



HAL
open science

Erotisme bidimensionnel et fétichisme militaire au Japon

Antonin Bechler

► **To cite this version:**

Antonin Bechler. Erotisme bidimensionnel et fétichisme militaire au Japon. Plato n°70, 2013, pp.36-37. <hal-05020162>

HAL Id: hal-05020162

<https://hal.science/hal-05020162v1>

Submitted on 4 Apr 2025

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.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution - Non-commercial use - ShareAlike - International License

Petites culottes et nazis : érotisme bidimensionnel et fétichisme militaire au Japon

L'annonce de l'édition française du jeu de cartes *Barbarossa* a engendré des débats animés sur Internet et au sein de la rédaction de Plato, sur les thèmes « ils sont fous ces Japonais ! », et autres « peut-on rire de tout ? », mettant à rude épreuve le concept de relativisme culturel : tantôt pour défendre, tantôt pour condamner l'initiative des éditeurs ou, plus généralement, les tendances des Japonais à utiliser des signifiants jugés problématiques comme supports visuels de leurs jeux.

D'où proviennent ces tendances, et sont-elles vraiment problématiques ?

Revenons d'abord sur la représentation érotique des personnages féminins, telle qu'on peut la retrouver dans *Barbarossa*. Cette apparence d'infantilité accentuée qui domine aujourd'hui la *pop-culture* japonaise a des origines précises : elle serait apparue au début des années 1980, quand des dessinateurs professionnels tels Hideo Azuma, suivis par des amateurs et amatrices, se sont mis à parodier le style et les personnages d'auteurs de *manga* illustres pour en faire (ré)apparaître la charge sexuelle jusqu'alors dissimulée. C'est ainsi que le style enfantin d'un Osamu Tezuka, ou les héroïnes à peine pubères des auteures de *manga* pour jeunes filles tels *Candy* ou *Lady Oscar* se sont vus réinventés dans des détournements érotiques. Ces détournements ont ensuite engendré le genre du *lolicon* (de *Lolita complex*), récits pornographiques mettant en scène des (très) jeunes filles, dont les codes visuels mettant l'accent sur l'apparence enfantine et la mignardise (*kawaii*) ont accompagné l'évolution générale du *manga* pour devenir aujourd'hui le mode de représentation principal de la pornographie dessinée au Japon.

Pour autant, ses consommateurs peuvent-ils être qualifiés de pervers, voire de pédophiles comme on le lit parfois ? Pas vraiment, car le référent réel de ces signes – à savoir les jeunes filles – s'est depuis longtemps perdu dans les jeux de miroirs de la représentation. Ces images sont totalement autoréférentielles : elles ne représentent plus guère la réalité, mais plutôt des compilations d'éléments d'attraction consommés comme tels par les lecteurs. De la mèche rebelle aux lunettes en passant par le pansement ou les yeux vairons, il en existe des centaines, généralement liés à un trait de caractère. Ces personnages sont des créations totalement virtuelles, consommés *pour* leur virtualité même. Ce n'est donc pas leur ressemblance possible avec des individus réels qui intéresse les consommateurs, qui « lisent » dans ces personnages un code constitué au fil du temps de tous leurs antécédents, et dont les signes ont chacun leur sens : pureté, soumission, ingénuité, ou au contraire espièglerie, perversité, etc.

Si l'éloignement, toujours plus important, d'une représentation réaliste des actes sexuels, que l'on peut observer dans la *pop-culture* japonaise contemporaine devait nous renseigner sur ses consommateurs locaux, ce serait sans doute davantage sur leur misère sexuelle que leurs prétendues tendances sadiques ou pédophiles. Il n'en reste pas moins que ces représentations – érotiques ou porno – de ce qui apparaît comme de très jeunes filles dans des poses lascives, réduites au rang d'objet sexuel « pur », peuvent, à raison, choquer un public occidental. Surtout si elles s'accompagnent, comme dans *Barbarossa*, d'une mise en scène historique passablement chargée, en l'occurrence l'offensive sur le front Est de 1941, avec lesdites jeunes filles, « manipulées » par les joueurs, dans le rôle des commandants allemands.

Ici encore, il convient de relativiser la dimension idéologique d'un tel choix, que l'accompagnement de jeunes filles en fleur semble rendre d'autant plus incongru. La conscience historique des Japonais est un sujet particulièrement épineux, trop complexe pour être résumé en quelques mots définitifs. Tout juste peut-on rappeler que le déroulement et la conclusion de la Seconde Guerre mondiale y jouent un rôle

essentiel : le fait qu'aucun combat n'ait eu lieu sur les grandes îles de l'archipel, que le théâtre d'opération et des exactions japonaises en ait été fort éloigné, que les responsabilités – notamment celles de l'empereur – aient été en partie escamotées, pour des raisons stratégiques, par l'occupant américain, tout cela a conduit à un oubli relatif, voire, chez certains, une forme de déni, renforcé par l'usage de la bombe atomique qui a conduit les Japonais à se considérer également comme victimes du conflit. Le déni a été renforcé par les gouvernements successifs, qui ont cherché à minimiser les responsabilités japonaises et à réinsuffler un esprit patriotique voire militariste à la jeunesse, alors que la Constitution de 1946, écrite sous la dictée de l'occupant américain, est censée interdire au Japon le droit de faire la guerre et de disposer de forces armées (ce dernier point ayant rapidement été contourné).

Cette tendance à l'oubli ainsi que l'éloignement des théâtres d'opération, en particulier européen, couplé à la fétichisation toujours croissante de signes visuels avec l'essor extraordinaire des technologies de l'information ont généré ces dernières décennies une certaine « réhabilitation esthétique » des régimes militaristes du siècle passé, notamment nazi. Les uniformes de la Wehrmacht ou de la Gestapo ont ainsi fait leur apparition, certes marginale, dans les domaines du *manga*, de l'animation ou encore de la musique voire de la mode. Comme les « éléments d'attraction » cités plus haut, ils renvoient à des traits esthétiques, mais aussi conceptuels, davantage qu'à des faits historiques souvent mal connus : synonymes plus souvent d'élégance, de force ou de volonté inébranlable que de cruauté ou de sadisme, bien que ces connotations soient également mises en valeur dans les productions érotiques ou pornographiques, expliquant en partie l'esthétique d'un *Barbarossa*. On a pu défendre ce parti-pris en arguant d'une volonté sarcastique de l'éditeur Arclight Games par rapport à cette tendance, mais il est plus vraisemblable que le projet avait pour but de rassembler deux publics distincts : les amateurs de jeux de cartes friands de cette esthétique, et ceux de *wargames* historiques, très nombreux au Japon. La parution d'une édition spéciale illustrée de photographies d'archives plutôt que de dessins semble confirmer cette hypothèse.

Il faut rappeler que les jeunes générations qui jouent naïvement de ces signes à forte charge historique n'ont pas connu la guerre. Elles ont baigné dans la prospérité, puis la crise du modèle économique japonais, et dans le discours dominant des gouvernements conservateurs les enjoignant à être fiers d'être Japonais, et à « réexaminer leur histoire de manière positive ». Ainsi, ces appropriations ingénues d'éléments problématiques s'accompagnent-elles malheureusement d'entreprises plus conscientes, dans la lignée des travaux d'auteurs de *manga* plus âgés, au nationalisme plus ou moins décomplexé, tels Yoshinori Kobayashi et ses pamphlets révisionnistes, ou Kaiji Kawaguchi et ses uchronies qui voient par exemple le vaillant équipage d'un croiseur Aegis des forces d'autodéfense japonaises « chrono-transporté » en 1942, en pleine bataille de Midway... La tendance actuelle voit fleurir les sujets militaires en littérature et au cinéma, avec des succès populaires à la gloire de l'armée et/ou de la technologie japonaise tels *Eien no Zero* ou *Le Vent se lève* de Hayao Miyazaki, traitant tous deux – de manière certes très différente – du chasseur-bombardier Mitsubishi A6M « zéro ».

Cette réhabilitation rampante du Japon d'avant-guerre accompagne le retour des tensions régionales, avec un Japon qui se vit « en déclin » face à l'inexorable montée en puissance du voisin chinois. Certains parmi la jeune génération, qui n'a vécu que les deux « décennies perdues » de crise économique depuis l'éclatement de la bulle spéculative au début des années 1990, laissent éclater leur frustration à travers des flambées xénophobes, un phénomène qualifié d'« extrême-droite du Net ». Il s'agit souvent de jeunes gens isolés, sans perspectives, qui se vivent à travers leur passion pour les *manga*, l'animation ou les jeux. C'est aussi à eux que s'adresse le gouvernement lorsqu'il fait la promotion de ses projets de

remilitarisation : ainsi, la série animée *Girls und Panzer*, à laquelle participe l'un des illustrateurs de *Barbarossa*, fait-elle l'objet d'un partenariat promotionnel avec le Ministère de la Défense.

Enfin, il convient de rappeler que la fascination pour la technologie militaire n'est pas récente au Japon : encouragée pendant la guerre pour rattraper le retard « scientifique » sur l'ennemi américain, elle se retrouve ensuite dans les œuvres des enfants de la génération du conflit, avec des motivations diverses, accompagnant le redressement d'un pays qui entend gagner la guerre économique à travers sa maîtrise technologique. D'Osamu Tezuka avec *Astroboy* à Katsuhirô Ôtomo dans *Akira*, tous font rejouer aux enfants la guerre que leurs parents ont perdue, à grands coups d'innovations techniques, du robot atomique à la mutation génétique en passant par le laser orbital. C'est peut-être dans cette fascination originelle qu'il faut chercher le sens du rapprochement, à priori incongru, entre le réalisme de l'équipement militaire et l'apparence infantile des jeunes filles court-vêtues dans *Barbarossa*.

Suggestions de lectures :

Jean-Marie Bouissou, *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Picquier Poche, 2012.

Hiroki Azuma, *Génération otaku : les enfants de la postmodernité*, Hachette Littératures, 2008.

Michael Lucken, *Les Japonais et la guerre*, Fayard, 2013.

Antonin Bechler

Plato n°70, 2013, pp. 36-37.