



**HAL**  
open science

# Le rôle des cartes au sein de l'univers transmédiatique Pokémon

Gilles Brougère

► **To cite this version:**

Gilles Brougère. Le rôle des cartes au sein de l'univers transmédiatique Pokémon. Magic, Pokémon et Co, Musée Français de la Carte à Jouer, pp.67-73, 2022, 9782958525606. hal-03905297

**HAL Id: hal-03905297**

**<https://sorbonne-paris-nord.hal.science/hal-03905297>**

Submitted on 18 Dec 2022

**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.

## Le rôle des cartes au sein de l'univers transmédiatique Pokémon

Gilles Brougère

[Référence : Brougère G. (2022) « Le rôle des cartes au sein de l'univers transmédiatique Pokémon », In *Magic, Pokémon et Co*, Musée Français de la Carte à Jouer, p.67-73.]

Si Pokémon constitue un univers transmédiatique remarquable et remarqué, un exemple du phénomène, au sens où il s'est développé sur différents supports : les jeux vidéo en sont la base et l'origine, le dessin animé (et les films) ont étendu l'univers et rendu accessible à un plus large public que celui des jeux vidéo (des enfants plus jeunes, des filles qui n'étaient pas dans la cible du jeu vidéo) et de multiples autres supports comme des romans, des mangas. Au-delà de la dimension transmédiatique qui renvoie au fait de raconter une histoire sur différents supports ce qui est ici le cas, le dessin animé ne se contentant pas de reprendre le jeu vidéo (et réciproquement), on peut évoquer, surtout au moment du succès exceptionnel, la présence de l'univers et singulièrement du personnage qui le représente symboliquement, Pikachu, sur de multiples objets. Qui n'a vu les images de l'avions aux couleurs de celui-ci ? Dans ce contexte les cartes pourraient être considérées comme un support parmi d'autres dans une logique de pure opportunité ou de simple marketing. Or je pense que cela n'est pas le cas, les cartes pouvant être considérées comme un des éléments de ce qui serait alors le triptyque originel : jeu, cartes, dessin animé. Les cartes sont constitutives du concept originel et s'inscrivent dans une logique transmédiatique qui donne sens à l'univers. Nous reviendrons sur l'origine, mais ce qui plaide en faveur de cette place des cartes est leur présence maintenue alors même que le phénomène Pokémon a connu après les années de folie ou de pokémania, une réduction des supports, tout particulièrement en dehors du Japon. Après avoir été partout Pokémon est essentiellement présent e, tant que jeu vidéo, qu'il s'agisse des jeux dans la lignée des premiers jeux et de nouveau jeux qui utilisent les Pokémon dans le cadre de gameplay différents dont l'exemple le plus spectaculaire a sans doute été *Pokémon Go* montrant la force de l'univers que certains avaient cru disparu alors qu'il s'était simplement contracté sur ses supports constitutifs. A côté des jeux vidéo le dessin animé (parfois complété par des films) poursuit sa longue carrière. Enfin comment ne pas remarquer la présence maintenue des cartes. Survit ainsi ce qui est au cœur du phénomène, le triptyque jeu vidéo, dessin animé, carte.

Les cartes me semblent au cœur du dispositif dès l'origine. Si l'on reprend le concept même de Pokémon – « attraper les tous » – il s'agit d'attraper tous les Pocket monsters pour qu'ils livrent des combats au nom de leur maître et ce faisant évoluent. Une des origines évoquées est celle du jeu traditionnel qui consiste à attraper et collectionner des insectes. Mais si l'on cherche de quoi les Pokémon sont la métaphore ou la représentation on peut se demander si structurellement ils ne renvoient pas à un jeu de carte à jouer et collectionner du type *Magic*. Ne s'agit-il pas de réunir (sous la forme d'un deck) les meilleures cartes pour ensuite se lancer dans des duels : attraper toutes les bonnes cartes pour qu'elles se battent au nom de leur maître. Que cela soit volontaire ou non, il y a derrière la structure même du jeu Pokémon une structure ludique qui se trouve dans les jeux de cartes à jouer et à collectionner et qui ont connu un succès significatif dans les longues années de création du jeu vidéo Pokémon. Ce schème ludique est sans doute emprunté, consciemment ou non, à des jeux plus anciens, telles certaines formes de jeux de billes.

Si on accepte l'idée qu'il y a derrière Pokémon une structure ludique qui est la même que celle des jeux de cartes à jouer et à collectionner (qui certes ne se limitent pas à cet aspect) on peut évoquer deux conséquences. On trouve une des raisons de son succès dans la

présence de cette structure ludique qui fait sens chez les joueurs, mais tout autant dans sa capacité à la réinventer, à lui donner de nouvelles formes à travers une narration originale qui se traduit par un nouvel objet à collectionner, le monstre de poche. Qu'il soit fictif permet une extension sans limite comme la prolifération des Pokémon année après année l'a montré. En effet la structure ludique est essentielle mais ne fait pas tout. Il y a une créativité dans Pokémon qui peut cacher cet enracinement dans une forme ludique séculaire, d'une certaine façon revendiquée par son créateur à travers le jeu de collection des insectes. Cet exemple montre bien l'articulation complexe propre sans doute aux grands succès dans le monde du jeu et du jouet, entre la reproduction de structures de jeu anciennes dans la mesure où rien n'est plus difficile que de proposer de nouveaux principes ludiques et l'innovation à travers la création d'un univers, d'une fiction qui font plus qu'habiller la tradition, ils la renouvellent, lui donnent de nouvelles significations, l'enracinent dans l'air du temps.

On peut ainsi comprendre l'importance des cartes : elles traduisent la structure ludique de Pokémon et en sont donc une représentation fondamentale à côté du jeu vidéo et du dessin animé, l'un plutôt du côté de la structure ludique, l'autre plutôt du côté de la narration. Les cartes sont du côté de la structure ludique mais sans être tout à fait un support narratif, elles proposent des images (à collectionner), sous un format non numérique, contrairement au jeu vidéo, et ainsi d'accumuler, de collectionner les Pokémon. Les cartes permettent au joueur de faire ce que font les personnages ou avatars dans le jeu vidéo, les héros des dessins animés, collectionner les Pokémon. Il y a avec les cartes une activité réelle qui pallie la dimension virtuelle des jeux vidéo et des dessins animés. Le joueur accumule des objets qu'il peut transporter et montrer sans dispositif numérique. Certes, comme *Magic*, les cartes Pokémon ont pu se transformer en jeu vidéo, mais ces virtualisations ne semblent pas avoir détruit l'intérêt pour les morceaux de cartons.

On peut donc transporter les cartes, les accumuler, les échanger, jouer avec selon des modalités simplifiées qui renvoient aux traditions d'échange d'objets dans les cours de récréation ou plus rarement semble-t-il en pratiquant le jeu tel qu'il est proposé, ce qui suppose d'en comprendre et maîtriser des règles. Il faut cependant noter que, à la façon de *Magic*, les cartes, ou tout au moins celles qui représentent les Pokémon offrent à la fois des images sans lesquelles la collection n'aurait pas de sens, et des indications qui renvoient aux règles. Il s'agit d'un objet complexe qui associe plusieurs niveaux et permet donc des activités différentes. C'est sans doute sa richesse que d'être à la fois un imagier, un support ludique et un texte orientant l'action du joueur.

Loin d'être un support secondaire la carte peut être considéré comme un élément essentiel du media mix, un moyen de porter l'univers Pokémon dans différents espaces dont celui des cours de récréation, lieu stratégique de la culture enfantine.

On retrouve dans ce cas certaines valeurs que Steinberg<sup>1</sup> a analysé à travers les stratégies cross médiatiques japonaises ou de media mix, remontant à l'origine, le succès du phénomène *Astro Boy*. Dans ce cadre il a mis en valeur non pas des cartes mais des stickers dont l'intérêt renvoie à leur portabilité. L'enfant fan peut transporter le personnage qu'il a adopté avec lui partout. Cette portabilité est facteur d'expansion de l'univers et produit un lien avec son porteur. La carte permet à l'enfant de porter Pokémon avec lui, en particulier à l'école ou chez ses amis, mais aussi de le montrer, de l'échanger, d'en discuter ; ce qui fait qu'une de ses fonctions n'est pas lié aux règles mais au support de représentation portable,

---

<sup>1</sup> Marc Steinberg, *Anime's Media Mix. Franchising Toys and Characters in Japan*, University of Minnesota Press, 2012

différent du jeu vidéo (il faut jouer pour voir) ou du dessin animé qui nécessite un dispositif. Le téléphone portable peut remettre cela en question en offrant de nouvelles portabilités numériques, mais l'école primaire se protégeant du téléphone, le support traditionnel peut continuer à y être présent.

Le potentiel de la carte a sans doute été dévoilé par *Yu-Gi-Oh* qui en a fait le centre de l'intrigue<sup>2</sup>. Il ne s'agissait plus de rendre possible l'équivalence entre les cartes et les objets manipulés dans les jeux vidéo et dessins animés (les Pokémon) mais de manipuler directement les cartes. La carte devient un élément central de l'intrigue et plus seulement un dispositif qui permet de jouer l'intrigue dans d'autres espaces que le jeu vidéo.

Avec Pokémon la relation reste discrète, les monstres de poches ne sont pas des cartes mais les cartes permettent de faire la même chose que ce que font les personnages des jeux vidéo et des dessins animés. Il faut ici évoquer l'importance de l'illustration, ce qu'avait déjà montré dans un autre contexte *Magic*. Mais ici l'illustration n'est pas originale ou autonome, elle est une reprise de celle développée par les deux autres supports. Elle permet de garder trace, de contempler à son rythme. De plus la carte met en relation image, nom et caractéristiques du Pokémon. C'est donc un support de connaissance important de l'univers Pokémon, une sorte d'encyclopédie dans un univers ludique qui a mis la connaissance au centre du jeu. Certes les cartes n'ont pas la puissance des sites internet pour gérer la connaissance, mais elle donne une autre forme d'accès plus matériel, plus accessible dans des lieux sans connexion à internet.

Nous pourrions résumer cela en soulignant que les cartes ne sont pas un produit dérivé, mais un produit structurant l'univers de façon explicite mais tout autant implicite si l'on y voit une sorte de structure cachée de l'univers.

---

<sup>2</sup> Voir à ce sujet Gilles Brougère, « De Tolkien à Yu-Gi-Oh – La culture populaire du livre aux cartes » *Faire sien Communication* n°77, 2005, p. 167-181, [https://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_2005\\_num\\_77\\_1\\_2268](https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_2005_num_77_1_2268)