

## La culture manga et ses fétiches

Thierry HOQUET

**Les mangas, les jeux vidéos et tous les avatars de la « culture *otaku* » ont été présentés comme autant de refuges plus ou moins abrutissants pour jeunes mal dans leur peau. En s'appuyant sur les œuvres de Lyotard et Baudrillard, un jeune philosophe japonais affirme au contraire qu'ils sont l'emblème de ce simulacre « postmoderne » qu'est devenue la société japonaise.**

Recensé : Hiroki Azuma, *Génération otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2008, 18 euros.

Di-Gi Charat est une jeune fille, vêtue d'un costume de soubrette, qui a sur la tête des antennes et des oreilles de chat. Elle est un élément de ce qu'on appelle au Japon la « culture *otaku* ». Ce mot japonais, qui signifie à l'origine « chez vous », renvoie à un passionné, adepte fanatique de telle ou telle activité d'intérieur. Par extension, il désigne l'amateur de productions culturelles japonaises, qui embrassent le manga, le dessin animé, la science-fiction, les consoles de jeux, le piratage informatique, les films *tokusatsu* (à effets spéciaux, du type Sankukai, X-Or ou Bioman), etc.

Comment expliquer le succès de Di-Gi Charat, figure conçue comme logo pour une entreprise, devenue un personnage de mangas très populaire ? Surtout, ce personnage n'est pas seul en son genre. Si l'on se rend sur le site japonais Tinami (<http://www.tinami.com>), consacré à la culture *otaku*, un moteur de recherche permet, en cochant différentes cases, de trouver toutes les héroïnes en costumes de soubrettes, toutes celles à oreille de chat, etc.

On pourrait s'interroger sur la signification des caractéristiques physiques des héroïnes (les antennes comme symboles d'une communication extra-sensible ? le costume de soubrette

comme symbole d'une condition sociale ?) et, d'une manière générale, on pourrait se demander si toutes ces parcellisations du corps féminin ne seraient pas le signe de l'aliénation de la femme, soumise au regard de consommateurs masculins. On ne verrait alors dans les jeux vidéos et les mangas japonais qu'un cas d'espèce, illustrant ce que les *film studies*, après John Ellis ou Laura Mulvey, ont analysé comme le fétichisme pornographique et le voyeurisme analytique du « *male gaze* ».

Plusieurs critiques ont d'ailleurs souvent souligné les liens très forts qui existent entre la pornographie et la « culture *otaku* ». L'*otaku* est souvent considéré comme un jeune superficiel, égoïste, vissé à ses ordinateurs, abîmé dans une imagerie virtuelle qui le coupe de toute communication réelle et des interactions ordinaires de la vie en société. Si ce préjugé est ancien, il a été réactivé au Japon à la fin des années 1980 par le cas de Tsutomu Miyazaki. On découvrit en effet que ce criminel japonais, arrêté en 1989, accusé d'avoir tué quatre fillettes et d'avoir dévoré une partie de leurs corps, était un grand *otaku*, qu'il possédait des milliers de cassettes vidéos et de mangas érotiques qui s'empilaient dans son appartement au point d'en obstruer les fenêtres. Après que cette affaire eut éclaté, la culture *otaku* fut définitivement associée à l'idée de pathologies sexuelles et à des hommes saturés de mondes virtuels, gorgés d'imagerie violente et pornographique. S'interroger sur la culture *otaku*, ses jeux vidéos et ses mangas, ce serait une fois encore s'interroger sur la sexualité des jeunes, pour déclarer que, bien sûr, elle va mal.

### **La consommation des récits**

Ce point de vue très « *o tempora, o mores* » n'est pas celui retenu par Hiroki Azuma. Ce jeune philosophe japonais a opéré une plongée dans la culture *otaku*, pour expliquer les principes de son fonctionnement, qu'il analyse à partir de Lyotard et de Baudrillard. Comme l'indique le sous-titre de l'ouvrage, « Les enfants de la postmodernité », le cadre conceptuel est posé à partir de *La Condition postmoderne* de Lyotard. Cette dimension « postmoderne » de la culture *otaku* tient au fait que la pratique des jeux vidéos et la lecture des mangas est simplement définie comme une consommation de « signes » ou de « récits », sans qu'aucun cadre vienne les organiser ou les mettre en scène.

Cette postmodernité est marquée par plusieurs caractères : déclin des « grands récits » ; généralisation des simulacres ; création dérivée jouant avec des codes – tous points qu'Azuma formalise dans ce qu'il appelle l'« écroulement du modèle-arbre » et auquel il substitue une structure comme un « ensemble de bases de données » (p. 97-101).

La culture *otaku* a abandonné le culte des grands mythes et des grands héros (comme c'était le cas dans *Gundam* (<http://www.gundamofficial.com>), qui date de 1979 et dont tous les épisodes, dirigés par le même auteur, Yoshiyuki Tomino, suivent une même trame fictive) ; elle s'accommode désormais de personnages commerciaux (comme Di-Gi Charat). Toute œuvre est désormais conçue par avance avec des produits dérivés (c'est le cas de l'univers d'Evangelion), en estompant même toute différence entre l'œuvre et ses suites commerciales de tous ordres.

La nouvelle génération *otaku* a perdu le respect pour l'« œuvre originale », ôtant toute consistance à des notions comme celles d'« influence » ou de « citation ». Azuma souligne comment le jeu vidéo compose avec des contraintes techniques (la capacité de mémoire des ordinateurs personnels) et économiques (la possibilité de réutiliser des éléments d'un programme à l'autre) pour produire ses histoires. Ces histoires à leur tour sont consommées et les personnages qu'elles animent ne sont l'objet d'aucune identification : ils sont simplement consommés, c'est-à-dire décomposés en leurs éléments constitutifs. Une digestion : telle serait la signification ultime de la déconstruction.

L'*otaku* se trouve plongé dans un univers de « simulacres de simulacres », sans que la distinction original/copie soit encore pertinente. Ces simulacres de simulacres sont ingérés la plupart du temps sans que le consommateur ait la moindre conscience des références ou des renvois qui existent entre les œuvres.

### **Postmodernité et snobisme japonais**

Faudra-t-il alors considérer qu'Azuma ne fait qu'appliquer au champ du jeu vidéo japonais le concept de « postmodernité » – un concept qui s'est peut-être quelque peu dévoyé à force de connaître tant d'usages ? Azuma semble mériter d'autant plus ce reproche qu'il ne fait aucun effort pour théoriser le « postmoderne » et se situer par rapport à l'abondante littérature que ce modèle a suscitée. S'agit-il des « politiques de la différence », de la « logique culturelle du capitalisme » ou encore d'un « patchwork d'alliances se superposant », autant de formules par lesquelles on a pu définir la postmodernité et qu'Azuma ne discute pas ?

En fait, si l'auteur japonais fait référence à Lyotard, il rappelle également que le postmodernisme est l'objet de débats particulièrement vifs dans la culture japonaise. Par là, le

livre d'Azuma n'en propose pas simplement une simple application. Il rappelle au contraire la relation très forte des Japonais avec le « postmoderne » : parce que ce pays n'aurait jamais été véritablement « moderne », il se serait trouvé d'autant plus apte à définir l'esprit de la postmodernité et à se trouver dès lors propulsé « à la pointe de l'histoire ». On a pu utiliser à ce propos certaines analyses de Kojève, célèbres au Japon : dans une note à son *Introduction à la lecture de Hegel*<sup>1</sup>, Kojève avait opposé l'animalisation de la culture américaine au snobisme du monde japonais. Déclarant que le Japon aurait fait l'expérience de la « fin de l'histoire » depuis plusieurs siècles, ce pays constituerait comme une préfiguration de l'avenir de la culture mondiale : ce qui y expliquerait la vogue de la pensée postmoderne. Tout ceci rétablit *in fine* (thèse non-postmoderne s'il en est !) l'idée d'une direction de l'histoire qui ferait du Japon une préfiguration de l'avenir de la culture mondiale après la fin de l'histoire.

Ce sont ces thèses qu'examine le livre d'Azuma : les liens entre la postmodernité et le Japon vont-ils dans le sens d'un snobisme ou, au contraire, ne peuvent-ils échapper à l'animalisation qui caractérise le mode de vie des Américains aussi bien que celui des Russes ou des Chinois ? Le cas de la culture *otaku* sert de prisme à Azuma pour analyser les prétentions du Japon à exemplifier ce snobisme de l'avenir.

La question qui se pose aux créateurs de mangas est de savoir s'il faut encore raconter des histoires pour séduire les consommateurs et, surtout, de savoir comment s'y prendre. La fin des « grands récits » qui marque la postmodernité ne signifie pas que les consommateurs de jeux ne soient pas encore en demande de « petits récits ». Mais sous quelle forme ? Azuma propose ici le concept d'« éléments d'attraction » (*moé*) : les oreilles de chat ou les antennes de Di-Gi Charat sont de tels « éléments » et tous les personnages ne semblent être désormais que des assemblages d'éléments attracteurs, des éléments disponibles sur un marché et à ce titre infiniment décomposables et recomposables.

Les *otaku* connaîtraient, selon Azuma, un processus d'« animalisation » dans le mode de satisfaction de leur désir. Sans nécessairement verser dans la pornographie, l'*otaku* n'a donc rien du snob élaboré, supposé propre au Japon de la postmodernité ; et s'il est, malgré cela, postmoderne, il n'échappe cependant pas à l'animalisation. Cela explique d'ailleurs le titre japonais *Dobutsuka suru Posutomodan*, c'est-à-dire « animaliser la postmodernité ». Loin d'être une attitude snob, la culture *otaku* serait simplement une manière presque animale de satisfaire facilement des besoins. Il n'est peut-être pas le mode culturel qui permet

---

<sup>1</sup> Gallimard, 1947, p. 436-437.

d'échapper à ce que Kojève appelait l'animalisation, mais Azuma nous montre que la culture *otaku* n'en constitue pas moins une forme culturelle à part entière. Ce livre passionnant a l'immense mérite de lever partiellement le voile sur les débats complexes qu'elle suscite au Japon.

### **Pour aller plus loin**

- le site officiel de Di-Gi Charat : <http://www.broccoli.co.jp/dejiko/>
- un extrait vidéo de Di-Gi Charat : <http://www.youtube.com/watch?v=7pyTs17m-F8>
- le site des films « à effets spéciaux » : <http://www.tokusatsu.org/>
- les héroïnes « tokusatsu » : <http://www.youtube.com/watch?v=vMaWbymQWIk>
- vidéos et BD mangas : <http://www.manga.com/>
- comment faire son propre manga : <http://www.tvhland.com/mainpage.php>
- sur la « otaku attitude » : <http://www.otaku-attitude.net/site/index-45-0.html>
- Manga network, le réseau Manga du Centre d'Etudes et de Recherches Internationales de Sciences Po (CERI) : <http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/index.php>
- Aujourd'hui le Japon : <http://www.aujourduilejapon.com/>

Texte paru dans [laviedesidees.fr](http://laviedesidees.fr), le 9 avril 2008

© [laviedesidees.fr](http://laviedesidees.fr)