



**HAL**  
open science

# Le yuri comme élément narratif au sein de la culture Otaku

Philémon Marcou

► **To cite this version:**

Philémon Marcou. Le yuri comme élément narratif au sein de la culture Otaku. Littératures. 2019.  
dumas-02390500

**HAL Id: dumas-02390500**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02390500>**

Submitted on 3 Dec 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**Master 2 Recherche**  
Langues Littératures, Civilisations Étrangères et Régionales  
**Études Japonaises**  
Session 2

## MÉMOIRE DE RECHERCHE MASTER 2



**« Le yuri comme élément narratif  
au sein de la culture Otaku »**

**Philémon - MARCOU**

N° Étudiant : 21509007

---

Sous la direction de : **YATABE, Kazuhiko, Maître de Conférence à Paris-VII**

---

Soutenance : **Septembre 2019**

---



## REMERCIEMENTS

L'auteur tient à remercier chaudement les personnes suivantes :

- Morikawa Ka'ichiro de l'université de Meiji, m'ayant servi plus ou moins de directeur durant l'année, et dont la direction fut sage et alerte pour m'éviter de me perdre.
- Fujimoto Yukari de l'université de Meiji, qui me donna quelques conseils sans pareil pour mon travail, et me donna notamment l'idée de m'intéresser à des sujets d'étude que je ne serais jamais allées voir par moi-même.
- Le cercle du *Sanmonbunshikai* de l'Université de Meiji, avec qui j'ai pu noué des amitiés précieuses et qui m'ont aidé à tenir le cap jusqu'ici.
- Toutes les connaissances, amateurs de yuri ou non, que j'ai pu rencontrer au cours de mon année au Japon, et qui furent d'un réconfort personnel comme moral sans pareil dans cette dernière année en tant qu'étudiant.
- Mattias Witschi, pour avoir été avec constance un ami fidèle m'ayant soutenu dans plusieurs moments difficiles, en plus d'un interlocuteur admirable sur de nombreux sujets.
- Alexandre Schmitt, qui fut aussi un interlocuteur précieux dans la rédaction de ce mémoire, et un ami fidèle.
- Ma famille, et la mémoire de mon grand-père.
- Mme De Valverde, sans qui l'enfant sorti du système scolaire à 11 ans que j'ai été, n'aurait jamais pu reprendre ses études et devenir l'homme qu'il est aujourd'hui.

**Note sur les transcriptions et utilisation des noms :** la transcription des titres est en hepburn modifié autant que possible.

Dans ce travail, chaque fois que nous parlons des « Otakus » sans italique, nous emploierons la majuscule suivant le précédent de la traduction française par Corinne Quentin de l'ouvrage fondateur d'Azuma Hiroki, *Génération Otaku*, Paris, Hachette, 2008. Pour une raison similaire, nous évitons l'italique pour parler de fujoshi ou de yuri, soit des catégories existantes et connues en français. *Moe* a été écrit en italique de façon arbitraire, notamment car nous récusons la traduction de « *moe-yôso* » en « élément d'attraction » par Corinne Quentin dans le même ouvrage, et tenons à rendre le mot original dans sa spécificité (nous dirons ainsi « éléments de *moe* »).

## SOMMAIRE

<u>1.</u>	INTRODUCTION - Le Yuri « dans » la culture Otaku ?.....	6
<u>2.</u>	Qu'est-ce que la « Culture Otaku » ? .....	22
	A. Construire le champ d'analyse d'un phénomène culturel .....	22
	B. Problèmes d'interprétation : entre culture socialement compréhensible dans le territoire, et export culturel politique .....	36
	C. Symboles et histoire des représentations de cette « culture » .....	40
<u>3.</u>	Le yuri comme genre et comme « élément de récit » .....	60
	A. Génèse du genre et de ses codes : la culture féminine.....	61
	B. Le rapport Yuri / BL : peut-on réellement les présenter en contraste ?....	68
	C. Evolutions et transformations du yuri à travers <i>Maria-sama ga miteru</i> ..	78
<u>4.</u>	Le yuri comme part intégrante de la culture Otaku.....	87
	A. Le « yuri » dans sa forme actuelle comme née dans le contexte de la culture Otaku ?.....	87
	B. <i>Nichijô-kei</i> : « sexualité virtuelle » et quotidien idéalisé .....	98
	C. Le Yuri après 2011 : un boom enfin accompli ? .....	112
<u>5.</u>	CONCLUSION .....	121
<u>6.</u>	BIBLIOGRAPHIE .....	143

# Introduction

## Le Yuri « dans » la culture Otaku ?

---

De nos jours, il est devenu un lieu commun de dire que, pour beaucoup d'étudiants s'intéressant aux études japonaises, l'attrait premier, sinon principal, trouve son origine depuis une vingtaine d'années dans les succès grand public de la culture populaire japonaise qui firent grand bruit dans leur pays d'origine. Là-dessus, il était logique que, suivant une règle qui veut que l'université suive les tendances culturelles de chaque génération, se multiplient les mémoires, thèses, travaux divers, sur ces médias plus ou moins nouveaux dans leur propre pays, et les problèmes d'interprétation qu'ils posent.

C'est en ce sens que dans un ouvrage brillant que ce dernier avait dirigé, Yamada Shôji pouvait parler de l'évolution qui s'était produit, sur ces soixante dernières années, concernant le centre d'intérêt principal des étudiants étrangers envers le Japon. L'intérêt d'abord littéraire, centré sur les lettres classiques, représentant la première génération d'après guerre, a laissé place à la génération des études politiques et économiques, fascinée par le « miracle économique » japonais des années 1970 à l'explosion de la bulle, y cherchant un modèle ou parfois un contre-modèle. Ces deux générations, enfin, laissèrent place à une nouvelle génération qui fit son apparition à la toute fin des années 1990, et qui s'étend jusqu'à aujourd'hui, prospérant toujours plus : la génération ayant trouvé son intérêt dans le Japon, ni dans les lettres ni dans l'économie, mais tout d'abord dans les œuvres pop culturelles, manga, dessin animés ou jeux vidéos, qu'ils avaient d'abord connus adolescents.<sup>1</sup>

J'ai une formation d'historien, et ceci me semble être un problème historiographique intéressant. Il serait ici facile d'y lire une « narration » (*narrativeness*, au sens lyotardien) vers une extension toujours plus large des études subculturelles dans les départements de japonais de toutes les universités du monde ; mais est-ce bien vrai ?

---

<sup>1</sup> YAMADA, Shôji (dir.), *Manga / anime de ronbun / repôto wo kaku : « suki » zo gakumon ni suru hôhô, Mineruba shobô hôhô* 『漫画・アニメで論文・レポートを書く : 「好き」を学問にする方法』, *Mineruba shobô* ミネルヴァ書房, 2017.

Je me demande si au contraire, la situation proprement « pop culturelle », et donc non communément considérée comme légitime de ces objets culturels ne rend pas leur étude certes difficile, mais plus encore, ne rend pas *l'institutionnalisation* de leur étude très complexe, si jamais vraiment faisable. Peut-être le verra-t-on dans des décennies, quand cela appartiendra au passé et que l'on pourra faire de la matière non pas un objet d'étude culturelle ou de la société présente, mais simplement une thèse d'histoire. Les sociétés humaines sont ainsi faites qu'elles n'admettent *l'aura* précieux de la légitimité qu'aux choses anciennes ou qui s'inscrivent dans une longue tradition, de sorte que, par le seul fait d'être anciennes, elles se voient parées de vertus sacrées<sup>2</sup>.

Ceci est vrai tant au Japon qu'à l'étranger. Les moyens de travail manquent, les spécialistes sont rares, et si au Japon l'on a pu voir l'université de Meiji s'essayer timidement à un ballon d'essai avec son département d'études japonaises internationales (*kokusai nihon-gaku* 国際日本学), un essai qui s'intègre cependant dans la politique générale du *Cool Japan* et concernant lequel il ne faut pas être aveugle, de tels endroits où il est possible d'étudier sérieusement la question demeurent forts rares. C'est pourquoi je considère que mon séjour à l'université de Meiji, et les conseils précieux que je pus recevoir de tous les enseignants là-bas, me furent très précieux et d'un secours sans pareil pour mener le présent travail à bien.

Pourtant, j'ai décidé ici de travailler sur le présent, et non sur le passé. C'est pourquoi, s'il me fallait choisir une matière à laquelle me raccrocher, quoiqu'il n'y en ait guère qui corresponde réellement, je préférerais citer la sociologie et la philosophie ; même si quelque part, toujours, je demeure secrètement historien.

Lors des deux précédentes années, j'ai présenté successivement un mémoire de recherche et un mini-mémoire sur des questions pop-culturelles. Le premier était une étude de l'industrie du jeu vidéo comprise comme « intégrée » culturellement à l'univers mental (j'utiliserai le mot « champ ») de la fameuse « culture Otaku », une forme de coexistence partagée, où l'un ne pouvait ignorer parfaitement l'autre, qui

---

<sup>2</sup> L'Aura dont nous parlons ici pourrait bien être celle de Walter Benjamin, celle associée aux originaux des œuvres d'arts ; mais en vérité, ne la retrouve-t-on pas dans tous les rites, tous les rapports sociaux, des sociétés humaines ? L'ancien est sacré, et la nouveauté, source de danger ; une constante anthropologique en un sens universelle, que les sociétés du monde ont tardivement combattue, c'est-à-dire, pas avant la modernité.



contrastait profondément avec l'industrie du jeu vidéo occidentale qui, elle, existait de façon plus indépendante sur le plan culturel des autres industries. L'industrie du jeu vidéo japonaise, en comparaison, si on y voit comme partout des exceptions, demeurait profondément associée à l'univers mental de ce que j'avais nommé « *le champ de la culture de type Otaku* » dans mon second travail de recherche, le champ étant ici à comprendre dans un sens bourdieusien ; autrement dit, la création n'était pas isolée, mais se faisait intégrée à un ensemble de clusters industriels et culturels interdépendants. C'est ainsi que, pour citer le seul cas du jeu vidéo, aussitôt que la capacité fut donnée aux développeurs d'intégrer des images plus proches de l'animation par les évolutions techniques dans les années 1990, il y eut des échanges massifs de personnels, d'illustrateurs, animateurs, et requêtes en tout genre, entre les différentes industries, de sorte que les « frontières » différenciant jeu vidéo, animation et manga devinrent floues<sup>3</sup>. Cette dynamique où « l'imaginaire » des mangas, de l'animation et des jeux vidéos se mélange comme une même chose, et où une seule œuvre peut se retrouver indifféremment dérivée sous ces différents média sans qu'il soit ressenti la moindre étrangeté, est ce qui fut appelé en japonais le *mediamix* (*mediamikkusu*, メディアミックス). Nous en reparlerons, mais sans nier l'aspect culturel commun (résumé dans ce « champ de la culture de type Otaku », voire dans l'imaginaire commun de la « réalité de type manga / anime », deux concepts sur lesquels je reviendrai), ceci fut encouragé par des stratégies marketings liées à la crise économique des années 1990, où la vente de mêmes produits sous un ensemble de médias indifférenciés permettait d'amortir les pertes risquées par les producteurs.<sup>4</sup>

Mon second mémoire était, en un sens, la continuité de ce premier travail, mais cette fois en ne parlant que superficiellement des jeux vidéos, en se concentrant sur un auteur précis caractéristique de la dynamique du *mediamix* et du champ industriel de la culture Otaku (Urobuchi Gen (虚淵玄), commençant sa carrière comme auteur de jeux vidéos dits « *bishôjo game* » à caractère pornographique, puis ayant ensuite scénarisé

<sup>3</sup> CONSALVO, Mía, « *Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry* », in *Cinema Journal* 48, No. 3, Spring 2009.

<sup>4</sup> La diversification massive des produits et des niches liée aux années 1990, tout comme le développement du *mediamix*, ou encore l'essor de la culture Otaku aux yeux du grand public durant cette même décennie, me semblent autant de phénomènes représentatifs des mêmes évolutions durant la même période de temps. L'on le verra, mais le genre yuri ne fut pas non plus épargné par ce *zeitgeist*.

des séries d'animations et écrit des romans de type *light novel*<sup>5</sup> à succès), ainsi que sur la façon dont toutes ces influences et cet imaginaire se manifestaient dans son œuvre la plus connue au Japon, *Mahô Shôjo Madoka Magika* (魔法少女まどか☆マギカ).

C'est dans ce cadre que, en m'inspirant de Bourdieu et de sa théorie des *Champs*, et en analysant tant le Champ compris comme un secteur culturel et industriel<sup>6</sup>, que comme un phénomène de différenciation sociale, je me suis demandé si l'on ne pouvait pas constituer un « champ » culturel théorique de la « culture de type Otaku » (que je nommerai maintenant « culture Otaku », avec les nuances qui conviennent sur lesquels je reviendrai en première partie), qui intégrerait les différents secteurs industriels, leurs points communs culturels et en terme de public et d'habitude de consommation, et cette « identité » qu'ils ont en commun malgré leurs différences apparentes (car tous répondent finalement à des *habitus* de consommation, ou à des archétypes communs). C'est sur ces théories sur lesquels je reviendrai dans le premier moment de mon travail.

Que l'on m'excuse cette longue introduction. Nous arrivons au sujet qui nous occupe : le *yuri* (百合). D'aucuns se demanderont peut-être : cela peut-il être directement connecté aux sujets que j'ai cités ci-dessus ? Je pense que oui, et c'est en partie ce qui va être la problématique de ce mémoire.

Tout d'abord, qu'est-ce que le *yuri* ?

La définition est nécessaire, mais elle est sans doute aussi complexe et indécidable que le terme « Otaku » dont nous reparlerons en première partie. Notamment, comme ce dernier, il présente le désavantage de décrire une réalité sociale, culturelle, vivante et subjective, et donc peu à même à être encadrée par des définitions, la définition étant par nature propre à ce qui est fixe, objectif et inanimé ; et l'on découvre, lorsque l'on s'essaie à l'exercice, l'incroyable multiplicité des interprétations existantes.

Un petit essai de recherche sur le sujet pouvait aligner pas moins d'une dizaine étalées sur 30 ans, allant de l'adéquation de *yuri* avec « récit homosexuel féminin » (aujourd'hui plutôt désigné par le terme *rezu* (レズ)) à tout type de récit décrivant les

<sup>5</sup> Le *light novel* est un type de roman caractérisé généralement par un « imaginaire » et des illustrations empruntées à l'animation et au manga, et donc en ce sens intégré à cet ensemble culturel.

<sup>6</sup> Tel qu'étudié longuement, dans le cas de la littérature française, dans *Les règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Editions du Seuil, 1992.

liens affectifs forts entre deux femmes. Il est à constater sur le sujet que, entre les années 1990 où le terme apparaît, et les années 2010 où le genre se popularise, l'on voit la définition devenir de plus en plus vagues, et les conditions pour désigner « ce qui est du yuri » être de plus en plus ouvertes, ce qui, nous le verrons durant ce mémoire, traduit une évolution réelle du genre et de ses codes.<sup>7</sup>

Cette évolution est, évidemment, à mettre en parallèle avec une popularisation du genre et de ses codes ; mais en cela, il ne sera aucunement différent d'autres termes décrivant d'abord une niche étroite, puis progressivement étendus à une terminologie très laxiste, tels « *moe* » (萌え) ou « Otaku » (オタク), que nous allons hélas être amenés à beaucoup utiliser ici. Ici comme en d'autres choses du même genre, l'on serait amené à penser le fameux adage : *quot capita, tot sensus*.

Pourtant, pour mener un travail de recherche, il faut une définition, quelle qu'elle soit. Je suis donc amené à emprunter celle de Nakari, qui a fait date puisqu'on la revoit sous la plume de l'anthropologue Kumada Kazuo : « une histoire non-pornographique d'amour homosexuel entre deux femmes (ou bien quelque chose s'en rapprochant) racontée d'un point de vue non-lesbien »<sup>8</sup>. Cette citation date de 2002, et montre que, déjà à cette époque, le « quelque chose s'en rapprochant » était compris comme du yuri, et que la nécessité d'un amour explicite n'était pas nécessairement définitoire du yuri (ce qui aurait pu être le cas encore dans les années 1990, quand le genre était encore peu conscientisé par le public).

Cela est logique, si l'on pense que l'œuvre qui a le plus fait pour propulser le genre, à savoir *Maria-sama ga miteru* dont la publication commence en 1998, ne présente pas à proprement parler de romance explicite. Dans la continuité et pour mieux éclaircir ce point, citons le *Yuri no sekai nyûmon* de 2016, qui présente des mises à jour intéressante :

« L'histoire du yuri étant courte en comparaison de celle du BL, il fut jusqu'à quelques années encore communément admis [que le yuri était] « l'amour entre deux filles », « l'amour homosexuel par des femmes ». Ces dernières années, les préférences

<sup>7</sup> Zatô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû* 『百合の研究』 LiliuLab (*dôjinshi*), 2017, pp.10-21.

<sup>8</sup> Texte original : « 非レズビアン立場から書かれた非ポルノの女性同性愛（もしくはそれに近いもの）のストーリー » in KUMATA, Kazuo, 熊田一雄, *otokorashisa to iu byô? Poppu karuchâ no shin-dansei-gaku* 『男らしさという病？ ポップカルチャーの新・男性学』, *fûbaisha*, 風媒社, 2005, p. 73.

(嗜好) se sont fragmentées, des guerres de définition ont eu lieu, et s'est étendu la pensée [du yuri comme] « la relation particulière (特別な) entre deux filles ». De cette définition, le yuri pouvant correspondre aux [histoires] ne comprenant pas de relations amoureuses, de même que celles contenant des éléments de bisexualité, elle ne rentre parfois pas dans le cadre du *Girls Love* (GL) et du *Rezubian* [rezu]. »<sup>9</sup>

Cette définition, qui est la plus complète et la plus récente que j'ai pu trouver, est intéressante car elle intègre les évolutions liées à la popularisation du genre dans la décennie 2010. Elle ne présente plus le yuri comme intrinsèquement une relation romantique, mais avant tout comme décrivant « des liens », une « relation », particulière, et dans laquelle l'on *peut* y lire quelque chose de romantique, sans forcément que cela soit le cas. Il est intéressant de constater que le BL (diminutif de *Boys' Love*, ou récit romantique entre deux personnages masculins) auquel le yuri est ici comparé, comporte beaucoup moins de zones de flou sur sa définition : notamment car la distinction claire entre l'univers des amateurs (que nous nommons ici les œuvres dérivées, soit *nijisôsaku dôjinshi* 二次創作同人誌) et les œuvres officielles est beaucoup plus marquée, et que n'est finalement désigné comme BL que ce qui décrit une relation romantique plus ou moins explicite. Ceci s'explique si l'on considère l'histoire du genre ; or, nous y reviendrons, le yuri possède cette position particulière de n'être pas le fait « de son propre genre », avec une apparition historique légèrement différente.

Nous resterons donc, dans un premier temps, avec la définition du yuri comme, nous reformulons, « tout récit racontant les liens affectifs forts entre deux filles ». Le récit peut être un manga, un anime<sup>10</sup>, un jeu vidéo ; le medium n'a pas d'importance. Enfin, et ce sera notre point, l'on verra que le yuri a émergé et a prospéré, en grande partie, dans ce champ culturel que nous avons présenté comme « la culture Otaku ». C'est là que, précisément, les deux lignes se rencontrent. J'aimerais maintenant développer le point de vue avec lequel j'entends étudier le yuri.

<sup>9</sup> *Yuri sekai no nyûmon* 『百合の世界入門, Genkôsha 玄光社、2016.

<sup>10</sup> De même que nous utilisons « manga » et non « bande dessinée » car l'utilisation des deux termes les positionne dans un cadre culturel (« manga » est perçu comme japonais ; « bande dessinée » comme français), nous différencions « dessin animé » de « anime » pour des raisons de clarté.

Jusqu'à maintenant, le yuri a pour l'essentiel été traité du point de vue tant de l'étude de l'orientation sexuelle que de l'étude du genre (souvent résumé par le sigle LGBT) ; notamment, il a beaucoup intéressé la communauté universitaire de savoir quelle était la nature du lectorat du yuri, en contraste avec le BL qui fut jusqu'ici le sujet d'une très large bibliographie, et notamment la répartition en genre et en orientation sexuelle de ce lectorat.

Evidemment, de telles recherches ne sont pas sans intérêt ; mais la question que je voudrais poser en préambule est : sont-elles valables dans le cadre culturel dans lequel sont produites et consommées ces œuvres ? Ou dit autrement, peut-on valablement utiliser ces catégories pour parler du yuri ?

La réponse est évidemment nuancée. Je vais d'abord poser comme théorie que si la question du genre du lectorat est en effet une donnée importante (mais, on le verra, mouvante pour le yuri), la question de l'orientation sexuelle est une question délicate qui, parce qu'elle est évitée par plusieurs acteurs<sup>11</sup>, n'est que peu voire pas adéquate pour juger le phénomène d'un point de vue de l'industrie. *A fortiori* pour expliquer le boom de ces dernières années, et la représentation de ce que j'appelle les « éléments de yuri » (百合要素), ou encore « les éléments de *moe* de type yuri » (百合系の萌え要素) dans de plus en plus de productions grand public.

Il y a je pense, deux façons principales d'aborder la question du genre yuri.<sup>12</sup>

La première, et c'est celle que l'on trouvera le plus souvent dans de nombreux travaux académiques, considère la question du yuri du point de vue de la question du genre et de l'orientation sexuelle. Il faut admettre que le yuri en tant que genre, comme le BL qui l'a précédé sur ce point et sur lesquelles les études sont pléthoriques, a l'avantage de correspondre à quelque chose qui semble faire résonance à nos catégories de pensées ici dans la sphère occidentale (dirons-nous, pour reprendre l'expression de

<sup>11</sup> Voir là-dessus, les conclusions tout à fait pertinentes de la thèse de Maser, arguant que l'adéquation entre sexe et / ou orientation sexuelle et lecture du *yuri* est difficile à affirmer ; sur le lectorat féminin, moins du tiers affirmant être « non-hétérosexuel », in MASER, Verena, « *Beautiful and Innocent, Female Same-Sex Intimacy in the Japanese Yuri Genre* » thèse soutenue à l'Université de Trier, 2013.

<sup>12</sup> Il y a évidemment tant de façon d'aborder le problème que de personne ; mais je schématise ici pour éclaircir l'argumentation.

Foucault, des *conventia* ?<sup>13</sup>). Elle nous laisse penser qu'il serait à l'œuvre ici quelque chose de similaire sur la réflexion de l'identité de genre, telle qu'elle est actuellement en profondeur traitée par de multiples traités et un nombre important d'universités à travers ce monde qui est rien moins commun intellectuellement que l'on appelle l'Occident.

De par cette similitude de pensée, il est tout à fait envisageable d'admettre une projection de nos propres catégories de pensée, et d'y voir là un ensemble de réflexions sur la sexualité qui se comprennent par rapport aux nôtres. Pourtant, si questionnement sexuel, – même subliminal – sans doute il y a, il serait bien intrépide de s'imaginer qu'ils soient de même nature. Si dans une certaine mesure l'on ne saurait nier que les questionnements individuels sur l'identité sexuelle sont sans doute une question universelle à l'humanité de par sa nature animale commune à tous les points du globe, et qu'en cela l'on trouvera nécessairement toujours des points de ressemblance, il ne faudra pas oublier que le traitement apporté à ces sujets change profondément d'une aire culturelle à l'autre, de même que les problématiques auxquelles elles pourraient répondre dans la société. C'est un point qui a cependant déjà été excellemment traité par de nombreuses thèses, tant sur le BL que sur le yuri.

De la même manière et pour poursuivre cette argumentation, je me souviens de cet article contrastif de Takashima Rika, vivant aux Etats-Unis, et écrivant dans le numéro spécial du *Yuriika* de 2014 consacré au yuri combien il était une chose propre à ce « sentiment d'enfermement » du Japon, que de créer, non seulement dans le genre yuri, mais de façon général, un univers où les choses ne se disent pas et où « l'atmosphère » joue un grand rôle, là où les œuvres de type « yuri » telles que lues par ses amis Américains, sont bien plus proches d'une lecture politique et activiste, qui « ne seraient sans doute pas acceptées par les amateurs de yuri japonais ».<sup>14</sup> Autrement dit, même lorsque le terme « yuri » est partagé par un groupe d'amateurs à deux points du globe, et que les deux groupes sociaux pensent partager un même bien culturel, l'on a affaire en réalité à un processus d'imitation de la part d'un groupe extérieur (ici

<sup>13</sup> A savoir comment, par pensée analogique, l'on verra deux choses étant sous un même rapport par association d'éléments proches, dans le cadre de la pensée. Mais de telles similitudes, ou *conventia*, menant à créer des associations d'idées et de nouveaux concepts, n'implique pas qu'à l'origine, ces deux idées ou ces deux concepts fussent membres de la même *episteme*. Là-dessus, *Les mots et les choses : une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966.

<sup>14</sup> *Yuriika*, numéro spécial *Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, pp. 117-121.

occidental) qui, ce faisant, suivant d'un œil attentionné ces « *conventia* » qu'il existe entre ce qu'il connaît de la culture de l'autre et ce qui correspond à sa propre culture, construira par le discours sa propre expression de l'objet d'importation.<sup>15</sup> Il en est ainsi lorsque Maser, d'origine allemande, parlait du BL ayant fait un petit boom au sein des groupes LGBT en Allemagne dans les années 2000 ; lorsque l'on sait que le BL est, dans une importante majorité<sup>16</sup>, avant toute chose consommé et produit par des femmes dans une démarche généralement affiliée à l'hétérosexualité<sup>17</sup>, l'on peut y voir un profond différentiel d'interprétation, un « décalage » dû à deux cultures différentes qui, tout en observant l'un dans l'autre un éclair d'imagination commune, ne mettent derrière ni le même sens, ni la même motivation. Et en un sens nous y reviendrons, le terme « Otaku » n'est guère différent à cet égard.

J'ai dit que deux interprétations du phénomène yuri étaient possibles. La seconde consiste, évidemment, à commencer en sens inverse : plutôt que de chercher à questionner les questions d'identité sexuelle en priorité (ce qui ne veut pas dire que ces points ne seront pas abordés), questionner quel est l'univers culturel dans lequel le yuri est apparu, à quoi ce phénomène correspond au sein de cet univers, en somme, *où et pourquoi* le yuri est apparu *dans* le champ culturel japonais.

Car l'on remarquera vite que ce n'est pas par le questionnement politique ou sociétal, dans et pour la réalité, imprimé dans la vie sociale concrète et les préoccupations de tous les jours, que se sont accumulés la soif et le besoin de créer, comme pour y apporter un soutien, des livres et des mangas amateurs comme professionnels, jusqu'à des séries d'animation tournant autour de ces thématiques. Cela, on le voit sans doute bien en Occident, mais rien de tout cela n'a été visible dans

<sup>15</sup> Suivant le processus d'imitation exogène exposé par Tarde dans sa *Psychologie économique* ; la « valeur morale » et esthétique de ce bien culturel est importante pour ce groupe, qui par conséquent l'imité ; mais il est évident que le produit sera « indigénisé », pour correspondre aux « valeurs morales » de la zone d'importation. Voir *Psychologie économique*, Felix Alcan, Paris, 1902.

<sup>16</sup> Certaines parlent en se pinçant d'exagérer de « 99% d'auteurs femmes pour 99% de lectorat féminin ». Nous laissons le lecteur corriger ces chiffres selon sa propre expérience. Voir MIZOGUCHI, Akiko, 溝口彰子 *BL-shinka-ron – bô-izurabu ga shakai zo ugokasu* 『BL 進化論——ボーイズラブが社会を動かす』、*Ôtashuppan* 太田出版、2004.

<sup>17</sup> Les études sur le sujet sont pléthores si l'on devrait se convaincre de ce point qui n'est rien moins qu'intelligence commune. Pour en rester au plus simple, l'on pourra citer des ouvrages collectifs comme *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, ou l'ouvrage de Mizoguchi cité ci-dessus, même si quelque peu daté désormais.

l'archipel levantin, du moins dans les années 1990 où le yuri émerge réellement en tant que tel.

Au contraire, le yuri, qui lui-même dans son apparition concrète et massive est de plus de vingt ans ultérieur au BL, est apparu directement comme un objet de divertissement qui se présentait sous un spectre innocent ; une innocence revendiquée jusque dans son surnom même, la pureté du « lys » étant une image renvoyée à la pureté fantasmagorique des héroïnes de ces histoires ; et sa plate-forme d'expression a été non les *dramas* ou les films réalistes mais, dès le départ et sans aucune forme de médiation antérieure, les *dôjinshi*, mangas, et anime, autrement dit un ensemble de champs économiques et sociaux correspondant à ce que l'on a pu nommer « culture Otaku » ; si la réflexion sur la société devait transparaître ici, ce serait sans doute ultérieurement, et non antérieurement, à cette production culturelle.

Cette culture, ces mangas, *dôjinshi*, anime, livres, qu'elle traite du yuri comme genre ou comme contenu au sein d'un autre genre, demeure cet ensemble d'imaginaire commun dont Azuma Hiroki pouvait dire qu'il est, dans une sortie rappelant Yoshimoto Takaaki, un « environnement de puissance d'imagination commun » (想像力の環境)<sup>18</sup>, considérant à ce sujet qu'il parlait de ces séries « rarement adaptées en film ou en *drama* », de cet imaginaire associé aux Otakus, qui se composaient essentiellement de l'univers des mangas et des animes<sup>19</sup> ; autrement dit, et nous en reparlerons, un espace imaginaire qui se détache parfaitement du réel et se coupe du questionnement direct des problématiques sociales de la vie réelle, se produisant dans un champ de réalité « différent » voulu libéré de ces questions<sup>20</sup>.

<sup>18</sup> AZUMA Hiroki 東浩紀, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô*, 『ゲーム的リアリズムの誕生』, Kôdansha 講談社, 2007.

<sup>19</sup> L'on pourra contester que, depuis quelques années, l'on a pu effectivement voir des dramas centrés sur le yuri ; cependant, de même que *Maria-sama ga miteru* a pu être adapté en film en 2010, il faut je pense y voir une forme de contagion ponctuelle de ce « réalisme de type manga / anime » dans le monde de représentation de la réalité, plus qu'une vraie homonomie de forme. De même, à l'époque où Azuma écrivit ce texte (2008), il était presque inimaginable de voir un anime ou un manga esthétiquement non-réaliste être adapté en film ou drama ; c'est maintenant chose commune. Cependant, l'on remarque que cela est rarement apprécié du public lui-même, et que cette stratégie doit plutôt s'interpréter comme un énième processus de diversification du *mediamix* en recherche de débouchés pour rentabiliser les œuvres dans une société où la consommation tend à stagner, après les CD, goodies et comédies musicales en tout genre, et moins comme une extension sérieuse de cet imaginaire qui aurait bien du mal à « spontanément » se transplanter dans la réalité.

<sup>20</sup> Je renvoie à un ouvrage qui parlait de cette tendance déjà dans les œuvres des années 1990 et 2000, *Shakai ga sonzai shinai*, 『社会は存在しない』, Nan'un-dô, 南雲堂, 2009.



La seconde approche dont nous parlions, donc, est bel et bien cette alternative passant par le champ culturel dans lequel ces objets sont apparus dans un premier temps, et la demande, si bien économique que culturelle, à laquelle ils répondent au sein de ce champ. Si question d'identité sexuelle il y a, elle doit être répondue en second temps, comme conséquence du premier, qui était une consommation spontanée d'objets de divertissements par un groupe qui reconnaissait quelque chose en commun dans ce type d'œuvres, et pour des raisons parfois fort différentes selon les individus. Pourtant, il demeure que « quelque chose » de commun, une forme d'attente en commun, une forme de secrète réponse des attentes des uns et des autres, existait là, et c'est ce lien dissimulé, ce fil d'Ariane, qu'il s'agit pour nous de tirer.

En d'autres mots, nous partirons de la dite « culture Otaku », en prolongeant les recherches que nous avons déjà présentées sur le sujet les années précédentes, et ceci exposé, nous étudierons le yuri et sa dynamique comme partant de cette subculture, et la manière dont elle a pu se mélanger avec celle-ci de sorte à prendre la forme actuelle que l'on lui connaît. L'on pourra alors écrire une histoire, puis une réalité présente, du yuri contrastée à cette lumière, différente peut-être de celle que l'on pourrait imaginer dans un premier temps si l'on avait pris le « chemin » habituel pour étudier le genre et ses codes.

C'est en ce sens qu'à titre personnel, j'ai pensé que le yuri était un sujet très révélateur, tant dans l'étude de la culture Otaku (notamment car elle permet d'aborder tant le versant masculin que féminin, au lieu de se concentrer uniquement sur son versant masculin parfois trop mis en lumière), que par la manière de l'aborder, légèrement différemment de ce qui a été le cas jusqu'ici.

Passons maintenant aux sources et auteurs que j'ai souhaité mobiliser méthodologiquement dans ce mémoire.

D'abord, sous la direction de M. Yatabe, il m'a été demandé de choisir des auteurs de sociologie et de philosophie précis sur lesquels baser mon interprétation. La méthode est importante. Mon aspect historien oblige : pour quelqu'un souhaitant parler du présent, peut-être, j'ai beaucoup parlé du passé. Mais ce passé est connecté à notre immédiat aujourd'hui. Ce qui est important, ce sont les méthodes d'analyse que l'on mobilise de ce point de vue là.

Dans un premier temps, j'ai emprunté à Bourdieu tant la notion de *Champ* que celle de *Différenciation*, importantes lorsque l'on étudie des subcultures dynamiques : il y a à l'origine sans doute, quelque chose de l'ordre de la différenciation, dans toute culture commençant par une infime minorité. Et le champ actuel des industries associées à la culture Otaku, en un sens, reflète ce premier temps en l'ayant transformé par ses succès grands publics depuis les années 1990 ; ces derniers l'auraient « *aufgehoben* », supprimé tout en l'élevant dialectiquement à quelque chose de nouveau, pourrait-on dire en empruntant au *moment* hégélien des mouvements esthétiques et historiques.

Mais il y a un écueil dont il faut se préserver, c'est de refuser de reconnaître la qualité de « culture » à quelque chose qui est intrinsèquement vénal, à savoir une industrie culturelle de masse. En lisant ce mot, l'universitaire a alors spontanément les mots d'Adorno sur les lèvres, cette analyse voulant voir la culture industrielle de masse non comme une culture, mais *une perte*, une construction par le haut de la culture du peuple, une « culture de masse » fabriquée par le capitalisme moderne qui uniformiserait les besoins et des plaisirs des gens du peuple. C'est souvent cette pensée qui est sous-jacente lorsque l'on porte peu d'intérêt à ces subcultures, une pensée très forte notamment dans notre vieille Europe.

Outre que le processus de diversification visible dans ces subcultures depuis les années 1990, et la diversification dont le yuri peut être interprété comme une partie, rend de mon point de vue douteuse cette interprétation datée de l'immédiat après-guerre où n'existait pour modèle que la grande industrie du divertissement américaine, plus que de discuter de si cette « lecture » se relève vrai ou non, renvoyant au classique contre-argument de Walter Benjamin voulant que, à l'époque où tout objet matériel peut être aisément reproduit techniquement, rechercher l'*aura* et le lustre des objets d'arts anciens dans nos contemporaines productions est là chose peut-être vaine, une objection plus importante encore existe. C'est que, je souhaite en tout cas le montrer, une partie importante de la culture Otaku n'est *pas* construite du haut vers le bas ; mais inversement, fonctionne du bas vers le haut, ou dialectiquement entre le bas et le haut, à travers plusieurs dynamiques que je souhaite développer.

Une partie de la première partie passera ainsi dans l'explication du « marché » de la culture Otaku, et pourquoi elle constitue toutefois une culture. Mais j'ai souhaité

enrichir mon travail d'une nouvelle source. Sur les conseils de mon directeur, M. Yatabe, j'ai pu m'enrichir des théories de Tarde sur l'imitation et la constitution de l'opinion – elles sont je pense précieuses, car elles constituent des analogies intéressantes à ce sujet, malgré l'âge de la source. Tarde s'étant attaqué en effet à des interprétations les plus universalistes de ses concepts, en prenant les exemples les plus universalisables à l'anthropologie humaine, il y a au-delà même du siècle qui nous sépare de lui, une réelle « praticité » de ses concepts qui ne sont, en réalité, pas si éloignés des dynamiques d'aujourd'hui, les êtres humains demeurant les mêmes et les sociétés, pas si différentes. C'est ainsi que j'ai fait usage de la notion « *d'opinion* » se constituant autour de « *publicistes* » qui ne vont non pas les créer, mais représenter des courants existant déjà et les influencer, de « *valeur esthétique* » d'un produit notamment culturel ou artistique pour un groupe ou une société (comme plus important encore que la seule valeur économique, et dépendant d'elle), et de « *valeur morale* » d'une culture ou d'une société qui, mis ensembles, déterminent la valeur économique du bien culturel.

Ce sont là des références empruntées à l'école de sociologie européenne. Mais elle ne nous connecte pas au présent. Pour parler du présent, évidemment, il faudra mentionner les grands auteurs philosophes et sociologues contemporains ayant *parlé* et s'étant exprimé sur la culture Otaku, et dont presque tous sont non-traduits : Azuma Hiroki est certes le plus fameux, dont nous reparlerons souvent ; mais aussi le sociologue Miyadai Sinji, le critique et auteur Ôtsuka Eiji, Uno Tsunehiro qui s'est fait le critique de Azuma, le psychanalyste Saitô Tamaki, ou encore celui qui fut notre directeur à Meiji et qui nous a beaucoup guidé dans ce travail, Morikawa Ka'ichiro qui s'est intéressé à la constitution du lieu subculturel que représente le quartier de Akihabara. Nous citerons abondamment tous ces auteurs, et d'autres encore.

L'auteur ne cachera pas qu'il a aussi un intérêt personnel dans l'étude du sujet ; mais au-delà même de cela, il y a au départ l'insatisfaction de ne pas voir d'études prenant le yuri comme objet d'étude non d'un point de vue de la réinterprétation occidentale de la question, sinon de la restitution du discours japonais par des japanologues consciencieux comme Verena Maser, mais comme une branche de la culture Otaku dans son ensemble, qui n'aurait su naître en dehors pour la simple et bonne raison que c'est là qu'on l'a vu apparaître. De ce point de vue là, on peut poser l'hypothèse que le yuri devait apparaître dans cette forme au Japon, dût-il se répandre

dans d'autres pays d'Asie sous l'influence japonaise, cela précisément car la culture Otaku dans son acception japonaise est née sur l'archipel pour un ensemble de raisons sociales, géographiques et culturelles. L'on se portera bien évidemment d'y lire un quelconque essentialisme ici ; mais l'on se gardera tout aussi bien de nier les spécificités que tout lieu porte en lui, et qui sont bien la raison de pourquoi, finalement, l'on va à l'université pour mieux connaître une culture.

En terme de sources, il a été fait ici évidemment usage presque exclusivement de sources japonaises, et n'a été fait usage ponctuellement, en guise de sources de langue anglaise, guère que des auteurs réputés ayant consciencieusement travaillé sur le sujet au Japon-même, en connaissance de cause et en respectant les sujets discutés internes au discours japonais (comme Verena Maser pour le yuri). La raison en est, comme nous l'avons sus-désigné, que le risque de la réinterprétation occidentale est parfois trop grand.<sup>21</sup>

Nous avons donc, pour sources, avant tout traité des ouvrages théoriques sur le sujet publiés en japonais, que ce soient des ouvrages édités, des magazines, ou des *dôjinshi*. Nous avons parfois utilisé des statistiques réalisées à partir d'œuvres publiées dans des conventions de *dôjinshi*. Parfois, nous citons les œuvres elles-mêmes qui ont fait date et analysons leur contenu ; pour pouvoir juger de si une œuvre est ou non marquante, nous avons sur le moment observé son taux de représentativité dans les conventions de *dôjinshi*, qui sont un indicateur utile pour deviner si le public d'amateurs est ou non important, ou encore les ventes sur le *Oricon*, quoique ce soit des chiffres discutables car ne pouvant pas comptabiliser les vues faites par des canaux différents de la vente physique ou par les grandes chaînes.

Enfin, nous avons fait usage d'interviews et de discussions personnelles que nous avons vu avec divers auteurs, mangaka de *dôjinshi* ou professionnels. Dans la mesure du possible, nous cachons leurs noms et nous en restons au titre de l'anecdote personnelle, même si nous avons eu l'occasion de discuter avec beaucoup d'acteurs.

---

<sup>21</sup> Peut-être ne sommes nous pas bien placés pour dire cela, mais nous avons l'impression que le niveau de la bibliographie en anglais sur le sujet de la culture Otaku et de la pop culture japonaise en général est très bas. Les auteurs influents ne sont parfois pas tous lus, et quand ils le sont, ils sont souvent réinterprétés sous un spectre occidental très puissant. A ce jour, je n'ai vu guère que Patrick W. Galbraith et Thomas LaMarre, lesquels ont toutes ma sympathie, qui ont écrit des sommes en anglais que je trouve utilisables du point de vue de l'étude d'un phénomène social et culturel japonais.

Nous aurions voulu faire un compendium rigoureux d'auteurs et de leurs interprétations du yuri, une forme de rigoureux travail de terrain, mais si certains d'entre eux avaient accepté l'idée, nous avons vu que le temps et les moyens nous manquaient, et que seul un travail de thèse nous aurait donné l'ampleur nécessaire pour ce faire. Nous avons à la place tenté de compenser par une étude de terrain dans les librairies, des cartes comparatives, et une observation des différentes conventions de vente de *dôjinshi* importantes (Comiket, Comitia, GLfes...), pour voir si nous pouvions en tirer des informations pertinentes.

Enfin, nous avons intégré les résultats que nous avons tiré d'un producteur d'animation, le producteur Yamashita travaillant à Kadokawa, interview qui nous a été accordée par l'entremise de Mr Hikawa Ryôsuke de l'université de Meiji que nous remercions ici.

Notre problématique a plus ou moins été effleurée. Nous souhaitons questionner si le yuri peut, ou non, être compris en dehors de la subculture Otaku ; si on peut en faire un objet d'étude à part entière, en le coupant de l'infrastructure que constituerait la dynamique culture Otaku (qu'elle soit considérée comme une culture, ou comme une subculture, c'est là une distinction arbitraire, surtout en ces temps de réutilisation politique). Incidemment, nous poserons la question de combien le genre du yuri dans sa forme actuelle est spécifiquement japonais, et, si on en voit maintenant des imitations en Chine, en Corée, voir parfois même en Occident, l'on peut souvent y voir plus une influence qu'un vrai développement endogène, un fait de *conventia*, puisqu'il est évident que chaque culture traite ces sujets à l'aune de ses valeurs.

Dans un premier temps, nous analyserons donc la question de la culture Otaku, du « champ » de cette culture, sa constitution, son histoire, ses symboles. Ce sera une partie qui traitera, finalement, pas à proprement parler du yuri – mais elle est nécessaire, et représente une continuité avec nos recherches précédentes.

La seconde partie parlera plus précisément du yuri, de son histoire et de sa constitution en tant que genre et en tant que codes – ici, il sera question d'un sujet qui a été bien étudié, à savoir la préhistoire dans la culture féminine du yuri, et son développement ultérieur.

En troisième partie, nous traiterons enfin de la rencontre de ces deux univers ; nous analyserons le « succès » du yuri, notamment dans les années 2010, et à quel point le yuri comme genre contemporain s'installe dans un champ et un univers proche de la culture Otaku, notamment par l'apparition brutale des lecteurs masculins, et ce qu'ils rechercheraient possiblement dans cette consommation inattendue.

# 1. Qu'est-ce que la « Culture Otaku » ?

---

## A. Construire le champ d'analyse d'un phénomène culturel

En premier lieu, il s'agit de clarifier et déterminer les mots, notamment lorsque l'on parle d'un sujet aussi épineux et influencé par des affects subjectifs. Otaku, de même que « yuri » plus haut, est en effet un terme sujet à de multiples interprétations. Mais il s'agit tout d'abord de justifier l'utilisation du mot « culture » lorsque je parle de la « culture Otaku ».

C'est un mot qui est parfois débattu car, au fond, où commence et où termine la définition d'une « culture » ? C'est une des raisons pour laquelle tout au plus, l'on a souvent accepté de définir la culture Otaku comme une « subculture »<sup>22</sup>, ce à quoi elle correspond en effet en de nombreux points. Et il est vrai, Azuma, dans son livre célèbre de 2001, parlait-il non pas de « culture Otaku », mais de « culture *de type* Otaku » (オタク系文化), ce qui est une nuance importante<sup>23</sup> ; là où « culture Otaku » pourrait sous-entendre que seuls les Otakus consomment les produits concernés, le nom de « culture de type Otaku » sous-entend que si l'épicentre du cyclone, producteurs comme consommateurs, sont sans doute des Otakus ou proviennent de ce groupe social plus ou moins identifié, la consommation et la production de ces objets ne sont pas forcément le fait de ce même groupe, postulat d'autant plus vrai à une époque où les « goûts » d'une part importante des Otakus se démocratisent dans la société, dans ce que Miyadai Shinji appelait dans sa classification « la phase postérieure de l'ère individualiste » (自己の時

---

<sup>22</sup> Subculture étant compris, dans la tradition des études sociologiques américaines, comme opposition à « culture dominante » ou « culture étatique ». J'utilise en outre le terme « subculture » et non « sous-culture » car dans ce cas précis, l'anglicisme est transparent en français (ne dit-on pas « submersible » ? Le préfixe latin « sub » existe donc bien en français), et car la traduction de « sous-culture » peut facilement inviter à être confondue avec un jugement de valeur.

<sup>23</sup> AZUMA Hiroki 東浩紀, *Dôbutsu-ka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』, Tokyo, Kôdansha 講談社, 2001, p.8.

代後期)<sup>24</sup>, une évolution que l'auteur des « mythes de la subculture » en 1993 n'avait peut-être pas vue venir avec une telle force.

Le problème se complique d'autant plus lorsque l'on constate que le mot « Otaku » s'est retrouvé associé au succès international des mangas et anime japonais, que des groupes de fans internationaux se qualifient eux-mêmes « d'Otaku » dans un sens légèrement différent, et que cette qualification est désormais utilisée dans une instrumentalisation politique du gouvernement à des fins de soft power, politique possédant le nom maintenant tristement célèbre de « *Cool Japan* ». Si l'on voudrait accepter la subculture comme opposition avec une « culture étatique », l'on serait alors bien embêté de pouvoir clairement différencier les deux – si du moins l'on s'arrêtait à l'image que revêt le mot à l'international, et non par rapport à la société japonaise elle-même.

Cependant, même si l'on a souvent pu lire que l'apparition en katakana du mot « Otaku » serait lié à cette internalisation, c'est je pense une erreur d'interprétation – plusieurs études, menées notamment par Morikawa Ka'ichiro, tendent à laisser penser qu'au contraire, le mot a d'abord été utilisé dans les années 80 par un journaliste comme quolibet pour décrire les gens venant au Comiket à ses débuts, dont l'image stéréotype était finalement celle que portait alors simplement celle qui collait aux étudiants de clubs de littérature (*bungaku-kei* 文学系), par opposition aux étudiants de clubs sportifs ; ces gens en effet, se sentant une proximité commune tout en ne se connaissant pas très bien, ne sachant bien comment s'adresser les uns aux autres, utilisèrent pour l'occasion le pronom personnel à l'époque déjà très daté de *o-taku* (お宅), ce qui donnait une image fort comique à la scène. Dans ces premières attestations, le qualificatif de « *otaku* » se retrouvait hiragana ; l'apparition en katakana est sans doute une habitude de langage lié à la démocratisation du mot dans les années 1990, de sorte à ne pas le mélanger avec le pronom.

De cela l'on comprend que le mot « Otaku » ne fait que désigner au départ qu'un « type de personne », représentant un archétype social. Il suit de là qu'il ne faut pas interpréter les Otakus comme un phénomène « propre » au Japon. Ce qui est propre à

<sup>24</sup> MIYADAI, Shinji (dir.), 宮台真司 (監修), *otaku-teki sôzôryoku no rimitto* オタク的想像力のリミット, chikuma shobô, 筑摩書房, 2014, pp 35-37.



leur situation, nous le verrons plus loin, c'est le développement culturel ultérieur des années 1980. Cependant, les Otakus à leur origine ne sont jamais que la manifestation très classique de l'évolution des sociétés développées modernes d'après-guerre ; autrement dit, tant leur origine sociale et leurs habitudes, ne sont au départ en aucune façon différenciable de ceux qu'on a appelé les *nerds* aux Etats-Unis puis en Europe, qui se passionnent pour la littérature fantastique et les jeux de rôle. Finalement, car ces gens existent et car tout phénomène social visible a besoin d'un nom, il fallut bien les nommer ; le nom « d'Otaku » servit à les nommer incidemment, et c'est là le seul sens qu'il faut chercher, à l'origine, à ce mot.

Alors, d'où vient la justification de « culture Otaku » ? En effet, si l'on parle des Otakus en tant que groupe social, ils n'ont rien d'original du point de vue des sociétés développées. Cependant, le point curieux dans leur cas, c'est, pour citer Morikawa Ka'ichiro ici encore, que le mot « Otaku » se trouve associé, bien plus encore qu'à leur personne et à l'archétype social qu'ils incarnent, aux produits qu'ils consomment et produisent ; anime, manga, codes graphiques particuliers (notamment les codes graphiques iconiques de la *bishôjo*, la belle jeune fille, sur lequel nous reviendrons) et toute une esthétique associée. Toute chose correspondant à un imaginaire en commun qui se trouve être singulièrement associé au groupe social des Otakus, de sorte qu'on en reconnaît assez naturellement l'appartenance commune.

C'est là que l'on est alors tenté de parler de « culture », même si, en effet, le terme de « subculture » ou de « culture de *type* Otaku » ne sont pas non plus des définitions fautives. Hélas, les questions de commodité de langage veulent aussi que « culture Otaku » soit plus simple à dire, et que l'habitude de langage au Japon même ait pris ce tour dans la plupart des traités. De sorte que, pour nous aligner sur eux, nous prenons nous aussi le vocable de « culture Otaku » dans ce présent mémoire ; étant entendu que par « culture Otaku », l'on évite toute forme d'essentialisme, et que l'on sépare par ce terme *les biens culturels et leur imaginaire commun* partagé par ce « champ » culturel, et le groupe social japonais nommé « les Otakus », qui n'ont évidemment rien d'original en soi dans une société moderne et sont éminemment divers dans leurs comportements sociaux.

Cette distinction posée, l'on conviendra en outre que l'on n'entend sans doute rarement la même chose entre « culture Otaku » au Japon et « culture Otaku » hors du

pays. Pour le dire simplement, ce que l'on nommerait « culture Otaku » au Japon serait une forme de subculture, mais en y enlevant son sens politique, avec la conscience cependant d'être un groupe minoritaire dans la société et constituant son propre socle de référence<sup>25</sup> ; la « culture Otaku » vue de l'étranger, comprise non comme « la réinterprétation de biens culturels industriels par un groupe social » mais comme une « culture » dans un sens ennobli par la distance et l'exotisme, me semble elle bien plutôt décrire un cluster général lié aux industries de l'animation, du manga et des jeux vidéos, de manière indifférenciée, et pouvant mélanger des registres qui ne seraient pas forcément associés à l'image de « l'Otaku » d'un point de vue japonais<sup>26</sup>. Enfin et surtout, le second sens n'est pas dénié d'implications politiques, comme nous le verrons dans la seconde sous-partie.

C'est ainsi que lors de notre mémoire de l'année dernière, nous avons proposé de considérer la « culture Otaku » (nous utilisions alors le mot « culture de type Otaku », *Otaku-kei*) comme un « champ » dans un sens bourdieusien, c'est-à-dire une structure d'acteurs et d'industries qui sont liées entre-elles par des habitus communs, de même qu'il y avait pour Bourdieu un « champ de la littérature » avec ses règles, ses morales implicites, et son système relationnel entre éditeurs et écrivains. Le « Champ » de la culture Otaku, ce serait un champ qui intégrerait les industries principalement associées au « groupe » de consommateurs qui seraient identifiables comme Otakus au Japon, tout en gardant à l'esprit qu'une industrie (ou « média ») *n'est pas* réductible à la culture Otaku, et inversement ; il y a des industries et des médias dont les œuvres sont plus ou moins « associées » à l'imaginaire de cette niche, au sens de l'importance du public et de l'importance du type de jeu (jeux visant tous les publics, ou jeux plus spécifiquement « Otakus » dans leur esthétique). Il y a évidemment une part d'arbitraire dans cette catégorisation, et nous la présentons non comme une règle absolue, mais comme un premier essai pour se repérer dans cette nébuleuse.

---

<sup>25</sup> サブカルチャー (*sabukaruchâ*), si l'on en suit Thomas Lamarre, aurait un sens moins politique que son originaire américain ; le sens américain implique une « résistance » à la « culture dominante », là où la version japonaise semble seulement se rapporter à des pratiques de consommation et des codes esthétiques, des « repères » culturels en commun, sans idée d'opposition particulière. En ce sens, la « culture Otaku » se rapproche sans doute plus du concept de « tribu » de Maffesoli, avec toutes les précautions qu'il convient de prendre. Nous reviendrons au demeurant sur l'idée maffesolienne de tribu.

<sup>26</sup> Typiquement, comme je le développe plus loin, le fait de lire des mangas, qui est un acte parfaitement normal à tous les âges au Japon, ne relève pas d'un comportement à caractère « Otaku » pour la société. La question serait plutôt : *quel type* de mangas, et avec quelle posture sociale.

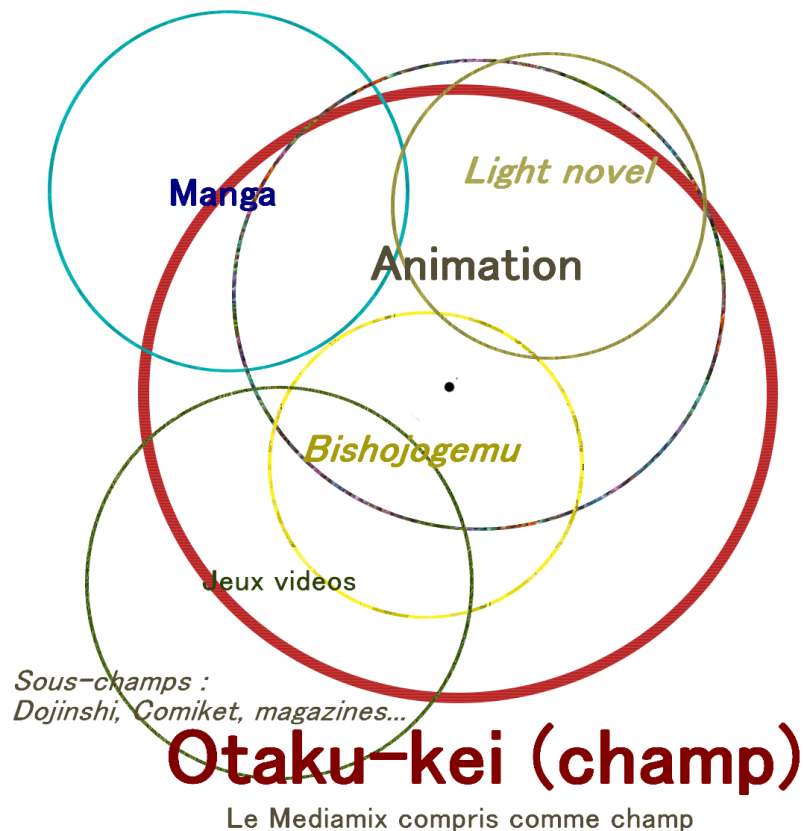


Image 1 : le « mediamix » compris comme champ

J'aimerais brièvement expliciter le choix de chacune de ces zones et la raison derrière cette organisation.

Elle se base sur une idée simple : « associe-t-on par habitude les produits de cette industrie aux Otakus ? », ou plutôt, « qui ira acheter ces produits en priorité ? » (le grand public, ou des gens appartenant à une niche qui vont potentiellement la populariser ?).

Malgré la part d'arbitraire, l'on peut se mettre d'accord sur un certain nombre de points communs ; notamment, le manga et le jeu vidéo sont des industries qui ont une part immense totalement séparée dans le public tout comme dans la réception des Otakus et visant des publics plus larges<sup>27</sup> ; le manga étant un genre de loin antérieur à la

<sup>27</sup> Cependant, si l'on regarde le rythme de création des magazines de manga, l'apparition sur le tournant des années 2000 d'un ensemble de journaux esthétiquement plus tournés vers un contenu « Otaku », comme nous y reviendrons plus tard, marque une partie de l'industrie du manga vers cette

culture Otaku, cela va bien sûr de soi, mais dans le cas du jeu vidéo, la part importante de jeux vidéos grand public, tels que les jeux de sports, les jeux d'arcade et de compétition, les jeux familiaux et autres jeux largement accessible à un plus large public, montrent que s'il existe sans doute beaucoup de jeux vidéos associables à la culture Otaku, de même que pour le manga, l'on ne peut minimiser la part de ces industries qui ne prendrait « aucune part » à cette subculture.<sup>28</sup> Cela d'autant plus si l'on considère comme à part entière cette sous-partie du jeu vidéo qui pourrait être entièrement associée aux Otakus, à savoir les jeux d'aventure à caractère souvent majoritairement romantique (*bishôjo game* et, plus récemment, *otome game*, qui en sont l'équivalent féminin), auxquels le public « non-Otaku » accordera sans doute une valeur esthétique et une valeur morale très faible.

L'animation en revanche, possède une histoire plus complexe : il est souvent considéré que la culture Otaku a « germé » en grande partie des amateurs d'animation, ce qui est sans doute vrai, mais à ses débuts l'animation ne visait que strictement le grand public. Si l'on se réfère au graphique ci-dessous l'on peut cependant suivre cette évolution, et nous y reviendrons plus tard, en regardant l'évolution du nombre d'anime produits s'adressant à la famille et la part s'adressant aux adultes ; ainsi que l'importance que ces derniers prennent de plus en plus dans l'industrie.<sup>29</sup> Il ne faut pas oublier que dans ce graphique sont comptées les *heures*, et non le nombre de série produites ; les séries pour la famille étant des séries produites sur toute l'année et non pendant une période précise, il est au contraire tout à fait impressionnant que le nombre d'heure produite de séries tout public et de séries « pour adulte » ait dépassé le nombre d'anime tout public dans les dernières années. De façon générale, il est difficile, et il en va de même pour une certaine part des séries tout public à travers des séries comme *Gundam* ou *Precure*, de séparer totalement l'animation de la culture Otaku. Il en va de

---

communauté ; mais l'on peut parler d'influence de la culture Otaku sur l'industrie du manga qui s'adapte à eux, plutôt que l'inverse.

<sup>28</sup> Une fois encore, l'idée est moins de dire que les publics seraient strictement différenciés, mais que certains types de produits peuvent se vendre facilement à un public dit « Otaku » en vertu de la *valeur esthétique* qu'ils y reconnaissent, là où les gens qui ne sont pas habitués à ces codes, y seront spontanément peu portés si leur environnement ne leur y pousse pas.

<sup>29</sup> Le seul nombre d'heure est trompeur, car les animes familiaux sont souvent bien plus longs que les séries pour adulte ; plus donc le nombre d'anime augmente, plus le nombre d'anime pour adulte et souvent à valeur esthétique proche du public Otaku augmente.

même du Light novel, qui est né comme un genre cherchant à rendre par écrit l'imaginaire des anime, et intrinsèquement lié à ce imaginaire culturel lui-aussi.

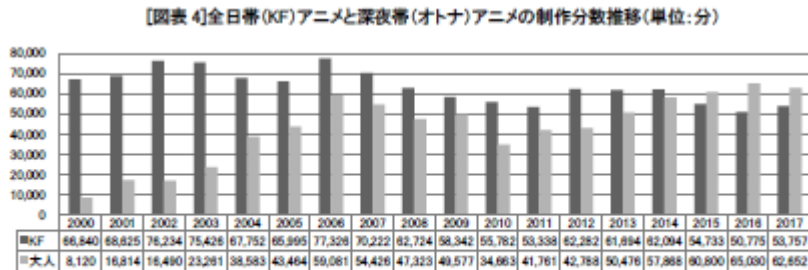


Image 1. Evolution du nombre d'heure produite dans l'animation entre anime pour adulte et anime familiaux.<sup>30</sup>

J'aimerais maintenant amener une précision sur le pourquoi de l'importance de ce « champ », et de sa pertinence.

Tout d'abord, je reviendrai, dans la troisième sous-partie concernant les « codes esthétiques » de cette subculture, aux grands traits communs, esthétiques comme scénaristiques, de ce champ culturel. J'aimerais d'abord poursuivre l'idée selon laquelle en tant que ce champ fonctionne comme une culture, une « dynamique » particulière existe entre producteur et consommateur, et que les contours sont flous entre les deux. A ce titre, je vais également m'inspirer des travaux de Tarde pour palier aux flous méthodologiques concernant cette notion.

Tout d'abord, les lecteurs de ce travail connaissent sans doute le Comiket, mais il n'est jamais inutile d'en refaire la description.

Le Comiket est la convention de vente de *dôjinshi* (donc de produits créés par des amateurs avec leurs deniers, et souvent à perte, que ce soient des œuvres originales ou des créations dérivées d'œuvres existantes) le plus important du Japon ; elle est aussi la plus ancienne. Il en existe un nombre très important maintenant sur tout le territoire, à plusieurs moments de l'année, visant toutes les niches. Inauguré dans les années 1970, il avait pour but de construire un environnement propice à la création de façon indépendante des attentes, naturellement vénales, des industries, pour que les créateurs,

<sup>30</sup> *Anime sangyô repôto 2018* アニメ産業レポート 2018, *Ippan shadan hôjin nihon-dôga-kyôkai* 一般社団法人日本動画協会, 2018.

professionnels ou amateurs confondus, aient plus de liberté d'expression. Un de ses organisateurs, Tamagawa Hiroaki, n'hésitait pas à dire que dans les plus de centaines de milliers de visiteurs que l'on voyait à chaque fois au Comiket, il fallait y lire « l'essentiel » des Otakus du Japon – même s'il faudrait doubler ce chiffre, voir le tripler, en comptant les gens « alternant » leurs venues, ou ceux n'y allant pas pour des raisons d'éloignement géographique et économique.<sup>31</sup>

J'avais parlé de « consommateur-producteur », dans mon précédent travail, pour décrire combien, par des événements « annuels » réguliers tels le Comiket et les différentes conventions de vente de *dôjinshi*, comme le seraient les fêtes votives d'une communauté de villageois, se construit un rapport de hiérarchie bigarré et complexe entre le consommateur et le producteur, où la frontière n'est pas toujours très visible entre les deux. Et je ne pouvais trouver un meilleur allié à l'appui de cette théorie, que la théorie générale de la psychologie économique vue par Tarde, notamment par les notions de « valeur esthétique » associées à un bien culturel, dont la fin est la consommation, production et consommation ne pouvant être séparées de manière crédible.<sup>32</sup>

La consommation conditionne la reproduction du bien culturel industriel. Car si le *choix* de produire provient d'en haut, s'il se trouve que la consommation n'aboutit pas, alors la production est inféconde, et le bien culturel n'a pas de valeur. Partant de là, tout l'objet d'une industrie culturelle, aussi grand ou aussi petit soit son groupe, sa « tribu » ou sa culture, revient alors à maximiser la valeur morale et esthétique de ses productions, dans un environnement qui les encourage – car le groupe produit ses propres valeurs morales et esthétiques, qui définissent le prix des produits culturels.

Je pense que la culture Otaku peut être sans problème décrite par ce schéma, avec cependant un ajout : c'est que c'est précisément *car* le rapport producteur et consommateur n'est pas unilatéral, mais en échange constant, que cette culture existe de

<sup>31</sup> Voir TAMAGAWA Hiroaki, « *komikku maketto, otaku-bunka no hyôgen-kûkan* » (コミックマーケット オタク文化の表現空間) in MIYADAI, Shinji (dir.), 宮台真司 (監修), *otaku-teki sôzôryoku no rimitto* オタク的想像力のリミット, chikuma shobô, 筑摩書房, 2014, pp. 221-253.

<sup>32</sup> « En réalité, la consommation est inséparable de la production qui ne se conçoit pas sans elle, qui ne doit faire qu'un théoriquement avec elle. La reproduction des besoins, chez le consommateur, explique et provoque seule la reproduction des efforts adaptés à leur satisfaction, chez le producteur. », TARDE, Gabriel, *Psychologie économique*, Felix Alcan, Paris, 1902, p. 74.

manière dynamique, et ne produit pas un effet de construction du haut par le bas telle qu'habituellement accusé dans le schéma adornien de la culture industrielle.

Pour revenir aux propos de Tamagawa et Yonezawa<sup>33</sup>, un des fondateurs du Comiket, le Comiket pouvait bel et bien être interprété comme une forme d'œil du cyclone de la culture Otaku, évoluant si vite que, Yonezawa lui-même, mangaka professionnel, pouvait avouer ne plus se reconnaître dans une part montante des œuvres qui s'y produisaient. De même, encourageant cette effervescence culturelle non-contrôlée, le Comiket ne différencie pas les hommes des femmes, et les deux publics, ainsi que les milles nuances entre les deux, peuvent s'y retrouver ; la plupart des grandes tendances de la culture Otaku prennent naissance ici, et tant le BL que le yuri, avant de devenir des phénomènes et des genres standardisés sur un plan industriel, ont commencé spontanément comme des *dôjinshi* sur les étals du Comiket.

Enfin et surtout, nombre d'auteurs voués à devenir professionnels font leur début en auto-publication dans le Comiket, souvent excellent moyen de se faire progressivement connaître. Nous renvoyons ici à ce graphique ci-dessous ; l'on peut voir que, si une part importante des auteurs de *dôjinshi* n'y recherchent que leur plaisir personnel, le nombre de participants y cherchant des débouchés professionnels est non moins important (ici 43.1%) tandis que les professionnels produisant des *dôjinshi* en leur qualité de professionnels, animateurs comme mangaka, ne sont pas moins nombreux (ici 14.4%).

表 7-3 商業誌経験と商業誌への希望 (2003年) (%)

商業誌の経験なし			商業誌の経験あり	
商業誌で発表したいと思わない	機会があれば発表したい	強く希望	経験あり (生計は立てていない)	プロとして生計を立てている
30.8	43.1	11.7	9.9	4.5

Image 2. Graphique sur les motivations derrière les cercles vendant au *dôjinshi* selon une étude menée en 2003 par le comité d'organisation.<sup>34</sup>

<sup>33</sup> Il est à noter qu'ici, nous parlons de la culture Otaku *au Japon*, avec des produits pensés par et pour les japonais pour l'essentiel ; si l'on sort de ce schéma de pensée interne au système national, par exemple en engageant un point de vue international, ce raisonnement n'est, je pense, plus valable, car le « lien » culturel de ce commerce dynamique est brisé, et qu'on est dans les lois de l'exportation et de la réinterprétation locale, et parfois inféconde, de biens exogènes.

<sup>34</sup> TAMAGAWA Hiroaki, *Op. Cit.*, 246.

S'il en est autant d'un lieu comme le Comiket qui agit comme lieu « d'échange » renversant les valeurs esthétiques comme n'étant non plus valable en fonction des ventes du haut vers le bas, mais d'un rapport complexe entre ce qui se produit spontanément et de façon horizontale, se vend, et est reçu comme influence potentielle par le haut (les éditeurs s'intéressant avec une particulière attention aux évolutions des tendances au Comiket), montrant que la « valeur esthétique » se construit plus anarchiquement et directement que la simple estimation des ventes du haut vers le bas, il en est autant du mouvement naturel des générations, qui est aussi regardé avec la plus grande attention. C'est ainsi que, depuis la « première génération Otaku » située dans les personnes nées dans les années 1960 se ressentant elles-mêmes comme Otaku, règne une conscience confuse que chaque décennie, chaque génération, apporte son lot d'influence.<sup>35</sup>

Chaque génération amène son propre lot d'influence, d'imaginaire, qu'il a d'abord reçu passivement, avant de la reconstituer « activement » et de faire passer ces codes au registre des codes « acceptés ». Cette chose qui aurait été désigné comme le principe « d'hérésie / orthodoxie » dans le champ artistique chez Weber et Bourdieu, n'a cependant rien d'une hérésie au sein d'une culture dynamique et en contact avec le bas, mais bien plutôt d'une « accumulation par petites touches » d'éléments épars et de modes complexes, que ce soient des éléments esthétiques (tels les « éléments de *moe* » (萌え要素), ou les modes esthétiques, couleurs) que les éléments de récits (les modes de genre, de type de personnage, d'histoire). En cela, Tarde pouvait parler de comment chaque génération amenait avec elle sa propre propagation du phénomène d'imitation de ce que l'on souhaitait, précisément, produire par imitation, et dont la limite était la fin de génération imitante ; ce postulat nous semble ici aussi très proche : ce que chaque génération imite, c'est la réinterprétation renouvelée des influences reçues à chaque génération par la génération précédente, processus qui s'arrête lorsque la génération en

---

<sup>35</sup> C'est une théorie assez « partagée » dans ces communautés, mais pour citer un cas précis très connu, on peut renvoyer à la division des trois premières générations d'Otaku (années 60, 70, 80, selon leur naissance) présentée par Azuma en 2001 dans son *opus magnus*. (Voir *Dôbutsu-ka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン : オタクから見た日本社会』, Tokyo, Kôdansha 講談社, 2001)



question n'est plus productrice / consommatrice, soit, lorsqu'elle s'arrête d'exister socialement.<sup>36</sup>

Cette dynamique du haut vers le bas et du bas vers le haut, je la verrais donc comme une « dialectique de la valeur esthétique » (valeur esthétique comprise au sens de Tarde), une sorte de dynamique symétrique, ou « *bottom-up* » (même si elle va aussi, dialectiquement, « *from top to down* »). Au reste, les gens travaillant dans l'industrie étant majoritairement des Otakus de la génération précédente étant passés dans le milieu professionnel, il est difficile de supposer que les deux cercles, professionnel et amateur, fussent « totalement » séparés – c'est pourquoi les liens sont si proches dans des lieux partagés comme le Comiket, où il n'est pas rare de voir des professionnels continuer de vendre des *dôjinshi* au Comiket à côté de leur travail dans l'industrie.

Si Tarde pouvait dire que jamais acheteur et vendeur, jamais producteur et consommateur, ne pouvaient se retrouver sur un même plan sans avoir été liés d'une façon ou d'une autre, que ce soit de façon culturelle, sentimentale, de voisinage ou de communauté de civilisation<sup>37</sup>, il n'en demeure pas moins que dans notre cas, la proximité se présente avec une intensité maximale, et la distance commerciale, si elle existe indiscutablement, n'en demeure pas moins amoindrie grâce à ce sentiment de proximité culturelle.

Cette dynamique, consciente y compris de la part des producteurs professionnels, est une garantie de régénération des codes assurant une reproduction constante du processus d'imitation : c'est ainsi que considérant le light novel, un site d'étude du light novel pouvait définir que la capacité du light novel à continuer à se renouveler et à survivre sur le long terme, là où la SF s'était rapidement essouffée dans les années 1980, était ce renouvellement constant de ces codes et le refus de se « compartimenter » en tant que genre<sup>38</sup> ; un renouvellement de codes qui, cependant et on ne l'oubliera pas, garde toujours une série de continuité avec la communauté d'imaginaire de la culture Otaku, mais possède l'avantage d'être si éparse et de se diffuser sur un public si multiple, à la fois homogène et particulier, mu par des intérêts fétichistes et par une communauté de vue large, qu'elle peut constamment, c'est notre interprétation, opérer

<sup>36</sup> TARDE, Gabriel, *Psychologie économique*, Felix Alcan, Paris, 1902.

<sup>37</sup> TARDE, Gabriel, *Op. Cit.* p. 86.

<sup>38</sup> *Raitonoberu sahô kenkyûsho; ranobe bungaku-ron - bungaku-shi* ライトノベル作法研究所、ラノベ文学論・文学史, <http://www.raitonoveru.jp> (consulté en mai 2018).

ce renouvellement de façon naturelle et sans le blocage industriel qui serait associé à tout « champ » industriel traditionnel tel qu'analysé en Europe par Weber et Bourdieu, basé sur des institutions où conservatisme des valeurs esthétiques et renouvellement de ces dernières sont en contradiction ; chose qui, dans ce marché fluide où les institutions existent mais sont mouvantes, et où la base est mobile et elle-même productrice, ne se produit pas, autorisant un rapide renouvellement de la reproduction esthétique.<sup>39</sup>

Evidemment, la valeur marchande assumée de ces biens aide à cet échange ; mais il serait une erreur de penser que les consommateurs, voire les producteurs, seraient émotionnellement détachés des biens qu'ils consomment et produisent. Azuma le disait bien, quand il disait que bien des Otakus « se sentiraient tristes » de se séparer de tous ces biens accumulés qui, d'un point de vue des valeurs morales de la société, devraient être sans valeur ; c'est qu'en effet, la valeur sentimentale, elle, est très haute, mais que valeur esthétique et valeur commerciale ne se contredisent pas dans ce marché esthétique mouvant.<sup>40</sup>

L'idée que je souhaite donc faire passer ici au lecteur, c'est que la « culture Otaku » dans le sens où nous l'entendons ici, c'est la capacité, ou plus exactement la naturalité à restituer cet univers et cet imaginaire, à le reconnaître, à s'y plonger, voir souvent à créer à travers lui (par le dessin ou le récit, de manière ou non commerciale). L'on voit que spontanément ce sont créées des industries entières autour de cette « naturalité », tel que le light novel ou le *bishôjo game*, puis le *otome game* par inspiration du dernier, montrant qu'il y a bien des parentés d'imaginaire et de codes qui ont mené à construire ces genres entièrement, et à transformer les industries comme l'animation qui préexistaient de sorte à parfois mieux y rentrer.

Cet « imaginaire », même si le mot est vague j'en conviens, est ce que nous souhaiterions viser lorsque nous parlons de « culture Otaku ». Le vrai problème lorsque l'on considère cette étude depuis un pays étranger, est la confusion qui peut être faite

<sup>39</sup> En ce sens aussi, la « culture Otaku », moins muse par des intérêts de conservatismes esthétiques et plus par une explosion de codes esthétiques anarchiques partagés par sous-groupes au sein d'un groupe plus large, rejoint une fois encore assez bien le concept de « tribu » de Maffesoli : le point de reconnaissance me paraît moins une industrie ou des « codes » que l'on voudrait amovibles et communs, qu'un ensemble de relations psycho-sociales autour d'objets culturels communs, dont les codes changent et sont considérés comme changeant, sans perdre pour autant la notion de « relation commune » qui y sont associés (Maffesoli parlerait de « totem »).

<sup>40</sup> AZUMA Hiroki 東浩紀, *Dôbutsu-ka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン：オタクから見た日本社会』, Tokyo, Kôdansha 講談社, 2001.

avec la « culture Otaku » comprise comme un objet extérieur voire politique, dans tous les cas industriel, parfois utilisé à des fins de publicités par le gouvernement japonais, et la « culture Otaku » comprise comme pratique, comprenant des consommateurs, des gens passant de consommateurs à créateurs dans l'industrie, et enfin les consommateurs qui sont aussi créateurs à travers des événements de *dôjinshi* comme le Comiket réunissant chaque année plusieurs centaines de milliers de personnes. Si de telles structures ne sont pas inexistantes à l'étranger, il conviendra de réaliser qu'elles sont minimales et sont plus proches d'une niche plutôt que d'une vraie subculture dans ces pays, suivant un processus d'imitation de produits exogènes estimés esthétiquement ; de la sorte, il est difficile de parler de « culture Otaku » dans ce cas précis, puisqu'il ne s'agit souvent que de consommateurs profitant et appréciant les retombées lointaines d'une subculture elle très dynamique en son centre d'innovation (le Japon), consommateurs qui souvent consomment un ensemble de produits qui eux-mêmes sont passés par le filtre culturel de la loi commerciale de l'import / export.

Le lecteur l'aura donc compris, nous ne parlerons ni seulement de l'industrie, ni des « Otakus » au sens seulement des consommateurs, et encore moins de la publicité gouvernementale ; mais bien d'un habitus culturel en commun partagé par des gens, que l'on nomme souvent « Otakus », mais dont on reconnaît une part d'arbitraire et de flou dans la définition.

J'aimerais ici citer Ôtsuka Eiji dans ce passage que je pense édifiant : « ce sont des mangas, et seulement des mangas »<sup>41</sup>, présentant le « *moe* » comme quelque chose n'ayant rien de spécial ni de digne d'intérêt ; si certes Ôtsuka Eiji est maintenant de la « première génération » des Otakus et commence à être un peu âgé par rapport aux évolutions du phénomène, comme par exemple sa propagation dans une part plus importante de la jeunesse amenant à vouloir se différencier par processus de différenciation culturelle (ces gens ne seraient « pas assez Otaku », seraient des « *usu-ota* » (薄ヲタ)), il demeure que son postulat est, de notre point de vue, typiquement subculturel. Ce que Ôtsuka rejette, c'est non pas le « *moe* » lui-même et ce qui lui est associé, mais la mystification du « *moe* » et « l'essentialisation culturelle » du phénomène Otaku et des Otakus, dans une dialectique tombant directement dans le jeu

---

<sup>41</sup> GALBRAITH, Patrick W., *The Moe Manifesto*, Tuttle, 2014, interview avec Ôtsuka Eiji.

de la propagande gouvernementale – ce que Miyadai Shinji nomme, de notre point de vue de manière pertinente, un *orientalisme*.

Car si en effet je serais plus nuancé et porterai l'idée que le « *moe* » et la culture Otaku *est* un phénomène propre à la culture du Japon contemporain contrairement à ce que pense Ôtsuka Eiji, tout comme les évolutions récentes du yuri et sa fusion avec la culture Otaku que nous allons voir plus loin, débordant depuis peu sur les autres cultures est-asiatiques, il n'en demeure pas moins que la méfiance d'une culture Otaku « essentialisée », pour tout dire « orientalisée », à travers le prisme du « *Cool Japan* » est un vrai risque dont il faut alerter le lecteur ou toute personne souhaitant étudier le sujet plus en profondeur. Pour les Otakus, sans doute, les mangas ne sont pas « juste des mangas et c'est tout » ; ils ont une importance émotionnelle sans doute souvent bien plus importante, une *valeur esthétique* et *valeur morale* très haute<sup>42</sup> ; cependant, ils sont bels et bien « juste des mangas et c'est tout » au sens où fort peu nombreux seront les gens qui s'imaginent, en dessinant des *dôjinshi* ou en écrivant des romans dans un imaginaire « *moe* », qu'ils produisent une « culture particulière » à la pointe de la modernité, sinon de la « post-modernité » ou autres concepts tapageurs du même genre, dans lesquels et on pourra leur en faire la critique, des gens comme Azuma Hiroki et ses suiveurs ont pu se complaire.

Ces illustrateurs, mangaka, animateurs, écrivains, font avant tout ce qui leur plaît, et ont essayé de se constituer un cercle relationnel et social qui soit protégé du jugement de la société, de l'époque où ils étaient très mal vus pour ne pas dire discriminés (années 80 et 90) à l'époque où ils sont devenus plus tolérés voir acceptés (surtout les années 2010). Ce sont de ces gens dont nous aimons à parler ; non d'une version « seyante » et orientaliste présentée par les agences de publicité du *monka-shô*, ministère de l'éducation et de la culture japonais.

---

<sup>42</sup> Et Tarde nous dirait ici que valeur morale et valeur théologique ne sont que deux faces d'un même ensemble.

## B. Problèmes d'interprétation : entre culture socialement compréhensible dans le territoire, et export culturel politique

Je vais poursuivre ici sur la question de la vision de la « culture Otaku » d'un point de vue intérieur et d'un point de vue extérieur ; cette définition me paraît importante, de sorte à évacuer tout potentiel malentendu.

Il s'agit de questionner ce que Miyadai Shinji avait nommé, avec une grande prescience, « *l'orientalisme sur les Otakus* »<sup>43</sup>.

C'est un problème ayant plus trait aux discours qu'aux réalités. Toutefois, il doit nous préoccuper réellement, car il s'intègre dans le cadre des études universitaires telles que nous le faisons présentement, et que ne pas le dénoncer, pourrait revenir à s'en faire le complice.

« L'orientalisme sur les Otakus » est cette façon dont, d'abord au sein du pays même, puis, après que les tabous liés aux Otakus ont sautés dans les années 2000, à l'international par contre-coup des succès de la pop culture japonaise, les Otakus et le groupe social auquel ils correspondent, ainsi que la « culture » qui leur est associée, sont vus d'un œil « orientaliste », autrement dit essentialisant et grossissant volontairement les traits exotiques, par une part importante des chercheurs – que ce soit de façon positive ou négative. Miyadai Shinji qui avait pu parler des Otakus comme de « nouveau type d'être humain » a pu,  *nolens volens*, participer aussi à cet orientalisme dans les années 1990.<sup>44</sup>

Comme je l'ai dit plus haut et le répéterai plus loin, le premier point à comprendre est le côté conjoncturel de la culture Otaku. Parfois, comme nous allons le voir, des mouvements très spécifiques aux Otakus, et finalement à la situation de la société japonaise, vont naître, de même que les publicistes incarnent des courants de pensée et des publics qui, sans eux, ne s'incarneraient pas dans la théorie des publics de Tarde – mais ils ne font qu'incarner un courant de l'opinion qui existait bien virtuellement dans

<sup>43</sup> MIYADAI, Shinji (dir.), 宮台真司 (監修), *otaku-teki sôzôryoku no rimitto* オタク的想像力のリミット, chikuma shobô, 筑摩書房, 2014.

<sup>44</sup> En particulier, l'on pourra citer le cas du livre l'ayant fait connaître, *Sabukaruchâ shinwa kaitai* サブカルチャー神話解体, Parco shuppan パルコ出版, 1993.

la société<sup>45</sup>. De là à s'imaginer que nous avons là affaire à quelque chose « d'unique » et d'inouï d'un point de vue des sociétés humaines, ce serait une erreur fondamentale. Ce qui est original chez les Otakus japonais, c'est la « culture » qu'ils ont construite spontanément et à laquelle on les identifie, et son succès inattendu tant nationalement qu'internationalement ; en tant que groupe social, ce n'est jamais que le simple équivalent légèrement teinté culturellement des *nerds* occidentaux, de ces classes moyennes oisives se construisant des subcultures liées au divertissement d'intérieur, tandis qu'eux-mêmes se sentent peu à l'aise socialement ; autant de traits liés à la modernisation des sociétés modernes.

Si cette subculture et ces comportements se « généralisent à toute la société » d'après Miyadai, c'est sans doute uniquement qu'une partie de ces comportements correspondent à des évolutions sociales et technologiques progressivement admises et réappropriées par la société dans son ensemble, et non pas car il faudrait y voir une « extension » réelle à un public plus large de ces objets culturels, qui pour une partie resteront irrémédiablement le fait d'une niche subculturelle<sup>46</sup>.

Se garder de cet orientalisme, c'est donc réfléchir à la spécificité de cette « culture » et des gens y prenant part, tout en essayant autant que possible d'éviter de présenter cette originalité comme étant *de facto* impliquée par la seule existence de ce groupe social. En un sens, donc, le fait social possède une part d'originalité, mais sa cause interne n'est que le fait des sociétés modernes, que l'on retrouve aujourd'hui dans les autres pays asiatiques se développant comme la Chine et la Corée.

Vient alors l'inénarrable cas du gouvernement japonais et de la politique du « *Cool Japan* ». Elle est, en réalité, tout à fait naturelle si l'on se met dans le cas des stratégies politiques d'un Etat au XXIème siècle. L'on se souvient du mot fameux de Lyotard : « comme les Etats-nations se sont battus pour maîtriser des territoires, puis

<sup>45</sup> TARDE, Gabriel, *L'Opinion et la foule*, Les Presses universitaires de France, 1989, p. 14.

<sup>46</sup> Nous renvoyons à un concept parfois utilisé dans les *cultural studies* et qui nous paraît, pour une fois, plutôt pertinent de « *infinite expansion narrative* ». Il s'agit d'un discours, en grande partie utopique, visant à penser que tout courant subculturel, récupéré par une génération, finira par devenir la « culture dominante » à terme. Cet *a priori*, sorte d'hégélianisme naïf, peut parfois illusionner sur certaines évolutions – notamment quand, comme dans le cas de groupes sociaux comme les Otakus, l'extension de certains biens culturels et de certains traits sociaux se sont *effectivement* généralisés ; mais outre que cela ne concerne qu'une infime partie du tout, cela ne fera qu'accentuer le phénomène de différenciation culturelle bourdieusien, qui mène par exemple une partie des Otakus, se sentant plus impliqués, à se nommer eux-mêmes *wotaku* (ヲタク), désignation visant à les différencier en tant que groupe « impliqué ».

pour maîtriser la disposition et l'exploitation des matières premières et des mains-d'œuvre bon marché, il est pensable qu'ils se battent à l'avenir pour maîtriser des informations. »<sup>47</sup> L'information, la culture, devient donc un objet de lutte politique au XXIème siècle, d'autant plus que les luttes interétatiques passent alors de moins en moins par la lutte armée, rendue peu à peu caduque par l'existence de l'arme atomique, que par la lutte d'influence politique et la guerre économique.

C'est en ce sens que le gouvernement japonais découvrit avec surprise, dans le courant des années 2000, l'incroyable popularité dont jouissait une part de sa pop-culture nationale à l'étranger, et qu'il ignorait jusqu'alors. Une partie de ce déclic est souvent traçable au boom mondial de Pokémon au début des années 2000 ; mais ce n'est évidemment que le moment de réalisation, et les exemples de succès outre-mer de séries japonaises ne firent que conforter le gouvernement dans l'idée qu'ils tenaient là un objet d'influence culturelle considérable.

Plusieurs spécialistes ont étudié cette politique de pop culture comme étant, avant toute chose, un élément servant à « arrondir » les rapports du Japon avec ses voisins asiatiques, lesquels pour la majorité le voient encore d'un très mauvais œil en raison d'un passé malheureusement trop bien connu. Là où, depuis l'Occident, nous avons un spectre déformant nous poussant à penser que le Japon viserait particulièrement les pays occidentaux par cette politique de soft power, il faut bien se souvenir que si objectif il y a, c'est d'influencer culturellement les pays voisins du Japon et par là adoucir ses relations avec eux, en se créant un capital de sympathie au sein des jeunes générations.<sup>48</sup>

En vérité, il ne faut pas être dupe. Le gouvernement japonais n'a pris que récemment conscience de « l'influence » et de l'insoupçonnée popularité de sa pop-culture, qu'il voyait avec mépris jusqu'alors ; et même encore dans les années 2000, il demeurait des hésitations, avec un choix très sélectif de ce que l'on choisissait de mettre en avant pour représenter le Japon dans les grandes expositions internationales. Si une partie de ces hésitations ont progressivement disparu à la fin des années 2010 pour un soutien politique plus général, il n'en demeure pas moins que s'il n'est plus question de « mépris » envers les œuvres désignées, elles n'en sont pas moins forcément bien vues

<sup>47</sup> Jean-François, *La Condition postmoderne*, Paris, Les Editions de Minuit, 1979.

<sup>48</sup> Voir à titre d'exemple IWABUCHI, Koichi, « *Pop-culture diplomacy in Japan : soft power, nation branding and the question of « international cultural exchange »*, in *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 21, No. 4, 2015, 419-432.

par la population pour autant, et n'ont pas forcément perdu leur sens de « subculture » dans leur propre pays.

Plus exactement, les « Otakus » ou personnes s'identifiant comme tels, n'ont pas cessé de se reconnaître comme une subculture, et sont souvent encore bien souvent vus de façon négative sinon dure par la société japonaise, qui a certes appris à les tolérer dans la mesure où ils représentent un type social de plus en plus répandu dans la société moderne. Il faut donc prendre le discours de la « culture Otaku » tel que présenté par le gouvernement, la « *Cool Japan* » et les réactions d'une certaine catégorie d'autoproclamés « Otakus » internationaux, comme rien moins que le résultat d'une habile propagande ; car, bien que des animes ou des mangas qualifiés de « Otaku » se vendent bien en Chine ou en Corée, il n'en découle pas que le groupe social qualifié par ce mot cesse d'être mal regardé socialement dans son propre pays, même s'il n'est pas aussi mal considéré qu'il l'a pu l'être dans les années 1980-1990<sup>49</sup>.

Il est vrai que, dans une certaine mesure, le succès international des productions japonaises n'a fait que s'accroître, même s'il faudrait nuancer par des différences nationales. Dans le cadre de la culture Otaku, si l'on exclut les succès grands publics dont la position en-dehors ou à l'intérieur de la sphère Otaku est mouvante et sujette aux cas et avis de chacun, force est d'avouer que la majorité des produits fortement associés à la « culture Otaku », fussent-ils anime, manga, *bishôjo game* ou light novel, connaissent une répercussion limitée sinon nulle dans les pays occidentaux – j'avais à ce titre longuement pu parler du cas de *Mahô Shôjo Madoka Magika* en 2011, véritable succès d'un anime culturellement associable à la culture Otaku ayant atteint le niveau de succès grand public, mais sans aucune répercussion en Occident. Je pense donc que, toute chose égale par ailleurs, notre sujet est peu entaché des considérations politiques dans le cas occidental, qui devraient plus toucher quelque'un étudiant la politique du studio Ghibli ou de Toei Animation, par exemple.

Par contre, notre sujet n'est pas sans rapport avec cette politique dans la sphère asiatique, notamment en Chine et en Corée, où au contraire les produits associés à la

---

<sup>49</sup> L'on pourrait s'essayer de penser qu'une part des *biens culturels associés aux Otakus*, eux, ont été progressivement mieux toléré par la société, voir consommé par des pans plus larges d'elle-même, à commencer par le succès de *Shin seiki Evangelion* en 1995 ; mais le groupe social résumé par ce mot, lui, n'en demeure pas moins marginal et sujet à critique, comme on put le voir lors des débats qui animèrent les esprits autour du tragique incendie de Kyôto Animation en juillet 2019.



« culture Otaku » ont un plus fort retentissement, et créent souvent des niches de fidèles très structurées cherchant à imiter le modèle japonais, tant sur le plan des habits (création de simili-Comiket en Chine) ou des produits (ainsi avec les jeux vidéos chinois comme *Azure Lane* empruntant leur esthétique entièrement aux codes *bishôjo* japonais<sup>50</sup>). Ceci est, de façon très idéal-typique, un phénomène d'imitation-reproduction d'un pays envers un autre ; phénomène qui prendra fin lorsque l'imitation sera maîtrisée, et le produit, « indigénisé » avec ses propres codes.

Mais ce processus existant, il s'agit d'en avoir conscience car, nous le verrons plus tard, plusieurs acteurs internationaux peuvent avoir, et auront sans doute de plus en plus, une influence sur les directions de l'industrie nationale japonaise. Ce sera d'ailleurs un sujet sur lequel nous reviendrons brièvement à la fin de ce mémoire.

### C. Symboles et histoire des représentations de cette « culture »

Nous avons dit en première sous-partie que « Otaku » et « nerds », finalement, ne sont que deux dénominations pour décrire ce qui au départ n'est que le même phénomène social impliqué par la modernisation d'après-guerre des pays riches : à savoir, création d'un groupe de classes moyennes oisives, peu enclin aux loisirs d'extérieurs, et se créant une « subculture » de communication entre eux à partir des œuvres de divertissement qu'ils chérissent. Pour corroborer cette idée, l'on pourra constater qu'avant les années 1980, la culture dite « Otaku » et les différentes subcultures associées aux *nerds* en Occident, ne sont pas immédiatement différenciables d'un point de vue extérieur. Le principal sujet de passion est alors la science fiction ; la « première génération d'Otaku », celle née dans les années 1960, est alors une génération marquée par la science fiction, d'origine tant étrangère que nationale ; Okada Toshio, qui est un archétype de cette génération, lisait couramment l'anglais, et définissait l'Otaku dans toutes ses interventions comme avant tout « un passionné

<sup>50</sup> L'on excusera l'anecdote, mais elle est belle : je me souviens d'un camarade à l'université de Meiji qui, travaillant lui sur la représentation de personnages *bishôjo* dans les jeux mobiles chinois s'inspirant du Japon, avait pu interviewer la présidente d'une des plus grosses compagnies productrices de ces jeux. Cette dernière aurait alors dit que « le Japon et sa culture des personnages 2D japonais ont une forme d'érotisme propre et différent de la réalité », insistant sur leur propriété « érotique » (qui commençait pour elle déjà par les formes du visage) comme un facteur de vente fondamental.

excessif » d'un sujet, sans l'association à des objets culturels particuliers, notamment dans ses interventions à l'université de Tôkyo ayant popularisé le mot en 1997.<sup>51</sup> Les illustrations de nombreuses couvertures des années 1970 et 80, au demeurant, se différencient peu de la tendance esthétique du « pulp » qui dominait aux Etats-Unis dans la même période. Nous montrerons plus loin que les années 1980 ont marqué une évolution irrémédiable sur ces codes esthétiques.

La question qui doit alors nous intéresser est : pourquoi, dans l'imaginaire, tant à l'international qu'au Japon-même, l'image associée aux « Otakus » est non pas leur image physique du rat de bibliothèque, du *bungaku-kei*, comme cela pourrait l'être dans le cas des *nerds*, mais bien plutôt directement les images qu'ils consomment et produisent, à savoir l'iconographie *bishôjo* et l'imaginaire des mangas et anime ? Il y a un saut, qui a mené les Otakus comme groupe social a, tout en existant comme tel, être associé et identifié tout d'abord à un imaginaire mental qui les caractérise. C'est cette évolution qui fait, en la matière, la particularité du cas japonais.<sup>52</sup>

Pourquoi les années 1980 sont présentées comme une « césure » culturelle ? Car, je pense, plusieurs phénomènes se combinent.

Tout d'abord, la « seconde génération d'Otaku », celle née dans la décennie 1970, possède des goûts relativement différents de la première ; là où la première génération fut plutôt marquée par la science-fiction, le *tokusatsu* et les anime de sciences fiction comme *Uchû senkan Yamato* (1974), la seconde génération fut, elle, marquée par le cœur du boom culturel du manga et de l'animation surplombant tous les autres pans de l'industrie adressée à la jeunesse, et ce que l'on pourrait nommer le début marqué de l'iconographie *bishôjo*, ou le début de l'érotisation plus marquée de la culture populaire dans l'imaginaire manga / anime.

Dans le chemin qui mène vers l'iconographie *bishôjo*, l'on pourra citer pêle-mêle dans cette même décennie l'influence grandissante de la culture des *Idol* ; la naissance

---

<sup>51</sup> Pour cette même raison, Okada Toshio ne comprend pas ce qu'est devenu la « culture Otaku » des années 90 et postérieur, et la critique régulièrement, jusqu'à écrire un livre annonçant que « les Otakus sont déjà morts ». En vérité, l'on peut interpréter ça comme le passage d'une subculture centrée sur des individus sans identification à des biens culturels précis (la première génération) à une subculture centrée sur des médias précis, tels les anime et mangas japonais, leur imaginaire, et évidemment l'iconographie *bishôjo*, qui caractérise les secondes générations et postérieur.

<sup>52</sup> J'emprunte une partie de ce travail d'interprétation à mon directeur à Meiji, Morikawa Ka'ichiro, qui fut de précieux conseil.

esthétique du *lolicon* dans le ventre subculturel du Comiket, inspiré du *shôjo manga* ; enfin, l'influence des premières figures féminines « fortes » dans l'univers de l'animation, notamment dans les premières séries de Miyazaki Hayao et de Oshii Mamoru, avant que ces derniers ne devinssent des auteurs plus reconnus pour leurs œuvres tout public.

Pour le premier point, il suffit de citer le cas d'un des animateurs les plus proéminents de l'époque : Mikimoto Haruhiko (Satô Haruhiko de son vrai nom). Cet animateur, qui joua un rôle énorme dans le développement de l'esthétique *bishôjo* notamment par son travail de *character designer* sur *Chôjikûyôsai Makurosu* (超時空要塞マクロス) (1982-83), était un fan très ouvert des *Idols* reconnues de son époque, et pouvait parfois les prendre pour modèle, comme Matsuda Seiko. Ce n'est alors pas un hasard si, une des particularités de cette série, qui servira de concept clé à toutes ses suites, fut, au milieu d'un décors de science-fiction et de robots géants (*mecha*) traditionnel des anime pour garçons, d'y insérer, dans l'autre moitié de la narration, la construction de la carrière d'une jeune fille comme *Idol*, de manière à mettre en avant son charme. Ce point, déjà présent en 82, va en réalité marquer tout un pan très durable de la culture Otaku des années 80 et 90, que l'on résume souvent par le mot de « *Mekato Bishôjo* » (メカと美少女), « les robots géants et les belles jeunes filles », une sorte de mélange invraisemblable qui peut s'interpréter, pour citer Hikawa Ryôsuke, comme une simple manifestation de la dynamique *eros / thanatos*.

Pour citer un livre parlant, précisément, de l'apparition de l'esthétique *bishôjo* dans les années 1980 au sein des anime, une part non-négligeable de cette tendance serait liée à une « idol-isation des personnages d'anime »<sup>53</sup>. Je pense que cette phrase est d'une rare pertinence. A partir du moment où les personnages existent comme des supports d'attachement sentimental fort détachés de l'œuvre seule, et sans pour autant perdre leur existence féminine (qui jusqu'ici aurait pu être l'apanage de la réalité), l'on peut dire qu'un certain type d'attachement peut naître envers ces personnages, qui n'était pas possible dans un autre contexte.

---

<sup>53</sup> *Otona-anime henshûbu*, オトナアニメ編集部, *imadakara katareru, 80-nendai anime hiwa – bishôjo-anime no mebae* - 『いまだから語れる 80年代アニメ秘話~美少女アニメの萌芽~』、*yôsensha*, 洋泉社, 2012, p.115.

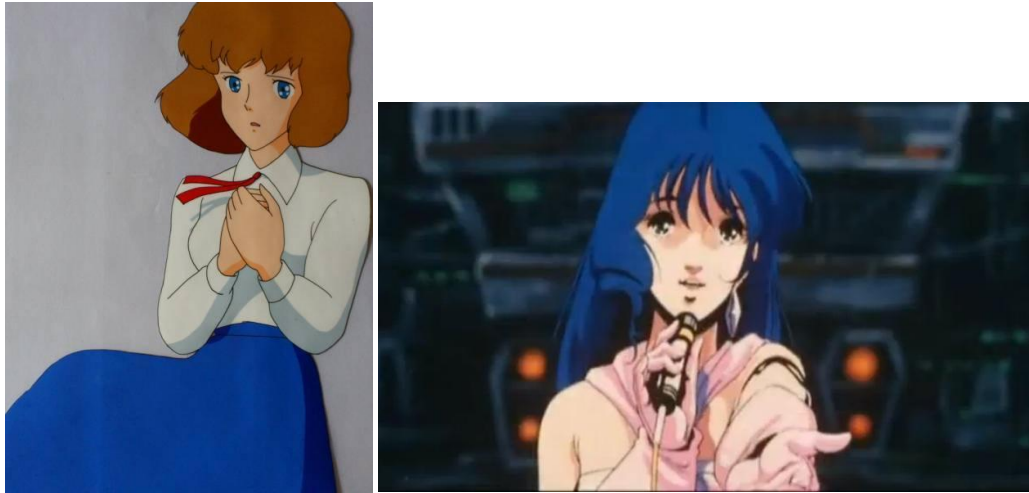


Image 3. Personnages de Claris à gauche, ayant à son époque provoqué une mode de *dôjinshi*. A droite, personnage de Linn Minmei, figure féminine centrale de *Chôjikyôsai Makurosu*, symbole de la « idol-isation » des personnages d'anime.

C'est de la même façon qu'il faudra sans doute interpréter les premiers personnages féminins emblématiques de Miyazaki Hayao, qui furent l'objet de nombreux *dôjinshi* et d'une forte fascination, que ce soit la princesse Claris du *Rupan san-se cariosutoro no shiro* (1979), Naüsikaa de *Kaze no tani no naushika* (1984), et Sheeta de *Tenkû no shiro Rapyûta* (1986). Le point commun de tous ces personnages, c'est un savant équilibre entre une certaine fragilité, la préservation des codes de la féminité, et une forme de « virilité » symbolique par la capacité à agir par des décisions fortes, protéger le personnage principal masculin quand il est en difficulté, et se battre lorsque nécessaire. Si, de la même manière que les *Idols*, il n'y a pas à douter que, pour des raisons différentes, de tels personnages puissent être un sujet d'appréciation tant par les hommes que pour les femmes, il n'en demeure pas moins qu'ils seraient sans doute avant tout interprétables comme un sujet de fascination pour ces premiers – on ne peut que partager la surprise de cet essayiste qui, discutant avec des fans occidentaux, les entendait parler des personnages féminins des premiers films de Miyazaki comme une forme de féminisme japonais, lorsque, de son point de vue, ces personnages « étaient des existences trop parfaites, comme une image idéale pour les hommes » (dans

lesquels il s'intégrait de façon implicite)<sup>54</sup> – soit une forme de fantasme à peine avouable en public.

Les années 1980 sont donc les années d'apparition de multiples personnages féminins dans les anime qui se retrouvent sujets de fascinations sentimentales voire sexuelles, dérivées dans un grand nombre de *dôjinshi* qui se retrouvaient vendus au Comiket – là-même où le Comiket, dans les années 1970, était plus centré sur les œuvres originales à son origine que sur les œuvres dérivées. Il en va ainsi des « princesses » de Miyazaki, Lum de *Urusei Yatsura* (1981-1986), ou même encore l'héroïne de *Minki Momo* (1982-83), un *magical girl* pour petite fille qui, pris dans la mouvance du temps, fut soudainement l'objet d'intérêt d'auditeurs mâles adultes nombreux qui n'avaient pas été prévus par la production, pavant les premières marches du *lolicon*. L'on se souviendra ici que les femmes avaient précédé les hommes au reste dans ce mouvement, avec les *dôjinshi* de type yaoi (amour homosexuel masculin) dérivés de séries pour garçons comme *Raideen* et *Kidô senshi Gandamu* dans les années 1970, pavant la voie vers le BL.

Le *lolicon* est de ce point de vue un sujet que l'on ne peut pas ignorer, même si en parler est délicat. L'on rappellera que dans les années 1980, « *lolicon* » ne signifiait alors non pas « petites filles » dans un sens crypto-pédophile, mais était plus proche de l'actuel mot « *bishôjo* » ou « *moe* ». Comme le précise le spécialiste de mangas érotiques Nagayama Kaoru, « les auteurs et lecteurs de mangas érotiques lolicon n'étaient pour 99% du temps pas pédophiles » ; il faut l'interpréter comme une tendance esthétique vers ce que Nagayama nomme « la fragilité »<sup>55</sup>, une forme de coupure tant esthétique et sensible avec les générations précédentes (et notamment les mangas érotiques de type *geki-ga*, ou d'esthétique réaliste, appréciés par la *dankai-sedai* (génération d'après guerre)) ; c'est une continuité masculine, dans l'ordre de la sexualité et de l'érotisme, de ce que finalement Sugawa Akiko pouvait nommer « la culture du *kawaii* (カワイイ) » comme modèle culturel qui s'était répandu dans les années 1970

<sup>54</sup> « 綺麗すぎる存在で男の理想像みたい », KOTANI Shinri (小谷心理), *Teikoku no bishôjo* « 帝国の美少女 », in *Nihon-kigô-gakkai* 日本記号学会、*Bishôjo no kigô-ron : anriaru na sonzai no riariti* 『「美少女」の記号論: アンリアルな存在のリアリティ』、*Sinyôsha*, 新曜社, 2017, p. 32.

<sup>55</sup> NAGAYAMA, Kaoru, 永山薫, *ero-manga sutadîzu, kairaku-sochi toshite no manga-nyûmon* 『エロ漫画スタディーズ「快樂措置」としての漫画入門』, *Chikuma bunko* ちくま文庫, 2014, pp.81-88.

dans la communauté féminine<sup>56</sup>, et qui se retrouvait incarnée dans l'évolution des anime pour petites filles (surtout *magical girl*) et *shôjo manga* vers une esthétique de plus en plus « adorable » (カワイイ), qui devait bientôt contaminer la culture masculine encore attachée à cette époque à des images viriles au sein de la culture pour la jeunesse.

De la même manière que les premières fujoshi (amatrices de yaoi / BL) prirent pour sujet d'intérêt des anime pour garçons comme sujet de leur premières rêveries, c'est ainsi que le *lolicon* est en réalité, en grande partie, une réinterprétation masculine des codes esthétiques du *shôjo manga* et du *kawaii* féminin, rendus dans une esthétique subliminalement ou ouvertement érotisée.<sup>57</sup> Dans le début des années 1980, apparaissent alors concomitamment la vague des *dôjinshi* de type *lolicon*, mode lancée par le *dôjinshi* collectif *Shibêru* (シベール) (1979), dirigé par le mangaka à l'époque célèbre Azuma Hideo (吾妻ひでお), et les magazines érotiques à contenu *lolicon* comme *Manga Burikko* (漫画ブリッコ), où Ôtsuka Eiji joua un rôle fondamental en tant que rédacteur en chef. Il est à ce titre remarquable, combien en l'espace de quelques années, une partie importante des mangas érotiques passèrent du style « *geki-ga* » au style « *lolicon* », tendance qui fut en partie irréversible.

<sup>56</sup> SUGAWA, Akiko, 須川亜紀子, *shôjo to mahô – gâru hîrô wa ikani juyô sareta no ka* 『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』、N.T.T. エヌティティ出版、2013, p. 36.

<sup>57</sup> C'est aussi comme cela que l'on explique ce point, qui veut qu'une part importante des illustrateurs de *bishôjo game* ou spécialisés dans les personnages de type *bishôjo* sont des femmes. Il y a une communauté esthétique et une continuité entre ces deux tendances, qui suivent uniquement des modes différents. Le *moe* pousserait, si l'on nous autorise l'expression, la notion de fragilité et de *kawaii* à un niveau « fétichiste », pour donner une image forte.



Image 4. *Manga Burikko*, magazine pour adulte qui était à l'époque dirigé par Ôtsuka Eiji et fut publié de 1982 à 1986.

Le point qui doit nous intéresser ici, c'est, comme le dit Nagayama, la vitesse avec laquelle cette mode se répandit ; une mode esthétique qui renversait jusqu'ici les normes du manga érotique, jusques les remplacer à terme en une vingtaine d'année, si bien que ce dernier parlait de « révolution » en parlant du boom du *lolicon* et de ses suites<sup>58</sup>. Sans faire de naïf hégélianisme, il demeure vrai qu'une tendance esthétique n'apparaît pas de nulle part ; et qu'une personne seule, fût-elle Azuma Hideo ou Ôtsuka Eiji, « n'invente pas » ce qui va devenir un courant subculturel très fort et tenace dans l'histoire de tout un pays. Je pense qu'ici, il faut y voir l'apparition de « publicistes » au sens de Tarde, à savoir de gens qui vont incarner un phénomène d'opinion, ici esthétique, qui existait à l'état virtuel, attendait son « messenger », et qui du coup, se développa extrêmement rapidement à proportion de combien fort était sa puissance virtuelle. Les mouvements esthétiques et les inventions sont ainsi faites, qu'elles sont pensées par mille personnes en même temps, mais attendent l'étincelle d'un seul, pour se répandre en un instant tel un feu ardent.

Le fait que tout ceci arrive dans la même décennie n'est pas anodin ; l'on peut tout à fait considérer que, pour la génération qui vit son adolescence à l'époque de cette effervescence, cela jouera une influence définitive sur le développement tant de leurs centres d'intérêts personnels et de leurs attentes esthétiques. C'est ainsi que je me

<sup>58</sup> NAGAYAMA, Kaoru, *Op. Cit.*

souviens de cette phrase de confession d'un auteur en introduction de son livre sur l'histoire de ces premiers « Otaku de figurines » qui modifiaient les figurines existantes pour leur donner, dans le cas des figurines de personnages féminins, des attributs voulus plus érotiques (le cas de Lum ici) : « Vers quoi le désir sexuel se tourna durant son adolescence. Cela joue d'une influence sur toute notre vie. »<sup>59</sup>. Ce genre d'aveu, s'ils ne sont pas généralisables à toute une population, nous dit cependant quelque chose sur ce qui a pu être le secret sentiment d'une part nombreuse et non anodine d'adolescents qui vécurent cette époque, et l'effet psychologique que cela aura sur eux.

Cela, ce serait, peut-être, la « part du désir physiologique », libidinal, qui existe dans cette culture – et avant de poursuivre là-dessus, j'aimerais brièvement revenir aux questions de la valeur vénale de la culture. De fait, toute culture possède quelque part un aspect vénal et économique, y compris la plus prestigieuse ; si on les quantifiait, l'aura et le sacré ne seraient que des formes inestimables, mais cependant quantifiable, de cette valeur qui serait la « valeur morale » ou « valeur esthétique », pour reprendre les mots de Tarde. Je pense alors à cette phrase du même homme : « de fait, il n'est rien, en fait de valeur sociale, ni vérité, ni pouvoir, ni droit, ni beauté quelconque, qui ne puisse être envisagé comme richesse, comme ayant une valeur vénale »<sup>60</sup>. Tout est une question de référence ; et cette référence, c'est la communauté, sinon la société dans son ensemble, qui le pose et l'exige. Une petite communauté peut donc aussi bien construire son système de valeurs intégrées dans un groupe plus global – au fond, ce qu'on a appelé ici les « subcultures », que Maffesoli rebaptiserait des « tribus », n'est pas si éloigné de ce phénomène.<sup>61</sup>

Une particularité des biens culturels, c'est que leur valeur marchande, dite « valeur esthétique » ou « valeur morale », ne dépend pas de la concurrence ; là où dans

<sup>59</sup> HIROTA, Keisuke, 廣田恵介, 『我々は如何にして美少女のパンツをプラモの金型に彫り込んできたか』, Futabasha 双葉社, 2016, pp. 8-9.

<sup>60</sup> TARDE, Gabriel, *Psychologique économique*, Felix Alcan, Paris, 1902, p. 54.

<sup>61</sup> Quoi que ce soit un auteur contesté et pour cette raison nous ne l'utilisons pas ouvertement, nous pensons que le concept de « tribu » dans un environnement postmoderne, tel que théorisé par Maffesoli, est, dans ce cas très précis, pertinent pour parler des communautés « Otakus » au Japon, beaucoup plus que la notion de subculture. Ceci notamment car la « subculture » s'oppose à la « culture d'Etat », alors que les tribus, elles, se constituent autour « d'imaginaires » et d'images affectives communes (« totems »), ou encore des « lieux » faisant culture (et difficile de penser autrement à Akihabara ou au Comiket, qui sont allégoriquement associés à des « lieux saints » (聖地) de la culture Otaku). Peu importe combien je regarde, même si il faut nuancer ces théories, je trouve que les tribus de Maffesoli décrivent plus profondément la réalité de cette culture que la notion de subculture, ce pourquoi j'emprunte par moment son mot et son concept, sans y adhérer totalement.



toute industrie de manufacture, la concurrence est signe avant-coureur de « destruction créatrice », amenant à une rivalité sans partage, l'industrie culturelle, elle, fonctionne par accumulation, et ce point est important ; plus un champ culturel est abondant, plus au contraire il *gagne* en valeur, plutôt que d'en diminuer. C'est ce que dit Tarde sur l'industrie du livre par cette phrase : « au contraire, un nouveau livre a d'autant plus de chances d'être lu et d'intéresser dans une région du public qu'il y a déjà plus de livres traitant des mêmes sujets, répondant aux mêmes problèmes. »<sup>62</sup> De sorte que tout marché est intégré à une société, car tout société produit ses propres valeurs morales et esthétiques<sup>63</sup>. Je cite une fois encore Tarde : « pareillement, où tend, où court inconsciemment la production économique ? À la constitution, à la reconstitution d'une morale, sans qu'il y paraisse : je veux dire à l'établissement d'une hiérarchie des besoins réputée par tous juste et normale. »<sup>64</sup> ; une communauté, elle aussi, peut construire cette hiérarchie par et pour elle-même, en tant qu'elle existe comme groupe social à la fois « dans » et « à part » dans la société.

Pour revenir sur les questions de l'interprétation physiologique du désir, ce moment est extrêmement délicat car, de façon universelle, parler de l'interprétation libidinale des faits de sociétés peut rapidement amener sur une pente glissante, tant toute société est sensible à ce sujet. Le Japon ne fait au reste pas exception à cette règle, atteste de cela la chasse aux sorcières qui eut lieu sur les productions pornographiques dans les mangas durant les années 90, à la suite immédiate de la tristement célèbre affaire Miyazaki.<sup>65</sup> C'est la recherche d'un équilibre, et au-reste ici aussi la reconstitution d'une « hiérarchie des besoins » considérée comme juste par la société, qui a mené aux actuelles lois sur la représentation pornographique au Japon, qui se trouvent être très libérales dans le cas de la pornographie de type manga ou de jeu vidéo.

Si l'on pense que tout est une forme de commerce de valeurs, peut-être faudrait-il alors se pénétrer de la pensée de ce qui motive nos désirs dans la recherche de l'achat, dans le fait d'accorder de la valeur à ce que l'on désire. Mais ce désir, ce *conatus*

<sup>62</sup> TARDE, Gabriel, *Op. Cit.*, p. 71.

<sup>63</sup> Quelque chose qu'il y a deux ans, j'avais déjà essayé de prouver en montrant que la réalité géographique des secteurs industriels du jeu vidéo, amenait les différents secteurs de l'industrie à n'être comparable en rien, car la « valeur » associée à ces objets culturels n'avait rien à voir d'un pays à l'autre, et notamment, du Japon à l'Occident.

<sup>64</sup> TARDE, Gabriel, *Op. Cit.*, p. 72.

<sup>65</sup> NAGAYAMA, Kaoru, *Op. Cit.*, pp.98-102.

derrière le désir tant de l'achat que de la possession, il n'est pas besoin d'aller dans les théories libidinales quelque peu encombrantes de Freud ou dans la théorie du *conatus* abstrait, de l'amour intellectuel de Spinoza, pour en trouver une formulation simple et utilisable. Pour demeurer pragmatique et rester sous une figure d'autorité, je me réfère une fois encore à Tarde : « on peut répondre, si l'on veut, que la source de tous nos désirs, même des plus raffinés, est de nature organique et vitale. Il n'est pas jusqu'au désir de voir jouer des tragédies ou de composer des opéras wagnériens qui ne soit le rejeton d'une souche physiologique, le besoin de se divertir, de dépenser ses forces, tout comme le besoin de manger des gâteaux procède du besoin de nutrition, tout comme le désir de monter à bicyclette ou en automobile procède du besoin de locomotion. »<sup>66</sup>

Aussi, le besoin sexuel doit être considéré, selon toute évidence, comme une des sources possibles de désir parmi d'autres ; et je dirais même, dans le cadre de la culture Otaku, sans doute une source très puissante, en atteste le nombre très important de cercles pornographiques au Comiket et aux conventions de vente de *dôjinshi* ; et ceci d'autant plus que la « force infinie » (Nagayama) que l'on prête au dessin et à la « 2D », sont aussi vecteurs d'une libido qui n'a pas de limite, tout simplement car elle ne connaît pas les freins rationnels de la société, des valeurs morales transcendantes de celle-ci, autrement dit, de la réalité dont la culture Otaku essaie tant de se couper.

Je vais maintenant revenir sur les théories de Azuma Hiroki, notamment sur les concepts clés de *Base de Données* (データベース) et de « Réalisme de type manga / anime » (まんが・アニメ的リアリズム). Le premier concept étant maintenant très connu, je serai bref dans son explication.

Azuma Hiroki n'est pas le seul auteur à avoir parlé de la culture Otaku d'un point de vue de philosophe ; mais il fut un des premiers, et un des plus influents. Son concept de *moe-yôso* (萌え要素), ou de comment un personnage se construit par l'assemblage d'éléments de « *moe* » créant une sympathie anormalement forte pour un personnage virtuel du moment que l'on est habitué à ces codes (sinon une attirance sexuelle comme

---

<sup>66</sup> TARDE, Gabriel, *Op. Cit.*, p. 118.

il l'évoque<sup>67</sup>), fut d'une rare influence ; ce dernier s'intégrait à un autre concept, celui de « base de données », où l'idée que tout personnage de cet imaginaire Otaku était construit avec des éléments issus ou empruntés à cette « base de données ».



Image 4. Image caractéristique des *moe-yôso* tels que représentés par Azuma Hiroki.

La « base de données » en tant que concept, renvoie à un ensemble indéfini d'œuvres, de codes et de type de personnages et « d'éléments de *moe* », qui tous « construisent » le sentiment d'attachement à un personnage – ou encore, le fait que l'on reconnaisse « quelque chose de commun », de « proche », dans un personnage. Cette interprétation est, en un sens, très vraisemblable – de sorte que peu de gens pourraient frontalement critiquer cette idée. Le problème principal de la théorie d'Azuma, s'il fallait la critiquer, est la façon dont, pour citer Uno Tsunehiro, l'interprétation d'Azuma fut si influente dans l'univers intellectuel japonais et même international qu'il a occasionné un « arrêt de pensée » (思考停止)<sup>68</sup>, lequel bloqua toute étude du phénomène Otaku sur une étude obsessionnelle de cette « base de données ».

Pour le faire simplement, Uno Tsunehiro critique en grande partie la mise en avant des « *moe yôso* » physiques et esthétiques, et l'ignorance presque totale de Azuma

<sup>67</sup> AZUMA Hiroki 東浩紀, *Dôbutsu-ka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン: オタクから見た日本社会』, Tokyo, Kôdansha 講談社, 2001.

<sup>68</sup> UNO, Tsunehiro 宇野常寛, *Zero nendai no sôzôryoku* 『ゼロ年代の想像力』, Hayakawa shobô 早川書房, 2008.

pour tout intérêt du public dans l'histoire et la construction des personnages. Son argument, très pertinent, est que si tel était le cas, l'on n'expliquerait pas le succès historique, tant du côté Otaku que du côté grand public, d'œuvres comme *Fate / Stay Night* en 2004 (né comme *bishôjo game* pornographique, et donc peu susceptible d'être éloigné du marché Otaku) ou *Code Geass* en 2006, soit des œuvres centrées moins sur la représentation des personnages, que leur développement et les mobiles derrière leurs actions. Autrement dit, pour Uno Tsunehiro, la base de données strictement centrée sur la représentation physique des personnages est une mode issue des années 1990, et ne décrit plus les années 2000. Ceci est sans doute vrai ; mais j'ajouterais même, que le modèle de base de données centré uniquement sur la représentation physique n'a *jamais* suffi, ni dans les années 90 ni même dans les années 80, pour la simple et bonne raison que tout code s'interprète dans un *contexte*, et que sans ce contexte, qu'il soit culturel, social ou narratif, ce code n'a aucun sens.

Autrement dit, il faut intégrer dans notre étude une nouvelle catégorie de base de données et une nouvelle catégorie « d'éléments de *moe* » : l'élément de *moe* type *narratif* (物語系の萌え要素). Ces derniers existent bien – sinon, l'on n'explique sans doute pas comment, de façon spontanée, une part immense des œuvres d'une même époque partagent des codes narratifs et des personnages immensément similaires, répondant à une même demande esthétique (ou « opinion ») du temps.<sup>69</sup> En vérité, l'opinion dans ce cas précis, c'est peut-être l'attente pour un public ou une génération d'un certain type d'élément de *moe* ; et ces éléments sont, tant esthétiques (au sens d'Azuma), que narratifs, de façon indifférenciée. Nous reviendrons sur ce sujet car, précisément, c'est à partir de cette idée d'éléments de *moe* narratifs que nous pensons, en dernière instance, aborder la question du yuri.

Enfin, la notion de d'éléments de *moe* fut si bien influente qu'on le retrouvera cité textuellement chez de nombreux acteurs, voir dans des œuvres directement comme le succès historique ayant propulsé le genre Light novel, *Suzumiya Haruhi no yûutsu* (涼宮ハルヒの憂鬱) (2003). Ceci doit nous interroger car, la particularité de la série

<sup>69</sup> Voir notamment un essai d'interprétation de l'œuvre d'Azuma au regard des critiques de Uno Tsunehiro, visant à construire une théorie des « éléments de *moe* » utilisable dans un contexte plus large que les seuls éléments physiques : *Kontentsu bunka-shi gakkai 2017 nen-do taikai* コンテンツ文化史学会 2017 年度大会 « *korekara no kontentsu bunka-shi-kenkyû no hôho* » 『これからのコンテンツ文化史研究の方法 (論) を考える』, 2017.

*Suzumiya Haruhi* est aussi d'être une forme d'auto-dérision culturelle de l'imaginaire Otaku, quoiqu'ayant atteint un succès grand public inespéré lors de sa première publication ; succès qui permit au genre Light novel de se populariser au-delà de sa niche initiale. Light novels dont nous allons un peu parler désormais.

Dans un livre moins lu que son premier succès, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô* (ゲーム的リアリズムの誕生) publié en 2007, Azuma Hiroki proposait une extension de son premier concept de base de données, avec un second concept, emprunté de son avenu à Ôtsuka Eiji dont nous avons déjà parlé dans le rôle qu'il joua pour faire décoller l'esthétique si caractéristique de la culture Otaku. Ôtsuka Eiji en effet s'était, le premier, intéressé à ce type de roman particulier qui n'étaient pas encore nommés des light novels, et que lui nommait à l'époque « romans de personnages » (キャラクター小説)<sup>70</sup> ; autrement dit, un type de littérature où le thème et la construction du récit jouait moins d'importance que le charme des personnages. Charme pouvant passer tant par la description et la personnalité des personnages (*élément de moe narratif*), que par les illustrations de type manga / anime (*élément de moe esthétique*).

Le point de ce raisonnement est l'idée que les mangas et les anime ont créé, petit à petit, une forme de « réalité » alternative, ou bien autrement dit, un univers référent parallèle et différent de la réalité. Etudiant ainsi l'histoire de la littérature japonaise, Ôtsuka Eiji ne pouvait que constater combien l'importance du roman européen avait transformé la méthode narrative du roman japonais et sa structuration autour de l'individu et de la réalité<sup>71</sup>, tant de choses que Azuma résume sous le terme de « *réalisme de type naturaliste* » (自然主義的リアリズム), en référence au roman naturaliste européen comme « modèle-type » de ce type de roman.

Le point d'Azuma est qu'il constatait que, alors que depuis les années 90, puis de façon spectaculaire dans les années 2000, les light novels se multipliaient et construisaient une niche de lecteur de plus en plus importante, absorbant la littérature pour jeune fille et allant jusqu'à se créer un parterre de lecteur bien au-delà de la

<sup>70</sup> ÔTSUKA, Eiji, 大塚英志, *Kyarakutâ shôsetsu no tsukurikata* 『キャラクター小説の作り方』 Kôdansha 講談社、2003.

<sup>71</sup> Voir notamment sur ce sujet ÔTSUKA, Eiji 大塚英志, *Monogatari shômetsu-ron : kyarakutâ-ka suru « watashi », ideorogî-ka suru « monogatari »* 『物語消滅論：キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』 Kôdansha 講談社、2004.

jeunesse, cela se passait dans l'ignorance complet de la littérature traditionnelle ; plus exactement, les deux univers semblaient parfaitement s'ignorer mutuellement et exister l'un sans l'autre. La raison en était que, pour lui, les deux ne référaient pas à la même « réalité » ; c'est le fameux « réalisme de type manga / anime ».<sup>72</sup>

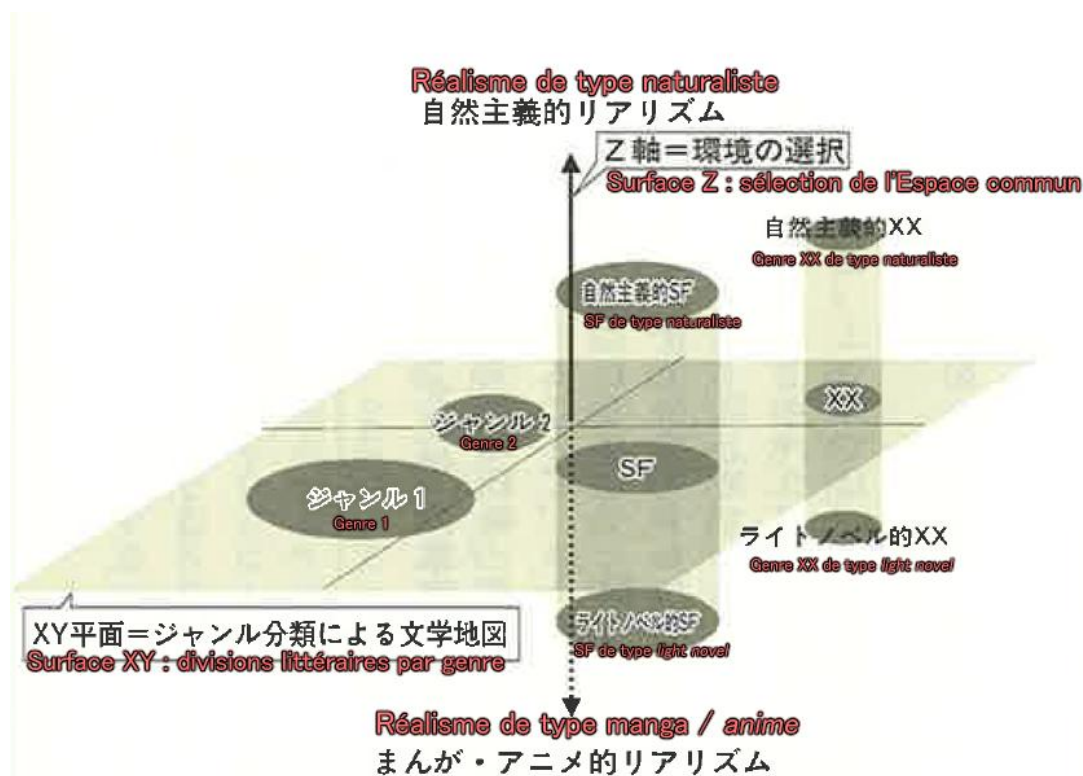


Image 5. Schéma d'Azuma sur les romans et les catégories d'imaginaire auxquelles elles appartient (想像力の環境)<sup>73</sup>

Il faut cependant ici faire attention à un point précis. De dire que deux types de « réalité de référence existence », n'exclut pas toutes les nuances existant entre les deux – ce que le graphique d'Azuma, ici judicieux, tentait de rendre par « l'espace de gradation » qui existe entre les deux lignes parallèles. Une œuvre peut donc parfaitement appartenir à un champ ou à un autre, mais une immense part aussi se trouvera entre les deux, car les éléments de référence ne sont après tout jamais fermés,

<sup>72</sup> Il est à noter que sans rentrer dans ce niveau de complexité conceptuelle, le public en question a inconsciemment, ou plutôt spontanément conscience que la réalité affective des mangas et des animes, et leurs codes de représentations, sont différents de ceux se réfèrent plus explicitement à la réalité. C'est ce que résume l'argot « nijigen » (二次元, « la 2D »), pour décrire tout ce qui réfère au monde des mangas et des animes, et les sphères culturelles associées.

<sup>73</sup> AZUMA Hiroki 東浩紀, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô*, 『ゲーム的リアリズムの誕生』, Kôdansha 講談社, 2007, p.68.

et que les deux partagent une chose en commun : avoir été écrits par des êtres de chair et de sang vivant, eux, bien dans la réalité « réelle »<sup>74</sup>.

Si donc un univers de l'imaginaire existe, où selon ses affinités l'on peut se réfugier et tenter de vivre, il n'en demeure pas moins que le corps, lui, vit dans une réalité sociale elle bien réelle, entre en communication avec d'autres êtres, sans qui cette production culturelle, avant tout sociale, ne serait pas. Et toute culture, ou subculture, ne peut exister qu'à travers des lieux de rencontre communs. Si les Otakus représentaient bien un groupe social réel, il fallut donc qu'ils possédassent des espaces « faisant lieu ». C'est en cela que l'apparition de Akihabara nous paraît intéressant pour conclure cette partie.

Tout d'abord, j'aimerais commencer par les particularités de Akihabara comme quartier. Sa particularité est, évidemment, son paysage urbain détonant. Car qu'un quartier existe qui soit reconnu pour la vente de produits micro-informatiques, de produits dérivés ou de jeux vidéos, cela n'est pas sujet à surprise – toutes les villes de pays développés doivent indubitablement en avoir un. Ce qui est la particularité d'Akihabara, c'est évidemment son paysage urbain, centré sur les images publicitaires « *moe* » de *bishôjo* saturant l'espace urbain, parfois ouvertement sexualisées, et sa concentration de boutiques exotiques (de produits de consommations généraux à des cafés expérimentaux) centrées sur la consommation culturellement associée à ces images, le tout dans un seul et même lieu agissant comme un quartier « cloisonné » symboliquement du reste de la ville<sup>75</sup>.

Pourtant, Akihabara n'a pas toujours été ainsi ; lorsque l'on questionne des gens de plus de 40 ans, il apparaît souvent que l'image qui prédomine dans les esprits d'Akihabara est « la ville de l'informatique » bien plus que des animes et des jeux vidéos ; en vérité, ne sont pas rares même ces gens qui ignorent que l'on vend à Akihabara mangas, *dôjinshi* et jeux vidéos pornographiques en masse, et qui ne sont au courant du versant « Otaku » que de choses un peu « exotiques » comme les Maid Café. L'auteur a même pu rencontrer des gens jeunes appartenant à cette catégorie. Pourtant,

<sup>74</sup> Nous ajoutons.

<sup>75</sup> A ce titre, Akihabara n'a encore aucun équivalent dans le monde, même si l'on peut voir de timides tentatives d'imitation en Asie de l'est. Or, imitation n'est pas invention, et Akihabara s'est bien construit « spontanément » et sans modèle dans un premier temps.

il ne serait pas exagéré de penser qu'une part non-négligeable des Otakus se rendant à Akihabara pour y faire des achats, viennent précisément y chercher des types de produits comme ces jeux pornographiques de type *bishôjo* sur PC que l'on trouve difficilement ailleurs, des figurines usagées rares, des documents de fabrication ou des collection d'images de séries qu'ils apprécient, et les collections de *dôjinshi* transportés depuis le Comic Market, le Comitia et autres conventions de *dôjinshi*, dans une concentration physique qui n'a aucun autre équivalent dans le pays.

Cette évolution du paysage urbain d'Akihabara prit place en vérité dans les années 1990, où le public « Otaku » venant chercher les produits sus-cités a commencé à apparaître, là où auparavant Akihabara était avant tout un lieu où l'on se rendait en famille pour acheter du matériel électronique.<sup>76</sup> Notamment, il semblerait que l'apparition de cette population, dans un premier temps essentiellement masculine, soit lié à la présence des boutiques d'ordinateur ; ces gens s'étant précocement intéressés à l'informatique, dans un mouvement social originellement non très différent des « nerds » aux Etats-Unis, il était logique qu'ils se fussent rapidement réunis dans le quartier qui, au sein du centre urbain monocéphale que constitue la capitale, permettait le plus facilement d'acquérir ordinateurs et pièces d'ordinateurs, ainsi que les produits associés. Et parmi ces produits associés, venaient les jeux vidéos ; et plus précisément encore, une catégorie de jeux différente des jeux pour console de salon que l'on pouvait trouver plus ou moins partout dans le pays, plus souterrain et difficile d'acquisition, quelque peu interdit : les jeux d'aventure pornographiques, qui devinrent connus sous les noms populaires de « *erogê* » ou « *bishôjo game* » dans leur acceptation la plus large.

Si aujourd'hui le marché des *Bishôjo game* connaît une baisse, essentiellement due à la baisse des ventes d'ordinateurs personnels et leur remplacement massif dans les jeunes générations par les smartphones, il est symboliquement porteur que ce soit ce type de jeu et ce type de représentation graphique qui ait constitué le premier facteur de « marque culturelle » lorsque les Otakus commencèrent à se réunir à Akihabara. C'est alors que, non plus seulement dans les boutiques elles-mêmes, mais dans l'espace urbain lui-même, les publicités et images de type *bishôjo* commencèrent à fleurir, là où il n'en était rien avant.

---

<sup>76</sup> MORIKAWA, Ka'ichiro, 森川嘉一郎、*Shuto no tanjô – moeru toshi akihabara* 『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』、Gentôsha, 幻冬舎, 2003.





Image 6. Représentation d'Akihabara au début des années 2000. L'apparition, dans les spots publicitaires autour de la gare d'Akihabara, fut le signe visible du « basculement » de la ville. <sup>77</sup>

Le point intéressant de Akihabara ici, est évidemment qu'il est la représentation urbaine d'un phénomène social sous-jacent, à savoir la constitution d'une subculture active se pratiquant essentiellement seule, et souhaitant s'exprimer dans l'espace urbain. Notamment, Morikawa Ka'ichiro et Miyadai Shinji remarquaient non sans clairvoyance qu'un point très particulier de Akihabara, est son organisation en « fenêtres fermées » ; là où les immeubles de Shibuya se présentent tous avec des fenêtres ouvertes, et où l'individu se « met en scène » de façon voyante, les immeubles de Akihabara, eux, ont tous des fenêtres fermées, et les représentations culturelles sont toutes entassées péniblement dans des espaces sans cesse trop petit pour la quantité de choses que l'on voudrait y mettre, là où l'individu ne se préoccupe pas vraiment de son apparence extérieure ; et en ce sens, non seulement la naissance, mais même le succès montant de Akihabara, reste un fait mystérieux. <sup>78</sup>

Cette transition va s'opérer au cours des années 1990 ; il est intéressant de constater que les années 1990 sont aussi une décennie où ce que l'on appellera « culture

<sup>77</sup> Photo prise par Morikawa Ka'ichiro, présentée dans son livre *Shuto no tanjô – moeru toshi akihhabara* 『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』、*Gentôsha*, 幻冬舎, 2003.

<sup>78</sup> De ce point de vue là, Miyadai Shinji parlait du la « normalisation » des Otakus et de leur culture à Akihabara comme une forme de prévalence sur le long terme dans la société de ce « type anthropologique » (le type d'individu Otaku), face au *nanpa-kei*, pour lui caractéristique de Shibuya, qui reculait et se trouvait de moins en moins estimé. Si l'opposition est facile, elle n'en masque pas moins une réalité sociale de l'évolution des sociétés modernes qui mérite d'être creusée. Voir notamment à ce sujet son dernier article dans *Otaku no sozôryoku no rimitto*.

Otaku » commence petit à petit à s'installer dans le paysage, notamment à travers des succès grands publics notoires d'œuvres s'adressant initialement à ce public (*Neon Genesis Evangelion* en 1995) ; cela se reflète par le changement urbanistique d'Akihabara pour passer de la « ville électronique » à la « ville Otaku », image qu'on lui connaît mieux passé les années 2000, symbolisé, outre par la prolifération de l'iconographie *bishôjo*, par l'apparition de quantité de magasins de manga et d'anime qui auparavant étaient concentrés à Ikebukuro ; Ikebukuro qui va prendre à ce moment là, par opposition à Akihabara et suite à la désertion d'une partie de son public (surtout masculin), l'image d'un « quartier otaku féminin » (surtout dans sa célèbre *Otome Road*) avec un appui sur la vente de produits liés à l'iconographie BL, là où Akihabara prendra l'image d'un « quartier otaku masculin » du fait de son appui sur l'iconographie *bishôjo*<sup>79</sup>.

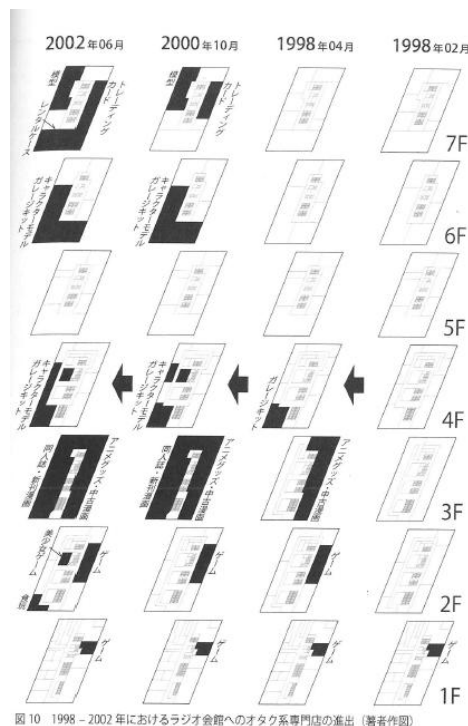


Image 7. Evolution du *rajio-kaikan* autour de l'an 2000, bâtiment commercial devant la gare de Akihabara. Le noir représente les boutiques de type Otaku s'y installant, symbolisant le basculement du quartier.<sup>80</sup>

<sup>79</sup> Même si l'on constate qu'il y a un certain nombre de femmes qui s'y rendent aussi ; la raison en est, et ceci est lié à la problématique du *yuri*, que là où l'iconographie BL est restée centrée sur une communauté féminine dans sa consommation et sa production, l'iconographie *bishôjo*, depuis sans doute sa naissance au demeurant, mélange les deux publics, même si l'on voit une majorité d'hommes du côté du consommateur

<sup>80</sup> MORIKAWA, Ka'ichiro, 森川嘉一郎、*Shuto no tanjô - moeru toshi akihabara* 『趣都の誕生 - 一萌える都市アキハバラ』、*Gentôsha*, 幻冬舎, 2003.

Evidemment, le Akihabara d'après 2010 présente une vision encore plus bigarrée et étrange, car avec la célébrité du lieu, ce dernier fut rendu incontournable des cartes touristiques, et l'afflux de touristes a mené à la création de nombreux magasins spécifiquement orientés pour ce public-là. Cependant, n'importe qui fréquentant le quartier constatera rapidement qu'il est plutôt aisé de retrouver le côté « maniaque » des vieilles années en cherchant aux bons endroits, et c'est bien pour ça que la fréquentation d'Akihabara n'a pas encore baissée au profil d'autres quartiers, phénomène de désertification typique que l'on aurait pu attendre dans ce cas.

Ce considérant, il n'est pas idiot de considérer que, Akihabara dans son côté masculin (ou mixte), et Ikebukuro (ou la *Otome Road*) dans son côté surtout féminin, incarnent des codes culturels, un marché, et une iconographie représentative de ce que l'on pourrait nommer, de façon ou non abusive, la « culture Otaku ». Il y a bien une communauté de codes et d'intérêts qui est visible ; des événements réguliers sont organisés pour faire corps, échanger et produire, tels que les conventions de vente de *dôjinshi* depuis que le Comiket en inaugura le type ; et rien qu'en se promenant dans les magasins spécialisés de Akihabara (ou, dans le cas du pendant féminin, de Ikebukuro), l'on peut se faire une idée des évolutions esthétiques, des modes et des tendances.

Et avec tous ces éléments, il nous sera je pense possible d'aborder maintenant la question principale de ce travail, même si j'accorde qu'elle vient tard : l'étude du yuri comme émergent *au sein* de ce magma culturel complexe, multiple et malléable.

En fin de cette première partie, je rappelle qu'il s'agit ici d'être prudent : nous présentons ici une version partielle de la culture Otaku, traitant notamment du mouvement de représentation des personnages féminins que nous voyons s'établir dans les années 80 et 90, puis popularisé, « exemplarisé » dans les années 2000 et 2010. Cependant, ceci n'est qu'un courant, sans doute à l'époque minoritaire, de cette industrie. Les études artistiques et historiques sont toujours victimes d'un « postulat hégélien », et nous sommes tous, au fond, inconsciemment hégéliens lorsque nous traitons de l'Histoire : nous voyons la fin des choses plutôt que leur processus naturels et « déconnectés » les uns les autres. Le lecteur aura donc conscience que cette lecture demeure partielle, évitant dans la mesure du possible de rentrer dans une « posture hégélienne » qui souhaiterait prouver que « car telle œuvre a eu lieu, le yuri s'est

installé » ; ce sont évidemment des réalités plus profondes, du type des phénomènes émergents, que nous ne pouvons pas pleinement analyser, mais que nous pouvons confusément relever.

## 2. Le yuri comme genre et comme « élément de récit »

---

Nous voici finalement arrivé au cœur de notre étude ; le travail sur la culture Otaku, qui nous aura occupé pendant fort longtemps, peut-être aussi bien compris comme le préliminaire essentiel à la compréhension de la théorie ici-présentée, comme une part inséparable de la culture du yuri telle qu'elle s'est développée depuis les années 2000. Ici, nous allons maintenant traiter le yuri non pas comme un genre isolé avec des consommateurs et des lecteurs qui ne connaîtraient que ça, dans un phénomène de simplification extrême du fait social, mais comme *une tendance émergeant de la culture Otaku et de son public* ; partageant la « valeur esthétique » du public Otaku sur l'essentiel, mais avec son propre courant et ses propres inflexions.

Je vais ici beaucoup emprunter au travail de thèse réalisé par ma prédécesseure, Verena Maser<sup>81</sup> ; la raison en étant principalement que j'ai constaté, en lisant son travail de thèse, qu'elle avait pris un parti épistémologique fort similaire au mien au début, et était arrivée aux mêmes conclusions que moi, si bien que reprendre son travail, éminemment plus travaillé en profondeur que le mien pour une conclusion similaire, ne sera jamais que lui rendre hommage. En effet, cette dernière a étudié l'histoire du yuri du point de vue de la « construction du discours japonais », sans faire égard aux discours occidentaux – cette méthode, que je pense la bonne, nous offre de ce fait un excellent point de départ pour étudier l'histoire du yuri, ou, selon notre hypothèse, sa préhistoire.

---

<sup>81</sup> MASER, Verena, « *Beautiful and Innocent, Female Same-Sex Intimacy in the Japanese Yuri Genre* » thèse soutenue à l'Université de Trier, 2013.

## A. Génèse du genre et de ses codes : la culture féminine

Notre première partie consistera à voir d'où est apparu le « *yuri* » dans son acception commune, à savoir, comme genre et comment élément au sein d'un récit impliquant la relation affective passionnée de deux personnages féminins, reconnue, nommée (le « *yuri* »), et avidement recherchée par un public, avec réponse du côté des créateurs. Nous intéresse évidemment le *yuri* comme *élément* (autant même parler « d'élément de *yuri* » (百合要素) en tant qu'élément de *moe* narratif) au sein d'un récit, mais aussi du *yuri* et de sa consommation / production comme *fait social* : si donc l'on trouvera des ancêtres au *yuri*, ils ne constitueront pas nécessairement des éléments du *yuri* compris en tant que fait social contemporain.

A ce titre, je pose comme hypothèse que la naissance du « *yuri* » comme phénomène social contemporain, continué dans sa pratique, est réellement visible et indiscutable dans le courant des années 1990, notamment avec le succès de *Bishôjo Senshi Sailor Moon*, et l'apparition massives de *dôjinshi* au Comiket présentant les personnages dans des situations homosexuelles comme symétrique au BL, de façon consciente par les acteurs de l'époque.<sup>82</sup> D'aucuns pourront arguer que le vrai boom du *yuri* est acté par *Maria-ga miteru* en 1998, ce qui n'est aucunement contradictoire : le phénomène social préexistant dans des communautés plus réduites, il explose et atteint sa manifestation « concrétisée » (pour utiliser un terme hégélien) par un succès grand public traitant de ces thématiques sous un angle différent.

Dans les années 1980 l'on trouvera en effet difficilement une niche aussi importante pour rechercher avidement des *éléments* de *yuri* ; si l'on trouvera des œuvres précurseurs comme *Tatakae !! Ikuzô 1* (1985-87) au sein de la minuscule communauté Otaku des OVA<sup>83</sup>, il est encore difficile de réellement différencier le *yuri* comme élément populaire recherché et consommé avec avidité (donc relevant du fait social) et

<sup>82</sup> Voir Zatô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû* 『百合の研究 Vol. 02』 Liliulab (*dôjinshi*), 2017, interview avec l'organisatrice d'une petite convention de *dôjinshi yuri*, pp. 5-19.

<sup>83</sup> Les OVA furent un pan importante de la subculture Otaku telle qu'elle se constitue sous-terrainement dans les années 1980, en vendant des produits d'animation « pour adultes » aux classes moyennes pouvant se les autoriser financièrement et dans lesquelles l'on trouvait beaucoup de contenu violent et / ou érotique qu'on ne pouvait diffuser à la télévision, suivant le schéma que l'on retrouvera plus tard pour le *bishôjo game* et le *shin'ya anime*, ou les anime diffusés la nuit pour le public adulte.

du simple élément de récit « exotique » utilisé car l'on suppose qu'il provoquerait de l'intérêt, sinon de l'excitation. En ce sens, *Toppu o Nerae !* (1988) de Anno Hideaki et Okada Toshio, avec son mélange de représentation parodique de *Êsu o nerae* (monument du *shôjo manga* des années 1970) et sa description de relation fusionnelle de type « sœur », qui est aussi considéré comme une série de cette même veine, rentrerait aussi dans la catégorie d'une « pré-histoire » du yuri dans des œuvres isolées, qui ne constituent pas encore un genre, mais présentent des manifestations précoces d'un mouvement social venu à apparaître peu de temps après.

De ce point de vue là, le lecteur pourra tout d'abord se questionner sur la validité de cette hypothèse. Quiconque a ouvert ou lu un jour des travaux théoriques sur le yuri, ne tombera en premier sans doute pas sur *Bishôjo Senshi Sailor Moon* ni même *Maria-sama ga miteru*, mais bien plutôt sur le *Hanamonogatari* (1916-25) de Yoshiya Nobuko (1896-1973), si ce n'est, pour rester dans le seul domaine du manga, les œuvres de Ikeda Riyoko présentant des personnages féminins à l'identification sexuelle ambiguë, tels *Bêrusayu no Bara* (1972-73) ou *Onii-sama e* (1974), ce dernier présentant sans la moindre ambiguïté le code sus-cité de la « relation sœur » fusionnelle, qui, en effet, représente sans le moindre doute un code archétypal menant vers le yuri.

Je pense que, encore que les seconds peuvent avoir un lien dans l'optique où une partie du public féminin qui commencera à produire et demander du yuri dans les années 90 ont pu, pour certain nombre d'entre elles, lire et être inspiré par les mangas historiquement importants d'Ikeda Riyoko (même si toutes ne sont pas de la même génération), ces œuvres appartiennent au registre de la pré-histoire et non de l'histoire du fait social lui-même (représentations ponctuelles d'éléments de récits qui peuvent être rattachés généalogiquement à ce qui deviendra du yuri, mais qui n'étaient sans doute pas interprétés comme tels à l'époque).

Cependant, si l'on admet une filiation réelle entre les grands succès du *shôjo manga* des années 1970, ses codes de « l'identité sexuelle trouble » comme de « la relation de sœur fusionnelle », et l'émergence du yuri dans les années 90 comme phénomène social, il demeure un problème fondamental : comment expliquer ce pas de géant qui séparerait cette « réémergence » subite dans les années 70, voire 90, ce gouffre implacable, avec cet « ancêtre commun » que seraient la littérature de classe S, le *Hanamonogatari* de Yoshiya et le *Otome no Minato* de Kawabata, écrits et publiés

durant l'entre deux guerre ? Dans l'interprétation que l'on ferait, qui voudrait que le yuri comme genre et comme élément remontât à ces deux œuvres, l'on se trouve devant une énigme insurmontable.

Comme j'ai pu le sous-entendre en introduction, la réutilisation de Yoshiya et de la « littérature de classe S » comme ancêtre du yuri m'apparaît plus proche d'une forme de reconstruction historique, où la société moderne souhaite « redécouvrir » des choses qu'elle reconnaît comme présente chez elle dans la société du passé. Ce besoin de généalogie est, après tout, anthropologique et universel. C'est pour cela que ces deux œuvres peuvent se trouver dans de nombreux rayons yuri de n'importe quelle librairie marquée « Otaku » ou vendant des light novel, et sont lus comme des œuvres yuri, alors qu'elles avaient été obscurcies comme des ancêtres de la littérature pour jeunes filles avant toute chose jusqu'alors.<sup>84</sup>

Que l'on comprenne bien : il s'agit non pas nier le fait *qu'il y a* des codes communs entre la « littérature de classe S » et ce que l'on retrouvera dans le yuri, voir dans la littérature pour jeunes filles d'après guerre, notamment par la représentation de « l'univers homosocial » (Sugawa Akiko) comme topique fondamentale, mais bien plutôt de considérer que ces codes communs sont soit accidentels, soit le fait d'un archétype commun qui était partagé par la société japonaise, tant il est évident que le lien direct entre les œuvres d'entre deux guerres et la culture populaire des années 90 est bien trop faible pour être considéré comme effectif, ou tout du moins conscient.

Au fond, il semblerait que Yoshiya ait été réétudiée en grande partie après les années 2000, soit postérieurement au succès de *Maria-sama ga miteru*, dont l'auteure Kon'no Oyuki a pu déclarer qu'elle n'avait jamais lu de littérature de classe S avant de commencer à écrire sa série<sup>85</sup>. Un fil avait donc été coupé, qui a été « reconstitué » a

---

<sup>84</sup> Durant le travail de terrain, sur les quatre librairies « Otakus » qui ont rayon Yuri qui ont été vérifiées en février 2019, le *Hanamonogatari* est trouvable dans deux d'entre elles : *Tora no ana* (public masculin) et *Shosen* (rayon light novel yuri). Inutile de dire qu'il y a une forme d'inadéquation presque comique entre la présence de ces œuvres plutôt rattachées à l'étude de la littérature classique au milieu des light novels à l'esthétique Otaku les plus récents. En comparaison, *Maria-sama ga miteru* n'était trouvable en format neuf que chez Shosen, comme si les années 1990 / 2000, en plus de sa publication chez Cobalt, en faisait déjà une œuvre trop vieille pour suivre les tendances.

<sup>85</sup> Voir notamment son interview pour le *Yuriika*, p. 40. Et de fait, le fait que sa série ait aussitôt été rattachée à la littérature de classe S et considérée comme une « résurrection » du genre, montre bien que pour ceux connaissant ces œuvres, il y avait des *topoi* indiscutablement en commun, ou plutôt, des archétypes partagés de longue date qui se retrouvaient réutilisés ici sous une forme proche. De postuler une filiation directe est un autre problème.



*posteriori* moins en raison sans doute d'une filiation littéraire réelle, mais ici aussi d'une *conventia*, d'une homologie thématique et esthétique (les liens forts entre jeunes filles dans un univers homosocial avec l'image de la « sœur » transformés ici en serment, dans un environnement esthétiquement occidentalisé, dans la parenthèse de permission que représente l'adolescence et l'école) que l'on pouvait voir entre un genre et des codes constitués au sein de la société japonaise des années 90 et 2000, que l'on pouvait interpréter comme communs, « éternels », essentialisés mêmes, avec ce que la société des années 1920 et 30 avait pu produire dans la littérature pour jeunes filles.

Il n'en demeure pas moins : associé directement ou indirectement, *Maria-sama ga miteru* agit bien comme, au-delà d'une « réactivation » de l'imaginaire de la littérature de classe S, le déclencheur clé du yuri comme genre et comme code dans tout un pan immense de la culture populaire. Mais en même temps, dans son propre champ industriel et culturel, *Maria-sama ga miteru* est un cas à part entière, presque étrange et exceptionnel, ce qui doit être relevé. Pour expliquer cela, une brève parenthèse sur les romans pour jeunes filles (*shôjo shôsetsu*) et leur histoire est donc nécessaire.

Comme il a été mentionné plus haut, la culture de jeunesse féminine a toujours eu une position très particulière avec la culture Otaku, notamment masculine, car elle a existé en parallèle et l'a influencé, mais est rarement rentré en contact direct avec elle. Pourtant, *Maria-sama ga miteru* fait partie de ces exceptions où, à un moment très précis du temps, les deux univers culturels semblent avoir demandé âprement la même chose.

Le roman pour jeunes filles est d'abord, ici encore, assis sur deux piliers principaux : un pilier hérité du *shôjo manga* d'après guerre, qui met en avant la romance, et un pilier qui est la manifestation dans l'industrie littéraire, au cours des années 1990, d'un courant qui existait dans la culture Otaku féminine des *dôjinshi* depuis les années 1970, à savoir le BL (ici dans une manifestation non nécessairement sexualisée). Là-dedans, la dimension homosociale féminine, caractéristique de *Maria-sama ga miteru*, si elle n'a jamais totalement disparu depuis son usage dans le roman d'avant guerre, avait réellement été « marginalisée », n'apparaissant que ponctuellement dans la collection des labels les plus importants comme *Kobaruto bunko* (Cobalt) de Shûeisha. Elle n'a jamais totalement disparu (comme les mangas de Ikeda Riyoko nous le rappellent), mais elle n'était sans doute plus à la mode, qui était retournée à la romance

hétérosexuelle comme centre pivot du récit ; une influence qui, pour certains, peut se rattacher à la coupure sociale de la multiplication des écoles mixtes dans le Japon d'après guerre, laissant les écoles non-mixtes et leur parfum particulier au rang d'expérience sociale minoritaire (et à laquelle il est par conséquent moins facile de s'identifier pour la majorité du public cible), là où elle était la norme à l'époque du *Hanamonogatari*. Le changement du cadre scolaire vers le système mixte encourage le lectorat de jeunes filles à s'identifier non pas à un univers homo-social (qui existe néanmoins), mais aux affres amoureux de l'adolescence duquel nul n'est parfaitement épargné, et avec lesquels l'on peut facilement sympathiser.

Dans les années 1990, dans un courant qui précède chronologiquement de peu le succès de *Maria-sama ga miteru*, va se populariser un sous-genre dans toute la littérature féminine qu'il va nous être difficile de ne pas aborder : il s'agit du BL, qui va connaître un embrasement soudain dans toute la sphère de la littérature pour jeunes filles dans cette période<sup>86</sup>, là où c'était un genre strictement « nichifié » dans les années 1970 et 80 où il avait connu ses balbutiements dans la sphère des *dôjinshi*.

Le point intéressant de ce développement du BL, est la façon dont il répond dans son propre champ à un élargissement de la « tolérance » sur ses thématiques, d'une manière que l'on peut penser similaire pour le yuri, avec un laps de temps de 10 à 20 ans qui semble être le temps de résilience standard pour que l'influence de la niche dans un champ culturel donné se répande sur un niveau industriel – un chiffre qui, on le remarquera, correspond bien souvent à celui d'une génération culturelle passant à l'âge adulte et pouvant donc influencer le cours de l'industrie plus activement

Ceci n'est, évidemment, pas la seule raison. Il sera plus souvent mis en avant les non moins importantes évolutions de la situation de la femme dans la société japonaise dans les années 1980 ; la loi sur l'égalité dans l'emploi en 1985 est souvent citée, qui ne rend plus « inévitable » à une femme de se marier avec un homme pour pouvoir vivre correctement. D'une façon sans doute homologue, l'on voit donc une évolution de la littérature pour jeunes filles (mais aussi du *shôjo manga*) vers des thèmes comme l'introspection ou la confiance en soi, et des thématiques de plus en plus libérées des chaînes du mariage « inévitable » ; cette « libération » est donc également symétrique à

<sup>86</sup> SAGA, Keiko, 嵯峨景子, *Kobaruto bunko de tadoru shôjo shôsetsu henshen-shi* 『コバルト文庫で辿る少女小説変遷史』, Sairyûsha 彩流社, 2016.

l'élargissement du BL, genre couplant le « transport de soi » dans une sexualité fantasmée comme plus libre, libérée de son propre corps, avec un contexte où la liberté individuelle a plus de place dans la culture féminine<sup>87</sup>.

Yuri comme BL avaient un grand point commun dans les années 70 et 80, lorsqu'ils étaient abordés : ils étaient tragiques, et ne finissaient jamais bien.<sup>88</sup> Ils décrivaient abondamment la question du jugement social. Inversement, dans les années 90, l'on voit de plus en plus apparaître des auteurs revendiquant, et ce au même moment, de n'écrire qu'uniquement « ce qui leur plaise », en refusant de traiter le regard de la société ; ce qui, non sans paradoxe, est aussi une démonstration de l'évolution de la société elle-même. Ici, je pense à cette auteure à succès de la veine BL dans les années 1990, qui, en postface à un de ses livres en 1991, écrivait ce passage sans doute édifiant : « Ne me demandez pas des histoires ennuyeuses comme « pourquoi donc deux hommes ensemble ». Je ne porte pas d'idéaux si profonds. Je trouve juste ça intéressant, et beaucoup de gens trouvent aussi ça intéressant ; n'est-ce pas suffisant ? Puisque ça nous satisfait, autant le faire. Et puis. Là où l'on trouve une demande, se trouve une manière adaptée d'y répondre – n'est-ce pas bien ainsi ? »<sup>89</sup>

Autrement dit, comme j'y reviendrai dans la troisième partie, il est évident que, dans la consommation du BL tel qu'il se présente dans les années 1990, l'on voit une forme de recherche d'échappatoire, d'aspiration hors du réel évidente. Cette dynamique, proche de la « non-existence de la société » (« 社会が存在しない ») présentée comme typique d'une partie des produits de la culture Otaku, présente une corrélation intéressante dans une tranche temporelle (les années 1990) très proche.

<sup>87</sup> C'est certes un lieu commun que le BL est aussi une manifestation d'un souhait de libération du corps de la part du public féminin qui le lit et le produit, et son élargissement combine temporellement renouvellement de génération et liberté plus réelle de la condition féminine, amenant à revendiquer non plus une libération « politique » finissant dans la tragédie, comme c'était encore le cas de la génération précédente, mais plutôt une libération dans la fantasmie et l'imaginaire, une route tracée vers ce que j'ai appelé ici la culture Otaku féminine.

<sup>88</sup> FUJIMOTO Yukari in *Yuriika*, numéro spécial *Tokushū Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, p.104.

<sup>89</sup> Texte original : « 「なんで男の子同士なんだ、とかめんどくさいことは言ってこないでね。そんな深い思想なんかありませんよ。私はそれを面白い、と思ってるし、面白いと思える人もけっこういて、それでいいじゃないですか。幸せなんだから、今んところ。それで、ね。需要のあるところに供給があったのだ、しかもそれなりに、ということでもよろしいではないですか。 », cité par SAGA, Keiko, 嵯峨景子, in *Kobaruto bunko de tadoru shōjo shōsetsu henshen-shi* 『コバルト文庫で辿る少女小説変遷史』, Sairyūsha 彩流社、2016, p. 268.

Le point ici, est donc que la popularisation du BL jusques dans les grands labels de littérature pour jeunes filles comme Cobalt, se fait dans un même mouvement de transformation interne du genre, de la position de la femme dans la société, et, enfin, juste avant que n'apparaisse le grand succès de Cobalt des années 1990, à savoir *Maria-sama ga miteru*. A sa manière, *Maria-sama ga miteru*, dans son plan de départ, répondait sans le moindre doute à une tentative de continuer de répondre au souhait de « variété » qu'exigeait un marché en pleine ébullition et cherchant des récits qui, avant, n'étaient pas au goût du jour ; c'est ainsi que Kon'no Oyuki disait sur ses motifs principaux derrière son œuvre maîtresse, que l'idée était partie de façon quelque peu gratuite lorsque en discutant avec ses collègues, elle remarquait que les éditions Cobalt se recentraient de plus en plus sur des histoires mettant des personnages masculins au centre, autrement dit le boom du BL et ses succédanés, et que les filles tendaient à disparaître. D'où venait tout naturellement l'idée d'une petite réaction à cette tendance, dont elle ne pouvait soupçonner le succès qui s'en suivrait.<sup>90</sup>

Quant à *Maria-sama ga miteru*, nous aborderons l'œuvre et ses conséquences directes dans la troisième sous-partie. Ce qu'il est important de comprendre pour le lecteur ici, c'est que, dans la manière dont s'était construite la littérature pour jeunes filles jusqu'ici, si les thématiques homosociales ou proches de la « classe S » n'avaient pas strictement disparues, elles avaient été singulièrement réduites, présentant un champ industriel et culturel profondément différent dans ses attentes ; c'est un spectre déformant qui, à titre postérieur, nous fait sans doute voir ces œuvres comme importantes dans la construction historique du yuri, quand c'est sans doute l'intérêt que le genre a construit pour nous au-delà des années 2000 qui nous a poussé à retrouver ces œuvres et reconstruire ce lien perdu. Ceci ne peut qu'irrésistiblement me faire penser au « virus des origines » dont parlait Cavallès, ou comment nous ressentons le besoin profond, dans toutes les sciences, de retrouver un « originel », un « ancêtre premier », comme si par le seul fait de le connaître, de reconstituer une généalogie mystérieuse, l'on se voyait plus assuré dans nos certitudes.

Fujimoto Yukari l'avait bien compris qui, dans son histoire du yuri, présentait très clairement le yuri comme suivant plusieurs phrases successives, la phase des

---

<sup>90</sup> Interview tenu pour le *Katsuji kurabu* 活字倶楽部, 2002, *zassôsha* 雑草社, page 14.

« lesbiennes joyeuses » (明るいレズビアン) n'étant finalement qu'une période très postérieure, celle des années 2000, correspondant évidemment à l'essor du yuri comme genre et comme code popularisé dans l'ensemble de la pop culture japonaise. Cette « acceptation » est totalement associable à une évolution de la société, mais aussi à une « sortie » du yuri de sa matrice de la culture féminine traditionnelle ; car finalement, lorsque le yuri n'est plus traité de manière « tragique » par la mort des amoureuses, cela ne signifie pas uniquement que la relation homosexuelle peut exister sans danger dans la société, mais aussi (sinon surtout) qu'elle peut être *consommée* comme récit, et que ce récit consommé *est détaché de tout motif politique*. Le yuri comme genre et comme code qui naît dans les années 1990, c'est une relation homosexuelle qui est par nature apolitique et hors du réel, et ce point jouera un grand rôle dans le succès de *Maria-sama ga miteru*. Le yuri qui existait avant, objet culturel rare, précieux, souvent déviant, était quelque chose d'autre, qui avait une couleur politique et qui criait quelque chose au monde ; le yuri d'après *Maria-sama ga miteru* parle de l'individu, et non de la société, parle de la fantaisie, et non de la politique ; il est déjà dans « l'ère de l'individu » (自己の時代) dont parle Miyadai Shinji.

## B. Le rapport Yuri / BL : peut-on réellement les présenter en contraste ?

J'aimerais aborder un point : peut-on, oui ou non, mettre le yuri et le BL en parallèle ? Et si on le fait, quelles sont les différences qui apparaîtront avec le plus d'évidence ?

Pour tout lecteur même peu averti, il y a un point remarquable, c'est combien les études sur le BL et les études sur le yuri contrastent en quantité. Il en va de même pour les œuvres elles-mêmes, tant publications officielles que *dôjinshi*. Pour expliquer cette curieuse asymétrie – lors même que l'on voit du yuri partout de nos jours dans les séries d'animation à succès – j'aimerais citer ce passage que je pense pertinent de la critique de film Ishida Minori :

« L'histoire du yuri est longue. Et pourtant pour longtemps, cela n'arriva pas aux oreilles de l'opinion. Cela contraste avec le BL / yaoi présentant de façon équivalente des amours homosexuels et qui fut soumis à la curiosité publique, sujet de recherches méticuleuses et difficile à éviter. Si l'on s'interroge sur la différence entre les deux, on peut supposer ici l'acte d'une asymétrie de genre (*jendâ*). La femme est objet de contemplation, y compris la jeune fille. Ce pourquoi la description d'un amour sexuel entre deux filles n'est jamais posé que comme la continuité de la consommation des jeunes filles. Pour preuve de cela, les relations sexuelles entre femmes du même sexe est une chose attendue de la pornographie masculine. D'un autre côté, car il est difficile de reconnaître les hommes adressés comme objets sexuels, la représentation d'amour sexuel entre hommes à adresse des femmes ne peut que porter friction à l'opinion. »<sup>91</sup>

J'ai constaté que, dans l'imaginaire populaire, opposer yuri et BL est quelque chose de très fort, lors même que leurs publics sont très différents et, à tout dire, se croisent rarement. J'aimerais rapidement étudier leurs similitudes et différences à l'aune des études que j'ai pu mener jusqu'ici.

En premier lieu, il va sans dire que, dans l'hypothèse que j'ai pris pour étudier le yuri, j'ai décidé d'étudier le yuri non pas comme code culturel « venu » de la littérature pour jeunes filles de l'entre-deux guerres et continué par le *shôjo manga*, comme le veut le discours japonais habituel, mais comme le produit demandé spontanément par une portion du public y recherchant une forme de délasserment et de plaisir, commençant d'abord par les *dôjinshi* dans le Comiket, avant de s'étendre à un public plus large encore avec *Maria-sama ga miteru*, qui rend non-nécessaire la représentation sexuelle. Si l'on accepte une telle lecture, alors l'on verra difficilement en quoi le yuri est différenciable du BL ; et en effet, des points communs existent.

Le point commun le plus important est sans doute, en effet, qu'ils présentent tous deux à des fins de délasserment ou de fantaisie des récits homosexuels, que ce soit des produits dérivés d'œuvres existantes ou des œuvres originales. L'on remarque une naissance dans les œuvres dérivées, dans les années 1970 pour le BL et les années 1990 pour le yuri, puis après 20 ans, soit après une ou deux générations, une extension du genre à un plus large public dans des œuvres tout public. Une partie importante du

---

<sup>91</sup> ISHIDA, Minori 石田美紀, « *sentô bishôjo to sakebi, soshite yuri* » 戦闘美少女と叫び、そして百合, in *Yuriika, numéro spécial Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, p.181

public se compose de personnes du sexe opposée aux personnages représentés dans le récit, avec la recherche d'un délasserment fantaisiste. Pour les mêmes raisons, là où les deux étaient encore entachés d'imaginaire politique (la « non acceptation » menant à un dénouement tragique) dans les années 70 et 80, ils deviennent beaucoup plus « joyeux », sinon du moins indépendants des questionnements de société, dans les années 90, tant dans les œuvres indépendantes que dans les œuvres officielles.

Pourtant, de nombreuses différences existent, qui peuvent nous faire penser, c'est du moins ma théorie, qu'ils ne sont en réalité pas comparables, sauf sur des points de détails très précis qui en réalité relèveraient plus de la *conventia* que d'équivalence d'esprit stricte.

La première de ces différences, c'est évidemment le public.

Le public du BL, c'est un fait connu, est, comme le veut une exagération de bonne foi, « composé à 99% de femmes » (Mizoguchi Akiko)<sup>92</sup>. Celles que l'on nomme les fujoshi sont avant tout dans un champ culturel fermé et indépendant, intrinsèquement féminin, et, si elles sont tout à fait inspirées et intéressées par les œuvres de jeunesse pour garçon (l'on sait que le *Weekly Shōnen Jump* possède un lectorat féminin de près du quart de son lectorat total<sup>93</sup>, et que là-dedans, les fujoshi en sont une part non négligeable<sup>94</sup>), n'en demeurent pas moins intégrées à un champ culturel féminin s'exprimant peu dans l'espace « tout public » (ou à public mixte). C'est en cela que l'on remarque que, dans toute boutique grand public désormais, l'on peut trouver des rayons de manga et romans BL importants s'étendant sur des étagères entières, tandis que le BL jusqu'à fort récemment n'a eu que très peu de visibilité dans des œuvres tout public. De la même manière, si il existe une minorité reconnue de lecteurs hommes du BL, il faut faire attention de ne pas en grossir les chiffres, et rester prudent sur ce qu'ils

<sup>92</sup> Cité par TAHARA, Yasuo, 田原康夫, “*tai no kankei-sei o meguru kōsatsu*,” « 「対」の關係性をめぐる考察 —BL/百合ジャンルの比較を通して— », in *gakushūin daigaku sintai-hyōgen-bunk-gakkai* 学習院大学身体表象文化学会, *Shintai-hyōgen dai-ni-bu* 身体表現第2部, 2019, p. 21.

<sup>93</sup> Plusieurs sources semblent exister pour concorder ce fait, mais l'on pourra citer l'étude de *zasshi kōkoku. dotto komu*, <https://www.zasshi-ad.com/media/comic/boy/weeklyjump.html>, même si daté de quelques années. (consulté en août 2019)

<sup>94</sup> Atteste de cela que, si l'on visite les boutiques spécialisées de manga à Ikebukuro, les rayons dédiés au *Shonen Jump* sont souvent très importants et mis en évidence, là où, dans les boutiques comparables spécialisées à Akihabara, le *shōnen jump* est très peu visible voire tout bonnement absent. (enquête de terrain réalisée en février 2019)

représentent (ils sont, en tout cas, très peu visible dans la production et dans les conventions).

Le public du yuri est pourtant totalement l'inverse de cela. D'abord, c'est un public mixte, même si il a connu récemment, et nous y reviendrons, une inversion en faveur des hommes ; dans tous les cas, le principal magazine de manga yuri, le *Komikku Yuri Hime* fondé en 2005, était d'abord indubitablement un magazine adressé avant toute chose à un public féminin<sup>95</sup>, avec sans doute une minorité masculine consciente, comprise à l'époque comme un lectorat proche de celui de *maria-sama ga miteru* ; ce lectorat masculin, s'il existe toujours aujourd'hui et nous y reviendrons, a cependant été dépassé plus récemment par un lectorat masculin plus large venant pour tout un ensemble de raisons (notamment, comme nous le théorisons, les *moe-yôso narratifs* que constitue le yuri dans les œuvres qui ne sont pas à strictement parler du genre yuri), de sorte que, en 2019, l'éditrice en chef du *Komikku Yuri Hime* pouvait parler d'un ratio de 7 : 3 en faveur des hommes pour le lectorat actuel du magazine<sup>96</sup>. Cependant, même si la part des hommes tend à augmenter depuis dix ans, l'on peut parier qu'il n'atteindra jamais une image de « 99% pour les hommes » tel qu'on peut le voir du côté du BL.

Le point enfin principal sur lequel les deux genres se différencient fondamentalement, c'est sur le sexe des gens produisant du yuri. Car, là où le BL est écrit et dessiné quasi-exclusivement par des gens du sexe opposé des protagonistes présentés dans ces œuvres, le yuri, en revanche, se compose d'une part majoritaire de femme parmi ses auteurs et écrivains. Cela ressort empiriquement de quiconque va dans une convention de vente de *dôjinshi*, et compare le nombre d'hommes et de femmes derrière les stands estampillés « yuri ». Si l'on voudrait une preuve plus tangible, l'on peut citer cette étude menée sur Twitter, donc évidemment partiellement arbitraire :

<sup>95</sup> Notamment, outre les illustrateurs principaux qui étaient plutôt dans la fibre *Shôjo* comme *Hibiki Reine*, l'illustratrice de *Maria-sama ga miteru*, l'on remarque que les prix cadeaux des premiers numéros comprenaient du parfum ou du matériel de maquillage, ce qui laisse peu de doute sur le public cible de l'époque. Je revois aux études menées sur les premiers numéros du *Komikku Yuri Hime* par ma collègue dans le *Yûri no kenkyû* 『百合の研究』 Liliumlab (*dôjinshi*), 2017.

<sup>96</sup> Interview paru dans le *SF Magazine 2019 No. 731*, *Yuri tokushû*, *SFマガジン 2019 No. 731* 百合特集, *Hayakawa shobô* 早川書房, 2019.



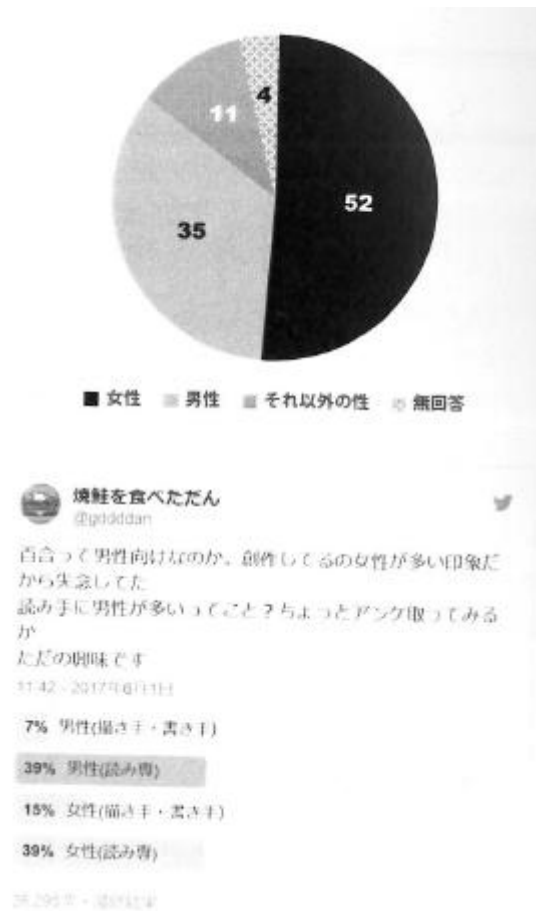


Image 8. Une étude twitter indicative menée par un petit groupe d'étude en 2012 sur le yuri. Si certes elle peut être considérée comme non représentative, elle recoupe ce que l'on peut constater dans les conventions de vente de *dōjinshi*.<sup>97</sup>

Il ressort de cette étude que si le public du yuri passé 2010 a connu une inversion vers les hommes, rien de cela n'est visible du côté des auteurs, qui étaient et demeurent en majorité des femmes ; j'ai à titre de témoignage personnel, entendu de la part d'un auteur ayant dessiné pour le *Komikku Yuri Hime* que les auteurs masculins sont rares et recherchés par les éditeurs. L'on peut en effet comprendre du point de vue d'un éditeur que, devant un public majoritairement masculin, l'incapacité d'offrir beaucoup de contenu produit par des hommes, dont on suppose qu'ils comprendraient mieux les attentes de ce public, a de quoi préoccuper.

Il faudrait cependant se garder de penser que auteures soient nécessairement homosexuelles ; si tel était le cas, l'on pourrait alors s'étonner de ne pas voir ressortir plus souvent de motifs sociétaux voire politiques du yuri. L'étude menée par Maser sur

<sup>97</sup> Zato ②, 座頭②, *Yuri no kenkyū* 『百合の研究』 Liliumlub (*dōjinshi*), 2017, p. 36.

un échantillon important est de ce point de vue là d'importance, qui met en évidence que peu de membres du lectorat féminin (comme des auteures) se définiraient elles-mêmes comme homosexuelle<sup>98</sup> ; il faut donc bien admettre que le principal attrait de ce public et de ces auteures est de nature moins sexuelle que *esthétique* (même si des liens subtils peuvent sans doute toujours exister quelque part), de la même manière que l'on peut le dire pour les non moins nombreuses illustratrices de personnages de type *bishôjo* ; dans les codes esthétiques du genre yuri tel que développé après *Maria-samaga miteru*, il se trouve un quelque chose esthétique, une *conventia* probable, que nous n'avons pas pu étudier directement cependant, qui peut être recherchée, et surtout produite, par une partie du public féminin. Dans tous les cas, il est un point commun que public féminin comme public masculin ont ici en commun dans le yuri de souvent rechercher moins l'identification que l'évasion (même si il y a des cas de recherche d'identification, et nous y reviendrons).

Ici sans doute, l'on peut supposer que la genèse des codes du yuri dans le *shôjo manga* et la littérature pour jeunes filles a joué une importance décisive dans la construction d'un public mixte composant tant les femmes que les hommes, de la même manière que l'iconographie *bishôjo* remonte à une sublimation des codes du *shôjo manga* des années 1980. Il ne faut évidemment de même pas sous-estimer l'importance certaine de « l'univers homo-social » représenté dans de nombreuses œuvres de jeunesse féminine, sur lesquels insistait Sugawa Akiko<sup>99</sup>. Le yuri récupéré par le public masculin, sans doute, ne s'oppose pas au yuri qui existait avant ; il le complète et vit avec lui avec ses propres codes.

Inversement, le BL n'a aucune évolution similaire, alors que son histoire est bien plus longue et qu'il a eu beaucoup plus d'occasions de muter en ce sens. Le BL est né du public féminin, et le yuri le fut aussi ; si les hommes récupérèrent les codes du yuri, il n'en demeure pas moins que ces codes furent, dans un premier temps, le fruit d'une matrice qui, elle, était issue de la culture féminine et d'auteures variées sur des générations. L'on peut ici y lire une différence profonde : le public très majoritairement

<sup>98</sup> MASER, Verena, *Op. Cit.*

<sup>99</sup> SUGAWA, Akiko, 須川亜紀子, *shôjo to mahô – gârû hîrô wa ikani juyô sareta no ka* 『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』, N.T.T. エヌティティ出版, 2013, p. 36.

du même sexe du BL, s'oppose au public mixte du yuri – public mixte et donc plus facilement extensible dans des œuvres grand public.

Sans doute, les différences ne s'arrêtent pas là. Typiquement, l'existence, même minoritaire, de rayons yuri dans de nombreuses boutiques spécialisées à public féminin, fussent-ils réduits, là où aucun équivalent ne semblait exister pour le BL du côté masculin, n'est pas la moindre des différences. Le yuri en tant que genre, et partant de là le yuri en tant que code, possède de manière générale une visibilité bien plus importante que son seul public cible – et ceci me semble être une différence de taille.

Or si il est question de taille, il serait difficile d'évacuer une autre question essentielle : celle de combien, en terme d'importance, le genre du yuri ne représente que fort peu de choses en comparaison du genre BL. Certes, le BL existe depuis plus longtemps – mais au-delà de ça, il y a une forme de fidélité et de passion du public du BL qui mérite d'être constatée, et qui assure le dynamisme de cette subculture. Ainsi, dans une librairie tout public généraliste tel Book First à Nakano, l'on constate que là où le BL peut s'autoriser une double-rangée entière, là où le yuri n'existe même pas, et est réduit au label du *Komikku Yuri Hime*, au demeurant commodément classé *jōsei* (public femme adulte).<sup>100</sup> J'ai évidemment remarqué des choses similaires dans plusieurs grandes librairies généralistes. De façon générale, le yuri et le BL ne sont même pas comparables dans la manière dont ils sont traités par les libraires en dehors des librairies spécialisées comme à Akihabara (et cela encore, que depuis quelques années).

Il semble en effet courant, lorsque l'on compare systématiquement yuri et BL, que le BL puisse s'autoriser, par exemple dans le cas des deux *Tora no ana* de Akihabara, trois étages entiers dédiés à lui seul, là où le yuri, de son côté, est « heureux » d'une simple étagère dans l'étage dédié aux œuvres commerciales, et d'une seconde étagère à l'étage dédié aux *dōjinshi* originaux. Pour ce qui est des *dōjinshi* dérivés d'œuvres existantes, l'on remarque que souvent, le yuri n'est pas séparé du reste des *dōjinshi* plus généraux (érotiques ou non), ce qui montre l'absence de la « conscience » du yuri comme une véritable catégorie à part entière, confuse avec le public général – une réalité qui renvoie finalement, comme nous le verrons en dernier lieu, à l'association

---

<sup>100</sup> Observation réalisée en février 2019.

générale du yuri à des « codes » dans les œuvres grand public, et non à un « genre » et à une niche précise, active et prolifique, comme c'est le cas du BL.

C'est ainsi que j'ai pu constater, en vérifiant les ventes d'œuvres *dôjinshi* de BL et de yuri mélangées dans « un même classement », la quasi-absence numérale du yuri par rapport au BL. Notamment, des études statistiques classant en top 10 les œuvres ayant le plus d'œuvres dérivées de type BL ou yuri à chaque Comiket, montre un yuri presque inexistant : on le voit difficilement se hisser de justesse à la 10<sup>ème</sup> place à l'époque de *Sailor Moon*, avant d'aussitôt disparaître à nouveau, dans des top 10 entièrement dominés par le BL ; et lorsque l'on arrive dans les années 2000 et 2010, il ne reparait pas plus.<sup>101</sup> L'on constate alors combien, en comparaison du BL, le yuri en tant qu'œuvre dérivée reste une niche éminemment minoritaire et peu nombreuse, même si l'on peut constater, en comparant avec le Comitia, convention centrée sur les œuvres originales, que le yuri est un genre beaucoup plus fort du côté des œuvres originales que dérivées, du point de vue du marché des *dôjinshi*.

J'aimerais enfin m'intéresser, au sein même des genres, aux « codes » attendus par le public. Le BL est, comme cela est souvent dit, « une extension de l'hétérosexualité » dans le domaine d'une relation fantaisiste ; il en va ainsi des rôles de « uke » (受け) et de « seme » (攻め), autrement dit de personnage « faisant violence » et de personnage « recevant la violence », ce qui, lorsque cela se traduit dans un acte sexuel, renvoie sans surprise aux codes de la pénétration.<sup>102</sup> Mais l'on serait alors bien en peine de trouver une chose strictement similaire dans le yuri.

Cette raison ne saurait être réduite à des « raisons physiologiques » (dit frontalement, l'absence de pénis) ; notamment car, à l'époque où le yuri a commencé comme boom temporaire de *dôjinshi* de *Bishôjo Senshi Sailor Moon*, les auteures étaient souvent des auteures de BL en recherche de variation, si bien que ces rôles étaient préservés ; souvent, dans ce type d'œuvre, une femme aux attributs « plus masculins » existe face à un personnage aux traits « plus féminins », ainsi que pouvait le

<sup>101</sup> Voir notamment Taruto, タルト, *kappuringu hyôki dêtabukku 1982-1999* 『カップリング表記データブック 1982-1999』, (*dôjinshi*), 2014.

<sup>102</sup> MIZOGUCHI, Akiko, 溝口彰子 *BL-shinka-ron – bô-izurabu ga shakai zo ugokasu* 『BL進化論——ボーイズラブが社会を動かす』、*Ôtashuppan* 太田出版、2004.

rendre le couple d'Haruka et Michiru dans la même série, couple populaire qui sembla accompagner pour bonne partie ce boom au Comiket.

Mais au-delà de ça, dans une certaine mesure, le yuri ne nie pas qu'il puisse exister une position « d'attaqueur » et de « receveur » mimant le BL ; cependant, une étude montre rapidement que ces rôles ne portent que fort peu d'importance pour le public, et que, dans le yuri d'œuvres dérivées, l'on voit les rôles pouvant s'interchanger sans que cela pose particulièrement problème, et sans positionnement du public pour un arrangement plutôt qu'un autre, là où la répartition de ces rôles est d'une importance fondamentale pour les lecteurs de BL.<sup>103</sup> L'on voit même souvent, dans une même œuvre, les rôles s'échanger au cours du développement de l'histoire, comme un code attendu du lectorat.

De sorte qu'il faut admettre que dans l'univers culturel du yuri, une attente fondamentale diffère : la relation romantique décrite dans le yuri est, en pratique comme en théorie dans beaucoup de cas, présentée comme beaucoup plus « égalitaire » que le BL ; il semblerait même que cette représentation d'une relation romantique égalitaire soit une part du délasserment fantaisiste recherché par un certain public, au-delà des codes imposés par le prototype de la relation hétérosexuelle. La même étude a pu démontrer, en observant les couvertures des mangas des deux genres, que dans toutes les poses où les deux protagonistes se touchent, la particularité très nette du yuri est de représenter les deux protagonistes se touchant les mains, et notamment la paume des mains ; une figure de représentation nécessairement « égalitaire », là où le BL va généralement tendre à présenter un personnage en position plus dominante.<sup>104</sup>

---

<sup>103</sup> TAHARA, Yasuo, *Op. Cit.*, pp.28-30.

<sup>104</sup> TAHARA, Yasuo, *Op. Cit.*



Image 9. Représentation contrastée : là où, dans le yuri, les couvertures où les mains se touchent son nombreuses, elles sont rares dans le BL. Et là encore, un contraste ressort dans la représentation, notamment sur le plan de l'égalité de relation.<sup>105</sup>

Le lecteur l'aura compris, les différences entre le yuri et le BL sont nombreuses, et les mettre en symétrie est problématique. Tant au niveau du public, du champ industriel et culturels auxquels ils appartiennent, que codes que l'on retrouve dans les œuvres elles-mêmes et des attentes qui y répondent, elles ne semblent concorder en très peu de point. Même dans les librairies, leurs positions ne sont pas symétriques. Et je pense que cela est dû, au-delà même de l'âge du yuri par rapport au BL, à des différences fondamentales de codes, de public et de champ auquel sont associées ces œuvres – notamment, j'aimerais poser que le champ du BL est en grande partie (mais non intrinsèquement) « fermé », fonctionnant sur une niche très active et dynamique, mais s'ouvrant très peu sur l'extérieur et influençant très peu les œuvres en dehors de son champ immédiat ; inversement, le champ du yuri serait « ouvert », tendant à étendre ses codes sur les œuvres et les industries proches qu'il peut toucher, avec une réceptibilité du public beaucoup plus forte.

Ces distinctions importantes étant posées, j'aimerais maintenant présenter au lecteur les évolutions du genre yuri pendant et après *maria-sama ga miteru*, et en quoi elle s'est dégagée de la matrice de la culture féminine à cette époque, pour donner naissance à « autre chose ».

<sup>105</sup> TAHARA, *op. cit.*, p. 29.

### C. Evolutions et transformations du yuri à travers *Maria-sama ga miteru*

Le yuri a donc commencé, j'en ai déjà parlé, dans la culture féminine. Cela est vrai tant de sa « pré-histoire » telle que je l'ai exposée, que de son histoire récente, à savoir les années 1990.

Durant les années 1990, le succès phénoménal de *Bishôjo Senshi Sailor Moon*, j'en ai parlé, a amené à une explosion de *dôjinshi* de type « yuri ». A l'époque, il n'y avait pas encore la conscience réellement d'un genre, et le yuri n'était pas clairement distingué de la pornographie.<sup>106</sup> Sans doute, cette embellie temporaire mais visible dont j'ai parlé quelques paragraphes plus tôt, fut d'autant plus visible qu'elle fut l'œuvre à l'époque essentiellement de fujoshi dessinatrices de BL se mettant à dessiner des rapports homosexuels féminins comme « variation ». Pourtant, cette période du yuri, qui ne se constituait alors pas encore comme genre mais apparaissait comme pratique possible, était encore loin de l'image que revêt le yuri tant comme genre que comme code pour l'essentiel du public aujourd'hui ; l'on peut dire la même chose concernant une autre série fondamentale du genre yuri dirigée par le même réalisateur (Ikuhara Kunihiko) que *Sailor Moon*, à savoir *Shôjo Kakumei Utena* (1997), qui thématise toujours la relation romantique (largement sous-entendue) de jeunes filles autour de « jeux de rôle » du maître et de l'esclave, associés à la masculinité et à la féminité, alternant continuellement. A tout dire, cette représentation du yuri est bien plus proche d'une modulation du BL, que de ce genre narrativement et esthétiquement réellement différent dont nous avons parlé plus haut. Ce genre, ces codes, c'est en grande partie *Maria-sama ga miteru* (1998-2012) qui va les fonder.

*Maria-sama ga miteru* est une œuvre curieuse, car elle fait partie de ces œuvres connaissant un succès très important là où on ne l'attendait absolument pas. C'est un lieu commun que les éditeurs du label Cobalt ne s'attendaient absolument pas à voir une

---

<sup>106</sup> Les différences définitions données de « yuri » à cette époque sont encore teintées de l'image de la pornographie. Je renvoie à l'étude de Zatô<sup>②</sup> du premier *Yuri no kenkyû* citée précédemment.

armée de lecteurs masculins, parfois âgés, se bousculer aux séances de dédicace et envoyer des lettres en masse. Dans un premier temps au demeurant, le label n'avait aucune conscience du succès insoupçonné dont sa série était l'objet, ni même que cette série connaissait un succès tout cours, qui continuait de présenter sur la couverture du magazine pendant presque un an des unes ignorant tout à fait *Maria-sama ga miteru*.<sup>107</sup>

Il serait temps de parler du contenu. En quoi *Maria-sama ga miteru* possédait-il des codes si particuliers, qu'il finit par en « construire » un genre entier ?

Je supposerais qu'il existe dans *Maria-sama ga miteru* plusieurs codes fondamentaux par lesquels, je pense, il eut un succès dans une niche qui préfigure, très clairement, des évolutions de la culture Otaku dans son ensemble, en plus d'une « structuration » d'un sous-genre presque en son entier. J'en citerai trois : la *pureté* des personnages féminins, la création d'un univers presque *exclusivement féminin* où les hommes sont bannis et dans la mesure du possible absents, et la représentation de *relations fusionnelles romantiques non-abouties* (autrement dit, sans description de relation amoureuse concrète, ni déclaration d'amour d'un personnage pour l'autre, malgré une description relevant fortement du domaine romantique). Je pense que ces trois points très précis vont avoir une postérité incroyable au-delà même du genre yuri, et je souhaite donc les développer ici.

Le premier, le motif de la « pureté », n'est pas propre au yuri. Inversement, l'on pourrait dire qu'il est une importation des codes de la représentation féminine tel qu'apprécié généralement dans un pan de la culture féminine et, surtout, dans la culture Otaku, à savoir un succédané du motif de la « fragilité » dans le domaine des rapports inter-féminins. Cependant, il est aussi vrai que le nom même de « yuri », renvoyant à l'image du lys, est aussi une image de pureté, et que c'est souvent une attente implicite du yuri que d'en attendre une sorte de représentation de la pureté, que ce soit une pureté de « fragilité » (ce que représenterait des personnages décrits comme plus « normaux » et « mignons », comme l'héroïne Yumi dans le roman) ou une pureté de « beauté » presque aristocrate (comme la seconde héroïne associée à Yumi et lui servant de sœur,

<sup>107</sup> SAGA, Keiko, 嵯峨景子, *Kobaruto bunko de tadoru shôjo shôsetsu henshen-shi* 『コバルト文庫で辿る少女小説変遷史』, Sairyûsha 彩流社, 2016. pp. 191-192.



Sachiko, d'ascendance noble, et comparée pour sa beauté à la Vierge Marie). Le fait que, dans l'univers de *Maria-sama ga miteru*, le motif de la Vierge Marie soit omniprésent avec celui de la pureté, est sans doute la raison de l'association de l'image du lys, comme le nom de l'école (*Lillyan Gakuen*) le laisse entendre. Cependant, quant à savoir si Kon'no Oyuki pensait ou non consciemment au yuri également comme genre de rapport inter-féminin, cela est laissé dans une incertitude, un flou artistique, sans doute à moitié volontaire.



Image 10. Couverture du premier volume de *Maria-sama ga miteru*, illustré par Hibiki Reine, laquelle illustra aussi la première couverture du *Komikku Yuri Hime* en 2005.

Dans tous les cas, il demeure vrai que, dans *Maria-sama ga miteru*, toutes les relations sont décrites sous le patron de la pureté<sup>108</sup> ; celui symbolique de la Vierge Marie, évidemment, qui « regarde » les deux héroïnes lors du « serment » où Yumi et Sachiko deviennent « sœurs » par serment (スール) ; mais pureté de tous les rapports sociaux tels qu'organisés dans le monde fermé, « jardin préservé » de l'école Lillyan, une sorte de monde clos, séparé du Japon contemporain « tout en y étant », suspension

<sup>108</sup> Maser résume en disant : “The characters and their relationships are portrayed as beautiful, cute, innocent and sometimes also heartrending.” *Op. cit.* p. 88.

temporaire du monde présent comparable à comment la période scolaire est une parenthèse de libéralité dans la vie individuelle<sup>109</sup>. Sur ce point comme sur d'autre, il sera difficile de nier la communauté d'esprit entre le cosmos désuet de *Maria-sama ga miteru*, et la littérature de classe S de l'entre-deux guerres, même si là encore la part de l'inconscient demeure indécidable. Les premières lignes du roman, répétées à l'envie dans l'adaptation en anime, rendent évidemment cet imaginaire de pureté :

« « – Gokigenyô. » « – Gokigenyô. » Le salut dans la brise du matin raisonne sous un ciel bleu pur. Les jeunes filles se regroupent dans le jardin de Marie, avec aujourd'hui encore un sourire pur comme celui des anges, passant sous les grands arches de la porte. C'est un uniforme de couleurs sombres qui recouvre ce corps et cette âme ne connaissant guère la salissure. Prenant garde de ne point froisser leurs jupes, ici de ne point retourner leur grand col, de marcher calmement est une gaieté du lieu – évidemment, des choses telles que des écoliers pressés arrivant au dernier moment en courant ne pourraient pas même exister. »<sup>110</sup>.

Le point ici, est que cette « pureté », associable à la « fragilité », prédomine l'univers homo-social ici présenté. La « salissure » est évitée ; tous les personnages sont présentés avec des sentiments les plus purs possibles. En cela, l'image féminine qui ressort des personnages de *Maria-sama ga miteru*, renvoie à une image certes légèrement différente, mais similaire, attendue d'une partie des personnages que l'on verra dans le *nichijô-kei*, ou les anime à caractère *moe* sur lesquels nous reviendrons : effacement des problèmes, effacement de la société, et représentation de filles « pures »

<sup>109</sup> De fait, *Maria-sama ga miteru* joue énormément sur ces anachronismes dans ses jeux de langages, telle la formule de salutation « *go-kigen-yô* » (御機嫌よう) devenue maintenant inséparable de l'image de la série, ou bien l'usage excessif de formules de politesse relevées entre élèves (renforcé, évidemment, par le système de *sœur* qui intègre un aspect romantique dans la relation hiérarchique).

<sup>110</sup> Texte original : “「ごきげんよう」

「ごきげんよう」

さわやかな朝の挨拶が、澄みきった青空にこだまする。

マリア様のお庭に集う乙女たちが、今日も天使のような無垢な笑顔で、背の高い門をくぐり抜けている。

汚れを知らない心身を包むのは、深い色の制服。

スカートのプリーツは乱さないように、白いセーラーカラーは翻さないように、ゆっくり歩くのがここでのたしなみ。もちろん、遅刻ギリギリで走り出すなどといった、はしたない生徒など存在していようはずもない。 » KON'NO, Oyuki, 今野緒雪, *Maria-sama ga miteru*, 『マリア様がみてる』, Cobalt bunko (Shûeisha), 1998, P. 6.

qui sont différenciées de la réalité du monde contemporain, duquel les hommes sont fort opportunément exclus.

Cette exclusion des hommes renvoie à un second point de *Maria-sama ga miteru* : son univers voulu strictement féminin, bannissant l'implication masculine. Si dans l'absolu les personnages masculins sont présents, l'univers « réglé » par l'école pour filles Lillyan présentée dans l'œuvre est un univers où les hommes sont en temps normal bannis – au demeurant, le personnage de Sachiko sert de procuration au rejet des hommes recherché par une partie des lecteurs, en étant présentée régulièrement comme androphobe (男嫌い).

C'est un point je pense, fondamental, notamment dans l'embellie que connue *Maria-sama ga miteru* auprès de son public masculin. Même si l'on a pu voir, notamment avec *Bishôjo Senshi Sailor Moon*, une embellie récente d'une part du public masculin pour des séries représentant un casting sinon intégralement, du moins presque intégralement masculin, je pense qu'il faut encore sous-diviser cette tendance avec une autre ; notamment, là où sans doute *Bishôjo Senshi Sailor Moon* s'intègre certes dans une généralisation de l'iconographie *bishôjo*, amenant de manière concomitante à une « demande de consommation » de cette iconographie et des relations qu'elle implique (le *bishôjo game*, ou un moyen de consommer la relation avec un personnage de cet univers), avec une fascination autour de la figure qui s'incarne dans ce que Saitô Tamaki avait placé sous l'idéal-type de « *Sentô bishôjo* », de la belle jeune fille combattante (qu'il interprétait comme une projection libidinale, « phallique » d'une catégorie d'Otakus qui ne pouvaient selon lui exprimer leur sexualité autrement)<sup>111</sup>, force est d'avouer que *Maria-sama ga miteru* répond encore à un autre mouvement qui, si il n'est pas sans rapport, reste un confluent supplémentaire et différent des précédents (sans quoi les publics se seraient confondus, mais cela ne semble pas être le cas).

Dans *Maria-sama ga miteru*, l'absence de personnage masculin comme l'absence d'interaction fait qu'on ne peut pas directement parler de consommation de relation avec les personnages pour un lecteur masculin, en l'absence de personnage masculin servant de procuration ; de la même manière, l'univers scolaire de *Maria-sama ga*

---

<sup>111</sup> SAITÔ, Tamaki, 斎藤環, *sentô-bishôjo no seishin-bunseki 戦闘美少女の精神分析*, *chikuma shobô 筑摩書房*, 2006.

*miteru*, pur et dénué de salissure, est on ne peut plus impropre à l'imaginaire des *sentô bishôjo*.

L'armée donc de lecteurs masculins qui vint lire *Maria-sama ga miteru*, au point que certaines sources pouvaient parler de 80% du lectorat à certaines époques<sup>112</sup>, recherchait donc sans nul doute autre chose.

Ce que l'on voit là, en tout cas je pense qu'il faut l'interpréter comme ça, c'est le mélange d'une catégorie précise de lecteurs masculins, ceux recherchant leur vecteur d'identification émotionnel dans les personnages féminins, et d'une tendance en train de se créer dans la culture Otaku, à savoir la naissance, surtout visible dans les années 2010 mais déjà commencée, du *Nichijô-kei* (des histoires du quotidien, centrée sur les personnages et sans mise en valeur particulière de l'histoire).

Nous reviendrons sur ces points dans la troisième partie ; il est cependant important de noter qu'en effet, dans *Maria-sama ga miteru*, l'essentiel de l'histoire concerne les personnages et leurs rapports, avec très peu d'événements « extérieurs » à l'action directe des personnages, qui sont, littéralement, « tout » ; de même, le véhicule d'identification passe par les personnages féminins, de sorte qu'il faut intégrer cette variable dans le cas du lectorat masculin « qui n'était pas invité au départ ».

Ceci nous amène au troisième point qui semble visible dans *Maria-sama ga miteru* et promis à un avenir riche, d'autant plus qu'il va devenir quasi-définitoire du yuri pour une période : la représentation de « relations romantiques » demeurant « non-accomplies » (未満). Kumata parle à ce sujet « d'amour de proximité » (身近な愛), et prédit tamentiellement que plutôt que d'être le « début » d'un mouvement de représentations des rapports romantiques inter-féminins qui iraient s'exprimant plus ouvertement à mesure du temps, comme le pensait Nakari Hajime, le yuri certes s'étendrait, mais demeurerait pour l'essentiel sous cette forme présente (« amour de proximité ») – prévision qui s'est révélée plutôt correcte comme nous le verrons.<sup>113</sup>

Ce point est d'importance ; l'on peut dire qu'en un sens c'est bien le succès de *Maria-sama ga miteru* qui l'a fondé. Car si, dans le cas du BL, l'on peut voir tant du côté des œuvres publiées que des œuvres *dôjinshi* une prégnance très importante du rapport

<sup>112</sup> MASER, Verena, *Op. Cit.*, p. 88.

<sup>113</sup> KUMATA, Kazuo, 熊田一雄, *otokorashisa to iu byô ? Poppu karuchâ no shin-dansei-gaku* 『男らしさという病？ ポップカルチャーの新・男性学一』, *fûbaisha*, 風媒社, 2005, p.73.

charnel (sans même aller jusqu'au rapport sexuel), il est remarquable que le yuri, y compris dans sa forme d'œuvre dérivée, demeure majoritairement marqué par des récits mettant de côté le rapport charnel pour mettre en avant le côté psychologique. Pour reprendre la théorie de Tahara Yasuo citée précédemment, l'on pourrait dire que, là où l'accomplissement de la relation dans le BL est souvent incarné par l'acte sexuel, dans le cas de nombreuses œuvres yuri, le simple fait de s'unir les mains sert de représentation symbolique de l'accomplissement<sup>114</sup>, et lui-même suppose que c'est un code lié aux attentes du public.<sup>115</sup>

Ici donc, *Maria-sama ga miteru* présente un aspect intéressant : le point important de la romance, est, précisément, *de n'être pas accomplie comme romance*. L'on a ici une analogie forte avec la littérature de classe S, et l'idée, à l'époque très forte, de la romance inter-féminine des écoles pour jeunes filles comme « parenthèse permissive » avant le mariage, seul avenir possible.

Ce qui est évidemment intéressant dans cette idée de la « parenthèse permissive » où l'amour entre deux filles est permis comme une « étourderie adolescente » est que, si cette idée de « parenthèse permissive » de l'école demeure un topos récurrent dans énormément d'œuvres et doit être vécue comme tel en partie, dans le cas précis de *Maria-sama ga miteru*, il est évident que la société des années 1990 a déjà changé et qu'il n'est pas question pour les lecteurs de la société d'après l'éclatement de la bulle, féminins comme masculins, de se figurer réellement un monde tracé où l'avenir se ferme au moment du mariage. Le monde de « l'époque de l'individu » (Miyadai Shinji) ne saurait se figurer sérieusement cela, d'autant si l'on suit l'interprétation de Morikawa Ka'ichiro de l'essor brutal de la culture Otaku dans les années 1990 comme la conséquence de l'éclatement de la bulle et de la perte de confiance dans l'avenir, amenant à recentrer son énergie sur soi et sur l'imaginaire ; autrement dit, il s'agit bien ici d'une résurgence dans l'imaginaire d'un topos associé au passé, quelque chose qui est entre le « probable » et « l'improbable », que l'on connaît sans connaître.

La représentation de « la romance non-accomplie », représente sans doute donc moins une réalité sociale qu'une demande conjoncturelle pour un certain imaginaire. Le

<sup>114</sup> TAHARA, Yasuo, *Op. Cit.*

<sup>115</sup> J'y reviendrai plus tard, mais ce type de « sexualité sans sexualité » n'est pas sans rappeler ce que Nagayama Kaoru nomme la « sexualité vierge » d'une partie des consommateurs, notamment mâles, du *nichijô-kei* et de nombreuses œuvres associée au « caractère Otaku » des années 2000 et 2010.

délassement associé au yuri, loin d'être un délassement uniquement à caractère sexuel même si ne l'ignorant sans doute pas, demande quelque chose de spécifique dans son univers romantique, qui est un « non-dit » permanent, un « peut-être » qui est accepté comme tel. Si par la suite, le genre yuri tel quel va se développer, notamment sous l'impulsion du *Komikku Yuri Hime* après 2005, et que des romances « accomplies » vont apparaître de plus en plus souvent, il n'en demeure pas moins que la part moindre de représentation charnelle dans le yuri par rapport au BL détonne, et montre un différentiel des attentes du public.

Enfin et surtout, *Maria-sama ga miteru* a posé comme idée forte que la représentation romantique explicite n'est pas définitoire du yuri ; elle peut être présente, comme ne pas l'être, les deux pourront être interprétés comme du yuri. C'est sans doute dans ce sens-là que, tout d'abord surprise que l'on qualifie son œuvre de « yuri » alors qu'elle ne l'avait pas pensé comme tel, Kon'no Oyuki finit par considérer comme une forme d'hommage le fait que l'on associe son œuvre au genre – à savoir que sans présenter aucune forme de romance explicite, immensément de lecteurs ressentirent quelque chose de cet ordre-là, et ceci devint un code que l'on retrouva non seulement dans tout le genre yuri, mais y compris dans les œuvres non associées au genre.

Ici, le « flou artistique » définitoire du yuri grandit et devient plus fort encore sous l'influence décisive de *Maria-sama ga miteru* sur l'imaginaire collectif ; et en cela, le yuri va prendre cette voie « ouverte » et très interprétative qui va faire son succès dans les deux décennies à venir.

J'aimerais donc dire qu'il faut distinguer deux usages du mot « yuri » : une acceptation « ouverte », et une acceptation « fermée », les deux étant généralement plutôt tolérées par la plupart des interlocuteurs consommateurs de yuri avec qui j'ai pu discuter.

L'acceptation « ouverte » est large, et s'applique, finalement, à toutes les représentations qui peuvent « faire penser » au yuri (百合を見出せる), laissant la porte ouverte à l'interprétation individuelle. Autrement dit, tant l'amitié passionnelle entre deux filles, l'amour platonique ou le roman d'amour lesbien, seront également acceptés comme « yuri ».

L'acceptation « fermée » en revanche, comme elle est mieux connue, considère « yuri » uniquement le récit amoureux et présenté comme tel entre deux personnages féminins.

Or, le fait de ne prendre que le second cas pour traiter le yuri, si cela peut certes nous conforter dans l'idée que l'on ne « glissera pas » dans le récit subjectif, nous fait toutefois oublier une partie immense de ce que les consommateurs de yuri « voient » comme du yuri spontanément, et surtout, ce qu'une partie de l'industrie exploite dans des œuvres non qualifiées habituellement de yuri pour « faire venir » les consommateurs.

Et le problème le plus important de cette seconde interprétation, qui a certes pour elle l'avantage d'éviter la question épineuse de « où commence et où termine le yuri », est qu'elle pose tout le questionnement du genre *yuri* sur la seule communauté des fans, ce qui peut s'expliquer lorsque l'on étudie le yuri d'un point de vue du fandom (comme par exemple au sein du Comiket), mais ne permet pas de comprendre sa nature construite à travers les industries culturelles de la sphère Otaku, ainsi que sa dynamique de réception avec le public. Enfin elle ne permet pas de répondre à cette question pourtant essentielle : pourquoi le yuri n'a jamais eu ni le même traitement, ni la même histoire de représentation que le BL, alors que ce dernier possède un « fandom » de fidèles selon toute probabilité beaucoup plus important.<sup>116</sup>

---

<sup>116</sup> Il n'y a aucun moyen évidemment de comparer objectivement les deux publics, mais il suffit de comparer le nombre de magazines de yuri (un seul) contre le nombre important de magazines BL, ou encore constater que les *dôjinshi* « yuri » au Comike ne représentent guère le quart de son équivalent BL, pour se faire une idée que le « fandom » du BL en terme de lectorat zélé comme de producteur actif, a largement la main haute.

### 3. Le yuri comme part intégrante de la culture Otaku

---

#### A. Le « yuri » dans sa forme actuelle comme née dans le contexte de la culture Otaku ?

*Maria-sama ga miteru* commença sa publication en 1998 ; dans les années 2000, déjà, son influence pouvait être vue partout. Historiquement, c'est sans doute l'une des œuvres de la culture féminine les plus influentes au-delà de son champ culturel, ou plus précisément, qui eut le plus d'influence déterminante sur la culture Otaku dans son ensemble et son acceptation la plus large.

Ceci est en partie dû, évidemment, à ces lecteurs « non-invités » qui vinrent massivement lire *Maria-sama ga miteru*. Ces gens, qui étaient-ils ?

Comme je l'ai précisé plus haut, *Maria-sama ga miteru*, en un sens, préfigure des évolutions de la culture Otaku, notamment sur la représentation d'univers féminins « fermés », et l'évacuation du vecteur d'identification masculin. Mais les lecteurs de manga de type « *moe 4 koma* » (萌え 4 コマ, manga à la fois mignon et humoristique centré sur des chutes de 4 cases), et les lecteurs de *Maria-sama ga miteru*, ne sont sans doute pas tout à fait les mêmes non plus.

Une part sans doute représentative de ce public sont des hommes qui, dans *Maria-sama ga miteru*, venaient chercher un vecteur d'identification féminin. C'est ce public dont Kumata Kazuo parle dans son ouvrage célèbre de 2005, faisant référence lorsque l'on parle des consommateurs masculins de yuri : *Otokorashisa to iu yamai* (男らしさという病)<sup>117</sup>.

Je vais résumer brièvement les thèses de l'ouvrage. Pour Kamata Kazuo, la culture masculine japonaise tel qu'on peut la retracer à travers la pop culture, comme par exemple les mangas, a singulièrement évolué au cours de ces dernières décennies ;

---

<sup>117</sup> KUMATA, Kazuo, 熊田一雄, *otokorashisa to iu byô ? Poppu karuchâ no shin-dansei-gaku* 『男らしさという病？ ポップカルチャーの新・男性学一』, *fûbaisha*, 風媒社, 2005.



la « masculinité masculine » se rétracte progressivement, et les œuvres culturellement associée à l'imaginaire masculin, associable à la tradition narrative du *ninkyô* (任侠) ou des valeurs de sacrifice personnel pour la camaraderie et ce que l'on croit juste, tendent à rétrécir dans leur représentation ou, du moins, dans la capacité qu'aurait une partie du public de réellement s'y identifier, devenant plus « imaginaire » que « réel » (autrement dit, une forme de compensation par l'imaginaire plus qu'un réel véhicule d'identification).<sup>118</sup>

A ce moment-là, apparaissent, dans les années 1990, un ensemble d'œuvres tournant autour de personnages féminins qui « endossent » ces valeurs viriles associée à des valeurs combattantes, tout en les féminisant, ou une « masculinité féminine » (女性の男性性) – cela est exemplarisé pour lui par *Bishôjo Senshi Sailor Moon*. Il ne nie ici pas la théorie de Saitô Tamaki, voulant qu'il y a dans cela quelque chose, pour le public masculin les regardant, de libidinal ; cependant, il faut y voir ici pour lui également la recherche d'une alternative, ou de pendant : une « féminité masculine » (男性の女性性) recherchée par une partie du public.

Son point est qu'une partie du public de *Maria-sama ga miteru*, des hommes s'exprimant sur les forums en ligne qu'ils « voudraient se réincarner en femme » et avoir été élèves à l'école Lillyan, représentent pour lui ce public précis qui recherche un vecteur d'identification dans des personnages féminins et des valeurs féminines, fussent-elles fantasmées – autrement dit, une sortie du corps.

Ici, le lecteur un peu informé ne verra pas la différence fondamentale avec les fujoshi qui lisent et produisent du BL. A savoir, une forme de « délassement » passant par une recherche de sortie des valeurs de son propre genre dont l'on se sent prisonnier, passant par une « sortie du corps », et le fantasme de soi dans un corps « différent », qui est un mélange subtil entre une hétérosexualité fondamentale et le déni de son identité sexuelle. Cette similarité, Kumata Kazuo en a bien conscience et la revendique, qui

---

<sup>118</sup> Ceci est sans doute en partie vrai si l'on considère que, depuis les années 2000 et surtout 2010, le *Weekly Shônen Jump*, qui s'était fait remarqué pour présenter énormément d'histoires tournant autour de thématiques viriles visant la jeunesse, voit ses ventes singulièrement baisser auprès de son lectorat original, devant un marché du manga, nous y reviendrons, se diversifiant singulièrement. Parallèlement, le lectorat féminin, pour l'essentiel supposément fujoshi, semble augmenter, ce qui pourrait soutenir la thèse d'une baisse de la recherche de représentation des valeurs viriles comme vecteur d'identification, au profit d'un usage de délation.

voue une partie de son livre à un éloge de « la rencontre des fujoshi et des *yuri danshi* (百合男子) » comme un moment de société qui permettrait de renouveler les valeurs associées aux identifications sexuelles et au genre.

Il y a ici deux remarques que j'aimerais faire.

En premier lieu, ces lecteurs ne sont, je pense, pas *tous* les lecteurs masculins de yuri, mais une partie. Dans les lecteurs masculins de yuri, l'on trouve une grande variété de types, ou même de stéréotypes, consommant une variété de produits – cependant, à l'époque de Kumata Kazuo, le yuri était encore un genre balbutiant, et la variété des produits comme le manque de visibilité des fans ne permettait sans doute pas de rendre visible cette variété de consommateurs. En conclusion, ce dernier décrit très bien une catégorie de ce public qui était sans doute la sienne, mais ne pouvait pas voir les autres, pour des raisons sans doute liées à la jeunesse du genre.

Ces lecteurs masculins de yuri cherchant à « s'échapper de leur corps » existent indéniablement et sont sans doute une partie non-négligeable du public yuri, même si je pense, sans pouvoir le prouver, qu'ils ne sont pas majoritaires. Ceci notamment car, on le verra, l'agrandissement brutal du genre yuri au grand public et sa popularisation, me semble renvoyer à un public dont il serait difficile de l'associer aux valeurs dont parle Kumata Kazuo dans son livre. C'est pourquoi, pour différencier ce public masculin des autres, nous prenons le parti de les surnommer « *reverse fujoshi* » (リバース腐女子) – en cela qu'ils incarnent un pendant social très proche des fujoshi du côté masculin.

En second lieu, je me demande si, même à l'époque de *Maria-sama ga miteru*, tous les lecteurs masculins avaient réellement des motifs aussi « nobles » que ceux que présentent Kumata Kazuo. Peut-être que, dans un premier temps, ces lecteurs lancèrent la tendance ; mais les modes se faisant et se défaisant par des effets d'élargissement et de rétractation brutaux, il est certain qu'une partie du lectorat qui vint aussitôt après, plus « léger » dans ses attentes et ses demandes, s'intégrait sans doute dans d'autres courants culturels en cours.

C'est ici qu'il faut saisir, je pense, *Maria-sama ga miteru* comme un tournant au sein de la culture Otaku, masculine ou mixte, et non uniquement comme une œuvre issue de la culture de jeunesse féminine.

A titre d'exemple révélateur, Fujimoto Yukari fit rechercher par un de ses étudiants « si l'on pouvait repérer des différences visibles » dans l'ensemble des champs industriels de la pop culture après *Maria-sama ga miteru*. La différence la plus visible et la plus remarquable, à sa grande surprise, fut... dans les *bishôjo game*. Ce qui pourrait surprendre : le *bishôjo game*, jusqu'à même récemment, demeure un genre où le protagoniste de sexe masculin et l'hétérosexualité des relations romantiques semblent de règle. Pourtant dans les années 2000, l'on vit une explosion de *bishôjo game* s'inspirant ouvertement de *Maria-sama ga miteru* ; il s'agissait en réalité de la mode du « protagoniste masculin déguisé en fille » (女装), qui s'infiltrait dans une école pour filles « fermée du monde » proche de *Maria-sama ga miteru*, et, tout en faisant accroire à une relation inter-féminine, créait *de facto* une situation de type harem classique du genre.<sup>119</sup>

Autrement dit, la différence la plus visible était dans le champ industriel le plus masculin et le plus « Otaku » de tous ; et non seulement ça, mais il est difficile de penser que les joueurs de cette catégorie de jeu coïncidaient avec les « fujoshi à l'envers » de Kumata Kazuo, pour la simple et bonne raison que tant la nature de la relation sexuelle que le « corps » du protagoniste étaient, indubitablement, ceux d'un homme. L'on voit bien plutôt ici la représentation fétichiste née de l'image que renvoyait *Maria-sama ga miteru* sur une partie bien différente du public masculin, qui le marqua durablement, même si dans un registre singulièrement différent.

Le succès de *Maria-sama ga miteru* fut notamment énormément facilité par son adaptation en anime, qui commença en 2004. Ce point mérite notre attention : il était à l'époque rare qu'une série associée au champ culturel féminin, *a fortiori* un roman pour jeunes filles, soit adapté en animation,<sup>120</sup> d'autant plus que la première saison fut diffusée en anime de nuit (深夜アニメ), soit dans le cadre horaire adressé aux adultes. Ceci marque combien, à cette époque, *Maria-sama ga miteru* avait une position et des frontières « floues », et débordait singulièrement sur la culture Otaku.

Dans ce même ordre d'idée, j'aimerais comparer *Maria-sama ga miteru* avec une série de type *mediamix* parue en 2006, éditée à la fois comme light novel au label

<sup>119</sup> Article de FUJIMOTO Yukari in *Yuriika*, numéro spécial *Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014.

<sup>120</sup> SAGA, Keiko, *Op. Cit.* p. 192.

*Dengeki bunko* (à l'époque encore essentiellement adressé aux jeunes hommes), et comme série d'animation, manga, le tout chapeauté par le magazine *G's Magazine*, plus connu aujourd'hui pour sa stratégie mediamix sur *Love Live!*. Je veux parler de *Sutoroberû Panikku* (ストロベリー・パニック, *Strawberry Panic*).

*Strawberry Panic* (nous écrivons ainsi) a rarement été l'objet d'attention des études sur le yuri – pourtant, mon expérience personnelle m'a porté à l'attention que c'est sans doute l'œuvre du genre yuri qui, en terme d'animation, a sans doute été parmi les plus vues par les amateurs du genre. Un point intéressant de la construction de la série est que, si on peut me prêter le mot, *Strawberry Panic* serait « une copie de *Maria-sama ga miteru* pour les Otakus ».

En de nombreux points, la série copie intégralement les codes du roman de Kon'no Oyuki, en les modifiant à la marge ; l'univers fermé d'une école pour fille de type catholique, combiné à, pour du moins un des trois établissements dont se compose l'école, un costume noir sobre, l'usage extensif du français comme langue d'exotisme et de raffinement... les parallèles à trouver ne se comptent plus ; il s'agit purement et simplement d'une réutilisation en masse des mêmes codes dans un contexte et avec une adresse légèrement différente. Et je pense que c'est ce point précis qui mérite attention ; car si *Strawberry Panic* avait juste été une « copie » sans intérêt, il n'aurait rencontré aucun succès. Or, c'est sans doute l'œuvre d'animation du genre yuri parmi les plus citées de la décennie 2000.



Image 11. Comparaison de *settei* (bible graphique pour le staff d'animateur) entre l'héroïne de *Maria-sama ga miteru* (2004, en haut) et *Strawberry Panic* (2006, en bas).

Tout d'abord, si l'on compare les héroïnes des deux œuvres dans leurs adaptations en anime, l'on discerne un changement du public. Fondamentalement, si l'uniforme de *Strawberry Panic* (en bas) est plus stylisé (et en cela aussi l'œuvre est plus orientée Otaku, car plus placée sous le spectre de l'imaginaire), les deux costumes demeurent dans la veine « noir et sobre ». Mais si l'héroïne de *Maria-sama ga miteru*, dans son *character design* pour l'anime, avait déjà été rendue plus « mignonne » que ne la dessinait l'illustratrice Hibike Reine, notamment pour la grosseur des yeux, elle n'en demeure pas moins plus sobre et proche des codes esthétiques du *shôjo manga* dans son ensemble. Inversement, l'héroïne de *Strawberry Panic* en bas appartient intégralement à

la veine esthétique *bishôjo* ; ses yeux, ses cheveux et ses proportions sont pensés pour être adorables, et font de l'appel à un public masculin.

Enfin, dans la manière dont le récit de *Strawberry Panic* est écrit, l'on voit une réutilisation de la « romance impossible » du fait du topos de la « parenthèse scolaire », mais combinée à la volonté « d'accomplir » la romance, ce que *Maria-sama ga miteru* ne voulait pas faire. L'on voit donc une claire volonté de ré-utiliser les codes, tout en les exagérant, satisfaisant le public « frustré » de ne pas voir d'aboutissement romantique dans *Maria-sama ga miteru*, tout en faisant plus d'appel envers un public typé Otaku que l'on devine plus masculin.<sup>121</sup>

Cependant, lors de mon interview avec un jeune producteur de Kadokawa (Yamashita Shinpei), je n'ai pas pu obtenir plus d'information sur si *Strawberry Panic* avait ou non connu un succès à son époque. Je posais la même question pour un projet *mediamix* de type yuri, à adresse plus masculine faite par Kadokawa juste avant, *Kannazuki no Miko* (神無月の巫女) en 2004, mais je n'eus pas plus de réponse. Pourtant, si l'on vit ces initiatives se multiplier aux alentours de 2005, il est surprenant de voir que, juste avant 2011 avec *Yuru yuri* et *Mahô Shôjo Madoka Magika*, le nombre d'œuvres « yuri » était très faible, pour ne pas dire quasiment inexistant. C'est ainsi qu'il faut sans doute interpréter l'apparition dans le *bishôjo game* à la même époque de deux jeux de type yuri, une série de petits jeux à but pornographique, *Kono hanabira ni kuchidzuke o* (commencée en 2006, et s'inspirant ouvertement des codes de *Maria-sama ga miteru*) et d'un jeu qui, pareillement, devint une œuvre respectée comme l'unique « gros » *bishôjo game* yuri pendant longtemps, *Katahane* (2007). Même si *Katahane* eut un grand succès d'estime auprès des amateurs de yuri, la disparition de la société l'ayant produite peu de temps après peut laisser supposer qu'il ne fut pas un succès commercial.

Ce pourquoi je pose comme hypothèse que les années 2000 ont été l'espace d'un « boom infécond » du yuri ; boom en cela que le succès de *Maria-sama ga miteru* a mené une partie des éditeurs et industriels à supposer l'existence d'un public et d'un soutien pour le yuri, notamment chez les hommes, et les a donc encouragés à soutenir ce type de production pendant un moment ; mais du fait que contrairement à ce qu'ils

<sup>121</sup> Même si, comme souvent, l'écrivain et scénariste de *Strawberry Panic* est une femme, Kimino Sakurako.

attendaient aucune œuvre ne connut de succès, ils arrêtaient aussitôt cette stratégie, transformant les œuvres construites pendant cette courte période de temps en « totems » pour les fans de yuri de l'époque.

C'est ce qu'il ressort notamment de l'interview que j'eus avec ce producteur de Kadokawa qui avait travaillé sur l'adaptation en anime du manga *Yagate kimi ni naru* en 2018, adaptation qui connut un petit succès. Il me fit la confiance que, lorsqu'il se fut agi d'adapter ce manga en anime, les autres producteurs de Kadokawa étaient réticents car le yuri avait l'image de « quelque chose qui ne se vendait pas » dans le secteur de l'animation. Ceci est notamment dû à l'échec de l'adaptation en anime de *Aoi hana* en 2009 : ce manga de Shimura Takako, qui était clairement un des mangas yuri les plus populaires de son époque, était si estimé dans son domaine que, voyant que l'anime fut un échec commercial, la plupart des producteurs pensèrent que le yuri était un genre qui ne se vendrait jamais. De fait, il est vrai, un interviewé avait pu aussi confier à Maser que le yuri « sérieux » est un produit difficile à vendre dans l'animation.

De quoi il ressort qu'à cette époque encore, le yuri était l'objet d'une niche ; si le yuri « à adresse féminine » et dans la continuité de *Maria-sama ga miteru* pouvait survivre dans la même veine, créant son premier magazine avec *Yuri Shimai* en 2003, qui cependant connut des difficultés, fut abandonné et aussitôt réinstallé en tant que *Komikku Yuri Hime* en 2005, il n'en demeure pas moins que, passé le manga qui a pour avantage d'être un modèle d'édition peu coûteux et rentabilisable à travers une niche, d'autres secteurs qui s'essayèrent à la tendance ne trouvèrent pas assez de public pour « faire prendre » le genre, dans l'animation, le jeu vidéo, ou même le light novel à l'époque encore sur la pente ascendante. De même, le fait seul que *Komikku Yuri hime* demeura à cette époque et demeure aujourd'hui encore le seul magazine de yuri doit nous interroger sur le fait que ce groupe était (et est peut-être encore) beaucoup trop restreint pour permettre la création d'autres magazines ; car la création de magazines implique concurrence, et donc, un public suffisamment large pour se diviser en plusieurs courants d'opinions au sein de ce même public sans que la survie des magazines soit en jeu. Si je pense que le yuri, aujourd'hui, pourrait éventuellement réussir cette partition au niveau de son public mais demeure un « genre » trop petit en tant que tel pour le faire, il n'en demeure pas moins qu'à l'époque, créer un autre magazine yuri était impossible – c'est ainsi que l'on vit *Hôbunsha*, avec sa série

d'anthologie *Tsubomi*, finir par arrêter la publication en 2013, de même pour *Hirari* en 2014.

A cette époque, le genre yuri était donc trop petit pour que, tant côté masculin que féminin, il pût s'installer durablement dans le paysage. Le succès pourtant des codes était bien là ; cette situation paradoxale encouragea sans doute à multiplier les « codes » du yuri, les « jeux romantiques entre filles » dans les œuvres en dehors du genre yuri : c'est que les éditeurs remarquèrent sans doute vite que, si le yuri ne se vendait pas, le fait de *présenter* un jeu semi-romantique manipulant des codes du yuri dans les œuvres généralistes, lui, vendait bel et bien.

A titre d'exemple de ce jeu et pour citer plusieurs œuvres à la limite temporelle du basculement de 2011, l'on pourrait évidemment citer la série d'animation *Toaru Kagaku no Rêrugan* (とある科学の超電磁砲) (2010), que Nakari Hajime évoque au demeurant, et où le personnage de Kuroko, collant continûment le personnage principal et l'appelant « *o-nê-sama* » dans une allégorie mi-romantique mi-érotique, renvoie à une forme parodique, transformée en « jeu », des codes du yuri hérités de *Maria-sama ga miteru*.<sup>122</sup> De façon générale, le yuri comme « élément de *moe* », partout où il est présenté dans les œuvres non associées au genre yuri, se présente avant tout comme un « jeu » ; mais un jeu tentant, séduisant, jouant sur la frontière entre la réalité de la romance et son caractère non-accompli, que ce soit dans le registre comique (comme ici) ou dans le registre tragique (comme, par exemple, *Mahô Shôjo Madoka Magika*)<sup>123</sup>.

Evidemment, là où le BL joue aussi sur une libre ré-interprétation des amateurs qui mettent leur fantaisie sous forme de *dôjinshi*, la particularité du yuri est que, car son matériel de base et les frontières du sentiment qu'il décrit eux-mêmes sont flous depuis le départ, l'on ne sait jamais trop bien où le trouver, où le définir et où le désigner, comme en un sens le *moe* duquel nous le rapprochons dans l'utilisation stratégique dont il est l'objet dans un nombre important d'œuvres.

<sup>122</sup> NAKARI Hajime, 中理一, « *kaihôku toshite no yuri* » 解放区としての百合 in *Yuriika*, numéro spécial *Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, pp. 73-75.

<sup>123</sup> Le mot de Ishida Minori (p.189) sur *Mahô Shôjo Madoka Magika*, parlant d'une histoire « confinante au *ninkyô* dans sa forme même », est je pense fort juste dans ce cas précis. L'on peut parler, pour emprunter les termes de Kumata, d'une authentique « virilité féminine » dans ce cas, tout en perdant aucun attribut extérieur de la féminité ou du *moe*.



Parmi enfin les confluences avec le « champ » de la culture Otaku, il y a enfin un point commun de taille parmi les thèmes, qui est « l'effacement de la société ». Du fait que *Maria-sama ga miteru* n'évitait pas strictement les questions de société à sa manière (d'une façon sans doute plus proche de la tradition féminine), je n'en ai pas immédiatement fait état ; cependant, il est évident que par son côté « utopique » et « intemporel », l'univers fermé de *Maria-sama ga miteru* renvoie à un monde où la société est comme figée dans le passé, et donc ne renvoie pas directement à la société présente. Un nombre important d'œuvres de type Otaku, en réalité, sont marqués par cette tendance depuis les années 1990.

C'est un processus par lequel les œuvres liées à l'univers Otaku vont progressivement « ignorer » la réalité de la société, pour n'exister que dans un univers « idéal » qui retire le regard de la société et la difficulté qui lui est liée de nombreuses œuvres, ou l'utiliser de manière parcimonieuse qui évite soigneusement tout jugement de valeur lié à la société ou à la politique.

Erika Freedman parle de « monde scolaire idéalisé ». <sup>124</sup> Or, cela ne me semble pas réellement suffire, car le monde scolaire peut être présenté de nombreuses autres manières, et l'est en réalité dans des pans entiers de la littérature. Pourtant, le light novel, l'animation, les jeux vidéos, présentent un univers scolaire qui n'est pas « réel » et qui « imitent » la réalité scolaire plus qu'elle ne la reflète, à l'aide de « codes » dans l'organisation de cet univers de l'exacte même façon qu'il existe des « codes » pour construire des personnages.

Ceci se remarque tant dans les œuvres d'aventure de type *sekai-kei* (où il s'agit souvent de sauver le monde au détour d'une histoire d'amour, par exemple) que dans les œuvres « dans le quotidien » comme les fictions scolaires souvent présentées dans le *nichijō-kei* (qui sont même de plus en plus accompagnés par les « fictions du travail », où l'on représente un environnement de travail idéalisé où le « *moe* » et le « *iyashi* » sont médiés par les personnages principaux féminins, comme nous allons en parler bientôt).

Dans une telle approche, le point du « *iyashi* », du calme et du repos que l'on veut ressentir en regardant ces récits, parfois interprété comme une idéalisation étrange, est

<sup>124</sup> FREEDMAN Erika, « *yuri kankyō-naki janru* » 百合 環境なきジャンル in *Yuriika*, numéro spécial *Tokushū Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, pp.143-147.

au contraire de mon point de vue l'un des points centraux et les plus caractéristiques de ce que l'on appelle « la culture Otaku » et son imaginaire, ceci, avec les images iconiques de la *bishôjo* et de la virtualité des personnages qui y sont associés.

J'aimerais citer ici Enomoto Aki, ayant été auteur de nombreux livres concernant l'écriture de light novel et enseignant durant de nombreuses années à ce sujet, parlant des différences sur les couvertures entre les light novel pour hommes et pour femmes : « les cas où le personnage principal [peu importe son sexe] apparaît presque obligatoirement du côté des light novel adressés aux filles, quant seule l'héroïne apparaît dans ceux adressés aux garçons, me semblent extrêmement nombreux. »<sup>125</sup> L'on peut y voir une évacuation consciente ou inconsciente d'une trop forte figure masculine dans beaucoup d'œuvres, mais aussi un renforcement du sentiment d'évasion recherché.

Je rappelle évidemment ici que le light novel n'est, en un sens, qu'une version « écrite » de l'animation, et à laquelle deux ou trois personnes (un écrivain, un illustrateur, un éditeur) suffisent souvent – corrélation qui se vérifie par le taux spectaculaire d'adaptations de light novel en série d'animation ces dernières années.

Ce que donc Enomoto remarque dans le même temps sur le public masculin « favorisant une échappée du réel », par opposition à un public féminin plus centré sur un univers gardant un lien avec la réalité, cette remarque, tout en étant de grossières généralités (et il le sait), représentent aussi des tendances fortes des œuvres japonaises dans la différenciation des publics.<sup>126</sup>

Ce considérant, l'univers scolaire des œuvres masculines (dont la mode est en grande partie initiée par le *sekai-kei*, donc le genre post-*Shin seiki Evangelion*) est un univers « de transition », qui n'est pas réel, ou qui empreinte à la réalité pour mieux la trahir. Pourtant, le *nichijô-kei*, quant à lui, se cantonne uniquement à son univers scolaire. Comment l'expliquer, sinon car le *nichijô-kei* ne représente pas la réalité, mais précisément, « l'idéalise », la « lisse », et le rend même « adorable », à un point que cette dernière ne peut plus faire mal ni faire penser à des choses désagréables ?

<sup>125</sup> ENOMOTO, Aki, 榎本秋、*Raitonoberu shinjin-shô no karikata* 『ライトノベル新人賞の獲り方』、*sôhō-kagaku-shuppan* 総合科学出版、2017.

<sup>126</sup> *Ibid.* pp.55-56.

Autrement dit dans mon approche, je souhaiterais prendre cette « exclusion de la société » et des problématiques liées à elle, non comme une « étrangeté », mais une nécessité ; le yuri, comme au reste le BL à sa façon si l'on souhaite pousser le parallèle, évite les sujets de société en partie car il hérite de cette tradition qui pose comme « problématique » l'énonciation de problèmes de société. Sur un site comme raitonoberu.com regroupant des conseils de différents écrivains du domaine du light novel, l'usage de problématiques sociales ou politiques sont présentés comme une gêne au sein d'une industrie se centrant sur le « divertissement » (*entêteinmento*) plutôt que les problématiques politiques liées à ce qu'Azuma définissait comme la littérature « naturaliste » (représentant le monde réel ou apparenté, et les problèmes de société liés au monde réel).

Evidemment, sans vouloir trop rentrer dans des banalités, on peut aisément extrapoler que la culture Otaku soit liée à un « échappatoire » collectif d'une réalité vécue comme difficile et complexe, ce que ne nieraient pas Miyadai Shinji et Morikawa Ka'ichiro, et que la simplicité de ces mondes, pourtant couplée avec une certaine complexité dans les personnages ou dans la construction de l'univers, mais toujours coupés des problématiques du monde réel, est vectrice d'échappatoire du monde réel, une sorte de réalité « parallèle » (d'où la popularisation dans le jargon du terme « 2D » par opposition à la « 3D », la réalité), où l'érotisme, le repos (*iyashi*), sont mis à l'honneur plutôt que des sujets renvoyant à la difficulté de la vie comme la politique et la société, n'étant souvent abordés que superficiellement pour « impliquer » le lecteur, mais jamais d'un point de vue trop théorique.

## **B. *Nichijô-kei* : « sexualité virtuelle » et quotidien idéalisé**

J'avais présenté ma théorie du yuri non comme « genre », mais comme « code narratif », comparable à un élément de *moe* dans la théorie d'Azuma, simplement dans l'ordre de la narration et des rapports entre les personnages. Ceci permettant d'expliquer comment, au même moment, l'on peut voir « exploser » la popularité de

« codes » associés au yuri, et même la création d'un genre associé à une niche, mais l'impossibilité pour ce genre d'accéder à une existence pleinement visible.

Ceci étant, nous avons parlé des gens qui « consomment les codes du yuri » (au sens de ce « jeu » dans les relations inter-féminins dont parlait Nakari Hajime (中理一)). L'on peut parler de « consommer » ici, au sens général de « consommer un récit », mais aussi de « consommer un personnage » ; en vérité, comme j'ai pu en parler plus haut, la notion de « consommation de personnage » et de « consommation de relation » va devenir une notion de plus en plus centrale dans les tendances industrielles du champ de la culture Otaku, jusqu'à même remplacer, pendant une période, la notion traditionnelle de récits au profit des personnages.

Le début des années 2000 sont des années de diversification dans tous les domaines, continuant les années 90. C'est aussi l'époque de « l'explosion » de la culture Otaku comme telle dans des pans de plus en plus large du public et des industries, tandis que la culture associée aux Otakus, mais aussi leur personne même, devient progressivement de moins en moins tabouisée. Cette diversification se voit notamment lorsque l'on regarde la diversification de magazines de manga que l'on pourrait qualifier de « Otaku » masculin ; notamment, les magazines de manga se centrant sur des projets *mediamix* avec l'animation (tel le *Komikku Dengeki-daio* en 1994, que Nagayama pose dans la continuité de la culture otaku tout comme l'évolution esthétique des mangas pornographiques à la même époque<sup>127</sup>), ou avec une esthétique *bishôjo* plus marquée et des scénarios s'inspirant plus de l'animation ou des *bisôjo game*, de même que l'explosion du « *moe 4 koma* » avec le Kirara, sont tous des phénomènes ayant lieu à la même époque et illustrant la même tendance.

Ce point est abordé longuement par Itô Gô dans son livre *Tedzuka izu deddo* (テヅカ・イズ・デッド) en 2005, ou « Tezuka est mort »<sup>128</sup>. La thèse du livre, qui décrit une tendance réelle, est que les mangas passé les années 1990 vont de plus en plus se tourner vers les personnages et la caractérisation, une « fétichisation » des personnages et du « *kyara* », qui en un sens rejoint les tendances dont parlait Azuma dans sa théorie de la base de données, ou Ôtsuka Eiji dans ses « romans de personnages » (qui allaient

<sup>127</sup> NAGAYAMA Kaoru, *Op. Cit.* p. 108.

<sup>128</sup> ITÔ, Gô, 伊藤剛, *Tedzuka izu deddo*, 『テヅカ・イズ・デッド』, NTT shuppan NTT 出版, 2005.

devenir le light novel). Cela ne signifie évidemment aucunement la fin de la narration, mais un « recentrement » de cette dernière autour de personnages hautement fétichisés, tant dans l'apparence physique que dans leurs comportements (le développement de *kyara-go* de plus en plus fantaisistes, là où avant cela ne servait qu'à distinguer les rôles de sexe et d'âge), leur personnalité, et dans notre cas, leurs relations. Pour Itô, la phrase partagée par une partie de la génération *dankai*, et même par une partie des Otakus de première génération, « les mangas sont devenus ennuyeux », résume simplement ce changement de paradigme profond qui a eu lieu, et que nous situons aussi avec la seconde génération d'Otaku (née dans les années 70, et donc dans la vingtaine dans les années 90).

Outre seulement le manga, un étudiant de Fujimoto Yuukari avait pu étudier et comparer les « bande annonces » du prochain épisode dans les anime tant pour enfants que pour adultes sur une longue période de temps durant les années 2000, et arrivait à un constat similaire que plus le temps passait, plus la mise en avant des personnages et de situations de personnages gagnait le pas sur l'histoire dans les mises en scène ou les effets d'annonce.<sup>129</sup>

Ceci nous intéresse évidemment car, si nous suivons l'idée que le yuri a grandi et s'est développé en grande partie au sein de la culture Otaku récente, alors il est évident que son développement s'est fait au moment même de ce « recentrement » collectif vers les personnages et une généralisation de la « consommation de personnage », celle qui était déjà exprimée dans le *bishôjo game* comme une façon de « communiquer »<sup>130</sup> avec un personnage de la réalité manga / anime fétichisé, et qui est la pente menant à la démocratisation du genre *nichijô-kei* ; un genre où, étrangement, comme dans *Maria-sama ga miteru*, les hommes sont absents et les jeunes filles adorables (souvent pures) vivent dans un univers utopique et sans soucis, coupé du monde réel. Et le lectorat de ce genre, essentiellement lancé par les magazines de la ligne *Kirara* de Hôbunsha, semble généralement être de l'ordre de 80% masculin.

Qu'est-ce que le *nichijô-kei* ? Suivant une étude portant sur ce genre, l'on peut parler d'une confluence entre la recherche d'œuvres *mettant en valeur la*

<sup>129</sup> FUJIMOTO, Yukari, 藤本由香里, 『藤本由香里ゼミの卒論集 – Honey a la mode –』, (*dôjinshi*), 2012.

<sup>130</sup> *Nichijô-anime hitto no hôsoku* 『“日常系アニメ” ヒットの法則』 *Kinema junpô eiga sôgô kenkyûjo* キネマ旬報映画総合研究所, 2011.

*communication*, dont le *bishôjo game* en est une des facettes, la « *kyara-isatio* » (キャラ化) toujours plus poussée des personnages, et la chute de la « valeur esthétique » (au sens de Tarde) de la narration (même si jamais absente) au profit des personnages, du comique, et des « *éléments de moe* », de sorte qu'on a pu parfois appeler ces séries des anime de type *moe* (萌え系アニメ).

Elles ont été essentiellement lancée par les magazines de la série *Kirara* (きらら), de Hôbunsha. Ces magazines, dont la publication du premier remonte à 2002 avec le *Manga Time Kirara* (まんがタイムきらら), se concentraient sur des *4-koma* (donc manga humoristiques avec des chutes consistant en 4 cases) où les personnages étaient représentés si possibles de la manière la plus adorable (susitant le « *moe* ») possible, tout en se trouvant très comique. La narration disparaissant *de facto* (du fait du découpage en chutes de 4 cases), ce sont les personnages fétichisés et le comique qui en ressortait qui devenait le centre de l'œuvre.

Ces séries remontent pour l'essentiel au succès de *Azumanga dai-ô* (あずまんが大王) (1999-2002), et l'on peut y intégrer aussi nombre de mangas de la même époque qui sans forcément être des *4-koma*, ne cherchant pas non plus à « raconter une histoire », rentrent dans cette catégorie de par leur narration et mise en scène (nous reviendrons sur ces séries), de sorte qu'on l'on a pu parler aussi de *kûki-kei* (空気系, genre centré sur « l'atmosphère »). Mais cela relève de la naissance du genre, bourgeonnant dans les années 2000. Le grand succès de ces séries est en particulier datable de l'adaptation en anime de *K-On* (けいおん) en 2009, qui connut un véritable succès grand public. A la suite de quoi, une foule d'autre séries du *Kirara* ou séries de la même veine se virent adaptées, si bien qu'on pu parler d'une véritable « mode » et, temporairement, d'une « fin des récits ». <sup>131</sup>

Ce qui me semble remarquable avec ces séries, c'est évidemment le fait qu'elles sont très régulièrement le sujet de *dôjinshi* de type yuri, d'une façon égale, voir dépassant, ce que l'on vit pour *Maria-sama ga miteru*. Cela se voit lorsque l'on regarde les séries qui, chaque année, sont traitées dans des conventions spécialisées sur le yuri

<sup>131</sup> Voir notamment MAEJIMA, Satoshi 前島賢, *Sekaikei towa nanika : posuto eva no otakushi* 『セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史』, Sofutobanku kurieitibu ソフトバンククリエイティブ、2010 (rééd. 2014, *Sekaisha* 星海社).

comme le GLfes (voir annexe). Autrement dit, ce sont des séries qui sont, en un sens, le pendant du *Weekly Shônen Jump* pour les fujoshi : en regardant ces séries, les auditeurs et auditrices ressentent spontanément quelque chose évoquant l'imaginaire du yuri, et se sentent tentés de produire ou d'acheter des œuvres dérivées sur ce thème. Au reste, Hôbunsha centre visiblement son marketing sur cette veine, et allie méthodiquement « jeu » de yuri et « romance inaccomplie » pour que le lectorat, perpétuellement, « voit » du yuri sans pouvoir clairement le désigner comme tel ; une stratégie exemplaire d'utilisation du yuri comme élément de *moe* narratif, ou, autant le dire pour de bon, comme *élément de yuri* (百合要素, *yuri yôso*).<sup>132</sup>

La « disparition du vecteur d'identification » pour le spectateur masculin est un moment clé, je pense, dans l'évolution de la culture Otaku masculine. Depuis, j'ai l'impression qu'elle s'est encore renforcée. Elle est souvent considérée comme une manière « de voir du yuri », au sens où, du moment où l'instance masculine disparaît du récit, le centre de la tension amoureuse réel ou fantasmé (le plus souvent fantasmé par une sorte de jeu sciemment organisé) ne peut plus être médié qu'à *travers* un autre personnage féminin.<sup>133</sup>

Outre qu'il représente un changement important dans la « méthode de récit », avec la fin de l'instance énonciative pour le lecteur / auditeur masculin (qui est cependant plus difficile à faire dans le roman que dans le manga et l'animation, et j'explique par cela la façon dont le light novel et le *Bishôjo game* n'ont pris qu'à peu de degrés ce tournant), il représente aussi un moment où le point important est moins la relation des personnages féminins avec le personnage masculin central, mais les personnages féminins pris « pour elles-mêmes », et leurs relations entre elles, comme élément central d'attraction. Peut-être pourrait-on y voir une continuité extrême du genre harem, ayant connu ses plus gros succès dans les années 1990 et 2000, sous la forme d'un « harem sans homme ».

<sup>132</sup> Le fait que Hôbunsha ait aussi, entre 2009 et 2014, tenté de créer sa propre série d'anthologie yuri avec *Tsubomi*, est aussi une preuve que ce dernier tentait de se positionner dans le marché du yuri ; cependant, l'échec de cette série montre que les publics du *Kirara* et du yuri comme « jeu » et les publics des romances yuri « telles quelles », en tant que genre, n'étaient peut-être pas les mêmes.

<sup>133</sup> Nous y reviendrons, mais *Yuru yuri*, qui fut le grand succès qui propulsa *Komikku Yuri Hime*, est pourtant totalement une œuvre de cette catégorie-là.

Ce type de setting pose selon moi une nouvelle ambivalence du « *moe* », qui hérite des formes précédentes, dans laquelle le personnage masculin n'est plus ressenti comme nécessaire, mais uniquement les « idoles » par lesquelles passe les « éléments de *moe* ».

En outre, comme l'on pourrait l'observer, si traditionnellement dans le genre *Mahô Shôjo* (Magical Girl) l'on a pu constater l'importance de l'identification forte des auditrices envers les héroïnes, impliquant que les auditeurs masculins regardaient cela par « effraction », il est douteux que cela soit valable dans les développements ultérieurs du *nichijo-kei* ou des *mahô shôjo* « post-*Mahô Shôjo Madoka Magika* » (à public adulte), où le vecteur central est moins l'identification que le *moe* de personnage et l'empathie que l'on peut éprouver pour eux.

S'il est vrai qu'une constante demeure entre instance d'énonciation parlant un japonais normal et ne cherchant pas à évoquer du *moe* (donc instance d'identification) et les personnages secondaires qui vont utiliser beaucoup de *kyara-go* (de « parlé de caractérisation » mettant le personnage dans une sphère d'irréalité) et être sujets à des éléments de *moe* forts, le *nichijo-kei* et ses suites présentent une atténuation progressive de cette tendance, notamment car l'instance d'énonciation n'a pas nécessairement besoin d'être un vecteur d'identification.<sup>134</sup>

De sorte que, même dans des séries « hybrides » possédant un scénario mélangé à des éléments de *nichijô-kei* et consistant souvent dans l'idée de « mélanger plein de *bishôjo* avec quelque chose », comme *Girl & Panzer* (Filles et tanks) ou encore *Kantai Collection* (filles et navires)<sup>135</sup>, il est difficile pour le spectateur de réellement s'identifier au personnage principal, même si il se présente comme moins « particulier » que son groupe immédiat. En cela, le *nichijô-kei* représentait une tendance qui allait s'étendre à toutes les grandes industries du champ culturel Otaku, et dont on pouvait trouver des préfigurations (c'est là ma théorie) dans *Maria-sama ga miteru*.

Et je remarque à titre personnel que nombre de *bishôjo game* et de light novel ayant tenté de s'intégrer dans un univers féminin ou de type yuri, ou s'en rapprochant,

<sup>134</sup> YAMADA, Shôji (dir.), *Manga / anime de ronbun / repôto wo kaku : « suki » zo gakumon ni suru hôhô, Mineruba shobô hôhô* 『漫画・アニメで論文・レポートを書く : 「好き」を学問にする方法』, *Mineruba shobô* ミネルヴァ書房, 2017.

<sup>135</sup> Qui seraient une forme de continuation extrême du paradigme « *meka to bishôjo* » dont nous avons parlé antérieurement.



ont régulièrement tendance à alterner les points de vue de la narration entre plusieurs personnages, de sorte précisément à éviter l'épineux problème de « l'identification » complète à un personnage féminin quand le lectorat masculin est potentiellement important, et alors que l'on « lit » dans les pensées d'un personnage<sup>136</sup>.

Ces univers féminins où le lectorat Otaku masculin se projette, donc, pourrait accréditer la thèse de « l'instabilité d'identification », notamment de genre et de sexualité, dans laquelle serait l'identité de cette catégorie d'homme. Pourtant, il est inutile d'aller chercher chez les « fujoshi à l'envers » le cœur de ce public, qui nous semble trouver des ramifications beaucoup plus simples dans la culture de l'iconographie *bishôjo*, et même, dans la pornographie associée depuis les années 1980.

C'est que cette incertitude d'identification de genre n'est pas nouvelle chez le public masculin. En vérité, de la même manière qu'une catégorie du BL est le type de consommation pornographique d'une part des Otakus féminins, visant à une transplantation érotique dans un corps différent pour ce public féminin, le *bishôjo-kei eromanga* (美少女系エロ漫画, manga pornographique de type *bishôjo*) n'était peut-être guère différent, puisqu'il a souvent été rappelé que dans la consommation comme (surtout) dans le dessin de mangas érotiques, aussi étranges soient-ils, il se cachait souvent chez une part importante de ces auteurs masculins plus une forme « d'identification » au corps de la femme, pourtant maltraité, qu'à la figure masculine présentée, quand cette dernière existe encore.<sup>137</sup>

C'est un pareil dilemme que l'on trouvait au demeurant dans la plupart des *bishôjo game*, la part « vidéoludique » et certes plus accessible de cette industrie pornographique, où le héros masculin, fût-il important dans l'histoire, doit autant que possible être anonymisé et sans visage, non pas dans un seul but d'identification propre à la tradition narrative, mais aussi pour mettre l'essentiel du processus émotionnel et de sympathie sur les personnages féminins qui seuls sont visibles, l'essentiel du vecteur

<sup>136</sup> Pour citer des exemples concrets, je pense, dans le cas du *bishôjo game*, à *Katahane*, et dans le cas du light novel, à *Mahô Shôjo Ikusei-keikaku*. C'est cependant une tendance, et aucunement une règle générale.

<sup>137</sup> Voir à ce sujet notamment l'article de Nagayama Kaoru in *Môjô-genron F-kai, posuto-modan otaku sekushuariti* 網状言論 F 改—ポストモダン・オタク・セクシュアリティ, *Seidôsha* 青土社, 2003.

d'identification passant dans des personnages féminins « *moe* » qui se voient bien plus développées que le protagoniste principal lui-même.<sup>138</sup>

Je vais maintenant tenter une approche tout à fait théorique, mais qui pourrait, si elle ne se révélait pas trop fautive pour en tout cas un certain nombre de cas, être une explication probable de l'extension du yuri, qui serait assimilable à l'évolution de la société, l'évolution de la culture otaku, mais aussi de la « sexualité imaginaire » représentée par la réalité de type manga / anime (autrement dit, dans « l'environnement commun de puissance d'imagination » des Otakus, dirait Azuma.).

Je subodore, en suivant Nagayama Kaoru sur ce sujet, que passé le boom du *moe* dans les années 2000, la multiplication des œuvres de type « *moe* » corroborent en réalité la baisse des ventes des *bishojo-kei eromanga*, en cela que les mangas « *moe* » répondent progressivement à une partie de la demande de ceux qui, en premier lieu, consommaient ces médias pornographiques – dit autrement dit, la « sphère subculturelle pornographique » aurait été une forme d'avant-garde avancée de phénomènes culturels demandant à se concrétiser sous une forme plus large et grand public.

Cela ne serait pas la première fois dans la culture Otaku et apparentée. En un sens, l'on pourrait continuer en supposant que la sexualisation du corps imaginaire (tant féminin que masculin) est une des données essentielles de cette culture, de sorte qu'il serait bien difficile de séparer la part de la libido, cette chose partagée par tous les êtres humains doués de leurs facultés, de son essor rapide des années 1980 à aujourd'hui. Les *dôjinshi* de type yaoi, dans la fin des années 70 et le cours des années 80, vont faire le lit de ce qui deviendra le BL dans les années 90, une forme qui peut tantôt hériter de son aspect sexuel, tantôt le sublimer, le rendre invisible, et se faire vendre dans les librairies grands publics sous des labels pour jeunes filles prestigieux comme *Cobalt bunko* ; le *lolicon*, qui aurait pu être interprété comme de la simple pédopornographie, et la récupération des codes esthétiques du *shôjo manga* dans des *dôjinshi* masculins, va précéder, dans les années 1980, l'apparition des premières *bishôjo* dans des anime à succès ; les jeux érotiques, dits *bishôjo game*, à l'époque tous pornographiques, vont préparer un courant esthétique et scénaristique que l'on retrouve dans toute l'industrie du champ Otaku, puisque l'on retrouvera de nombreux noms comme Tsudzuki Masaki,

---

<sup>138</sup> GALBRAITH, Patrick W., « *Bishôjo Games : Techno-Intimacy and the Virtually Humanin Japan* », in *Game Studies*, vol 11, issue 2, May 2011.

Urobuchi Gen, Nasu Kinoko et Maeda Jun, auteurs de ces fameux jeux pornographiques, comme des scénaristes à succès de séries d'animations et de mangas tels qu'ils ne se comptent plus, en en héritant les thématiques, avant que ces jeux eux-mêmes, progressivement, se présentent comme de moins en moins pornographiques.

Au fond, si la culture Otaku a deux dynamiques que nous avons déjà mentionnée en première partie, à savoir une dynamique *bottom-up* par la culture du *dôjinshi*, encore plus encouragée par internet et la baisse des coûts de productions concomitant dans les années 1990, et une dynamique générationnelle, où les *topoi* ayant marqué chaque génération sont voués à devenir la nouvelle règle dès que ces derniers atteindront l'âge d'être dans l'industrie comme acteur, l'on remarque une troisième dynamique, qu'on pourrait qualifier de libidinale, et qui se lie aux deux autres indissociablement : la libido intrinsèque de l'imaginaire Otaku, cet attachement sentimental au « réalisme de type manga-anime », cette « sexualité de l'image » qui semblait rendre Saitô Tamaki perplexe<sup>139</sup>, construit ses propres nouveaux schèmes de sexualisation de génération en génération, et alors qu'ils sont dans un premier temps consommés « comme pornographies », les générations ayant grandi avec, qui ont été « habitués » à ces codes et sont subliminalement attirés par eux, les réutiliseront librement dans des œuvres grands publics, quand elles auront été digérées, « intégrées » dans l'imaginaire collectif, ou sublimées comme sexualité « passive ».

C'est en ce sens que Nagayama discute des premiers mangas « *moe* » dans les années 2000, et nous pensons sa remarque très pertinente. Pour cet ancien éditeur de mangas érotiques, les premiers mangas « *moe* », tels *Ichigo mashimaro* (2001) qui, en un sens, préfigure le succès de *K-on* (2009) et du « *nichijô-kei* » avec lui, et *Gunslinger Girl* (2002-2012), qui préfigure les anime de type *moe* violents et brutaux tels *Mahô Shôjo Madoka Magica* (2011) (la « pulsion sadique » sous-jacent, comme disait Saito Tamaki en parlant de cette dernière série<sup>140</sup>), ont quelque chose de très étrange. Ce ne sont pas des mangas pornographiques, en aucune manière ; mais il y a, dans la façon

<sup>139</sup> Sa tirade ponctuelle sur combien il pouvait paraître « incroyable » à première vue de s'imaginer une sexualité centrée sur les images en parlant des Otakus consommant la culture *bishôjo*, traduit cette surprise. Voir SAITÔ, Tamaki, 斎藤環, *sentô-bishôjo no seishin-bunseki 戦闘美少女の精神分析, chikuma shobô 筑摩書房*, 2006.

<sup>140</sup> Article de Saitô Tamaki in *Yuriika*, numéro spécial *Sôtokushû Mahôshôjo Madoka Magica – Mahôshôjo ni hanataba o* 『総特集 魔法少女まどか☆マギカ — 魔法少女に花束を』, No. 43-12, 2011.

dont le lecteur les consomme, quelque chose qui se rapproche sur le plan subliminal de la consommation pornographique, ne serait-ce car dans le cas de *Ichigo Mashimaro* (et ensuite, pour notre interprétation, le *nichijô-kei*), il est dur de consommer un récit qui n'existe pas, où l'on ne voit que le quotidien de « personnages mignons » qui ont une « chara-isation » (*kyara-ka*) très marquée, de sorte que le lecteur ne peut s'identifier à eux. Il faut donc admettre que ces mangas peuvent chez certains lecteurs répondre à des pulsions qui, à un niveau subconscient, relèvent de quelque chose de sexuel, ce qui est en un sens un des attributs cachés du « *moe* », qui est sexuel sans être sexuel, forme d'attachement sentimental fort voulu pur, asexué, mais tout de même rattaché au germe libidinal qui se cache inévitablement dans le corps humain.

C'est en ce sens qu'il parle de « pornographie sans sexe », ou même encore, de « pornographie sans sexe pour garçon vierge »<sup>141</sup> ; non pas que le lecteur fût effectivement vierge, mais que la sexualité représentée ici est « comme » vierge, et implique un lecteur qui serait « comme » vierge, ne recherchant pas la représentation de l'acte, mais un « autre chose » subliminal qui est avant et demeure perpétuellement avant.

Un « avant » perpétuel ; soit quelque chose qui devrait nous rappeler en effet la « romance inaccomplie » de *Maria-sama ga miteru*, et d'une part importante des œuvres du genre yuri.

Le lecteur aura ici compris notre hypothèse. Autrement dit, l'extension du yuri, dans son acceptation tant masculine que féminine (et d'autant plus si l'on se souvient que, au début du *komikku yuri hime*, ces dernières avaient eu moins de répulsion que les hommes à voir des mangas érotiques arriver dans le magazine<sup>142</sup>), poursuit la même dynamique libidinale, qui se « sublime » dans les années 2000, et se généralise dans les années 2010. C'est aussi sans doute une raison de pourquoi le « flou » entourant ce qui est ou non du yuri est un problème permanent, là où le BL peut sans problème assumer son aspect marginal (à savoir, que les œuvres commerciales ne sont pas du BL si elles ne s'en revendiquent pas elles-mêmes, et que les fans sont libres de leur expression dans

<sup>141</sup> NAGAYAMA, Kaoru, 永山薫, *ero-manga sutadîzu, kairaku-sochi toshite no manga-nyûmon* 『エロ漫画スタディーズ「快樂措置」としての漫画入門』, *Chikuma bunko* ちくま文庫, 2014, pp. 299-309.

<sup>142</sup> Sur ce point, voir. Zâtô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû* 『百合の研究 Vol. 02』 *Liliumlab (dôjinshi)*, 2017

les *dôjinshi*) : c'est ainsi que l'éditrice en chef du *Komikku yuri hime* rappelait combien pour les fans de *yuri* il semble important que les personnages « aient » des liens déjà très forts dans les œuvres officielles pour pouvoir « s'imaginer » du *yuri*, là où les amateurs de BL s'offriront beaucoup plus librement à l'interprétation : « la perception des fans à pouvoir voir du BL partout est incroyable. J'ai l'impression que le *yuri* n'a pas encore cette force de fantaisie, on n'apprécie que les choses dont on se dit : « c'est du *yuri* ! » »<sup>143</sup>.

C'est là le même processus : le *yuri* doit être vu comme du *yuri dans l'œuvre elle-même*, fût-elle non pas une œuvre « catégorisable » comme *yuri* au sens strict (donc centré sur la romance entre deux filles) ; à titre d'exemple, de savoir si *Mahô Shôjo Madoka Magika* est, oui ou non, du *yuri*, est une question ambiguë, car si la série ne représente (avant du moins sa suite filmique) aucune romance exprimée verbalement, la série a bien été interprétée comme du *yuri* par un nombre important de spectateurs.

Et la raison de cette « fragilité » de la définition du *yuri*, c'est aussi je pense la sexualisation subliminale du *yuri* qui est beaucoup plus forte ; autrement dit, l'appréciation d'une simple romance comme, ou non, du *yuri*, est aussi lié au fait que la consommation des éléments de *yuri* (*yuri-yôso*), comme tout élément de *moe* au demeurant, a une interprétation sexuelle sous-jacente (même si non-nécessaire), et que la force de cette dernière dépend éminemment des personnes, de leurs valeurs comme de leurs centres d'intérêt.

Si il est vrai de dire que la majorité du lectorat du *yuri* ne lit pas le *yuri* pour des motifs sexuels, n'y recherchant pas l'excitation, de la même manière qu'il est vrai de dire que la majorité des amateurs du *moe* n'y ressentent pas une forme d'attrait sexuel immédiat, il n'en faut pas conclure pour autant que la pulsion libidinale *n'existe pas*. Cette dernière existe sans doute ; mais elle semble exister sous un aspect subliminal, et n'est plus première, ni sans doute même consciente, car elle a été « digérée » par les codes assimilés par son public.

---

<sup>143</sup> Texte original : « あらゆるものに BL を見出せるファンの感覚は凄いですね。百合はまだそこまでの妄想力はない気がしていて、「これが百合だよ」と提示されたものだけを百合として楽しんでいる。 » Interwé pour *SF Magazine 2019 No. 731, Yuri tokushû*, SFマガジン 2019 No. 731 百合特集, Hayakawa shobô 早川書房, 2019, p. 46.

Ce point doit être compris, de sorte à éviter une mécompréhension dans ce que j'essaie de développer. Car la recherche d'excitation sexuelle n'est, selon la majorité des lecteurs ayant répondu aux sondages de Maser, pas le point recherché, sinon pas le point principal recherché, par les lecteurs de yuri. C'est à cela qu'on explique cette constatation qui pourrait paraître peu évidente, qui est la présence étonnamment faible d'œuvres pornographiques de type lesbien dans la scène professionnelle du manga pornographique.<sup>144</sup> Ceci est d'autant plus surprenant si l'on considère le point de vue de Ishida Minori précédemment exposé, que nous pensons juste, qui veut que si le yuri est fort peu étudié, ce serait car il est associé à la pornographie et ne « choquerait pas » nos préjugés sociaux comme eût pu le faire le BL. Pourtant en effet, la pornographie de type yuri est rare ; et si elle existe, l'on peut douter qu'elle soit effectivement lue en priorité par le public habituel du genre yuri.

J'aimerais apporter quelques explications à ce sujet.

La première, est la discussion sur les rares œuvres pornographiques yuri réellement estimées par le public. A ce sujet, le manga *Shôjo Sekuto* (2003-5), de Kurogane Ken, me semble être une œuvre difficile à éviter. Maser rapporte que la seule œuvre qu'on peut incontestablement qualifier de pornographique qui trouve un certain soutien parmi ses sondeurs est cette dernière. Cette anomalie interroge : quelle est la différence de cette œuvre avec les autres du même genre ?

En vérité, en dehors du style graphique de l'auteur non éloigné des mangas pornographiques de type *bishôjo-kei*, l'on constate que bien plus que la représentations des rapports sexuels, c'est la romance entre les deux personnages principaux qui domine le récit – c'est, autrement dit, une histoire d'amour avant d'être un matériel pornographique. Ceci est d'autant plus vrai que l'on verra l'œuvre être progressivement associée à un classique du genre, et Kurogane Ken pourra par la suite participer à la série d'anthologie yuri *Tsubomi* de Hôbunsha.<sup>145</sup>

De la même manière, l'on pourrait aisément croire que, si recherche de contenu sexuel il y a, elle serait l'objet du sexe le plus objectivement amené à être attiré par la

<sup>144</sup> NAGAYAMA, Kaoru, *Op. Cit.*

<sup>145</sup> A ce titre, il est commun dans le milieu qu'un auteur de pornographie devienne un auteur tout public ; mais cela semble être aussi le cas pour le yuri : en effet, pour un genre que l'on met dans la filiation du *shôjo manga*, il faut admettre que les auteurs venant du *shôjo manga* sont fort rares, et ceux venant du manga érotique nombreux, et cela mérite d'être interrogé.

représentation du corps féminin – autrement dit, le public masculin. Or, ce que des études sur les débuts du *Komikku Yuri Hime* montrent, c'est que lorsque le magazine eut demandé à ses lecteurs s'ils souhaitaient ou non voir s'ouvrir une catégorie acceptant le contenu pornographique dans ses pages, une partie importante des lecteurs s'y opposèrent violemment – presque tous étant, en vérité, des hommes. L'on pouvait alors voir se dessiner, dans les années 2000, une différence entre un lectorat masculin « refusant » toute représentation pornographique dans la représentation de l'intimité inter-féminine qu'était le yuri, et un lectorat féminin qui, pour l'essentiel, n'y voyait pas de problème. L'on voit ici l'influence de l'image de « pureté » de *Maria-sama ga miteru*, qui entre temps s'est reporté sur le *nichijô-kei*.

Qu'en serait-il aujourd'hui ? Il est difficile de répondre à cette question ; l'influence qu'exerçait *Maria-sama ga miteru* et son univers de pureté féminine sur l'imaginaire d'une partie du public s'est affaïssé, et peut-être que les réticences seraient moins lourdes aujourd'hui. Pourtant, le succès de *Yuru yuri* (notamment par son adaptation télévisuelle en 2011) nous présente aussi un univers où l'explicite sexuel est peu présent. En revanche, le dernier succès en date du *Komikku Yuri Hime*, *Citrus* (2013-2018), est bel et bien une œuvre représentant de façon explicite des rapports sexuels entre les héroïnes – de sorte que l'on peut penser qu'un « barrage psychologique » a bien disparu. Mais l'on devra nuancer en se souvenant que là où *Maria-sama ga miteru* et *Yuru yuri* ont été, à proprement parler, des succès grands publics touchant largement au-delà de leur niche, *Citrus* est une œuvre qui toucha essentiellement des gens déjà intéressés par le yuri dans un premier temps – à cela s'ajoute qu'il est difficile, dans le cas de *Citrus*, de différencier la part de la société japonais de celle de la société internationale, notamment car l'anime a été selon le producteur Yamashita Shinpei que j'ai interviewé avant tout un succès à l'international (et notamment en Chine, qui semble présenter une réception du phénomène yuri, comme du phénomène BL, très différente du Japon).

Dans tous les cas, les éléments semblent concorder pour penser que, si l'élément de la représentation sexuelle n'est pas littéralement absent de l'histoire du genre, il n'en est pas un élément nécessaire, et beaucoup d'œuvres ont pu, et continuent, de se passer de toute forme de représentation sexuelle. En cela, l'on peut parfaitement entendre

l'idée que la recherche d'excitation sexuelle n'est pas le but recherché par les lecteurs de yuri – ceci semble tout à fait corroborer cette constatation.

Mais alors, cela n'entre-t-il pas en contradiction avec ma définition précédemment présentée d'une souche physiologique quelque part existant dans un nombre important de consommations liées à la culture Otaku ?

Je pense qu'en vérité, le problème a souvent été mal posé. La question n'est pas de chercher ce qui est érotique et ce qui ne l'est pas ; ni même, si la représentation d'acte sexuel est recherchée ou n'est pas recherchée par le lecteur. Elle se situe dans cette zone de flou qu'on pourrait voir comme une « sexualité virtuelle ».

Pour cela, il suffit de réfléchir un instant au cas du *bishôjo game*. Ces jeux textuels, centrés avant toute chose sur la représentation graphique de *bishôjo* voulues adorables et de dialogue avec elles, autour d'un personnage masculin dans une configuration de type harem, présentent beaucoup de jeux avec une forte présence du scénario, et ce dernier est alors mis en avant comme la qualité première de ces jeux.<sup>146</sup> Pourtant, ils ont commencé comme de simples jeux pornographiques – la société *Key*, qui produisit parmi les plus gros succès du genre et dont la plupart de ses œuvres se virent adaptées en anime avec des succès grands publics, et son scénariste principal Maeda Jun, n'en commencèrent pas moins leurs succès avec *MOON*. (1997), un jeu PC pornographique. Pourtant, lorsque l'on demande à des joueurs de *bishôjo game*, dont jusqu'à récemment l'immense majorité étaient vendues en tant que jeu pornographique, si ils sont intéressés prioritairement par le contenu sexuel, l'on se surprend de se voir souvent répondre que non. Une distinction est même apparue, dans cette communauté, pour différencier les « *nukigê* » (jeux à but uniquement masturbatoire) des jeux sérieux où l'histoire et les personnages priment. Et, lorsqu'un *bishôjo game* connaît un succès dans sa niche, il est courant qu'il soit revendu en format tout public sans scène sexuelle, ce qui corrobore l'idée que ce point n'était, en effet, pas indispensable à l'identité du jeu et du récit dans un premier temps.

Pourtant, si l'intérêt envers la sexualité est niée par le public, comment néanmoins expliquer qu'un marché de niche immense s'est construit sur le marché du jeu

---

<sup>146</sup> Il est à noter, dans ce va-et-vient perpétuel qui veut que ce qui naît dans la niche féminine un jour se trouve un avatar dans la niche masculine et vice-versa, que dans les années 2010 sont massivement apparus les *Otome game*, qui sont leur symétrique strict du point de vue féminin.



pornographique, ayant construit des succès grands publics par la suite, avec un ensemble de codes de représentation, graphiques et scénaristiques, qui puisent indubitablement dans un imaginaire sexualisé, sans quoi le public ne serait pas apparu dans un premier temps ?

Le lecteur aura compris où mène mon argumentation – ces deux phénomènes ont peut-être quelque chose de commun. A savoir, devant un contenu où spontanément l'opinion y verra un intérêt sexuel débridé, le consommateur y voit quelque chose qui, du point de la valeur esthétique, est pour lui beaucoup plus précieux. Aussi, réduire cela à un simple besoin physiologique serait, en un sens, comparable à un crime d'hérésie – et en effet, à l'origine de sa passion pour ces biens, l'intérêt physiologique, libidinal, n'est peut-être pas le premier, ni le plus important. Mais peut-on affirmer qu'il soit parfaitement absent ?

Pour conclure sur ce point, l'on pourrait interpréter les *éléments de moe*, qu'ils soient narratifs ou esthétiques, de même que l'usage du yuri comme élément de moe (*élément de yuri*), comme autant de moyens différents de faire appel à cette sexualité virtuelle, d'autant plus présente chez le public masculin. C'est en tout cas un des moyens, je pense, d'expliquer l'usage courant du yuri comme « élément de moe », ainsi que le déni de recherche sexuelle chez la majorité des lecteurs (qui sont en effet peu nombreux), concomitant avec la montée du *nichijô-kei* et des anime / manga « de type *moe* ». C'est l'une des explications ; mais évidemment sans doute pas la seule, la réalité étant toujours complexe et multifactorielle, et sans doute généralement plus valable pour le public masculin que pour le public féminin.

### C. Le Yuri après 2011 : un boom enfin accompli ?

Après 2011, je pose la théorie qu'un changement majeur va profondément bouleverser les différents champs des industries associées à la culture Otaku, menant à une rapide « généralisation » des codes du yuri, que ce soit en tant que genre que (surtout) en tant qu'élément de *moe* mobilisable dans les œuvres quelles qu'elles soient.

Ce changement est essentiellement lié à deux œuvres d'animation sorties la même année, qui vont, chacune dans leur catégorie, amener à des bouleversements considérables : *Yuru yuri* et *Mahô Shôjo Madoka Magika*.

Le premier est plutôt connu des gens étudiant le yuri ; le second, parfois trop ignoré par ces derniers je pense, quand il a sans doute joué un rôle majeur dans la façon qu'avaient les gens « extérieurs » de voir le yuri comme simple élément narratif.

L'influence de *Yuru yuri* est que tout en se présentant comme une « œuvre de yuri » et étant l'adaptation d'un manga qui était publié dans le *Komikku Yuri Hime*, il est très éloigné de l'image habituelle du genre yuri – pour tout dire, il ne se différencie aucunement d'une série de type *nichijô-kei* habituelle, et ce faisant, permet de pousser plus loin encore l'association des deux publics, en faisant s'intéresser au genre yuri un public qui, auparavant, ne faisait que l'effleurer avec les séries issues du *Kirara*.

Ce faisant, *Yuru yuri*, par son boom, va mener une foule de nouveaux lecteurs au *Komikku Yuri Hime*, qui va devoir s'habituer à ce nouveau type de lecteur qui n'avait pas été prévu. Il est d'une singulière ironie que le genre yuri, lancé par ces lecteurs masculins insoupçonnés et non-invités de *Maria-sama ga miteru*, se voit une seconde fois transformé par une foule de nouveaux lecteurs venus de d'autres centres d'intérêts. Le staff éditorial du *Komikku Yuri Hime* prendra vite le pas, qui demandera à l'auteure de *Yuru yuri*, Namori, d'illustrer les couvertures du magazine pour quelques temps, comme Hibiki Reine devint incontournable à Cobalt durant une époque.

Ceci ne fut évidemment pas du goût du lectorat traditionnel. Il y avait cet « écrit d'impression » que je trouve intéressant, de cette lectrice de yuri qui dans le numéro spécial du *Yuriika* de 2011 centré sur la culture du Yuri (surtout d'un point de vue féminin il faut le reconnaître), expliquait son inquiétude devant ce nouveau lectorat cherchant du yuri « léger » et rejetait les romances plus « sérieuses » que l'on voyait dans le magazine jusqu'ici.<sup>147</sup> Indéniablement, ce risque a pu exister un temps ; mais ce que l'on vit au contraire c'est, par l'afflux de nouveaux lecteurs, une stabilisation du *Komikku Yuri Hime*, qui devint rapidement monopolistique avec la fin du *Tsubomi* et du *Hirara*, tout en passant de bimensuel à mensuel en novembre 2016. Le magazine

<sup>147</sup> Tamaki Sana, 玉木サナ *ironna yuri ga sakeba ii, watasi ha chi no iro no yuri ga mitai* いろんな百合が咲けばいい、わたしは血の色の百合が見たい, in *Yuriika, numéro spécial Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014, pp. 155-161.

commença alors à devenir une « plaque centrale » du yuri tant dans sa dérivation humoristique que sérieuse.

A partir de *Yuru yuri* en 2011, on dénombre alors pas moins de sept adaptations en anime de séries du *Komikku Yuri Hime*, parmi lesquelles quatre seraient de type « comiques » et trois de type « sérieuses ». Loin donc d'avoir détruit la variété du magazine, ce succès semble avoir porté bénéfice à la réputation du genre dans son ensemble, même si comme dit précédemment le fait que *Komikku Yuri Hime* soit en situation monopolistique trahit le fait d'une niche encore peu solide qui doit se réunir sous un seul drapeau pour survivre, en comparaison de la quantité de magazines BL existant.

C'est ainsi que, dans le même interview tenu pour le *SF Magazine* en 2018, l'éditrice en chef du *Komikku Yuri Hime* pouvait parler des plans du magazine de se tourner vers une forme de « magazine généraliste sur le yuri » plus que de simple « magazine de manga ». De fait, depuis longtemps déjà le magazine propose des rubriques diverses, comme sur les dernières séries d'animation à la mode dans lesquelles l'on pouvait « lire » du yuri (faisant usage d'« éléments de yuri »). Dans cet interview, il est aussi question de combien le yuri, « comme la SF », est, plus qu'un « genre », un « quelque chose » que l'on peut trouver un peu partout, et où les amateurs cherchent avec force de désespoir la moindre branche à laquelle raccrocher, tant le « genre » en lui-même est petit mais « les éléments » réutilisés dans d'autres œuvres pléthoriques.<sup>148</sup> Cette analogie de circonstance me paraît pertinente, d'autant que l'éditrice n'oublie pas de rappeler ce point important déjà mentionné que, contrairement aux amateurs de BL, les amateurs de yuri ont tendance à avoir besoin d'une « romance plausible », sous-entendue explicitement ou implicitement par le matériel de base, pour pouvoir y ressentir une forme de yuri, rendant d'autant plus forte la « recherche » de yuri dans des œuvres qui n'en sont pas.

C'est dans ce style-là qu'apparaît, la même année que la diffusion de *Yuru yuri*, une seconde série qui me semble avoir eu une influence capitale : *Mahô Shôjo Madoka Magika*.

---

<sup>148</sup> *SF Magazine* 2019 No. 731, *Yuri tokushû*, SF マガジン 2019 No. 731 百合特集, Hayakawa shobô 早川書房, 2019.

J'avais traité le cas spécifique de cette série précédemment dans mon mini-mémoire de l'année dernière ; j'aimerais ici éviter les redites. Mais il est évident que dans le domaine du « yuri tel qu'utilisé comme élément », cette série possède une importante force d'évocation, qui fut le sujet d'émois d'une partie du public.

De par ce choc, l'on vit que *Mahô Shôjo Madoka Magika* fut un des sujets de *dôjinshi* yuri les plus importants au Comiket sur presque une décennie à la lecture du magazine de la convention – même une des auteures historiques de manga yuri, Morinaga Milk, produisit dans la foulée beaucoup de *dôjinshi* autour de cette série.

Ce qui doit nous intéresser ici évidemment, plus que le nombre de *dôjinshi* produits (qui sont du moins un marqueur de combien une partie du public pouvait y « lire » du yuri, car comme l'on a dit le public du yuri tend à rechercher les œuvres où le yuri semble « visible » et « plausible »), le fait que, pour une œuvre portant des éléments de yuri dans une telle lisibilité et au centre de son récit, elle n'en fut pas moins un succès grand public vu et apprécié par une part importante de la population, bien au-delà des seuls Otakus auxquels elle s'adressait au départ, dans un mouvement qui ne manqua pas, en son temps, d'être comparé à *Shin seiki Evangelion*<sup>149</sup>.

Evidemment, plusieurs couches « d'habituations » avaient précédé. Si on en reste aux « grands succès », *K-on* en 2009, dans le domaine du *nichijô-kei* présentant des liens d'amitiés innocents, puis *Toaru kagaru no rêrugan* juste après dans le domaine de la « parodie joueuse » de *Maria-sama ga miteru*, étaient autant de séries où l'on pouvait « voir » une forme de yuri, même sous la lecture de l'amusement. Cependant *Mahô Shôjo Madoka Magika*, tout en se présentant à la suite de ces séries d'habitude – dans le sens où elle permet d'habituer le public à ces codes – sublime ces dernières par sa force d'évocation et par place que ces codes y tiennent, dans un registre tragique, alors même que la série toucha un large public.

De là l'on peut très facilement supposer une nouvelle « extension » du yuri comme code, pour la simple et bonne raison que ces codes furent rendus connus à l'existence d'une portion toujours plus large de gens qui, auparavant, ne s'en préoccupaient sans doute pas autant. C'est pourquoi je pense que, quoique difficilement

---

<sup>149</sup> Si il ne fallait citer qu'un seul exemple parmi des centaines, le magazine *Yuriika* dédia un numéro spécial entier à cette seule série en 2011.

quantifiable, il est difficile de soustraire *Mahô Shôjo Madoka Magika* des séries ayant amené au « second boom » du yuri à partir de 2011.

Ce « second boom » se voit par un ensemble d'indices. Le premier, évidemment, est la production de *dôjinshi* yuri : tant le nombre d'œuvres qui se voient sujettes à des *dôjinshi*, que le nombre total de *dôjinshi*, semble augmenter au Comiket, et ceci traduit tant une augmentation du nombre d'œuvres où l'on peut « lire » du yuri (et où donc le yuri comme « élément de yuri » est utilisé), qu'une augmentation du nombre de lecteur / producteur. Au Comitia, événement de *dôjinshi* consacré aux *dôjinshi* originaux, c'est une augmentation très visible de *dôjinshi* yuri qui est lisible dans le catalogue, et qui ne semble pas se démentir.<sup>150</sup>

De la même manière, l'on peut interpréter ainsi le début du *GLFesu*, à savoir d'une convention consacrée à la vente de *dôjinshi* yuri, précisément en 2009, ce qui concorde avec l'idée d'un « boom » rendant possible la tenue de tels événements.<sup>151</sup>

Enfin, il faut noter l'apparition, dans plusieurs librairies de type « Otaku », au cours des dernières années, d'étagères spécialisées « yuri ». Nous avons mené une enquête de terrain présentée en annexe et, dans le cas de Akihabara, nous avons dénombré trois librairies importantes possédant un « *yuri-bu* » (百合部) : Tora no Ana, Shosen et Gamers. Nous les reproduisons en annexe. Le *Animate* d'Akihabara n'en propose pas ; mais son équivalent d'Ikebukuro et de Shinjuku, où l'on suppose que la concurrence est moindre, si. Nous avons demandé aux libraires, et la plupart de ces étagères ont été installées, en réalité, plutôt récemment ; celle de Gamers semble dater de moins de 3 ans. Autrement dit, elles sont bien le résultat d'informations de ventes analysées par les libraires, qui font état d'une augmentation objective de vente de yuri, du moins sur le plan du manga et du light novel (ces derniers, encore quasiment inexistant quelques années auparavant, commençant à apparaître ci et là).

Pourtant, il demeure une énigme : si le yuri connaît en effet un « boom », que des librairies montent des étagères dédiées, que le genre commence à apparaître dans le light novel et même dans le *bishôjo game* où l'on a vu récemment se créer une entreprise spécialisée dans la création de *bishôjo game* yuri (SukeraSparo), comment

<sup>150</sup> Zatô ②, 座頭②, *Yuri no kenkyû vol. 3* 『百合の研究 vol.3』 LiliuLab (同人誌), 2019.

<sup>151</sup> Pour nous y être rendus plusieurs fois, le *GLFes* reste cependant encore un événement de niche de taille réduite, même si on peut supposer qu'il s'agrandira éventuellement si l'embrasement du yuri ne s'affaïsse pas d'ici là.

expliquer que le *Komikku Yuri Hime* reste à ce jour le seul magazine de yuri, et qu'aucun label spécialisé en light novel n'existe encore ? Que, enfin, même aujourd'hui d'après le producteur Yamashita Shinpei que nous avons interviewé, le *genre yuri* a une réputation « d'échec » chez les producteurs d'animation, alors que l'on voit des sous-entendus yuri et du yuri en tant qu'élément de récit instrumentalisé dans un nombre de plus en plus important d'œuvre, sous-entendant que cela fait bien vendre et reçoit un retour positif du public ?

Ce mystère est le dernier qu'il reste à soulever. Nous n'avons pas de réponse définitive, mais nous proposons l'interprétation du producteur Yamashita que nous avons interviewé, et qui est intéressante à titre de sujet de réflexion.

Les animes yuri ne vendent, en effet, pas très bien. *Yagate kimi ni naru* fut un petit succès, nous le remarquâmes, regardé au-delà des seuls amateurs de yuri – la raison en est, d'après le producteur Yamashita, que « nous ne l'avons pas présenté comme du yuri », tant sur le plan publicitaire que dans l'adaptation elle-même. Stratégiquement, le présenter comme du yuri aurait été un danger, aussi a-t-il été présenté comme « une histoire portant sur l'amour » et la réalité du sentiment amoureux. Le réalisateur, Katô Makoto, avoua dans plusieurs interviews au reste être très peu familier au genre yuri, et ne s'être pas vraiment intéressé à cela – de sorte que, comme il nous a été répondu, le choix de ce réalisateur avait été fait en priorité car il savait « rendre » une ambiance statique et les émotions qui y apparaissent, d'une manière centrée sur un récit d'amour, et non sur un récit spécifiquement « d'amour entre femmes ».

C'est de la sorte que l'on a pu voir l'éditrice de la mangaka Nakatani Nio (l'auteure du manga), se plaindre sur Twitter que, s'il était légitime de penser que *Yagate kimi ni naru* était « au-delà que du simple yuri », les gens qui disaient que « *Yagate kimi ni naru* n'est pas du yuri » commettaient une erreur – sous entendant qu'un tel argument était utilisé par des gens pour convaincre d'autres de regarder la série.<sup>152</sup>

<sup>152</sup> Texte intégral : « 百合として作られていない作品を「これは百合だ！」と楽しむのが自由なのと同様 「やが君」を「百合じゃない」と「作品としておススメしよう」としてくれることは、作品を好きになってもらえたんだし解釈は個人の好きでいいんですけど 「仲谷先生は百合を書いていると思っていない」は嘘なので怒ります », lien : <https://twitter.com/kusunoki0618/status/1078503138133303296> (page consultée le 5 septembre 2019).

Le réalisateur en question ne nous cacha pas, à titre personnel, s'intéresser non seulement au yuri, mais aux œuvres en général mettant en scène des femmes comme protagoniste principal – cependant, le yuri garde selon lui une réputation d'être difficile à adapter à l'écran, ce que traduit la stratégie adoptée. Considérant que *Yagate kimi ni naru* fut un petit succès, là où habituellement le yuri sérieux avait réputation de « mal vendre », le résultat donne en partie raison à cette stratégie.

Ceci d'autant plus qu'il nous avoua qu'une série comme *Citrus* par exemple, dans la catégorie du yuri « sérieux », avait certes bien vendu – mais bien vendu à l'étranger. Et en particulier, comme nous y fîmes allusion, en Chine. Ceci pourrait alors laisser présager du bon : si les ventes internationales soutiennent le yuri, cela ne laisse-t-il pas présager une continuité des tendances ?

Hélas, cela ne semble pas être le cas – notamment car le « marché international de l'animation », si il est présenté souvent de façon monolithique, est constitué, avant toute chose, des actifs et achats chinois. Ce puissant marché, où la culture Otaku possède un très important parterre de fidèles, se prit de passion pour l'animation japonaise durant la décennie 2010, tandis que sa classe moyenne se stabilisait plus en plus et que, là-bas aussi, ces « classes moyennes oisives » aux loisirs d'intérieurs caractéristiques de la modernité commencent à apparaître<sup>153</sup> ; de là il s'ensuivit une envolée du marché international et, par un soutien pour nous encore inexplicable d'une partie du public chinois pour les contenus de type yuri et BL, une embellie réelle des animes du genre yuri, au même moment qu'une embellie réelle avait lieu dans le marché intérieur – créant un effet d'illusion, où l'on pouvait, par superposition, s'imaginer qu'en même temps que le yuri devenait populaire, les anime du genre yuri, eux aussi, se vendaient bien.

---

<sup>153</sup> C'est moi qui ajoute.

【図表2】国内と海外のアニメ産業市場対比(広義のアニメ市場)(単位:億円)

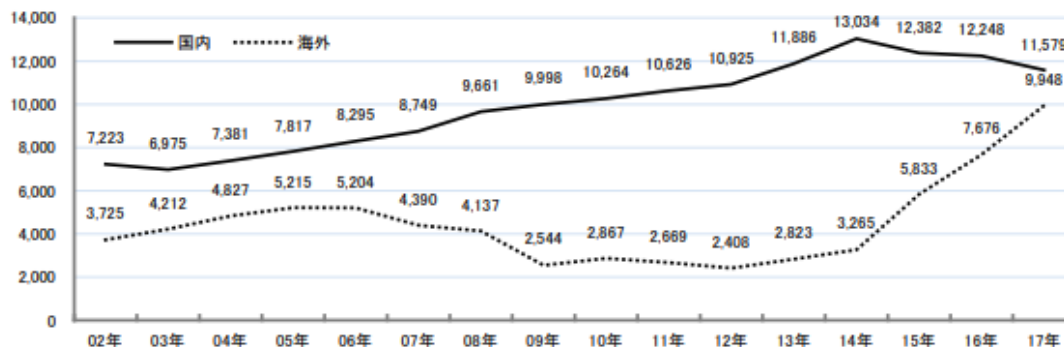


Image 12. Evolutions du marché national (haut) et international (bas) du marché de l'animation. La bulle du domaine international est essentiellement lié à l'essor du marché chinois à partir de 2014.<sup>154</sup>

Cependant, cela ne semble pas être le cas. Si selon le producteur Yamashita le yuri devient bel et bien plus populaire dans le marché intérieur, cela touche en majorité les jeunes ; et les jeunes ne sont pas assez riches pour acheter les Blue-Ray, les DVD et divers goodies qui sont le principal moyen de rentabiliser une série d'animation. L'animation japonaise, secteur s'appuyant depuis les années 1990 de plus en plus sur les adultes et en dépendant presque intégralement désormais, ne peut plus fonctionner sur un public d'étudiants ; de sorte qu'il dépend de plus en plus du marché international. Mais, suite à des évolutions politiques récentes, le marché Chinois semble s'être brutalement refermé sur une partie des produits, touchant notamment les produits yuri et BL, et il n'est pas à exclure une baisse de la présence de ces œuvres en nombre.

Du moins pouvons nous tirer de ce témoignage un élément intéressant : le public le plus important du yuri, au Japon, serait « jeune », composé essentiellement d'étudiant. De sorte le manga et le light novel, coûtant peu à produire et peu à acheter, peuvent survivre à l'aide de ce public. Mais on peut aussi supposer que, son pouvoir d'achat étant limité, il ne peut pas autant acheter que le feraient des adultes. Ceci est une des explications probables de la difficulté que connaîtrait le genre yuri à s'étendre, de nature économique.

L'autre explication, évidemment, est tout simplement dans la *sociologie économique*. Autrement dit, dans la « valeur esthétique » associée au yuri. Et nous

<sup>154</sup> *Anime sangyô repôto 2018* アニメ産業レポート 2018, *Ippan shadan hôjin nihon-dôga-kyôkai* 一般社団法人日本動画協会, 2018.



avons discuté jusqu'ici combien, contrairement au BL, la « valeur esthétique » du yuri était plutôt faible en tant que genre ; pas si recherchée, et, finalement, quand elle l'est, jamais très clairement différenciée entre les œuvres du *genre* yuri, et des œuvres instrumentalisant le yuri comme simple *élément de récit* ; ceci car ce qui est attendu par une partie de ce public, sa « valeur esthétique » et « valeur morale », se situe dans le dessin d'un relationnel plus flou et plus fébrile, en tout cas plus fragile et plus facilement représentable à l'écran comme sur le papier qu'une relation explicite, de sorte qu'on peut tout le temps le voir, mais nulle part le toucher.

## CONCLUSION

---

Pour moi qui suis né en 1992, lorsque l'on s'intéressait au yuri, l'on trouvait très peu de choses. Très peu d'anime avaient été produits dans les années 2000 ; des *dôjinshi* se faisaient, certes, mais rares étaient ceux auxquels l'on avait accès depuis la France. Les « Otakus » occidentaux certes produisaient quelques choses, mais je ne pouvais, sans en avoir conscience, que partager le mot de Takashima Rika cité en introduction, qui, vivant aux Etats-Unis, sentait que ce « sentiment diffus » associé à l'atmosphère, au fait de ne pas pouvoir tout dire, de mettre de côté les choses gênantes comme la politique ou l'affirmation doctrinale liés à la mentalité japonaise, sentait dis-je combien il y avait une « différence profonde » entre le yuri telle qu'elle l'avait connu au Japon, et ce qui en avait été reçu et ré-interprété par les « Otakus » occidentaux.

« Otaku », dans le sens occidental, ne renvoie finalement jamais qu'à quelqu'un aimant les produits pop-culturels japonais, quels qu'ils fussent. Cela est finalement très différent de « Otaku » compris comme personne dans le sens sociologique, alors plus proche du *nerd* occidental. Mais les deux sens se rejoignent en tant que lorsque le mot est prononcé, ce qui vient en premier à l'esprit, pour citer encore Morikawa Ka'ichirô, est moins l'image de ces gens (même si elle vient aussi) que celle des produits qu'ils apprécient et consomment et que l'on peut voir partout affichés à Akihabara.

Si bien que la simple imitation entre des cultures lointaines n'amènera jamais qu'à d'étranges objets ; notamment car le « sol » dans lequel est né le yuri, et dans lequel il a grandi, est une senteur, une atmosphère, un rapport à l'autre et à la société, mais aussi une histoire collective, très différente. En un sens, si la Chine notamment semble connaître beaucoup moins de difficultés à s'appropriier intensivement cette culture, de sorte que l'on a même vu récemment des dramas de type BL connaître des succès grands publics, c'est sans doute également car moins de barrières existent à l'imitation-assimilation. Je n'ai cependant pas pu étudier ça dans le détail, mais je suis sûr que là aussi, malgré tout, l'on trouverait de nettes et importantes différences d'interprétations, même si la pratique de consommation semble se rapprocher du cas japonais.

Pourtant un élément demeure : le *yuri*, avec sa senteur et son atmosphère particulière, est à l'extérieur un produit *imité*. Il a surgi ici, et a été imité concentriquement autour du Japon ; l'on pourra discuter autant que l'on voudra de si ou non, la Chine ou la Corée se fussent-elles développées plus tôt, ces dernières auraient-elles développé des genres similaires à ceux qu'elles consomment aujourd'hui, la réponse ne viendra pas – en un sens, je pense à titre personnel que non. Les sociétés diffèrent, non car elles seraient essentiellement différentes, mais car la terre et les relations sociales de personne à personne change par la nature géographique et politique du lieu. Et la culture reflète cet état de fait.

Il en va de même pour la « culture Otaku ». Pour quelqu'un comme moi qui ai gardé un très fort sentiment de proximité avec cet univers depuis ma fort esseulée adolescence, je dois avouer que je suis toujours surpris de voir l'usage du mot en France – il est évident que plus le « centre » culturel est lointain géographiquement et culturellement, plus les biais d'interprétations seront forts. Non seulement ça, mais les influences du dit centre culturel sont retardées par la distance, et un « temps de lag » renforce ce sentiment de décalage : je reste toujours surpris par combien nombre de Français de tout âge continuent à lire et à se fasciner pour des mangas des années 1980, en atteste par exemple le décernement du prix du Festival d'Angoulême à Takahashi Rumiko l'année dernière quand celle-ci a maintenant sa carrière derrière elle.

Plus une culture est loin, et plus sa ré-interprétation subit un décalage étrange. C'est cela qu'en linguistique, on nomme parfois « *l'archaïsme des zones périphériques* ». Plus une langue est éloignée ou isolée de la zone de laquelle est issue une innovation linguistique ou une série de vocabulaire héritée de cette dernière, plus la langue en périphérie sera archaïque par rapport à la zone imitée, et restera plus longtemps figée. L'usage des kanjis japonais sont plein de cela par rapport à leurs usages en chinois, typiquement. Et la culture n'est nullement épargnée par ce phénomène. L'on disait volontiers des britanniques des colonies indiennes au XIXème siècle qu'ils vivaient avec 20 ans de retard sur la culture de la métropole.

Il en va de même pour la « culture Otaku », sans le moindre doute. C'est avec un immense spectre déformant qu'elle est ré-interprétée ; et avec une certaine forme de retard, tant dans les termes et l'interprétation qui en est fait, et cela, avant même de penser à la question du décalage culturel. Et le *yuri* subit sans doute cela aussi.

C'est pourquoi j'ai voulu réinstaller cette étude dans le présent, et dans le présent de la « zone d'innovation » de cette culture, là où elle semble être née ; à savoir le Japon.

Ceci n'est aucunement quelque orientalisme ronflant. Ce n'est jamais que le fruit du hasard et de la société ; chaque société dépassant un stade de modernité et développant des classes moyennes oisives, sans le moindre doute, développera la culture populaire correspondant à sa société et ses attentes sociales. Le Japon n'a jamais fait que cela ; et son succès aussi, en grande partie, joue du hasard. De même que le hasard a juste voulu qu'à 14 ans, je connusse des séries et des *dôjinshi* qu'à peu près personne d'autre dans ma génération n'a normalement croisé. Et ce vers quoi notre fascination s'est exercé durant notre adolescence, cela joue d'influence sur toute notre vie.

C'est pourquoi j'ai voulu briser les chaînes de l'orientalisme et ramener ce mémoire à une simple réalité qui donne son honneur au hasard, mais surtout, à la passion des milliers d'auteurs, créateurs de *dôjinshi*, de mangas, animateurs et écrivains, qui sont ceux faisant vraiment vivre ce champ que j'accepte, car eux sont là, de nommer « culture ». Les consommateurs existent ; mais plus encore, ces créateurs sont là, en communication avec eux, pour continuer de créer quelque chose qui leur plaise et réponde à quelque chose de sensible pour eux, en même temps que de répondre aux exigences économiques du temps et des modes. Et de ces modes, le yuri actuel n'est sans doute que l'une d'entre elles – « l'élément de moe » narratif le plus performant de la décennie, actuelle ou à venir. Peut-être en effet les années 2020 seront-elles pleines de cela. On peut en tout cas le supposer en voyant l'augmentation du type d'œuvre yuri sur ces dernières années, ou l'apparition d'étagères dans les librairies spécialisées. C'est sans doute, aussi, un phénomène de génération qui est à l'œuvre – la génération avenante aimant cela, achetant et produisant cela. Ceci nous parle donc aussi de la société japonaise, et non seulement des Otakus.

Dans ce travail, j'ai donc parlé de la « culture Otaku » dans sa complexité et en évitant les raccourcis trop expéditifs, même si il y en a forcément eus et je m'en excuse. J'ai fait de mon mieux.

J'ai ensuite présenté l'émergence du « genre » yuri puis de ses codes, dans la culture féminine d'abord, par opposition au BL ensuite, par enfin l'entremise du succès étrange de *Maria-sama ga miteru* ensuite. Cette histoire est connue ; mais en insistant sur ces contrastes, j'espère montrer une autre façon de l'aborder et de la penser.

Car enfin, j'ai voulu insister sur l'idée que le yuri doit se comprendre comme une partie intégrante de la culture Otaku, émergent d'elle et vivant avec elle. Elle peut certes avoir émergé au sein de la culture féminine dans ses premières manifestations, et je pense que cette interprétation est juste ; mais son évolution et sa prise de conscience, en tant que genre comme en tant que cause, puis enfin sa popularisation dans des segments entiers de la culture populaire, seraient incomplets si on la laissait à ce seul stade, auquel elle appartient bien au départ. Elle a « débordé » de ce cadre ; s'est étendue dans énormément de pans de la culture Otaku ; et on ne peut que la voir où que l'on regarde aujourd'hui.

En un sens, c'est là mon hypothèse, ce développement a été facilité par les convergences qu'on pouvait trouver avec la culture de l'iconographie *bishôjo*, surtout consommée par les hommes, mais produit et dessiné par un public plutôt mixte. Le yuri répond aussi à la même sociologie : consommé en majorité par les hommes passé les années 2000, mais produit par un public mixte. Ce point se retrouve et converge.

L'absence de visibilité du yuri, pour la même raison, est liée à son absence de conscience par une partie du public comme par les universitaires eux-mêmes. Le BL fut l'objet d'études pléthoriques car « choquant » le sens commun, comme le disait Ishida Minori déjà citée. De sorte que, je pense, si le yuri n'a pas été si étudié jusques là dans sa manifestation « Otaku », c'est car, du moment qu'il n'était pas une manifestation de la culture féminine, on le voyait comme une continuité de la pornographie.

Pour la même raison peut-être, les gens aimant le yuri eux-mêmes, surtout les hommes, semblent chercher tout autre chose que la pornographie ou l'excitation sexuelle dans le yuri. C'est ainsi que le yuri est au contraire devenu un genre plutôt centré sur des images types liées à une pureté féminine imaginaire et des liens affectueux forts, soit avant tout des images psychologiques plutôt que physiques. Ces codes, facilement transposables et reposant sur un romantisme « flottant », pouvait être transposés dans énormément de contextes, en plaisant au public visé, sans choquer ceux que ça déplaisait, contrairement au BL qui a pu parfois déplaire certaines lectrices du

Cobalt quand la tendance s'accroît dans les années 1990. De sorte qu'on put facilement voir le yuri s'étendre à toutes les œuvres en tant que code, ou élément de *moe*, tandis qu'il demeura une niche en tant que genre ; car les gens l'aimant en tant que genre sont ceux ayant « conscience » de l'aimer.

Car cette interprétation me semblait me ramener néanmoins dans le sens commun du yuri comme continuation « subliminale » de la consommation de *bishôjo* et de la pornographie, j'ai été aiguillonné par Mme Fujimoto Yukari à m'intéresser aux travaux concernant le manga pornographique. Je dois avouer que je n'y serais jamais allé voir par moi-même, et que cette piste, que j'aurais peut-être parfois un peu trop forcée pour certains, me semble néanmoins une piste d'interprétation intéressante, notamment (surtout) pour le public masculin, qui est celui appréciant en vaste majorité les séries du type *Kirara* qui me semblent indétachables de cette tendance.

Je reviendrai sur un point. Le « yuri » en tant que genre n'est pas une originalité japonaise. Si par « yuri », l'on entend toute forme de romance homosexuelle ou de liens affectifs très forts entre deux femmes, la culture populaire de nombre de pays en fait état. Ce qui devait nous intéresser, c'était la particularité du yuri « japonais », celui qui se trouve imité au présent, comment il avait émergé et ce qu'il nous disait de la société japonaise comme de la société de ceux qui l'imitent.

Car le yuri, j'espère l'avoir montré, pour peu qu'il existe en de nombreuses industries et en de nombreux pays du globe, en tant qu'il est le « yuri » (百合), n'en demeure pas moins un genre très particulier qui a émergé dans ce champ particulier de la culture populaire japonaise qui devait rapidement évoluer dans la culture Otaku, en plein boom dans les années faisant suite à l'explosion de la bulle. En un sens, la création du monde imaginaire de ces Otakus désillusionnés par la fin de la prospérité économique, comme dirait Morikawa Ka'ichiro, va aussi faire le lit du développement de ce genre, qui auparavant n'était qu'un élément de récit parmi d'autres dans le large monde de la culture féminine.

Ce dernier, retrouvé, ou « trouvé » par un certain public, va aussitôt se répandre et se cristalliser sous le nom de « yuri », qu'on ne lui connaissait pas avant. On va aussi se mettre à revoir les œuvres précédentes ayant « pavé la voie » vers ce genre, et les

nommer grands ancêtres ; mais si lien culturel et généalogique il y a, le « yuri » né à la fin des années 90 demeure une chose, à mon sens, profondément différente de ces romances féminines d'entre deux guerre ou d'après guerre, quelque chose de plus fermement lié à la société de la suite des années 1990, à la perte d'espoir qu'elle représente certes, mais aussi à la force qu'elle donne à l'individu pour se projeter dans un univers sensible imaginaire qui lui correspond. Le light novel, la naissance d'une « littérature » de type Otaku, participe de ce même mouvement. Et bientôt, là où le roman pour jeunes filles était différencié du roman de fantasy pour homme dans les années 80, *Maria-sama ga miteru* va brouiller les pistes, et bientôt, tout sera indistinctement nommé « light novel », y compris bientôt les éditions Cobalt, alors qu'on entendait par ce mot avant uniquement des romans de jeunesse pour les hommes. Les illustrations réalistes ou de type « pulp » vont aussi disparaître peu à peu, pour être remplacées par des illustrations de type manga / anime, participant à cet imaginaire.

C'est là que le yuri émerge, au sein même de ce boom. De l'en séparer me paraît difficile. Si le yuri en tant que genre et dynamique était né dans le drama ou dans le cinéma, on aurait pu en parler tout autrement – mais ce ne fut pas le cas. Il explosa dans le domaine du « light novel » d'abord, puis dans le manga, l'animation, les jeux vidéos ; il s'est constitué autour de l'iconographie de cet univers et des goûts de son public, qui n'est guère différent de la culture Otaku qui l'englobe, n'étant qu'une niche au sein de ce dernier. Et si les codes se sont répandus aujourd'hui dans des films et dramas réalistes, on peut aussi y voir une influence de l'animation et des mangas, comme dans de nombreux autres pans culturels japonais aujourd'hui.

Le yuri est de la sorte installé dans le paysage. Aujourd'hui, l'on trouve même un « stand yuri » dans l'étage *bishôjo game* du Softmap d'Akihabara – un « yuri » qui doit bien être compris comme « yuri », et non comme pornographie lesbienne. C'est un certain « imaginaire » qui fait cette différence. Cela peut sembler arbitraire, mais c'est là ce qui fait la vraie différence entre le « yuri » et la simple pornographie dont parlait Ishida Minori, du moins je le pense. Dans la « consommation de relation » que représente le yuri, quelque chose de particulier émerge, qui est lié à la subculture des Otakus japonais, et qui ne pouvait qu'émerger ici, dans cette industrie et cette culture, allant dans tous les sens de par sa dynamique des *dôjinshi* et des rapports consommateurs / producteurs, de par les valeurs esthétiques et morales associées à ces

produits. Si il était né ailleurs, dans une autre industrie ou appuyé sur un autre groupe subculturel, je pense que le « yuri » serait devenu quelque chose de totalement différent.

C'est pourquoi j'ai postulé qu'étudier le yuri impliquait d'étudier la culture Otaku, sans nier ses racines dans la culture féminine japonaise. J'ai tenté autant que possible de mener cette étude-là, en tentant de bannir toute forme « d'orientalisme des Otakus » que j'ai pu voir ci et là dans d'autres thèses ou contenus. Dire que certaines cultures et certains rapports humains, certaines valeurs, certains sens esthétiques, « créent » une particularité culturelle et des modes de représentation différents, c'est selon toute évidence ne pas faire de l'essentialisme, mais seulement tenter de mieux comprendre les gens et leurs différences. C'est du moins ce que je crois.

J'avais posé en introduction la problématique suivante : « le yuri est-il, ou non, compréhensible comme intrinsèquement lié à la culture Otaku ». Si on comprend le « yuri » comme un ensemble d'imaginaire et de codes, alors il me semble qu'il en est bien inséparable en cela qu'il est né de cette matrice ; mais on lui trouvera une très riche histoire le précédant, et sans doute, une histoire qui lui fait suite, dans le traitement narratif des amours homosexuels féminins. Ce qui m'intéressa ici, c'était de pointer les spécificités de ce « yuri » dont je croyais voir ici poindre une explosion de popularité depuis moins de dix ans dans la culture populaire japonaise, mais dont les définitions et les contours semblaient flous. Surtout, dans quelle mesure ce « yuri » pouvait, ou non, être séparable de l'imaginaire associé à la culture « Otaku », car l'on voyait de plus en plus du « yuri » ressortir comme élément instrumentalisé à des fins de ventes et de fidélisation du public, tandis que le genre lui-même, lui, demeurait en situation fragile.

Je pense donc que le « yuri » actuel est bien né de la subculture Otaku ; mais il n'est pas réductible à cela, car il s'étend beaucoup plus loin aujourd'hui, tout comme ses codes sont un héritages de la société précédant celle de années 1990. Mais sans son étrange dynamique, et ses « valeurs esthétiques » comme ses « valeurs morales », l'abnégation de ces milles hommes et femmes qui aimèrent et chérèrent cela, ce que l'on appelle aujourd'hui le « yuri » et que l'on croit voir poindre à chaque coin de rue, n'eût guère existé.





Image 13. Présentation des personnages dans le manga comique Yuri Danshi de Kurata Uso, présentant les grands « types » d'amateurs de yuri masculins. Plus qu'un simple manga comique, ce manga est un objet d'étude sur le fandom masculin du yuri et son étonnante multiplicité.<sup>155</sup>

Si j'avais un ultime regret à formuler, c'est de n'avoir suivi jusqu'au bout le conseil de Fujimoto Yukari, qui me conseillait, vers la fin de mon année, de recentrer mon travail non pas sur le « yuri en général » (qui avait déjà été immensément étudié), mais sur le yuri « d'un point de vue masculin ». C'est ce que j'ai cru pouvoir faire en partie en traitant du yuri comme part de la culture Otaku prise d'un point de vue plutôt masculin, tout en essayant tant que mal d'éviter d'ignorer le point de vue féminin. Fujimoto Yukari pensait qu'effectivement, les études du point de vue masculin sur le yuri sont encore manquantes ; cela est sans doute dû au fait que, comme j'ai pu l'illustrer par la thèse de Kumata, ou l'entendre d'organisateur d'événements yuri tenir des propos similaires sur cette catégorie du public, nombre des hommes traitant du yuri comme sujet d'étude sont souvent des hommes « se détestant » en tant qu'hommes, et idéalisant la sociabilité féminine visible dans le yuri, tout en la sachant idéale et irréelle. Ce pourquoi pour ces gens, traiter de la part masculine est aussi traiter d'une chose que l'on ne souhaite pas voir en soi.

<sup>155</sup> Zatô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû vol.2* 『百合の研究 Vol. 02』 Liliumlab (*dôjinshi*), 2017

Je ne vais pas nier que cette interrogation m'a parfois traversée l'esprit – mais alors, l'on ignore le public principal du yuri actuel, et l'on ignore aussi les affects et intérêts, ni plus ni moins complexes, de ce lectorat masculin immense, qui se compose aussi de plus en plus d'auteurs à mesure des années, qui lui aussi participe à l'existence culturelle de ce genre et de ces codes. Ce pourquoi, à travers le spectre d'interprétation généraliste de la « culture Otaku », j'ai tenté tant bien que mal, avec les conseils de mes enseignants à Meiji, de rendre honneur à ce public et à ces auteurs encore trop mal étudiés de mon point de vue. Mais finalement, je n'ai pas pu réellement aborder ce sujet, sinon superficiellement.

C'est mon principal regret et, si l'occasion m'en était donnée, je poursuivrais ce mémoire encore plus loin, en interrogeant une fois encore les attentes et espoirs de ce public que sont les « *yuri danshi* » ou garçons du yuri, de façon plus systématique et en accomplissant le travail d'interview que je n'ai pas eu le temps ni les moyens de mener à bien cette année.

Si le yuri va poursuivre sa course et continuer à s'étendre, hors ou dans la culture Otaku, il n'en demeure pas moins que ce sont les gens qui le font vivre et le créent. Et c'est à ces gens à qui je souhaite, finalement, rendre hommage.

**ANNEXE : Table des dates de début de publication / changement de publication des magazines de manga ayant un lien important avec le genre Yuri**

Magazine (éditeur)	Contenu / cible	Date de première publication	Commentaire
<i>Komikku dengeki dai-ô</i> コミック電撃大王 (アスキー・メディアワークス)	Mediamix de type Otaku (avec light novels du <i>Dengeki bunko</i> , animations, « premiers » nichijō-kei)	Avril 1994	Azumanga-daiō commence à être publié ici en 1999.
<i>Manga taimu kirara</i> まんがタイムきらら (Hôbunsha)	Spécialisé dans le « moe 4 koma » (fonde le <i>kirara-kei</i> )	Mai 2002	Va fonder 3 magazines sœur en quelques années : Le <i>Manga Taimu Kirara Kyaratto</i> en 2003, le <i>Manga Taimu kirara MAX</i> en 2004, et le <i>Manga taimu kirara Fôwâdo</i> en 2006.
コミック百合姫 (Ichijinsha)	Succède au <i>Yuri Shimai</i> fondé en 2003 et mort deux ans plus tard. Premier magazine « longue durée » dédié au yuri.	Juillet 2005	Possédera un magazine sœur ( <i>Komikku Yuri Hime S</i> ) visant le public masculin fondé en 2007, et fusionnera avec en 2010. En 2016, passage de bimensuel à mensuel.
<i>Gekkan komikku araibu</i> 月刊コミックアライブ (Kadokawa)	Manga de jeunesse généraliste plutôt tourné masculin, qui se mettra à publié des yuri de type romance.	Juin 2006	Publication de <i>Sasamekikoto</i> ささめきこと (2007-2011), qui fut adapté en anime, et plus récemment <i>ano musume ni kisu to yuri o</i> あの娘にキスと百合を (2014-2019).
<i>Tsubomi</i> つぼみ (Hôbunsha)	Tentative de Hôbunsha de créer une série d'anthologies centrées sur le yuri.	2009-2012	Là où le « kirara-kei » utilise le yuri comme « élément de moe » pour faire venir son public, Tsubomi était une tentative de faire du yuri au sens « plein » du terme, mais ne connut visiblement pas tant de succès auprès du public coutumier du Kirara.

<i>Hirari</i> ひ ら り ( <i>Shinshokan</i> )	Série d'anthologies centrées sur le yuri.	2010-2014	
--	--	-----------	--

L'on notera en outre, que l'apparition de magazines d'animation / illustration spécialisés dans les *bishôjo*, à savoir *Megami magazine* メガミマガジン (*Gakkan*) en 1999 et *Dengeki moe-ô* 電撃萌王 en 2002, s'intègre dans le courant continu du « boom du type *bishôjo* », qui s'exprime tant par l'essor du *bishôjo game* (courant important des années 2000) qu'à celui du *nichijô-kei* (courant important de la première moitié des années 2010). La baisse significative des ventes de ces magazines actuellement doit sans doute s'interpréter moins comme une baisse de l'attachement à ces codes, que comme une accélération de la diversification doublé d'un délaissement du support magazine physique au profit de l'internet – toutes choses constatables par des entrées au Comiket et des productions de *dôjinshi* qui, elles, ne ralentissent pas.

## ANNEXE

### Système de « base de données » chez Azuma Hiroki

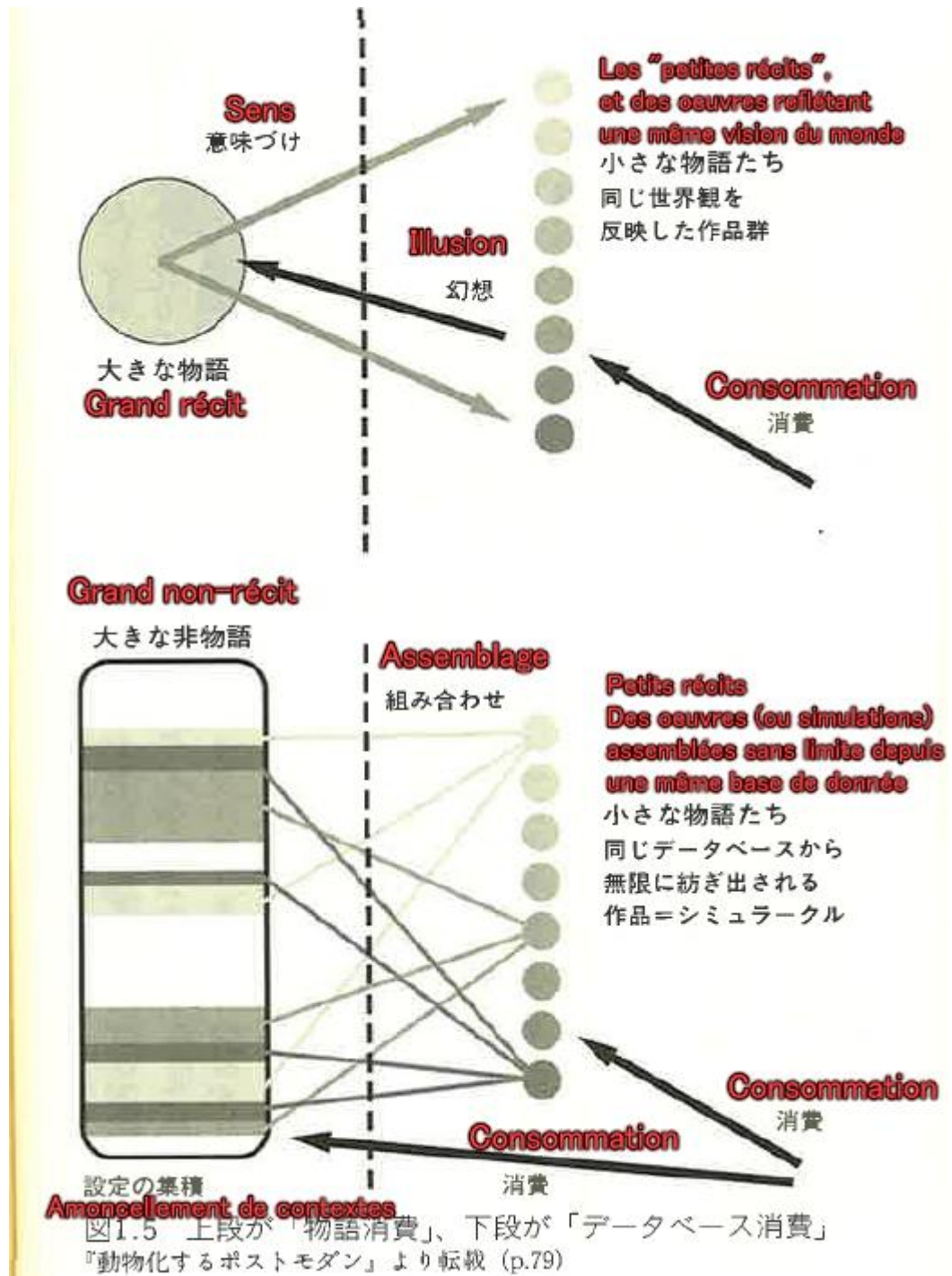
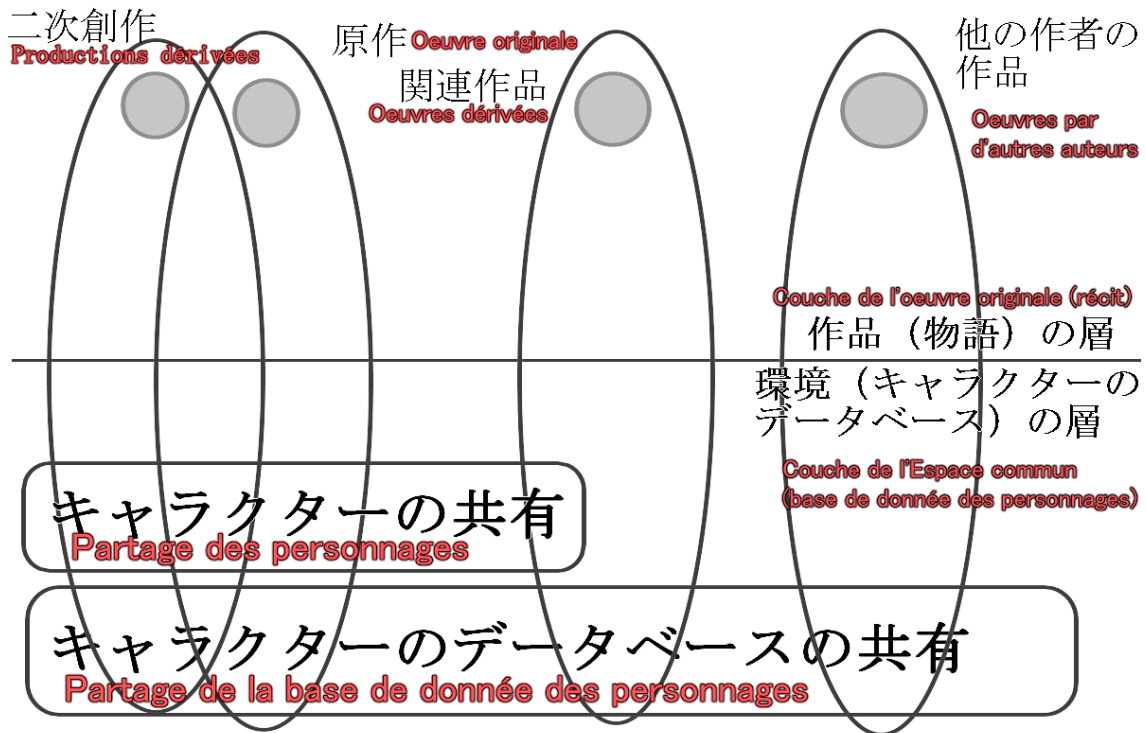


Image tirée de AZUMA Hiroki 東浩紀, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô*, 『ゲーム的リアリズムの誕生』, Kôdansha 講談社, 2007, p.116.

## ANNEXE

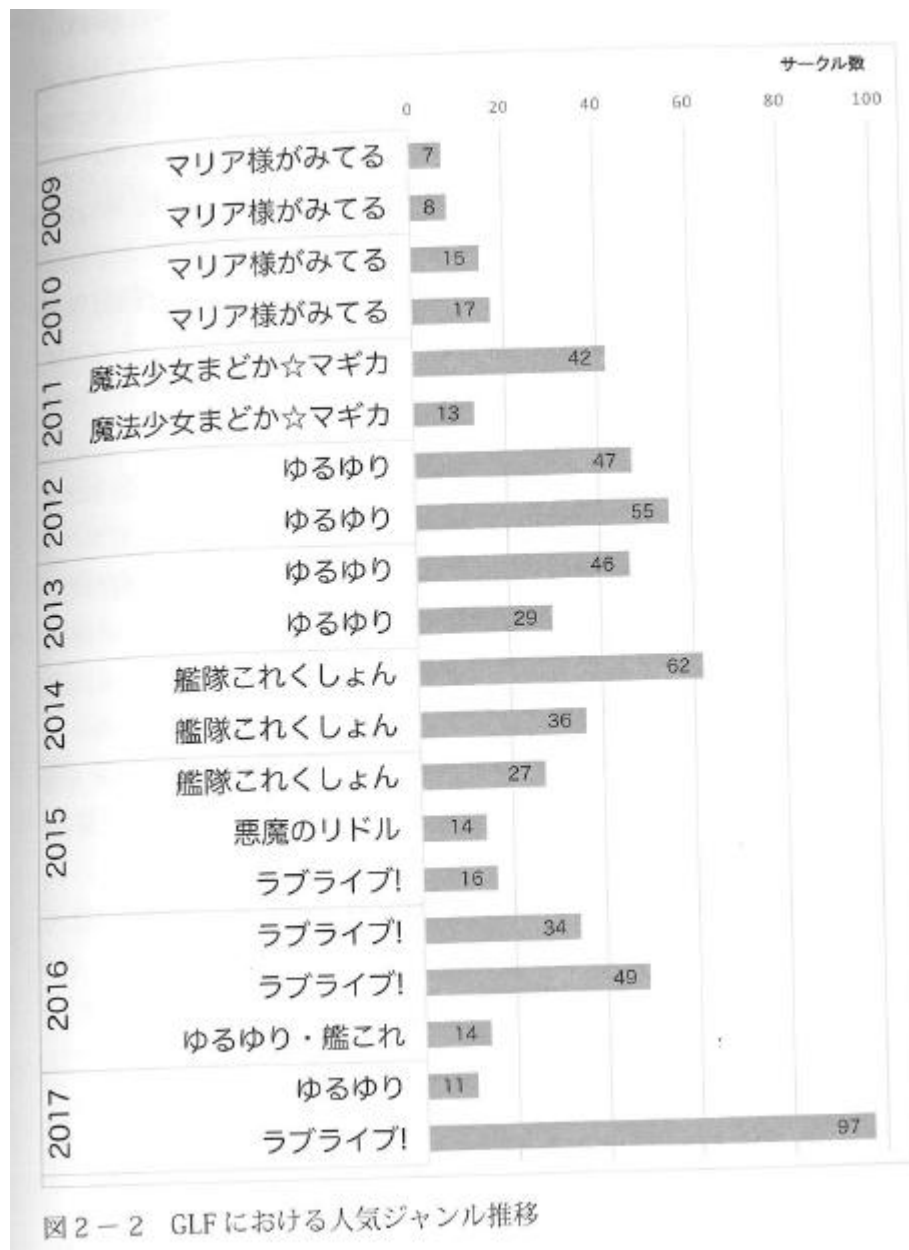
### Base de données des personnages selon Azuma Hiroki



Graphique réalisé à partir de AZUMA Hiroki 東浩紀, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô*, 『ゲーム的リアリズムの誕生』, Kôdansha 講談社, 2007, p.48.

## Annexe

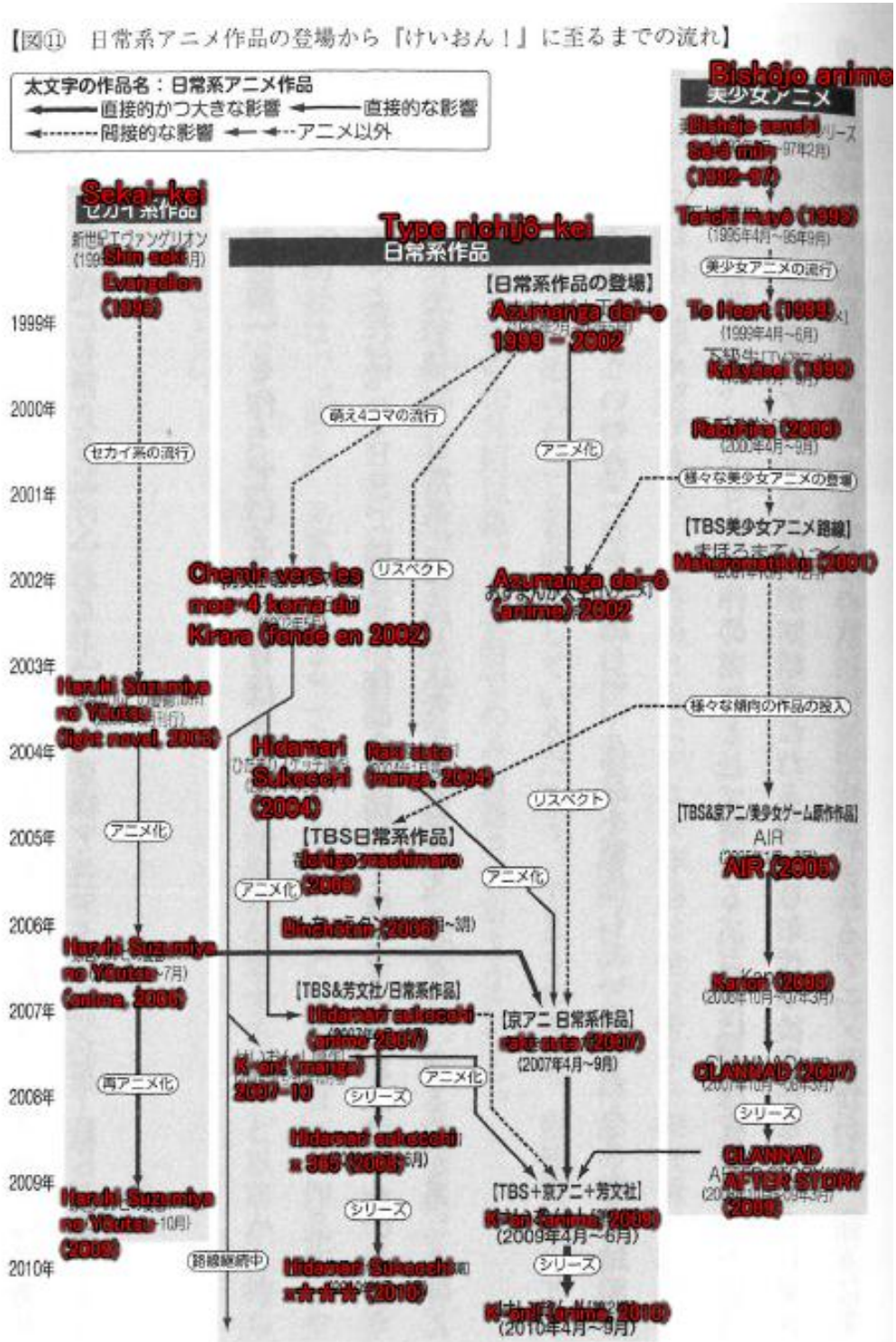
Type d'œuvres traitées au GLFes depuis son début (convention de vente de dôjinshi spécialisée dans le yuri)



Tiré de Zato ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû* 『百合の研究』 LiliuLab (*dôjinshi*), 2017.

## Annexe

### Parcours menant à l'institution du genre *Nichijō-kei* des années 1990 à 2011

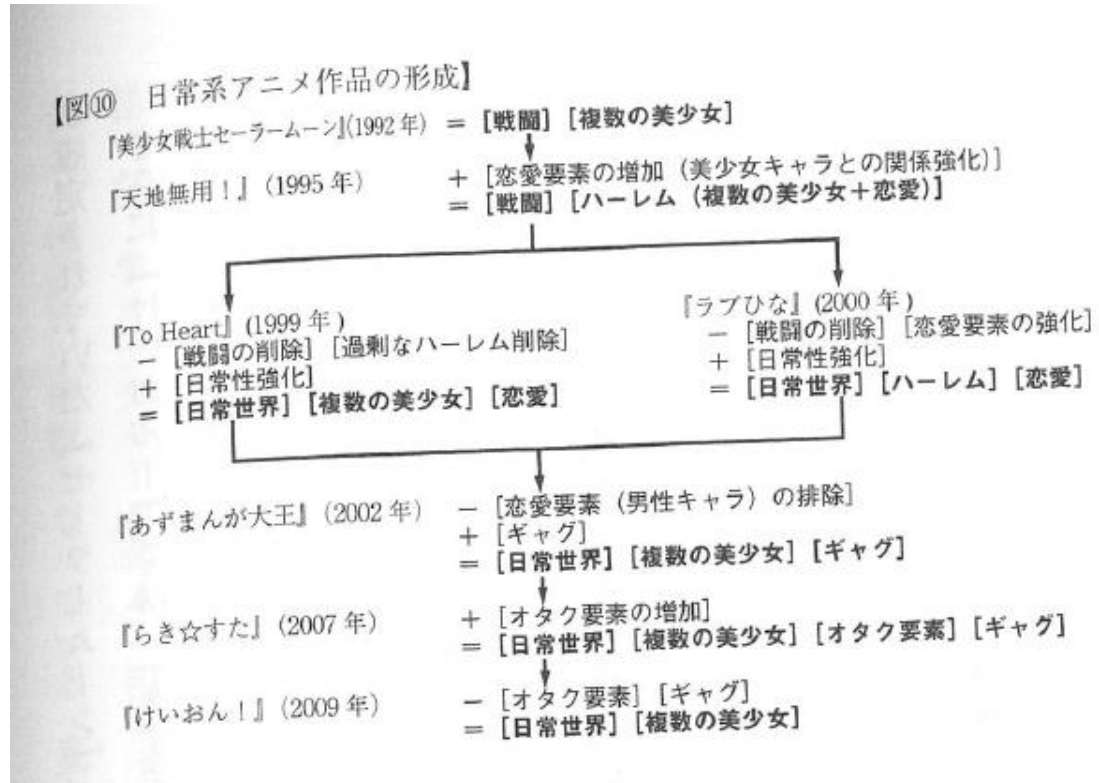


Les évolutions menant au nichijō-kei et son installation entre trois branches de la culture Otaku dans les années 2000 (bishōjo-anime kei, le nichijō-kei lui-même, et le sekai-kei), tiré de *Nichijō-anime hitto no hōsoku* 『“日常系アニメ” ヒットの法則』 Kinema junpō eiga sōgō kenkyūjo キネマ旬報映画総合研究所, 2011.



## Annexe

« Evolution » vers le nichijô-kei (en japonais).

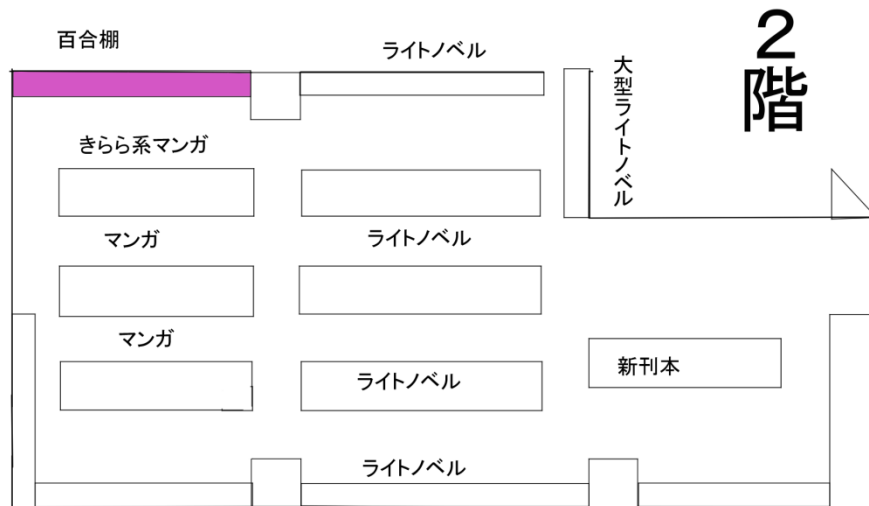


Autre tentative d'évolution vers le nichijô-kei tiré de *Nichijô-anime hitto no hôsoku* 『“日常系アニメ” ヒットの法則』 *Kinema jumpô eiga sôgô kenkyûjo* キネマ旬報映画総合研究所, 2011.

## Annexe

### Travail de terrain sur Akihabara (librairies spécialisées) [Fait en février 2019]

#### Tora no Ana



Tora no Ana est une boutique spécialisée dans la vente de mangas, *dôjinshi* et light novel qui s'est installée à Akihabara en 2000. Organisé sur 7 étages (nombres japonais), 5 d'entre eux sont dédiés partiellement ou entièrement à la vente de *dôjinshi*.

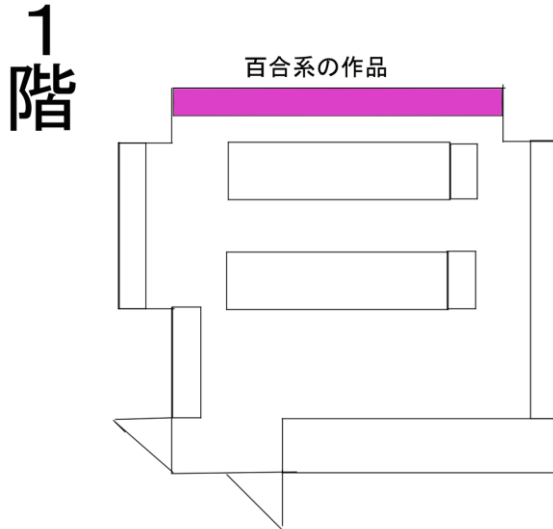
Parmi ceux-là, le yuri de type dérivé (*nijissôzaku dôjinshi*) est fort peu représenté, même si existant. Il représente généralement quelques œuvres isolées dans un ensemble d'œuvres dédiées à une même série, et non différenciées du reste. Il n'a donc que peu de représentativité en lui-même – ce qui contraste avec la seconde boutique de Tora no Ana, celle spécialisée pour le public féminin, où le BL et les *dôjinshi* BL représentent 3 étages entiers à eux seuls (originaux et dérivés).

Le second étage est dédié à la vente de light novel et de manga commerciaux. On y trouve un rayon yuri au fond, qui est mis en face à face avec les mangas du *kirara-kei*, donc des manga où on peut facilement y lire des « éléments de yuri ». Ils semblent naturellement associés. On y trouve light novel et manga.

À l'étage supérieur, dédié aux *dôjinshi*, l'on trouve un rayon de taille similaire, voire légèrement plus petit, lui dédié aux *dôjinshi* yuri originaux.

En août / septembre 2019, le magasin a été recomposé et le rayon yuri, agrandi et déplacé à l'étage 3. Nous n'avons pas eu le temps d'interroger les raisons de ce déplacement.

## Comic Zin

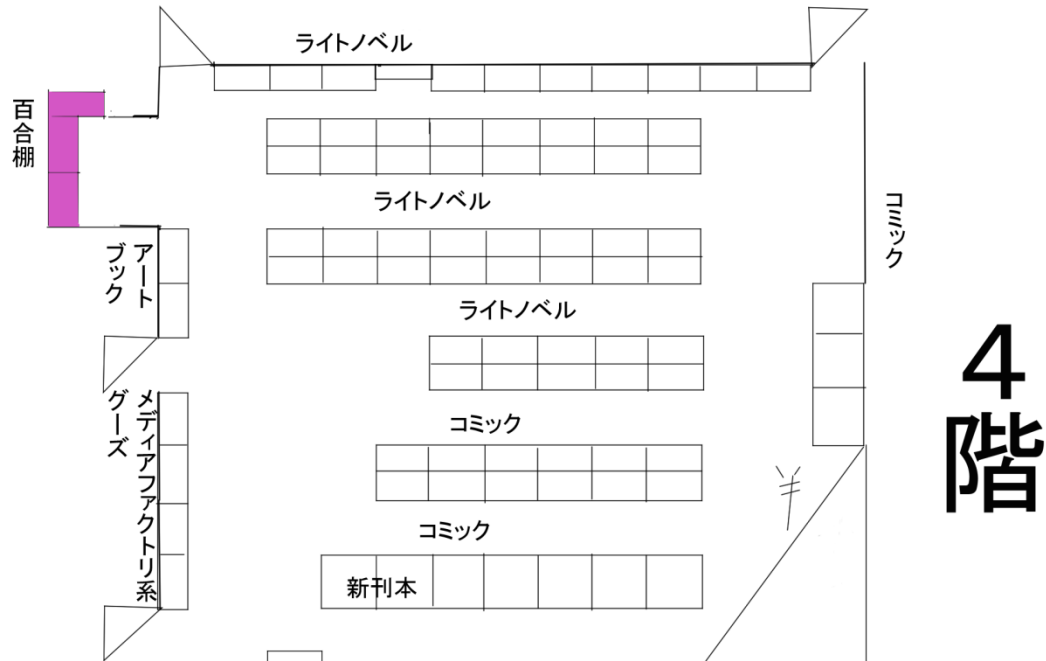


Comic Zin est un magasin spécialisé dans les *dôjinshi*, manga et quelques light novel. Il s'échelonne sur 3 étages ; les étages 2 et 3 étant dédiés aux *dôjinshi*. En raison de son association avec la convention de vente de *dôjinshi* originaux nommé le Comita dont nous avons parlé, il est essentiellement dédié à la revente de *dôjinshi* originaux vendus d'abord aux Comita, puis transportés ici.

Comme constatable sur le graphique en annexe, la présence de yuri n'a fait qu'augmenter au Comita depuis les années 90. Nous pensons qu'aujourd'hui, il n'est pas impossible qu'il ait dépassé les 10%, mais une étude statistique reste à mener sur le sujet. Il y a donc beaucoup de *dôjinshi* yuri vendus, et peu de BL car la cible du magasin est masculine. Cependant, le yuri est peu différencié des autres *dôjinshi* à l'étage.

Au rez-de-chaussé dédié aux mangas commerciaux, l'on trouve un rayon yuri faisant tout le mur, mais n'étant pas présenté comme tel. C'est surtout une association de tous les labels et manga pouvant *faire penser* au yuri, ou contenant des « éléments de yuri ». Le *kirara-kei*, le *Komikku yuri hime*, le *nichijô-kei* comme de nombreux autres manga yuri ou associables, sont présents de manière indistincte. Des romans aussi.

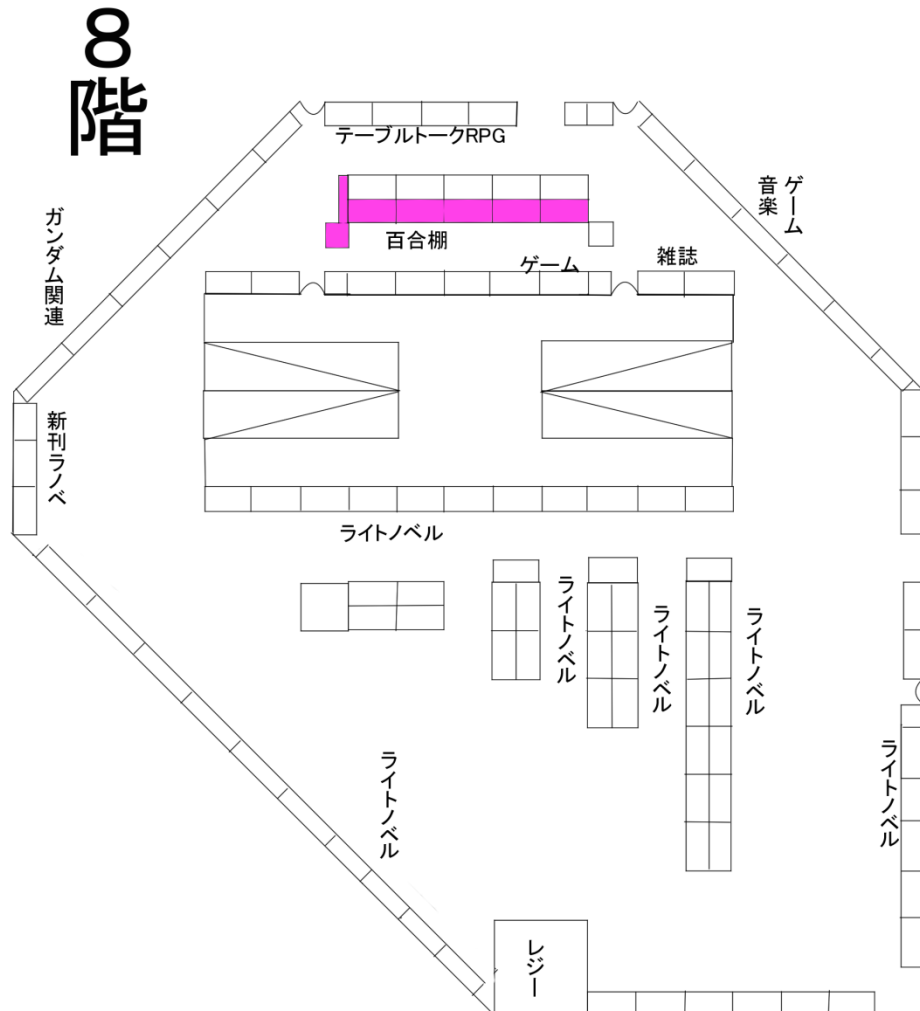
## Gamers



Ce bâtiment de Gamers, situé près de la gare et installé en 2002, a joué un rôle clé dans le développement de la culture Otaku dans Akihabara. Son personnage mascotte, Digi-charat, demeure un personnage clé de l'iconographie de cette transformation des années 2000. Il fait 6 étages, avec des contenus variés allant des goodies d'anime aux mangas, jeux et partenariats / événements en tout genre.

Ici aussi, c'est au rayon light novel que l'on peut trouver les étagères yuri. Un « *yuri-bu* », donc une branche du staff dédié aux œuvres yuri, y existe, qui fait trois petites étagères un peu cachées dans un recoin de la salle. L'on peut facilement le rater. Après questionnement, j'ai appris que cette zone a été installée il y a 3 ans ; elle est donc encore très récente, et on peut penser que Gamers ne fait que suivre les tendances de ces dernières années sur ce point.

Shosen



L'antenne à Akihabara de Shosen, une librairie généraliste, est un peu éloignée du cœur d'Akihabara. Il faut un peu marcher et connaître le lieu pour la trouver. Elle s'étalonne sur 9 étages, et propose énormément de contenus pour nombre de hobbies divers. Les quatre derniers étages sont plutôt dédiés aux subcultures Otaku. Le rayon BL y est grand de deux très larges rangés, qui se trouve à l'étage pour le public féminin.

Ici encore, le rayon yuri (*yuri-bu*) est installé à l'étage des light novel, donc au 8<sup>ème</sup> étage, ce qui semble être une constante. L'on peut se demander la raison de cette association tenace du yuri avec le rayon light novel. La constante mérite d'être interrogée.

Ma pensée est que le yuri est considéré comme un « sous-groupe » de la culture Otaku, qui ne touche pas un spectre aussi large que les manga ou les anime, mais tout de même un public large ; comme les light novel. On trouve aussi souvent à côté d'autres manga, des magazines, ou encore des livres sur les jeux vidéos – autrement dit, d'autres catégories « dérivées » de la subculture Otaku qui ne sont néanmoins pas assez grosses pour tenir un étage entier.

Surtout le yuri, contrairement au BL, ne peut être rangé ni dans l'étage dédié au public féminin (comme le BL), ni dans celui dédié au public masculin, en raison de son public mixte. D'où la raison, je devine, de sa position dans ce type d'étages « neutres » pouvant réunir les deux publics, comme le light novel et les magazines.

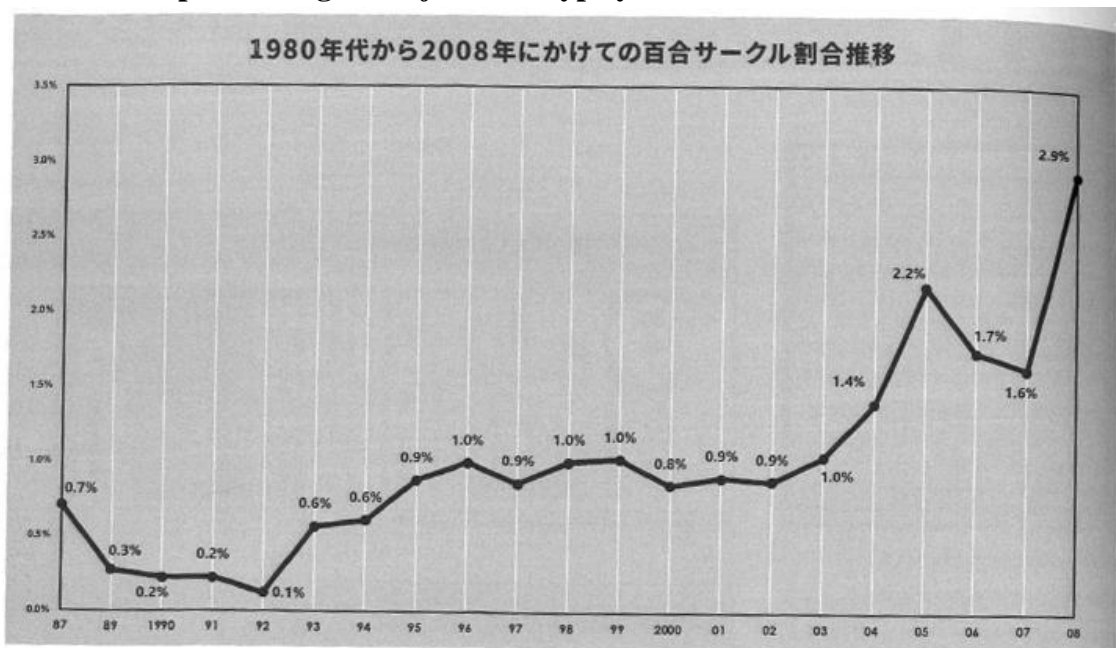
## Tableau de comparaison des librairies

お店	タイプ	メインター	百合コーナー	広さ	「百合部」メンション	百合姫
秋葉原—アニメイト	専門店	両方	無し		無し	有り
秋葉原—虎の穴 (男性ビル)	専門店	男性	有り	列 1 つ	無し	有り
秋葉原—虎の穴 (女性ビル)	専門店	女性	バラバラ		無し	雑誌なし
秋葉原—まんだらけ	専門店 (中)	両方	有り (両方)	棚 1 つぐら	無し	新刊なし
秋葉原—書泉タワー	一般店	両方	有り	列 1 つ	有り	有り (既刊を含め)
中野—まんだらけ	専門店	両方	有り (男性)	棚 1 つぐら	無し	新刊なし
中野—ブークファスト	一般店	両方	無し		無し	無し
新宿—アニメイト	専門店	両方	有り	棚 1 つ	有り	有り
池袋—アニメイト	専門店	主な女性	有り	棚 3 つぐら	有り	有り

Dans ce tableau, l'on constate que les étagères yuri ne sont pas encore si répandues, en dehors des librairies spécialisées, notamment dans les *dôjinshi* / culture Otaku masculine (Tora no Ana et Comic Zin), qui ont pour point commun de traiter de la culture *bishôjo* et de *dôjinshi* en priorité, ou les hobbies les plus variés (Shosen). Souvent, le rayon yuri fait un à trois étagères, tandis que le BL fait plusieurs rangées à plusieurs étages. Mandarake, plus généraliste, présente parfois une étagère yuri ; à Akihabara, il présente une petite étagère à l'étage pour homme, et une autre à l'étage pour fille. Le Animate de Akihabara, de façon étrange, n'a pas de *yuri-bu* ; celui de Ikebukuro (public plus féminin) en a un de 3 étagères, et celui de Shinjuku, étrangement, a une étagère. Les boutiques totalement généralistes comme Book First se contentent de trier en label, là où l'existence du BL est elle consciente sur un rayon entier.

## Annexe

### Evolution du pourcentage de *dôjinshi* de type yuri au Comitia<sup>156</sup>



<sup>156</sup> Zatô ②, 座頭②, *Yuri no kenkyû vol. 3* 『百合の研究 vol.3』 Liliumlub (同人誌), 2019.

## BIBLIOGRAPHIE

---

### Sources secondaires :

*Anime sangyô repôto 2018* アニメ産業レポート2018, *Ippan shadan hôjin nihon-dôga-kyôkai* 一般社団法人日本動画協会, 2018.

AZUMA Hiroki 東浩紀, *Dôbutsu-ka suru posutomodan : otaku kara mita nihon shakai* 『動物化するポストモダン : オタクから見た日本社会』, Tôkyô, Kôdansha 講談社, 2001.

AZUMA Hiroki 東浩紀, *Gêmu-teki riarizumu no tanjô*, 『ゲーム的リアリズムの誕生』, Kôdansha 講談社, 2007.

AZUMA, Hiroki, QUENTIN, Corinne (traduction), *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette, 2008.

AZUMA Hiroki 東浩紀 (dir.), KITADA Akihiro 北田暁大 (dir.), UNO Tsunehiro 宇野常寛, *Shisô chizu vol. 4* 『思想地図 vol.4』, *NHK shuppan* NHK 出版, 2009.

BOLTANSKI, Luc, CHIAPELLO, Eve, *Le Nouvel Esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, éd. 2011.

BOURDIEU, Pierre, *Les règles de l'art : génèse et structure du champ littéraire*, Paris, Editions du Seuil, 1992.

CHIDA, Hiroyuki 千田洋幸, *Poppu karuchâ no shisôken : bungaku tono setsuzoku kanôsei aruiwa fukanôsei* 『ポップカルチャーの思想圏 : 文学との接続可能性あるいは不可能性』, Ôfu おうふう, 2013.

CONSALVO, Mia, « *Convergence and Globalization in the Japanese Videogame Industry* », in *Cinema Journal* 48, No. 3, Spring 2009.

ELIADE, Mircea, *Le Mythe de l'éternel retour*, Paris, Gallimard, 1969.

ENOMOTO, Aki 榎本秋, *Raito noberu bungakuron* 『ライトノベル文学論』, Enutitishuppan NTT 出版, 2008.

ENOMOTO, Aki, 榎本秋, *Raitonoberu shinjin-shô no karikata* 『ライトノベル新人賞の獲り方』, *sôhō-kagaku-shuppan* 総合科学出版, 2017.



FUJIMOTO, Yukari, 藤本由香里, 『藤本由香里ゼミの卒論集 – Honey a la mode –』, (*dôjinshi*), 2014.

GALBRAITH, Patrick W., « *Bishôjo Games : Techno-Intimacy and the Virtually Human in Japan* », in *Game Studies*, vol 11, issue 2, May 2011. (Consultable sur [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org)).

GALBRAITH, Patrick W., *The Moe Manifesto*, Tuttle, 2014.

GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, Editions du Seuil, Paris, 1982.

GENETTE, Gérard, *Discours du récit : essai de méthode*, Seuil, Paris, 1972 (rééd. De 2007).

HATOOKA, Keita 波戸岡景太, *Ranobe no naka no gendai nihon : poppu, bocchi, nosutarujia* 『ラノベのなかの現代日本 : ポップ、ぼっち、ノスタルジア』 Kôdansha, 講談社, 2013.

HIROTA, Keisuke, 廣田恵介, 『我々は如何にして美少女のパンツをプラモの金型に彫り込んできたか』, *Futabasha* 双葉社, 2016.

ICHIYANAGI, Hirotaka, 一柳廣孝 *Raitonoberu sutadîzu* 『ライトノベル・スタディーズ』 *seikyûsha* 青弓社, 2013.

ITÔ, Gô, 伊藤剛, *Tedzuka izu deddo*, 『テヅカ・イズ・デッド』, *NTT shuppan* NTT 出版, 2005.

IWABUCHI, Koichi, « *Pop-culture diplomacy in Japan : soft power, nation branding and the question of « international cultural exchange »* », in *International Journal of Cultural Policy*, Vol. 21, No. 4, 2015, 419-432.

*Kontentsu bunka-shi gakkai 2017 nen-do taikai* コンテンツ文化史学会2017年度大会 « *korekara no kontentsu bunka-shi-kenkyû no hôho* » 『これからのコンテンツ文化史研究の方法(論)を考える』, 2017.

MASUMOTO, Kazuya, 舛本和也, *Anime o shigoto ni* 『アニメを仕事に』, *Sekaisha shinsho* 星海社新書, 2014.

MORIKAWA, Ka'ichiro, 森川嘉一郎, *Shuto no tanjô – moeru toshi akihabara* 『趣都の誕生—萌える都市アキハバラ』, *Gentôsha*, 幻冬舎, 2003

KON'NO, Oyuki, 今野緒雪, *Maria-sama ga miteru*, 『マリア様がみてる』,

*kobaruto bunko* (Shûeisha 集英社), 1998

KUMATA, Kazuo, 熊田一雄, *otokorashisa to iu byô ? Poppu karuchâ no shin-dansei-gaku* 『男らしさという病？ ポップカルチャーの新・男性学—』, *fûbaisha*, 風媒社, 2005.

KURATA, Uso, 倉田嘘 *Yuri danshi*, 『百合男子』, *ichijinsha* 一迅社, 2011-2014.

LAMARRE, Thomas, « From animation to *anime* : drawing movement and moving drawings », *Japan Forum*, 14(2), 329-367, 2002.

LAMARRE, Thomas, « *Otakuology: A Dialogue* », in *Mechamedia*, Volume 5, 2010, pp.360-374.

LAMARRE, Thomas, « *Introduction to Otaku Movement* », in *Animation*, special issue of *EnterText* 4.1.

LIPOVETSKY, Gilles, SERROY, Jean, *L'esthétisation du monde*, Paris, Gallimard, 2013.

LYOTARD, Jean-Francois, *La Condition postmoderne*, Paris, Les Editions de Minuit, 1979.

MAEJIMA, Satoshi 前島賢, *Sekaikei towa nanika : posuto eva no otakushi* 『セカイ系とは何か ポスト・エヴァのオタク史』, *Sofutobanku kurieitibu* ソフトバンククリエイティブ, 2010 (rééd. 2014, *Sekaisha* 星海社).

MASER, Verena, « *Beautiful and Innocent, Female Same-Sex Intimacy in the Japanese Yuri Genre* » thèse soutenue à l'Université de Trier, 2013.

MAYNARD, Senko, メイナード・泉子, *Raitonoberu hyôgen-ron : kaiwa, sôzô, asobi no deisukôsu no kôatsu* 『ライトノベル表現論: 会話・想像・遊びのディスコースの考察』, *Meiji Sho'in* 明治書院, 2012.

*Megami magajin ririi* 『メガミマガジンリリイ』 *gakken paburisshingu* 学研パブリッシング, 2011.

MIYADAI, Shinji, *sabukaruchâ shinwa kaitai* サブカルチャー神話解体, *Parco shuppan* パルコ出版, 1993.

MIYADAI, Shinji (dir.), 宮台真司(監修), *otaku-teki sôzôryoku no rimitto* オ

タク的想像力のリミット, *chikuma shobô*, 筑摩書房, 2014.

MIZOGUCHI, Akiko, 溝口彰子 *BL-shinka-ron – bô-izurabu ga shakai zo ugokasu* 『BL 進化論——ボーイズラブが社会を動かす』, *Ôtashuppan* 太田出版, 2004.

*Môjô-genron F-kai, posuto-modan otaku sekushuariti* 『網状言論 F 改—ポストモダン・オタク・セクシュアリティ』, *Seidôsha* 青土社, 2003.

NAGAYAMA, Kaoru, 永山薫, *ero-manga sutadîzu, kairaku-sochi toshite no manga-nyûmon* 『エロ漫画スタディーズ「快樂措置」としての漫画入門』, *Chikuma bunko* ちくま文庫, 2014.

NAKAGAWA, Daichi, *Gendai geemu zenshi : bunmei no yuugishikan kara*, 『現代ゲーム全史：文明の遊戯史観から』, Tokyo, *Hayakawa shobô*, 2016.

*Nichijô-anime hitto no hôsoku* 『“日常系アニメ”ヒットの法則』 *Kinema junpô eiga sôgô kenkyûjo* キネマ旬報映画総合研究所, 2011.

*Bishôjo no kigô-ron : anriaru na sonzai no riariti* 『「美少女」の記号論: アンリアルな存在のリアリティ』, *Nihon kigô gakkai* 日本記号学会, *Sinyôsha*, 新曜社, 2017.

NISHITAYA, Hiroshi 西田谷洋, *Fantajî no ideorogî : gendai nihon anime kenkyû* 『ファンタジーのイデオロギー 現代日本アニメ研究』, *Hitsuji Shobô* ひつじ書房, 2014.

*Otona-anime henshûbu*, オトナアニメ編集部, *imadakara katareru, 80-nendai anime hiwa – bishôjo-anime no mebae -* 『いまだから語れる80年代アニメ秘話~美少女アニメの萌芽~』, *yôsensha*, 洋泉社, 2012.

ÔTSUKA, Eiji, 大塚英志, *Kyarakutâ shôsetsu no tsukurikata* 『キャラクター小説の作り方』 *Kôdansha* 講談社, 2003.

ÔTSUKA, Eiji 大塚英志, *Monogatari shômetsu-ron : kyarakutâ-ka suru « watashi », ideorogî-ka suru « monogatari »* 『物語消滅論: キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」』 *Kôdansha* 講談社, 2004.

ÔTSUKA, Eiji 大塚英志, *« Otaku » no seishin-shi : 1980 nendai-ron* 『「おたく」の精神史: 一九八〇年代論』 *Kôdansha* 講談社, 2004.

ÔTSUKA, Eiji, 大塚英志, *Sabukaruchâ bungaku-ron* 『サブカルチャー文学論』, *Asahishinbun-sha* 朝日新聞社, 2004.

*Raitonoberu sahô kenkyûsho; ranobe bungaku-ron - bungaku-shi* ライトノベル作法研究所、ラノベ文学論・文学史, <http://www.raitonoveru.jp>).

*Roto-san no hon vol 37 anime100 nen handbbukku* ロトさんの本 VOL.37 アニメ100年ハンドブック (*dôjinshi*), 2017.

SAITÔ, Tamaki, 斎藤環, *sentô-bishôjo no seishin-bunseki* 戦闘美少女の精神分析, *chikuma shobô* 筑摩書房, 2006.

SAGA, Keiko, 嗟峨景子, *Kobaruto bunko de tadoru shôjo shôsetsu hensenshi* 『コバルト文庫で迎える少女小説変遷史』, *Sairyûsha* 彩流社, 2016.

*SF Magazine 2019 No. 731, Yuri tokushû*, *SF マガジン2019No.731* 百合特集, *Hayakawa shobô* 早川書房, 2019.

*Shakai ga sonzai shinai*, 『社会は存在しない』, *Nan'un-dô*, 南雲堂, 2009.

SHINJÔ, Kazuma 新城 カズマ『ライトノベル「超」入門』, *Sofutobanku kurieitibu* ソフトバンククリエイティブ、2006.

SUGAWA, Akiko, 須川亜紀子, *shôjo to mahô - gâru hîrô wa ikani juyô sareta no ka* 『少女と魔法—ガールヒーローはいかに受容されたのか』, *N.T.T.* エヌティティ出版, 2013.

SUGIMOTO, Yoshi (dir.), *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, Cambridge, Cambridge University Press, 2009.

TAHARA, Yasuo, 田原康夫, “*tai no kankei-sei o meguru kôsatsu*,” «「対」の関係性をめぐる考察 —BL／百合ジャンルの比較を通して— », in *gakushûin daigaku sintai-hyôgen-bunk-gakkai* 学習院大学身体表象文化学会, *Shintai-hyôgen dai-ni-bu* 身体表現第2部, 2019.

TARDE, Gabriel, *Psychologie économique*, Felix Alcan, Paris, 1902.

TARDE, Gabriel, *L'Opinion et la foule*, Les Presses universitaires de France, 1989.

Taruto, タルト, *kappuringu hyôki dêtabukku 1982-1999* 『カップリング表記データブック 1982-1999』, (*dôjinshi*), 2014.

Taruto, タルト, *kappuringu hyôki dêtabukku 2000x2015* 『カップリング表記データブック 2000x2015』, (*dôjinshi*), 2015.

Taruto, タルト, *kappuringu hyôki dêtabukku sakuhin gaido* 『カップリング表記データブック 作品ガイド』, (*dôjinshi*), 2014.

Taruto, タルト, *kappuringu hyôki dêtabukku* 『カップリング表記データブック 1982-1999』, (*dôjinshi*), 2015.

UNO, Tsunehiro 宇野常寛, *Zero nendai no sôzôryoku* 『ゼロ年代の想像力』, Hayakawa shobô 早川書房, 2008.

YAMADA, Shôji (dir.), 山田奨治 *Manga / anime de ronbun / repôto wo kaku : « suki » zo gakumon ni suru hôhō* 『漫画・アニメで論文・レポートを書く : 「好き」を学問にする方法』, *Mineruba shobô* ミネルヴァ書房, 2017.

*Yuriika*, numéro spécial *Sôtokushû Suzumiya Haruhi no Yuriika! The girl greatly enlivens the criticism!* 『総特集☆涼宮ハルヒのユリイカ! —The girl greatly enlivens the criticism!』, No. 43-7, 2011.

*Yuriika*, numéro spécial *Sôtokushû Mahôshôjo Madoka Magica – Mahôshôjo ni hanataba o* 『総特集 魔法少女まどか☆マギカ — 魔法少女に花束を』, No. 43-12, 2011.

*Yuriika*, numéro spécial *Tokushû Yuri bunka no genzai*, 『特集 百合文化の現在』, No. 46-16, 2014.

*Yuri sekai no nyûmon* 『百合の世界入門』, *Genkôsha* 玄光社, 2016

Zatô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû* 『百合の研究』 *Liliumlab (dôjinshi)*, 2017

Zatô ②, 座頭②, *Yûri no kenkyû vol.2* 『百合の研究 Vol. 02』 *Liliumlab (dôjinshi)*, 2017

Zatô ②, 座頭②, *Yuri no kenkyû vol. 3* 『百合の研究 vol.3』 LiliuLab (同人誌) , 2019.