

# Les Mangas : Simple divertissement ou Education philosophique ?

---

1

Des enseignements culturels et  
philosophiques cachés dans les  
pages des mangas

« *Parler de paix en répandant le sang, c'est quelque chose que seul l'être humain peut faire* »<sup>1</sup>. Si ces paroles peuvent faire écho à plusieurs moments sombres de notre Histoire, il s'agit en réalité d'un personnage de manga défendant sa conception de la justice pour apporter une paix durable. Ainsi, au-delà d'un divertissement mettant en avant des scènes de combat, les mangas sont à même de questionner les enfants et les adultes sur le monde qui les entoure. Certes, chaque œuvre est différente, et généraliser sur la portée métalittéraire des mangas aurait peu de sens, néanmoins ce petit voyage a pour but de faire découvrir de nouveaux aspects plus profonds des mangas jusqu'alors passés sous silence. Cela provient principalement du fait que ce sont ceux qui n'en ont jamais lu qui se sentent les plus à même d'en parler : « *Merde infâme et avec trois mots de vocabulaire, les mangas c'est quand même ça un, une violence incroyable et deux, trois mots de vocabulaire, wouh wouh* »<sup>2</sup>. Finalement, les mangas ne seraient-ils pas, un moyen pour chacun de repenser le monde à son échelle en l'interprétant de différentes manières ?

Si vous aussi vous pensez que les mangas ne sont qu'un divertissement pour enfants dénué de profondeur ou de valeur ; ou bien que vous souhaitez découvrir une analyse thématique de plusieurs aspects oubliés des mangas, vous êtes au bon endroit. En route pour une visite rapide au royaume des ninjas, des pirates, de la philosophie et de la culture. Vous n'aurez besoin que d'un guide, c'est moi- et un courageux lecteur, c'est vous !

---

<sup>1</sup> *Naruto*, Masashi Kishimoto, 1999

<sup>2</sup> Eric Zemmour sur le plateau de « On n'est pas couché » présenté par Laurent Ruquier, 22 mars 2010

## Note au lecteur :

Avant de commencer ce voyage, essayons d'en cerner les enjeux et détailler nos outils. Tout d'abord, je ne peux nier que les mangas ont été pour moi une fenêtre vers l'extérieur, vers des planètes éloignées, et avec du recul vers moi-même. En effet, les mangas sont, avant toute chose, un divertissement et je ne peux que vous conseiller d'en lire ne serait-ce qu'un, vous découvrirez que chaque lecture est unique. Il m'apparaît alors vain d'essayer de vous transmettre les émotions que procurent ces œuvres car elles sont propres à chacun. C'est pourquoi je me concentre plutôt à expliciter ce que l'on pourrait rater lors d'une première lecture.

3

Il n'est en aucun cas nécessaire d'être féru de mangas ou de philosophie pour pouvoir apprécier notre expédition. Cependant, pour les curieux, il peut être intéressant de passer une tête au niveau des recommandations à la fin du livre.

## ATTENTION !

Embarquement immédiat pour le royaume des mangas, de la philosophie et de la culture !

## Feuille de route de notre voyage :

Premier arrêt : Les Mangas et la philosophie

*Les mangas pour retranscrire le monde*

*Les Mangas, Actions et Décisions pour changer le monde*

4



*Les Shonens au service du dépassement de soi*

*Les Mangas comme moyen de questionner le monde*

Terminus : Les mangas, un autre moyen d'analyser notre société ?

*Les mangas comme nouveau moyen de transmission de la culture classique*

*Les mangas, une narration sur fond de culture*

Deuxième arrêt : les mangas et la culture

---

*Premier arrêt : Les mangas et la  
philosophie*

---

5

Sur fond de combats, de matchs de basket ou bien de romance, les mangas regorgent de valeurs qui poussent les différents caractères à toujours justifier leurs actions. Si de prime abord cela semble facile lorsqu'il s'agit d'empêcher l'antagoniste de détruire une planète ; qu'en est-il de justifier la mise à mort de criminels pour assouvir sa propre justice ou de ne pas suivre les ordres aveuglément ? Ces questions relèvent de la philosophie et sont traitées dans les mangas. Ainsi, après qu'Hannah Arendt<sup>3</sup> dans *Les Origines du Totalitarisme* explique qu'il n'y a pas besoin d'être le diable pour être capable du pire, mais qu'il suffit de répondre aux ordres sans réfléchir ; on peut trouver ici d'autres réponses.

*Station 1 : Du Shintoïsme au Taoïsme - les Shonens au  
service du dépassement de soi*

Ces deux courants de pensées placent l'Homme au sein d'un grand tout. Ainsi n'ayant pas de place particulière au sein du cosmos, l'être humain ne serait qu'en quête d'harmonie avec lui-même, avec les autres et avec la nature. Par conséquent, il se doit de se dépasser sans cesse pour atteindre ses objectifs et se réaliser pleinement : c'est la voie du Bushido. C'est en suivant

---

<sup>3</sup> *The Origins of Totalitarianism*, Hannah Arendt, 1951

cette voie que les héros de Shonens<sup>4</sup> se surpassent pour réussir ce qu'ils entreprennent.

Les premières valeurs communes à ce genre sont **l'honnêteté** et **la sincérité**. En effet, les héros sont pour la plupart incapables de mentir ou de se rendre compte qu'ils sont dupés. C'est pourquoi, ils ne savent pas dissimuler quelque information ou sentiment que ce soit. C'est d'ailleurs ce qui participe à leur popularité au sein de la narration. Les autres personnages lui accordent leur confiance à tel point qu'un protagoniste de *One Piece*, l'amiral Fujitora, regrette de s'être rendu aveugle pour pouvoir observer Luffy qui vient de délivrer un peuple du despotisme d'un tyran protégé par le gouvernement mondial. Ce regard nouveau sur le monde les pousse à ne pas respecter l'ordre hiérarchique et les codes sociaux, comme dans *Kingdom* où Shin, jeune esclave en fuite, et Sei, héritier de sang du trône du royaume de Qin de Chine, deviennent amis. Ainsi sont mises en avant une forme de naïveté face au monde et l'honnêteté de la relation qui en découle. Ce sont les mêmes traits de caractère que Rousseau valorise chez l'enfant dans *Emile ou De l'éducation*, au travers de « l'état de nature » qui caractérise l'Humain avant qu'il ne soit corrompu par les normes de la société.

---

<sup>4</sup> Mangas destinés aux adolescents. Ici, il faut le prendre au sens de Nekketsu : goût de l'effort, esprit de groupe, dépassement de soi

La troisième est l'**intégrité**, au sens où, pour se réaliser

les hommes devraient dire ce qu'ils font et faire ce qu'ils disent. Par exemple, cela passe par le respect de la vie des autres. Dans les figures ci-contre, Luffy cherche à devenir le roi des pirates en trouvant le *One Piece*. Cependant, contrairement au reste des aspirants à ce titre, il ne souhaite ni fortune, ni gloire, ni pouvoir mais seulement la liberté totale, en répétant qu'il « deviendra le roi des pirates » : l'homme le plus libre. De ce fait, en ayant un but précis, le héros se



*One Piece*, Eiichiro Oda

7

donne les moyens de le réaliser ou de l'approcher. Alphonse et Edward dans *Full Metal Alchemist* partent à la recherche de la pierre philosophale pour récupérer leurs corps, Gon se met en quête de retrouver son père qui l'a abandonné à la naissance dans *HunterXHunter*. C'est mue par un désir qui n'implique que lui et sa détermination que l'Homme peut parvenir à l'harmonie intérieure enseignée par le Taoïsme et qui est illustrée par les héros de Shonen.

La quatrième valeur est l'**honneur** qui souvent distingue les personnages respectables et appréciés des antagonistes prêts à tout pour réaliser leurs desseins. Jean-Paul Sartre explique que « *Tous les moyens sont bons quand ils sont efficaces.* »<sup>5</sup>, nos héros ne sont pas du même avis. Par exemple dans *Gurren Lagann*, le personnage de Viral, aveuglé par la vengeance

<sup>5</sup> *Les Mains Sales*, Jean-Paul Sartre, 1948

cherche à tout prix à battre son rival, mais se rend compte qu'à vaincre sans péril on triomphe sans gloire, gloire qu'il cherche. Donc il permet à ses adversaires de s'armer avant un combat, et accepte également une bataille en tête-à-tête avec Simon alors qu'il partait avec un avantage numérique. De même, dans *Rainbow*, sept jeunes détenus<sup>6</sup> d'un centre pénitencier pour mineurs acceptent abus sexuels et maltraitements pour pouvoir sortir et sauver leur ami qui souhaite dénoncer ce système corrompu au cœur d'un Japon en reconstruction après la Seconde Guerre Mondiale. Ainsi, ces exemples illustrent l'importance de l'honneur au sein de la culture nipponne.

Enfin, comment parler d'honneur sans parler de **courage**, qui cristallise tous les efforts des héros de manga. Souvent présenté comme faible et/ou rejeté, il se démène pour rattraper son retard et accomplir son but. Cette situation assez commune dans la plupart des mangas, tous genres confondus, se prête particulièrement bien aux mangas axés sur le sport. Par exemple, Onoda Sakamichi, dans *Yowamushi Pedal*, doit prouver sa valeur pour intégrer l'équipe de cyclisme de son lycée et participer à l'inter-lycée. Une autre forme de courage passe aussi par les affrontements contre des adversaires plus forts qui obligent les personnages principaux à se dépasser. On remarque qu'il parvient à franchir ses limites physique et mentale jusqu'à en pleurer et risquer sa vie. Contrairement aux idées reçues, le courage peut aussi se trouver dans le dépassement de soi et sa propre remise en cause. Ainsi, le héros n'est pas toujours le plus

---

<sup>6</sup> *Rainbow*, écrit par George Abe et dessiné par Masasumi Kakizaki, 2002



fort ou celui qui excelle dans son domaine, mais plus souvent celui qui apprend à se remettre en question et à progresser.

*Yowamushi Pedal*, Wataru Watanabe, 2008



9

Par conséquent, en tant que littérature jeunesse, les mangas peuvent transmettre en filigrane des valeurs de dépassement de soi, intimement liées aux préceptes Taoïstes et Shintoïstes qui forment la culture japonaise traditionnelle. Pour aller plus loin, on peut remarquer que ce type de manga ne met pas en avant une figure héroïque, au sens classique : un demi-dieu, mais mettent en avant les valeurs qui y sont rattachées et qui servent de références collectives par son aspect remarquable.

### *Station 2 : Justice et psychanalyse – Les Mangas comme moyen de questionner le monde*

Dans les mangas, il n'est pas rare de trouver une forme de hiérarchie sociale ou de puissance installée. Souvent source d'inégalités et d'injustices, ces sociétés sont critiquées, voire déconstruite par les héros. Par exemple, *Psycho-Pass*<sup>7</sup> introduit aux lecteurs une civilisation dans laquelle un ensemble de

<sup>7</sup> *Psycho-Pass*, Motohiro Katsuyuki, 2012

cerveaux juge en permanence les actes des autres via un potentiel de dangerosité mesuré par l'activité cérébrale des individus. On suit Akane Tsunemori, nouvelle inspectrice, jugée peu dangereuse. Elle remarque peu à peu qu'elle ne souhaite pas servir une justice préventive qui punit ceux qui tuent par légitime défense ou pour protéger autrui. Elle cherchera alors à renverser ce système en changeant la justice qui n'est à aucun instant jugée. Cela induit plusieurs interrogations : Tout pouvoir doit-il être utilisé ? Est-ce que chacun est apte à rendre justice ? Dans un monde interconnecté où chacun se forge une opinion en quelques minutes, devrait-on pouvoir sanctionner autrui ? Toutes ces questions sont celles développées dans *Death Note*<sup>8</sup> où, Light Yagami, lycéen, trouve un cahier lui permettant de choisir à sa guise les circonstances de la mort de tous ceux dont il écrit le prénom dans ce carnet. Avec ce pouvoir de « dieu de la mort », Light se met en quête de tuer tous les hors la loi. Cette vision de la justice, sans place pour la rédemption, implémente un schisme dans la société : ceux, pour et ceux, contre. Alors recherché par la police, ce manga pose la question du bien et du mal.

D'un point de vue légal, tout cela peut sembler aberrant, car la force ne fait pas le droit : elle n'est qu'une simple puissance physique et il ne suffit pas d'être le plus fort pour être autorisé à faire quelque chose. Néanmoins, parce que l'existence du droit n'annule pas puissance propre des individus, il a été, est et restera que les prédateurs se nourrissent des proies et non l'inverse.

L'enfance et l'adolescence font partis des moments clés de la vie des Hommes en ceci que ce sont des instants de

---

<sup>8</sup> *Death Note*, Tsugumi Ōba, 2003

découvertes et de questionnements. S'il est difficile d'affirmer que l'inconscient est un concept philosophique, beaucoup se sont penchés sur son existence comme Leibniz et Spinoza. Cependant, il faut attendre Freud dans *l'Inconscient*<sup>9</sup> pour que l'inconscient soit interrogé pour justifier des comportements bien conscients.

Les mangas fournissent une manière imagée de mener en profondeur son introspection. Grâce au contenu souvent réaliste<sup>10</sup> des mangas, qui reflète aussi des tendances collectives, le lecteur peut trouver un support d'identification aux personnages en prenant part à leurs aventures. Le voyage est une thématique récurrente des mangas et les raisons, outre pour la trame de l'histoire, sont diverses. Premièrement, le voyage permet la rencontre d'autres individus ce qui permet la confrontation des personnalités. Dans *Naruto*, le héros éponyme, ninja, est amené à voyager au cours de ses missions et parvient à rallier ses ennemis à sa cause en essayant de les comprendre et de se mettre à leur place. Cette volonté de toujours inclure l'autre provient de son enfance durant laquelle il a été rejeté de tous. Ainsi, c'est forgé par ses expériences et son inconscient que Naruto progresse.

D'autre part, lors d'une expédition éprouvante qui s'éternise, les personnages finissent, presque tout le temps, par se remettre en question, se laissant peu à peu rattraper par leurs démons intérieurs. Dans *l'Attaque des Titans*<sup>11</sup>, Kenny Ackerman explique que : « *On a tous besoin d'une obsession pour tenir le coup et continuer d'avancer* ». C'est précisément une obsession, la vengeance, qui pousse le personnage principal de cette œuvre,

---

<sup>9</sup> *L'Inconscient*, Sigmund Freud, 1915

<sup>10</sup> Le type des "Slice of life" notamment.

<sup>11</sup> *Attaque des Titans*, Hajime Isayama, 2009

Eren Yeager à commettre un génocide sous couvert de paix. De plus, parler de démon intérieur, sans souligner leur importance dans *Naruto* serait aberrant. En effet, l'univers du manga contient neuf démons qui sont scellés dans des êtres humains. L'un d'entre eux, Gaara est convaincu qu'il s'agit d'un fardeau faisant de lui une arme plus qu'un humain. A contrario, Naruto décide que cette nouvelle force peut aider sa communauté. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'il réussit à apaiser la fureur de son démon renard, en l'acceptant comme un être vivant égal, et non un instrument de destruction.

De ce fait, on remarque qu'implicitement la plupart des mangakas<sup>12</sup> décrivent l'introspection de leur personnage qui permet le développement et la progression de la narration. Cet aspect cathartique des mangas est notamment utilisé en Art Thérapie<sup>13</sup> auprès des jeunes.

---

<sup>12</sup> Auteur(e) de manga

<sup>13</sup> *Le manga animé, objet culturel de relation en psychothérapie d'adolescent*, Angélique Gozlan, 2016

---

## *Deuxième arrêt : Les mangas et la culture*

---

Alors même que les moins de 25 ans désertent de plus en plus les musées et opéras, on tend à instaurer un clivage entre la culture, dite « classique » ou « traditionnelle », et la pop-culture<sup>14</sup>, ou la « sous-culture ». Évidemment, les mangas sont habituellement rangés dans la seconde catégorie. Cependant, grâce à l'introduction de la Bande-Dessinée aux Beaux-Arts, le 30 novembre 2022, cette distinction évolue et la frontière est de plus en plus floue.

13

### *Station 1 : Les mangas, une narration sur fond de culture*

Avant toute chose, essayons de définir la culture. Elle peut être personnelle ou bien collective. La variété des cultures semble immense tant elle permet de caractériser une nation, voire une civilisation. Cela ne signifie pas pour autant qu'elle ne soit que constituée de blocs sans points de passages et sans facteur d'unité. Les mangas font partie de ces points de passage. En effet, si dans le sens direct, ils mettent en avant la culture asiatique avec les rites traditionnels. Par exemple, dans *Your Name* un héros empoté découvre, en échangeant son corps avec une fille, la fabrication artisanale du saké à base de salive, l'importance des liens et la cérémonie du thé. Il s'agit de l'un des arts traditionnels

---

<sup>14</sup> Termes regroupant diverses pratiques culturelles comme : les jeux vidéos, les news people, les films, les séries, les BD, etc ...

du raffinement japonais. Par ailleurs, le sens réciproque est également vrai. *Blue Period*<sup>15</sup> propose une véritable immersion au cœur des arts. Menant une vie sans aspiration, un lycéen chamboule son quotidien après la vue d'un tableau. Il se concentre alors sur le dessin et la peinture pour intégrer l'école d'arts la plus réputée du Japon. Au fil de l'histoire, diverses œuvres sont représentées comme celles de Cézanne, Van Gogh, Diego Velázquez etc. Le titre du manga est une référence à la période bleue de Picasso. Toutes les toiles peintes au sein de l'œuvre proviennent des étudiants de l'école d'arts de Tokyo.



Couverture du tome 6 de *Blue Period/ Summer de Giuseppe Arcimboldo*

Le manga peut donc aussi être une porte ouverte vers d'autres cultures éloignées géographiquement ou temporellement. Ainsi, *Thermae Romae Novae*<sup>16</sup> suit l'histoire de Lucius Modestius, un concepteur de bain de la Rome antique, sous le règne de

<sup>15</sup> *Blue Period*, Tsubasa Yamaguchi, 2017

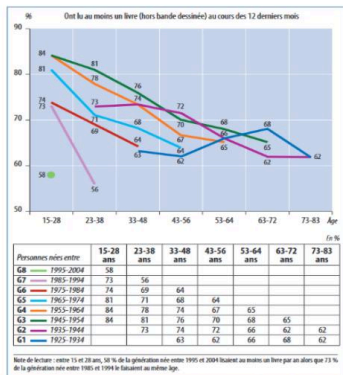
<sup>16</sup> *Thermae Romae Novae*, Marie Yamazaki, 2008

l'empereur Hadrien. A court d'idées devant les changements de mœurs de son temps, il se résigne à arrêter, quand il se noie et se réveille dans les thermes .... d'un Japon moderne. Il s'inspire alors de ce qu'il y trouve pour les adapter à son époque. Si le manga fournit un moyen de découvrir l'architecture et les termes latins usuels, c'est surtout à la fin de chaque épisode animé que l'œuvre prend son sens. En effet, un mini-documentaire permet de découvrir le fonctionnement actuel des sources thermales japonaises.

*Station 2 : Les mangas comme nouveau moyen de transmission de la culture classique*

15

Précédemment nous avons vu que les mangas sont capables de faire découvrir des éléments culturels. Alors que les jeunes enfants et adolescents boudent de plus en plus la lecture traditionnelle selon un rapport du ministère de la culture sur les pratiques culturelles<sup>17</sup>. On observe que les générations nées après 1965 se distinguent par un décrochage progressif du nombre de lecteurs occasionnels chez les 15-28 ans comme l'illustre le graphique ci-contre. Avec l'arrivée des réseaux sociaux et du numérique, une telle étude semble



<sup>17</sup> Culture Etudes : Cinquante ans de pratiques culturelles en France, Philippe Lombardo & Loup Wolff, 2020-2

obsolète, voire contradictoire. Régine Hatchondo, présidente du Centre National du Livre, présente les résultats d'une enquête<sup>18</sup> sur 1500 français âgés de 7 à 25 ans. Elle met en lumière le fait que les 20-25 ans lisent pour 37,1% d'entre eux, régulièrement des mangas. Ainsi, il semble que les mangas puissent renouveler la manière de consommer les grands titres de la littérature. C'est notamment ce qu'a fait la maison d'édition Kurokawa en adaptant *Le Prince*<sup>19</sup>, *La métamorphose*<sup>20</sup>, *Crime et Châtiment*<sup>21</sup> et bien d'autres, de même que des biographies d'Elisabeth I<sup>ère</sup>, Cléopâtre et Beethoven. Par conséquent, les mangas apparaissent comme une manière novatrice de rendre attractif les classiques. Comme un texte contribue fortement à l'œuvre, l'idée même de le modifier peut rebuter une partie des lecteurs, mais transmet l'essence de la narration et des personnages.

---

<sup>18</sup> Les jeunes français et la lecture (7-25 ans), Centre National du Livre, 2022

<sup>19</sup> *Le Prince*, Machiavel, 1532

<sup>20</sup> *La Métamorphose*, Frantz Kafka, 1915

<sup>21</sup> *Crime et Châtiment*, Fiodor Dostoïevski, 1866



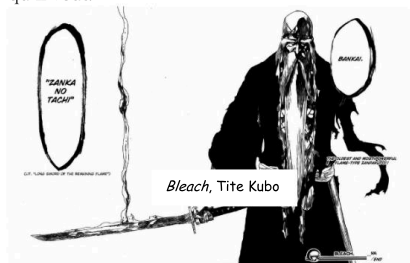
## Halte :

Faisons une petite pause ! Nous avons appris que les mangas inspirent de recourir à d'autres ouvrages philosophiques pour en affiner la lecture. Nous avons également montré qu'ils incarnent une forme de renouveau de la littérature classique permettant leur redécouverte.

Lorsque notre périple reprendra son cours, vous remarquerez qu'un renversement a été opéré. Les références seront alors placées comme base de réflexion, et les mangas comme illustrations, imagées et textuelles, de certains concepts et/ou faits d'actualité.

17

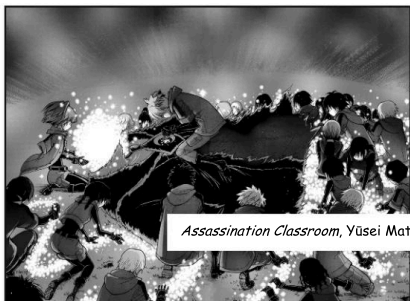
Avant cela, détendons-nous avec ces quelques planches, livrées sans explication ni contextualisation pour que chacun puisse y voir ce qu'il veut.





*Berserk, Kentarō Miura*

18



*Assassination Classroom, Yūsei Matsui*



*Demon Slayer, Koyoharu Gotōge*

*One Piece, Eiichiro Oda*

HE  
LUGHED.

*Akira,*

Katsuhiro Ōtomo



*Vagabond,*

Takehiko Inoue

*My Hero Academia, Kōhei Horikosh*

---

*Terminus : les mangas, un autre  
moyen d'analyser notre société*

---

Nous l'avons vu précédemment, au-delà des images et de textes, les mangas peuvent être une abondante source de réflexions et de découvertes culturelles. C'est sans doute ce qui explique leur popularité croissante. A noter, le 28 octobre 2021, Sébastien Cavalier, président de la structure Pass Culture annonce que 56 % des réservations faites via l'application sont des mangas. Par conséquent, nous pouvons nous demander si les mangas ne sont pas un moyen privilégié pour sensibiliser et faire réfléchir la jeunesse sur différents enjeux sociétaux.

*Station 1 : Perception, société et science - Actions et Décisions  
pour changer le monde*

On réduit généralement la perception à la vision, sans inclure les autres sens et l'on croit savoir ce qu'est percevoir. Mais si l'on contrevenait à cette habitude, en se rendant attentif à l'expérience d'une écoute, alors on pourrait comprendre qu'écouter, comme voir, manque d'évidence car on écoute mais on entend aussi. Cette remarque se généralise alors à tous les sens. Ainsi Leibniz définit la perception comme « l'état passager qui enveloppe et représente une multitude »<sup>22</sup>. En comparaison, les mangas n'apportent pas de définition claire de la perception mais la remettent constamment en question : « Les gens vivent

---

<sup>22</sup> *Nouveaux essais sur l'Entendement humain*, Gottfried Wilhelm Leibniz, 1765

en s'appuyant sur leurs convictions et leurs connaissances et ils appellent ça la réalité : mais le savoir et la compréhension sont des concepts si ambigus que cette réalité ne pourrait être alors qu'une illusion »<sup>23</sup>. En effet, c'est en se remettant en question continuellement que les personnages se développent comme

Arima Kousei<sup>24</sup>, pianiste talentueux, qui après la mort de sa mère est incapable d'entendre les morceaux qu'il joue au piano, se posant continuellement comme une punition de sa mère qui le battait pour qu'il progresse au piano. Alors, en rencontrant,



*Your Lie in April*, Naoshi Arakawa, 2011

Kaori Miyazono, une jeune violoniste pleine de talent, sa vision de la musique change, tout comme sa vie.

Outre les réflexions explicites présentes dans les mangas, il est propre à chacun de percevoir différemment ce qui est écrit entre les lignes pour se forger sa propre opinion. Parallèlement, il peut être important de rappeler que les informations des journaux ou des chaînes télévisées sont présentées sous le filtre de celui qui les a rédigées.

---

<sup>23</sup> *Naruto*, Masashi Kishimoto, 1999

<sup>24</sup> *Your Lie in April*, Naoshi Arakawa, 2011

D'un certain point de vue, toute société est unifiée : des règles s'imposent à tous. Elle est traversée par de grandes lignes qui prennent la forme de hiérarchie entre les travaux intellectuels et manuels, les riches et les pauvres etc. Cette hiérarchie des conditions sociales ; pour Marx, c'est la lutte des classes ; pour Goblot, elle se traduit par la naissance de « l'esprit bourgeois »<sup>25</sup> ; et pour Durkheim, l'appartenance sociale affecte les individus.

Beaucoup de mangas dépeignent des révolutions ou des guerres de clan comme *Vinland Saga* qui raconte la quête de vengeance d'un enfant dont le père a été tué par un clan viking rival. Cependant, leur façon de décrire le monde, et de voir la société diffère complètement. Sept ans après l'invasion du Japon par le Nouvel Empire de Britannia, Lelouch Lamperouge<sup>36</sup> est amené à diriger l'armée révolutionnaire pour libérer son pays. Loin d'être une quête de libération très manichéenne, le manga procède de manière inverse : les idéaux et valeurs défendus par Lelouch se complexifient au fil de l'œuvre. Ainsi le schéma narratif évolue vers des questionnements sur la discrimination, la responsabilité des grands pouvoirs, voire sur la relativité qui accompagne les notions de bien et de mal.

Le personnage de Zéro, pseudo de Lelouch en tant que leader de la révolution, aurait notamment inspiré certains mouvements rebelles lors des manifestations de Hong Kong de 2019-2020.

Au cours de l'histoire des sciences, il a fallu remettre en perspective ce qui était considéré comme acquis pour progresser.

---

<sup>25</sup> *La barrière et le niveau*, Edmond Goblot, 1925

<sup>26</sup> *Code Geass : Lelouch of the rebellion*, Ochirô Ôkôchi, 2011

En effet, grâce aux travaux de Galilée et Newton, Copernic a mis en lumière l'héliocentrisme. Dès lors, le développement des sciences expérimentales a souvent été interprété comme une victoire de l'empirisme. A priori, il nous serait impossible de connaître par simple raisonnement. Kant nuance alors lorsqu'il explique que « Bien que toute notre connaissance s'amorce par l'expérience, il n'en résulte pas pour autant qu'elle découle dans sa totalité de l'expérience »<sup>27</sup>. Dans *Dr. Stone*<sup>28</sup>, suite à un cataclysme inconnu, l'humanité a été figée dans la pierre pendant 3000 ans. Ce manga met en scène deux expérimentations. La première au travers de Senku, lycéen touche-à-tout et fan de sciences, se réveille au milieu de la nature qui a repris ses droits. Il va alors chercher à recréer la civilisation moderne à partir de ses connaissances. La seconde au travers d'une tribu qui s'est organisée, sans aucune connaissance des sciences modernes, et qui découvre peu à peu les propriétés des matériaux de la nature.



*Dr. Stone*, Riichirō Inagaki, 2017

L'opposition entre celui qui sait et ceux qui ne savent pas est totale et pousse le lecteur à vouloir, lui aussi, expérimenter pour apprendre. Par ailleurs, le manga détaille très bien les différentes réactions chimiques et interactions entre les éléments avec

<sup>27</sup> *La Critique de la raison pure*, Emmanuel Kant, 1781

<sup>28</sup> *Dr. Stone*, Riichirō Inagaki, 2017

quelques expériences reproductibles à la maison pour en apprendre un peu plus.

La plupart des mangas dits « Seinen » ont une cible plus mature. Ils abordent la plupart du temps une vision du monde très complexe impliquant une réflexion qui l'est tout autant en abordant sous différents angles des problèmes sociétaux, ils mettent en lumière différents points de vue.

*Station 2 : De la crise climatique à la crise politique - Les mangas pour retranscrire le monde*

23

Depuis plusieurs décennies, l'enjeu du réchauffement climatique est devenu majeur pour nos sociétés et une prise de conscience collective a, peu à peu, émergé. Si des rapports scientifiques comme celui du GIEC<sup>29</sup> sont à même de convaincre, l'apport graphique des mangas est un plus pour persuader, notamment les plus jeunes. Par exemple dans le film d'animation *Princesse Mononoké*<sup>30</sup>, suite à une attaque de sanglier démon, un chef de clan part à la recherche du dieu cerf pour le soigner de la malédiction. En suivant les différents indices, le jeune prince arrive dans une contrée sauvage et reculée où les animaux vivent en autarcie. Cependant, les hommes envahissent peu à peu ce territoire pour en exploiter les ressources minières. S'ensuit une longue confrontation idéologique entre la princesse protectrice de la forêt, et le prince qui ne souhaite pas détruire la forêt. A la fin, le grand protecteur de la forêt disparaît, en verdissant la montagne, et soignant les

---

<sup>29</sup> Groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat

<sup>30</sup> *Princesse Mononoké*, Hayao Miyazaki, studio Ghibli, 1997

malades et les lépreux. Par conséquent, à l'inverse de nombreuses œuvres, Princesse Mononoké ne cherche pas à culpabiliser les hommes de vouloir s'approprier la nature, mais montre qu'il faut apprendre à exploiter sans détruire, à prélever sans excès et respecter notre environnement.

Cette réflexion, il y a plus de 20 ans, était avant-gardiste en ceci que dans le divertissement, l'écologie n'était pas un sujet apprécié par le grand public.

En poussant cette idée à son paroxysme, certains ont développé un nouveau courant de pensées : la collapsologie. Dans son essai *Effondrement*<sup>31</sup>, Jared Diamond met en exergue la tendance « suicidaire » des sociétés humaines étant donné qu'elles sont capables de sacrifier leur avenir au profit du présent en consommant leurs ressources de manière irresponsable. Cette thématique est de plus en plus présente dans l'animation japonaise ces dernières années, où suite à l'effondrement des sociétés, de jeunes gens doivent se débrouiller seuls. Si nous avons vu plus tôt *Dr. Stone* où le cataclysme n'était pas prévu, d'autres œuvres ont des scénarii différents comme *7 Seeds*<sup>32</sup>. Dans ce cas, l'humanité est consciente qu'une pluie de météorites réduira à néant la civilisation. Pour préparer la survie de l'espèce, chaque pays adopte une stratégie différente plutôt que de faire front commun. Le Japon choisit alors de sélectionner, sans les prévenir, 35 adolescents à partir de critères physiques et psychologiques pour les répartir en 5 équipes. Une fois kidnappés et cryogénisés, ils se réveillent des années plus tard dans une Terre radicalement différente. Au fil de leur quête

---

<sup>31</sup> *Effondrement*, Jared Diamond, 2005

<sup>32</sup> *7 Seeds*, Yumi Tomura, 2001



de survie, ces adolescents réfléchissent continuellement sur le meilleur moyen qui aurait pu être pris, et sur leur rôle individuel.

De la sorte, la notion d'effondrement et de survivalisme sont des thématiques de plus en plus récurrentes qui sensibilisent la jeunesse ; d'autant plus que dans nos vies, un effondrement n'a jamais été aussi probable. Cette métaphore de l'effondrement est aussi interprétée sentimentalement dans un pays où le taux de suicide chez les jeunes est très élevé<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> 16,3% des 15-34 ans

## Remerciements :

Je tiens à remercier Madame Attali-Pariente, professeur de philosophie en Terminale, qui m'a permis de mêler littérature et manga dans quelques-unes de mes dissertations au lycée. Ce sont notamment les notes prises pendant ses cours qui m'ont aidé à construire ce travail.

Je tiens à remercier également les aventuriers qui m'accompagnent dans cet intrigant monde des mangas : la team Almuranas, la team Porgutal et tous les autres ;)

# Recommandations :

## Manga :

*Shonen* : Œuvres centrées autour des valeurs de dépassement de soi et d'entraide

- *One Piece* : L'aventure de Monkey D. Luffy qui part en mer en quête du One Piece, un fabuleux trésor qui offre à son détenteur le titre de roi des pirates. La narration, étendue sur plus de 25 ans d'écriture, est très bien construite sur fond de messages politiques, et permet une immersion totale dans l'univers de l'auteur.
  
- *Naruto* : Naruto Uzumaki rêve de devenir Hokage, le ninja le plus fort de son village. Mais il apprend qu'il recèle en lui le démon-renard Kyubi ce qui suscite la haine chez tous les habitants du village. Il va bientôt faire équipe avec Sakura, dont il est amoureux, et Sasuke, son plus grand rival, sous les ordres de Kakashi, leur sensei<sup>34</sup>. De nombreuses péripéties les attendent.
  
- *Full Metal Alchemist* : Edward et Alphonse Elric sont deux frères alchimistes. Lors d'une expérience interdite, une transmutation humaine cherchant à ramener leur mère à la vie, Alphonse perd son corps et son âme est transférée dans une armure. Edward, lui, perd un bras et une jambe qui sont

---

<sup>34</sup> Mentor, professeur

remplacés par un équivalent mécanique. Ils décident alors de partir à la recherche de la Pierre Philosophale censée réaliser n'importe quel souhait à son détenteur.

- *HunterXHunter*: Abandonné par son père qui est un Hunter, mélange d'explorateur et chasseur de primes, Gon âgé de 12 ans, décide de partir pour suivre sa trace et devenir lui aussi Hunter. Cela ne sera pas facile, il devra réussir de nombreux tests et affronter les autres prétendants. Ce manga est très rafraîchissant car il dépeint un univers varié, et est riche en rebondissements.
  
- *Guren Lagan*: Deux frères d'armes, Simon et Kamina, vivent dans un monde souterrain et rêvent de voir le ciel. Ils finissent par découvrir un robot géant qui les mènera à la révolution pour libérer leur peuple et découvrir le monde extérieur.
  
  
- *Yowamushi PEDAL*: Onoda Sakamichi est un lycéen peureux qui adore les animés<sup>35</sup> et fait tous ses trajets à vélo pour économiser et pouvoir s'acheter davantage de mangas et de goodies. Alors qu'il s'apprête à s'inscrire au club des animés, le sort le fait entrer au club de cyclisme. Commence alors un long et douloureux entraînement, en vue de participer à des courses et des compétitions pour lesquelles Sakamichi devra faire appel à ses talents insoupçonnés pour le cyclisme et puiser ses ressources au fond de lui pour se transcender et faire honneur à son équipe.
  
- *Thermae Romae Novae*: Lucius, un architecte romain, voyage à travers le temps et se retrouve dans le Japon moderne. Il découvre les bains publics japonais, les "Sento" et

---

<sup>35</sup> Version animée d'un manga

les "Onsen", et les utilise pour améliorer les thermes de son époque. Grâce aux connaissances acquises des cultures des différentes époques, il utilise ses découvertes pour améliorer les thermes romains. Le manga est connu pour son humour décalé et sa façon unique de combiner les cultures antique et moderne. Il est aussi très divertissant de voir comment Lucius, un architecte romain, s'adapte à la technologie moderne.

- *Blue Period*: Un adolescent en dépression se passionne pour la peinture et découvre sa vocation à travers ses peintures et trouve une raison de vivre dans l'art. Le manga se concentre sur le processus créatif et les émotions qui l'accompagnent.
- *Your Lie in April*: Kosei Arima, pianiste, perd sa capacité à entendre le son de son piano après la mort de sa mère. Il rencontre une violoniste nommée Kaori Miyazono, qui l'aide à redécouvrir son amour pour la musique et à trouver le courage de se produire à nouveau.
- *Dr. Stone*: Senku, lycéen et scientifique en herbe, est soudainement transformé en pierre avec toute la population humaine. Après s'être réveillé 3700 ans plus tard, Senku se met en quête de ramener tout le monde à la normale, tout en essayant de reconstruire la civilisation.

*Seinen* : Réflexion sur la société et questionnement sur la complexité du rapport au bien et au mal.

- *Kingdom*: Ce manga se déroule dans la Chine ancienne, pendant la période des États combattants. Elle suit l'histoire d'un jeune orphelin nommé Xin, qui rêve de devenir un grand général et d'unifier la Chine sous une seule règle. Il rejoint

l'armée et gravit les échelons, affrontant de nombreux défis et ennemis en cours de route.

- *Rainbow* : Dans une prison pour mineurs, sept adolescents d'origines différentes se réunissent pour former un lien étroit alors qu'ils tentent de survivre aux dures réalités de la vie en prison. Chacun des personnages a sa propre histoire et les raisons pour lesquelles il s'est retrouvé en prison.
  
- *Code Geass : Lelouch of the Rebellion* : Dans un futur alternatif où le Saint Empire de Britannia a conquis le Japon et l'a renommé Zone 11, le personnage principal, Lelouch vi Britannia, acquiert un pouvoir appelé "Geass" qui lui permet de contrôler les actions des autres. Il utilise ce pouvoir pour mener une rébellion contre l'empire, tout en essayant de découvrir la vérité sur son passé et la raison de son Geass.
  
- *Psycho-Pass* : Dans un futur où les individus peuvent être jugés pour leur potentiel criminel grâce à des technologies avancées, l'histoire suit un groupe de policiers qui utilisent ces technologies pour capturer des criminels, tout en explorant les implications éthiques de ces technologies.
  
- *Death Note* : Il s'agit d'un thriller psychologique qui suit un étudiant brillant découvrant un cahier surnaturel qui lui permet de tuer n'importe quel individu en écrivant son nom et les conditions de sa mort. Il utilise alors ce pouvoir pour éliminer ceux qu'il considère comme des criminels impunis, mais il est poursuivi par un détective qui essaie de l'arrêter. Le véritable plus de cette œuvre est son intrigue complexe et ses personnages psychologiquement intrigants.
  
- *Attaque des Titans* : Dans un monde où les humains sont presque exterminés par des Titans, des créatures gigantesques

qui se nourrissent d'êtres humains, l'histoire suit un groupe de combattants qui cherchent à trouver un moyen de vaincre les Titans et de sauver leur espèce. Ils vont rapidement s'apercevoir que le monde est plus vaste que ce qu'il semble être, et que certains mystères pourraient bouleverser la face du monde. Entre action intense et narration émouvante, ce manga est reconnu par beaucoup comme étant un chef d'œuvre au même titre que *One Piece*, *Death Note* ou *Kingdom*.

### *Autre :*

- *Your Name* : Il s'agit d'un film d'animation romantique qui raconte l'histoire d'un garçon et d'une fille qui échangent leurs corps et vivent des jours à la place l'un de l'autre. Ils cherchent à se rencontrer et à comprendre leur lien mystérieux. Outre l'intrigue touchante, les graphismes sont magnifiques.
- *Princesse Mononoké* : Ce film d'animation narre l'histoire d'un chasseur de démons nommé Ashitaka qui se retrouve plongé au cœur d'un conflit entre les humains, les dieux de la forêt et les esprits maléfiques. Il rencontre la princesse Mononoké, une jeune femme élevée par les dieux de la forêt, qui lutte pour protéger son foyer contre les humains qui détruisent la nature. Il est connu pour sa critique sociale sur les relations entre l'homme et la nature et pour son personnage principal féminin fort et indépendant.
- *Z Seeds* : Dans un futur où la Terre est menacée par une catastrophe climatique, des humains ont été cryogénisés et réveillés pour reprendre leur vie sur une planète nouvelle, mais ils doivent faire face à des défis pour survivre dans un monde hostile.

## Quelques références de philosophie “Classique” :

- *Les Origines du Totalitarisme* : Dans ce livre, Hannah Arendt analyse les causes qui ont mené à l'émergence des régimes totalitaires en Europe au XXe siècle. Elle met en évidence les facteurs socio-économiques et politiques qui ont permis l'émergence de ces régimes, tels que la crise économique, la montée de l'antisémitisme et la désintégration des structures politiques traditionnelles. Elle pointe également du doigt la responsabilité individuelle face aux régimes autoritaires.
- *Les Mains Sales* : C'est une pièce de théâtre qui raconte l'histoire d'un homme politique confronté à un dilemme lorsqu'il est impliqué dans un complot visant à assassiner un leader communiste. Il se rend compte que ses actions ont des conséquences morales qui l'obligent à prendre des décisions difficiles. Le spectacle est connu pour sa réflexion sur la responsabilité individuelle et la culpabilité dans les situations extrêmes.
- *L'Emile ou de L'éducation* : Dans ce livre, Jean-Jacques Rousseau décrit les idées de l'éducation idéale qu'il met en pratique avec son fils fictif, Emile. Il défend l'idée que l'enfant doit être éduqué de manière naturelle et libre, loin des préceptes et des normes sociales. Il insiste sur l'importance de l'éducation physique et morale, et sur l'expérimentation comme moyen d'apprentissage.



- *L'Inconscient* : Il s'agit d'une œuvre de Sigmund Freud sur sa théorie sur l'inconscient, une partie de l'esprit qui contient : les pensées, les désirs et les souvenirs refoulés qui ont une influence sur les comportements et les émotions conscients. Il développe également les fondements de la psychanalyse, qui utilise des techniques comme l'analyse des rêves et l'association libre pour explorer l'inconscient.
  
- *Nouveaux essais sur l'Entendement humain* : David Hume propose ici une analyse critique des théories traditionnelles de la connaissance et de la perception. Il soutient l'idée que la connaissance ne provient pas de principes innés, mais plutôt de l'expérience et de l'observation. Il défend également le fait que les concepts comme l'âme, le libre arbitre et la cause sont des constructions mentales qui ne peuvent pas être prouvés par la raison.
  
- *La barrière et le niveau* : Gilles Deleuze étudie dans cet ouvrage la philosophie de l'histoire. Il argumente que l'histoire est faite de ruptures et de changements brusques qui créent de nouvelles possibilités pour la société. Il avance la thèse que l'histoire est faite de différents "niveaux" qui peuvent être analysés indépendamment les uns des autres.
  
- *Critique de la raison pure* : Ce livre d'Emmanuel Kant fournit une analyse de la raison humaine et de ses limites. Il prône l'idée selon laquelle les connaissances que nous avons ne viennent pas de l'expérience directe mais de la structure même de notre esprit. Il revendique également que les catégories de notre raison sont nécessaires pour structurer notre perception du monde. Il distingue la raison pure, qui est spéculative, de la raison pratique qui permet de déterminer nos actions.

- *Effondrement*: Jared Diamond passe au peigne fin les raisons pour lesquelles certaines sociétés ont été capables de survivre alors que d'autres ont disparu. Il examine des sociétés anciennes telles que les Mayas et les Vikings et les compare à des sociétés contemporaines telles que les Aborigènes australiens et les sociétés insulaires de la Mélanésie. Il argumente que les sociétés qui ont réussi à long terme sont celles qui ont été capables de s'adapter aux changements environnementaux, économiques et démographiques.