

Colloque mondes possibles, mondes numériques : enjeux et modalités de l'immersion fictionnelle
Proposition de poster scientifique pour le workshop

Nicolas Perez Prada, doctorant EHIC, Université de Limoges sous la direction d'Irène Langlet
« Les enjeux de la transmédiatité entre le jeu vidéo *Pokémon* et ses adaptations en *anime* »

La franchise *Pokémon* semble se prêter naturellement au jeu du monde partagé. Lorsque l'on évoque le crossmedia c'est un exemple qui revient fréquemment tant il s'étend de manière tentaculaire à travers les médias. Partant du jeu vidéo, *Pokémon* est devenu un jeu de carte, puis une série d'animation (*anime*), il a reçu des adaptations en mangas ainsi qu'en films d'animation et s'est vu décliné en de nombreux produits dérivés. Mais une fois ce constat établi, il faut rappeler que la source du monde Pokémon réside avant tout dans le jeu, c'est le jeu et ses suites qui déterminent son canon. La question de la représentation de l'expérience ludique dans ses extensions fictionnelles transmédiatiques a donc du sens et se montre révélatrice de la place qu'occupent ces extensions dans le monde partagé des pokémon.

Le jeu original *Pokémon Rouge/Vert/Bleu* (1996), sa première adaptation en anime *Pokémon* (1997) et une récente série de quatre épisodes spéciaux intitulée *Pokémon : les origines* (2013), permettront de cerner les modalités de représentation de l'expérience ludique dans la fiction. *Pokémon : les origines* offre notamment une adaptation singulière du jeu *Pokémon* originel comme le laisse entendre son titre. Cette série s'attache à reprendre avec fidélité le scénario du jeu et même l'expérience ludique en mettant à l'image des éléments propres au jeu tels que des menus de sauvegarde et des cases de dialogue (et ce jusque dans les limitations techniques du jeu de 1996) et ne faisant pas l'économie des aspects tactiques du jeu (représentation des combats, objets de l'inventaire). Ce qui est tout à fait différent de l'intention de la première adaptation qui n'est pas de représenter le jeu mais de créer un divertissement pour enfant situé dans l'univers des pokémon. Ces différentes intentions permettront également de juger de la place que peuvent occuper les différents médias et les différentes versions dans un contexte transmédiatique. Le jeu se place comme source et canon, la première adaptation prend de l'autonomie sur le canon en s'adressant à un échantillon de fans (les enfants) tandis que l'adaptation *Pokémon : les origines* flatte les fans (puristes) du jeu. À partir de là, plusieurs enjeux se dévoilent à commencer par le rapport de force qui se joue entre les différents médias (hiérarchisation de la part des fans). L'hétérogénéité des publics (fans du jeu *stricto sensu* vs fans du monde des pokémon vs une partie limitée mais non négligeable du fandom : les enfants) dont découlent des visées différentes : la première adaptation vise les enfants et ce faisant elle dénature des éléments du canon, tandis que la deuxième vise les fans du jeu et a la volonté d'adapter le jeu sans recherche de simplification. Du fait de ces divergences, on observe dans un même univers et à partir d'une même source des récits sensiblement différents mais qui coexistent sans s'annuler l'un ou l'autre. Il faut aussi aborder la question des échanges entre les différents médias : aussi éloignée qu'elle soit du canon ou justement parce qu'elle s'en éloigne dès le début la première adaptation en *anime* qui a fait de Pikachu une icône a eu une influence sur le jeu original en donnant naissance à la version *Jaune spéciale Pikachu* qui s'ajoute aux versions *Rouge/Vert/Bleu*.