

GÉNÉRATIONS POKÉMON

ALVIN HADDADÈNE ET LOUP LASSINAT-FOUBERT

Généralions Pokémon. Plus de 20 ans d'évolutions
de Alvin Haddadène et Loup Lassinat-Foubert
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditions
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Textes : Alvin Haddadène et Loup Lassinat-Foubert
Relecture : Christophe Delpierre et Zoé Sofer
Anne-Sophie Guénéguès pour cette réimpression
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture classique : Frédéric Tomé

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande série de jeux vidéo *Pokémon*.

Les auteurs se proposent de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Pokémon* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces volets à travers des réflexions et des analyses originales.

Pokémon est une marque déposée de The Pokémon Company. Tous droits réservés.

Édition française, copyright 2019, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 9782377841172
Dépôt légal : octobre 2019

Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

PLUS DE 20 ANS D'ÉVOLUTIONS

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE



- Sommaire -

Introduction	07
Chapitre 1 : <i>Pokémon</i> : les origines d'un succès	13
Chapitre 2 : Un succès au-delà de toutes les espérances	39
Chapitre 3 : <i>Pokémon</i> à la conquête du monde	59
Chapitre 4 : Faire durer la Pokémania	73
Chapitre 5 : Les mécaniques de jeu	117
Chapitre 6 : L'univers de la série canonique	163
Chapitre 7 : Les spin-off et les apparitions cross-médias	305
Chapitre 8 : L'univers transmédia	375
Conclusion	405
Bibliographie	411
Remerciements	413

GÉNÉRATIONS POKÉMON

PLUS DE 20 ANS D'ÉVOLUTIONS

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Introduction



LE 27 FÉVRIER 1996, les magasins de jeux vidéo japonais accueillent de curieuses boîtes vertes et rouges : celles des tout premiers jeux *Pokémon* sur Game Boy, une console portable que l'on jugeait alors en fin de vie. Deux décennies plus tard, *Pokémon* est une franchise qui rapporte plus d'un milliard et demi de dollars par an et qui a captivé des dizaines et des dizaines de millions de joueurs dans le monde entier.

S'il y a bien une chose qui caractérise *Pokémon*, c'est le dévouement de ses créateurs. Il s'agit d'une œuvre de passionnés talentueux, des joueurs invétérés amoureux de l'imaginaire qui ont su être les pionniers d'une nouvelle industrie du divertissement. Comme celle de beaucoup d'autres licences, l'histoire de *Pokémon* est captivante, et mêle coups de chance, coups d'éclat et coups de poker. *Pokémon* est une incroyable ode à l'inventivité, pétrie d'intuitions géniales, réunissant dans un même monde virtuel les enfants et les adultes, les fans d'un jour ou de toujours, capables d'entretenir des milliers de sites Internet dédiés à Pikachu et ses amis, ou bien de se réunir par millions pour jouer ensemble à la même partie en ligne sur Twitch.

Et pourtant, rien ne semblait prédestiner *Pokémon*, un jeu de rôle en noir et blanc sorti avec quatre ans de retard, à devenir un univers qui ferait toujours briller, plus de vingt ans après sa naissance, les yeux des petits et des grands enfants du monde entier. Rien ne laissait penser que la petite société derrière ce jeu deviendrait un véritable empire, que d'immenses tournois mondiaux verraient le jour, qu'une énorme communauté de fans grandirait avec Pikachu sans jamais l'oublier, que ce jeu donnerait naissance à la plus longue série d'animation jamais créée. Non, rien ne laissait entrevoir le succès triomphal qu'allait connaître ce petit RPG sorti presque dans l'indifférence.

L'univers de *Pokémon* et son histoire sont à l'image de ces drôles de créatures : fabuleux et surprenants, et nous allons vous les raconter.

Loup Lassinat-Foubert

Après des études littéraires, Loup Lassinat-Foubert a partagé sa passion pour les jeux vidéo en devenant journaliste pour le site Internet *Gamekult*, puis animateur de podcasts. Voix de la webradio *RadioKawa*, on a pu l'entendre dans des émissions dédiées à l'univers vidéoludique (*Que le Grand Geek me croque*, *Les Tauliers*), la culture (*Galeria Ludica*, *Allô Centrale*, *Ta Gueule !*) ou les médias (*TVNR*). Il a également animé l'émission *Lost Levels* sur la chaîne Mangas, une pastille hebdomadaire consacrée au jeu vidéo. Passionné de *Pokémon* depuis le jour de la sortie des versions *Rouge* et *Bleue*, il opte toujours pour le starter de type Plante. Ses types préférés sont Plante, Fée et Spectre.

Alvin Haddadène

Fan de *Pokémon* depuis ses neuf ans, passionné de jeux vidéo et des cultures numériques depuis toujours, Alvin Haddadène travaille comme journaliste depuis 2008, après avoir longtemps été contributeur bénévole du site *Jeuxvideo.com* et tenu plusieurs blogs. Il a écrit et produit des émissions pour plus d'une quinzaine de médias, notamment *Tom's Games*, *PC Jeux*, *RadioKawa*, *Journal du Gamer*, *Closer* et *Télé Loisirs*. Aujourd'hui journaliste chef de rubrique et présentateur chez *Jeuxvideo.com*, il prend toujours le starter de Feu dans les jeux *Pokémon* depuis qu'il a choisi Salamèche un beau jour d'automne 1999. Ses types préférés sont Feu, Psy et Électrik.

GÉNÉRATIONS POKÉMON

PLUS DE 20 ANS D'ÉVOLUTIONS

CRÉATION – UNIVERS – DÉCRYPTAGE

Chapitre 1

Pokémon : les origines d'un succès

« Toutes les choses que j'ai faites quand j'étais enfant se sont en quelque sorte rassemblées en une seule: Pokémon. »

— Satoshi Tajiri, 1999 —



L'homme derrière Pokémon : Satoshi Tajiri

Atypique et déterminé

Pokémon a été créé par Satoshi Tajiri. Né à Tokyo le 28 août 1965, piètre élève, rien ne le destinait à créer l'une des franchises les plus lucratives de l'histoire du jeu vidéo, sinon une détermination à toute épreuve, une imagination débordante et une capacité d'adaptation hors-norme. Le créateur de *Pokémon* aura été tour à tour auteur, éditeur de fanzine, journaliste, programmeur, entrepreneur et l'un des *game designers* les plus talentueux de sa génération, celle des premiers joueurs sur consoles.

Satoshi Tajiri a 23 ans, et aucune expérience dans le développement, quand il réalise son premier jeu, *Quinty*. Les quatre compères qui l'ont suivi dans cette aventure, aussi jeunes et presque aussi peu expérimentés que lui, étaient animés par la même passion pour le jeu vidéo, avec à leur actif des centaines d'heures passées dans les salles d'arcade sur les premiers hits de l'histoire vidéoludique. Jeune et motivé – mais pas par l'argent –, Tajiri était mû par l'idée de révolutionner le *game design*, d'inventer une nouvelle façon de faire du jeu vidéo. C'est exactement ce qu'il a fait et c'est exactement ce qu'il fallait faire, à un moment où le jeu vidéo commençait à quitter les salles d'arcade pour devenir un loisir de masse sur consoles, de salon puis portables.

Atypique, ambitieux, déterminé, obsédé par ce qu'il faisait... L'histoire de Satoshi Tajiri rappelle beaucoup celle des fondateurs des géants du numérique – Apple, Facebook –, la célébrité en moins. Sans doute une question d'époque. Si le jeu vidéo n'est pas spécialement connu pour mettre sous les projecteurs ses géniteurs, Satoshi Tajiri les a, lui, carrément fuis. Peu à l'aise avec les médias (il sera beaucoup écrit qu'il est atteint du syndrome d'Asperger, ce qui sera démenti par son studio), il n'a jamais donné beaucoup d'interviews et limite fortement ses apparitions publiques, tout particulièrement depuis les années 2000. Outre une timidité assumée, sans doute ne veut-il pas faire de l'ombre à sa création, qui parle d'elle-même et dont les coulisses restent volontairement mystérieuses. Et passionnantes.

Un homme de passions

Enfant d'un vendeur de voitures et d'une femme au foyer, Satoshi Tajiri était promis à un avenir assez classique de garçon japonais banlieusard. Tajiri a cependant le profil parfait d'un enfant surdoué : médiocre à l'école, mais excellent dans ses passions, qui frisent l'obsession. Dans les années 1960, Machida, la ville où il a grandi, était encore peu urbanisée et quasi rurale, malgré la proximité de l'agglomération de Tokyo. La nature luxuriante de son quartier a permis au tout jeune Tajiri de se passionner pour une discipline qui lui inspirera par la suite *Pokémon* : l'entomologie, c'est-à-dire l'étude des insectes. Le garçon passait ainsi l'essentiel de son temps libre à explorer les bords des étangs et des rivières, les rizières, les forêts aux alentours de chez lui, à la recherche de nouveaux insectes à observer et à collectionner. Tajiri était tout particulièrement intéressé par les scarabées. En 1999, alors que le succès de *Pokémon* explose dans le monde entier, Satoshi Tajiri évoque avec nostalgie cette période de sa vie. « Enfant, je voulais être entomologiste, confie le créateur dans le magazine *TIME*. Les insectes me fascinaient pour une raison : la curieuse façon dont ils se déplaçaient. Ils étaient bizarres. Chaque nouvel insecte était un merveilleux mystère. Et plus j'en cherchais, plus j'en trouvais. Si je mettais ma main dans une rivière, je trouvais une écrevisse. En creusant sous l'eau avec un bâton, je découvrais encore d'autres créatures. »

Toute la mécanique de *Pokémon* et toute l'excitation qu'il y a à découvrir des choses nouvelles sera directement inspirée de cette expérience. Spécialiste incontesté de son établissement scolaire, il était appelé « Docteur insectes » par ses camarades, qui s'adonnaient eux aussi à ce loisir, populaire parmi les enfants à cette époque au Japon. Impossible, là aussi, de ne pas voir un lien avec l'aspect social de *Pokémon*. On partage des informations entre camarades de classe, on les impressionne avec des spécimens rares obtenus avec plus d'astuce qu'eux. « Plus je trouvais d'insectes, plus j'en apprenais sur eux, par exemple comment l'un se nourrit de l'autre, racontera Tajiri. J'adorais avoir des idées nouvelles. Par exemple, pour attraper des scarabées. Beaucoup d'enfants mettaient du miel sur un bout de bois pour les attirer. Ma technique à moi, car les scarabées dorment la journée et aiment se cacher sous des pierres, c'était de mettre une pierre sous un arbre. Je revenais le lendemain matin et il n'y avait qu'à la soulever pour trouver un scarabée. Aucun de mes amis ne faisait ça. J'avais plus d'insectes que quiconque. »

À la fin des années 1970, Satoshi Tajiri est un adolescent. Le développement économique du Japon bat son plein et l'urbanisation rampante de la métropole de Tokyo gagne Machida. Si la ville est, encore aujourd'hui, relativement préservée de la « bétonisation » (on considère, en tout cas, qu'elle a su préserver son environnement), les centres commerciaux et bâtiments modernes poussent comme des champignons et s'installent là où le créateur de *Pokémon* cherchait

ses insectes. Satoshi Tajiri résumera, toujours dans *TIME*, comment une passion a chassé l'autre. « Tous les ans, ils coupaient des arbres et la population d'insectes diminuait. C'était un changement dramatique. Une mare devenait un centre de jeux d'arcade. » Ces salles d'arcade, Satoshi Tajiri va s'y précipiter. Nous sommes en 1978 quand il découvre pour la première fois le jeu d'arcade *Space Invaders*. La rencontre de Satoshi Tajiri avec ce jeu est si importante que c'est la première date indiquée après celle de sa naissance dans sa biographie autorisée sortie en 2004 au Japon : *Satoshi Tajiri – A Man Who Created Pokémon*. C'est le premier jeu auquel il jouera, et il ne lâchera alors plus jamais l'univers des jeux vidéo.

Les jeux vidéo à tout prix

Accro à l'arcade

Lorsque Tajiri découvre le jeu vidéo, il a 13 ans. L'âge où les passions sont les plus dévorantes. Il peut également se targuer d'avoir été là au moment où la culture otaku naît et se diffuse dans un Japon consumériste en plein boom économique. L'industrie des mangas et surtout des *anime* franchit un cran en termes de diffusion et de popularité. À cette période, le pays a l'un des marchés jeunesse les plus innovants au monde et développe sa culture du divertissement de masse, alors encore naissante, qui deviendra l'une des plus puissantes de la planète. C'est plongé dans ce contexte unique et particulièrement propice à l'innovation (il assiste à la naissance du jeu vidéo grand public) que le jeune homme va évoluer.

1978, l'année qui a changé les jeux

Si l'on peut estimer que les prémices du jeu vidéo ont vu le jour dans les années 1940, ce n'est qu'à partir des années 1970 qu'ils ont quitté les laboratoires d'électronique pour tenter de devenir de véritables produits grand public lucratifs. Les premiers jeux d'arcade, eux, voient le jour à la fin des années 1960, lorsque les entreprises de flippers, machines à sous et distributeurs divers et variés (boissons, photo...) cherchent de nouveaux équipements à proposer aux cafés et centres commerciaux qui hébergent leurs machines. La borne du jeu *Periscope*, un simulateur de guerre sous-marine créé par SEGA en 1966, fut l'un des premiers succès d'arcade dans le monde... Mais il ne s'agissait pas d'un jeu vidéo à proprement parler, la borne ne disposant pas d'un écran, mais d'un décor en carton sur lequel se déplaçaient des cibles. Les fabricants utiliseront diverses astuces électromécaniques et visuelles (caches placés sur les écrans, projection de film...) jusqu'au milieu des années 1970.