

De la découverte scientifique dans *Pokémon*

0. Thème de l'émission

Cette émission sera consacrée à la série de jeux *Pokémon*, et notamment aux jeux principaux sur consoles portables qui composent le cœur de la franchise (versions *rouge*, *or*, *rubis*, *perle* etc.). Il sera interrogé notamment le système des « types » et leur refondation successive, arc-boutant de leur gameplay. La problématique sera posée comme suit : « Quelle influence l'inclusion de nouveaux types a-t-elle sur l'univers des jeux *Pokémon* ? ».

1. Présentation et problématique 00:47 => 05:14

Où l'on présente la problématique de l'émission.

2. Les savoirs provoqués 05:15 => 09:41

Où l'on présente la façon dont nous avons accès à l'univers d'un jeu vidéo.

3. Ce que l'on sait déjà et ce que l'on ignore encore 09:42 => 14:45

Où l'on montre que *Pokémon* nous invite à (re)connaître avant de savoir.

4. Les états et empires de l'autre côté de l'océan 14:46 => 19:45

Où l'on montre que l'exercice d'un jeu *Pokémon* nous permet d'en apprendre plus sur son univers.

5. De la succession générationnelle 19:46 => 26:36

Où l'on montre comment *Pokémon* gère la découverte de nouvelles créatures.

6. Les savoirs, les connaissances et leurs conséquences 26:37 => 32:13

Où l'on s'interroge sur la façon dont cette expérience pourrait influencer les autres jeux.

Ludographie :

Call of Duty (2003, Infinity Ward/PC, Xbox360, PS3)

Final Fantasy (1987, Squaresoft/NES)

Keep Talking and Nobody Explodes (2015, Steel Crate Games/Dématérialisé)

The Legend of Zelda (1986, Nintendo/NES)

Megaman X (1993, Capcom/SNES)

Metal Gear Solid (1998, Konami/Sony Playstation)

Metroid (1986, Nintendo/NES)

Metroid Prime (2002, Retro Studios/Game Cube)

Pokémon :

- *Rouge, Bleu, Vert, Jaune* (1996/1999, Game Freak/Game Boy)
- *Or, Argent, Cristal* (1999/2000, Game Freak/Game Boy Color)
- *Rubis, Saphir, Émeraude* (2002/2004, Game Freak/Game Boy Advance)
- *Diamant, Perle, Platine* (2006/2008, Game Freak/Nintendo DS)
- *Noir, Blanc* (2010, Game Freak/Nintendo DS)
- *X, Y* (2013, Game Freak/Nintendo DS)
- *Soleil, Lune* (2016, Game Freak/Nintendo 3DS)

Rayman (1995, Ubi Soft/Playstation, Saturn, Jaguar)

Rayman 2: The Great Escape (1999, Ubi Soft/N64)

Silent Hill 3 (2003, Konami/PS2)

The Stanley Parable (2013, Galactic Cafe/Dématérialisé)

Street Fighter (1987, Capcom/Arcade)

Super Mario Bros. (1985, Nintendo/NES)

Super Mario Bros. 2 (1988, Nintendo/NES)

Undertale (2015, Toby Fox/Dématérialisé)