

Tekst 3

La Pokémonmania

Qui ne connaît Pokémon? A la fois jeu de cartes à collectionner, jeu vidéo sur Game Boy de Nintendo et dessin animé, Pokémon et ses produits dérivés ont envahi le monde enfantin à la vitesse de l'éclair.

En 1958, Roger Caillois écrivait qu'on pouvait «faire le diagnostic d'une civilisation à partir des jeux qui y prospèrent». Quelques décennies plus tard, une bonne partie du monde est ravagée par une épidémie aux symptômes facilement identifiables: le malade crie «Pi-ka-tchou» et serre fort un paquet de cartes représentant des monstres. Le mal, nommé Pokémon, affecte grands et petits, les filles comme les garçons, une mixité en âge et en sexe qui, dans le domaine des jeux, est exceptionnelle.

Pour les psychanalystes, on tient là une variante de la maladie infantile du capitalisme: les enfants atteints par le syndrome Pokémon 6 les règles de la société marchande, mégalomanie¹⁾ incluse: le dresseur de Pokémon doit en effet attraper tous les Pokémon – il y en a 151 – l'objectif étant de devenir «le plus grand dresseur de Pokémon du monde».

Et comme toute société marchande, la Pokémonmania entraîne 7. En Grande-Bretagne, deux enfants de 10 ans ont dû remettre leurs collections de cartes, d'une valeur de 200 livres sterling, à des adolescents qui les menaçaient d'un couteau.

Les 8 de l'épidémie sont connues. Elle a pris naissance au Japon, avec la sortie en 1996 du jeu Pokémon (une abréviation de Pocket Monster) de Nintendo, puis d'un jeu de cartes édité par une société de Seattle. La série télévisée a mis le feu aux poudres, l'année suivante, et a lancé les produits dérivés. En 1998, le phénomène a envahi les Etats-Unis; il a franchi l'Atlantique en août 1999, dans la foulée de la série télévisée. La France a été atteinte en novembre: 300 000 pochettes, ce qui est peu, étaient mises en vente dans les magasins de jeux. Il fallait créer de la rareté et donc un effet d'attente. La diffusion de Pokémon sur TF1 9: un million de pochettes sont vendues en deux mois. Et la sortie du film «Pokémon» a encore amplifié le mouvement en France.

Les phénomènes de cours de récréation ne sont pas 10. Toujours temporaires, ils durent six mois, un an ou deux, mais l'accès de fièvre est intense. Et



comme les petits humains veulent faire comme leurs camarades, cours et sorties d'école sont, tout naturellement, des lieux où se créent les modes. La nouveauté, c'est que ces modes sont aujourd'hui mondiales. Le commerce moderne a appris à maîtriser la contradiction entre l'instinct grégaire²⁾ originel, et l'individualisme caractéristique de l'époque actuelle. Comment faire croire à chacun qu'il est 11 lorsqu'il est poussé par les mêmes pulsions que tout le monde? Réponse: en lui proposant un éventail d'options personnalisées. Comme voilà quelques années, les Tamagotchi, supposés vivre au rythme de leurs possesseurs.

En fait, la seule vraie nouveauté du jeu de Pokémon, c'est qu'il y a beaucoup d'argent en jeu. Oubliés, les Yo-Yo et autres innocents passe-temps de la préhistoire. Le ludique, dopé par l'électronique, exige de plus en plus 12, alors que les magasins de jouets classiques sont, eux, en pleine crise. Le système fonctionne comme un entonnoir³⁾: on commence par la série sur le petit écran, et on finit par acheter n'importe quoi chez le boulanger, l'épicier, le libraire. Or, les enfants ont de plus en plus d'argent de poche en liquide car ils ont tendance à préférer le cash aux cadeaux. Comme les parents se sentent coupables en étant très souvent absents, ils compensent par des cadeaux qui font plaisir à l'enfant. Et voilà peut-être 13 du phénomène Pokémon: c'est une épidémie thérapeutique, une psychanalyse des enfants par le jeu. Et une visite chez le psychanalyste, ça se paie.

Philippe Gavi, dans «Le Nouvel Observateur» du 11-18 mai 2000

noot 1 la mégalomanie = de groothedswaanzin

noot 2 l'instinct grégaire = de kuddegeest

noot 3 un entonnoir = een trechter

■ Tekst 3 La Pokémonmania

Kies bij iedere open plek in de tekst het juiste antwoord uit de gegeven mogelijkheden.

- 1p **6** ■
A créent
B négligent
C rejettent
D reproduisent
- 1p **7** ■
A de grands profits
B de la délinquance
C des conflits commerciaux
D du courage
- 1p **8** ■
A caractéristiques
B causes
C conséquences
D origines
- 1p **9** ■
A a créé de nouveaux jeux
B a fait sensation
C n'a pas été un grand succès
D s'est fait longtemps attendre
- 1p **10** ■
A connus
B nombreux
C nouveaux
D tolérés
- 1p **11** ■
A comme les autres
B très malheureux
C une personne unique
D un esprit créateur
- 1p **12** ■
A d'adaptation mentale
B de l'adresse des enfants
C de moyens financiers
D de soins des parents
- 1p **13** ■
A la chance
B la clé
C la difficulté