jeux vidéo *Pokémon* a toujours gardé une forme d'intégrité en conservant le ton présent dans le premier jeu. On ne peut pas dire que la série a cherché à édulcorer son contenu pour la rendre plus digeste à un public d'enfants. Au contraire, elle a gagné en profondeur tant sur le plan tactique en introduisant dans chaque itération de nouvelles complexités, que sur le plan narratif, en présentant par exemple dans *Pokémon Noir et Blanc* (2010) le personnage de N pour qui l'utilisation que font les humains des Pokémon se résume à de l'esclavage. Le joueur est donc amené à interroger sa morale et celle de son adversaire qu'il est quand même obligé de vaincre car il s'adonne à des pratiques discutables – la finalité étant de montrer que tout n'est pas noir ou blanc. Deux ans plus tard, l'association de défense des animaux PETA (*People for the Ethical Treatment of Animals*) a ironiquement réutilisé la thèse défendue par N dans la fiction pour protester contre la sortie de *Pokémon Noir et Blanc 2* : la série *Pokémon* en général promeut selon eux les conduites abusives envers les animaux. Ils ont donc mis en ligne une parodie du jeu dans laquelle des Pokémon blessés et enchaînés doivent se libérer de leurs dresseurs et sous laquelle on peut lire ce message :

The amount of time that Pokémon spend stuffed in pokéballs is akin to how elephants are chained up in train carts, waiting to be let out to “perform” in circuses. But the difference between real life and this fictional world full of organized animal fighting is that Pokémon games paint rosy pictures of things that are actually horrible³².

Ce qui a donné une image puérile à la franchise *Pokémon* est l'exposition qu'en a donnée le premier *anime* qui a été effectivement conçu à destination des enfants, tout comme l'était le manga. Le magazine de prépublication *Corocoro* vise en effet un public d'enfant (*kodomo*) ou de jeunes garçons (*shōnen*). Le manga a donc apporté des modifications pour correspondre à sa cible éditoriale, l'*anime* a fait de même en simplifiant ou en retirant des aspects du jeu pour toucher un public plus large que la communauté des joueurs ; on est obligé de constater que ce fut une réussite.

³¹ *Id.*

³² PETA, *Pokémon Black and white Parody game: Pokémon Black and Blue*, [En ligne], <http://features.peta.org/pokemon-black-and-white-parody/#ixzz3mewzwws2> (page consultée le 20 septembre 2015)

La diversité des supports et des visées a un double effet ; d'un côté elle permet de réunir un public de plus en plus large, mais dans le même temps ce public est hétérogène et fragmenté. Une étude sociologique pourrait représenter les publics de *Pokémon* par un diagramme d'Euler avec pour attributs les supports médiatiques utilisés. Il y aurait donc des usagers du jeu, des usagers du jeu de cartes, du manga, de l'*anime*... avec des superpositions possibles mais aussi avec des usagers ne retenant qu'un seul des supports. La fragmentation serait même visible au sein d'un des attributs car même à l'intérieur du cercle des joueurs, il y a ceux que la communauté qualifie de « *genwunners* », c'est-à-dire ceux qui considèrent que seule la première génération du jeu *Pokémon* (les versions *Rouge*, *Verte*, *Bleue*) est légitime, sans avoir plus d'arguments qu'une question de goût. En d'autres termes, la communauté définit elle-même ce qu'elle veut conserver et établit ses propres hiérarchies alors même que les suites sont légitimes de plein droit. On peut donc penser que ce qui a motivé la création de *Pokémon* : les *Origines* était la volonté d'offrir un morceau de *fanservice* pour réconcilier les fans du jeu qui s'étaient détournés de l'*anime* de *Pokémon* à cause de la série principale en leur offrant l'adaptation qu'ils désiraient ou qu'ils auraient désiré dans leur jeune âge, c'est-à-dire un *anime* fidèle à l'esprit et au déroulement du jeu. Cet *anime* joue sur la corde nostalgique des joueurs de la première heure qui sont tous des adultes aujourd'hui, en gravant profondément dans cette version la marque du jeu original et originaire qu'ils ont connu dans leur enfance par l'abondance de procédés intermédiaiques. *The Pokémon Company* se soucie de ce public adulte qui est finalement celui qui l'a portée au fil des ans en même temps qu'elle a acquis de nouvelles recrues. Le 9 septembre 2015 elle a explicitement montré son intérêt pour le public adulte en annonçant, par le biais d'une vidéo promotionnelle³³, un futur jeu pour smartphone en réalité augmentée : *Pokémon Go*. Dans cette vidéo, tous les utilisateurs sont des adultes ; on y voit notamment un *salaryman* japonais, un père et sa fille (mais le père est l'utilisateur) et on remarque aussi que tous les *Pokémon* présentés sont des *Pokémon* de la première génération, ceux que les anciens joueurs connaissent même s'ils ont arrêté de jouer en vieillissant...

L'expérience ludique du jeu *Pokémon* se manifeste dans les *anime* à travers des liens multiples allant de la simple référence à l'imitation intermédiaire qui entraîne une sorte de fusion entre les médias. Plus qu'une expérience ludique, c'est aussi une expérience médiatique que l'on observe. Les extensions médiatiques de la franchise *Pokémon* sont mises en réseau et les publics naviguent entre elles à leur gré. Il s'agit donc aussi d'une question de relation entre une création et un public d'une grande diversité culturelle, puisque mondiale et d'une grande diversité démographique tant par l'âge que par le sexe. Par ailleurs, c'est un public dont les implications

³³ THE POKÉMON COMPANY (Chaîne YouTube The Official Pokémon Channel), *Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!*, [En ligne], <https://youtu.be/2si2iQyBTQs> (page consultée le 20 septembre 2015).

dans la communauté des fans sont plus ou moins marquées, certains membres de la communauté étant plus puristes que d'autres et établissant des hiérarchies entre les supports médiatiques et même à l'intérieur d'un seul support en hiérarchisant ses épisodes.

Malgré les divergences assez conséquentes qui peuvent apparaître entre les versions, on n'observe pourtant pas de collisions dans le grand ensemble fictionnel du monde Pokémon : les deux séries *anime* coexistent au sein d'un même monde partagé, la série principale perdure et perdurera, même si en un sens *Pokémon : les Origines* l'a remise en question, ce qui montre qu'il y a de la place pour plusieurs versions transfictionnelles au sein d'un monde partagé sans qu'une version en annule une autre. Le monde de Pokémon n'est pas monolithique, il est ouvert à différentes interprétations, à différentes mises en scène ; il est donc capable de faire plusieurs propositions à même de satisfaire la pluralité de son public.

Bibliographie

Corpus

- GAME FREAK (développeur), *Pokémon Rouge/Vert/Bleu*, Nintendo (éditeur), GameBoy, 1996. Jeu vidéo.
- KAWASAKI I. (réal.), *Pokémon : les Origines*, épisode 1, Tokyo, OLM, Production I.G, Xebec (studios), 2013.
- KAWASAKI I. (réal.), *Pokémon : les Origines*, épisode 2, Tokyo, OLM, Production I.G, Xebec (studios), 2013.
- YUYAMA K. (réal.), *Pokémon*, épisode 1, Tokyo, OLM (studio), 1997.
- YUYAMA K. (réal.), *Pokémon Advance Generation*, épisode 86 (360), Tokyo, OLM (studio), 2004.

Ouvrages consultés

- AZUMA H., *Génération otaku : les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette littératures, coll. « Haute tension », 2008.
- BLANCHET A., *Des Pixels à Hollywood*, Houdan, Pix'n love, 2010.
- BOILLAT A., *Les Cases à l'écran. Bande dessinée et cinéma en dialogue*, Genève, Georg, coll. « L'Équinoxe », 2010.
- BOILLAT A., *Cinéma, machine à mondes*, Genève, Georg, coll. « Emprise de vue », 2014.
- LAMARRE T., *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009
- RYAN M.-L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington : Indiana University Press, 1991.
- SAINT-GELAIS R., *Fictions transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011.
- STEINBERG M., *Anime's mix media. Franchising toys and characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2012.
- WOLF Werner, « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », M. Heusser, A. Fisher, A. H. Jucker (dir.), *Mediality / Intermediality, Swiss Papers in English Language and Literature*, n° 21, Tübingen, Gunter Narr, 2008.

Références

- PETA, *Pokémon Black and white Parody game: Pokémon Black and Blue*, [En ligne], <http://features.peta.org/pokemon-black-and-white-parody/#ixzz3mewzwws2> (page consultée le 20 septembre 2015).
- The Pokémon Company (Chaîne YouTube The Official Pokémon Channel), *Discover Pokémon in the Real World with Pokémon GO!*, [En ligne], <https://youtu.be/2sj2iQyBTQs> (page consultée le 20 septembre 2015).