

## ***Pokémon Go, une nouvelle religion ?***

Si, au cours de l'été, il vous a semblé croiser un nombre croissant de personnes absorbées par leur téléphone intelligent et vous être dit qu'ils cherchaient religieusement à capturer des Pokémon, cela aurait pu être une simple impression. Toutefois, croiriez-vous que les Pokémon aient effectivement une origine religieuse ?

Il est vrai que les adeptes de l'application pour téléphones intelligents *Pokémon Go* parlent dans un langage qui leur est propre, passent des heures à chercher avec dévotion leurs créatures, et font partie d'une communauté de joueurs qui se rassemblent à l'occasion pour partager leur quête. Expérience religieuse que celle de capturer des Pokémon ? Pour y voir plus clair, un retour sur l'origine de ces êtres fantastiques s'impose.

C'est un Japonais du nom de Satoshi Tajiri qui s'est inspiré de son amour d'enfance pour les insectes pour créer ces personnages. Toutefois, l'influence de la mythologie japonaise y demeure toujours perceptible. Dans le shintoïsme, la religion la plus ancienne du Japon, le monde est habité par des milliers de dieux que l'on nomme *kami*. Lorsque ces *kami* sont nourris et bien traités, ils portent chance dans les affaires, les études et la santé. Si on les néglige, ils se retournent contre ceux qu'ils jugent responsables de leur malheur pour assouvir leur désir de vengeance. Le parallèle entre ces *kami* (et d'autres divinités apparentées) et les Pokémon est évident : ils habitent tous les arbres, les rivières, les roches et le ciel. De plus, dans *Pokémon Go*, lorsqu'ils reçoivent de la nourriture et de l'encens, les Pokémon demeurent fidèles à leur maître et leur accordent des points et des pouvoirs spéciaux. Dans le cas contraire, ils peuvent fuir ou résister à leur capture.

Mais attention ! Bien que l'histoire des Pokémon soit teintée de shintoïsme, il n'en reste pas moins que le nouveau phénomène a aussi une visée technologique et économique puisque des produits dérivés et des applications payantes se sont développés autour du jeu.

Quand des jeunes se retrouvent par centaines à Versailles ou à l'Oratoire St-Joseph en quête d'êtres mystérieux, à la frontière entre le réel et l'imaginaire, n'est-il pas légitime de se demander vers quel monde basculent leurs croyances ?

Pour en savoir plus :

- Tobin, Joseph Jay, ed., *Pikachu's Global Adventure : The Rise and Fall of Pokémon* (Durham: Duke University Press, 2004).
- « If Pokémon Go feels like a religion, that's because it kind of is », <https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/12/pokemon-go-addictive-game-shares-much-with-religious-devotion>, consulté le 16 sept. 2016.
- « L'ossuaire de Douaumont est une arène Pokémon », <http://www.lematin.ch/faits-divers/chasseurs-pokemon-s-affrontent-lossuaire-douaumont/story/18352054>, consulté le 16 sept. 2016. «Marae Arahurahu : quand Pokémon Go s'invite sur un lieu sacré » [http://www.tntv.pf/Marae-Arahurahu-quand-Pokemon-Go-s-invite-sur-un-lieu-sacre\\_a13218.html](http://www.tntv.pf/Marae-Arahurahu-quand-Pokemon-Go-s-invite-sur-un-lieu-sacre_a13218.html), consulté le 16 sept. 2016.
- « Auschwitz reminds people its 'disrespectful' to play Pokemon Go at a former Nazi death camp », <http://metro.co.uk/2016/07/14/auschwitz-reminds-people-its-disrespectful-to-play-pokemon-go-at-a-former-nazi-death-camp-6007482/>, consulté le 16 sept. 2016.