

## « La jeunesse japonaise est désespérée. »

*L'on ne connaît ni règlements scolaires, ni mesures de coercition à l'usage des plus récalcitrants, et cependant toute la population adulte, des deux sexes, sait lire, écrire et calculer. Tout n'est pas à dédaigner dans le régime pédagogique du Japon.*

Aimé Humbert, *Voyage au Japon*, 1866

La jeunesse japonaise des trente dernières années incarne, par définition, les changements en cours et les prémisses du futur. Elle oscille entre deux extrêmes socioculturels, celui des oisifs hédonistes *shinjinrui* et celui des *otaku-zoku* qui restent chez eux, happés par l'empire des écrans. Mais tandis que les premiers restent bon gré mal gré dans le courant de la société, ne serait-ce qu'au niveau de la consommation et de ses relais, les seconds s'en détachent car leur connexion, précisément, s'opère surtout dans le virtuel.

Catégorie à la fois intermédiaire et chevauchante, les *neet* (*nîto*) se multiplient à partir du milieu des années 1990. Cet acronyme, venu de l'anglais « Not in Education, Employment or Training », désigne les jeunes célibataires de 15-34 ans qui vivent chez leurs parents, ne travaillent pas et ne recherchent pas d'emploi. Ils seraient plus de 800 000 en 2007 (dont 40 % de femmes), représentant 2,5 % des 34 millions de cette classe d'âge. Un livre blanc du gouvernement les estime à 770 000 en 2016, soit environ 2,3 % des personnes de 15 à 34 ans (1,1 % en 1996).

Les *neet* ne sont ni des *freeters* (salariés à temps partiel changeant souvent d'emploi), ni des jeunes au chômage mais des « adulescents » dont le refus ou l'incapacité de travailler constituent une rébellion contre une société élitiste et ultra-compétitive.

Pour peu qu'ils s'enferment chez eux, ils rejoignent le groupe des *otaku-zoku*.

Le terme d'*o-taku* signifie étymologiquement « la Maison », et dans cette acception spécifique le « chez soi ». Avec le suffixe de *zoku* qui indique le pluriel, dans le sens de groupe ou de tribu, il désigne les jeunes Japonais qui vivent repliés sur eux-mêmes, chez eux, face à leur console de jeu, leur écran d'ordinateur ou de télévision, soit 5 millions d'individus selon certaines estimations, fatalement grossières. Ces adolescents ne fréquentent guère leurs congénères pour éviter d'approfondir toute relation. Ils rejettent le monde des adultes, le monde actuel, et se réfugient dans le virtuel : jeux vidéo, *manga* de monstres robotisés, images de violences et de déviances sexuelles, fétichisme, mais aussi « réseaux sociaux » électroniques, science-fiction, effets spéciaux, figurines.

Poussé à son extrême, le phénomène *otaku* débouche sur celui des « retirés » (*hikikomori*), jeunes qui restent enfermés dans leur chambre et refusent tout contact physique avec l'extérieur, même avec leurs proches. Mais le passage de l'un à l'autre n'est ni systématique, ni voulu. La mauvaise conscience des adultes, responsables de leur éducation, se transforme parfois en mauvaise foi qui instaure un amalgame entre les deux.

La difficulté posée par la catégorie de « jeunes », déjà un piège en soi car éphémère et captive, est renforcée dans le cas du Japon par les jugements de valeur de la société adulte et normative qui en dénonçant ce qu'elle estime être des tares, des déviances et même des maladies passe à côté d'un phénomène qui est tout sauf pathologique, à moins de considérer la société comme totalement et globalement malade. Réduire les mutations sociales qui affectent plusieurs générations à de simples déviances individuelles constitue à la fois un déni et une aporie. Cette approche édulcore des phénomènes structurels majeurs comme l'allongement de la scolarité (92 % d'une classe d'âge entre au lycée depuis 1980 contre 70 % en 1964, près de la moitié entre à l'université) ou les mutations du marché du travail (fin de l'emploi à vie, précarité, chômage larvé).

La multiplication des catégories visant à les décrire et à les décortiquer – « herbivores », « *brandaholics* (des « accros aux marques célèbres »), « *gosurori* (« lolita gothique »), « *cosplay* (« costume player »), « *kurenai-zoku* (« ceux qui ne reçoivent pas »), « *oyayubizoku* (la *thumb generation* qui use son pouce sur les appareils électroniques) et autre « génération perdue » (*rosu gene*), plus la multitude codée des genres de *manga* – reflète à la fois une incompréhension et une disqualification. Ce procédé, au demeurant conforme à l'obsession classificatoire de la socioculture japonaise, efficace, pragmatique et rassurante, ou générée par les personnes concernées elles-mêmes, ne permet toutefois pas une évaluation quantitative des phénomènes qui se chevauchent. Il masque également l'essentiel : la paupérisation d'une partie de la jeunesse japonaise qui, face à la cherté du coût de la vie et du logement, fait le choix de rester vivre chez leurs parents.

L'attirance pour la destruction et l'autodestruction, qui s'étend à une partie de la population, s'explique largement, comme l'analyse Ôtomo Katsuhiko, le *mangaka* créateur du célèbre Akira, par les « pressions incessantes dans la vie quotidienne des Japonais », notamment chez les jeunes qui finissent par « couvrir la rage ». Cette rage semble d'autant plus intense que la société devrait être différente grâce à la technologie. La technologie est retournée contre elle-même.

Le système scolaire est incriminé dans ce phénomène. Il est d'ailleurs de plus en plus critiqué par les Japonais eux-mêmes. En l'espace d'une décennie, il semble qu'une grande partie de l'opinion publique ait perdu la foi envers ce moyen qui a bâti et rebâti le Japon, qui a permis d'intégrer socialement des millions de citoyens. Selon le ministère de la Santé (2007), un quart des collégiens souffre de dépression. D'après un sondage réalisé en 2001 par un grand quotidien, les deux tiers des personnes interrogées sont insatisfaits de l'école (*Japoscope*, 2003). Parmi les raisons invoquées figurent la violence scolaire, les brimades, le déclin du niveau d'instruction ou la médiocrité des enseignants.

Les enfants, quant à eux, ont voté avec leurs pieds depuis quelques années. L'absentéisme scolaire se développe. Les problèmes sont aggravés par le marasme économique (recul des cours privés complémentaires (*juku*) car trop chers, difficulté de trouver un emploi à l'issue du diplôme...). Mais la situation est très variable suivant les régions ou les établissements, et tel reportage à sensation sur une école japonaise ne peut donner lieu à des généralisations. Un courant se renforce pour éliminer ce qui serait trop archaïque et décrié dans le système scolaire actuel (poids du bachotage, pression des examens, faiblesse économique), pour se « débarrasser de la façon japonaise » (*datsu nihonkata*). Si ces archaïsmes sont qualifiés de « japonais », il ne manque cependant pas, à l'intérieur même du pays et de son histoire, d'expériences pédagogiques différentes.

La violence latente ou ouverte de la socioculture japonaise fut renforcée par la destruction atomique des villes de Hiroshima et de Nagasaki, les 6 et 9 août 1945. Cette expérience unique dans l'histoire de l'humanité a laissé des traces qui ne se sédimentent que lentement chez les Japonais. Vécue comme un traumatisme direct par les générations de la guerre, elle est décalée pour les générations suivantes.

Simultanément, l'éclectisme de la culture post-moderne qui juxtapose dans la consommation médiatique les références à cette horreur et les futilités du show-biz paillettes accentue une amoralité contingente, dont les fondements sont déjà présents dans la socioculture japonaise. Le Japon sorti de l'horreur militaire semble s'enfermer dans un monde tout aussi horrible. Tandis que la fin de l'histoire est proclamée par ceux-là mêmes qui ont jeté la bombe, le vertige est là. Le suicide devient tentant, comme « capacité pour le sujet de résister sans résister, de miner le vide lui-même, de préempter la mort et la destruction, ou d'annuler la fin de l'histoire elle-même » (Alan Wolfe, *Postmodernism and Japan*, 1989).

À force de concerner des couches entières de la population, la J-Pop et ses pratiques – jeux vidéo, communication par écran

interposé, déguisement, mais aussi rassemblements festifs, nouveau langage, nouvelles écritures avec les *kao-moji* (smileys) à l'alphabet sophistiqué, les *marui-ji* (lettres rondes) ou les *burikko-ji* (fausse écriture enfantine), nouvelles productions (*manga*, vidéo, *animé*, livres...) – ne relèvent plus d'une sub-culture mais de la culture contemporaine tout court. L'esthétique diffuse du « mignon » (*kawaii*) gagne l'architecture, le mobilier urbain, la signalétique routière et touristique...

Ces phénomènes s'appréhendent au sein d'un mouvement plus large, celui de la modernisation et des nouvelles socialisations mais aussi de la globalisation. De fait, le monde *otaku*, bien qu'il souffre d'être assimilé à des faits divers dramatiques et sordides – le terme lui-même d'*otaku* a été forgé en 1983 à l'issue d'un fait divers où un élève studieux avait assassiné quatre fillettes – accompagne les nouveaux outils de production et de communication, et constitue plus qu'une sous-culture.

Pour le sociologue Azuma Hiroki, « ce que nous connaissons aujourd'hui n'est qu'un pseudo Japon construit avec des matériaux américains. Nous ne pouvons plus nous représenter les villes japonaises qu'au travers des *family restaurants*, des *convenience stores*, des *love hotels*, etc., mais cette dépendance est devenue le moteur d'un imaginaire complexe » (*Génération otaku*, 2008). Car, la jeune génération *otaku* « appréhende le Japon traditionnel comme un phénomène exotique, relevant d'une culture qu'elle ne s'approprie plus » (Laurie Jézéquel, *Le Processus de catégorisation de la jeunesse japonaise*, 2010). Aux côtés d'une abondance de néologismes japonais qui la désignent (*fretters*, *neet*, *animé*, *cosplay*, *gothic lolita*, *J-pop*, *J-rock*, *visual kei*, *parasite single*...), des genres esthétiques et artistiques traditionnels sont exhumés, avec leur vocabulaire, leur époque qui redevient à la mode. « Les interstices culturels qu'investissent les jeunes ne sont plus appréhendables par leur nipponité, et ne se définissent pas non plus en parallèle de l'Occident » (Jézéquel, *op. cit.*). Cette mixité constitue cependant l'essence même de la socioculture japonaise.

Le nihilisme *otaku* mène à tout à condition de s'en sortir. Une poignée des plus chanceux ou des plus astucieux de la nouvelle génération arrivent à la tête de sociétés de jeux vidéo, de dessins animés, de logiciels et de *manga*, comme Okada Toshio fondateur de la société Gainax et producteur, notamment, du dessin animé *Evangelion*. De contre-culture, la tendance *otaku* devient l'une des nouvelles formes de la culture dominante dans toute son ambiguïté. Le refus d'une alternative idéologiquement pensée et socialement organisée se combine sans peine avec un consumérisme qui relève de l'actif (le choix) et du passif (la fabrication des modes, le prétendu choix).

La culture *otaku* est un Mai 68 japonais, mais sans les manifestations de rue et accompli quarante ans plus tard, dans une violence et une sexualité qui dépassent difficilement le stade du virtuel. Elle se place au-delà du Mai 68 nippon, qui a existé mais qui ne représentait finalement que les derniers feux de la guerre chaude dans une Asie placée sur le front du communisme de la dite « Guerre froide ».

Le choc de Fukushima risque cependant de la déstabiliser. La faillite du nucléaire peut, à terme, remettre en cause l'adhésion des jeunes Japonais à la technologie. Le recours intensif à la Toile pour faire circuler les données ou les témoignages recueillis à la base, en palliant la désinformation de Tepco ou des officiels, montre également que les outils modernes permettent de nouvelles formes de résistance.

Le militantisme découvert par une génération descendue dans la rue contre la politique nucléaire et sécuritaire (la nouvelle loi de 2013 réprimant la diffusion d'informations jugées sensibles) peut aussi bien déboucher sur de nouvelles solidarités sociales que sur un repli *néo-otaku* s'il s'avère difficile de vraiment changer les choses. Parmi ceux qui se considèrent eux-mêmes comme des *Neet*, certains théorisent le refus délibéré du travail en tant que système d'aliénation et s'acheminent vers des modes de vie frugale, cultivée et faite d'entraide.



*Affiche du film Battle Royale (version en anglais) réalisé par Fukasaku Kinji en 2000, d'après le roman éponyme Batoru-rowaiaru de Takami Kôshin publié en 1999. Sur fond de références historiques et d'allusions politiques, le récit met en scène un processus d'auto-destruction entre collégiens parqués sur une petite île par une « République d'Extrême-Orient ». Il navigue entre nihilisme, fascination pour la violence et ironie morbide.*