





# **Philosophe Pikachu !**

Caroline Giraud

ISBN : 979-10-359-3006-6  
Publié par Bookelis  
*Achevé d'imprimé en France*  
Dépôt légal : Novembre 2020

Images de couverture par Pixabay

## Préface

Des enfants de dix ans envoyés dans la nature pour apprendre à se battre parce qu'une immense mafia qui est à la tête de toute la région, y-compris de certaines institutions officielles, rackette, enlève et violente les plus jeunes.

Le chef de la mafia, obsédé par la puissance, contrôle un centre scientifique qui cherche à créer une créature hybride plus puissante que tout. Mais la créature s'échappe, et compte bien se venger de l'humanité entière en la faisant disparaître.

Une secte puissante et influente compte de nombreux fidèles dans leur région, et essaie de réveiller d'anciens dieux endormis pour créer un autre monde, où seuls ceux qu'ils jugeront les plus purs auront leur place. Les autres périront sous des bombes.

Des extrémistes manipulent et utilisent des militants pour les droits des animaux afin de rétablir une royauté perdue, pour construire un régime tyrannique.

Histoires pour les enfants de trois à dix ans, pensez-vous ?

Sans doute pas. Et pourtant, voilà le scénario de trois saisons différentes de Pokémon.

Si vous n'y avez vu, comme les enfants eux-mêmes, que de petites bestioles colorées qui se battent, sans faire attention au reste, une philosophie du monde de Pokémon vous semblera étonnante.

Vous serez alors sûrement surpris de plonger dans une société cruelle, corrompue, divisée entre la politique humaine, les forces de la nature, et les légendes divines.

Au-delà du contexte de votre aventure dans les jeux Pokémon, vous découvrirez également un complexe et difficile jeu de stratégie.

Dans ce livre, vous trouverez l'un et l'autre, éclairés par quelques grandes notions de philosophie et de science. D'où vient l'univers ? Comment comprendre le monde et la nature ? Puis nous entrerons dans la société Pokémon : une société dirigée par des mafias, des sectes et un esclavage jamais remis en question. Finalement, nous nous intéresserons à quelques points de stratégie Pokémon ; non pas pour vous l'apprendre, mais pour en saisir la logique et les enjeux cachés.

# Introduction

*Qu'est-ce qu'un Pokémon ?*

Si définir est le premier effort que doit fournir le philosophe, donner la définition d'un Pokémon ne va pas être simple. Ces petites créatures colorées ont de nombreuses formes, de nombreuses capacités, de nombreuses espèces. Parfois, elles se distinguent au sein d'une même espèce en fonction de leur sexe, du jour et de la nuit, de leur localisation (ville, campagne, montagne... ou régions du monde !) Elles sont réparties en dix-huit types, qui déterminent leurs résistances et leurs faiblesses<sup>1</sup> : par exemple, un Pokémon de type feu craint l'eau, un Pokémon de type eau craint l'électricité. Certains, quand ils atteignent un niveau suffisamment élevé, peuvent évoluer pour devenir plus puissants, et parfois changer de type.

Pouvons-nous les comparer à des animaux ? Non, car comme Chétiflor ou Rafflesia, il existe des Pokémon plantes. Sont-ils au moins des êtres vivants ? Difficile également de les présenter ainsi, puisque certains Pokémon sont des objets (Monorpale, Clic, Trousselin...), voire les esprits des Pokémon ou humains morts (Tutaféh, Ectoplasma...)

Finalement, tout ce que l'on peut dire sur les Pokémon, c'est que ce sont des êtres conscients. En

---

<sup>1</sup> Voir l'annexe : tableau des résistances et des faiblesses.

effet, tous sont capables de ressentir des émotions, comme le bonheur, et de l'amour (ou de la haine) pour leurs dresseurs. Par ailleurs, ils peuvent être capturés, dressés et utilisés dans des combats : ils obéissent aux ordres, ce qui suppose qu'ils les comprennent. Voilà donc deux caractéristiques : ils sont doués de sentiments et comprennent le langage humain. Nous pouvons en ajouter une troisième en considérant que certains Pokémon refusent d'obéir aux ordres de leurs dresseurs : ils ont une volonté propre. A part ces quelques points, tout et n'importe quoi semble pouvoir être ou devenir un Pokémon.

En fin de compte, la catégorie *Pokémon* semble aussi vague que celle dont elle est inspirée : les *yokai*. Qu'est-ce qu'un *yokai* ? Au Japon, ce terme peut désigner n'importe quel phénomène étrange ou surnaturel : il inclut aussi bien les fantômes, les animaux fabuleux, les objets doués d'une âme, que les apparitions, les légendes et mythes que l'on raconte... Par exemple, on dit qu'un objet atteignant l'âge de 100 ans devient un *yokai* : voilà qui explique pourquoi certains Pokémon sont eux-mêmes des objets doués de conscience.

L'un de ces *yokai* rappellera sûrement des souvenirs aux joueurs de Pokémon sur console. Il s'agit d'Obariyon. Celui-ci se cache dans les hautes herbes ; quand un promeneur y passe, le *yokai* crie « *Obariyon* » et saute sur son dos. Beaucoup de similitudes avec ce que vit le joueur de Pokémon : c'est dans les hautes herbes que le dresseur trouve des Pokémon ; ces derniers ne parlent qu'en prononçant leur propre nom. Et bien sûr, le *yokai* sur

notre dos n'est pas sans rappeler le célèbre Pikachu de Sacha, dans l'animé, toujours perché sur l'épaule de son maître.

Cependant, de nombreuses espèces de Pokémon sont aussi inspirées d'autres *yokai*. Baku, par exemple, créature hybride à la trompe d'éléphant, dont il se sert pour dévorer nos cauchemars, se trouve dans l'univers Pokémon sous la forme de Soporifik. Fuchizaro est une sorte de singe vivant au fond du gouffre d'une rivière ; il a sur le haut de sa tête un méplat rempli d'eau : c'est là que se trouve sa force vitale. De même, Nenupiot et Lombre peuvent regagner de la vie quand la pluie tombe dans le nénuphar qui leur sert de chapeau. Peroritarô, comme Ronflex, a pour seule occupation de manger, et manger encore : il ne s'arrête que pour dormir. Yuki Onna, la célèbre femme des neiges, effraie autant les voyageurs, dans le blizzard des montagnes, que le fait Momartik, le Pokémon glace et spectre. Jubokko, un arbre immense, abrite des *yokai* mi-homme mi-animaux ; de même, des Pokémon vivent dans l'écorce de Desséliande. Colhomard est un Pokémon qui vit au fond des étangs et défie tous ceux qui passent par-là : il rappelle Kanibôzu, l'horrible créature de l'étang à cause de qui les bonzes du Temple du crabe disparaissaient un par un.

Certains joueurs des versions Pokémon Soleil et Lune ont pu être surpris, parfois déçus, par l'évolution du *starter*<sup>2</sup> feu de cette génération. L'adorable chaton de feu, Flamiaou, évolue plus tard

---

<sup>2</sup> Les *starters* désignent les trois Pokémon proposés au joueur pour commencer son aventure au début des jeux.

en un énorme chat *bobybuildé* qui se tient sur deux pattes, le monstrueux Félinferno. Cette métamorphose s'explique en réalité par la légende du Bakeneko. Si un chat atteint un certain âge, un certain poids et a une longue queue, il deviendra ce Bakeneko : un chat fantôme géant qui se tient sur ses pattes arrière et jette des boules de feu. Rien d'étonnant à ce que Félinferno soit de type feu et ténèbres. On dit même que Bakeneko peut essayer de dévorer son ancien maître pour prendre sa place.

Les Pokémon peuvent aussi s'inspirer de plusieurs *yokai* à la fois, et bénéficier des caractéristiques de l'un et de l'autre. Prenons un exemple. De nombreux *yokai* sont en réalité des blaireaux. Ces animaux passaient pour avoir des pouvoirs surnaturels ou être capables de se métamorphoser. Ce pouvoir de métamorphose se retrouve chez le Pokémon Zorua, qui prend l'apparence d'autres Pokémon pour se protéger, et pourrait parfois apparaître sous la forme d'un enfant. Kaburiki Kozô est un enfant avec un kimono et une coupe au bol, mais c'est surtout, selon la légende, un blaireau déguisé. Cependant, Kawauso, la loutre, peut aussi se métamorphoser en enfant, ou en jeune fille.

Mysdibule est un Pokémon acier et fée, mignon au premier abord, mais possédant derrière la tête une sorte de chevelure noire se terminant en une immense bouche. L'inspiration principale de ce Pokémon est Futakuchi Onna, littéralement « la femme à deux bouches. » Ce célèbre *yokai* est une femme possédant une bouche vorace derrière la tête.

Une version de la légende dit que cette bouche est celle de son beau-fils, qu'elle a laissé mourir de faim pour mieux nourrir ses propres enfants. Son fantôme se serait ainsi fixé à l'arrière de sa tête pour se venger, et mange tout ce qu'il trouve. Toutefois, la bouche métallisée de Mysdibule peut aussi faire penser aux cheveux d'Harionago, la « femme épingle » : ses cheveux se terminent en épingles aiguisées avec lesquelles elle accroche les hommes. Une fois faits prisonniers, ils ne peuvent plus jamais se libérer. Harionago aurait par ailleurs inspiré le Pokémon Sorcille, dont les cheveux se terminent également en une sorte de main griffue.

Enfin, il est communément admis (et plutôt évident) que Feunard est inspiré du Kyubi no Kitsune, le renard à neuf queues, qui a inspiré d'autres mangas (*Naruto* en particulier). Toutefois, d'autres *yokai* de renards permettent de mieux comprendre certaines caractéristiques de Feunard. Ainsi, Kitsunebi, qui signifie littéralement un “feu-renard”, est un renard portant un feu follet qui éclaire la nuit comme en plein jour. C'est sans doute pour cela que Feunard est de type feu, et qu'il possède le talent Sécheresse : Feunard fait briller le soleil dès qu'il arrive en combat, même s'il pleut, même en pleine nuit. Mais en plus de ses capacités de feu, Feunard peut aussi apprendre des attaques psy, et il est dit dans le Pokédex qu'il peut hypnotiser et contrôler la volonté des autres êtres vivants. Kitsunetsuki est justement un petit renard invisible qui prend possession des humains et occupe tout leur esprit. Il n'est pas rare de penser, quand quelqu'un a

comportement bizarre, qu'il est possédé par Kitsunetsuki.

Et Pikachu ? La mascotte des Pokémon est une souris de type électrique, mais c'est surtout son évolution, Raichu, qui va nous intéresser. Le nom de Raichu est identique en japonais. En effet, un *yokai* nommé Raijû est la « bête de la foudre » : il fait la taille d'un gros chat et a un ventre blanc, comme Raichu.

La liste est déjà longue, mais nous pourrions citer bien d'autres *yokai* ayant inspiré des Pokémon. Cependant, les sources d'inspiration de ces créatures sont vastes. D'autres cultures ont aussi prêté leurs légendes pour créer les Pokémon. Comment ne pas penser à Tutankafer, le Pokémon spectre qui dévore les humains pour les changer en momie, rappelant évidemment les malédictions réservées à ceux qui profanent les sarcophages égyptiens, ou encore la malédiction de Toutankhamon et ses péripéties ? Comment ne pas reconnaître en Branette, cette ancienne poupée ayant pris vie et se servant d'aiguilles pour faire souffrir ses ennemis, une représentation du vaudou africain ? Ou encore en Demeteros, Fulguris et Boréas les représentations des *djinns* arabes, capables de changer de forme, tout comme ces trois Pokémon ?

Le folklore nordique a également donné sa part de légendes. Xerneas et Yveltal, les Pokémon légendaires des jeux Pokémon X et Y, reprennent Yggdrasil, l'arbre-monde, au sommet duquel trône un aigle immense. Otatoria ressemble à une sirène, sa voix est son arme, puissante et magnifique.

Fourbelin et Angoliath<sup>3</sup> rappellent des trolls, mais le fait que leur force se trouve dans leurs cheveux renvoie évidemment au mythe de Samson, dans la Bible. Gringolem et Golemastoc s'inspirent aussi de la mythologie juive, où le Golem est un protecteur fait d'argile.

Pour finir, notons quelques Pokémon issus d'œuvres littéraires ou cinématographiques : Archédu, le Robin des Bois spectre et plante, et Lézargus, le James Bond de type eau, ne ratent jamais leur cible avec leurs attaques respectives, Tisse Ombre (flèches fantômes) et Tir de précision (jet d'eau). Dans la région d'Unys vivent trois Pokémon nommé les « Mousquetaires », ou « Lames de la justice », et sont, comme les héros de Dumas, au nombre de trois : Colbatium, Terrakium et Viridium, auxquels s'ajoute le petit d'Artagnan, Keldeo.

### *La quête des dresseurs : technique et nature*

L'univers de Pokémon ne se résume donc pas à une liste de monstres plus ou moins mignons, plus ou moins gros et plus ou moins dangereux. L'histoire de l'animé rejoint celle des jeux vidéo. Dans ces derniers, le héros commence son aventure en choisissant un Pokémon parmi les trois proposés (les Pokémon disponibles changent selon les versions du

---

<sup>3</sup> Le français a choisi de nommer ce Pokémon selon le géant biblique Goliath, célèbre notamment pour son combat contre David.