

Secteur Travail Social

Mémoire de fin d'études pour l'obtention du diplôme HES d'éducateur social

Les « otakus » du Vieux Pays



La culture manga en Valais

Alexandre De Ieso

Sous la direction de Gabriel Bender

Septembre 2007

Résumé

Durant leurs processus d'autonomisation et d'individuation, les adolescents vont chercher à se démarquer de leurs parents. Pour ce faire, ils s'émancipent dans des pratiques ou des cultures radicalement différentes de celles vécues dans leur cellule familiale. La culture manga, par son exotisme, ses codes spécifiques et son vocabulaire spécialisé, répond aux besoins de démarcation des jeunes. Il apparaît que les mangas et les animes, au même titre que la musique ou la mode, différencient les générations les unes des autres. L'affirmation principale : « La culture manga n'aide pas l'adolescent à accomplir sa mission » semble donc erronée...

Remerciements



A Gabriel Bender, directeur de ce travail, pour sa disponibilité, ses éclaircissements et ses précieux conseils.



A Ghislaine Crouzy, lectrice et correctrice de ce travail, pour sa patience.



A Patrick De Ieso, gérant du magasin **MangaManiak** à Sion pour avoir momentanément transformé son commerce en terrain de recherche !



Aux jeunes qui ont participé aux entretiens : *Amina, Aurore, Catarina, David, Dema, Gabriel, Leslie, Nour, Otis, Stéphane, Timothée et... Tony Tony Chopper !*

Note de l'auteur

Le travail de recherche est un travail personnel à charge et responsabilité de son auteur. Les opinions émises dans cette investigation n'engagent que lui.

Convention

Les citations dans le texte sont notées en bas de page. Les ouvrages ressources sont référencés en fin d'ouvrage.

Mots clefs

Anime – Culture – Japon – Manga – Otaku – Société de consommation – Sous-culture juvénile – Valais

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION	5
CONSTRUCTION DE L'OBJET DE RECHERCHE	8
1. Concepts et cadres théoriques	9
2. Observations et entretiens exploratoires	9
3. Les hypothèses de recherche	10
4. Méthodes de recueil d'informations	11
ADOLESCENTS DANS LA CULTURE DE MASSE	14
1. L'adolescence	15
2. Culture et diffusion de masse	21
3. La culture manga	28
ANALYSE DES DONNEES	43
1. Enseignement : <i>un monde d' « adolescents »</i>	44
2. Retour aux hypothèses : <i>restons zen !</i>	48

BILAN ET CONCLUSION **56**

- | | | |
|----|----------------------------------|----|
| 1. | Bilan technique et professionnel | 57 |
| 2. | Bilan personnel | 57 |
| 3. | Conclusion | 58 |

BIBLIOGRAPHIE **60**

ANNEXES

Annexe 1 : « Glossaire de la culture manga »

Annexe 2 : « Echéancier du mémoire de fin d'étude »

Annexe 3 : « Questionnaire : la culture manga et toi »

Annexe 4 : « Lot concours - questionnaire manga »

Annexe 5 : « Liste des personnes à interroger »

Annexe 6 : « Survol historique de la culture manga de 1945 à 2007 »

Annexe 7 : « Guide d'entretien »

Annexe 7.1 : « Transcription d'entretien (*extrait*) »

Annexe 7.2 : « Analyse de contenu (*extrait - niveau de connaissances*) »

INTRODUCTION

Introduction

Il y a quatre ans, mon frère m'a fait part de son désir d'ouvrir à Sion un commerce de bandes dessinées, films d'animation et statues d'animes japonais. Mes connaissances dans ces domaines étant pratiquement inexistantes, mes préjugés bien ancrés, je ne voyais pas quelle population aurait été susceptible de s'intéresser à ces produits. En clair, j'étais sceptique quant à la réussite d'une telle démarche.

Néanmoins, comme je trouvais l'idée originale, j'en ai parlé à mes amis, à ma famille, aux collègues de travail... Leurs réactions ont été similaires à la mienne : négatives et empreintes de clichés. Pour beaucoup de gens, les supports (DVD et livres) ne servaient qu'à diffuser de la violence et du sexe. Et, selon leurs dires, ces éléments racoleurs n'attireraient qu'une clientèle adolescente à la recherche d'interdits.

Aujourd'hui, après deux ans d'activité, force est de constater que le magasin séduit une clientèle très éclectique : du jeune enfant qui vient d'apprendre à lire au cadre supérieur, en passant par des adolescents, des universitaires et des mères de famille, toutes les franges de la population semblent touchées par ce phénomène. Toutefois, les consommateurs sont avant tout des adolescents. Pour acheter un livre, une figurine ou un DVD, ils économisent sur leur repas de midi ou utilisent leur argent de poche.

Soucieux de placer cette recherche dans un contexte local, je me suis efforcé de mettre en avant l'impact de la culture manga sur les jeunes Valaisans francophones. Afin d'obtenir un panel d'adolescents, la clientèle de « Mangamaniak » m'a servi de laboratoire de travail. Eparpillée sur tout le canton, elle a été choisie de manière aléatoire, sur la base d'un questionnaire exploratoire.

Avant d'aborder le thème de cette étude, voici le postulat qui servira de base à la recherche : *Pour aider les enfants à grandir, on leur raconte des histoires.*

Les adultes leur narrent des légendes, et ce, depuis la nuit des temps. Le contenu varie d'un continent à l'autre, d'un peuple à l'autre, d'une génération à l'autre. A l'origine, il s'agissait d'un moyen oral pour transmettre des valeurs, des règles ou encore la morale d'un clan. Souvent données sous forme de contes, elles ont précédé l'écriture et le dessin. Longtemps, les narrateurs étaient des personnes importantes et respectées dans la société : prêtres, chamans, sorciers, druides ou autres guides spirituels. Les religions foisonnent d'histoires, de légendes ou de contes, que ce soit le christianisme, le bouddhisme ou l'islam.

Aujourd'hui, les gens qui racontent des histoires sont souvent considérés comme des amuseurs publics attachés à des rumeurs d'un autre âge sorties d'un imaginaire collectif ou individuel. Elles n'intéressent pratiquement plus l'adulte, convaincu qu'elles sont destinées aux enfants.

Au fil du temps, et de l'évolution technologique des moyens de diffusion, les contes ont été exploités par d'autres biais, moins confidentiels. La presse, le cinéma, les romans, la bande dessinée, la télévision, les dessins animés, les animes et les mangas s'en sont emparés. Ils continuent à véhiculer des valeurs universelles auxquelles les adolescents peuvent adhérer : dépassement de soi, courage, amitié,

respect des différences, persévérance. Alors que des classiques de la bande dessinée et des Comics mettent en scène des adultes (« Tintin », « Astérix », « Spiderman », « Batman », etc.), le manga fait la part belle aux enfants et/ou adolescents. Cette représentation fréquente des héros par des figures auxquelles le jeune peut s'identifier plus aisément explique peut-être l'engouement que connaît le manga.

La culture manga est avant tout un divertissement, et ses objectifs sont apparemment modestes. Mais ils permettent également d'accéder à d'autres dimensions : informations, interrogations sur la vie. Comme le dit Edgar Morin : « *Chaque culture oriente des rapports propres entre les hommes et l'imaginaire. Une culture, en fin de compte, irrigue selon ses réseaux la vie réelle d'imaginaire, l'imaginaire de vie réelle.*¹ »

Par le biais de ces quelques pages, je vous invite à cheminer à la découverte de la culture manga. Qu'est-ce que c'est ? Quelles idées véhicule-t-elle ? D'où vient-elle ? Comment est-elle arrivée jusqu'à nous ? Cette culture, issue d'une autre civilisation, d'une autre partie du globe, d'une manière de penser différente a séduit la population occidentale.

Après avoir longuement réfléchi sur la question initiale, j'ai élaboré un arbre d'hypothèses. Afin de vérifier ou d'infirmer tout ce qui peut se dire sur le sujet de ce mémoire, je suis parti de cet à priori fort répandu : *la culture manga n'apporte rien aux adolescents !*

Cette recherche, je l'espère, pourra mettre en lumière les représentations sociales² que la société valaisanne se fait de la culture manga.

¹ MORIN, E. *L'esprit du temps*. Paris. Ed. seuil, 1962. p. 91

² Selon Moscovici, les représentations sociales sont « *des systèmes de valeurs, des idées, et des pratiques dont la fonction est double : en premier lieu, d'établir un ordre qui permettra aux individus de s'orienter et de maîtriser leur environnement matériel, ensuite de faciliter la communication entre les membres d'une communauté en leur procurant un code pour désigner et classifier les différents aspects de leur monde et de leur histoire individuelle et de groupe* ».

JODELET, D. [sous la dir. de] *Les représentations sociales*. Paris : PUF, 1989, p.10

CONSTRUCTION DE L'OBJET DE RECHERCHE

Construction de l'objet de recherche

1. Concepts et cadres théoriques

Durant quelques mois, j'ai visité une quantité de sites Internet et lu de nombreux ouvrages sur l'adolescence, la culture de masse, la société de consommation et les mangas. Ces lectures et ces investigations ont nourri ma compréhension des différents domaines et m'ont permis d'élaborer un travail de recherche cohérent.

Au mois de mars 2007, je me suis rendu à l'Université de Genève pour assister à une conférence sur les mangas donnée par Julien Bastide³. Intitulé « *Les mangas : une nouvelle littérature populaire* », cet exposé s'inscrivait dans un cycle de conférences visant à mettre en lumière la place majeure qu'occupent les littératures dessinées dans la culture européenne d'aujourd'hui. Cette réflexion portait sur des spécificités techniques, esthétiques, économiques et sociales de la bande dessinée et du dessin de presse, ainsi que sur leurs enjeux culturels.

2. Observations et entretiens exploratoires

Dans la phase exploratoire du projet, durant un mois, j'ai observé de manière informelle la clientèle du magasin « Mangamaniak » à Sion. Situé dans la vieille ville de la capitale valaisanne, facile d'accès, ce commerce est accessible à chacun.

J'ai ainsi eu l'occasion d'engager des discussions avec bon nombre de personnes, échanges tournant court par le manque de notions sur cet univers. Ces expériences m'ont permis de mesurer le chemin à parcourir pour mener des entretiens avec cette population.

Afin d'avoir une première approche du sujet, j'ai demandé à mon frère de sélectionner une dizaine de séries parmi les plus populaires. En feuilletant les premiers ouvrages, je me suis rendu compte que l'approche de cette littérature n'était pas aisée. En effet, contrairement à la bande dessinée occidentale, la plupart des mangas sont publiés dans un format de poche, dessinés en noir et blanc (caractéristique qui m'agace dans les bandes dessinées traditionnelles), et se lisent de droite à gauche.

³ Critique, co-auteur du « *Guide des mangas : les 100 séries indispensables* » et responsable de la section manga du Festival International de la bande dessinée d'Angoulême.

Sens de lecture occidental (BD)

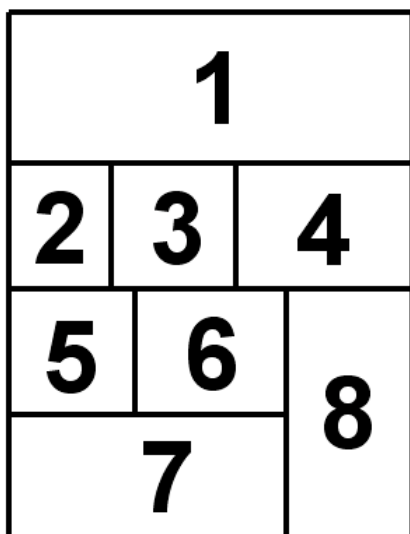


Figure 1

Sens de lecture oriental (manga)

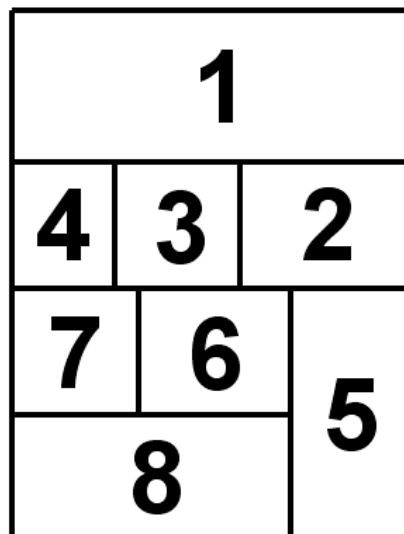


Figure 2

Une autre différence réside dans le nombre de planches par ouvrage. À titre d'exemple, une bande dessinée européenne contient une quarantaine de pages, alors qu'un manga en compte plus d'une centaine, et parfois même plus de deux cents. Par ailleurs, un manga est le plus souvent une série en plusieurs volumes. Au final, le nombre total de planches racontant une histoire est beaucoup plus élevé que dans une BD à l'européenne. Ceci affecte par conséquent beaucoup la structure du récit, tout comme la narration, et nécessite l'utilisation de techniques propres au style (cf p. 31).

Cette première approche, nourrie de recherches personnelles, m'a permis d'« apprivoiser » ce nouveau style littéraire. J'ai également construit un glossaire au fur et à mesure de mes recherches⁴, ce qui m'a permis d'intégrer le vocabulaire spécifique.

3. Les hypothèses de recherche

Sur la base de mes investigations exploratoires (lectures et observations), j'ai construit un arbre d'hypothèses, centré sur l'adolescent et les mangas :

Hypothèse 0

La culture manga n'aide pas l'adolescent à accomplir sa mission.

Hypothèse 1

La culture manga maintient l'adolescent dans le monde de l'enfance.

⁴ Annexe 1 : « Glossaire de la culture manga ».

- 1.1 La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir autonome.
- 1.2 La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir responsable.
- 1.3 La culture manga n'aide pas l'adolescent à se projeter dans l'avenir.

Hypothèse 2

La culture manga permet à l'adolescent de s'opposer à ses parents.

- 2.1 La culture manga permet à l'adolescent de s'affirmer.
- 2.2 La culture manga permet l'identification à un groupe de pairs.
- 2.3 La culture manga permet à l'adolescent d'être original.

Hypothèse 3

La culture manga est supportée et diffusée par des moyens massifs.

Hypothèse 4

La culture manga profite d'une sympathie des adolescents pour la culture japonaise.

- 4.1 L'adolescent apprécie les valeurs véhiculées par la culture manga.

4. Méthodes de recueil d'informations

Après m'être familiarisé avec les différents concepts propres à ce travail de recherche, il m'a fallu réfléchir aux moyens les plus appropriés pour recueillir des données auprès du public cible. Suite à une discussion avec mon directeur de mémoire, nous avons opté pour deux méthodes, l'une quantitative et l'autre qualitative :

- a. questionnaire directif
- b. entretiens semi-directifs

L'ordre d'investigation ci-dessus a été planifié selon un échéancier strictement respecté⁵. Les données du questionnaire m'ont permis de choisir une douzaine de personnes à interroger. Les réponses m'ont donné l'orientation des images à analyser.

Elaboration du questionnaire

Une fois les méthodes définies, j'ai élaboré un questionnaire sur la culture manga⁶ répondant aux codes du genre analysé : sens de lecture inversé, imagé, simple et rapide à remplir.

Ce questionnaire a été disposé dans le commerce de mon frère durant 30 jours, de janvier à février 2007. Comme l'objectif était de tester les connaissances effectives

⁵ Annexe 2 : « Echancier du mémoire de fin d'études ».

⁶ Annexe 3 : « Questionnaire : la culture manga et toi ».

les clients ont dû le remplir sur place. Afin d'obtenir un taux de participation correct, un tirage au sort pour gagner un bon de 20 francs⁷ a été organisé. Cette méthode m'a permis de recueillir 49 réponses.

Le formulaire a été conçu pour identifier plusieurs paramètres :

- connaissances de la culture manga (genres et séries)
- connaissances du vocabulaire propre à la culture manga
- rapport avec l'entourage (famille, amis, enseignants)
- dépenses, temps consacré
- âge, résidence, origine et sexe des répondants

L'utilisation d'une méthode de collecte quantitative m'a permis de rester objectif quant au choix des personnes à interroger. En effet, à aucun moment lors de la sélection de la douzaine de candidats, je n'ai eu accès à leur véritable identité.

Critères de sélection des personnes à interviewer

Après avoir procédé au dépouillement complet du questionnaire, je me suis attelé à définir le profil des différents répondants selon leurs connaissances sur la culture manga. Pour ce faire, j'ai isolé les questions spécifiques à la connaissance du sujet, à savoir les questions 5 (*genres de mangas et d'animes*) et 6 (*termes spécifiques à la culture manga*). En fonction des possibilités de réponses correctes par item, j'ai attribué un certain nombre de points. Dans un premier temps, je n'ai fait aucune distinction de sexe, ni d'âge. La répartition des catégories, en fonction du nombre de points obtenus, a été pensée **avant** le dépouillement individuel, selon le schéma suivant :

Question – 5.1 mangas/animes

10 questions posées > 10-9-8 réponses justes = **3 points**
> 7-6-5 réponses justes = **2 points**
> 4-3 réponses justes = **1 point**
> 2-1-0 réponses justes = **0 point**

Cette question comprenait 4 catégories (5.1 shônen, 5.2 shôjo, 5.3 seinen et 5.4 animes), donc la possibilité d'avoir un score maximal de **12 points**.

Afin de procéder à un classement, j'ai établi un tableau de connaissances en fonction du nombre de réponses correctes :

9 à 12 points	> Expert
5 à 8 points	> Connaisseur
4 à 7 points	> Amateur
0 à 3 points	> Novice

⁷ Annexe 4 : « Lot concours - questionnaire manga ».

Question – 6. définitions

8 questions posées	> 8-7 réponses justes	= 3 points
	> 6-5 réponses justes	= 2 points
	> 4-3 réponses justes	= 1 point
	> 2-1-0 réponses justes	= 0 point

3 points	> Expert
2 points	> Connaisseur
1 point	> Amateur
0 point	> Novice

Comme les mangas et animes ont été choisis de manière subjective, il m'a paru normal d'attribuer autant d'importance à la question 5 qu'à la question 6. De ce fait, pour classer les personnes selon leur degré de connaissances, j'ai additionné les résultats obtenus dans les deux catégories selon le *tableau 3* du questionnaire et j'ai divisé le total par 2.

Expert	> 3 points
Connaisseur	> 2 points
Amateur	> 1 point
Novice	> 0 point

Exemple :

Répondant X > Question 5 : 9 points - Expert ; Question 6 : 1 point – Amateur
(Expert > 3 points) + (Amateur > 1 point) = 4 points/2 = 2 points = Connaisseur

Cette manière de procéder, effectuée de manière rigoureuse et systématique pour chaque questionnaire, m'a permis de classer les répondants selon leur degré de connaissances du sujet par catégories :

1. Expert
2. Connaisseur
3. Amateur
4. Novice.

Choix des personnes à interviewer

Sur la base des critères de sélection expliqués précédemment, j'ai pu désigner **12 personnes**⁸. Parmi ce choix anonyme, basé uniquement sur la numérotation des questionnaires reçus, il s'est avéré que 3 d'entre elles n'étaient pas disposées à répondre à une interview (un refus et deux anonymes).

Pour les deux autres, j'ai choisi les seuls répondants (un garçon et une fille) à être déjà allés au Japon. Je tiens également à relever le fait que, parmi la sélection effectuée, deux fratries ont été retenues : deux sœurs, ainsi qu'un frère et une sœur. Cet élément intéressant sera approfondi lors de mes entretiens.

⁸ Annexe 5 : « Liste des personnes à interroger ».

ADOLESCENTS DANS LA CULTURE DE MASSE

Adolescents dans la culture de masse

Afin de comprendre ce qui influence les jeunes à s'intéresser à cette culture du bout du monde, il a fallu mettre en évidence les besoins et les étapes de cette période charnière entre le monde des enfants et celui des adultes

1. L'adolescence

Le terme « adolescence » est apparu vers la fin du XIII^{ème} siècle. Il vient du mot latin « adolescentia »⁹, de « adolescere » qui signifie « grandir vers »¹⁰. En perpétuelle évolution, cette période de la vie a tendance à s'allonger. Comme le relèvent Alain Braconnier et Daniel Marcelli, « *Entre la fin des études et le premier salaire, le temps écoulé est de plus en plus long : stage, petits boulots, emploi à temps partiel et à durée déterminée, autant de situations dont l'instabilité et la précarité représentent la face sociale de ce que l'individu éprouve individuellement* ». ¹¹ Cette difficulté de subvenir à ses besoins matériels, liée à une facilité d'accès à de longues études accroît encore la durée de ce statut social. La tranche d'âge sélectionnée pour l'élaboration de ce travail a été arrêtée à celle des jeunes de 12 à 20 ans.

L'adolescence, grâce à l'évolution de diverses approches, comme la psychologie ou la sociologie, est devenue aujourd'hui une catégorie à part. Le groupe de pairs à l'adolescence répond à des besoins d'affirmation, de reconnaissance, d'identification, d'empathie et de soutien, dans la mesure où « *l'adhésion du groupe répond à des besoins sociaux qui permettent à l'adolescent de se sentir intégré dans la société et plus particulièrement à la classe d'âge qui caractérise cette société*. ¹² ». Aujourd'hui, plus simplement, l'intérêt que leur portent les médias et la société de consommation en fait une classe à part entière de la population.

Cette étape de transition entre l'enfance et l'âge adulte engendre un bouleversement total des repères physiologiques et psychologiques de l'enfant. Pour beaucoup d'auteurs, cette période appelée « stade intermédiaire de la vie » est assimilée à une « crise ».

« Mais lorsque l'on considère l'importance du développement qui marque l'adolescence, on peut facilement substituer à la notion de stade intermédiaire celle de stade à part entière. En effet, sur une période de sept ans seulement, des bouleversements considérables se produisent : le corps se transforme, les pulsions sexuelles apparaissent, la façon de se percevoir et de comprendre les autres se modifie, une identité sociale différente prend forme à l'extérieur de la famille, etc. L'adolescence se caractérise par la diversité et l'intensité des changements qu'elle apporte (...) ». ¹³

Premièrement, il y a les changements intérieurs, que l'on appelle la « crise silencieuse ». Celle-ci, bien qu'invisible, est profondément bouleversante pour

⁹ Définition du petit Robert, dictionnaire de la langue française. 2004, ISBN 2-85036-976-4

¹⁰ Ad : ver, olescere : croître, grandir.

¹¹ BRACONNIER, A., MARCELLI, D. *L'adolescence aux mille visages*, Paris : Ed. Odile Jacob, 1998. p. 45

¹² Ibid, p.24

¹³ CLOUTIER, R. *Psychologie de l'adolescence*. 2^{ème} éd. Paris : Ed. Gaëtan Morin, 1996, p.3

l'adolescent. Elle découle des changements physiques inhérents à la puberté. En effet, tous les doutes et les interrogations que le jeune se pose durant cette période sont en rapport avec les changements physiologiques qui s'opèrent en lui. Cette crise silencieuse se déroule uniquement dans la tête du jeune, les proches ne les remarqueront pas. Néanmoins, ces changements seront très importants dans le remaniement psychique et identitaire de l'adolescent.

Deuxièmement, il y a les changements extérieurs, que l'on appelle la « crise bruyante ». Les adolescents étant déstabilisés par toutes les modifications citées, vont rentrer en conflit avec leur entourage : parents, pairs, enseignants. Le fait qu'ils doivent apprendre à se familiariser avec leur nouveau corps, qu'ils n'ont plus aucun repère spatial (on remarque souvent que les adolescents ont une démarche hésitante, une gestuelle désarticulée), que le regard des adultes sur eux change, va les amener à devoir s'affirmer. A cette période où ils croient que tout le monde est contre eux, que personne ne les comprend, le principal moyen qu'ils utilisent pour montrer qu'ils existent est le conflit.

Si l'on s'arrête sur la construction psychologique, certaines étapes sont un passage obligé : la quête d'identité, l'individuation, l'idéal du Moi et l'alter ego.

A l'adolescence, l'interrogation « qui suis-je » devient primordiale pour le jeune. Il fait ses adieux à l'enfance et entre de plein pied dans une période de transition qui lui permettra d'accéder au monde des adultes. Cette quête d'identité prend des années et requiert un long et fastidieux travail d'élaboration.

L'adolescent va initier un processus d'individuation dans le but de devenir psychologiquement, physiquement et matériellement autonome. Cette recherche d'indépendance l'amènera à se confronter à ses parents. Il testera les limites, cherchera à rentrer en conflit pour mettre en avant le fait qu'il existe. Dans ce désir d'émancipation, ce besoin de quitter les « jupons maternels », l'adolescent cherchera des personnes n'ayant pas les mêmes valeurs que la cellule familiale. Bien souvent, il exprimera son désaccord par l'adhésion à un groupe allant à l'encontre des principes familiaux. Contrairement à sa sphère primaire qui lui a été imposée, le jeune se créera une seconde famille, à laquelle il fusionnera, libre de toutes contraintes et de toutes pressions (selon lui).

Souvent, le groupe de référence est aussi un groupe d'appartenance¹⁴. Par exemple, *« la personne qui adopte le mode de vie des gens peu fortunés, qui aime habiter dans un quartier défavorisé et qui est elle-même démunie sur le plan économique prend les pauvres comme groupe de référence tout en faisant partie de ce groupe. Cependant, les groupes de référence peuvent aussi être des groupes dont on ne fait pas partie mais qui nous servent de modèle et auxquels on aspire à appartenir un jour. Ainsi, la personne qui est issue d'un milieu défavorisé, qui interagit la plupart du temps avec des gens de ce milieu mais qui adopte le langage et l'accent de personnes issues de la bourgeoisie prend probablement comme groupe de référence un groupe dont elle ne fait pas partie, c'est-à-dire les gens de classes aisées de la société ¹⁵ »*.

¹⁴ Sherif, 1953

¹⁵ VALLERAND, J. R., *Les fondements de la psychologie sociale*, 2^{ème} éd. Montréal: Ed. Gaëtan Morin, 2006, p.661-662

La psychologie sociale a longtemps pensé que les groupes auxquels on appartient influent sur nos attitudes et sur nos valeurs. Bien que moins apparent, le fait que des groupes dont nous ne faisons pas nécessairement partie puissent avoir autant d'effet sur nous ne doit pas être négligé¹⁶.

De plus, les jeunes consomment aussi l'idéologie d'appartenance à une culture, une communauté. A ce titre, l'expression : « Dis-moi ce que tu lis, je te dirai ce que tu es ! » est parfaitement d'actualité chez les jeunes lecteurs de mangas. Cette adhésion au groupe passe avant tout par l'identification à des artistes ou à des genres, et par l'idéalisation que les adolescents s'en font. Ce phénomène relativement récent semble apparu en même temps que la télévision. C'est par elle que les jeunes se font une idée visuelle et sonore de ce qu'ils ne pouvaient jusqu'alors que lire. En schématisant, on peut définir l'adolescence comme une étape où se construit un certain idéalisme, qui prend le dessus sur ce qui a été appris. Néanmoins, le groupe d'appartenance a moins d'importance que le groupe de référence.

Les mangas, au même titre que la musique ou la mode, différencient les générations les unes des autres. L'objectif étant de toucher le plus grand nombre de jeunes consommateurs, les publicitaires vont proposer plusieurs genres de mangas. En adhérant aux aventures d'un héros, l'adolescent accèdera à un groupe de pairs. Cette appartenance, apparemment choisie librement, est le fruit d'un marketing soigneusement orchestré.

Cette inscription à une bande, outre le fait de prendre ses distances avec son père et sa mère, répond également à des besoins sociaux qui permettent à l'adolescent de se sentir intégré dans la société et plus particulièrement à la classe d'âge qui lui correspond (besoin de s'identifier, de se confronter, de se poser des questions existentielles). Ce groupe peut également être le relais de ce que l'on appelle l'idéal du Moi, celui-ci constituant un moyen d'atteindre ce que l'on rêve d'acquérir, de conquérir ou d'être, soit par sa vocation, soit par son idéologie prédominante, soit tout simplement par les possibilités d'accès à de nouvelles activités sportives ou culturelles. *« Cet idéal du Moi est en effet une composante principale du processus d'adolescence ; il ne s'appuie plus uniquement sur l'idéalisation des parents et l'idéalisation de l'enfant par les parents, mais aussi sur l'idéalisation du monde extérieur et l'idéalisation du soi adolescent. La relation entre le Moi, c'est-à-dire ce que l'on est (ou surtout ce que l'on croit être) et l'idéal du Moi (ce que l'on souhaite être) est marquée sous le sceau du projet, du devenir personnel et succède à une relation relativement passive aux projets et aux souhaits des parents. Ceci ne veut pas dire qu'il y a une contradiction entre ces deux projets et ces deux devenirs, mais qu'à l'adolescence, il y a, au moins, une nouvelle remise en question de ces aspects, Ainsi on peut voir que l'identification est un mécanisme psychologique fondamental de l'adolescence (...) »*¹⁷.

Il est intéressant de relever que l'adolescent, pour construire son image de soi, n'a pas uniquement recours à sa propre perception. Lorsque le jeune doute de lui-même (pour différentes raisons : changements physiques liés à la puberté, repères spatiaux

¹⁶ Merton & Kitt, 1965

¹⁷ BRACONNIER, A., MARCELLI, D. *L'adolescence aux mille visages*, op. cit., p.32

chamboulés, regard et attentes familiales différents), il cherche des modèles faisant preuve d'assurance et ayant foi en eux-mêmes, des exemples sur lesquels il pourra projeter ses désirs et ses fantasmes. Les parents étant à ses yeux ceux qui l'empêchent de réaliser ses besoins (autonomie, identité sexuelle, compréhension, valorisation, rébellion), il se tournera vers une personnalité ou vers un héros imaginaire. Dans ce registre, les mangas fournissent une palette de modèles aux adolescents.

Contrairement aux Comics américains ou aux bandes dessinées occidentales, le personnage central des mangas pour adolescents est dans une fourchette d'âge identique à celle des lecteurs. Souvent maladroit dans ces actions, peu à l'aise avec l'autre sexe, il s'en sort par son courage, sa ténacité ou grâce à l'appui de ses amis. Cette spécificité de ce type de littérature permet aux jeunes une identification plus aisée aux modèles proposés (Naruto, One Piece, Dragon Ball ...).

Un autre type de modèle auquel l'adolescent peut s'identifier est son « alter ego », celui qu'il appellera son « meilleur ami ». Ce double, sur lequel il projetera ce qu'il voudrait être, avec lequel il nouera – très souvent – une forte amitié, va lui apporter un soutien non négligeable et l'aidera à répondre à ses interrogations. Bien souvent, cette complicité s'articulera autour d'une passion identique (manga, football). A cet âge où tout est chamboulé, il est important d'avoir quelqu'un à qui se comparer, se mesurer.

Dans la société actuelle, il est de plus en plus difficile de fournir aux enfants sécurité et modèles. En effet, la présence des parents est moins forte que par le passé : les obligations professionnelles – bien souvent pères et mères sont obligés de travailler pour subvenir aux besoins familiaux –, ajoutées aux multiples sollicitations de la société (loisirs, politique, engagements divers) font qu'ils doivent souvent confier la garde de leur progéniture à de tierces personnes. Pour ces raisons, la vie de l'enfant d'aujourd'hui est, dès le plus jeune âge, beaucoup plus ouverte sur le monde extrafamilial : crèches, garderies, écoles, médias, associations sportives et/ou culturelles.

Ces différents environnements constituent à la fois des points positifs et négatifs pour l'évolution du préadolescent ou de l'adolescent qui doit apprendre à recevoir et à traiter les informations qui viennent de l'extérieur, afin de ne pas se perdre dans la multiplicité des exemples qui lui sont proposés. C'est cette « instabilité » quotidienne, additionnée aux doutes qu'il a sur lui-même qui va l'amener à chercher des modèles. Sa quête est menée dans son entourage : un entraîneur sportif, un copain plus âgé (au leadership affirmé), un maître d'apprentissage, une star qu'il juge parfaite. Il se rapprochera également de pairs qui partageront les mêmes intérêts, la même vision du monde que lui. L'adolescence va donc se caractériser socialement par l'accession à une multiplicité de groupes, de milieux sociaux qui détermineront les différents rôles sociaux que le jeune endossera plus tard, dans sa vie d'adulte.

Comment la société actuelle répond-elle à cet appel du jeune ? Le monde traverse une période de mutations accélérées, aussi bien culturelles que technologiques et économiques. Cette frénésie collective du changement – toujours plus vite, plus fort, plus haut – fait que les adolescents n'ont plus vraiment de modèle spécifique auquel s'identifier pour envisager leur rôle en tant qu'adulte. Ou pour être exact, ils en ont une multitude, véhiculés par les médias : stars, chanteurs, sportifs, policiers,

brigands, héros de mangas...

Pourquoi essayer de s'identifier à un héros de manga ou à une star internationale ? Les besoins dominants permettant de se détacher du lien parental sont l'autonomie et l'identification¹⁸. Le besoin d'autonomie se traduit par l'éloignement du modèle des parents. Il s'explique par la volonté qu'a l'adolescent de faire ses propres choix. Le besoin d'identification y est directement lié. En effet, pour pouvoir devenir autonome vis-à-vis de ce qu'il a connu jusqu'à présent, le jeune n'a d'autre possibilité que de remettre en question ses connaissances, ses croyances, et de les comparer à celles de ses pairs, des médias, de tout ce qui se situe hors du contexte familial.

Les images que les adolescents reçoivent de ces modèles sont parfois très « lisses » : une vie superficielle sans accroc, très loin de la réalité ; les relations avec le sexe opposé, faciles ; l'argent omniprésent ; la violence comme principal mode de relation. Dans ce grand « reality show » que leur renvoient quotidiennement les médias, où tout s'acquiert facilement, où les difficultés n'existent que rarement, les jeunes se perdent. Bien sûr, il n'est pas question de généraliser ce phénomène, mais simplement de le relever. Certains d'entre eux s'en sortent très bien, alors que d'autres en arrivent à douter de leurs capacités lorsqu'ils sont confrontés à des obstacles de la vie de tous les jours (perte d'un emploi, rupture sentimentale, échec scolaire). Ces clichés peuvent rendre plus difficile l'identification de l'adolescent à un modèle adulte structuré. Cette difficulté d'adaptation liée à cette époque en général se trouve donc aggravée par les problèmes que rencontrent les jeunes d'aujourd'hui pour s'adapter à une société qui se transforme très rapidement sans leur fournir de modèles solides de référence, mais en leur vendant de multiples modèles de pacotille. Cette confusion des rôles, selon Erikson, va l'amener au conflit le plus significatif de l'individu : la crise d'identité.

Dans les mangas, cette facilité du « tout, tout de suite » et de la perfection des héros est peu présente. Tous les personnages font face à des incertitudes, traversent des périodes difficiles. Leurs points forts sont sans cesse contrebalancés par des faiblesses qui les empêchent d'être parfaits. Cette caractéristique plaît aux jeunes et favorise l'identification à un personnage. Dès lors, les adolescents qui lisent ces ouvrages pour la première fois sont étonnés : « *J'ai trouvé des fois bizarre leurs attitudes. Comme quand Naruto il fait quelque chose de super-bien et puis après il dit une connerie et il s'fait taper dessus. Mais bon, c'est le personnage...* »¹⁹ Catarina évoque également ce côté « humain » des héros de manga « *où on a l'impression, qu'en fait, on est en face du mec. Il a le pire succès à l'école, c'est l'intello de service, hyper intelligent. Et puis en fait, on se rend compte que niveau succès [avec les filles], il en a aucun et puis que, franchement, plus bête que lui...* »

En confrontant la vie des adolescents du début du vingtième siècle à ceux d'aujourd'hui, il est possible de mettre en évidence l'évolution de leurs modèles. Dans la société des années 1900, les jeunes ne vivaient pas leur adolescence de la même manière que maintenant. Bien que les changements physiologiques et psychologiques étaient tout aussi importants, le passage de l'enfance à l'âge adulte se faisait sans cette transition que l'on appelle aujourd'hui « adolescence ». Bien sûr,

¹⁸ Comme nous l'avons vu ci-dessus par « identification » nous entendons « comparaison afin de s'approprier les attributs de l'autre ».

¹⁹ Entretien avec Thimothée.

il y avait des rites de passage plus ou moins définis qui permettaient de passer d'un statut de mineur à celui de majeur (comme la confirmation), mais cette phase était plus courte qu'aujourd'hui. En effet, dès qu'ils le pouvaient, les enfants devaient travailler pour aider leurs parents à subvenir aux besoins familiaux. Comme la sphère familiale n'était pas aussi ouverte à la société qu'à présent, les modèles auxquels s'identifiaient les jeunes étaient les adultes qu'ils côtoyaient quotidiennement : leurs parents, leurs grands-parents, leurs grands frères ou leurs collègues de travail. Grâce à sa relation avec son père, le fils apprenait ce que signifiait être un homme. Il construisait son identité masculine en s'identifiant à celui qui avait le même sexe que lui. De la même manière, les jeunes filles s'identifiaient à leur mère et étaient très vite engagées dans la vie active de la famille : nettoyer le linge, la maison, préparer à manger pour les hommes, s'occuper des plus jeunes ou des anciens.

« Ces types de modèles étaient basés sur un processus de transmission sans altération, d'une génération à l'autre, de statuts et de valeurs relativement stables. Ce modèle fonctionnait dans chaque catégorie sociale et était fondé sur l'identification au rôle paternel : dans la paysannerie, la transmission des biens et la reprise de l'exploitation familiale validaient à l'évidence un tel modèle de continuité familiale ; en milieu ouvrier, le père était l'agent transmetteur des valeurs et des secrets du métier et c'était lui qui, bien souvent, allait présenter son fils à l'usine ; en milieu bourgeois, enfin, des mécanismes de socialisation anticipatoire assuraient à l'avance une position sociale par le réseau familial, soit par la transmission d'un patrimoine, soit par l'effet du diplôme qui donnait une image sociale claire et apparemment intangible du métier. Ce modèle s'épuise sous l'effet de la prolongation scolaire, des transformations de la structure socioprofessionnelle et des aspirations à la mobilité sociale qui accompagnent ces mouvements et introduisent une distance grandissante entre le groupe d'appartenance et le groupe de référence. »²⁰.

Dans la société actuelle, le paraître et l'avoir deviennent plus importants que l'être. Les valeurs et les statuts donnés par les parents, qui permettaient aux jeunes de se raccrocher à quelque chose de stable, oscillent aujourd'hui au gré des tendances. Les marques font et défont les modes, construisent et détruisent sur l'autel de l'argent des modèles qu'ils imposent. Alors que les exemples extrafamiliaux d'hier étaient « librement choisis » par l'adolescent, ceux d'aujourd'hui, en dehors de l'entourage, sont dictés par les médias. La pression constante que subit la population nous incite à penser que nous sommes « gouvernés » par la publicité. Tous les jours, des « besoins » de consommation sont créés : alcool, tabac, voitures, vêtements, musiques, goodies, mangas, etc. Dans la vision capitaliste de la société du XXI^{ème} siècle, le bonheur n'est plus spirituel, mais matériel. En schématisant cette vision du bonheur, je pense que l'on pourrait résumer le courant de pensée actuel par cette phrase : « *Pour être heureux, il faut consommer !* ». Même les adultes, qui devraient être des guides pour les adolescents, sont happés par cette spirale mercantile. Ils ne prennent plus la place qui est la leur et cherchent à retrouver une jeunesse passée (phénomène dit de « l'adultescent », contraction des termes « adulte » et « adolescent ») en s'appropriant les différentes modes des jeunes. Dès lors, comment blâmer ces jeunes en quête d'identité ?

²⁰ Gallado, O. *Sociologie de la jeunesse*, Paris : éd. Armand Collin, 2001 ; pp.159-160

La culture manga doit séduire les adolescents et pour cela, elle agit consciemment afin de s'adapter à leurs besoins. Mais par quels moyens diffuse-t-elle sa pensée ? Comment se fait-elle connaître ?

2. Culture et diffusion de masse

La culture

Lors de mes recherches sur les différents aspects abordés dans ce mémoire, un terme est apparu de manière récurrente : la « culture ». Une difficulté à laquelle j'ai été confronté a été de définir le mot. En effet, je me suis rendu compte que la notion change sans cesse d'une lecture à l'autre. Au fil de mes investigations, j'ai trouvé autant de définitions que de manières de percevoir le genre. Ainsi, et paradoxalement, comme le souligne Edgar Morin : « *La notion de culture est sans doute en science sociale la moins définie de toutes les notions ; tantôt elle englobe tout le phénomène humain pour s'opposer à la nature, tantôt elle est le résidu où se rassemble tout ce qui n'est ni politique, ni économique, ni religieux*²¹ ». ».

Un autre sociologue, Guy Rocher, définit la culture comme « *un ensemble lié de manières de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisées qui, étant apprises et partagées par une pluralité de personnes, servent, d'une manière à la fois objective et symbolique, à constituer ces personnes en une collectivité particulière et distincte* ». Afin de compléter cette définition de la culture, j'y ajouterai celle de Jean-Pierre Dupuy et Jean Robert : « *La culture c'est moins un ensemble de conduites concrètes, de coutumes, d'usages, de traditions, d'habitudes, qu'un mécanisme de « contrôle », un « programme », dans le langage de la théorie de l'information, permettant à l'homme de gouverner son comportement (...). Le programme qui constitue une culture peut être un système organisé de symboles (langage, arts, mythes, rituels) permettant à l'homme d'établir des relations signifiantes entre eux et le monde* ». (1976 : 56-57)

Soit, simple phénomène humain (opposé à la politique et à la religion), soit diktat sur la manière de penser collective, la culture peut également s'apparenter à un programme politique visant à contrôler le comportement.

La définition de la culture n'est pas figée, elle évolue avec le temps, la société et les mœurs. Il est intéressant de s'arrêter sur sa diffusion. Comment est-elle transmise ou enseignée aux générations qui suivent ?

La transmission de la culture

a) Transmission verticale (autorité - enfant)

Jusqu'à la Seconde Guerre mondiale, elle était l'affaire des classes sociales aisées. Cette élite de la population avait les moyens et le temps nécessaires pour étudier et transmettre les savoirs. Très tôt, les familles fortunées se faisaient un devoir de

²¹ in Encyclopaedia Universalis, vol. 14, 1989, p. 677

donner le goût et la connaissance de l'art, du théâtre, de l'opéra, de la musique et de la lecture à leurs enfants. Cette initiation débutait très tôt, par le biais de textes issus des bibliothèques familiales. Elle se prolongeait ensuite dans des écoles privées, ou par un enseignement privé. De ce fait, cette culture –appelée « culture consacrée » dans les textes– n'était que difficilement accessible aux classes moyennes, et pratiquement inaccessible aux classes défavorisées. Dans ce sens, on peut utiliser le terme de « sous-culture du haut ».

Aujourd'hui encore, malgré la démocratisation de l'enseignement, la transmission de la « culture consacrée » est sujette à des disparités. Bien que l'accès à celle-ci soit plus aisé, grâce notamment à la montée de l'économie « médiatico-publicitaire », un facteur important demeure : l'information et la sensibilisation parentale. En effet, même si tout un chacun peut suivre un théâtre ou un concert à la télévision, emprunter des ouvrages littéraires dans une bibliothèque publique, la compréhension et l'approche méritent une sensibilisation préalable.

Grâce à l'accès facilité à l'école publique, il existe beaucoup plus de points communs entre les jeunes des différentes classes sociales qu'au début du siècle. François Dubet rappelle également que cet accès généralisé à la scolarité pour toutes les classes de la population a eu pour conséquence l'allongement de l'adolescence pour d'autres groupes sociaux. En effet, à une époque, certains jeunes rentraient de manière précipitée et forcée dans le monde des adultes, alors que d'autres bénéficiaient encore du sursis scolaire. Cet allongement des études, des formations, maintient un mode de vie adolescent chez certains jeunes adultes, Olivier Galland abordera ce thème sous le titre d' « adolescence interminable ». Toujours est-il que la notion de culture, en société, révèle encore des inégalités sociales.

b) Transmission de masse

Un problème majeur relevé par les sociologues est la généralisation des moyens de communication de masse. En effet, à l'inverse des cultures imposées par le milieu familial, social ou scolaire, la culture de masse est une culture de marché, dispensée par des vecteurs de diffusion massive : Internet, radio, télévision, cinéma, presse écrite. L'offre et la demande s'appliquent aux produits culturels que certaines communautés tentent de faire passer, de gré ou de force.

Les mass media transmettent en quantité les valeurs de la société dans les ménages. Même si la plupart des auteurs s'accordent à placer ces vecteurs de communication comme agents de socialisation, au même rang que la famille et l'école, il est un point sur lequel les opinions divergent : l'appréciation des effets produits !

Le dictionnaire de sociologie propose deux thèses, reposant chacune sur un paradigme sociologique différent :

- « 1) *Les mass media produiraient une uniformisation culturelle et une aliénation idéologique. D'une part, le récepteur n'aurait guère de possibilité de réagir au message reçu. Le déterminisme technologique serait si pesant qu'il endormirait les facultés de discernement des citoyens et provoquerait une aliénation uniformisante des esprits. D'autre part, loin de représenter la*

diversité sociale du monde, les producteurs de mass media imposeraient les valeurs dominantes de la modernité, elles-mêmes expression des valeurs de la classe dominante, voire d'une société dominante : l'impérialisme américain.

2) *La télévision a permis à tout un chacun de voir à l'écran non seulement sa propre culture mais aussi celle des autres. Le clivage préexistant entre culture de masse et culture savante n'est pas pour autant accentué mais il acquiert une visibilité peu accessible autrement. Chaque public pourrait alors affirmer ses goûts sans pour autant emprunter systématiquement ceux des autres. Dans cette optique, les messages et valeurs générales véhiculés par les mass media seraient réinterprétés à travers tel ou tel particularisme et la thèse de l'effet uniformisant devrait être abandonnée. »²²*

Ces deux options de la transmission de masse nourrissent un débat fondamental qui s'intensifie depuis des décennies. Faut-il tenter de réguler, de canaliser le flot d'images véhiculées par les mass media ? Faut-il permettre l'accès à différentes sources d'information, pour donner la possibilité de choisir un mode de pensée affranchi de l'Etat ?

La première vision de la diffusion de la culture décrit est un phénomène d'aliénation du peuple. Cette représentation pessimiste ne laisse que peu ou pas de place au débat. La dérive possible de cette thèse, couverte par l'argumentation simpliste de contamination des cultures étrangères est l'uniformisation sociale. Les informations sont contrôlées et filtrées pour le « bien du peuple ».

La seconde vision de la propagation de l'information, synonyme de liberté et d'ouverture permet aux gens de se forger un esprit critique. La comparaison entre différentes cultures, avec leurs forces et leurs faiblesses, offre de nourrir un débat d'idées, de remettre en question des agissements. Nourrir différentes communautés à ce genre d'informations par le biais des mass media évite la stagnation politique et sociale d'une nation, avec toutes les dérives qui peuvent en découler.

Michel Richard analyse le rôle que jouent les médias dans la diffusion massive d'informations sur une culture, sur une personne ou sur un produit. Il pense qu'ils induisent une multitude de besoins, tant matériels qu'immatériels : *« le gigantesque appareil d'information et de publicité (...) répand en permanence un discours du besoin, toute une propagande faite autour de lui de telle sorte que le besoin n'est pas qu'un phénomène matériel et économique, il est aussi un produit culturel et idéologique : il est un signe, un code, un langage, une imprégnation culturelle qui se fait sournoise mais efficace »²³*.

c) D'une transmission de classe à une transmission de masse

La culture, selon la définition de Guy Rocher, peut être associée à n'importe quelle classe de la société. Beaucoup d'auteurs s'accordent à dire que la transmission de celle-ci est en crise, que ce soit dans les milieux ouvriers ou dans les milieux

²² Dictionnaire de sociologie, p. 42

²³ MICHEL, R. *Besoins et désirs en société de consommation*. Lyon, Ed. Chronique sociale, 1980. p.

favorisés. La transmission verticale devient l'exception, alors que la transmission de masse devient la norme. Selon eux, cette cause est principalement due à quelques facteurs précis, tels que :

- la modification de la structure familiale et du rôle parental
- la dérive des réformes scolaires
- l'émergence de nouvelles technologies (Internet, téléphones portables, iPod) ²⁵
- l'omniprésence des médias (TV, Internet, radio, journaux)

Ces éléments sont principalement des déclencheurs de crise. Comme la « transmission verticale » autorité / enfant (parents / école) est de moins en moins la norme, les jeunes vont chercher à se construire ailleurs. Livrés à eux-mêmes, ils n'ont pas toujours les clés pour affronter le flot d'informations qui les inonde. Pour y faire face, ils se tournent vers leurs pairs, ce qui renforce le phénomène de la « culture juvénile ».

La culture de masse

Selon Edgar Morin, elle est « *produite selon les normes massives de la fabrication industrielle répandue par des techniques de diffusion massives et s'adresse à une masse sociale* »²⁴. Avec le recadrage quotidien opéré par les éditeurs, par l'intermédiaire de sondages insérés dans les pages des centaines d'hebdomadaires que compte le Japon (plus de 3 millions d'exemplaires de chaque revue sont publiés chaque semaine), il apparaît clairement que la ligne de conduite des maisons d'édition vise à satisfaire un maximum de gens. Ce désir de coller aux attentes des différents publics (Shônen, Shôjo et Seinen) en fait un outil de pression puissant et redouté des mangakas. Inconsciemment ou consciemment, les lecteurs ont le pouvoir de faire naître une carrière ou de la briser. Par le biais d'un habile stratagème marketing, le diktat du peuple nippon peut élever une série aux nues une semaine, et la faire sombrer dans l'oubli quelques mois après.

« *La culture de masse est une culture : elle constitue un corps de symboles, mythes et images concernant la vie pratique et la vie imaginaire, un système de projection et d'identification spécifique. Elle se surajoute à la culture nationale, à la culture humaniste, à la culture religieuse et entre en concurrence avec ces cultures.* »²⁵
Durant la Seconde Guerre mondiale, les mangakas qui n'avaient pas été incorporés à l'armée japonaise ou interdits d'activité ne purent s'exprimer légalement que dans des domaines précis, imposés par l'Etat. C'est ainsi que les mangas furent utilisés pour de la propagande massive, vantant l'esprit de solidarité nationale et l'effort collectif.

Selon Paul Gravet²⁶, le contexte de production de masse globalisé, visant à reconstruire rapidement le Japon, a permis au manga de renaître de ses cendres. Utilisé par l'Etat, il propage le mythe d'une nation fière et travailleuse. Ces bandes dessinées collent parfaitement à ce que les politiques avaient besoin à l'époque : un moyen de diffusion à grande échelle, peu cher à produire, pouvant être tiré sur du

²⁴ MORIN, E. *L'esprit du temps*, op.cit., p. 7

²⁵ Ibid, pp. 15-16

²⁶ GRAVET, P. *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, op.cit.

papier bas de gamme et pratique à lire. L'idée étant de distraire le peuple, il fallait éviter de rentrer dans une réflexion trop complexe sur l'époque moderne.

Heureusement, des mangakas indépendants vont épancher leurs idées les plus folles et les plus libertaires pour remettre en cause le système.

L'invention du grand public

Comme Edgar Morin le relève justement : « *L'existence d'une presse enfantine de masse est le signe qu'une même structure industrielle commande la presse enfantine et la presse adulte. La presse enfantine est devenue un instrument d'apprentissage à la culture de masse.* »²⁷. Ce phénomène d'éducation aux produits se vérifie dans la culture manga. Tout est fait pour répondre aux peurs, angoisses, fantasmes ou espoirs d'un public cible, quel que soit son âge ou son sexe. Les quatre styles de mangas (Shônen, Shôjo, Seinen et Gekiga) le prouvent, les champs d'investigation du manga recouvrent l'âge du biberon à celui de la maison de retraite, et passent par toutes les activités possibles et imaginables (sport, business, cuisine, activités ménagères, voyages, sciences...). Les éditeurs l'ont bien compris : pour que les consommateurs de demain assimilent leur produit, il faut qu'ils puissent s'identifier facilement aux héros, quel que soit leur âge ou leur sexe. A titre d'exemple, le magazine *Shônen Jump*, à ses débuts (1959), a effectué un sondage afin de connaître les goûts et les valeurs qui plaisaient aux lecteurs. Dès lors, aucun grand titre publié dans cet hebdomadaire (Goldorak, Capitaine Tsubasa, One Piece, Naruto...) n'a dérogé à la règle du sondage. Aujourd'hui encore, dans les revues hebdomadaires²⁸, une carte est à la disposition des lecteurs pour qu'ils puissent élire leurs séries préférées. L'éditeur se basera sur les réponses reçues pour miser sur les titres à succès et abandonnera ceux qui auront eu le moins de suffrages.

Bien qu'il y ait une homogénéisation de la production selon les genres des différentes séries, chacun y trouver son compte. « *La variété vise à satisfaire tous les intérêts et les goûts, de façon à obtenir la consommation maxima. Cette variété est en même temps une variété systématisée, et homogénéisée. L'homogénéisation vise à rendre euphoriquement assimilable à un homme moyen idéal les contenus les plus différents.* »²⁹

Les mass media favorisent l'abolition des frontières culturelles dans un marché commun, allant jusqu'à permettre un terrain de communication entre les classes sociales. Quel que soit son statut, le citoyen moyen peut y trouver satisfaction. Ce qui caractérise cette culture de masse, c'est l'identité des valeurs de consommation. Aussi peut-on, avec Léo Bogart, avancer que « *le nivellement des différences sociales fait partie de la standardisation des goûts et intérêts auxquels les mass media donnent une expression et à quoi ils contribuent.* »³⁰

Il est à relever que « *la culture de masse n'est pas en rupture radicale avec les*

²⁷ MORIN, E. L'esprit du temps, op.cit., p.41

²⁸ Ouvrage monumental de 500 pages, décliné pour tout public, imprimé sur du papier recyclé et vendu seulement 3 Sfr l'unité.

²⁹ Ibid, p.38

³⁰ The age of television, p. 5, 1956

*cultures littéraires antérieures. Elle est héritière d'un mouvement qui commence avec l'imprimerie.»*³¹. Par sa démocratisation, la culture de masse accepte d'être vulgarisée :

- limitation de l'intrigue et diminution du nombre de personnages (*simplification*)
- polarisation du bien et du mal (*manichéisme*)
- introduction de la psychologie et de la dramatisation moderne au sein d'œuvres du passé (*actualisation*)
- transfert de l'action du passé dans le temps présent (*modernisation*)

Ce qui fait dire à Edgar Morin que « *tout semble opposer la culture des cultivés à la culture de masse : qualité à quantité, création à production, spiritualité à matérialisme, esthétique à marchandise, élégance à grossièreté, savoir à ignorance.* »³²

Néanmoins, il est important de relever que cette culture de masse, qui relève de l'industrie et du commerce, n'est pas imposée par les institutions sociales : elle est proposée. Son évolution se fait au gré des tendances, de l'air du temps. « *Elle subit les tabous (de la religion, de l'Etat, etc.), mais n'en crée pas ; elle propose des modèles, mais n'ordonne rien. Elle passe toujours par la médiation du produit marchand, qui est celui de se plier à la loi du marché, de l'offre et de la demande.* »³³ Mais en répondant aux lois du marché, elle se doit d'être : commune, flatteuse et digeste... pour devenir rentable !

Les mangas, une culture juvénile ?

La culture manga n'est donc pas destinée à une frange particulière de la population ; elle évolue en même temps que son lectorat. Il apparaît toutefois utile de se poser la question de la culture manga adolescente. « *Les adolescents présentent, à l'échelle de la population [...], une configuration particulière de compétences, comportements et préférences culturelles qui constituent un ensemble de traits suffisamment stables et cohérents pour les distinguer de la population. Dans ce cas, pourquoi ne pas parler de « culture jeune » au même titre qu'on parle de « culture cultivée » pour désigner les activités et les goûts caractéristiques des milieux diplômés ?*³⁴ »

Les jeunes ne savent plus vraiment à quelle culture se vouer dans notre société et se tournent vers des cultures juvéniles. Selon Dominique Pasquier, les sous-cultures juvéniles sont le fruit des jeunes issus des classe ouvrière. Elles sont souvent organisées de manière « visible » (Dick Hebdidge va jusqu'à parler de cultures « spectaculaires ») « *à travers des territoires, des objets, des vêtements, des modes de relations sociales, des pratiques de loisir. C'est la combinaison de tous ces éléments qui fait un « style » et permet de produire l'identité socialement organisée d'un groupe.* »³⁵ Il relève également que les sous-cultures sont fondées sur une

³¹ Ibid, p.62

³² MORIN, E. L'esprit du temps, op.cit., p.17

³³ Ibid, p.49

³⁴ DONNATO, O. (dir) *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, Paris, la documentation française, 2003, p.16

³⁵ PASQUIER, D. *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*. Paris : Ed. Autrement, 2005, p. 169.

appropriation du quotidien, allant même jusqu'à parler d'une sorte de « science du concret ». Le fonctionnement de ces cultures juvéniles se base sur « l'homologie ».

Selon Dick Hebdidge, tout est lié : de la coiffure aux vêtements portés, des sports pratiqués à la musique écoutée, des moyens de locomotion choisis à la manière de parler, tout est calculé, le hasard n'a pas sa place. Vu de l'extérieur, par un adulte, ce style de vie peut paraître décousu et désordonné ; il n'en est rien. Par leurs attitudes, les jeunes manifestent leur opposition à la culture dominante de leurs parents. Cette manière de la détourner leur permet de se la réapproprier à leur manière.

Par la démocratisation (p. 34), la propagation par des vecteurs de diffusion massive (TV, Internet, presse écrite) et par les codes propres à ce phénomène (langage, vocabulaire et genres), la culture manga répond donc à la définition d'une culture de masse.

Comme l'écrit Alain Croubaillant dans son éditorial du 14 mai 2007³⁶, « *les enfants adorent évidemment être les seuls à comprendre les codes, le vocabulaire et jouissent de l'embarras des parents effrayés par un vocabulaire spécialisé.* » Même si dans cet article, une mère d'une jeune fille de sept ans déclare « *s'être laissée gagner par cette narration lente, où l'action est sans cesse interrompue par des apartés, des flash-back et des descriptions, comme dans Balzac* », il apparaît que la culture manga comporte bien tous les signes d'une sous-culture juvénile et qu'elle reste étrangère, pour ne pas dire hostile, à beaucoup d'adultes.

³⁶ CROUBALIAN, A. « Naruto, le Harry Potter nippon ». *Le Temps*, 14 mai 2007, p. 40

3. La culture manga

a) Définition et historique³⁷

Pour pouvoir apprécier l'évolution du manga, il faut remonter très loin dans l'histoire du Japon. De ses origines et de son vécu découlent ce style graphique si spécifique.

Ces dessins, selon le critique de bande dessinée Fusanosuke Natsume³⁸, remontent au XII^{ème} siècle déjà. Bien sûr, les représentations de l'époque n'avaient pas grand chose à voir avec leur forme actuelle. Il s'agissait de peintures sur rouleau (emakimono) pouvant atteindre jusqu'à six mètres de long, représentant des batailles, des événements de la vie, des légendes ou des caricatures comiques. Parmi les plus connues figure l'œuvre d'un prêtre-dessinateur, Toba Sôjo Kokuyé (1053-1140), qui croqua des gens de sa caste sous les traits d'animaux (lapins, grenouilles, singes et renards). Ce travail est considéré comme le premier manga humoristique de l'histoire.

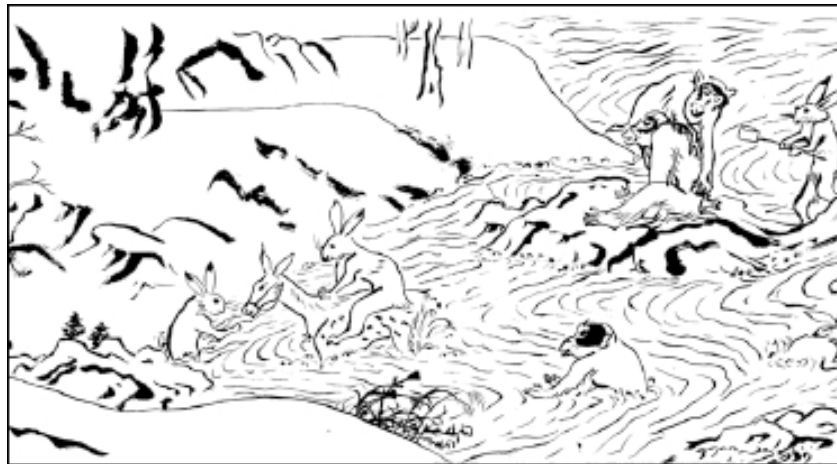


Figure 3 – « Peinture sur rouleau de Toba Sôjô Kokuyé (1053-1140) »

Il faudra néanmoins attendre le XIX^{ème} siècle pour qu'un peintre d'estampes du nom de Hokusai Katsushika (1760-1819) invente le mot « manga ». Ce terme, issu de la contraction de deux idéogrammes chinois « man » et « ga » signifie littéralement « esquisse au gré de la fantaisie ». Il désignait des croquis spontanés, presque involontaires, jouant avec l'exagération, l'essence même de la caricature.

Ce n'est qu'au début du XX^{ème} siècle, sous l'influence de journaux satiriques américains, que les mangas prirent leur forme actuelle. Ce vent nouveau apporta une dynamique particulière au genre. En effet, les œuvres se développèrent sous forme de séries diffusées par le biais de journaux généralistes.

Suite à la reddition du Japon le 2 septembre 1945, les Américains occupèrent l'archipel jusqu'en 1952. C'est dans ce Japon d'après-guerre, où toutes les valeurs

³⁷ Annexe 6 : « Survol historique de la culture manga de 1945 à 2007 »

³⁸ GRAVET, P., *Manga : soixante ans de bande dessinée japonaise*. Ed. du Rocher, 2005. ISBN 2-268-0555-7

traditionnelles sont bouleversées, que naîtra puis évoluera le manga. Dans ce monde incertain, les repères balisés de l'éducation traditionnelle classique sont désormais complètement brouillés. Ce contexte influença grandement les mangakas de l'époque. En effet, la presse japonaise d'alors traduisit et diffusa un très grand nombre de comics strips³⁹.

« La fin de la Seconde Guerre mondiale marque un essor économique qui, aidé par les finances américaines, prévoit une reconstruction éclair du Japon. Travailler énormément pour oublier au plus vite les horreurs passées. C'est dans ce contexte de production de masse, de travail à la chaîne globalisé et d'effort national généralisé pour la nation qu'explorent les mangas, bandes dessinées qui avaient fait leur apparition dès les années 1920. Ces bandes dessinées collent parfaitement à l'époque : peu chères à produire, elles sont facilement sérialisées et peuvent être tirées sur du papier bas de gamme. Pratiques à lire, évitant de rentrer dans une réflexion trop complexe sur l'époque moderne, elles sont des lieux d'expression encore mal balisés où peuvent s'épancher les scénaristes les plus libertaires comme les plus traditionnels.

Mieux encore, le manga devient rapidement un exutoire idéal pour une jeune génération en quête de nouveaux objets culturels. Malléables à l'envi, ces bandes dessinées le plus souvent scénarisées et réalisées en quelques heures exploitent les mythes populaires (Godzilla⁴⁰ en tête – allégorie forcée d'un malheur extérieur qui foudroie des villes entières – l'allusion atomique n'est jamais très loin) et posent des hypothèses sur un futur que tous rêvent prospère. Très vite, pourtant, ce discours officiel qui est distillé chaque jour dans les médias nippons et qui filtre de façon naturelle dans la production de masse du manga va être détourné : le mythe d'un Japon fier et travailleur qui reprend son dur labeur comme si rien ne s'était passé en 1945 vacille sur ses bases et les mangas sont dans les premiers à remettre en cause ce bonheur de pacotille .»⁴¹

Un jeune mangaka de l'époque, Osamu Tezuka (1928-1989), est très influencé par les longs métrages de Charly Chaplin et de Walt Disney. Il va jusqu'à visionner quatre-vingt fois le dessin animé de « Bambi » pour le disséquer dans ses moindres détails, pour mieux s'en inspirer. En sortant du cinéma, les mêmes interrogations le taraudent sans cesse : comment dessiner des histoires qui fassent pleurer, rire et toucher les gens comme un film ? C'est le déclencheur qui permet à l'imagination de Tezuka de métamorphoser la bande dessinée japonaise. Convaincu que la meilleure manière de faire passer les émotions réside dans le découpage des planches (pour y amener du dynamisme), il révolutionne le genre. Afin de rompre avec la tradition théâtrale de l'époque (représentation des personnages en pied, au centre de l'image ou à égale distance les uns des autres), il dessine des « images cinéma », faisant sans cesse varier le point de vue d'une case à l'autre. Cette manière de faire permet au lecteur d'avoir une impression d'action trépidante. Afin de souligner plus encore

³⁹ Il s'agit de petites bandes dessinées, développées sur 3 ou 4 cases.

⁴⁰ Monstre issu de la croyance populaire. Gigantesque, il rase des villes entières en un seul passage. Incarnant parfaitement le mythe du désastre atomique, il permet d'exorciser les peurs des habitants après la Seconde Guerre mondiale. On le retrouve dans beaucoup de films de l'époque et il influencera énormément la création des futurs « mechas », sortes de Godzilla d'acier.

⁴¹ SCHMIDT, J., *Génération manga : petit guide du manga et de l'animation japonaise*. Paris, Ed. Libro, 2004, p.13-14

les actions comportant des déplacements, il introduit des effets graphiques comme des traits ou des onomatopées.

L'autre grande innovation qu'apporte Osamu Tezuka à la bande dessinée japonaise est son style de dessin aisément reconnaissable : des traits limpides, des images simples et une exagération de la taille des yeux qu'il emprunte à Bambi. Comme le disait Cicéron, « *Les yeux sont le miroir de l'âme* ». Cette méthode lui donne l'opportunité de véhiculer et de jouer avec les émotions de ses personnages (peur, joie, angoisse, tristesse).

Tezuka ne se contente pas de bouleverser le mode d'expression. Sa curiosité et son imagination le poussent à explorer les différents genres et à en inventer de nouveaux. Il participe ainsi dans les années soixante à l'émergence de mangas pour adultes. Dès lors, il peut aborder des sujets plus « sérieux » et des scénarios plus complexes, sans toutefois perdre son humour ni trahir son profond humanisme, son antimilitarisme et sa crainte vis-à-vis de la domination de la société par la science.

Ce stakhanoviste du dessin est aujourd'hui considéré par les Japonais comme le père fondateur du manga. Il est également vénéré comme un « dieu du manga ». Si l'on se réfère à son travail de titan (plus de 150'000 planches, 500 albums, 88 animations japonaises et animes) et à son influence sur le manga moderne, ce terme n'est peut-être pas usurpé. Afin de mesurer un peu mieux l'ampleur du phénomène, il est intéressant de relever que le jour de son décès, le 9 février 1989, a été décrété date de deuil national. Cet honneur, digne d'un chef d'Etat, montre l'admiration sans faille que lui voue le peuple nippon.

L'industrie de la bande dessinée japonaise démarre véritablement en 1959. Bénéficiant d'un lectorat gonflé par les enfants issus du baby-boom de l'après-guerre. Suite à la croissance économique de la reconstruction, elle connaît une période de développement extraordinaire. Cet engouement provoque une lutte acharnée entre les éditeurs japonais. En effet, ils s'aperçoivent très vite qu'un mois est un temps relativement long dans la vie d'un jeune. Les revues mensuelles, trop espacées, donc moins rentables, sont abandonnées au profit d'hebdomadaires. A cette période naissent les premiers hebdomadaires pour garçon *Shōnen Sunday* et *Shōnen magazine*.

Cette nouvelle manière de publication provoque une émulation saine mais intense entre les studios. Elle entraîne également une révolution pour les mangakas. Le rythme de production étant devenu trop élevé, ils ne peuvent plus le suivre. Afin de s'adapter aux exigences du marché et de la demande, il leur faut engager et diriger des assistants.

Dans les années soixante, un courant contraste avec les publications plus naïves de l'époque. Une série de jeunes auteurs réclament un manga plus adulte et réaliste, et publieront des mangas connus sous le nom de « Gekiga ». Ce terme, créé par Yoshihiro Tatsumi en 1957, contient l'idée de drame (geki) et, par analogie phonétique, l'idée de violence, de force, d'intensité. Par extension, le Gekiga désigne les mangas publiés dans les années soixante à septante, qui abordent des sujets

graves, censés correspondre aux préoccupations ou à la sensibilité des adultes⁴². Ce courant donnera naissance à la revue *Garo* en 1964. Cette revue phare est d'abord celle du Gekiga, puis celle de toutes les avant-gardes durant les quatre décennies suivantes. Grâce à *Garo*, et à des éditeurs à la marge de l'exploitation commerciale du manga, génération après génération, des jeunes auteurs se démarquent de la production dominante, pour créer un manga différent, plus sombre.

b) - L'arrivée de la culture manga en Europe

La culture manga fait son apparition en Europe dans les années septante à huitante. D'un genre réservé à des puristes et à des spécialistes, le manga passe rapidement au rang de produit de grande consommation. C'est par le biais de la télévision qu'il conquiert ses lettres de noblesse en Occident. Du fait de sa large diffusion et de sa facilité d'accès, ce média a permis de toucher un très large public, même les nombreux réfractaires à la lecture. Ces adaptations animées, plus connues sous le nom de dessins animés japonais (animation japonaise), ont vite été confondues avec les oeuvres dont elles étaient tirées, les mangas (bandes dessinées japonaises).

Très vite, la diffusion de ces dessins animés japonais sur les chaînes publiques et privées a soulevé de nombreux débats, et a été sujette à des jugements hâtifs, voire à des préjugés. Parmi les reproches faits aux mangas, je relèverai les plus courants : *« Ce sont des dessins animés / bandes dessinées qui véhiculent de la violence, les allusions au sexe sont récurrentes, ce n'est pas du vrai dessin, il n'y a pas de scénario, les dialogues sont simplistes... »*.

Avec le recul, il apparaît clairement que cette réputation de violence et de lubricité est due à une erreur des distributeurs de dessins animés pour la jeunesse. En effet, certaines chaînes de télévisions ont acheté à moindre prix tout ce qui se présentait en matière de dessin animé nippon afin d'alimenter les programmes pour enfants. Ce fâcheux mélange de séries pour adolescents ou jeunes adultes avec la production enfantine de l'époque a grandement contribué à alimenter cette mauvaise réputation.

Comme souvent, la méconnaissance a provoqué des réactions exagérées et des peurs infondées. Une simple information aurait sans doute permis d'éviter que ne s'installent des préjugés et des craintes sur cette culture étrangère. Ceux qui jugent, connaissent-ils vraiment ce genre littéraire ? Et si tous ces commentaires étaient simplement dus au mépris ? Limiter ce patrimoine culturel du Japon à cette caricature paraît insultant pour tout le peuple.

En France et en Suisse, le genre fait son entrée par le biais de la série « Goldorak ». Cette première diffusion d'un anime japonais a un écho retentissant. Lors de son passage sur la chaîne française « Antenne 2 », en juillet 1978, il pulvérise tous les records d'audience.

⁴² A ne pas confondre avec les « hentai ».

- Goldorak en 1978 (France, Antenne 2)

Actarus, fils adoptif du Professeur Procyon est le dernier survivant de la planète Euphor. Ce pacifique et paisible monde fut annexé et détruit par les forces de Vega, dont l'ambition est la conquête des galaxies.

La survie d'Actarus est due à Goldorak, le projet le plus ambitieux mené par les forces de Vega, une machine hautement perfectionnée construite pour faciliter la prise de possession des planètes. Ne sachant manipuler Goldorak, il ne peut rien faire et dérive dans l'espace jusqu'à la planète bleue où il s'écrase. Il prend sur lui la mission de protéger sa nouvelle planète d'adoption, la Terre, d'une destruction semblable à celle d'Euphor.



Figure 4 – « Goldorak »

- Le cri qui tue (Suisse, Editions Atos Takemoto)

Suite à la diffusion d'autres séries (Candy, Capitaine Tsubasa), un jeune Japonais répondant au nom d'Atoss Takemoto, installé en Suisse, tente de séduire le public francophone. En 1979 déjà, il lance une revue trimestrielle baptisée *Le cri qui tue*. Ce magazine entièrement consacré à la bande dessinée nippone regorge de récits signés par les auteurs majeurs du style (Osamu Tezuka, Yoshihiro Tatsumi). Comme le succès fait défaut, il doit cesser la publication en 1982, après seulement six numéros. Il faudra attendre les années nonante et la publication en français d'« Akira » par Jacques Glénat pour que le public adhère aux mangas. A partir de cette date, le nombre et la diversité de titres n'a cessé de croître.



Figure 5 – « Le cri qui tue »

c) - Genres et codes

Une des caractéristiques du manga est qu'il se décline par catégories d'âges et par genres. Le manga grandit avec son lecteur ; ainsi les Kodomo sont pour les jeunes enfants, les Shônen pour les adolescents, les Shôjo pour les adolescentes, les Seinen pour les jeunes hommes adultes, les Josei pour les jeunes femmes adultes, les Seijin pour les hommes adultes, les Redisu pour les femmes adultes.

D'autres genres particuliers existent, tels que : les Yonkoma, mangas en quatre cases, souvent humoristiques ; les Gekiga, mangas dramatiques des années 60-70 ; les Ecchi, mangas érotiques ; les Hentai, mangas pornographiques ; les Suiris, mangas policiers ; les Yuri, romances sexuelles entre femmes ; les Yaoi, romances sexuelles entre hommes ou encore les Jidaimono, mangas historiques... Ces différents types de mangas se déclinent de plus en sous-catégories ou en sous-genres, chacun d'entre eux pouvant à son tour disposer de caractéristiques plus marquées en ce qui concerne le dessin notamment. On oppose ainsi souvent les Shônen (*mangas pour les jeunes garçons*) où les violences sanguinolentes se mêlent à des images de jeunes filles en fleurs quelque peu dénudées, dont les planches sont souvent chargées de détails, aux Shôjo (*mangas pour les jeunes filles*) où le dessin est beaucoup plus épuré, les silhouettes des personnages longilignes, les visages plus expressifs, et les histoires tirant souvent vers la romance...

Le manga n'a pas de style proprement dit, car chaque mangaka a sa technique particulière. Néanmoins, certains codes peuvent être récurrents. Comme expliqué auparavant, Osamu Tezuka a voulu donner du mouvement et de la dynamique aux mangas. De ce fait, les plans d'actions retranscrits dans les bandes dessinées japonaises diffèrent de ceux mis en page dans les Comics américains.

Les enchaînements d'action ne s'organisent pas de manière uniforme et continue. En voulant donner du rythme, il arrive souvent que les cases paraissent éclatées, confuses. Cette manière hétéroclite de narrer une histoire est propre aux mangas. Pour donner un exemple concret, il est possible d'imaginer un moment fort d'une histoire. Afin d'accentuer l'importance de ce temps, l'évènement sera croqué sous différents angles. Les mangas utilisent des codes propres à ce genre. Néanmoins. L'auteur peut également s'inspirer des techniques tirées des Comics pour représenter une forme de mouvement (vitesse, zoom, etc.). Les « traits d'actions » ci-dessous représentent la vitesse à laquelle s'élançait Naruto vers une cible.

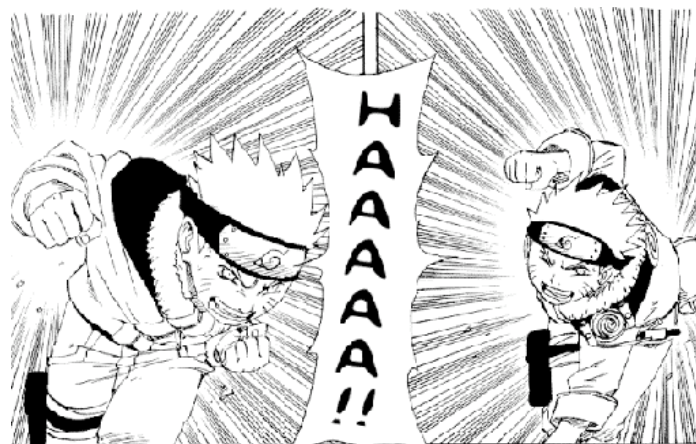


Figure 6 – « Naruto »

Parmi les éléments qui peuvent choquer d'emblée le lecteur occidental, il y a ce que les mangakas ont nommé le « super déformé». Ce code d'humour du manga, vulgarisation du trait qui infantilise les personnages, permet de dédramatiser l'instant vécu ou de faire vivre un moment comique.



Figure 7 – « Naruto »



Figure 8 – « Djin »

Dans les extraits ci-dessus, les expressions de colère, et de douleur sont représentées sous forme de « super déformé».

Autre particularité propre aux mangas, la fréquence des onomatopées. La langue japonaise en regorge, aussi bien pour désigner des bruits très discrets que des émotions. Parfois, à cause de la traduction, les pages sont surchargées d'onomatopées fantaisistes, de bruits incongrus et de caractères éclatés⁴³.

La narration est aussi particulière au genre, elle oscille entre dynamisme et statisme, en fonction des histoires. Historiquement, le manga s'est développé sur la base de très longs récits. De ce fait, les mangakas « prennent leur temps » et étalent parfois l'action sur plusieurs pages, allant jusqu'à traduire les silences, les ambiances. Les silences des personnages deviennent aussi importants que la parole elle-même. Cette particularité se retrouve dans leur adaptation au petit écran, ce qui rend certaines scènes interminables.

Néanmoins, lorsque l'histoire s'y prête, la mise en page devient très dynamique, favorisant l'action et une lecture rapide. Les Japonais excellent dans la représentation du mouvement et de la vitesse. Cela va de pair avec l'expression de la tension, ce qui exige une mise en page avancée, tant au niveau cadrage que de la perspective. Pour terminer, je relèverai un dernier trait propre au style. Dans les Shōjos, une fois le décor défini, posé, il n'apparaît plus que de manière allusive dans les cases suivantes.

⁴³ Les onomatopées et les traits d'action sont communément nommés « bruits » dans une case de manga ou de bande dessinée.

d) La culture manga à travers cinq images

La culture manga cible son public en fonction de l'âge et du sexe. Ce calibrage donne un angle de compréhension possible des moyens mis en œuvre par cette industrie pour séduire la population visée.

Outre l'uniformité de la trame, ce qui frappe le plus le lecteur inexpérimenté c'est « l'image manga ». Dans les principaux styles de la culture manga (Shōnen, Shōjo, Seinen et dans les anime), ce qui différencie les séries les unes des autres reste le look des personnages : la coupe de cheveux, la gestuelle, les codes vestimentaires, les mythes visités...

Le vecteur le plus important et le plus porteur de cette industrie est le dessin. Le héros doit être reconnu au premier coup d'œil. C'est ce qu'on appelle communément le « pouvoir de l'image », il est universel.

Si l'on se base sur les types de messages qui peuvent être véhiculés par une image, deux types de catégories ressortent :

- l'information brute
- la connotation / les émotions

En clair, il y a ce que l'image est en elle-même, ce qu'elle représente directement (ressemblance formelle avec un objet, personnage, lieu) et ce qu'elle peut évoquer par symbolisme. Dans les mangas, les métaphores sont omniprésentes : référence aux mythes et aux rituels du Japon, allégorie de l'enfance ou de paradis perdus...

Prenons donc le temps de disséquer quelques images qui ne voudraient qu'être absorbées. Issues des supports conventionnels (manga et anime), ces cinq illustrations imageront les symboles et les codes propres à la culture manga.

Afin de permettre au lecteur une meilleure compréhension, un bref résumé de l'œuvre dont est tiré le dessin précède chaque analyse.

Naruto

<u>Genre</u> :	Shonen	<u>Année</u> :	1999
<u>Auteur</u> :	Masashi Kishimoto	<u>Tomes</u> :	29 à ce jour

Résumé

« *Naruto Uzumaki – son nom est un jeu de mot associant des termes évoquant le motif de la tornade, symbole de son caractère imprévisible – est un apprenti ninja particulièrement peu doué pour les arts martiaux et autres disciplines occultes qui sont les bases du parfait combattant. Du moins est-ce l'impression qu'il donne à ses professeurs. En effet, le corps de Naruto renferme les pouvoirs d'une créature mythique, jadis emprisonnée en lui, et le garçon pourrait bien être fait de l'étoffe des meilleurs ninjas. Le destin va lui mettre le pied à l'étrier lorsque, chargé avec ses deux condisciples, la romantique Sakura et le ténébreux Sasuke, d'escorter un*

marchand, Naruto va être confronté aux terribles ninjas à la solde du tyran Gato. »⁴⁴

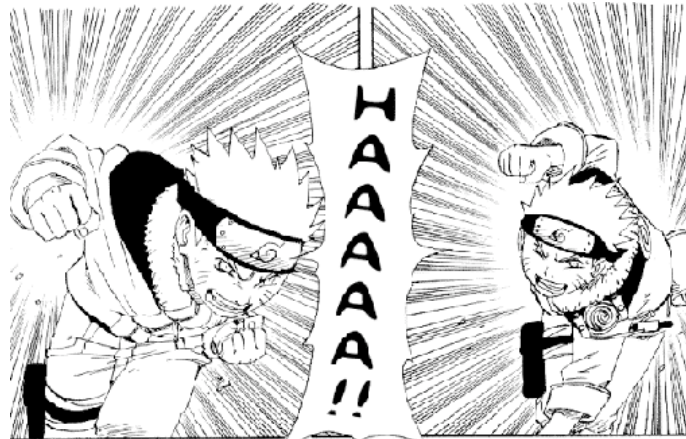


Figure 9 – « Naruto »

Description d'images

Cette double case, montre le héros de l'histoire en action. Différents éléments caractéristiques du style manga sont évidents :

- Ⓜ la colorisation noir/blanc du dessin
- Ⓜ des faisceaux de traits donnent une impression de mouvement et de vitesse
- Ⓜ une onomatopée sépare cette double case

Les faisceaux permettent également de centrer l'attention sur le personnage dans la première case et sur son poing dans la seconde. Ils remplacent aussi le décor. Cette double image nous permet de visualiser Naruto sous deux angles d'attaque différents :

- 1) au début de l'action, quand il s'élançe pour frapper
- 2) lorsque son poing part

En effet, en conservant le sens de lecture japonais, il apparaît qu'il va donner un coup de poing à quelqu'un ou sur quelque chose. L'expression de son visage est à la fois déterminée et agressive.

Nana

Genre : Shôjo

Année : 2000

Auteur : Yazawa Ai

Tomes : 14

Résumé

« Fleur bleue jusqu'à la nausée mais jolie comme un cœur, Nana Komatsu est une parfaite représentante de la Japonaise au sortir de la puberté, rêvant au prince charmant et fashion victime. Dans le train vers Tokyo, où elle va rejoindre son amoureux, elle est assise à côté d'une rockeuse au maquillage outrancier et à la

⁴⁴ BASTIDE, J., PREZMAN, A. *Guide des mangas : les 100 séries indispensables*. Paris : Ed. Bordas, 2006. ISBN 2-04-732140-9, p.100

tenue punk soignée. Nana Osaki monte également dans la capitale japonaise pour y fonder un groupe de rock, destiné à détrôner « Trapnest », leader incontesté dans le domaine.

Les deux jeunes filles, au même prénom et au même âge, se retrouvent bientôt colocataire du même appartement, le 707 (7 se dit nana en japonais). Peu à peu, des amitiés se nouent, des amours passagères ou durables naissent. Rien ne semble devoir briser le lien à part qui unit nos deux héroïnes. Mais, à mieux se connaître, les deux Nana finissent par s'influencer l'une l'autre. La punk rebelle va apprendre à montrer un peu plus ses sentiments, pendant que la jeune fille gentille et sentimentale va prendre des responsabilités... »⁴⁵



Figure 10 – « Nana »

Description d'images

Cette double case présente les deux héroïnes du manga. Différents éléments caractéristiques du style manga ressortent :

- ⊗ la colorisation noir/blanc du dessin
- ⊗ les zoom sur les visages pour cerner le regard
- ⊗ les grands yeux des deux filles
- ⊗ le décor remplacé par des paillettes, caractéristique propre au style Shôjo
- ⊗ l'opposition manichéenne des deux jeunes filles :

Image de gauche

- cheveux noirs
- tenue vestimentaire masculine gothique :
 - chemise ouverte
 - cravate
 - collier en cuir
 - piercing aux oreilles

Image de droite

- cheveux blonds
- tenue vestimentaire féminine chic :
 - manteau
 - écharpe en fourrure

⁴⁵ BASTIDE, J., PREZMAN, A. Guide des mangas : les 100 séries indispensables, op.cit., p. 60

Monster

Genre : Seinen
Auteur : Naoki Urasawa

Année : 1995
Tomes : 18 (série terminée)

Résumé

« 1986, Düsseldorf. Rien ne résiste au Docteur Tenma : ce Japonais installé en Allemagne est un talentueux neurochirurgien, à l'avenir tout tracé au sein du prestigieux Eisler Memorial Hospital, dont le directeur est son futur beau-père. Mais lorsque Tenma choisit d'opérer Johann Liebert, un petit garçon blessé par balle, plutôt que le maire de la ville, sa carrière est brisée. Pour peu de temps : le directeur et les médecins ayant profité de son éviction sont assassinés, tandis que Johann et sa sœur jumelle disparaissent. Neuf ans plus tard, Tenma, redevenu l'un des piliers de l'hôpital, découvre que l'enfant est un assassin. Pas un criminel ordinaire, mais un génie du mal qui manipule les individus dans un but particulier. Mu par la culpabilité, Tenma part à sa recherche et se retrouve traqué par la police qui voit en lui le tueur de l'Eisler Memorial Hospital. A mesure qu'il s'approche de Johann, Tenma, jadis doux et conciliant, se transforme en un être impitoyable, bien que toujours porté à sauver des vies. Ce personnage magnifique, ce Docteur Jekyll nippon au bord de la schizophrénie, fait contrepoint au terrifiant Johann dont le physique d'ange évoque un Dorian Gray aux ambitions meurtrières inimaginables. »⁴⁶



Figure 11 – « Monster »

Description d'image

Cette case du manga représente deux enfants. Différents éléments propres au style manga apparaissent :

- ② la colorisation noir/blanc du dessin
- ② le parfait cadrage du personnage central
- ② le décor précis et détaillé, caractéristique du style Seinen

⁴⁶ BASTIDE, J., PREZMAN, A. Guide des mangas : les 100 séries indispensables, op.cit., pp. 184-185

On peut décortiquer cette image en se centrant sur trois éléments distincts :

1) la jeune fille

Personnage central de l'image, la fille est vêtue d'une chemise de nuit. Elle est debout devant le corps d'un jeune enfant dont on ne voit pas le visage. Son expression du visage n'est pas aisément identifiable, elle paraît stupéfaite.

2) le garçon

Couché aux pieds de la jeune fille, il est vêtu d'un pyjama et semble avoir plus ou moins le même âge (d'après sa taille). On ne peut distinguer son visage, qui est tourné vers la jeune fille. Son pyjama est maculé de tâches foncées et sa tête baigne dans une sorte de liquide. A première vue, il s'agit de sang.

3) le décor

Sobre et détaillé, il représente une chambre. Au sol, on peut distinguer les lattes d'un parquet. A gauche de l'image, on voit un fauteuil et à droite une table surmontée d'une lampe. Derrière la petite fille, une fenêtre avec les rideaux ouverts. A travers cette lucarne, dont le carreau de gauche est cassé, on peut voir qu'il pleut.

L'homme sans talent

Genre : Gekiga

Année : 2004

Auteurs : Yoshiharu Tsuge

Tome : One shot

Résumé

« "Pour finir, je suis devenu marchand de pierres." Qui est-il donc, cet « homme sans talent », dressant son improbable étal sur les rives sinistres de la rivière Tama, à Tokyo ? S'agit-il de l'auteur lui-même ? L'Homme sans talent n'est pas autobiographique, mais s'inscrit dans le registre japonais du "roman du moi", dans lequel l'écrivain intègre au récit des éléments de son vécu. Ainsi apprend-on que cet homme fut autrefois un auteur de mangas réputé, ayant choisi d'abandonner la bande dessinée pour se lancer dans des commerces bien peu lucratifs : la vente de vieux appareils photos, puis de "pierres paysages" (censées évoquer des lieux ou des sentiments). Il rêve de devenir antiquaire, ou de construire une passerelle à péage sur la rivière. Autour de lui gravitent d'autres marginaux, tandis que sa femme le considère comme "une larve", et que leur benêt de fils apparaît miraculeusement chaque fois que la tentation (de l'adultère ou du suicide) le démange. "Qu'est-ce qu'on peut espérer de l'avenir, à part prendre de l'âge en silence ?", telle semble être sa devise.»⁴⁷

⁴⁷ BASTIDE J., PREZMAN A., Guide des mangas : les 100 séries indispensables, op.cit., p. 228



Figure 12 – « L'homme sans talent »

Description d'image

Cette case est centrée sur un personnage. Quelques signes propres au style manga apparaissent :

- ⊗ la colorisation noir/blanc du dessin
- ⊗ le parfait cadrage du personnage central
- ⊗ le dessin détaillé et sobre à la fois, caractéristique du style Gekiga

Si l'on s'arrête sur ce dessin, on peut remarquer que l'échoppe du marchand est construite avec des éléments de fortune : des planches pour les murs, une bâche pour le toit, une caisse posée sur cette protection dérisoire pour l'empêcher de s'envoler, un pneu qui permet de garder une ouverture sur le devant. Sur la gauche de l'image, des étagères sont remplies de pierres. Devant ces stands, sur deux caissettes, des verres de saké et des manjū (brioches farcies à la pâte de haricot) sont posés.

Le personnage, emmitouflé dans une couverture avec son châte sur la tête, a les yeux clos. A sa gauche, s'élance une passerelle en bois, montée sur pilotis, qui traverse un pan d'eau. L'ensemble amène un sentiment de pauvreté et de misère à l'illustration.

Princesse Mononokee

Genre : *Anime*
Auteur : *Hayao Miyazaki*

Année : *1997*
Studio: *Ghibli*

Résumé

L'histoire se situe pendant l'ère Muromachi (1333-1568) au Japon : à cette époque, le pays est encore sauvage et couvert de forêts. Ashitaka, futur chef d'une tribu pacifique, affronte un gigantesque sanglier sauvage possédé par une force maléfique. La bête attaque son village. Il lutte jusqu'au bout car il prend son rôle de

futur chef très à coeur. Malheureusement, en tuant la bête, il est grièvement blessé au bras. Cette blessure, aggravée par la malédiction portée par le sanglier, entraînera sa mort certaine. C'est pourquoi, il quitte son village sur les conseils de la grande prêtresse, afin de retrouver le dieu-cerf qui serait le seul capable de lever le sortilège. Après un long voyage, il atteint un village de forgerons dirigé par Dame Eboshi, une femme à la poigne de fer. Celle-ci est la cible de San, une jeune fille sauvage élevée par les loups, qui leur reproche de détruire la forêt pour alimenter leur forge en bois de combustion. Ashitaka découvre par la suite que cette jeune fille est surnommée Princesse Mononoke, la déesse des spectres...



Figure 13 – « Princesse Mononoke »

Description d'image

Cet instantané de l'anime montre une scène fantastique, surréaliste. En effet, on y distingue (de gauche à droite)

- une antilope domestiquée (bridée)
- un jeune garçon debout au centre de l'image, orienté vers une jeune fille
- une jeune fille, installée sur le dos d'un loup blanc, tournée en direction du jeune homme
- deux loups blancs gigantesques

Cette scène improbable représente une allégorie du paradis, où animaux sauvages (carnassiers et herbivores) et humains vivent en paix et en harmonie avec la nature.

Ces arrêts sur image illustrent l'utilisation rigoureuse et systématique des codes de l'univers de la culture manga à travers les différents genres. La simplification et le manichéisme, qu'évoquait Edgar Morin (p. 34) pour expliquer la démocratisation par la vulgarisation, se retrouvent dans certaines images.

e) - Evolution de la « culture manga »

Au Japon comme ailleurs, les mangas « grandissent » en même temps que les lecteurs et se diversifient selon les goûts d'un public de plus en plus fasciné. L'édition du manga représente aujourd'hui plus d'un tiers de l'ensemble de l'édition japonaise par ses tirages, et plus d'un quart par ses revenus. C'est pourquoi le manga est devenu un véritable phénomène de société, puisqu'il touche toutes les classes sociales, toutes les générations, grâce au prix modeste des œuvres et grâce à la diversité des sujets traités (sport, amour, guerre, épouvante, thriller, sciences, maternité, école, travail, finances, cuisine, histoire). En Europe, à partir d'un certain âge, les adolescents prennent de la distance avec les bandes dessinées et les dessins animés. Ce phénomène s'explique par le fait que pratiquement plus rien ne s'adresse à eux.

Aujourd'hui, les mangas sont à la mode, prisés par un large public grâce à un mélange de modernité et de tradition, d'innovation narrative et graphique. Ils ont su évoluer et s'adapter aux changements de la société japonaise, jusqu'à devenir son propre miroir. Désormais mondiale, cette bande dessinée et ses dérivés animés sont primés dans plusieurs grands festivals, favorisant ainsi une très grande diffusion publique :

- en **anime**, « *Le voyage de Chihiro* », a remporté l'Ours d'or à Berlin en février 2002 et l'Oscar du meilleur film étranger en 2003.
- en **manga**, la série Seinen « *20th Century Boys* » de Naoki Urasawa, qui a reçu le prix de la meilleure série au festival BD d'Angoulême en 2004. Lors de l'édition de cette année, une nouvelle étape a été franchie avec le couronnement du magnifique Gekagi « *NonNonBâ* » du maître japonais Shigeru Mizuki. A bientôt 85 ans, il a reçu le prix du meilleur album.

Ces reconnaissances permettent au phénomène d'acquérir une véritable crédibilité auprès des non-initiés.

ANALYSE DES DONNEES

1. Enseignement : un monde d' « adolescents »

Après avoir abordé et développé les différentes étapes de ce travail (construction de l'objet de recherche et aspects théoriques), il est temps de se pencher sur le profil des passionnés de culture manga.

Profil de la clientèle du magasin « Mangamaniak »

Quel est le profil des lecteurs de mangas ou des amateurs d'animes de la clientèle du commerce « Mangamaniak » ? En dépouillant les données récoltées à l'aide du questionnaire⁴⁸, il apparaît que la culture manga intéresse principalement un public masculin (**80%** des répondants). Autre constat, la population adolescente ne représente que **53%** de la clientèle du magasin, soit légèrement plus de la moitié. La différence est encore plus infime chez les garçons, puisque **51%** lisent des mangas, alors que chez les filles, **60%** sont des adolescentes. Ces chiffres modèrent l'hypothèse émise durant mes observations exploratoires, à savoir que les consommateurs de ces produits étaient majoritairement des adolescents. Ce phénomène s'explique peut-être par le fait qu'un adulte va plus facilement prendre le temps de répondre à une évaluation écrite qu'un jeune. Une restriction d'âge (meilleur ciblage) ou un bon cadeau⁴⁹ d'une valeur plus élevée aurait peut-être augmenté la participation des adolescents !?!

Si l'on tient compte du fait que la culture manga évolue en même temps que son public⁵⁰, on peut comprendre l'intérêt des jeunes adultes pour cette littérature nipponne. Les difficultés qu'ils vivent dans les histoires, contrastant avec l'image lisse et parfaite des réussites qu'impose la publicité de notre société, séduisent également. Stéphane apprécie particulièrement « *un personnage comme Actarus⁵¹* » parce que « *c'est le stéréotype parfait du personnage torturé, qui présente des faiblesses* ».

Parmi les répondants, **56%** d'entre eux résident à Sion et ses environs (5-10 km), ce qui apparaît comme une évidence étant donné l'emplacement du commerce au cœur de la capitale valaisanne. En revanche, fait intéressant, **74%** des amateurs de mangas sont suisse et **6%** ont une double nationalité (suisse - autre).

⁴⁸ Annexe 3 : « La culture manga et toi ».

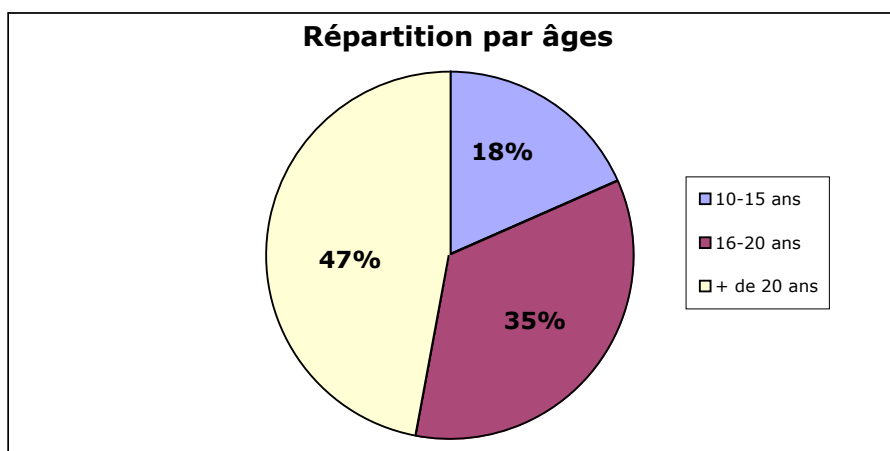
⁴⁹ Annexe 4 : « Lot concours – questionnaire manga ».

⁵⁰ Evolution des genres, Shônen/Shôjo > Seinen > Gekiga.

⁵¹ Héros du manga « Mazinger » ou « Goldorak » en anime, voir p. 32.

Aperçu par tranche d'âge

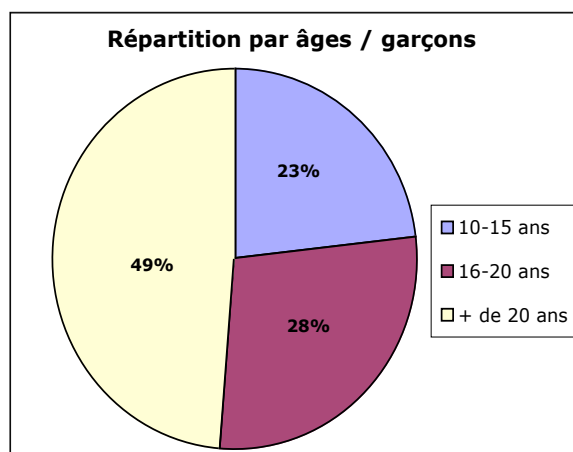
En regroupant les résultats des genres, on peut remarquer que la population adulte est presque aussi importante que la population adolescente.



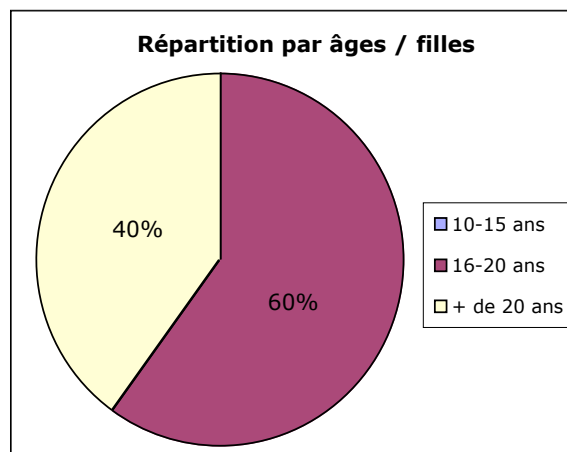
Graphique 1

Aperçu par genre

Les adultes représentent une plus grande proportion des clients chez les hommes (49%) que chez les femmes (40%). On peut également relever que les consommateurs les plus jeunes sont des garçons (23% ont entre 10 et 15 ans)



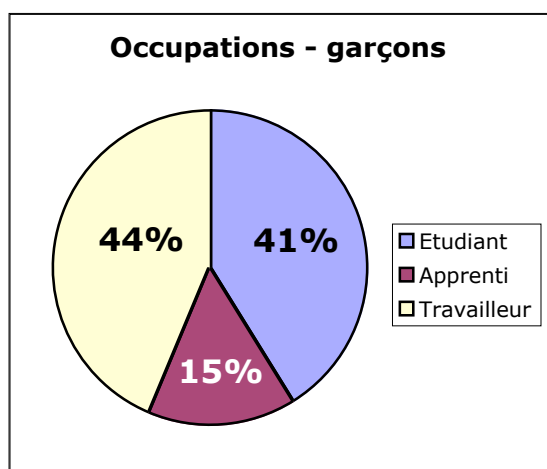
Graphique 2



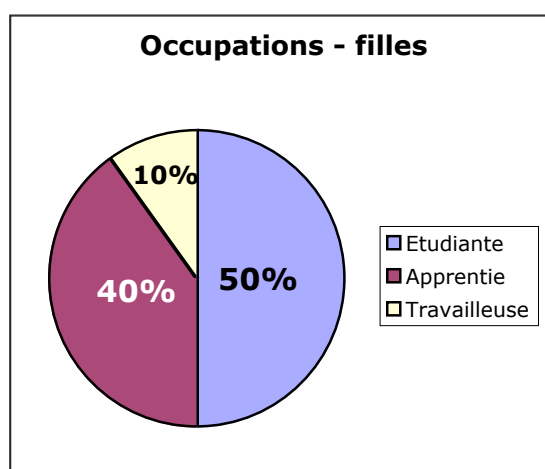
Graphique 3

Aperçu par occupation

En regroupant les résultats des genres, on peut remarquer que seul **10%** de la population féminine a un statut de salarié, contre **44%** chez les garçons.



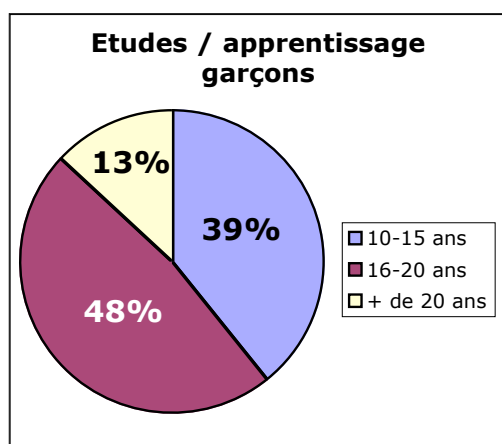
Graphique 4



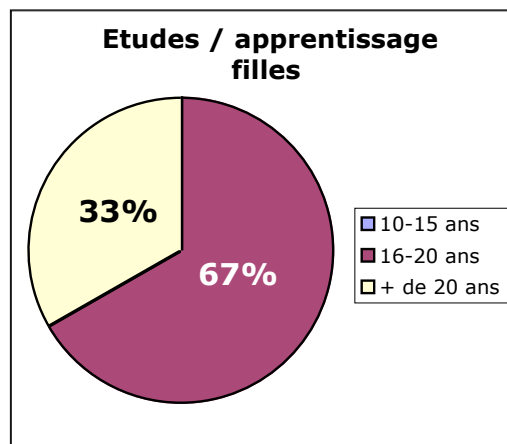
Graphique 5

Formation

Parmi la clientèle qui est aux études, **87%** ont en dessous de vingt ans chez les garçons, contre **67%** chez les filles.



Graphique 6



Graphique 7

Aperçu par occupation professionnelle - travail

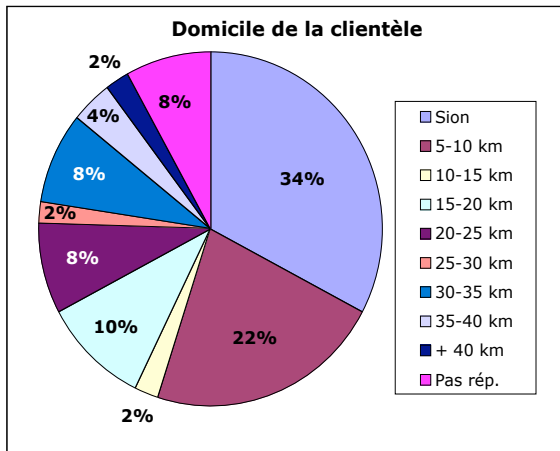
Toutes les personnes ayant un emploi, tant chez les garçons que chez les filles, sont des adultes.

Garçons		
10-15 ans	16-20 ans	+ de 20 ans
0%	0%	100%

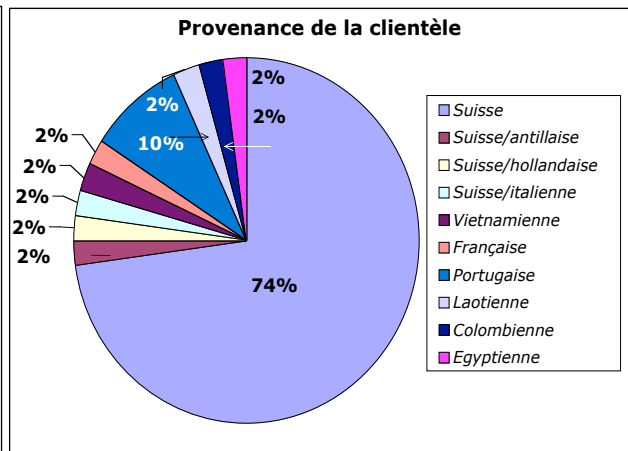
Filles		
10-15 ans	16-20 ans	+ de 20 ans
0%	0%	100%

Domicile et provenance de la clientèle du magasin

La plupart des répondants résident à Sion et dans les villages périphériques (5-10 km). Si on s'attarde sur leur nationalité, on peut remarquer que 80% d'entre eux sont suisse ou originaires de Suisse.



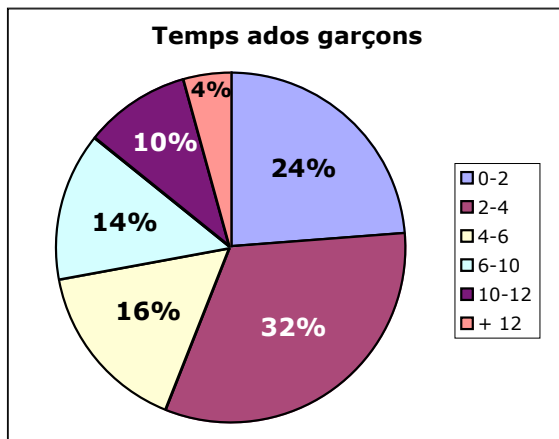
Graphique 8



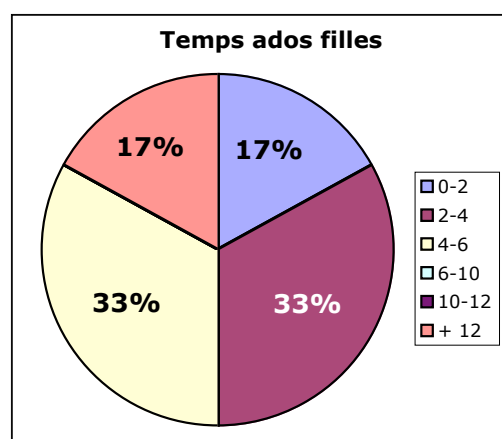
Graphique 9

Aperçu du temps consacré à la culture manga

Pour ces graphiques, j'ai conservé uniquement la tranche d'âge représentant les adolescents. Que ce soit les garçons (72%) ou les filles (83%), le temps dédié à la culture manga reste raisonnable (moins de six heures par semaine). 33% disent consacrer plus de 12 heures par semaine à leur passion.



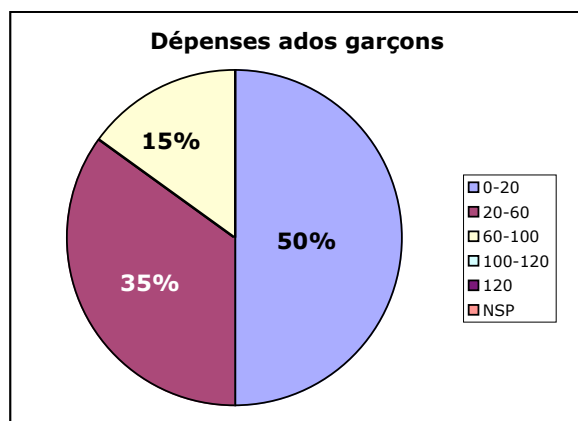
Graphique 10



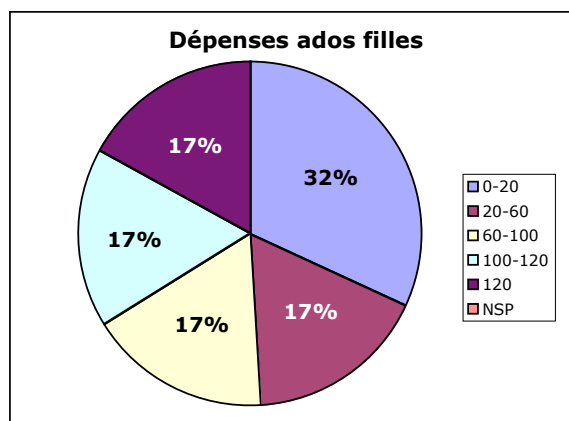
Graphique 11

Aperçu des dépenses mensuelles consacrées à la culture manga

Pour ces graphiques, j'ai conservé uniquement la tranche d'âge représentant les adolescents. On peut remarquer une différence entre les garçons et les filles. Alors que la majorité des adolescents dépensent des sommes inférieures ou égales à 60 francs (85%), plus de la moitié des adolescentes (51%) dépassent ce montant.



Graphique 12



Graphique 13

2. Retour aux hypothèses : restons zen !

Le passage du monde de l'enfance à celui de l'adulte, étape nécessaire et fastidieuse, prend des années. Il nécessite des apprentissages et des paliers à franchir, seul ou avec l'aide d'un guide.

L'outil de divertissement que représente la culture manga, avec tout ce qu'elle implique (codes, genres, vocabulaire), permet à l'adolescent d'accéder à un univers que les adultes ne connaissent pas ou peu. Ces supports véhiculent des valeurs universelles auxquelles les jeunes peuvent adhérer : dépassement de soi, courage, amitié, respect des différences, persévérance. Ils leur permettront également de s'identifier à des personnages et d'accéder à d'autres dimensions : informations, interrogations sur la vie. Sous ses airs modestes, la culture manga peut amener des pistes de réflexion intéressantes à des jeunes en perte de repères.

Hypothèse 1

La culture manga maintient l'adolescent dans le monde de l'enfance.

- 1.1** La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir autonome.
- 1.2** La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir responsable.
- 1.3** La culture manga n'aide pas l'adolescent à se projeter dans l'avenir.

Le jeune va chercher à devenir psychologiquement, physiologiquement et matériellement autonome⁵². La démarche nécessitera du temps, de la patience et

⁵² Processus dit « d'individuation ».

des réajustements. Dans cet ordre d'idée, les jeunes interrogés gèrent « *le plus souvent de l'argent de poche* » que leur donnent leurs parents et utilisent « *de temps en temps de l'argent [qu'ils] gagnent* »⁵³. De cette manière, ils apprennent à épargner ou à travailler pour s'offrir quelque chose qu'ils désirent. Les travaux d'été ou en parallèle aux études sont un moyen souvent choisis par les jeunes pour être autonomes financièrement et acheter des mangas. Otis explique qu'il reçoit six francs d'argent de poche par semaine. Quand je lui demande s'il lui arrive d'économiser, il répond : « *Ouais, pour les mangas*⁵⁴. *Et des fois, quand j'ai assez, je me prends un jeu*⁵⁵, *mais c'est toujours un jeu de manga...* ». Cette manière d'économiser pour acheter un produit plus onéreux (jeu vidéo, Art Book, figurine) apparaît chez tous les jeunes interrogés. Comme l'explique encore Aurore : « *Il y a des mois où je dépense rien du tout. Puis il y a des mois où je mets 50 ou 100 francs. Mais pour ce week-end [Polymanga⁵⁶ à Lausanne], j'ai prévu un budget de 300 francs* ».

Les sommes dépensées dans la culture manga diffèrent selon les genres (voir tableau 6 et graphiques 12 et 13 en p. 48). Il apparaît que les filles déboursent plus d'argent que les garçons. Leslie avoue que, sur l'argent de poche mensuel qu'elle reçoit de ses parents pour se nourrir et se vêtir (elle étudie à Lausanne), elle utilise une bonne partie pour sa passion. « *Des fois j passe un mois sans rien acheter, parce que j'ai fait des folies le mois précédent... par exemple, si je suis à 5 tomes de la fin d'une série que j'aime, j'achète tout en une fois, ce qui me bouffe le budget du mois suivant* ».

Il apparaît donc que les jeunes apprennent à gérer un budget en prévision d'achats mensuels ou ponctuels, et qu'ils parviennent à le compléter par un travail. Les affirmations ci-dessus sont donc erronées.

Hypothèse 2

La culture manga permet à l'adolescent de s'opposer à ses parents.

2.1 La culture manga permet à l'adolescent de s'affirmer.

L'hypothèse 2, diffère également entre garçons et filles. Seulement **33%** des adolescents disent partager cette passion avec leurs parents, alors que le chiffre s'élève à **59%** pour les filles !

Les adolescentes sont plus ouvertes à l'idée de faire découvrir leur passion à leurs parents. Aurore est allée au cinéma avec sa mère pour lui faire découvrir des classiques de l'anime, comme « *Le voyage de Chihiro* » ou « *Le château ambulante* ». Ces œuvres de Miyazaki ont été très appréciées « *parce que ces films peuvent se regarder à différents degrés, on peut lire entre les lignes* ».

Catarina a eu une démarche différente. Elle a proposé à sa mère de lire des

⁵³ Entretien avec Gabriel.

⁵⁴ Prix d'un manga, entre 11-14 francs.

⁵⁵ Jeux PSP® (PlayStation® portable), 50-70 francs.

⁵⁶ Réunion annuelle des amateurs de culture manga en Suisse romande. Cette année, elle a eu lieu au Palais de Beaulieu à Lausanne.

mangas, parce que « *ça change de ses romans [de sa mère] et tout ça* ». La démarche a été concluante puisque sa mère guette ses derniers achats et lui demande : « *Bon, quand est-ce que tu les finis pour que je puisse m’y mettre moi aussi ?* ».

Il apparaît donc que chez les filles, c’est plus un moyen d’entrer en relation avec les parents, alors que chez les garçons, c’est une passion qui se partage avec les pairs.

2.2 La culture manga permet l’identification à un groupe de pairs.

2.3 La culture manga permet à l’adolescent d’être original.

La période de l’adolescence est une étape de paradoxes. Le jeune veut à la fois faire partie d’un groupe, d’une bande d’amis et être quelqu’un d’unique. Ce va-et-vient incessant, nourri des perceptions différentes de sa personne renvoyées par ses pairs et par les adultes, va lui permettre de construire sa personnalité.

Dans les mangas et les animes ciblés sur les adolescents⁵⁷, les héros s’en sortent souvent grâce à leurs qualités intrinsèques ou grâce à l’appui d’amis. Cette spécificité permet aux jeunes une identification plus forte aux modèles proposés (Naruto, One Piece, Dragon Ball ...).

Chez les garçons, les réponses au questionnaire laissent apparaître que **100%** de leurs amis les soutiennent et apprécient les mangas, alors que **33%** des adolescentes disent ne pas pouvoir partager cette passion avec des amies.

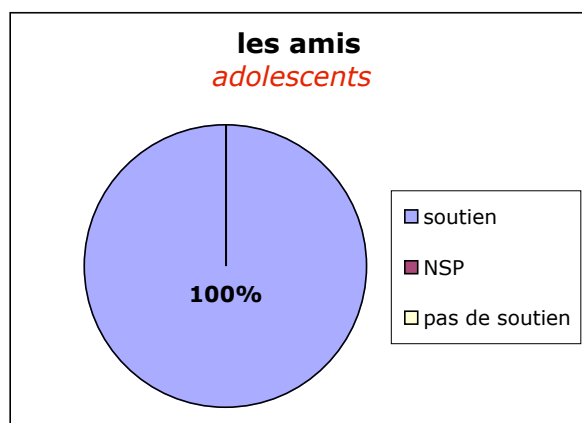


Figure 14

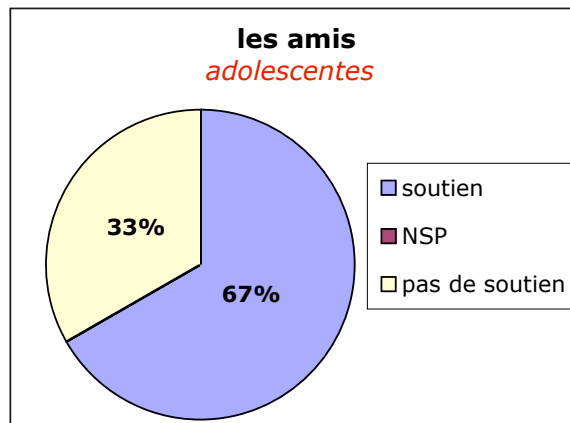


Figure 15

Otis explique : « *J’ai même rencontré des gars de mon âge grâce à ça [aux mangas] !* ». Quand je les interroge sur ce qu’ils font ensemble, Thimotée me dit qu’ils « *se re-racontent les aventures, c’est sympa* ».

Chez les filles, le « phénomène manga » est quelque chose qui se partage moins entre pairs. Catarina dit pouvoir échanger sur le sujet avec « *deux ou trois amies* », mais qu’en général c’est avec son frère qu’elle en parle. Aurore dit n’avoir « *réussi à*

⁵⁷ Shônen et Shôjo.

convertir que la petite sœur d'une amie » ; tout comme Nour et Dema. Seule Amina dit partager ce hobby avec « une dizaine [de copains](...), parce qu'en fait, ils s'y sont mis à cause de moi. ».

La relation qu'entretiennent les adolescents à la culture manga est particulière. Comme le relève Gabriel « *avant, ceux qui lisaient des mangas étaient considérés comme des marginaux. Par exemple avant, quand je disais que j'en lisais, on me disait : t'es un gamin !* ». Aujourd'hui, la culture manga est partout : à la télévision, sur les pages des magazines, dans les centres commerciaux. Contrairement à ce que l'on pourrait s'attendre, la « démocratisation » de la culture manga est appréciée différemment par les « fans de la première heure ». Si certains comme Eric ou Aurore voient d'un bon œil cet effet de mode, en espérant qu'il leur permettra d'avoir plus de diversité parce qu'avant « *on avait pas autant de choix qu'aujourd'hui* », d'autres comme Nour pestent contre « *ces espèces de petits excités qui jouent les connaisseurs* ». Elle est à la fois étonnée et agacée par ces gens, car pour elle le phénomène de mode risque de retomber assez vite, « *il y a deux ans, quasi personne ne connaissait... et puis tout d'un coup, tout le monde connaît, tout le monde adore.* »

Il apparaît donc que la culture manga, contrairement à l'énoncé de l'hypothèse 2.3 ne permet pas (ou plus) à l'adolescent d'être original, mais le condamne à suivre un phénomène de société, une mode. Tous les jeunes interrogés pensent que, lorsque toute cette médiatisation aura passé, la majorité des adolescents aujourd'hui intéressés passeront à autre chose. Catarina va plus loin et les compare à « *des moutons, prêts à changer d'opinion si l'effet disparaît* ».

Hypothèse 3

La culture manga est supportée et diffusée par des moyens massifs.

Les réponses apportées par l'enquête confirment cette affirmation. Sur les douze personnes interrogées, onze d'entre elles ont connu les mangas par le biais de la télévision. Seulement un adolescent a découvert ce phénomène grâce à un ami.

Même si les données du questionnaire ne peuvent pas être utilisées de manière rigoureuse⁵⁸, les moyens de diffusion massifs tels que la télévision, les jeux vidéo, Internet et les journaux spécialisés occupent une place très importante dans l'accès à cet univers, quels que soient le genre et l'âge des répondants.

Tous s'accordent à dire que la version animée d'un manga est bien plus simplifiée et plus accessible que sa version papier. Dema déclare que les codes du genre sont moins respectés, les histoires sont plus lisses. Pour elle, cette simplification s'explique par le fait qu'en passant par le biais de la télévision, « *le public cible est élargi... parce que les gens regardent plus facilement l'anime* ». Le fait qu'il y ait « *beaucoup de pubs, que tout le monde en parle* » nourrit l'effet mode. Elle termine sa réflexion avec cette phrase lucide et dépitée : « *C'est du marketing ! Tu choisis un public cible et tu réponds à ses attentes... en fait, c'est ça...* ». Son analyse va dans

⁵⁸ Choix multiples pour répondre à la question « premier contact avec la culture manga (TV, amis, Internet, autres).

le sens de la définition donnée par Edgar Morin de la culture de masse (p. 33)⁵⁹.

Comme il constitue un ensemble de traits suffisamment stables et cohérents pour les distinguer du reste de la population (p. 35), il apparaît que le public adolescent correspond aux critères d'une masse sociale qui plus est, dispose d'un pouvoir d'achat croissant !

Hypothèse 4

La culture manga profite d'une sympathie des adolescents pour la culture japonaise.

Il s'avère que la culture japonaise profite de l'engouement des adolescents pour la culture manga et non l'inverse. Comme le relève Aurore : « *Avec la lecture des mangas, on apprend pas mal de trucs sur le Japon, comme la cérémonie du thé, la fête des cerisiers...* ». Loin de s'arrêter à quelques cases dans un manga, les jeunes vont chercher à s'informer sur les coutumes lues. Nour a nourri sa curiosité en se rendant à « *des expositions sur les samourais* » et à des manifestations comme Polymanga où « *il y avait un espace réservé à la cérémonie du thé, aux jeux, à l'art de plier des papiers pour en faire des formes diverses, oiseaux, chevaux...* ». Dans un autre registre, Otis a demandé à son père de lui acheter des ouvrages sur les samourais, pour pouvoir approfondir le sujet. Gabriel a été plus loin dans la démarche : « *J'aime bien les samourais, donc j'me suis intéressé à l'histoire japonaise et à ce genre de choses.* » De plus, il apprécie beaucoup l'utilisation de la culture et des mythes dans la trame des mangas. Il « *pense qu'ils [les Japonais] s'en inspirent beaucoup pour faire leurs histoires [mangas], ce qui peut donner un petit côté concret. Ça s'approche encore du réalisme. C'est des légendes auxquelles les Japonais croient* ». En comparant, on se rend compte que : « *Les croyances et les créatures mythiques de la culture japonaise, on les retrouve également dans les mangas.* » Ce dernier exemple reflète bien la manière dont des jeunes s'intéressent à la culture japonaise par le biais de la culture manga. Dema « *essaie de lire des romans d'auteurs japonais, (...) des thrillers, des histoires* ». Elle trouve important de lire aussi « *des livres, pas que des bandes dessinées, parce que c'est pas représentatif. Et aussi de lire sur les coutumes, un peu sur la culture...* ». Eric va plus loin, il affirme que « *quand on s'intéresse à un truc qui vient d'un pays étranger, à un moment on est obligé de s'intéresser aussi un petit peu à la culture* ». Toutes les personnes interrogées abondent dans son sens : il apparaît impossible de s'arrêter aux mangas et animes, cette infime partie de la culture nipponne.

⁵⁹ ...« *produite selon les normes massives de la fabrication industrielle, répandue par des techniques de diffusion massives et s'adressant à une masse sociale* ».

Un autre élément intéressant réside dans la représentation que se font les lecteurs du Japon. Gabriel la résume bien lorsqu'il dit qu'il « *pense que le Japon est très speed* », qu'il « *faut tout faire rapidement et à fond.* ». Par opposition, Dema imagine « *qu'ils [les japonais] ont gardé leur culture, qu'ils n'ont pas été pervertis par le monde de la consommation* », et demeure dans un mythe bien romantique.

Amina et Stéphane, qui ont voyagé dans le pays du soleil levant, pensent que ces clichés sont induits par les médias occidentaux. Bien sûr, quand les gens vont au travail, les rues sont bondées, mais comme partout dans les grandes villes ! Stéphane explique que les documentaires nous donnent une fausse image du Japon. Lorsqu'ils montrent que les « *Japonais travaillent comme des malades, c'est faux, qu'ils sont excités, c'est faux, qu'ils parlent bien anglais, c'est faux aussi* ». Il m'explique également qu'un de ses amis, chez qui il résidait lors de ses voyages, travaillait douze heures par jour, mais à un rythme incomparable à celui d'ici. Bien entendu que le stress existe, mais à un autre niveau. Pour lui, aller au travail, c'est comme se rendre dans une seconde famille. Dans les entreprises, l'esprit d'appartenance est très marqué : « *Si un employé est mauvais, on ne va pas le renvoyer, mais le réaffecter à une tâche à son niveau* ».

Pour terminer, presque les trois quarts des personnes interrogées rêvent un jour d'aller au Japon (71%). Non pas pour les mangas ou les animes, mais pour visiter le pays, aller à la rencontre des gens et de leur culture.

4.1 L'adolescent apprécie les valeurs véhiculées par la culture manga.

Dans sa quête de ce que l'on appelle l'idéal du Moi (p. 25), l'adolescent idéalise des concepts et des valeurs que lui renvoient ses modèles et la société en général. Il va pouvoir reconnaître et s'approprier des valeurs véhiculées par la culture manga, comme le courage, l'amitié, le goût de l'effort, le courage, le respect de l'autre, le respect des différences, le dépassement de soi...

Ces valeurs universelles vont à l'encontre des messages transmis par les publicitaires aux jeunes. Aujourd'hui, la société de consommation, dans ses nombreuses stratégies de séduction de la population adolescente, tente d'imposer le diktat de l'accessibilité à tous les produits, en tout temps et sans effort.

Cette hypothèse se confirme chez les adolescents. La majorité affirme être sensible aux valeurs transmises par la culture manga :

adolescents		
<i>plaît</i>	<i>NSP⁶⁰</i>	<i>indifférent</i>
78%	2%	20%

adolescentes		
<i>plaît</i>	<i>NSP</i>	<i>indifférent</i>
83%	-	17%

⁶⁰ NSP : ne sait pas.

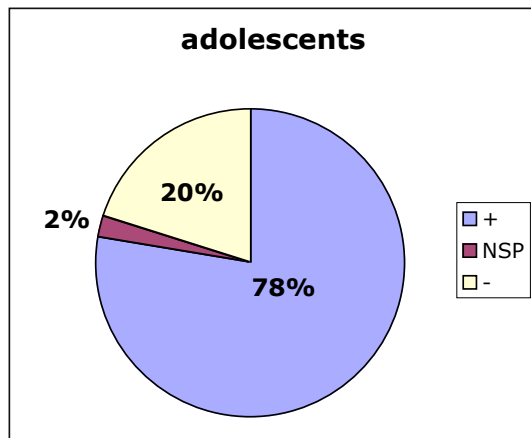


Figure 16

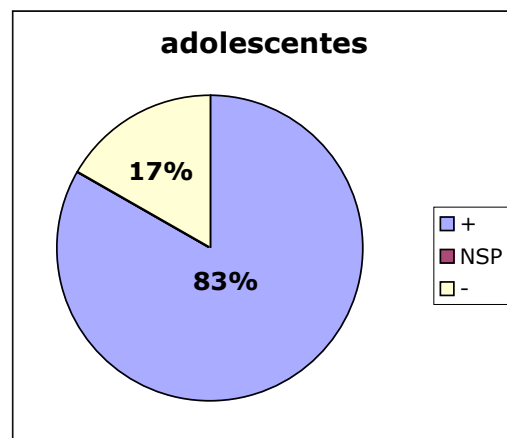


Figure 17

Les jeunes apprécient la philosophie des héros des mangas, avec « ce côté respectueux des personnages, beaucoup d'amitié, de bons sentiments... », le héros va « se donner corps et âmes pour ses convictions ».

David pense que « le manga attire de plus en plus [de monde] à cause justement de ces valeurs ». Il trouve que, dans la société actuelle, les gens deviennent de plus en plus égoïstes.

Hypothèse 0

La culture manga n'aide pas l'adolescent à accomplir sa mission.

Lorsque l'adolescent initie son processus d'individuation, il va chercher à se démarquer de sa cellule familiale, de ses parents. Comme relevé précédemment, les besoins dominants qui vont lui permettre de se détacher du lien parental sont l'autonomie et l'identification⁶¹. Dans ce cas, l'autonomie passera par l'appropriation du vocabulaire et des codes spécifiques, la plupart du temps étrangers à ses parents.

Le calibrage des Shônen ou des Shôjo adapté aux jeunes permet une identification aisée aux héros des séries qu'ils consomment. Ces personnages, présentant les mêmes caractéristiques qu'eux (âge, sexe, passion), leur renvoient l'image de ce qu'ils vivent au quotidien dans cette période de changements, où ils se sentent maladroits dans leurs actions, empruntés face à un dilemme, peu à l'aise avec l'autre sexe... Néanmoins, il existe toujours une solution pour réussir à surmonter ces difficultés ! Des ressources personnelles : le courage, la ténacité, la volonté, ou des ressources extérieures : l'appui des amis ou les conseils avisés d'un maître, d'un guide.

Si l'on s'attarde sur le « phénomène manga » actuel, à savoir la série « Naruto », le parallèle avec le public cible est manifeste. L'évolution du personnage, de sa vision du monde, les épreuves surmontées sont autant de seuils initiatiques. Des bancs d'école où il étudie théoriquement l'art du combat ninja (l'enfance), il évolue vers un

⁶¹ Par « identification », il faut entendre « comparaison afin de s'approprier les attributs de l'autre ».

apprentissage pratique des techniques de combat sous la houlette d'un maître, en se confrontant à des pairs (adolescence). Pour accéder à l'âge adulte, il se confronte aux réalités du monde extérieur (douleur, mort). Le héros mûrit au fil de la série, l'univers dans lequel il évolue ne cesse de s'étoffer, son regard sur le bien et le mal s'affine également. Cette concordance entre réalité et imaginaire, comparable aux cycles évolutifs vécus par l'adolescent, permet d'infirmer l'hypothèse de départ de ce travail selon laquelle la culture manga n'aide pas l'adolescent à accomplir sa mission.

Réserves et limites de la recherche

Il apparaît que l'investigation menée n'est ni une représentation exhaustive de la culture manga, ni une représentation exhaustive de la population valaisanne, puisqu'elle ne touche que la clientèle d'un magasin. Comme je le mentionnais dans l'analyse des résultats du questionnaire⁶², sur les quarante-neuf personnes ayant répondu à l'évaluation, **47%** étaient des adultes. La recherche n'est donc pas représentative des jeunes Valaisans non plus.

Afin d'obtenir des résultats significatifs sur le phénomène dans la région, il aurait fallu constituer un échantillon homogène (par âges, classes sociales ou lieux de vie) et procéder à une évaluation à plus grande échelle. En effet, malgré les trente jours durant lesquels le questionnaire est resté à disposition du public dans le commerce⁶³, seul quarante-neuf personnes ont pris le temps d'y répondre.

Autre restriction de cette recherche, mon inexpérience dans le domaine, ainsi que le temps imparti et les moyens à disposition.

Pour toutes les raisons invoquées, les résultats du questionnaire et les conclusions sont donc à considérer avec une certaine réserve.

Ce travail a permis d'amener quelques éléments de réponses à l'intérêt que suscite la culture manga chez les adolescents dans le canton et de casser certaines idées reçues sur le sujet. Malgré ces éléments qui limitent quelque peu la démarche, je pense que je ne suis pas très éloigné de la réalité.

⁶² Graphique 1 : répartition par âges, p. 46.

⁶³ De janvier 2007 à février 2007.

BILAN ET CONCLUSION

Bilan et conclusion

1. Bilan technique et professionnel

Cette recherche m'a permis d'aborder un sujet sous un angle nouveau. Peu habitué à planifier un travail sur le long terme, j'ai appris à procéder par étapes, sur la base d'un échéancier. Ce processus méthodologique et rigoureux, contraignant dans un premier temps, m'a permis d'avancer à un rythme soutenu et agréable, malgré l'envergure de la tâche.

Pour la première fois depuis le début de ma formation, je n'ai pas travaillé dans l'urgence. Les concepts principaux de ma recherche se sont affinés au fil des mois, au fil des découvertes et des liens tissés entre les divers éléments. Par le biais d'une double approche, quantitative (questionnaire) dans un premier temps puis qualitative (entretiens semi-directifs), j'ai pu mesurer la complexité d'approche d'un sujet qui me paraissait simple de prime abord.

Au final, ce processus m'a permis d'acquérir diverses compétences et techniques de travail spécifiques :

- La conception et l'utilisation d'un échéancier.
- La recherche et la vérification de documentation sur un sujet précis (articles, ouvrages, sites Internet).
- L'élaboration et la diffusion d'un questionnaire.
- La conception d'une grille de dépouillement.
- La réalisation d'un guide d'entretien

J'ai également eu l'occasion de développer mes connaissances de logiciels informatiques, tels que Word[®] (rédaction d'un document automatisé) et Excel[®] (création de tableaux et de graphiques). Ces apprentissages et outils, au-delà de leur utilité pour la conception et la rédaction de ce travail, vont me servir dans ma pratique professionnelle quotidienne.

Cette recherche a été menée sans jugement, avec une curiosité « bienveillante » pour les gens qui « vivent » la culture manga. Elle m'a ouvert à une culture étrangère mystérieuse et fascinante. Aujourd'hui, même si je n'y ai pas adhéré, je la comprends et l'apprécie différemment. Un parallèle peut être tiré entre cette démarche et la manière dont un éducateur entre en relation avec les gens qu'il accompagne professionnellement. Adolescents, toxicomanes, handicapés, chaque population, a une grande part d'étrangeté, de mystère et d'imprévisibilité.

2. Bilan personnel

Bien que très intéressé et motivé à l'idée de découvrir une nouvelle culture, j'ai eu de la peine à m'immerger dans l'univers manga. Le style ayant ses codes, ses genres et son vocabulaire spécifique, il m'a fallu un certain temps pour assimiler les termes⁶⁴.

⁶⁴ Annexe 1 : « Glossaire de la culture manga ».

La représentation négative, empreinte de clichés que je m'étais construite sur cette littérature nipponne ne m'a pas facilité le travail.

Une fois ces quelques ajustements effectués, j'ai pu franchir le pas et profiter pleinement des richesses de cette culture du « bout du monde ». La répartition du travail de recherche m'a donné l'opportunité de prendre du recul à la fin de chaque palier franchi. Cette vision d'ensemble ponctuelle, nourrie de la matière récoltée patiemment durant l'intervalle, m'a sans cesse motivé à poursuivre. Même si j'ai connu des périodes de doutes et de remises en question, je peux dire que ce travail s'est déroulé sans incidents majeurs.

Parmi les étapes charnières de cette investigation, je relèverai trois :

- L'élaboration du questionnaire⁶⁵, qui a demandé beaucoup d'investissement. En conservant les codes du genre, j'ai tenté de le rendre ludique, pratique et rapide à remplir. Afin d'accroître l'attractivité et la participation au sondage, chaque bulletin rempli a donné droit à une participation à un tirage au sort afin de gagner un bon cadeau.
- La conférence « *Les mangas : une nouvelle littérature populaire* » de Monsieur Julien Bastide au mois de mars 2007 à Genève, qui m'a donné un nouvel éclairage sur le thème, un angle d'approche différent pour ma recherche.
- Les entretiens qui m'ont permis de rencontrer des gens passionnés, réalistes et chaleureux.

Avec le recul, aujourd'hui, malgré la charge de travail conséquente, m'ayant demandé une organisation rigoureuse, je peux dire que j'ai eu beaucoup de plaisir à mener cette investigation,

3. Conclusion

En guise de conclusion, j'invite les professionnels de l'éducation, au même titre que les enseignants et les parents, à s'intéresser aux occupations des jeunes dont ils ont la responsabilité, peu importe l'activité : lecture, musique, jeux, sport...

Sans prétendre devenir des spécialistes de loisirs adolescents ou de sous-cultures juvéniles, le simple fait de montrer de l'intérêt permettra aux adultes de partager et d'échanger autour de ces pratiques, même sommairement. Si l'on réfléchit plus loin, cette amorce de dialogue pourra apporter des éléments de réponses à leurs inquiétudes et permettra en même temps de les atténuer. Comme l'adolescent construit son identité en s'immergeant dans un univers particulier, opposé aux valeurs, croyances et connaissances de ses parents, il faut également veiller à respecter son espace.

J'ai souvent entendu les adultes se plaindre des occupations « débiles », « violentes » ou « immatures » de leurs enfants. Ces réflexions ne datent pas d'hier. D'abord le cinéma, puis le rock and roll, le rap et les jeux vidéos ont subi (et

⁶⁵ Annexe 3 : « La culture manga et toi ».

subissent encore) les foudres, les injonctions et les craintes des « gardiens de la morale» de notre société. Je me rends compte, qu'aujourd'hui encore, la méconnaissance des phénomènes qui passionnent les adolescents l'emporte sur la compréhension, ce qui provoque des craintes et des réactions souvent disproportionnées, voire inappropriées. Une approche globale et non jugeante permettra de relativiser certains comportements, certaines attitudes de nos jeunes...

Le fossé générationnel dont tout le monde parle n'est finalement que la construction du regard posé par les adultes sur les activités des adolescents d'hier et d'aujourd'hui.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

Adolescence

- BRACONNIER, A., MARCELLI, D. *L'adolescence aux mille visages*. éd. Univers : Le livre de poche, 1991
- CLOUTIER, R. *Psychologie de l'adolescence*. 2ème éd. Paris : Ed. Gaëtan Morin, 1996
- ERIKSON, E. *Adolescence et crise : la quête de l'identité*. Paris : Ed. Flammarion.2000
- GALLADO, O. *Sociologie de la jeunesse*, Paris : éd. Armand Collin, 2001
- RIGAUD, C. « Service de Veille scientifique et technologique – la lettre d'information n° 19 – juin 2006 ». Les adolescents branchés [En ligne], p.1-8. Adresse URL : <http://www.inrp.fr/vst/LettreVST/juin2006.htm> (page consultée le 23.11.2006)

Culture manga

- BASTIDE, J. Atoss TAKEMOTO, l'ambassadeur manga in Animeland.com [en ligne], <http://www.animeland.com/index.php?rub=articles&id=220>, consulté le 23 février 2007)
- BASTIDE, J., PREZMAN, A., *Guide des mangas : les 100 séries indispensables*. Paris : Ed. Bordas, 2006. ISBN 2-04-732140-9
- CROUBALIAN, A. *Naruto, le Harry Potter nippon*. Le Temps, 14 mai 2007, p. 40
- DESLAURIERS, K. Culture manga in Cyberquebec.ca [en ligne], <http://www.cyberquebec.ca/layout/?uri=http://www.cyberquebec.ca/culture-manga>, consulté le 12 juillet 2006
- GRAVET, P., *Manga : soixante ans de bande dessinée japonaise*. Ed. du Rocher, 2005. ISBN 2-268-0555-7
- MASSE, R. [et al.]. *Le guide phénix du manga 2005/2006*, Belgique 2006 ISBN 9782849650919
- SCHMIDT, J. *Génération manga : petit guide du manga et de l'animation japonaise*. Paris, Ed. Libro, 2004

Culture et société de consommation

- BAUDRILLARD, J. *Pour une critique de l'économie politique du signe*, Paris, Ed. Gallimard, 1972
- DONNATO, O. (dir), *Regards croisés sur les pratiques culturelles*, Paris, la documentation française, 2003
- HAROUËL, J.-L. *Cultures et contre-cultures*. Paris. Ed. PUF. 1994. ISBN 2-13-052643-2
- LE POGAM, Y. La massification des pratiques sociales : enjeux sur la culture in [Corpsdeculture.revues.org](http://corpsetculture.revues.org) [en ligne], <http://corpsetculture.revues.org/document249.html#tocto2>, consulté le 11 novembre 2006.
- MORIN, E. *L'esprit du temps*. Paris. Ed. seuil, 1962.
- PASQUIER, D. *Cultures lycéennes : la tyrannie de la majorité*. Paris. Ed. Autrement, 2005. ISBN 2-7467-0603-2
- RICHARD, M. *Besoins et désirs en société de consommation*. Lyon, Ed. Chronique sociale, 1980. pp. 19-20

Mémoires

- ANTONIN, G. Adolescence et jeux vidéo. MFE 2005/195. Avril 2005
- GILLIOZ, S. Si le hip-hop m'était conté : enquête sur le parcours de jeunes adultes dans le hip-hop. HEVS 1999/19
- RAMA, C. Les clips vidéo musicaux transmettent des valeurs. HEVS. MFE 2006/262. Mars 2006

Personnes Ressources

- BASTIDE Julien, Critique, co-auteur du « Guide des mangas » et responsable de la section manga du Festival International de la bande dessinée d'Angoulême.
- DE IESO Patrick, Gérant du magasin « Mangamaniak » à Sion.

Divers

- BRUNE, F. Images (publicitaires) : le bonheur est dans l'illusion in [Casseurdepub.org](http://www.casseursdepub.org) [en ligne], <http://www.casseursdepub.org/index.php?menu=doc&sousmenu=images>, consulté le

15 mai 2007.

- Encyclopaedia Universalis, vol. 14, 1989
- JODELET, D. [sous la dir. de] Les représentations sociales. Paris : PUF, 1989.
- QUIVY, R., VAN CAMPENHOUDT, L. Manuel de recherche en sciences sociales. Paris. Ed. Dunod. 2006. ISBN 2-10-050039-2
- MEZAILLE, T. L'analyse d'images : l'exemple d'une publicité polémique in Revue-texto.net [en ligne], http://www.revue-texto.net/Reperes/Themes/Mezaille/Mezaille_Semiotimage.html, consulté le 15 mai 2007.
- VALLERAND, J. R. Les fondements de la psychologie sociale, 2ème éd. Montréal: Ed. Gaëtan Morin, 2006

ANNEXES

Annexe 1 : « Glossaire de la culture manga »

Anime comics	Il s'agit d'un roman-album qui reprend les images d'un animé sous forme de BD. Une fois le travail de maquette réalisé, vous avez l'impression de voir un manga en couleur. Très courant au Japon, reste très marginal en Occident.
Anime / Animation	C'est sous ce nom que les Japonais désignent les « dessins animés », et ce, depuis Astro le petit robot (<i>Tetsuwana Atomu</i>) d'Osamu Tezuka diffusé en noir et blanc en 1963 ! Ce terme désigne aussi bien les séries télévisées, les animes produits pour le marché de la vidéo (OAV : Original Animation Video), que les films d'animation.
Art Book	Littéralement « livre d'art », un Art Book est un ouvrage grand format regroupant le travail d'un auteur ou d'un studio. Il peut être centré sur un thème, un univers ou un personnage ; on y trouvera alors des illustrations couleurs souvent pleine page. Lorsqu'il est lié à une œuvre, il présente à la fois des illustrations couleurs (personnages et mechas), des croquis préparatoires, des décors et des interviews de l'équipe technique.
Bishônen ai	Connu aussi sous le nom de « Boy's love », le bishônen ai désigne les œuvres dites « homosexuelles » destinées au public adolescent féminin. Ce genre traite de relations amoureuses entre hommes. Les personnages au comportement ambigu semblent s'aimer ou se désirer. La représentation des sentiments occupe une place centrale. Ainsi, bien qu'on y trouve des scènes de sexe explicites, le bishônen ai n'appartient pas au genre pornographique.
Bunkô	Ce terme désigne les éditions populaires des mangas à succès. Il s'agit très souvent d'un « classique » réédité en petit format (105cm x150cm) de 300 à 400 pages pour le prix d'un manga de format standard.
Character designer (chara-designer)	Le character designer est un dessinateur chargé de déterminer l'aspect des personnages d'un anime. Au-delà du travail purement graphique, il doit penser ses personnages de manière à faciliter leur animation. Dans le cas d'une adaptation de manga, il arrive que le character designer décide de modifier certains aspects des personnages en apportant sa touche personnelle, mais le plus souvent il doit reproduire très fidèlement l'aspect général de l'œuvre qui lui est confiée. Dans le cadre d'une œuvre originale, il a carte blanche.
Celluloïd	Feuille transparente où les dessinateurs esquissent leurs personnages pour les faire bouger lors de l'étape de l'animation.

Combini	Appellation d'un magasin de mangas ouvert 24h/24h. Ce type de commerce est très courant au Japon.
Cosplay	<p>Ce thème, issu de la contraction de « costume » et de « play », désigne l'action de se déguiser le plus fidèlement possible en personnage de manga, d'anime, de jeux vidéo ou en hard-rocker japonais.</p> <p>Depuis quelques années, en Suisse, de nombreux lecteurs se livrent avec plaisir à de très sérieux concours de cosplay lors de manifestations de mangas, telles que Polymanga ou lors de la Lake Parade. On les appelle les « cosplayers ».</p>
Data book	Il s'agit littéralement d'un « livre de données ». Un data book contient une multitude d'informations sur un anime ou un manga : fiches personnages, illustrations, informations techniques, secrets... Au Japon, les data books sont très répandus. En Suisse, seuls quelques éditeurs ont pour le moment choisi d'en publier.
Dôjinshi	<p>Au Japon, ce terme désigne des fanzines créés par les dessinateurs amateurs. Les dôjinshi présentent parfois de grandes qualités esthétiques et/ou parfois scénaristiques ; certains, quasiment réalisés avec des moyens professionnels (impression soignée, reliure, couverture cartonnée en couleurs, distribution dans des réseaux de librairies spécialisées). Ils rencontrent d'ailleurs un succès comparable à celui des œuvres officielles et deviennent des « collectors » très prisés.</p> <p>Il existe des millions de dôjinshis au Japon, publiés par centaines chaque mois. Certains sont des œuvres originales, d'autres parodient des mangas connus, allant de la version comique au pornographique.</p> <p>Certains auteurs professionnels qui se sont fait connaître en publiant de dôjinshi continuent à utiliser ce support qui leur permet de jouir d'une totale liberté créatrice.</p>
Fanzine	Ce terme, contraction de « fan » et de « magazine », désigne un magazine amateur réalisé à compte d'auteur par des fans. Tiré à très peu d'exemplaires, cette branche parallèle aux « mangas » est très active.
Gekiga	Littéralement, ce terme se traduit par « images dramatiques ». C'est un style plus proche de la rue, moins fantaisiste. Ce genre, dont Yoshihiro Tatsumi (<i>Coups d'éclat</i> , <i>Les larmes de la bête</i>) fut l'inventeur, regroupe des mangas pour adultes à tonalité dramatique.
Gaijin	Au Japon, on ne parle jamais d'étranger, mais de Gaijin. Littéralement, ce mot signifie « personne de l'extérieur ».
Goodies	Les goodies ou goods désignent les produits dérivés liés à l'univers du manga et de l'animé. On peut citer les maquettes, les figurines, les posters, les autocollants.

Hentai	Hentai signifie « pervers ». Ce terme désigne l'ensemble des mangas et animes pornographiques. Le hentai, c'est le X du manga et de l'animé, tout simplement. Ce genre regroupe aussi bien les productions professionnelles de véritables mangakas que les essais amateurs publiés dans un dôjinshi. Il peut s'agir d'histoires originales ou de parodies de séries cultes.
Kawaiï	Tout ce qui est mignon, acidulé, enfantin et touchant. La mode « Kawaiï » s'est exportée en Occident avec « Hello Kitty ! » et toute son imagerie proche de la petite enfance.
Ljime	C'est tout simplement l'équivalent du bizutage au Japon. De nombreux mangas traitent de ce sujet très controversé. Il faut savoir que les jeunes Japonais peuvent être très cruels entre eux et il n'est pas rare que certains élèves particulièrement humiliés en arrivent au suicide. L'insertion en milieu scolaire est un sujet sensible pour les Japonais.
Japanimation	Connu aussi sous l'abréviation « Japanim' », ce terme est la contraction de Japanese Animation. Il s'agit donc de dessins animés japonais
Josei	Il s'agit d'une catégorie de mangas destinés aux jeunes femmes à partir de 20 ans environ. Josei signifie littéralement « femme ».
Magical Girl	Il s'agit d'une jeune héroïne qui se transforme et qui possède des pouvoirs magiques. C'est un type de personnage précis très populaire dans les animes ou mangas.
Manga	Le mot « manga » est issu de deux idéogrammes chinois « man » et « ga » dont l'association signifie littéralement « dessins grotesques ». A l'origine, c'est le peintre Hokusai Katsuhika qui en 1814 déjà, a créé ce terme pour parler de ses travaux. Aujourd'hui, au Japon, manga signifie « bande dessinée ». Sorti de ses frontières, il désigne « la bande dessinée japonaise ».
Mangaka	Le mangaka est l'auteur de mangas, aussi bien dessinateur que scénariste, car il y a relativement peu de collaboration entre scénariste et dessinateur au Japon.
Mangashi	On désigne sous ce nom les magazines de prépublication au Japon. Hebdomadaires ou mensuels, ils regroupent le plus souvent une bonne quinzaine de séries à chaque numéro. L'aspect de ces magazines évoque ni plus ni moins celui d'un gros annuaire des pages jaunes, imprimé sur du papier recyclé de mauvaise qualité. Cependant, on trouve très souvent des pages couleurs exclusives en début de magazine, non reproduites par la suite dans le volume relié, ou des goodies inédits.

Manhwa	Il s'agit du terme coréen pour désigner la BD. Le « manhwa » est très proche du manga dans son concept. Cela est dû au fait que la jeunesse coréenne, au même titre que la Chine, a été bercée par les mangas et les animes depuis deux décennies. Les jeunes artistes ont donc tout naturellement été inspirés et ont cherché à reproduire ce qu'ils aimaient dans le manga. L'ambiance et les sujets varient parfois considérablement en raison des différences marquées entre les cultures des deux pays. Autre spécificité, le sens de lecture est identique à celui de la bande dessinée européenne.
Mecha	Abréviation de l'anglais « mechanical », ce terme désigne tout ce qui relève de mécanique. Le plus souvent, il s'agit de robots, qu'ils soient de taille humaine ou de celle d'un immeuble. Le « mecha » le plus connu en Suisse est bien sûr <i>Goldorak</i> (<i>Grendizer</i> en japonais), créé dans les années 1970 par Go Nagai. Les Japonais sont très friands des animés et des mangas mettant en scène des « mechas », la saga la plus célèbre du genre étant sans doute <i>Gundam</i> . Dans l'industrie de l'anime, les responsables de « mechas » sont appelés « mecha designer ».
Musical	Jeu vidéo largement inspiré des mangas et animes, dont le but est de rivaliser d'adresse musicale face à un adversaire virtuel, il se joue avec une manette classique ou se danse directement sur un tapis sensoriel relié à la console de jeu. Extrêmement populaire au Japon, ce jeu est très présent dans les mangas pour adolescents.
Nekketsu	Il s'agit d'un sous-genre du shônen, consacré au dépassement de soi. On y découvre souvent un héros chétif qui au fil des volumes devient fort, résistant, conscient, et aide les autres dans les épreuves. Des titres tels que <i>Dragon Ball</i> sont très représentatifs du genre et sont légion au Japon et en Suisse.
OAV	Original Animation Video, ce terme regroupe en fait tous les animés produits exclusivement pour la vente en vidéo (K7, LD, DVD). Au Japon, les producteurs proposent depuis le début des années 80 des productions uniquement disponibles dans les magasins. Très souvent adaptés de séries TV ou de mangas, mais parfois totalement originaux, les OAV représentent un intermédiaire entre la série TV et le long-métrage. La qualité d'animation est donc supérieure à une production destinée à la TV, avec un budget plus confortable et une plus grande liberté de créativité.
One shot	Ce terme anglais est utilisé pour préciser que l'œuvre ne comporte qu'un seul tome ou volume et n'aura pas de suite. Le one shot s'apparente au graphic novel américain, ou roman graphique. Il peut aussi rassembler une série de nouvelles indépendantes.

OST	Contraction de « Original Sound Track », utilisée au Japon pour désigner les bandes originales d'animes. L'OST d'un anime est généralement très soigné et disponible en CD (souvent en plusieurs volumes), dont les fans sont très friands. Les disquaires japonais disposent toujours d'un important rayon d'OST bien fourni en nouveautés.
Otaku	C'est le terme japonais utilisé pour désigner les fans, les passionnés, quel que soit leur domaine de passion. Les Japonais l'emploient peu, car il est resté très longtemps associé à des personnes renfermées dans leur passion, coupées du monde, extrêmes et marginales. En Occident, et surtout dans les pays francophones, à la suite de la diffusion sur France 2 d'un documentaire de Jean-Jacques Neineix au milieu des années 90, le public a associé ce terme aux fans de mangas et d'animés. En Suisse, ce terme désigne les monomaniaques de la culture moderne japonaise.
Rough	Les rough sont des crayonnés que le mangaka réalise pour travailler ses planches et ses œuvres avant la phase finale, connue une fois publiée.
Salary Man	Prototype de l'homme d'affaire nippon, engoncé dans son costume de travail noir et blanc, le salary man a dédié sa vie à son entreprise et est le fruit des années d'après-guerre et du boom économique. Dans les années 1980, toute une frange de la production de mangas s'est attelée à exhorter la jeunesse à devenir des salary men en produisant des bandes dessinées qui décrivaient leur quotidien.
Seinen	Il s'agit d'une catégorie de mangas destinés aux jeunes adultes à partir de 18 ans.
Sensei	Ce terme signifie « maître ». Au Japon, on l'utilise pour désigner les auteurs de manga. Cela en dit long sur leur statut.
Sentaï	Ce terme désigne les super-héros à la <i>X-OR</i> ou <i>Bioman</i> , ces séries très populaires qui ont cartonné durant des années à la télévision japonaise et qui ont parfois même franchi les frontières jusqu'en Europe ou aux Etats-Unis. Constituées de personnages en costumes aux pouvoirs surhumains et de méchants extra-terrestres, ces séries à petit budget ont marqué plusieurs générations d'enfants depuis la fin des années 1960. Les galeries de personnages débordent d'inventivité. Leurs codes bien définis et leur structure répétitive irritent autant qu'il fascinent.
Shôjo	Ce terme désigne une catégorie de mangas destinés à un jeune public féminin (à partir de 12 ans), le plus souvent écrits par des femmes. Des œuvres telles que <i>Sailor Moon</i> ou <i>Candy</i> ont connu un succès international. Osamu Tezuka inventa le genre avec <i>Princess Saphir</i> , et Riyoko Ideda avec <i>La rose de Versailles</i>

Shōnen	Ce terme désigne une catégorie de mangas destinés à un jeune public masculin (à partir de 12 ans environ). Parmi les plus grands succès du shōnen, citons : <i>Dragon Ball</i> , <i>One Piece</i> ou <i>Naruto</i> .
Shonen ai	C'est un terme vieilli se référant aux mangas et animés relatant des amours entre de jeunes hommes, en particulier pour les bishōnen. À l'origine, le genre traitait des relations très fortes, mais non-sexuelles, entre jeunes hommes. De nos jours, il en est venu à désigner des relations romantiques mâle-mâle. Le prédécesseur de <i>Shōnen-ai</i> était <i>tanbi</i> .
Tankōbon	Une fois le manga prépublié, il est proposé en volumes reliés. « Tankōbon » est le terme utilisé au Japon pour désigner les volumes reliés que les éditeurs publient en Suisse.
Yakuza	Les yakusa forment une des plus grandes organisations criminelles du monde mêlant politique, finances, drogue, jeux, extorsion de fonds, prostitution et crimes économiques. Bon nombre d'entre eux arborent des tatouages d'une complexité inouïe pour prouver leur virilité et leur esprit de corps.
Yaoi	Littéralement Yamanashi Ochinasju Iminashi, soit « pas de fin, pas d'intrigue ou encore pas de sens ». C'est le terme utilisé pour les mangas ou animes sans queue ni tête qui misent tout sur l'absurdité des situations et des relations entre les personnages. Cet humour très nippon a du mal à s'exporter. Le terme désigne également les œuvres traitant de relations homosexuelles masculines. Souvent assez axés sur les relations sexuelles unissant les personnages principaux, les intrigues peuvent relever du genre policier, fantastique, historique. En Suisse, peu de Yaoi sont disponibles, mais le genre commence à faire des émules. Les auteurs tout comme les lecteurs sont quasiment exclusivement des femmes.
Yuri	Il s'agit d'une catégorie de mangas destinée aux femmes, traitant d'amours lesbiennes. Souvent portés sur les relations sexuelles, ces mangas demeurent assez rares en Suisse pour le moment. Parmi les quelques titres disponibles, citons <i>Loves my life</i> de Ebine (nominé à Angoulême en 2005).

Annexe 2 : « Echancier du mémoire de fin d'étude »

Année 2006

Mois	s.	Phases de travail
Septembre	35	1
	36	
	37	
	38	
Octobre	39	2
	40	
	41	
	42	
Novembre	43	
	44	
	45	
	46	
Décembre	47	3
	48	
	49	
	50	
	51	
	52	

Etape 1	Lectures - recherches concepts
Etape 2	Elaboration du projet de recherche
Etape 3	Evaluation du projet
3.1	Réajustement du projet
Etape 4	Récolte des données (terrain)
4.1	Préparation d'un questionnaire
4.2	Diffusion du questionnaire dans un commerce valaisan
4.3	Analyse des questionnaires
Etape 5	Analyse d'images
Etape 6	Exploration sur le terrain
6.1	Demande d'entretiens
6.2	Travail de terrain - entretiens

Année 2007

Mois	s.	Phases de travail
Janvier	1	3.1
	2	
	3	4.1
	4	4.2
5		
6		
Février	7	4.3
	8	
	9	5
10		
Mars	11	6.2
	12	
	13	
	14	
Avril	15	7
	16	
	17	
	18	
Mai	19	
	20	
	21	
	22	
Juin	23	
	24	
	25	
	26	

Mois	s.	Phases de travail
Juillet	27	8
	28	
	29	
	30	
Août	31	9.1
	32	
	33	
	34	
	35	9.2
36		
Septembre	37	
	38	
	39	

Etape 7	Analyse des données
Etape 8	Mise en forme des résultats, écriture
Etape 9	Evaluation du mémoire
9.1	Dépôt du mémoire
9.2	Soutenance du mémoire

Annexe 3 : « Questionnaire : la culture manga et toi »

漫 画 LA CULTURE MANGA & TOI 漫 画

Dans le cadre de mon travail de diplôme, je m'intéresse à la culture manga et aux personnes qui l'apprécient. Je te remercie de consacrer quelques minutes pour remplir ce questionnaire. Un tirage au sort sera effectué parmi tous les participants. Le gagnant sera averti par mail ou téléphone au début du mois de mars et bénéficiera d'un bon de Sfr 20.- offert par le magasin **MangaManiak** à Sion. Le bon est à venir chercher au magasin. Il n'est pas convertible en espèce.

Alexandre De Ieso

1. Comment as-tu connu la culture manga ?

- T.V. Internet magazines divers journaux spécialisés
 amis journaux par les jeux vidéo autre (s) _____

2. Ce qui te plaît dans les mangas / animes

Cache la colonne qui te convient (une seule possibilité par ligne) :

	pas du tout d'accord	plutôt pas d'accord	plutôt d'accord	tout à fait d'accord	ne sait pas
les dessins sont classés					
c'est vite lu					
les histoires sont courtes					
les actions sont lentes					
les dessins noir/blanc					
le sens de lecture inversé					
les héros sont « cool »					
la violence véhiculée					
les valeurs transmises (amitié, courage, etc.)					
le prix (moins cher que les bd et les comics US)					
les super pouvoirs des héros					
le format de poche					

1

Veux-tu participer au tirage au sort pour gagner un bon de Sfr 20.- ?

- oui non

Nom _____ Prénom _____

@ _____ Mobile _____

J'aimerais rencontrer une dizaine de personnes, afin de mieux connaître leur intérêt pour la culture manga. Serais-tu intéressé(e) à m'accorder un moment pour que nous puissions en discuter ?

- oui non

Merci pour ta participation !!!



8

7. Divers

- 7.1 Es-tu déjà allé au Japon ? oui non
 Si non, est-ce un de tes rêves ? oui non peut-être

7.2 Qu'est-ce qui te plaît dans la culture japonaise ?

- uniquement les mangas les samouraï
 leur sens de l'honneur ils sont à la pointe de la technologie (high-tech)
 leur originalité autre (spécifier) _____

8. Quelques questions sur toi

- 8.1 tu es un  ou une 

- 8.2 Quel est ton âge :
 - de 10 ans 10-15 ans 16-20 ans + de 20 ans

- 8.3 Tu es écolier-ère Etudiant-e
 Apprenti-e Autre (spécifier) _____

- 8.4 Où est-ce que tu habites ? _____

- 8.5 De quelle nationalité es-tu ? _____

Remarque(s) complémentaire(s) (sur le questionnaire ou autres) :

7

3. la culture manga et ton entourage

Cache la colonne qui te convient (une seule possibilité par ligne) :

	pas du tout	plutôt pas	plutôt	tout à fait	ne sais pas
tes parents apprécient les mangas/animes					
ils te donnent facilement de l'argent de poche pour les mangas/animes					
c'est un bon sujet de discussion avec les amis					
Tes enseignants n'aiment pas le style manga					
Ta famille trouve le style brouillon, peu lisible					
Tes parents te conseillent de lire de « vraies » BD en couleurs					
Ta famille trouve que tu dépenses trop d'argent pour ta passion					
Ta famille en a marre que tu squattes la T.V ou l'ordi pour regarder des animes					

4. Les mangas / animes et leurs dérivés

- 4.1 Combien possèdes-tu de mangas chez toi ?
 0-20 20-40 40-60 60-80 80-100 + de 100

- 4.2 Combien possèdes-tu d'animes chez toi ?
 0-5 5-10 10-15 15-20 + de 20

- 4.3 Combien de séries as-tu ?
 0-2 2-5 5-10 + de 10

- 4.4 As-tu des produits dérivés de tes mangas/animes préférés ? oui non
 Si oui, quel genre de goodies ?
 poster statuette (résine)
 porte-clef art- book
 figurine (métal-pvc) autre (s) _____

- 4.5 Combien de temps consacres-tu à aux mangas/animes durant la semaine ?
 0h-2h 2h-4h 4h-6h 6h-10h 10h-12h + de 12h

- 4.6 Combien dépenses-tu mensuellement pour les mangas / animes / goodies?
 0-20 Sfr. 60-100 Sfr + de 120 Sfr
 20-60 Sfr 100-120 Sfr

- 4.7 Est-ce que tu trouves que c'est beaucoup ?
 oui non sans opinion

- 4.8 Ou achètes-tu principalement tes mangas/animes ?
 grande surface magasin spécialisé Internet autre (s) _____

- 4.9 Est-ce que c'est facile de trouver les titres que tu recherches en Valais
 oui non sans opinion

5. Mangas et animes

- 5.1 Coche les shōnen que tu connais et numérote-les selon tes préférences.
 Peux-tu me donner leur nom ? Mets un « ? » lorsque tu ne sais pas.

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()
				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

En connais-tu d'autres ? - _____ -

3

6. Peux-tu reconnaître à quel terme correspond la définition ?

Inscris-le bon numéro à côté de la définition !

Combini ①	—	Terme qui désigne les super-héros à la X-OR ou Bioman.
Celluloid ②	—	Ouvrage grand format regroupant le travail d'un auteur ou d'un studio. Il peut être centré sur un thème, un univers ou un personnage. Lorsqu'il est lié à une œuvre, il présente à la fois des illustrations couleurs, des croquis préparatoires et des décors.
Goodies ③	—	Feuille transparente où les dessinateurs esquissent leurs personnages pour les faire bouger lors de l'étape de l'animation.
Mecha ④	—	Ce thème désigne l'action de se déguiser le plus fidèlement possible en personnage de manga, d'animé, de jeux vidéo ou en hard-rockeur japonais.
Fanzine ⑤	—	Appellation d'un magasin de manga ouvert 24h/24h. Ce type de commerce est très courant au Japon.
Celluloid ⑥	—	Produits dérivés liés à l'univers du manga et des animes. On peut citer les maquettes, les figurines, les posters, les autocollants, etc.
Sentai ⑦	—	Ce terme désigne tout ce qui relève de mécanique. Le plus souvent, il s'agit de robots, qu'ils soient de taille humaine ou de celle d'un immeuble.
Art Book ⑧	—	Désigne un magazine amateur réalisé à compte d'auteur par des fans. Tiré à très peu d'exemplaires, cette branche parallèle aux mangas est très active.

6

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

En connais-tu d'autres ? - _____ -

- 5.4 Coche les animes que tu connais et numérote-les selon tes préférences.
 Peux-tu me donner leur nom ? Mets un « ? » lorsque tu ne sais pas.

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

En connais-tu d'autres ? - _____ -

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

En connais-tu d'autres ? - _____ -

5

- 5.2 Coche les shōjo que tu connais et numérote-les selon tes préférences.

Peux-tu me donner leur nom ? Mets un « ? » lorsque tu ne sais pas.

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

En connais-tu d'autres ? - _____ -

- 5.3 Coches les seinen que tu connais et numérote-les selon tes préférences.
 Peux-tu me donner leur nom ? Mets un « ? » lorsque tu ne sais pas.

				
<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()	<input type="checkbox"/> ()

4

MangaManiak



BON CADEAU

Valeur : 20.- Date : 17.04.2007

Signature :

Annexe 5 : « Liste des personnes à interroger »

Suite au dépouillement du questionnaire et en fonction des résultats obtenus¹, voici les personnes choisies pour leurs connaissances spécifiques sur le sujet

N°Q	Nom	Prénom	Domicile	Pays	Sexe	Age	Cg
26	AL-KHODAIRY	Dema	Uvrier	Suisse	F	+20	C/C
27	AL-KHODAIRY	Nour	Uvrier	Suisse	F	16-20	C/E
39	BERGAMIN	Leslie	Crans-Montana	Suisse	H	+20	A/A
30	GILLIOZ	David	Grimisuat	Suisse	H	+20	N/N
4	MORANDINI	Eric	Sion	France/Italie	H	+20	C/E
29	MOULIN	Thimothée	Sion	Suisse	H	16-20	N/N
13	OSMAN	Asmina	Sion	Egypte	F	16-20	A/E
41	RICHARD	Aurore	Champlan	Suisse	F	16-20	C/E
49	ROESSLI	Stéphane	Sion	Suisse	H	+20	A/E
40	VICENTE	Gabriel	Anzère	Portugal	H	16-20	C/C
45	VICENTE	Catarina	Anzère	Portugal	F	16-20	C/E
42	VOEGELI	Otis	Sion	Suisse	H	10-15	N/N

Légende

N°Q = numéro de questionnaire ; **Cg** = catégories

N = novice ; **A** = amateur ; **E** = expert ; **C** = connaisseur

¹ Explication de la démarche en p. 12.

Annexe 6 : « Survol historique de la culture manga de 1945 à 2007 »

Guide des symboles

- Première publication en livre
- Première publication en revue ou en apparition
- Film
- Télévision
- Evènements ou tendances internationales

1945	●	Les bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki provoquent la reddition du Japon et l'occupation américaine après la Seconde Guerre mondiale.
	●	Manga, la première revue de BD d'après-guerre, commence à paraître.
1946	●	Constitution.
	●	Le strip quotidien « Sazae-san ».
1947	●	« Shin-Takarajima » (La nouvelle île au trésor) de Sakai Shichima et Osamu Tezuka est publié à Osaka ; ce premier manga au format akabon ou « livre rouge » est un best-seller.
	●	Manga Shonen, fondé par Kenichi Kotah, publie les nouveaux auteurs de « manga narratif ».
1948	●	De nouvelles revues pour enfants paraissent.
	●	Fin de la censure de l'Information.
1949	●	Princesse Anmitsu.
1950	●	Tezuka déménage à Tokyo et crée Jungle Tatei (Le Roi Leo) dans Manga Shonen, premier « manga narratif » publié par épisodes dans une revue de BD.
	●	Début de la guerre de Corée.
1951	●	Traité de sécurité nippo-américain.
1952	●	Fin de l'occupation américaine.
	●	Astro Boy de Tezuka publié dans Shonen Magazine.
	●	Igaguri-kun, BD de judo.
1953	●	Princesse Saphir dans Shojo Club, début du manga narratif pour les filles.
	●	La NHK (Nippon Hōsō Kyōkai, compagnie de diffusion du Japon) commence à émettre, reçue par 866 postes de télévision. C'est le plus important groupe audiovisuel public japonais.
1954	●	Akado Suzunosuke, manga sur un maître d'armes vêtu d'une armure rouge, qui sera plus tard adapté en films et feuilletons radio et télé.
	●	Nakayoshi pour les filles.
1955	●	Début de Shotaro Ishinomori dans Manga Shonen.
	●	Parution des mensuels Ribon et Nakayoshi pour les filles.
1956	●	Le robot géant Tetsunjin 28-go, alias « Gigantor », par Mitsuteru Yokoyama.
	●	Yoshihiro Tatsumi et d'autres au sommaire de la revue Kage (« L'ombre ») destinées aux librairies de prêt.

1957	●	Tatsumi invente le terme gekiga pour les récits en image dramatiques.
1958	●	La série télé Superman réalise une audience de 74.2% au Japon.
1959	●	Premiers hebdos pour garçons, Shonen Sunday et Shonen Magazine.
	●	Ninja Bugeicho de Shirato.
	●	9 nouvelles chaînes de TV.
	●	Mariage du prince héritier.
1961	●	Tezuka fonde sa compagnie d'animation Mushi Productions.
1963	●	Tetsuwan Atom (Astro, le petit robot) d'Osamu Tezuka est la première série de dessins animés télévisée japonaise.
	●	Astro Boy diffusé aux Etats-Unis.
	●	Margaret pour les filles et Shonen King pour les garçons.
1964	●	La revue Garo et Cyborg.
	●	Jeux Olympiques à Tokyo.
1965	●	Jungle Taitei (Le Roi Léo) d'Osamu Tezuka est la première série de dessins animés japonaise en couleur.
1966	●	Stars of the Giants, manga de base-ball à succès.
	●	Ouverture du Musée du manga d'Omiya à l'emplacement de la maison de Rakuten Kitazawa.
	●	Shonen magazine atteint le million d'exemplaires.
1967	●	Revue Manga Action, Young et COM.
	●	Le génial Bakabon.
1968	●	Hebdos Shonen Jump et Big Comic.
	●	Nejishiki de Yoshiharu Tsuge dans Garo.
	●	Ashita no Joe et Harenchi Gakuen.
1969	●	Golgo 13
1970	●	Funérailles publiques pour Toru Rikiishi, personnage mort dans Ashita no Joe.
	●	Doraemon et Lone Wolf and Cub.
1972	●	Mazinger Z, Devilman et Bouddha.
	●	La Rose de Versailles et Le Clan Poe révolutionnent la BD pour filles.
	●	Big Comic Original.
1973	●	Black Jack et Gen d'Hiroshima.
	●	Manga Erotopia, premier mensuel de gekiga érotique.
1974	●	Gaki Deka, la comédie délirante de Tatsuhiko, provoque l'émoi pour ses thèmes sexuels.
	●	Yamato, cuirassé du cosmos est diffusé aux Etats-Unis en 1979 sous le titre Star Blazers.
1975	●	Les revues Princess et Flowers and Dreams pour les filles.
	●	Dans Nakayoshi, Candy de Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki devient un grand succès.

1976	●	Penguin Food Passion de Terry Johnson et Itoi Shigesato lance le style punk heta-uma ("malhabile/habile").
	●	Première édition à Tokyo de Comiket, le nouveau marché du fanzine.
	●	Galaxy express 999 et masque de verre.
	●	Le poème du vent et des arbres lance le genre « amour entre garçons ».
1977	●	Leiji Matsumoto créer Albator.
	●	Doreamon est publié dans CoroCoro, pour les petits garçons.
	●	Kindai Mahjong Original, première revue de mangas de mah-jong (jeu de société d'origine chinoise qui se joue à 4 joueurs, avec 144 tuiles spéciales).
1978	●	June première revue shonen ai.
	●	Urusei Yatsura ou Lum, par Rumiko Takahashi.
	●	Bibliothèque du manga contemporain : la collection Naki ouvre à Tokyo.
	●	Le premier volume en anglais de Gen d'Hiroshima est publié aux Etats-Unis.
1979	●	Young Jump.
	●	Le cri qui tue première revue de mangas en français.
1980	●	Be in love, premiers mangas pour femmes.
	●	Big Comic Spirits.
	●	Les ventes groupées de 5 hebdomadaires pour garçons atteignent 10 millions.
1982	●	Akira de Katsuhiro Otomo paraît en manga.
	●	Nausicaä et Capitain Tsubasa.
	●	Morning Magazine pour les hommes.
1983	●	Chef de service Kosaku Shima et Ken le survivant.
	●	Black Magic, premier dojinshi de Masamune Shirow.
	●	Manga ! Manga ! de Frederik L. Schodt, première étude en langue occidentale.
1984	●	Dragon Ball d'Akira Toriyama.
	●	Comic Baku et Combat Comic.
	●	Mr Arashi's Freak Show de Suehiro Maruo.
1985	●	Banana Fish et City Hunter.
1986	●	Les secrets de l'économie japonaise, best seller.
	●	Dragon Ball en dessin animé.
1987	●	Jo-jo's Bizarre Adventures et Crying Freeman.
	●	Big Comic Superior et Afternoon pour les hommes.
	●	Mai : Première traduction américaine de Lone Wolf and Club.
1988	●	Sortie du dessin animé Akira de Katsuhiro Otomo.
	●	Le manga Akira sort en version colorisée aux Etats-Unis.
	●	Les ventes de Shonen Jump dépassent 5 millions d'exemplaires.
1989	●	Décès d'Osamu Tezuka, de Suiho Tagawa et de l'empereur.
	●	Akira publié en Europe.
	●	Silent Service, thriller politique.

1990	●	R. G. Veda par Clamp et Slam Dunk.
	●	Comic Amour, BD érotiques pour les femmes.
	●	A-ha, revue d'avant-garde sponsorisée par Esso.
	●	Grande rétrospective Tezuka au Musée National d'art moderne de Tokyo.
1991	●	Gon, Gunsmith Cats et Ghost in the Shell.
	●	Première revue de manga consacrée au pachinko (appareil que l'on peut décrire comme un croisement avec un flipper et une machine à sous).
	●	Grande exposition de mangas à la bibliothèque de la Diète de Tokyo.
	●	Akira en français aux éditions Glénat.
1992	●	Big Comic Gold.
	●	La librairie parisienne Tonkam Tsunami, trimestriel d'actualité sur le manga.
	●	Sailor Moon.
1993	●	Yan Mama Comic, mangas pour les jeunes mères.
1994	●	Détective Conan.
	●	Le Musée du manga Osamu Tezuka ouvre à Takarazuka.
	●	Shonen Jump vendu à 6,53 millions, un record.
1995	●	Les revues et les livres de manga dépassent les 2,3 milliards d'exemplaires.
	●	Evangelion en version manga et animée.
	●	Ghost in the Shell.
1996	●	Yu-Gi-Oh!
	●	Création de la maison d'édition américaine TokyoPop.
1997	●	One Piece.
	●	Pokémon.
1998	●	La revue AX, Vagabond et Love Hina.
	●	Apparition des « cafés mangas ».
2000	●	L'université de Seika à Tokyo ouvre le premier département de bandes dessinées.
2002	●	2,6 millions d'exemplaires de One Piece, record pour un premier tirage.
	●	Décès de Shigeru Sugiura
	●	18 décembre : Raijin, premier hebdo de manga aux Etats-Unis.
2003	●	Edition US de Shonen Jump.
	●	Le voyage de Chihiro de Hayao Miyazaki remporte l'Oscar du meilleur film étranger et l'Ours d'or à Berlin.
	●	Jiro Taniguchi est récompensé au festival BD d'Angoulême.
2004	●	13 janvier, le manga porno Misshitsu est condamné pour obscénité.
	●	Naoki Urasawa reçoit le prix de la meilleure série au festival BD d'Angoulême pour son Seinen "20th Century Boys"
2007	●	Shigeru Mizuki est récompensé au festival BD d'Angoulême par le prix du meilleur album pour son magnifique Gekagi "Nononba"..

Annexe 7 : « Guide d'entretien »

Hypothèses de travail

Hypothèse 0

La culture manga n'aide pas l'adolescent à accomplir sa mission.

Hypothèse 1

La culture manga maintient l'adolescent dans le monde de l'enfance.

- 1.1 La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir autonome.
- 1.2 La culture manga n'aide pas l'adolescent à devenir responsable.
- 1.3 La culture manga n'aide pas l'adolescent de se projeter dans l'avenir.

Hypothèse 2

La culture manga permet à l'adolescent de s'opposer à ses parents.

- 2.1 La culture manga permet à l'adolescent de s'affirmer.
- 2.2 La culture manga permet l'identification à un groupe de pairs.
- 2.3 La culture manga permet à l'adolescent d'être original.

Hypothèse 3

La culture manga est supportée et diffusée par des moyens massifs.

Hypothèse 4

La culture manga profite d'une sympathie des adolescents pour la culture japonaise.

- 4.1 L'adolescent apprécie les valeurs véhiculées par la culture manga.

Pour mes entretiens, je procéderai de la manière suivante :

0- Je vais appeler les gens, leur proposer de les rencontrer à leur domicile à une date et une heure qui leur convienne.

1- Relecture attentive du questionnaire reçu, ce qui me permettra de :

- a) Bien avoir en tête les réponses que la personne avait données (gain de temps et éviter les redites).
- b) Mieux cerner ses préférences dans la culture manga (afin de pouvoir la relancer au besoin).

2- poser le cadre

- Durée de l'entretien, ré-explication du sens de la démarche, liberté de réponses.
- Règle de tutoiement, plus facile pour ce genre d'entretien.

3- débiter par des questions simples et faciles... ensuite amener à plus de réflexion :

- D'après tes réponses, tu aimes tel style ou tel série... tu la suis en anime à la tv ou en livre? Pourquoi? Qu'est-ce qui te plaît dans cette histoire (histoire? action? personnages)?
- Depuis combien de temps t'intéresses-tu à la culture manga (anime + manga)? C'est devenu une passion pour toi?
- Est-ce que ça te permet de rêver ? de déconnecter de la réalité (école, famille, soucis, etc.).
- Si tu as le choix entre aller jouer une activité en plein air et la première diffusion de

ton manga favori que choisis-tu et pourquoi ?

- Comment as-tu connu les mangas/animes? as-tu l'impression qu'on en parle plus ces temps-ci dans les medias (Polymanga en avril par exemple, émissions tv, etc.)?
- Si je te dis que c'est un phénomène de mode, qu'en penses-tu?
- Tu es le seul dans ta famille (si frère ou soeur) à apprécier les mangas?
- Comment tes parents voient les mangas? (ils t'encouragent (te donnent de l'argent, en lisent aussi... au contraire ils les trouvent violents, refusent de te donner de l'argent...)
- Tu dis (ou pas) partager cette passion avec tes amis? vous parlez de quoi ensemble (évolution de l'intrigue, look des personnages, etc.)? vous vous voyez pour visionner des animes?
- Vous êtes beaucoup de ton âge, classe à aimer les mangas?
- Est-ce qu'il t'arrive de télécharger ou de regarder des animes sur ton pc/mac? de VO non sous-titrées? Pourquoi?

4- Argent, temps

- Tu dis dépenser XXfr. ou trouves-tu cet argent? c'est de l'argent de poche?
- Est-ce qu'il t'arrive de ne pas te payer un dîner pour te payer le dernier tome d'une série que tu aimes?
- Tu passes environ XX temps à lire ou regarder des mangas, explique-moi un peu ça... plus de temps pour quoi?
- Si tu avais un salaire, tu t'achèterais quoi? penses-tu que tu dépenserais plus dans les mangas? livres ou DVD?

5- Contenu

- Si je te dis, comme on l'entend bcp, que les mangas son violent et que les histoires sont toutes identiques, qu'en penses-tu?
- Tu ne trouves pas que c'est un peu longuet, que ça traîne en longueur? ça pourrait être limité à une quarantaine de pages, comme les BD européennes, non?

6- Approfondir

Ok, tu aimes la culture manga, mais de manière plus générale qu'est-ce qui te plaît d'autre dans la culture japonaise (ou relancer d'après les réponses du questionnaire)? pourquoi?

pour ceux qui sont déjà allés au Japon

- Quand y es-tu allé(e)? à quelle occasion? En avion? Seul (e), avec des amis ou des parents?
- Qu'est-ce qui t'a marqué à la sortie de l'avion? en y repensant, peux-tu me donner une image marquante?
- Combien de temps y as-tu passé? ça t'a plu?
- qu'as-tu eu comme occupation ? visite de musée, visite guidées, rencontre avec des gens, shopping?
- As-tu envie d'y retourner?

Exemple de relance : je comprends mieux maintenant ta passion pour les mangas et le Japon... mais est-ce que tu irais jusqu'à acheter une voiture japonaise? Pourquoi?

7- terminer

- comment vois-tu la suite ? penses-tu toujours t'intéresser aux mangas dans quelques années ? pourquoi ?

Annexe 7.1 : « Transcription d'entretien (extrait) »

Aurore, 19 ans, apprentie, mercredi 4 avril 2007.

Alex

Comment as-tu connu les mangas ?

Aurore

Ca devait être en 6ème primaire, ça devait être avec pokémon et sakura. Sinon c'est mon frère qui m'en a parlé...

Alex

Il est plus âgé que toi ton frère ?

Aurore

Ouais, il était de 80. Il m'a parlé de Cow-boy Beep op et tout ça et c'est là que j'ai commencé à crocher.

Alex

T'avais quelle âge en 6ème primaire quand tu as commencé ?

Aurore

J'avais 12 ans et maintenant je vais en avoir 19. Donc ça fait un petit moment...

Alex

Ininterrompu ?

Aurore

Ouais et ça a été en croissant...

Alex

Qu'est-ce qui te plaît en fait dans les mangas ?

Aurore

Un peu tout. J'aime beaucoup les dessins. Un manga, si j'aime pas le dessin, je vais pas le lire. J'aime vraiment la diversité. Y en a vraiment pour tous les goûts.

Alex

Donc si l'histoire est géniale et le dessin nul, tu vas pas le lire ?

Aurore

Non, certainement pas !

Alex

Même si on te le conseil ?

Aurore

J'vais peut-être essayer de le lire, mais je vais avoir de la peine ! On m'a prêté un DVD récemment, une super histoire mais les dessins j'ai pas croché. J'ai regardé jusqu'au bout, j'peux le conseiller, mais voilà ! J'irai pas l'acheter.

Alex

Et dans la culture manga, tu préfères les mangas ou les animes ?

Aurore

Les mangas. Parce que j'ai commencé avec les supports papiers et je trouve que c'est plus sympa... Si j'ai aimé le manga, je vais acheter l'anime. Déjà c'est plus cher, et après c'est pas pratique.

Alex

Et ça t'es déjà arrivé d'être déçue d'une adaptation d'un manga en anime ?

Aurore

En général, le manga est toujours mieux que l'anime ! Le seul que je n'ai jamais lu et que j'ai adoré, c'est « cowboy bebop ».

Alex

Et qu'est-ce qui te plaît dans « cowboy bebop » ?

Aurore

Déjà, c'est un souvenir de mon frère... Et je trouve que c'est une histoire super touchante. Y a un adulte qui s'entend avec des enfants, c'est du fantastique qui se déroule dans le futur, qui nous montre ce que la terre pourrait devenir, c'est-à-dire invivable... Ils ont dû se déplacer sur d'autres planètes

Alex

Est-ce que les mangas te permettent de déconnecter de la réalité ?

Aurore

Totalement ! Ça dure pas longtemps, mais quand je suis plongée dedans, je suis complètement ailleurs ! J'éteins mon natel, on me dérange pas, c'est mon petit monde.

Alex

Donc c'est vraiment des moments à toi...

Aurore

Ouais, pour déstresser, y a rien de mieux ! Quitte à relire une nouvelle série... Si j'achète 1 ou 2 mangas, si j'ai rien de prévu, pendant 2 heures je lis les mangas, tout de suite ! Et après je piaffe pendant 2 mois jusqu'à ce que le prochain sorte... et je me rappelle plus du dernier volume, pis c'est l'horreur !

Alex

Donc ça t'arrive de les relire ?

Aurore

Ouais, j'les ai quasiment tous lu 2-3 fois....

Alex

Et est-ce que tu aimes aussi la BD franco-belge?

Aurore

Ouais, j'ai croché aux Lanfeust... Mais en fait j'ai commencé avec la BD, que ce soit le Marsupilami, Titeuf, etc. Mais déjà c'est plus cher, mais c'est vrai que certains dessins sont bien... Même si je préfère les mangas !

Alex

Tu me disais que t'as croché à Lanfeust, c'est de l'héroïc fantasy...

Aurore

Ouais... mais je regarde aussi les dessins ! Ce qui me freine vraiment dans les BD, c'est vraiment le prix ! Et ça prend plus de place... C'que j'aime dans le manga, c'est le petit format, on peut vraiment les prendre partout, alors que transporter des BD dans son sac à main, c'est pas top...

Alex

Si on revient à Lanfeust, c'est une série que j'aime beaucoup, parce qu'il y a de l'humour, les dessins sont fantastiques et l'histoire imaginaire, fantaisiste... c'est des thèmes que l'on retrouve dans les mangas ! Alors que la plupart des BD franco-belges ne marient pas tous ces thèmes, je me trompe ?

Aurore

Tout à fait, ça reste assez dans le réaliste... à part quelques exceptions... si c'est pour lire des trucs qu'on voit tous les jours, pour s'échapper, c'est quand même mieux que ce soit complètement autre chose !

Alex

Ok. Sur la base des questionnaires que j'ai eu en retour, j'ai classé les répondants en 4 catégories : Expert, Connaisseur, Novice et amateur. Et ce indifféremment de l'âge, du sexe ou de la provenance. Et toi tu fais partie des 2-3 personnes expertes, c'est-à-dire qui s'y connaissent dans un peu tous les domaines, que ce soit au niveau voca ou genres... tu lis de tout ?

Aurore

En fait, j'ai commencé avec les shojos (sakua, lovina, ah my goddess !) et maintenant je commence à aller vers les shōnen (one piece, samourai deeper kyo...), je change ! Pour les Seinen, j'ai lu des extraits dans les magazines, mais j'en pas encore trouvé un qui me plaisait vraiment. Le peu que j'ai lu étaient des histoires d'adultes, violents, des thrillers psychologiques... J' préfère les trucs gamins, gentillets, niais... D'ailleurs on a assez tendance à me dire Aurore, grandit un peu ! Mais j'suis bien dans mon petit monde comme ça...

Alex

Par rapport à ce que tu m'as dit des seinen, l'image que donne les mangas pour des non-initiés, c'est de la violence et du sexe !

Aurore

J'suis tout à fait d'accord... Si tu vas dans un magasin au rayon dessins animés, on

trouve tout un choix de mangas que les parents achètent et qui sont hyper-violents... Et on dit tout de suite, les mangas c'est violent ! Ca, ça m'énerve ! Les gens devraient se renseigner un peu avant d'acheter ce genre de mangas. Ici, on a pas encore le réflexe de se dire qu'un dessin-animé, c'est pas forcément pour les enfants ! Dessin animé = enfant... c'est faux ! J'essaie d'expliquer ça a tout le monde... Moi je compare les mangas à des films... t'as des films pour enfants, des films fille, des films pour garçon, des films pour adulte. Et les mangas c'est exactement pareil, y a pour tous les goûts !

Mais c'est vrai que si on regarder les dessins animés fait ici, c'est quand même pour une moyenne d'âge de moins de 20 ans, à part quelques rares exceptions !

Alex

Donc toi tu t'intéresses à la culture manga depuis l'âge de 12 ans, ça va faire 7 ans donc, avant le phénomène de mode actuel...

Aurore

Ca m'énerve la mode ! Les gens ils n'y connaissent rien, mais ils achètent parce qu'ils en entendent parler. Tout ce qui vient à la mode, c'est assez vite dégradé. Parce que les gens y achètent parce que c'est à la mode et au final ils vont se rendre compte que c'est pas forcément ce à quoi ils s'attendaient ! A part quelques rares personnes qui vont vraiment crocher. Moi je souhaite qu'ils s'intéressent vraiment, faut faire des adeptes de mangas ! Comme ça y en a plus à la TV, plus de variété.

Alex

C'est vrai que si on se ballade dans les grandes surfaces, la pub est massive, mais toujours sur les mêmes produits- mangas (Naruto)... Bien ciblé ados et commercial quoi...

Aurore

Ouais, toujours les mêmes, ce qui est bien commercial...

Alex

Et toi, en étant valaisanne, comment t'as fait pour t'intéresser à quelque chose qui vient du Japon ?

Aurore

Ben ça a commencé avec la mode pokémon, j'étais la première à la mode, j'ai complètement croché ! Après je me suis bcp intéressée à Sakura qui passait à la TV, j'ai enregistré les émissions et tout. Sailor Moon aussi, mais j'ai peu vu à la TV, donc j'ai couru après, cherché sur Internet... qui m'a permis de m'ouvrir à d'autres séries. Après y a eu les DBZ aussi à la TV. Les premiers mangas (Sakurs) je les ai acheté en France et comme j'étais dans un supermarché, y avait d'autres mangas alors j'en ai pris d'autres qui me plaisaient... J'ai aussi commencé avec les magazines Animeland qui m'ont permis d'élargir ma connaissance des mangas.

(...)

Annexe 7.2 : « Analyse de contenu (extrait – niveau de connaissances) »

	1		2		3		4		5		6		7		8		9		10		11		12		13		14		15		16		17		18	
		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		+20		
5.1 Shōnen	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N	C	N		
5.2 Shōjo	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2		
5.3 Seinen	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0		
5.4 Anime	1	1	3	3	3	3	3	3	0	0	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6.0 Définitions	3	3/4	2	2	3	3/4	3	3/4	0	3/4	1	2/4	1	3/4	0	1/4	1	3/4	1	1/4	0	3/4	0	1/4	3	5/4	2	3/4	3	3/4	2	5/4	0	3/4	3	3/4
Totaux	3	3	6	6	3	3	8	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	0	1	1	3	1	1	5	2	3	0	3	3	5	0	5	0	4	4	
Total final	6	12	20	11	6	4	11	6	1	3	4	6	1	3	1	1	3	2	2	4	4	1	1	7	3	3	6	5	0	5	0	8	8	8		
Niveau	A	E	C	C	E	E	C	E	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	E	A	E	A	E	A	C	A	N	N	A	E	
5.1 Shōnen	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
5.2 Shōjo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
5.3 Seinen	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.4 Anime	0	0	1	1	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6.0 Définitions	3	3/4	1	2/4	2	1/4	3	5/4	0	3/4	0	3/4	3	5/4	2	7/4	3	7/4	2	2/4	0	2/4	0	1/4	0	1/4	2	7/4	3	7/4	0	3/2	3	7/4	0	1/4
Totaux	0	0	2	2	1	1	6	6	7	7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	0	1	0	1	0	3	0	3	0	1	0	
Total final	0	4	2	8	0	2	12	14	14	14	3	12	14	14	4	4	3	4	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Niveau	N	E	N	A	N	C	E	C	C	C	C	E	C	E	A	C	E	A	C	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	N	
5.1 Shōnen	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
5.2 Shōjo	1	1	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5.3 Seinen	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5.4 Anime	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
6.0 Définitions	3	3/4	2	3/4	3	3/4	3	3/4	0	3/4	3	3/4	3	3/4	0	3/4	3	3/4	3	3/4	2	3/4	0	3/4	3	3/4	2	3/4	3	3/4	2	3/4	3	3/4	2	3/4
Totaux	4	4	3	3	5	0	5	0	6	6	2	2	3	3	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Total final	8	6	5	10	12	4	4	8	8	12	4	4	8	8	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
Niveau	A	E	A	A	A	C	C	C	C	C	N	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N	A	N

Légendes

E	Expert	3
C	Connaisseur	2
A	Amateur	1
N	Novice	0

Points

Filles **Garçon**