



HAL
open science

Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien

Julien Lalu

► **To cite this version:**

Julien Lalu. Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien. Sciences du jeu, 2021, 10.4000/sdj.3215 . hal-03275077

HAL Id: hal-03275077

<https://hal.science/hal-03275077>

Submitted on 30 Jun 2021

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



Sciences
du jeu

Sciences du jeu

15 | 2021

Jeux et faits religieux

Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien.

Demonized Pikachu. Analysis of anti-Pokémon discourse in the Christian world

Julien Lalu



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/sdj/3215>

ISSN : 2269-2657

Éditeur

Laboratoire EXPERICE - Centre de Recherche Interuniversitaire Expérience Ressources Culturelles Education

Référence électronique

Julien Lalu, « Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-Pokémon dans le monde chrétien. », *Sciences du jeu* [En ligne], 15 | 2021, mis en ligne le 27 juin 2021, consulté le 29 juin 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/3215>

Ce document a été généré automatiquement le 29 juin 2021.




La revue *Sciences du jeu* est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

Pikachu diabolisé. Analyse des discours anti-*Pokémon* dans le monde chrétien.

Demonized Pikachu. Analysis of anti-Pokémon discourse in the Christian world

Julien Lalu

- ¹ *Pokémon* – contraction de *Pocket Monster* – est un jeu de rôle-aventure développé par la société japonaise Game Freak et sorti sur Gameboy entre 1996 et 1999 pour la première génération. Le joueur y incarne un dresseur de Pokémon – des créatures douées de pouvoirs élémentaires – qui combat pour le titre de maître de la Ligue Pokémon. Depuis, *Pokémon* se développe simultanément et converge sur de multiples supports : jeu de cartes (1996), dessin animé (1997), bande dessinée (1999), (Jenkins, 2003). À cela, s'ajoute en 2016 une application pour *smartphone* nommée *Pokémon Go* (Niantic, Nintendo et The Pokémon Company, 2016) où les dresseurs recherchent des Pokémon en extérieur, des lieux remarquables servant de point de ravitaillement en objets. La licence reste active durant les vingt années qui séparent le premier jeu de *Pokémon Go*. Ainsi *Pokémon* est un exemple de *media mix*, notion issue du marketing apparue dans le courant des années 1960 pour décrire une forme de convergence médiatique principalement « en contexte japonais » (Steinberg, 2012, p. VIII). Cette convergence devient un phénomène mondial avec de nouvelles pratiques que l'on peut qualifier de « monde transmédiat » en s'appuyant sur un répertoire d'histoires et de personnages fictionnels pouvant être actualisés ou dérivés à travers une variété de formes médiatiques (Klastrup et Tosca, 2004). Cet univers transmédiat cristallise des réactions de certaines sphères religieuses.
- ² Depuis le début des années 2000, une partie de la sphère chrétienne rend le jeu responsable de ce qu'elle considère comme les nouveaux maux : violence des jeunes ou désintérêt religieux. Aux États-Unis, plusieurs prêches en public vantent les mérites d'une action contre *Pokémon*. En France, la vidéo d'une internaute, Fabienne Guerrero, interpelle sur les dangers que le jeu représente pour l'âme des enfants. Cet article se propose d'analyser les discours critiques du monde chrétien sur *Pokémon* à travers les

interventions filmées de missionnaires religieux ; par l'étude de différents blogues ou articles publiés sur internet par des pratiquants proches de certains courants traditionalistes et par des témoignages de croyants ayant joués à *Pokémon*. Nous traiterons de *Pokémon* comme univers *media mix* comprenant le jeu vidéo sur console portable, l'application pour *smartphone Pokémon Go*, mais aussi le jeu de cartes et l'anime. Jenkins note que « de par sa conception, *Pokémon* se déploie  sans qu'aucun média ne soit privilégié par rapport aux autres » (2003). La borne chronologique de cette étude correspond à l'exploitation de la franchise au niveau international jusqu'à la fin des années 2010.

- 3 L'article fondateur de Christine Yano (2013) concernant les voix anti-*Pokémon* sur les marchés mondiaux met en lumière plusieurs éléments qu'il est essentiel d'avoir à l'esprit. Yano montre que l'ensemble des loupes dirigées contre *Pokémon* exacerbe l'idée de danger. En cela, une grande partie des discours qu'elle analyse – des institutions scolaires, des associations de parents d'élèves ou d'organisations religieuses – laisse apparaître une panique morale. Ce qui est visé ici est « les faiblesses de la citoyenneté consumériste mondiale » (p. 163). Il s'agira pour nous de montrer la nature des critiques religieuses chrétiennes sur *Pokémon*, de comprendre comment elles sont construites afin de déclencher un sentiment de danger croissant (Thompson, 1998, p. 74) et d'en saisir le résultat.
- 4 Pour entrevoir les thèmes émergents et les enjeux discursifs, nous avons investi le schéma des fonctions du discours proposé par Marie-France Grinschpoun (2016, p. 17) qui énonce trois fonctions complémentaires qu'il s'agit de repérer : la fonction informative qui cible le problème le plus objectivement possible ; la fonction émotionnelle qui tend à montrer l'état émotionnel de l'émetteur et la fonction intentionnelle qui vise à influencer l'auditoire. Il semble aussi pertinent d'appliquer, dans ce contexte, la notion de « discours d'autorité » qui installe le rapport entre les « locuteurs légitimes » et les auditeurs (Monte et Oger, 2015). Un discours est d'autant plus audible et accepté par un public quand le locuteur est perçu comme une figure d'autorité qui est, dans ce cas, considéré comme « la prétention à un surcroît de crédibilité » (p. 6).
- 5 Nous montrons que *Pokémon* possède de nombreuses références au sacré sans que le religieux y soit déterminant. Ici, les attaques contre le jeu revêtent en partie une dimension moralisatrice et témoignent de la peur dans les sphères religieuses de changement de paradigme. Enfin, la contextualisation dans l'analyse du discours est centrale (Maingueneau, 1995, p. 7). Elle permet d'insister sur les conditions de production des discours et de montrer aussi que les attaques anti-*Pokémon* s'inscrivent dans une pratique discursive plus large liée à la pratique du jeu dans un contexte de panique morale.

Une dimension religieuse secondaire, une référence au sacré omniprésente

- 6 Il convient pour commencer de montrer les références mythologiques ou religieuses du jeu pour comprendre les critiques des institutions chrétiennes ou de certains croyants. Nous nous fondons sur l'inventaire des possibles évocations des « figures du sacré (ou du religieux) » dans les jeux vidéo proposé par Laurent Di Filippo et Patrick Schmoll (2013, p. 65), et constatons que la diégèse de *Pokémon* est empreinte de religiosité. Nous

nommons « diégèse » ce qui est constitutif d'un monde fictionnel et utile à la compréhension du récit (Boillat, 2009). Ainsi, la diégèse « fournit les éléments descriptifs dont l'histoire a besoin pour se manifester » (Odin, 2000, p. 22), comme des images, des représentations, un environnement textuel ou une ambiance sonore.

Un *melting pot* de croyances

- 7 L'univers de *Pokémon* repose sur une mythologie qui se structure au gré des différents opus de la série. Le « mythe explicatif » (Di Filippo et Schmoll, 2013, p. 65) du récit sert à légitimer la place d'une nouvelle génération de créatures dans le monde fictionnel. Le mythe fondateur n'a pas véritablement d'importance pour la jouabilité : l'objectif final reste la capture de tous les Pokémon et l'accession au titre de maître. Les rencontres avec des Pokémon divins ne sont que des prétextes scénaristiques qui augmentent la durée de vie du jeu.
- 8 Pourtant, ces créatures ont une fonction diégétique qui tend à créer une ambiance mystique. Le joueur peut y découvrir des ruines anciennes décorées de gravures sacrées, s'informer de la création du monde par des tablettes ou papyrus et collecter des objets de civilisations disparues, allant même jusqu'à capturer les créatures divines pour compléter sa collection. La finalité du jeu supplante ainsi le caractère sacré des Pokémon. Le joueur ne remet pas en question son geste puisqu'il lui sert à acquérir plus de puissance.
- 9 Les références sont multiples et s'inspirent autant du concept de création originelle des monothéismes que des panthéons polythéistes. Aux origines, il y a Arceus, Pokémon Alpha et divinité créatrice, qui émerge du néant afin de créer le temps (Dialga) et l'espace (Palkia), et ainsi permettre l'existence de la matière (*Pokémon version Diamant et Perle*, 2007). Le fondement du mythe de *Pokémon* repose sur une lecture monothéiste basée sur une divinité créatrice du Tout et omnipotente telle qu'on la retrouve dans l'Ancien Testament. Cela est renforcé par l'apparition de Giratina pour contester le pouvoir du Dieu Arceus. À l'inverse, le reste de la religion Pokémon prend sa source dans différentes mythologies polythéistes à l'instar de l'incarnation titanesque du temps et de l'espace par Dialga et Palkia. Sans chercher l'exhaustivité, nous pouvons citer par exemple les oiseaux élémentaires créés pour maintenir l'équilibre climatique : Artikodin, inspiré du dieu nordique Odin ; Sulfura, basé sur le dieu solaire égyptien Râ ; Electhor, incarnation de Thor, dieu du tonnerre.¹ Ainsi, la création d'une cosmogonie, qui s'étoffe au fur et à mesure des générations, met sur le même plan voire en concurrence différentes croyances afin de créer une ambiance mystique. Le monde fictionnel de *Pokémon* est une forme de syncrétisme s'appuyant sur plusieurs religions ou mythologies pour donner lieu à une forme culturelle nouvelle et alimenter le récit. Ce principe n'est pas exclusif à ce jeu. On retrouve des synthèses de plusieurs traits culturels d'origine différente dans de nombreux jeux vidéo japonais notamment les jeux de rôle.
- 10 En prenant l'exemple de *Xenogears* (Square, 1998) ou *Final Fantasy Tactics* (Square, 1997), Pierre Maugein montre que les jeux japonais s'inspirent autant du shintoïsme, de l'animisme ou de manifestations chamaniques que des codes chrétiens comme la dualité, le pardon ou la référence à une divinité suprême.² La distance culturelle du Japon par rapport aux monothéismes lui permet de « questionner la religion dans ses fondements autant philosophiques que matérialistes ». ³ C'est le cas dans *Pokémon*. Par

exemple, le jeu questionne la divinité comme création humaine : le Pokémon Regigigas, un golem inspiré de la mythologie hébraïque, est créé par l'Homme comme dieu protecteur. Le jeu interroge aussi la valeur bénéfique du divin lorsque Arceus abandonne les Hommes en proie à la guerre.

Une diégèse manichéenne

- 11 Dans le domaine de la morale, les axiologies donnent un cadre à la pratique de la foi et aux émotions humaines. Très commun dans les jeux de rôle ou d'aventure par exemple, le manichéisme implique des choix moraux comme ceux « opposant l'ombre et la lumière ou le juste et l'injuste » (Di Filippo et Schmoll, 2013, p. 65). Le jeu *Pokémon* n'échappe pas à cette règle. Il met en exergue la lutte du Bien contre le Mal : l'avatar contre les différentes organisations mafieuses cherchant à s'accaparer la puissance des Pokémon à des fins criminelles. Par exemple, dans les deux premières versions⁴, la *Team Rocket* sous les ordres de Giovanni tente de créer une armée de Pokémon pour conquérir le monde. Ici, le nom du chef charismatique à consonance italienne renforce le rapprochement avec un groupe mafieux. Ce concept manichéen est légitimé par les mythes fondateurs du récit puisque chaque organisation criminelle veut s'approprier le pouvoir d'une créature légendaire afin de changer le monde. Ainsi, la *Team Magma* par exemple, cherche à capturer Groudon (référence au Béhémoth du *Livre de Job*) pour élargir l'espace continental (*Pokémon version Rubis*, 2003).
- 12 Nous pouvons donc constater que les références au religieux ou au sacré sont omniprésentes dans le jeu *Pokémon* puisqu'elles structurent l'environnement scénaristique de l'univers fictionnel. Ces références ont pourtant un impact limité dans l'expérience ludique du joueur. Tout au plus, elles servent soit à comprendre le contexte du jeu sans vraiment être indispensable à la jouabilité, soit à obtenir une plus grande puissance en capturant ces créatures légendaires et ainsi les réduire à de simples outils de conquête du pouvoir. On peut estimer qu'il y a une articulation entre la fiction, la narration et la jouabilité dans le sens où les références aux dieux, dans les noms des créatures légendaires par exemple, ou leur très grande puissance par rapport aux autres créatures participent de l'expérience ludique. Pourtant, leur capture n'est pas indispensable à la finalité du récit. Par contre, leur recherche souvent difficile permet d'allonger la durée de vie du jeu.
- 13 Même si Game Freak est sensibilisé à l'impact de certaines représentations culturelles, les chapelets des *sprites*⁵ des « moines » et des « exorcistes », par exemple, ont été supprimés dans les versions occidentales ; la dimension religieuse dans *Pokémon* est secondaire. L'entreprise japonaise ne cherche aucunement à diffuser un message et utilise le sacré pour créer une diégèse cohérente entre les différents jeux de la licence. Pourtant, certains croyants rigoristes chrétiens dénoncent *Pokémon* comme un outil d'endoctrinement et d'influence démoniaque.

Les Pokémon, émanations du Malin

Typologie du discours dévot sur Pokémon : le cas Fabienne Guerrero

- 14 En France durant les années 2000, la vidéo de Fabienne Guerrero, incriminant *Pokémon* de vouloir pervertir la jeunesse, essaie d'alerter l'opinion catholique sur ses potentiels

dangers. Il est évident que l'approche singulière de Fabienne Guerrero n'est pas caractéristique de l'ensemble des catholiques. Cet exemple veut montrer les particularités d'une pratique discursive radicale.

- 15 Fabienne Guerrero, écrivaine née en 1964, est connue dans l'Église catholique pour la publication d'un ouvrage témoignant de sa conversion tardive. Elle narre de quelle manière le catholicisme l'a sauvée de « du spiritisme, de la divination et des mouvements sectaires » (Guerrero, 2005). Participant au mouvement évangélique et très active sur internet depuis le milieu des années 2000, elle est nommée le 18 décembre 2013 responsable mondiale de la communauté virtuelle par la communauté *Missionnaire de la Divine Miséricorde*, mouvement évangélique diffusant le message chrétien notamment auprès de jeunes musulmans. En cela, sa parole importe pour une partie de l'institution ecclésiastique qui voit, dans son parcours, le combat contre les excès de la société moderne. Marc Flichy (2018, p. 6-9), prêtre du diocèse de Versailles, la qualifie même de « prophète contemporain ». Guerrero est donc dans une position d'autorité rendant sa parole audible et crédible pour son auditoire (Monte et Oger, 2015).
- 16 Pour cibler un public large à partir du milieu des années 2000, elle publie sur internet puis via sa chaîne Youtube une série de vidéos pour alerter les jeunes et leurs parents des dangers de certains univers de fiction comme *Harry Potter* ou *Yu Gi Oh*. La vidéo intitulée : *Sais-tu ce qu'est un Pokémon ?*(2013)⁶ détaille de quelle manière l'univers de *Pokémon* représenterait un risque pour l'âme des utilisateurs. La vidéo de 7 minutes 40 est réalisée en un seul plan séquence (voir Image 1).

Image 1 : Capture d'écran. Fabienne Guerrero, Sais-tu ce qu'est un Pokémon ?



Fabienne GUERRERO-Sais tu ce qu'est un Pokemon

- 17 À gauche, Fabienne Guerrero cadrée en buste devant plusieurs iconographies de saints. À droite, le tableau d'un Christ rédempteur. Il s'agit de l'icône de la Miséricorde Divine

de Sainte Faustine qui nous renseigne sur les rapports étroits de Fabienne Guerrero avec le mouvement charismatique. Cette mouvance au sein des églises traditionnelles entend redonner vigueur aux dons du Saint-Esprit. Le tableau est une évocation de son propre parcours religieux. Il induit aussi que le spectateur peut recevoir cette rédemption. Avant même la prise de parole, le décorum témoigne de la solennité de la présentation et du discours qui va suivre. À l'inverse, l'ambiance sonore est inexistante, soit par limitation technique soit pour focaliser l'attention sur le discours. Le symbole du Christ rédempteur ne laisse que peu de possibilité d'interprétation : le sujet traité est sérieux voire grave et nécessite d'être abordé dans le cadre de la lumière christique. Ici, Guerrero s'adresse avant tout aux parents pour contrôler l'activité vidéoludique des enfants. En cela, la rhétorique du *pathos*⁷ est mise à profit pour sensibiliser et impliquer le spectateur au message : « ils [les Pokémon] touchent nos enfants que nous aimons ». Ce message est d'autant plus audible auprès des croyants que l'auteure est informée sur *Pokémon* : elle aborde la date de sortie ; le nombre de Pokémon composant la première génération (151 créatures) ; les capacités et types intrinsèques à chaque espèce et le principe de l'évolution. Associées à son parcours et son statut, les connaissances qu'elle présente en introduction de sa vidéo renforcent son discours d'autorité.

- 18 La première partie de l'intervention sert au constat et met en avant deux problèmes que soulève l'univers de *Pokémon*. Guerrero le compare à une maladie qui deviendrait symptomatique d'une pratique ludique. Elle définit *Pokémon* comme « un virus » qui possède le cerveau « des enfants d'âge élémentaire ». Cela causerait une forme de possession magique par des enfants « obsédés par l'esprit de *Pokémon* ». Ce premier argument est un élément central de la critique générale d'une partie des chrétiens radicaux. Tout d'abord, le jeu détournerait les enfants d'autres pratiques jugées plus morales comme pratique culturelle. Cette partie du discours a une fonction informative en ciblant précisément le problème de manière rationnelle pour Guerrero. *Pokémon* est une maladie – inscrite dans le réel – favorisant la possession magique des joueurs – inscrite dans le spirituel. Elle assimile la pratique du jeu à une pratique magique. Les joueurs seraient soumis à une influence néfaste pour leur santé mentale et spirituelle dès l'instant où ils utilisent ces « 151 monstres violents, cruels, agressifs et tricheurs, sans aucune moralité ». Cette possession est renforcée, selon elle, par un deuxième problème : l'omniprésence de *Pokémon* qui a « affecté tous les médias ». Investissant une nouvelle fois le champ sémantique de la maladie, l'univers de fiction déclencherait une épidémie. La dangerosité de *Pokémon* est renforcée par le modèle économique du *media mix*. Effectivement, Nintendo et Game Freak ont lancé simultanément la licence *Pokémon* en Europe sur de multiples formats : jeu vidéo, cartes à jouer, dessin animé, jouets, manga. Cette omniprésence inquiète certains croyants qui y voient une nouvelle manière de corrompre l'esprit des enfants à des fins financières.
- 19 Ensuite, Guerrero pointe du doigt les causes à travers le prisme religieux et dogmatique. Le responsable de ce virus est rapidement identifié : il s'agit du Malin. Le terme de Satan est utilisé dans ce cas pour désigner le mal intrinsèque à *Pokémon*, la perversion des créateurs et renforcer l'état de danger des joueurs. Elle affirme que les Pokémon obtiennent des pouvoirs par l'intermédiaire de Satan. Les pouvoirs des créatures auraient donc une origine magique, bien qu'aucun élément narratif ne le laisse penser. Ce discours renvoie à une vision ancienne de la pratique magique qui l'assimile au Diable. Ainsi, les capacités des Pokémon sont maléfiques par essence. Satan proposerait aux joueurs de devenir maître Pokémon afin de posséder une force surnaturelle. Dès lors, s'opère une polarisation du discours par une rhétorique

manichéenne. Elle considère que *Pokémon* initie les joueurs aux pratiques que l'Église associe, jusqu'à la seconde modernité, à la magie noire (Riffard, 1993, p. 243). La pratique du jeu serait une initiation à l'occultisme, à la sorcellerie et à la numérologie par des formes rituelles cachées. Par exemple, le 151^e Pokémon du nom de Mew correspondrait au nombre démonique « 666 » cité dans *l'Apocalypse de Jean*. Aucun argument n'est donné pour justifier cette lecture. On comprend ici que chaque élément du jeu est caricaturé ou analysé par le prisme d'un dogme archaïsant. On est là dans le domaine de la critique morale. Guerrero n'envisageant pas d'autres paradigmes que celui du religieux. Ce déroulé argumentatif crée un temps différent dans le discours mettant en avant sa fonction intentionnelle. L'objectif est d'influencer et convaincre les auditeurs du danger de *Pokémon* à la fois comme pratique ludique et comme monde transmédiat.

- 20 Enfin, la vidéo propose des solutions pour conjurer l'emprise de cette pratique. Afin de légitimer son intervention, Guerrero évoque un épisode personnel de sa vie. Pour éviter à son neveu d'être affecté par « ce virus », elle aurait déchiré toutes ses cartes et jeté l'ensemble – avec la cartouche de jeu Gameboy – à la poubelle. Le résultat est, selon elle, immédiat : « je l'ai amené à la confession, et depuis il va beaucoup mieux », sous-entendant que son neveu était tourmenté. Elle conseille donc de suivre son exemple en anéantissant le problème puis en accompagnant le geste d'une prière pour libérer l'âme de l'emprise des Pokémon. Il convient d'observer que Guerrero affirme que la pratique vidéoludique provoque un endoctrinement de l'esprit au profit de forces démoniaques et une influence néfaste sur l'âme. Il s'agit d'arguments rhétoriques pour sensibiliser au danger de cette pratique. La solution pour cela est double. Tout d'abord, la libération de l'esprit passe par la destruction des anciennes idoles démoniaques, en l'occurrence les Pokémon. Ce geste iconoclaste traduit la volonté d'inscrire la rédemption du joueur dans le domaine du sacré. Cela est renforcé par la seconde solution complémentaire : l'absolution. Guerrero conseille de rencontrer un prêtre dans l'Église catholique pour « obtenir le pardon et mettre Jésus dans sa vie ». Le vocabulaire utilisé se veut rassurant, réconfortant et entre en opposition avec les thématiques de la violence, de la maladie ou de l'occultisme évoqués précédemment : « Jésus t'aime » ; « Jésus vient te délivrer » ; « Tu seras heureux d'être libre ». Par ce geste de destruction et de renouveau, elle fait un parallèle avec son propre parcours où la foi l'a libérée. Elle fait ainsi triompher le Bien contre *Pokémon* par l'intervention ecclésiastique. Par cette vision dévote, elle dépasse le cadre de la conception du jeu de Huizinga (1938) ou Caillois (1958) qui considéraient ce dernier comme le « creuset de la culture » et les pratiques ludiques contemporaines comme des références ou des émanations du sacré (Schmoll, 2013). Dans ce cas, *Pokémon* n'a pas seulement une dimension sacrée, le jeu est véritablement un objet de tentation et une arme maléfique. Cette dernière partie s'appuie sur la rhétorique du *pathos* et a une fonction émotionnelle pour faire adhérer au discours. Elle sert à montrer l'état d'émoi de l'émetteur et donner des solutions spirituelles contre le danger que la pratique de *Pokémon* représente.
- 21 Pourtant, les thématiques mises en avant dans le jeu reprennent, en partie, les codes du jeu de rôle et les réflexions de Joseph Campbell (2010) sur le parcours du héros : le voyage initiatique, la quête de puissance ou le manichéisme. D'après le créateur de *Pokémon*, Satoshi Tajiri, l'influence est aussi entomologique puisqu'il appréciait de capturer des insectes lorsqu'il était plus jeune.⁸ Le créateur reconnaît volontiers l'influence du naturalisme panthéiste sur son univers.⁹ Cette doctrine philosophico-religieuse considère comme essentielles les forces de la Nature. Mais, comme nous

avons pu le montrer, la dimension religieuse est secondaire et sert avant tout à créer une diégèse cohérente. En réalité, le discours de Guerrero n'est pas une exception et s'inspire d'autres prédicateurs notamment nord-américains.

Pokémon focalise la critique évangélique

- 22 Les critiques s'inscrivent dans un mouvement chrétien anti-Pokémon prenant ses racines aux États-Unis. Dans ce pays, majoritairement de confession protestante, certains prêches revêtent une dimension spectaculaire. Le protestantisme évangélique et fondamentaliste étatsunien, principalement dans le Sud du pays, propage un discours imprégné de manichéisme « à forte tonalité moralisatrice » (Ben Barka, 2006, p. 75). L'évangélisation des masses étant au centre de la pensée doctrinale, les missionnaires organisent de grands prêches animés et dynamiques (p. 79). Des vidéos amateurs de ces prêches fleurissent sur internet depuis les années 2000, comme la vidéo *Pokémon Power* de 2009 où le pasteur Nick Moore alerte sur la nature démoniaque du jeu.¹⁰ (voir Image 2)

Image 2. Capture d'écran. Nick Moore, Pokémon power



POKEMON POWER

- 23 Dans ces vidéos, la mise en scène est sensiblement différente de celle de Guerrero et se démarque de son attitude sérieuse et maîtrisée. Le décor est épuré et rappelle que le protestantisme s'oppose globalement à l'idolâtrie et au culte de l'image. Le missionnaire harangue la foule lors d'une homélie rythmée. Par contre, les discours possèdent des points communs. On retrouve des critiques similaires et des causes identiques.
- 24 Se considérant comme le peuple élu, « ils [les chrétiens évangéliques] sont obsédés par l'emprise (présumée) du mal et du Diable » (Ben Barka, 2006, p. 80). La rhétorique démoniaque est utilisée dès 2000 dans le *Charisma Magazine* pour dénoncer l'invasion des Pokémon. Dans ce numéro spécial dédié à la critique de la culture populaire, Nancy

Justice alerte les parents des enfants qui se rassemblent à l'église pour jouer avec des créatures maléfiques et les échanger.¹¹ Durant la même période, devant 714 enfants âgés de 2 à 10 ans, le pasteur étatsunien Marty Richards affirme que la société Nintendo est guidée par Satan afin de former « une armée de jeunes satanistes qui un jour gouverneront le monde ». ¹² À l'aide de son fils de 5 ans, il brûle au chalumeau des cartes et des cartouches de jeux *Pokémon* avant d'asséner des coups d'épée sur des peluches de Pikachu. Cette mise en scène anti-*Pokémon* fait écho à la solution évoquée par Guerrero qui consiste à faire disparaître le problème. L'introduction de l'intervention du pasteur a une fonction informative de façon à cibler le danger. Le prêche qui suit inscrit la pratique ludique dans un cadre religieux, on entre ici dans la fonction intentionnelle pour influencer les spectateurs. Enfin, la mise en scène finale fait basculer le discours dans l'émotionnel pour créer une concorde avec le public (Grinschpoun, 2016). Les prêches montrent que les chrétiens évangéliques considèrent la pratique du jeu comme émanant du sacré même si, dans ce cas, il s'agit d'une pratique satanique. Chaque discours met en évidence une peur latente liée à une perte d'influence de la religion sur la jeunesse.

- 25 Pour vérifier ce propos, nous avons posé la question au groupe *GotQuestions.org* rattaché à l'Église protestante, qui répond aux interrogations des fidèles sur le monde contemporain par le prisme biblique : « J'aimerais savoir quelle lecture est faite du jeu vidéo *Pokémon* par la religion chrétienne. Les discours sur ce jeu sont partagés. »¹³ La réponse par mail est détaillée en 9 points qui reprennent des passages de la Bible pour expliquer l'impact du jeu vidéo dans la société : « Achevée il y a près de 2000 ans, la Parole de Dieu n'enseigne pas explicitement si un chrétien doit ou non jouer à des jeux vidéo. Mais les principes de la Bible s'appliquent encore aujourd'hui en ce qui concerne la meilleure utilisation de notre temps. »¹⁴
- 26 La réponse ne critique pas directement *Pokémon*, mais nous invite plutôt à questionner notre pratique vidéoludique. Que retirons-nous du jeu ? Est-ce que les heures passées sur *Pokémon* n'auraient pas pu être utilisées autrement, pour une autre activité ? Est-ce que *Pokémon* est utile à notre existence ? Dans leur non-dit, ces interrogations mettent en opposition la pratique vidéoludique avec la pratique religieuse chrétienne et sont révélatrices de la peur d'un détournement des croyants au profit du jeu vidéo. L'omniprésence dans les médias et le succès important de *Pokémon* auprès des jeunes accentuent cette crainte. Cette peur est d'autant plus grande que certains fondamentalistes voient dans *Pokémon* une remise en question de leur doctrine religieuse.
- 27 Le principe de l'évolution des *Pokémon*, un des fondements du jeu, est une hérésie pour les créationnistes qui considèrent que le jeu vidéo constitue une forme de propagande pour les thèses évolutionnistes de Darwin. Affirmant que toute vie est une création optimale de Dieu, ce mouvement religieux réfute le principe ludique d'évolution consistant à transformer un *Pokémon* en une version « évoluée » et fondé sur l'acquisition d'une nouvelle forme et d'une nouvelle force. Effectivement, dans le jeu *Pokémon*, l'évolution désacralise l'existence d'origine divine des espèces puisque la transformation s'opère par le gain d'expérience ou par un élément extérieur. Nous y voyons plutôt la traduction ludique d'une conception entomologique et anthropologique. Entomologique tout d'abord, puisque le créateur du jeu adorait collectionner des insectes et était fasciné par la transformation de la chenille en chrysalide puis en papillon. Anthropologique ensuite, l'évolution servant à

l'augmentation de la puissance indissociable de la jouabilité des jeux de rôle : le héros commence l'aventure sans grande puissance puis obtient de nouvelles armes ou de nouveaux pouvoirs lui permettant d'atteindre son but (Allison, 2006a). Il y a, dans le principe de l'évolution, une transcription du passage de l'enfance à l'adolescence puis à l'âge adulte. Par exemple, le Pokémon Salamèche (enfant) évolue en Reptincel (adolescent) puis en Dracaufeu (adulte). Ce passage se constate physiquement puisque les créatures grandissent, changent de corps avec des *sprites* moins enfantins et plus agressifs.

Une vision radicale unanime ?

- 28 Nous avons pu constater qu'une grande partie des joueurs n'adhère pas à cette lecture de *Pokémon*. Les joueurs-croyants, que nous définissons comme les personnes croyantes et utilisatrices de jeu vidéo, sont divisés sur cette question. En réponse à un article nommé « Les Pokémon, danger pour nos enfants !!! », publié sur *leblogchretien.net* en 2007, de nombreux internautes fustigent l'analyse qui est faite du jeu en considérant qu'il y a confusion entre la vraie foi et la superstition.¹⁵ On note qu'ils font une nette distinction entre le divertissement et la foi : « J'ai regardé et joué à Pokémon toute ma jeunesse et cela ne m'a pas empêché d'accepter l'Évangile et d'avoir une très belle expérience avec Dieu. »¹⁶
- 29 Alors que l'article du *blogchretien.net* met en avant les dangers de la virtualisation du réel (Vincent-Deray, 2009, p. 8), cette communauté de joueurs-croyants ne constate aucunement de dimension religieuse et encore moins satanique dans le jeu. Pour eux, *Pokémon* participe de la vision que Jacques Henriot (1969, p. 96) a de la pratique ludique. Dans un article consacré au philosophe, Patrick Schmoll (2013) montre très bien que pour qu'il y ait jeu, selon Henriot, il est nécessaire que la pratique ludique perde tout caractère sacré. Ainsi, les joueurs gardent une certaine distance avec leur pratique ludique et font une distinction entre leur état pendant le jeu et en dehors du jeu. Les différentes remarques des joueurs-croyants montrent bien qu'ils font une distinction entre l'espace du jeu et leur foi.
- 30 Les joueurs ne sont pas les seuls à s'opposer à cette vision radicale. Dans le monde chrétien, une part des institutions religieuses défend *Pokémon*. En 2000, le Vatican, par l'intermédiaire de sa chaîne télévisée Sat2000, reconnaît publiquement « les liens amicaux intenses »¹⁷ que *Pokémon* véhicule. Pour le Saint-Siège, ce jeu vidéo nourrit l'imaginaire des enfants sans aspect moral néfaste. La prise de position officielle du Vatican permet non seulement de s'opposer à une vision qui semble trop rigoriste de la religion chrétienne, mais aussi de profiter du succès de *Pokémon* auprès des jeunes pour inscrire la parole de l'Église catholique dans son temps. Par exemple, Anne Richards, théologienne de l'Église d'Angleterre prend la défense de *Pokémon* après la sortie en 2000 du premier film d'animation en Europe. Elle perçoit le sacrifice et la résurrection du personnage principale grâce aux larmes des Pokémon comme une parabole christique du pardon et de la force des relations d'amitiés (Ichbiah, 2011, p. 349).
- 31 On peut se demander si les interventions véhémentes contre *Pokémon* ou à l'inverse sa défense ne s'inscrivent pas dans une démarche de légitimation d'autorité. Xenia Zeiler (2014, p. 81) montre bien, avec l'étude du jeu *Hanuman: Boy Warrior* (Aurora Technologies Hyberdad, 2009), que les débats publics autour d'une polémique religieuse comportent souvent des négociations implicites, notamment autour de l'autorité

religieuse, de l'identité ou de la communauté. La narration du jeu met en scène la divinité hindoue Hanuman comme avatar. Dès sa sortie, le jeu est attaqué par de nombreux groupes et organisations hindouistes qui réclament son retrait. Le débat est lancé par l'Universal Society of Hinduism (USH), basée au Nevada, et son porte-parole Rajan Zed qui accuse le jeu de banaliser la divinité (Zeiler, 2014, p. 74). Le point central de la critique est le fait de pouvoir contrôler et manipuler une divinité et ainsi donner la possibilité de modifier le récit religieux (Zeiler, 2014, p. 75). Cet argument met en exergue le contraste qu'opère Gonzalo Frasca (2003) entre la représentation et la simulation. Pour lui, le potentiel des jeux vidéo n'est pas de raconter une histoire, mais de créer un environnement d'expérimentation. Donc, l'interactivité dans *Hanuman : Boy Warrior*, qui est un mécanisme inhérent au jeu vidéo, représente une menace pour les hindous fondamentalistes (Zeiler, 2014, p. 76). Dans cet exemple, Zeiler met en évidence le rôle et les enjeux qui se cachent derrière les discours religieux contre le jeu vidéo. En se positionnant comme défenseur de l'hindouisme, Raja Zed s'est présenté comme la seule autorité hindoue devant la communauté. Ainsi, l'USH et l'autorité de son chef ont été promues (Zeiler, 2014, p. 76). Dans le même temps, il n'y a quasiment aucune critique des joueurs sur la représentation de la divinité elle-même ni sur la narration qui permet d'interagir sur l'histoire du personnage. Il y a, dans ce cas, une distinction entre les discours d'autorité servant en partie à imposer une légitimité et les discours des joueurs-croyants qui séparent la foi du divertissement.

- 32 On peut se poser la même question concernant les critiques anti-*Pokémon*. N'y aurait-il pas, dans les interventions des prêcheurs étatsuniens ou de Fabienne Gerrero, une manière d'attirer l'attention voire de s'imposer comme seule autorité religieuse convaincante afin de promouvoir, par la même occasion, un discours plus radical. Cela permet aussi de comprendre l'intervention du Vatican qui s'oppose officiellement à un rigorisme religieux en défendant *Pokémon* et veut maintenir sa position d'autorité dans la chrétienté. Les discours ne sont donc pas figés dans un système monolithique et traduisent des courants de pensée qui traversent les religions.
- 33 D'ailleurs, la critique contre *Pokémon* n'est pas exclusive au christianisme. Les protestations contre l'utilisation présumée irrespectueuse, voire blasphématoire, de concepts ou symboles religieux se retrouvent dans d'autres religions. En 2001, la *fatwa* du grand mufti d'Arabie Saoudite condamne le jeu *Pokémon Trading Card Game* (Nintendo, 2000) – il reprend le principe du jeu de carte à collectionner – qui irait à l'encontre des préceptes de l'Islam tout en possédant l'esprit des enfants.¹⁸ Cette *fatwa* n'est pourtant pas suivie par l'ensemble des musulmans qui considèrent ces textes comme des conseils et non des lois. Par exemple, les joueurs indonésiens « ne laissent pas les décrets religieux entraver leur mission d'attraper toutes les créatures ». ¹⁹ De même, lors de la sortie de *Pokémon Go*, la Haute Cour du Gujarat en Inde est saisie pour blasphème. La possibilité d'obtenir des œufs de Pokémon dans les temples hindous servant de *Pokéshop* est perçu comme blasphématoire par certains hauts dignitaires religieux, car les œufs ne sont pas des aliments végétariens (Gabriel, 2017, p. 24). Pourtant, de nombreuses publications en ligne montrent qu'une très grande majorité des croyants se moque de l'affaire et continue de jouer à *Pokémon Go*.²⁰
- 34 Le jeu vidéo peut donc soulever des questions sur l'espace sacré sous forme virtuelle, sur sa narration et sur l'immersion des joueurs notamment croyants. Pour Rachel Wagner (2012), les jeux vidéo ont des composantes « rituelles » dans leurs structures fixes, établissent des scénarios avec des choix possibles ou non, et nous invitent à

s'engager dans ces histoires via des gestes et des mouvements prescrits. Parfois, le lien entre la religion et les jeux vidéo est explicite, comme dans le cas des jeux qui utilisent des concepts ou des lieux religieux dans la narration. Ces jeux peuvent créer de nouveaux contextes, de nouveaux gestes et actes à exécuter en relation avec des espaces sacrés. C'est le cas du jeu *Resistance : Fall of Man* (Insomniac Games, 2007) qui soulève une polémique dans l'Église d'Angleterre en raison d'une fusillade violente mise en scène dans une réplique de la cathédrale de Manchester (Campbell et Grieve, 2014, p. 5). Cet exemple pose la question de la relation entre un espace sacré dans la vie réelle et sa version virtuelle. Comme le constate Rachel Wagner (2012), les représentations de l'espace sacré en réalité virtuelle révèlent des questions encore non résolues, surtout lorsque ces espaces sacrés apparaissent dans des jeux vidéo violents. La question est différente pour *Pokémon* puisqu'il n'y a pas de représentations de lieux de culte existant dans le jeu. Par contre, l'application *Pokémon Go* utilise bien des espaces sacrés comme point de relais et de combat. En cela, l'application soulève des interrogations sur la considération de ces espaces sacrés par les joueurs.

***Pokémon Go*, un succès marketing qui profite aux Églises ?**

- 35 Des institutions religieuses comme certaines Églises chrétiennes, loin d'être unanimes sur les critiques contre *Pokémon*, veulent au contraire profiter du succès commercial de la marque pour approcher un nouveau public. Cela favorise l'assimilation d'applications comme *Pokémon Go* pour promouvoir l'image d'une institution ouverte aux nouvelles technologies. D'autant que des études scientifiques tendent à montrer que la pratique de l'application est un bienfait pour la santé.²¹ Dans cette lignée, certaines Églises s'attendent également à un bénéfice pour l'âme : l'application pourrait ramener dans les lieux saints de nouveaux fidèles (Gabriel, 2017, p. 20). C'est le cas de *Christ Church* dans le diocèse de Lichfield qui offre une *Poképarty* de deux heures à 120 personnes avec de la nourriture gratuite, du Wi-Fi, des points de recharge et des leurres virtuels pour attirer les Pokémon sur place. Selon le *Church Times*, l'événement est visité par des personnes qui n'étaient jamais entrées dans une église ou n'y avaient pas été depuis des années.²²
- 36 Aysha Khan montre bien que le succès de la rencontre entre *Pokémon Go* et la religion dépasse le simple cadre géographique des lieux de cultes.²³ De nombreuses publications sur les réseaux sociaux font état de joueurs se mettant en scène dans les églises ; des mèmes²⁴ apparaissent sur internet et relient *Pokémon Go* à des histoires bibliques. Un exemple de même consiste à reprendre l'épisode de l'Arche de Noé remplaçant les animaux par des Pokémon avec le titre « Attrapez les tous ! » et le sous-titre « Je l'ai fait. Deux fois » (Gabriel, 2017, p. 22). Ces mèmes Internet appartiennent à ce que Campbell (2012) nomme « *lived religion* » que l'on peut traduire comme une pratique religieuse vécue et vivante, inscrite dans son temps. Ils servent donc de ressources pour présenter les croyances populaires sur la religion. Les références sont comprises par le plus grand nombre. Ainsi, les histoires bibliques et les Pokémon profitent l'un et l'autre de leur popularité (Bellar *et al.*, 2013). En combinant des Pokémon avec des scènes et des sujets religieux, les créateurs peuvent soit provoquer des discussions, sensibiliser les gens ou attirer leur attention sur la religion. Tous ces exemples montrent que les églises ont essayé d'utiliser le succès de *Pokémon Go* comme « une forme de marketing bon marché » (Gabriel, 2017, p. 21).

- 37 La fondation Ramon Pané, proche des Églises évangéliques, lance en 2016 *Follow JC Go*.²⁵ L'application pour *smartphone* reprend le concept de *Pokémon Go* en remplaçant les monstres de poche par des saints ou des personnages bibliques. Le but est de parcourir la ville afin de capturer ces figures religieuses. Pour cela, l'utilisateur doit répondre correctement à une question sur le personnage qu'il veut capturer. L'objectif ici est de capter l'attention des jeunes croyants tout en renforçant l'éducation à la religion. Le pape François félicite cette réussite en reconnaissant l'intérêt de combiner technologie et évangélisation.²⁶ Par contre, la réception du message par la communauté des joueurs n'a pas été mesurée. Cela pose question notamment quant au remplacement des Pokémon par des saints et au rapprochement de ces derniers à des créatures imaginaires. L'utilisation de *Follow Jésus Go* par l'Église évangélique montre que cette dernière essaie de se mettre « aux couleurs du temps » (Aziza, 2008, p. 275) en s'accaparant et en travestissant un jeu vidéo populaire. En cela, l'application participe de ce qu'Alain Cotta (1980) nomme « la société ludique » où le jeu s'impose dans certains aspects de la vie quotidienne et qui s'opère en partie par un recul des anciennes formes du sacré au profit d'une forme de « généralisation des dispositifs, des pratiques et des attitudes de jeu » (Schmoll, 2013). L'univers *media-mix* de *Pokémon* participe de cette ludicisation (Genvo, 2013) de la société qui touche aussi le religieux. Ainsi, *Pokémon Go* est un cas particulier de jeu vidéo qui interfère avec l'environnement réel des joueurs-croyants en impactant aussi leurs pratiques culturelles et leurs habitudes culturelles (Gabriel, 2017, p. 18). Allison (2006a) considère même que le succès de *Pokémon Go* permet de raviver la foi de certains croyants tout en créant une nouvelle forme de religion. Elle utilise le terme de « techno-animisme » pour qualifier l'univers transmédiatique de *Pokémon*. Ce terme signifie pour elle que les frontières entre l'humanité, le monde animal, les êtres spirituels et mécaniques sont ignorés : « ce qui émerge est un fantasme de transformation perpétuelle qui, étendu dans la cyber-frontière, promet compagnie et connectivité, bien que sous forme de marchandise » (Allison, 2006b, p. 19). C'est le cas avec la réalité augmentée dans *Pokémon Go* (Gabriel, 2017, p. 26). Ainsi, le techno-animisme n'est pas nécessairement une particularité du comportement religieux japonais, mais peut être considéré comme une réaction à la société postmoderne (Wagner, 2009). Cependant, cela ne signifie pas nécessairement que des changements de comportement religieux en dehors du jeu ont vraiment lieu (Gabriel, 2017, p. 27). D'autant plus que la forte empreinte capitaliste dans *Pokémon Go* – l'application propose l'achat en ligne de nombreux objets – minimise le sentiment sacré. Cela dépend avant tout de la pratique qui est faite du jeu.
- 38 Que l'application ait ravivé un sentiment religieux chez certains croyants, que l'univers de *Pokémon* soit considéré comme une religion par d'autres ou qu'elle ait permis à un nouveau public de découvrir le patrimoine monumental religieux autour de chez eux, certaines églises ont eu la volonté de profiter du succès marketing de l'application pour faire leur propre promotion.

Du « péril jaune » à la panique morale : contextualiser les critiques anti-*Pokémon*

- 39 La fin des années 1990 est marquée par un contexte politique favorable à la critique des jeux vidéo. Plusieurs cas de violence durant l'année 1998 sont imputés en partie à la virtualisation du réel (Lalu, 2016). Dès lors, l'attention médiatique se focalise sur le jeu

vidéo rendu responsable d'une partie des maux de la société : violence, addiction, problème de santé. Dans ce contexte, le succès de *Pokémon* inquiète particulièrement. Les critiques anti-*Pokémon*, même si nous venons de voir qu'elles ne sont pas unanimes, mettent en évidence à la fois les inquiétudes concernant l'origine japonaise de l'univers et une volonté de déclencher un sentiment de danger voire de panique morale (Thompson, 1998, p. 74).

La Pokémania, vitrine d'un nouveau « Péril Jaune »

- 40 La réussite de *Pokémon* repose en grande partie sur sa campagne marketing (Javet, 2014). Les ventes du jeu sont renforcées par la diffusion de la série animée avec un personnage principal de 10 ans pour faciliter l'identification au jeune public. À cela s'ajoute toute une série de produits dérivés comme des peluches et des figurines, des jeux de sociétés voire des vêtements à destination des enfants pour renforcer le désir de collection (Ezan, 2003). La vague *Pokémon* touche l'ensemble du marché du jeu et du jouet dans « une ronde d'objets sans limites » (Brougère, 2008, p. 5). Dès l'année 1999, les médias du monde entier proposent un terme pour expliquer cet engouement : la Pokémania.²⁷ Il s'agit d'un phénomène globalisé (Carlsson et Von Feilitzen, 2002) reposant sur la notion de *media mix* et utilisant toutes les dimensions culturelles associées à la jeunesse pour augmenter les bénéfices : jeu vidéo, série animée, carte à collectionner, bande dessinée, jouet et peluche (Tobin, 2013, p. 13). En France, la Fédération des industries du jouet reconnaît que la hausse de vente de 6 à 7 % dans le secteur du jouet pour l'année 2000 est essentiellement le résultat du « raz de marée déclenché par les Pokémon ». ²⁸ Le jeu est un énorme succès en France : en novembre 2000, après un an de commercialisation, plus de deux millions et demi de cartouches ont été écoulés et la licence a généré plus de trois cents millions de dollars de chiffre d'affaires (Brougère, 2013, p. 273). Dans le même temps, près d'une centaine de millions de cartes à collectionner sont vendues dans le monde pour la seule année 1999 (Ichbiah, 2011, p. 346). Rapidement, les dérives liées à la collectionnisme sont mises en avant : trafic de cartes, vols, chantage, lutte d'influence.²⁹ Cela renforce le climat délétère autour des jeux vidéo et fait de *Pokémon*, pour un part des médias, une cause de la dérive de la jeunesse. *Pokémon* devient le repaire de tous les dangers. L'univers encouragerait la violence et les activités criminelles : les médias américains évoquent le danger physique lorsqu'en 2001 la police de l'État de Virginie saisit un lot de pilules d'ecstasy en forme de Pikachu ;³⁰ *Pokémon* est incriminé dans des affaires de délits sexuels où les bonbons ont été remplacés par des cartes Pokémon pour attirer les enfants.³¹
- 41 La Pokémania s'inscrit dans un discours médiatique plus large qui met en exergue une peur de l'invasion japonaise consubstantielle à sa réussite économique depuis les années 1970 (Perrin, 1974, p. 7). Avec sa technique industrielle et son ouverture culturelle vers l'Occident (cinéma, manga, jeu vidéo), le Japon est présenté comme un danger. Ce nouveau « péril jaune » (Decornoy, 1970) se constate par un courant antijaponais dans la presse française des années 1980-1990 : « Comment les Japonais veulent nous manger » (*Le Nouvel Observateur*, 1985) ; « Comment le Japon nous envahit » (*L'Express*, 1990) ; « Le Japon sera toujours peuplé de bébés virtuels et de grands enfants » (*Le Monde*, 1997). Le succès de *Pokémon* est un argument en faveur du fantasme lié à la population envahissante ou d'un relatif danger économique ou culturel que ferait courir l'Extrême-Orient à l'Occident. Cet argument est très présent

aux États-Unis qui sont en compétition économique, industrielle et culturelle avec le Japon.

- 42 Enfin, les critiques contre la Pokémania se retrouvent renforcées par les problèmes sanitaires que causeraient le jeu et l'anime *Pokémon*. Lors de sa diffusion en décembre 1997, l'épisode 38 de la série *Pokémon* aurait causé 11 000 brûlures oculaires et 678 crises d'épilepsie parmi la jeunesse japonaise.³² Les autorités ciblent l'intensité du flash lumineux de l'attaque Tonnerre de Pikachu. Très rapidement, l'affaire médiatique devient politique et l'épisode est censuré en France. L'inquiétude sociale devient une préoccupation politique lorsque le rapprochement est fait entre les crises d'épilepsie et le défilement d'images. Alors que le nombre d'affaires de violence des jeunes évoquant le lien entre le passage à l'acte et la représentation iconographique augmente, le rapprochement entre les procédés visuels du jeu vidéo et le danger pour la santé des joueurs s'opère. Cela n'est pas sans rappeler le premier argument de Guerrero dans sa vidéo. Ainsi, le lien est fait entre violence virtuelle, violence réelle et problème de santé (Lalu, 2018, p. 306). On retrouve les éléments mis en avant dans l'étude de Yano (2013, p. 194) qui notait que « la critique de la mondialisation, couplée à une position anti-japonaise, démontre l'existence supposée d'un péril jaune menaçant ». Ce contexte médiatique et politique renforce, dès lors, la crispation autour de *Pokémon*. Les critiques religieuses tendent, par certains aspects, à se rapprocher des critiques des sphères laïques. La violence, la dégénérescence morale et le consumérisme sont mis en avant ; la soumission du consommateur au danger de la mondialisation pour les uns, l'endoctrinement des esprits fragiles face à l'idolâtrie et l'occultisme pour les autres en sont les conséquences les plus visibles.

Les critiques religieuses constitutives d'une panique morale

- 43 Les critiques virulentes contre *Pokémon* qui s'accompagnent d'un emballement médiatique doivent s'envisager dans un contexte de crise. Thompson (1998, p. 8) remarque que des événements ou des productions peuvent être perçus comme des menaces par certains groupes lors des temps de crise ou de changements générateurs de stress. Les critiques anti-*Pokémon* deviennent un moyen détourné d'exprimer ce sentiment de crise : « *Pokémon* sert alors de bouc émissaire aux maux de la communauté » (Yano, 2013, p. 163). Les prêches virulents ainsi que les interventions individuelles comme celle de Fabienne Guerrero s'inscrivent dans un temps de crispation lié à la fois à la peur d'une déviance religieuse, d'un changement de paradigme et d'un contexte médiatique favorable.
- 44 John Springhall (1998) montre que la culture populaire est depuis près de deux siècles accusée d'être la cause des maux de la société notamment de la délinquance des jeunes. Il met en évidence l'existence d'accusations ininterrompues à l'encontre de la culture populaire. Un jeu vidéo comme *Pokémon* serait donc une nouvelle cible qui remplace une précédente (bande dessinée, film). Son étude s'inscrit ici dans le concept de panique morale. Ce concept développé par Stanley Cohen (1973) est utilisé pour désigner les réactions d'emballement à la suite d'un événement. Il cherche à comprendre les préoccupations collectives et le processus d'emballement au sein d'un groupe d'individus (Wibrin, 2012). Dans cette perspective, l'acte est moins important que la réaction qu'il entraîne. Pour cela, les analystes se sont largement consacrés au rôle des « entrepreneurs de morale », ces groupes ou personnalités prompts à

s'indigner publiquement devant « telle ou telle forme de mal qui le[s] choque profondément » et à mener campagne pour y mettre un terme (Becker, 1985, p. 171). Ainsi, des personnalités qui recherchent à légitimer un statut d'autorité auprès d'un public ciblé comme Guerrero ou le pasteur Marty Richards contre *Pokémon*, mais aussi Rajan Zed contre *Hanuman : Boy Warrior*, sont des exemples de tels entrepreneurs qui ont développé et amplifié la panique morale à des fins personnelles.

45 Du côté des critiques religieuses, les composantes nécessaires au concept de la panique morale sont bien présentes (Goode et Ben-Yehuda, 1994). On y retrouve les différents aspects : 1) la préoccupation d'un groupe face à un phénomène inquiétant, à savoir la popularisation de *Pokémon* comme porteur de concepts sataniques ; 2) l'hostilité pour ceux qui l'incarnent comme la critique contre Nintendo voulant créer une armée démoniaque ; 3) le consensus de la communauté pour agir, comme c'est le cas lors des prêches nord-américaines ; 4) la modification des faits réels, tel l'exemple du 151^e Pokémon Mew comme référence satanique. Ces éléments s'inscrivent dans une attaque plus large qui touche plusieurs aspects de la société. Ils sont d'abord économique et culturel avec la peur du « péril jaune ». Politique ensuite par l'entremise de Christine R. Yano (2013, p. 195) qui constatait que d'une manière générale, les attaques anti-*Pokémon* proviennent à la fois de mouvement venant de la gauche et de la droite de l'échiquier politique. Les mouvements de gauche visent principalement les campagnes de marketing poussant les enfants à acheter toujours plus. Les mouvements de droite, proches de courants religieux, critiques considèrent *Pokémon* comme une apologie à l'occultisme et une promotion à la théorie de l'évolution. Et religieux enfin comme nous avons pu le voir avec l'émergence de discours qui traduisent une « anxiété » religieuse pour reprendre le terme de Critcher (2003). Selon Thompson (1998), les paniques sont instrumentalisées par les dominants pour conserver l'ordre social. Nous avons supposé que les attaques de certains groupes religieux contre *Pokémon* étaient en partie une manœuvre pour s'affirmer dans l'espace public comme figure d'autorité et ainsi diffuser une certaine vision rigoriste. Mais comme le signale Lilian Mathieu (2015, p. 8) cette thèse de la manipulation par l'inquiétude repose sur un lourd présupposé, celui que les dominés se caractériseraient par la crédulité et l'influçabilité. Probablement que ces discours ont eu un écho parmi une frange restreinte des croyants inscrits eux aussi dans un courant de pensée rigoriste, mais rien ne nous indique qu'une frange plus large ait rejoint ou accordé un quelconque crédit à ces discours. La réaction des joueurs-croyants face aux critiques va plutôt dans ce sens.

46 Un parallèle peut être dressé avec la panique morale autour des jeux de rôle sur table, qui a eu lieu dans les années 80 aux États-Unis et milieu des années 90 en France. Ainsi, au-delà du seul cas de *Pokémon*, on peut voir que les oppositions entre religions et jeux sont plus larges, se positionnant au niveau des thèmes et des valeurs. La panique morale aux États-Unis dirigés contre les jeux de rôle notamment *Dungeons and Dragons* (D&D) est une réponse à l'emballement médiatique autour du suicide de deux étudiants de 16 ans : James Dallas Egbert en août 1980 et Irving Bink Pulling en juin 1982. Patricia Pulling, la mère de Irving, tente sans succès de poursuivre TSR, le fabricant du jeu, pour la mort de son fils (Waldron, 2005). D'après elle, D&D utilise :

la démonologie, la sorcellerie, le vaudou, le meurtre, le viol, le blasphème, le suicide, l'assassinat, la folie, la perversion sexuelle, l'homosexualité, la prostitution, les rituels de type satanique, les jeux de hasard, la barbarie, le cannibalisme, le sadisme, la profanation, l'invocation de démons, la nécromancie [...]. Le jeu de rôle étant utilisé pour modifier le comportement des jeunes. (Waldron, 2005)

- 47 À cela s'ajoute, selon la presse de la droite chrétienne, l'allégeance au Maître du jeu apparenté à une divinité et le recours fréquent au polythéisme (Huneau, 2016, p. 202). On retrouve ici certaines critiques faites à l'encontre de *Pokémon* comme la démonologie, le satanisme ou le blasphème. Il semblerait que les menaces fondamentales qui créent la crispation (Thompson, 1998, p. 8) concernent le rôle des joueurs dans sa pratique du jeu (magicien, démoniste, invocation de monstre ou de Pokémon) autant que l'expérience ludique apparentée à une forme de croyance qui crée un flou entre religion et jeu. Laycock (2015, p. 13) soutient que la critique contre D&D ne concerne pas simplement les jeux de rôle comme étant malsains ou chronophages, mais considère plutôt que D&D est une religion déviante, qui a le potentiel de corrompre la foi des chrétiens. C'est probablement un point central de la critique contre *Pokémon* : la peur d'un remplacement de croyance et de paradigme religieux. Son univers *media mix* facilite le développement de multiples productions dans et en dehors de la campagne marketing officielle qui revêtent, pour certains fans, un caractère sacré. Les discours anti-*Pokémon* reposent aussi sur la peur de voir émerger une nouvelle croyance reposant sur un univers virtuel créé par une industrie et alimenté régulièrement par les joueurs, ce qu'Allison nomme le « techno-animisme ».
- 48 Les jeux vidéo comme les jeux de rôle sont des « faiseurs de mondes » qui utilisent l'imagination comme moteur ludique (Trémel, 2001). Ils offrent un fantasme rival aux visions religieuses du monde. Ainsi, Laycock (2015, p. 280) montre que les jeux permettent aux gens une réflexion critique en exerçant leur imagination. À l'opposé, le littéralisme biblique ne donne pas de cadre d'interprétation pour comprendre ces mondes fictionnels (p. 279). Face à l'incompréhension ou la peur de la nouveauté, certains croyants traditionnalistes réagissent par des attaques virulentes en replaçant le propos dans un paradigme qu'ils maîtrisent : le manichéisme. *Pokémon* est satanique puisque l'invocation de monstres est un attribut de Satan. En cela, le contenu de ces jeux n'est pas la seule critique. L'expérience de jeu elle-même est perçue comme une forme de dévotion religieuse tenant de l'hérésie puisque les univers fictionnels produisent un surplus de sens qui permet à certains joueurs de questionner le monde, la moralité voire le surnaturel (p. 75).
- 49 La peur des mouvements religieux rigoristes est d'autant plus grande que les jeux *Pokémon* reposent sur une forme de syncrétisme religieux. La prise de conscience qu'un jeu issu de l'imagination peut ressembler à une religion conduit à soupçonner que la religion, de même, pourrait simplement être jeu imaginaire. La religion et le jeu utilisent la capacité humaine à sortir du monde réel et à y revenir avec une vision possiblement alternative et plus idéalisée (Laycock, 2015, p. 283). Les critiques anti-*Pokémon* sous-entendent que les mondes imaginaires ne sont pas séparés du monde réel, puisqu'ils donnent du sens à la réalité prosaïque, ce qui peut conduire à la sacralisation de la vie quotidienne. Comme pour les jeux de rôle sur table, cette panique morale autour de *Pokémon* concerne une frange restreinte du christianisme qui brandit la menace d'un endoctrinement satanique par peur de perdre de l'influence et par là même, s'impose comme figure d'autorité et défenseuse d'une vision traditionnelle de la foi.

Conclusion

- 50 Pour conclure, nous pouvons mettre en évidence plusieurs points essentiels à la compréhension des critiques religieuses contre *Pokémon*. Il faut avant tout mettre en avant le fait que ces critiques sont principalement le résultat de locuteurs proches de mouvements radicaux et concernent des franges fondamentalistes. Ces critiques qui visent une œuvre de fiction japonaise témoignent d'une volonté idéologique de défendre des valeurs traditionnelles face à une supposée invasion extrême-orientale.
- 51 Cette pratique discursive, qui n'a finalement que peu d'impact sur la communauté des joueurs-croyants, s'inscrit dans une volonté de s'imposer comme un héraut d'une religion radicale voire littérale. Elle est donc faite par des « entrepreneurs de morale » qui veulent renforcer une position privilégiée ou d'autorité. Les attaques religieuses sont symptomatiques d'une vision du monde par certains mouvements fondamentalistes. Toutes ces critiques témoignent d'un regard dévot sur *Pokémon* et par là même, évincent la dimension divertissante du jeu. Elles se concentrent sur une lecture exclusivement religieuse : satanisme, démonisme, théories darwiniennes. Les aspects de la jouabilité sont soumis à la critique comme éléments de propagande alors qu'ils ne sont que des éléments du jeu servant à maintenir un intérêt ludique. En cela, les critiques religieuses s'opposent à l'analyse proposée par Jacques Henriot et que confirme la majorité des joueurs-croyants sur la pratique ludique. Dans ces critiques, le jeu est indissociable du sacré.
- 52 La peur d'une perte d'influence des Églises sur les jeunes fidèles au profit du jeu voire d'une nouvelle religion virtuelle accentue les attaques et participe de la mise en place d'une pratique discursive manichéenne et moralisatrice. Les extrémistes religieux développent un discours faisant de *Pokémon* une œuvre de Satan dans le but de corrompre l'âme des enfants. Il s'agit, bien souvent, de références symboliques à Lucifer mobilisées pour mettre en exergue les présumés démons de la société contemporaine : internet, les jeux vidéo, le marchandisage, le délassement. Ainsi, le principal moyen de se libérer de cette influence néfaste serait de se tourner vers la foi chrétienne. Comme pour les jeux de rôle, le manque d'un cadre d'interprétation biblique qui donnerait un sens religieux à ces univers imaginaires cristallise les critiques.
- 53 Les attaques religieuses ne peuvent être déconnectées du contexte de leur production. Dans ce cas, la presse s'inquiète de l'invasion de la culture japonaise et participe d'une panique morale. Les discours religieux s'inscrivent dans une rhétorique de la morale pour mettre en évidence une pratique saine comme la foi chrétienne opposée à une mauvaise pratique comme le jeu *Pokémon* voire le jeu en général.

BIBLIOGRAPHIE

- ALLISON A. (2004) « Cuteness as Japan's millennial product'in », in J. Tobin (dir.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University Press, pp. 34-49
- ALLISON A. (2006a) *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press.
- ALLISON A. (2006b) « The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism », in *Mechademia*, 1, pp. 11-22.
- ANTOINE F. (2003) *Le grand malentendu*, Paris, Desclée de Brouwer.
- ANTOINE F. et DOUYERE D. (2018) « Penser l'entrelacs des religions et des médias », *Revue Françaises des Sciences de l'information et de la communication*, 13, <http://journals.openedition.org/rfsic/3756>.
- ASAD T. (2015) « Liberté d'expression, blasphème et critique laïque », in T. Asad, W. Brown, J. Butler, S. Mahmood (dirs.), *La critique est-elle laïque ? Blasphème, offense et liberté d'expression*, Lyon, PUL, pp. 35-75.
- AZIZA C. (2008) *Guide de l'Antiquité imaginaire*, Paris, Les Belles Lettres.
- BABIN P. (1986) *L'ère de la communication réflexion chrétienne*, Paris, Le Centurion.
- BABIN P. (1991) *Langage et culture des médias*, Paris, Editions Universitaires.
- BAFFELLI E. (2018) *Media and New Religions in Japan*, Londres, Routledge.
- BELLAR W. et al. (2013) « Reading Religion in Internet Memes », *Journal of Religion, Media and Digital Culture*, 2, pp. 1-39.
- BEN BARKA M. (2006) *La droite chrétienne américaine*, Paris, Edition Privat.
- BOILLAT A. (2009) « La diégèse dans son acception filmologique. Origine, postérité et productivité d'un concept », *Cinémas*, 19, pp. 217-245.
- BONENFANT M., FUSARO M. et PERRATON C. (dir.) (2011) *Socialisation et communication dans les jeux vidéo*, Montréal, Presses de l'Université de Montréal.
- BRÉCHON, P., WILLAIME, J-P. (dir.) (2000) *Médias et religions en miroir*, Paris, PUF.
- BROUGERE G. (2003) *Jouets et compagnie*, Paris, Stock.
- BROUGERE G. (2008) « La ronde de la culture enfantine de masse », in G. Brougère (dir.), *La ronde des jeux et des jouets. Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Paris, Éditions Autrement, pp. 5-21.
- BROUGERE G. (2013) « Combien vaut un Pokémon ? Pokémon en France », in J. Tobin (dir.), *La Grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Paris, Pix'n Love, pp. 271-299.
- CAILLOIS R. (1958) *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Folio, Collection essai.
- CAMPBELL J. (2010) *Le héros aux mille et un visages*, Paris, OXUS.
- CAMPBELL H. A. (2012) *Digital Religion. Understanding Religious Practice in New Media Worlds*, Londres, Routledge.
- CAMPBELL H. A. et GRIEVE G. P. (2014) *Playing with Religion in Digital Game*, Bloomington, Indiana University Press.

- CARLSSON U et VON FEILITZEN C. (2002) *Children, Young People and Media Globalisation*, UNESCO, pp. 54 -68.
- COHEN S. (1973) *Folk Devils and Moral Panics. The Creation of the Mods and the Rockers*, St. Alban, Paladin.
- COTTA A. (1980) *La société ludique : la vie envahie par le jeu*, Paris, Grasset.
- CRITCHER C. (2003) *Moral Panics and the Media*, Glasgow, Open University Press.
- DECORNOY J. (1970) *Péril Jaune, peur blanche*, Paris, Éditions Grasset.
- DEFOIS G., TINCQ H. (1997) *Les Médias et l'Église*, Paris, CFPJ, coll. « Médias et société ».
- DI FILIPPO L et SCHMOLL P. (2013) « Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo », *Revue des Sciences Sociales*, Presses Universitaires de Strasbourg, 49, pp. 64-73.
- DOUYÈRE D. (2011) « De l'usage chrétien des médias à une théologie de la communication : le père Emile Gabel », *Le Temps des médias*, 17, pp. 64-72.
- DOUYÈRE D. (dir.) (2016) « Le Christianisme en communication(s) », *Communication & Langages*, 189, pp. 25-140.
- EZAN P. (2003) « Le phénomène de collection comme outil *marketing* à destination des enfants », *Décisions Marketing*, 29 (1-3), pp. 47-56.
- FLICHY M. (2018) « La composition d'un règlement de vie, une question essentielle pour tous ! », *Stella Maris*, 3 (555), pp. 6-9.
- FORTIN T., MORA P. et TREMEL L. (2005) *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan.
- FRASCA G. (2003) « Simulation versus narrative », in M.J.P Wolf et B. Perron, *The Video Game Theory Reader*, New York, Routledge, pp. 221 - 236.
- GABRIEL S. (2017) « Pokémon Go. How Religious Can an Augmented Reality Hunt Be? », *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*, vol. 12, pp. 18-31, <https://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/23766>
- GENVO S. (2013) « Penser les phénomènes de ludicisation du numérique à partir de Jacques Henriot », *Sciences du jeu*, 1, <https://journals.openedition.org/sdj/251>
- GERVASONI Q. (2018) « Pokémon as Hybrid, Virtual Toys: Friends, Foes or Tools? », 8th *International Toy Research Association World Conference*, 07/2018, Paris. <https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/ITRA2018/hal-02170789v1>
- GOODE E et BEN-YEHUDA N. (1994) *Morals Panics. The Social Construction of Deviance*, Oxford, Blackwell.
- GRINSCHPOUN M-F. (2016) *L'analyse de discours. Donner du sens aux dres*, Paris, Enrick Éditions.
- GUERRERO F. (2005) *Libérée par la miséricorde divine de l'esclavage des Roses-Croix, du martinisme, du spiritisme, de la divination*, Montreuil, Éditions Resiac.
- HENRIOT J. (1969) *Le jeu*, Paris, PUF.
- HUIZINGA J. (1938) *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- HUNEAU D. (2016) « Le jeu de rôle sur table et les interdits : histoire d'une acceptation progressive et difficile dans le monde contemporain », in V. Cousseau (dir.), *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Limoges, PULIM, pp. 195-213.

- ICHBIAH D. (2011) *La saga des jeux vidéo*, Paris, Pix'n Love.
- JAVET D. (2014) « Envahissement urbain et transformation identitaire : le Japon au prisme des licences *Pokémon*, *Monster Hunter* et *Yakuza* », in M. Atallah, C. Indermühle, N. Nova et M. Pellet (dirs.), *Pouvoirs des jeux vidéo. Des pratiques au discours*, Genève, infolio, pp. 33-53.
- JENKINS H. (2003) « Transmedia Storytelling », *MIT Technology Review*, <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>.
- KLASTRUP L. et TOSCA S. (2004) « Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design », CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds, pp. 409-416, <https://ieeexplore.ieee.org/document/1366205>
- KLINE S. (1993) *Out of the Garden: Toys, TV and Children's Culture in the Age of Marketing*, Toronto, Garamond Press.
- KOICHI Iwabuchi. (2008) « Au-delà du « cool Japan », la globalisation culturelle... », *Critique internationale*, 38 (1), pp. 37-53.
- KRINSKY C. (dir.) (2013) *The Ashgate Research Companion to Moral Panics*, Londres, Routledge.
- LALU Julien. (2018) *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012. Naissance d'une culture vidéoludique*, thèse de doctorat, Université de Poitiers.
- LALU Julien. (2016) « La violence dans les jeux vidéo : discours politiques d'un thème polémique au tournant des années 2000 en France », in V. Cousseau (dir.), *Jeux interdits. La transgression ludique de l'Antiquité à nos jours*, Limoges, PULIM, pp. 95-108.
- LAYCOCK J. P. (2015) *Dangerous Games: What the Moral Panic over Role-Playing Games Says about Play, Religion and Imagined Worlds*, Oakland, University of California Press.
- MATHIEU L. (2015) « L'ambiguïté sociale des paniques morales », *Sens-Dessous*, n° 15, pp. 5-13.
- MAINGUENEAU D. (1995) *Genèse du discours*, Bruxelles, Mardaga.
- MONTE M. et OGER C. (2015) « La construction de l'autorité en contexte. L'effacement du dissensus dans les discours institutionnels », *Mots. Les langages du politique*, 107(1), pp. 5-18.
- ODIN R.. (2000) *De la fiction*, Paris, De Boeck Supérieur.
- OGER C. et OLLIVIER-YANIV C. (2006) « Conjurer le désordre discursif. Les procédés de "lissage" dans la fabrication du discours institutionnel », *Mots. Les langages du politique*, 81, pp. 63-77.
- PERRIN J. (1974) *L'inconnu japonais. Une grande puissance à la recherche de son rôle*, Paris, Casterman.
- RIFFARD P. (1993) *Dictionnaire de l'ésotérisme*, Paris, Payot.
- SCHILLING M. (1997) *The Encyclopedia of Japanese Pop Culture*, Tokyo, Weatherhill.
- SCHMOLL P. (2013) « Relire Jacques Henriot à l'ère de la société ludique et des jeux vidéo », *Science du jeu*, 1, <https://journals.openedition.org/sdj/271>.
- SPRINGHALL J. (1998) *Youth, Popular Culture and Moral Panics: Penny Gaffs to Gangsta-rap, 1830-1996*, New York, St. Martin's Press.
- STEINBERG M. (2012) *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- THOMPSON K. (1998) *Moral Panics*, Londres, Routledge.
- TOBIN J (dir.) (2013) *La Grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Paris, Pix'n Love.

- TOBIN J. (1992) *Re-made in Japan: Everyday Life and Consumer Taste in a Changing Society*, New Haven, Yale University Press.
- TREMEL L. (2001) *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, PUF.
- VINCENT-DERAY A. (2009) *Commission Famille, Éducation aux médias : rapport à l'attention de Madame Nadine Morano, Secrétaire d'État chargée de la Famille et de la Solidarité*. <https://www.vie-publique.fr/sites/default/files/rapport/pdf/094000516.pdf>
- WAGNER C. (2009) « The Japanese way of robotics: Interacting naturally with robots as a national character? », *The 18e IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication*, Toyama, pp. 510-515.
- WAGNER R. (2012) « Religion and video games: shooting aliens in cathedrals », in T. Clark and D. Clayton (dirs.), *Understanding Religion and Popular Culture*, Londres, Routledge, pp. 117-138.
- WAGNER R. (2013) « God in the Game: Cosmopolitanism and Religious Conflict in Videogames », *Journal of the American Academy of Religion*, n° 81, pp. 249-261.
- WALDRON D. (2005) « Role-Playing Games and the Christian Right: Community Formation in Reponse to a Moral Panic », *Journal of Religion and Popular Culture*, 9 (1), <https://utpjournals.press/doi/10.3138/jrpc.9.1.003>
- WIBRIN A-L. (2012) « La construction sociale de médias dangereux pour la jeunesse. Des paniques morales aux quasi-théories », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 43, pp. 79-96.
- YANO R. C. (2013) « Panique à bord : les voix anti-Pokémon sur les marchés mondiaux », in J. Tobin (dir.), *La Grande aventure de Pikachu. Grandeur et décadence du phénomène Pokémon*, Paris, Pix'n Love, pp. 161-203.
- ZEILER X. (2014) « The Global Mediatization of Hinduism through Digital Games. Representation versus Simulation in *Hanuman : Boy Warrior* », in H. A. Campbell. et G. P. Grieve, *Playing with Religion in Digital Game*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 66-86.

NOTES

1. Dans la version japonaise originale, ils portent le nom de Freeze, Thunder et Fire, faisant bien plus référence à l'élément naturel qu'ils maîtrisent. C'est donc la traduction française qui apporte ces références mythologiques.
2. Pierre Maugein. « Crise de foi dans le jeu vidéo : la religion comme boss final ? », *Ragemag*. 2017
3. *Ibid.*
4. Il s'agit de la version Rouge (1996) et la version Verte (1996) au Japon puis Bleu (1998) pour l'exportation.
5. Élément graphique en mouvement dans un jeu.
6. <https://www.youtube.com/watch?v=kCc6-XlmyfU>.
7. Il s'agit d'un style discursif, oral ou littéraire, empreint d'un ton solennel afin d'apporter de l'émotion et de l'empathie souvent de manière excessive. Il sert avant tout à faire adhérer au discours.
8. P. Pons, « Des figures de la culture "kawai" imprégnés des valeurs japonaises », *Le Monde*, 17 décembre 1999.
9. *Ibid.*
10. https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=. Grâce aux éléments du discours, on peut supposer qu'elles ont été réalisées au début des années 2000. Les versions du jeu *Pokémon* mises en avant sont exclusivement les versions *Rouge/Bleu* (1998), la version *Jaune* (1999) et les

versions *Or/Argent* (2000), elles évoquent donc la première et la deuxième générations de *Pokémon*, soit entre 1998 et 2001.

11. Justice Nancy, "The Pokemon Invasion", *Charisma Magazine*, 25(7), 2000, p. 58-64.
12. Landover Baptist Church, « *Pokemon? Go Poke Yourself Satan!* », 2007 <https://www.landoverbaptist.org/news1099/pokemon.html>
13. Question personnelle n° 654228, *GotQuestions.org*, déposée le 25/10/2019, <http://www.gotquestions.org/Francais>
14. Introduction de la réponse envoyée par Sam le 28/10/2019.
15. <http://leblogchretien.centerblog.net/5705708-Les-Pokemons-Danger-Pour-Nos-Enfants->
16. Réponse de « moi » le 22/09/2008.
17. http://www.lemondedesreligions.fr/une/pourquoi-les-pokemons-font-peur-aux-fundamentalistes-24-03-2016-5376_115.php.
18. <http://www.transfert.net/Pikachu-interdit-de-sejour-en>. Une fatwa est un avis juridique énoncé par un représentant ou un spécialiste des lois islamiques.
19. <http://religionnews.com/2016/07/21/indonesia-shrugs-off-pokemon-fatwa-as-gaming-fever-takes-hold/>
20. <http://www.bbc.com/news/world-asia-india-37294286>
21. American Heart Association, 2017, « Playing Pokémon Go may help people reach 10,000 daily steps Goal », *Heart.org*, <http://newsroom.heart.org/news/playing-pokemon-go-may-help-people-reach-10-000-daily-steps-goal>.
22. Article de Tim Wyatt paru le 22/07/2016 dans *Churchtimes* sous le titre « Gotta catch 'em all ! Churches pull out the stops to lure in Pokémon gamers », <https://www.churchtimes.co.uk/articles/2016/22-july/news/uk/pokestops-allow-churches-to-catch-gamers>.
23. <http://religionnews.com/2016/07/11/how-pokemon-go-is-luring-millennials-to-the-church-parking-lot>.
24. Un même internet est une publication massivement reprise et détournée.
25. « *Follow JC Go*, l'application religieuse basée sur *Pokémon Go* », *lalibre.be*, le 25/10/2018
Supprimer la référence et la remplacer par l'adresse
26. Patxi Berhouet « *Follow JC Go*, évangéliser en s'inspirant de *Pokémon Go* », *La-croix.com*, le 27/10/2018.
27. « *Pokémania* », 1999, *MSNBC News Report*.
28. Xavier Lecoer, « Les Pokémon ont dopé le marché français du jouet en 2000 », *Les Echos*, le 15/12/2000.
29. Daniel Schneidermann, « Le jour où j'ai suivi des cours de dressage à Pokémon », *Le Monde*, le 25/08/2000.
30. « *Pokémon Stamp Found on pc-p-laced Ecstasy Pills* », *MSNBC*: 22/02. <http://www.msnbc.com/local/rtrao/m16350.asp>.
31. « *12 year old Accused of Molesting Younger Boys* », *MSNBC*: 21/03. <http://www.msnbc.com/local/wdiv/a340327.asp>.
32. Frank Lloyd Wright, « *TV is chewing-gum for the eyes* », *Tube*. Mise en ligne en 2013 <http://www.daphilda.org/tube/tube2.html>

RÉSUMÉS

Depuis sa sortie à la fin des années 1990, l'univers transmédia *Pokémon* cristallise de nombreuses polémiques alors que sa dimension religieuse est secondaire. Cet article se propose d'analyser les critiques du monde chrétien sur cet univers fictionnel à travers les discours d'intervenants proches ou non des sphères ecclésiastiques. Pour révéler les thèmes émergents, mais aussi les enjeux des discours religieux, nous avons investi le schéma des fonctions du discours proposé par Marie-France Grinschpoun qui énonce trois fonctions complémentaires qu'il s'agit de repérer : la fonction informative qui cible le problème le plus objectivement possible selon l'auteur ; la fonction émotionnelle qui tend à montrer l'état émotionnel de l'émetteur et la fonction intentionnelle qui vise à influencer l'auditoire.

Pour cela, nous montrerons que *Pokémon* possède de nombreuses références au sacré sans que le religieux y soit déterminant. Les attaques contre le jeu revêtent principalement une dimension moralisatrice et témoignent de la peur dans les sphères religieuses d'une perte d'influence. Enfin, la contextualisation est centrale et permet d'insister sur les conditions de production des discours. Ces derniers ne sont pas déconnectés des réalités du monde profane. Ainsi, *Pokémon* subit plusieurs critiques religieuses qui s'inscrivent dans un contexte socio-économique et culturel très particulier. Elles tiennent autant à l'origine japonaise du jeu qu'à un questionnement interne à l'Église sur la place des médias.

Since its release in the late 1990s, the transmedia universe *Pokémon* has crystallized many controversies while its religious dimension is secondary. This article proposes to analyse the Christian world criticisms on this fictional universe through the speeches of people who are close to the ecclesiastical spheres, as well as those who are not. In order to reveal the emerging themes but also the stakes of religious speeches, we invested the diagram of the functions of the point of view proposed by Marie-France Grinschpoun who states three complementary functions: the informative function that targets the problem as objectively as possible according to the author; the emotional function that tends to show the emotional state of the transmitter and the intentional function that aims to influence the audience.

For this reason, we will show that *Pokémon* has many references to the sacred without the religious being decisive. The attacks on the game mainly reveal a moralizing dimension and testify to the fear of a loss of influence in the religious spheres. Finally, contextualization is central and allows to emphasize the conditions of speech production. In that, they are not disconnected from the realities of the secular world. Thus, *Pokémon* suffered from several religious criticisms which take place in the very special socio-economic and cultural context. They stem as much due to the Japanese origin of the game as an internal questioning within the Church on the place of the media.

INDEX

Mots-clés : Pokémon, transmédia, polémique, discours religieux, chrétienté

Keywords : Pokemon, transmedia, controversy, religious speeches, Christendom

AUTEUR

JULIEN LALU

CRIHAM, Université de Poitiers