

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE
SCIENTIFIQUE**

UNIVERSITE ABDELHAMI D IBN BADIS DE –MOSTAGANEM



UNIVERSITE
Abdelhamid Ibn Badis
MOSTAGANEM

**Faculté des Langues Etrangères
Département de langue française**

Mémoire présenté en vue de l'obtention du diplôme du Master

Option : Langue et communication

Thème

**Les mangas entre BD asiatique, supports numériques et
nouvelles pratiques chez les jeunes**

Présenté par
SENOUSSA CHAFIKA

Sous la direction de
BENTAIFOUR NADIA

Devant le jury

Président : Pr. Amine ROUBAI-CHORFI
Rapporteure : Dre Nadia BENTAIFOUR
Examinatrice : Dre Naima MERDJI

Année universitaire: 2021/2022

Dédicace

Je dédie mon travail accompagné d'un profond amour,
À mon roi d'éternité, mon support dans ma vie l'homme grâce à qui je suis ce que je suis
aujourd'hui, mon père ;
À la femme qui m'a donné vie, ma source d'amour celle qui m'arrose d'espoir et de
tendresse,
Ma mère,
Mes chères sœurs, mes confidentes celles qui me soutiennent toujours, Khadija et Samra,
Mes frères mes épaules, Farid, Hamid et Aboubakr,
À la femme exceptionnelle, ma grand-mère Chaa DJEZZAR qui m'aime et me protège,
Mes cadeaux du ciel, mes neveux et nièces, Redouane, Adem, Iyed, Moncef Alaa, Abedelah,
Rayane, Nizar, Israa, Massilia, Tassnim mes amours Abdelhak et Loukman.
À mon deuxième père le frère de mon père, mon très cher oncle Afif SENOUSSA,
À mes grands parents paternel,
À la sœur de ma mère, ma tante Halima LIMAM et toute ma famille maternelle
À mes chères cousines et cousins mes amis depuis mon enfance, à Sanaa et Fouzia à qui je
souhaite la réussite et le succès.
À mes meilleures amies, mes deux perles Amira et Ahlam, ma bestie Lilia,
Que dieu le miséricordieux vous protège tous et vous accorde la prospérité et le bonheur.

Remerciements

Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont aidé à réaliser mon travail de recherche,

- ❖ En premier lieu, je voulais adresser ma gratitude à Mme **BENTAIFOUR NADIA** docteur en Université Abdelhamid Ben Badis ma directrice de recherche, pour l'aide qu'elle m'a fournie, le temps qu'elle m'a accordé, sa patience et ses conseils avisés et si précieux.
- ❖ Un grand merci à mes parents pour leurs conseils leur soutien inconditionnel qui m'a permis d'étudier et de faire tout ce que je voulais en conséquence ce travail de recherche.
- ❖ Je remercie particulièrement mes amies DAHDOUBI Amira et Ahlam pour leur aide leur soutien moral et intellectuel tout au long de mes années d'études et de ma recherche.
- ❖ Je remercie ainsi les membres de jurys qui ont accepté d'évaluer mon travail de recherche.

Table de matière

Introduction générale	6
 Chapitre 01 : Le Manga : naissance d'une BD asiatique	
Introduction	9
1. Qu'est-ce que le manga.....	9
2. L'historique des mangas.....	10
2.1 La première utilisation du mot.....	10
2.2 Naissance de la bd manga.....	10
2.3 Le révolutionnaire Tezuka.....	12
2.4 Le manga moderne.....	13
3. Les caractéristiques des mangas.....	14
3.1 Couleurs et sens d'écriture.....	14
3.2 Pages et présentation.....	14
3.3 Personnages.....	15
3.3.1 les yeux de blanche neige.....	15
3.3.2 Corps et visage.....	15
3.4 La diversité graphique.....	17
3.5 Les codes idéographiques.....	17
3.6 Les onomatopées.....	18
4. Les types des mangas.....	19
4.1 Le Codomo.....	19
4.2 Le shonen.....	19
4.3 Le shojo.....	20
4.4 Le seinen.....	20
4.5 Le hantai.....	20
5. La langue des Mangas.....	20
5.1 Manga en français.....	20
5.2 La traduction des Mangas.....	20
5.3 Le prix konishi.....	22
5.4 Les scantrads.....	22
Conclusion	23

Chapitre II : le phénomène des mangas

Introduction	25
1. Des mangas aux animés.....	25
2. Les jeux vidéo et mangas.....	27
3. Produits dérivés des mangas.....	29
3.1 Les figurines.....	29
3.2 Autres produits.....	30
4. La culture des mangas.....	31
4.1 Mode et mangas	31
4.1.1 Cosplay.....	31
4.1.2 La haute couture.....	32
4.2 La musique Rap.....	33
Conclusion	35
Chapitre 03 : Enquête de terrain	
Introduction	37
1. Les démarches de la réalisation de la recherche.....	37
1.1 Recueils des données.....	37
1.2 Déroulement de l'enquête.....	37
2. L'enquête par le questionnaire.....	37
2.2 Les caractéristiques du questionnaire.....	38
2.3 Justification du choix du questionnaire	38
2.4 Le public visé.....	39
2.5 Le contenu du questionnaire.....	39
2.6 Contenu textuel.....	39
3. Présentation des réponses avec les graphiques.....	40
4. Analyse des résultats.....	46
5. Présentation de la grille thématique.....	46
Conclusion	47
Conclusion générale	50
Bibliographie	52
Annexes	55

INTRODUCTION GÉNÉRALE

Introduction

Le Manga est une bande dessinée BD, distinguée par ses propres altérités de toutes les autres, après avoir vécu une longue histoire en Asie et exactement au Japon, elle a envahie la planète en devenant un phénomène fascinant. Notre intention à travers ce travail de recherche est de montrer l'ampleur qu'a prise le manga au fil du temps en se déclinant en plusieurs supports numériques, animés d'abord puis à pleins d'autres (jeux vidéo, figurines et musique), inspirant ainsi de jeunes artistes.

Notre principale motivation à mener cette recherche, vient d'un constat chez les jeunes d'aujourd'hui, qui sont devenus passionnés pour leur majorité par les mangas. En effet, le manga est chez beaucoup de jeunes, un centre d'inspiration au sein de différents domaines, un phénomène omniprésent partout dans le monde. L'autre motivation pour cette recherche, réside dans le fait qu'il s'agisse d'un thème nouveau, très peu traité au niveau des universités. Enfin, une motivation plus subjective, vient du fait que nous sommes nous-mêmes fascinés par ce genre de bande dessinée.

Dans ce présent travail, nous nous posons l'interrogation suivante : Comment les mangas sont-ils devenus un phénomène mondial ? Nos questions de recherches se résument à : qu'est ce que les mangas ? Quelles sont leurs spécificités et leurs types ? Comment se fait la réception des mangas par les jeunes passionnés ?

- Pour tenter de répondre à ces multiples interrogations, nous formulons les hypothèses suivantes :
- Le manga est une forme nouvelle de la BD asiatique.
- Elle possède ses propres caractéristiques par rapport aux BD traditionnelles.
- Grâce à sa diversité de type elle touche toutes les tranches d'âge, influence le style et inspire la pensée.

Nous allons opter pour un plan de travail qui se subdivise en trois chapitres. D'abord, dans le premier chapitre nous allons évoquer l'historique des mangas, en remontant à ses racines et en suivant son évolution. Les caractéristiques et les types des mangas seront aussi évoqués, ainsi que la traduction des œuvres japonaises en français.

Ensuite, dans le deuxième chapitre, nous continuons le cadre théorique en évoquant les adaptations des mangas et montrer l'inspiration de ce genre de BD à partir du style vestimentaire des personnages mangas et de leurs histoires émouvantes. Enfin, notre troisième chapitre, présente le cadre pratique, à travers notre enquête de terrain. Il s'agira en effet, d'un questionnaire destiné aux fans de manga et présentera une étude analytique graphique du questionnaire.

CHAPITRE I

LE MANGA : NAISSANCE D'UNE BD ASIATIQUE

Introduction

Dans ce premier chapitre, nous allons évoquer certains éléments que nous avons jugés pertinents pour le sujet. Nous présenterons le manga, ce phénomène fascinant que nous expliquerons intégralement de sa naissance jusqu'à son évolution. Il est primordial d'évoquer aussi les spécificités qui ont fait de cette BD dissemblable des autres.

1. Qu'est-ce que le manga

Le mot « Manga » originaire japonais peut être interprété au sens approximatif par « image dérisoire » ou « dessin non abouti » mais nous pouvons aussi traduire ce terme par « dessin au trait libre, nerveux », « esquisse au gré de la fantaisie », « image malhabile », « illustration distractive », Le mot manga contient deux kanji (idéogrammes), le premier « man » désigne « divertissant », « sans but » « distraction, légèreté, pureté... » Et aussi « exagéré, débordé »¹

, le deuxième « ga » désigne toute représentation graphique (peinture, illustration, dessin),

les mangas désignent des bandes dessinées originaire du japon qui se lisent de façon originale de droit à gauche contenant un style particulier et une diversité de types , aujourd'hui au pays de soleil levant comme dans le monde entier nous parlons plus d'une BD ordinaire mais plutôt d'une culture toute entière voire un univers manga , les japonais utilisent le terme manga pour désigner ce qui est bien général non pas que des bandes dessinées mais aussi les dessins animés les caricatures et même les dessins de presse en ce qui concerne la bande dessinée c'est plutôt le mot « kumikku » emprunté des américains « comics » qui convient le plus selon les spécialistes , ² il faut savoir qu'au japon les mots n'ont pas de genre grammatical et vu que le terme manga est intégré dans les dictionnaires français (en tant que nom masculin) il est bien ainsi intégré dans la langue française.

¹ <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/manga/67941>

Chapitre I

2. L'historique des Mangas³

2.1 La première utilisation du mot

La première utilisation du mot après Hokusai⁴ c'était par l'écrivain français « Edmond de Goncourt » en accordant le mot au féminin, jusqu'au 1990 après la popularisation du mot par la télé et les journaux spécialisés qui ont utilisé le mot au masculin cependant « Frédéric Boilet » a parlé plus récemment en accordant le mot au féminin sous argument de bande dessinée c'est féminin. Le terme a été utilisé pour la première fois par le peintre Hokusai Katshushika (réalisateur maître dans l'art des estampes), il a réuni ces deux Kanjis afin de désigner ses carnets de croquis et de caricatures et études diverses une série d'œuvre qu'il a appelé « Hokusai manga » et réuni dans une encyclopédie au début du XX^{ème} siècle précisément en 1814 mais à cette époque là le terme manga ne désignait pas la bande dessinée japonaise comme la BD elle-même n'existait pas ainsi que ses œuvres appartiennent à la continuité des estampes japonaises et aux makimono (rouleaux peints en France) aussi appelés « e-maki ou emakimono » apparaissent au 8^{ème} siècles, c'est des écrits que nous devons lire horizontalement et dérouler pour poursuivre notre lecture, il se caractérise aussi par des séquences d'images, des textes et de dessins ce qui est commun avec les livres de nos jours et qui dit livre dit manga, ce n'était pas des mangas au propre sens du mot mais nous pouvons les considérer comme les ancêtres des mangas,

2.2 Naissance de la BD Manga

Le Manga fait partie des trois BD les plus notoires dans le monde, tel les Bd franco belge et les comics c'est un style de bande dessinée du neuvième art, bien évidemment chacune se distingue des autres par son histoire,, sa culture et particulièrement ses caractéristiques, cela corrobore que le manga n'est pas né instantanément du jour au lendemain ni d'une invention d'un auteur particulier néanmoins comporte un long parcours dans un pays en évolution artistique comme culturelle, en parlant de la naissance des mangas, il est indispensable d'évoquer quelques faits d'histoires de la bande dessinée, en remontant dans le temps et plus précisément en 1827 l'écrivain « Rodolphe Töpffer »(considéré par Les spécialistes du neuvième art comme l'un des pionniers des histoires en images)influencé par le théâtre et les

³ https://manga-encyclopedie.fandom.com/fr/wiki/Origine_du_manga <https://www.du9.org/dossier/une-breve-histoire-du-manga> par Hervé Brient

⁴ Paul GRAVETT, *Manga : soixante ans de bande dessinée japonaise*, trad. de l'anglais par Fr. Brument. Monaco, Éd. du Rocher, 2005, 176 p.

Chapitre I

romans publie « histoire du M. jabot » premier ouvrage du nouveau genre d'art en séquences de plusieurs cases accompagnées des textes cette interdépendance entre narration (textes) et illustration (images) a fait preuve d'engendrer la bande dessinée, selon Scott Mc Cloud (auteur de BD) la BD est un art séquentiel « images volontairement juxtaposées, en séquences destinées à transmettre des informations et provoquer une réaction esthétique chez le lecteur .»⁵

Au 7^{ème} siècle, précisément (1603-1868) l'émergence de l'ukiyo mot japonais désigne « image du monde flottant » un art artistique japonais, proprement des estampes gravés sur du bois, en 1861 l'arrivée du britannique Charles à Yokohama ce qui approche le Japon un peu plus du manga, une année après son installation il enchaîne la publication de son journal « Japon Punch » qui contient de nombreuses caricatures et parodies ce qui influence les lecteurs japonais à son style occidental.

Arrivant à la fin du 20^{ème} siècle, en 1902 le mot manga est finalement utilisé dans son sens moderne par l'auteur « Rakuten Kitazawa » créateur de la première bande dessinée japonaise surnommé le grand père du manga, ces célèbres dessins publiés dans le journal « Jiji Manga », par la suite il lance son premier mensuel consacré à la bande dessinée « Jiji Shimpo » Tokyo Puck premier magazine satirique alimenté par des dessinateurs japonais en 1905 la raison par laquelle ce nouveau type artistique a connu son rayonnement.

Des nouveaux auteurs publient des dessins pareils tel « Honda Kinki chiro » à la fin des années 1870, et « Okamoto Lpei » qui publie quelques bandes dessinées dans le journal « Asahi Shinbun » dès l'année 1912.

deux ans plus tard, la manifestation de nombreux magazines mensuels dominant bien évidemment des bandes dessinées quelques-uns édités par Kodansha tel que Shonen Club en 1914 puis poursuivie par sa version féminine Shojo club en 1923 ainsi que Yonen club en 1926 pour les plus jeunes malgré que le style était encore très théâtral toujours influencé par la version du grand père de manga mais les mangas évoluent de plus en plus et se rapprochent donc du manga moderne c'est à ce moment là que le premier principe de manga est mis en place ou les mangas sont republiés avant de sortir en une seule œuvre.

⁵. <http://www.bullesdecoach.com/la-methode.html#:~:text=L'art%20s%C3%A9quentiel%20c'est,r%C3%A9action%20esth%C3%A9tique%20chez%20le%20lecteur>

Chapitre I

C'est dans la même époque que les publications révolutionnaires antimilitaristes déclarent leur fin à cause de la loi « préservation de la paix » ce sont des illustrations caricaturales et des dessins de presse non pas des bande dessinées et par la suite la parution des œuvres politiquement correctes voire légales qui se mettent sous le service militaire « La plus célèbre est *Norakuro* de Tagawa Suihō qui narre les aventures d'un chien au sein de l'armée impériale. Elle est publiée dans le *Shōnen Club* à partir de 1931 »

1. Le révolutionnaire Tezuka ⁶

Pendant la guerre de Manchourie et la seconde guerre mondiale le manga passe par une période très compliquée où la censure ne donne autorisation qu'aux mangas d'être publiés que par condition de favoriser la patrie et interrompent tous autres malgré les obstacles certaines BD continuent après la chute de 1945 et d'autres réapparaissent et ce n'est que le début, les mangas évoluent de plus en plus après la guerre le Japon est en reconstruction par les américains cela ouvre les portes de l'extérieur pour le pays comme pour les citoyens et certainement pour les auteurs une ouverture à la culture américaine pour tous, les productions américaines notamment Disney et Comics inspirent la nouvelle génération dont appartient le révolutionnaire du manga surnommé le dieu du manga la personne à qui nous devons les mangas actuelles et modernes, celui qui a inspiré toutes les générations de son époque jusqu'à celle d'aujourd'hui le manga n'aurait jamais arrivé ou elle est sans ce jeune homme talentueux cette personnalité impressionnante, un jeune étudiant en médecine de 19 ans a pu faire évoluer un art tout entier aussi rapidement et aussi opiniâtrement à travers le temps.

Amoureux des films d'animation, passionné par le dessin il voulait à la base faire de l'animation influencé par Walt Disney mais malheureusement ce n'était pas possible le pays était encore en période de relèvement et de crise il opte par la suite pour le dessin des mangas.

En 1947 Tezuka a publié une de ses premières œuvres « *Shin Takara-jima* » en français « la nouvelle île au trésor » cette œuvre d'un nouveau genre qui a fait naître une bande dessinée de jamais vue, un manga modernisé qui a révolutionné le genre traditionnel en créant une forme graphique ronde un style de narration distincte ressemblant un peu aux séries de Disney, en se distinguant de toutes les autres productions celle-ci a connu un grand succès.

⁶ <https://kayobi.com/blogs/le-obi-blog/osamu-tezuka-anime-japonais> publié novembre 05, 2020

<http://nippon-sensei.over-blog.com/2016/03/portrait-osamu-tezuka-le-dieu-du-manga.html> Publié le 13 Mars 2016 par Nippon-Sensei.

Chapitre I

« *Shin Takarajima* (œuvre encore inédite en francophonie, même dans sa version refaite de 1984) propose un dynamisme issu des films occidentaux, principalement d'origine américaine. Le succès est considérable car on estime qu'il s'est vendu 400 000 exemplaires du titre. »

Au début des années 80 arrivent enfin les deux célèbres séries qui ont mis en lumière le genre Nekketsu (genre de manga dans lequel le héros est un jeune homme qui doit accomplir un voyage initiatique pour réaliser son rêve aidé par des compagnons Nekketsu 'sang brouillant' en japonais) Dragon Ball et Jojos poursuivis par Naruto et one Peice aux années 90.

Tezuka dans une période très courte a réussi à passer de la science fiction en passant par les récits d'aventures et même le Western. Il a été copié de nombreuses fois par certains auteurs qui sont allés jusqu'à le plagier au sens propre du mot. Il a totalement transformé la BD japonaise pour de bon, alors qu'il n'avait même pas soufflé ses 25 ans. Il a pris le statut de « *dieu de manga* » en 1950.

Durant la décennie 1950- 1960, les mangas ont connus leur apogée notamment après le succès des mangas d'aventures à la "Tezuka" et la prorogation du magazine qui coïncide avec le progrès considérable de l'économie japonaise. Le magazine est commercialisé et est procuré par toutes les couches de la population ce qui a suscité les auteurs à produire afin de répondre aux besoins sociaux.

2.4 Le manga moderne

⁷ En 1955, le manga moderne de Mette en place les premières collections de la bande dessinée apparaissent ressemblent à des livres de poche actuels de 200p, il s'agit d'un format de « takobon », il a connu un développement qui s'accélère jusqu'aux années 1970 à 1990, l'édition de cette bd passe par des phases : les prépublications puis une édition reliée réservée aux séries à succès.

Il voit la lumière du jour au Japon qui existe en France et Belgique mais il va être rapidement abandonné dans ces deux pays.

⁷ <https://www.du9.org/dossier/une-breve-histoire-du-manga> par Herve Brient.

Chapitre I

A cet égard, le Japon voit l'émergence des dessins animés dès le milieu des années 1950 en particulier en 1961, Tezuka Mont sa propre société de production, la Mushi production, qui consiste à adapter les mangas les plus célèbres, grâce aux succès de ses œuvres, le manga est machinalement adapté en dessins animés pour le petit écran.

A la fin des années 1960 le manga a connu une autre révolution qui a donné naissance à une autre catégorie éditoriale le seinon, les premiers magazines de jeunesse font leur apparition en 1907 pour s'émerger pendant les années 1970 c'est ainsi que les mangas ont apparus en répandant aux besoins de publics ciblés en multipliant les revenus à leurs attention.

3. Les caractéristiques des mangas ⁸

3.1 Couleurs et sens d'écriture

Les codes ou les formes graphiques sont des disciplines primordiales pour distinguer le manga des autres bandes dessinées⁹, il ne s'agit pas seulement du sens d'écriture ni de l'absence des couleurs c'est bien plus que cela Osamu Tezuka en créant ses travaux il s'est basé sur des codes distincts pour caractériser les mangas, derrière le noir et blanc coexiste une raison purement économique si nous remontons sur le temps à l'époque de l'apparition des mangas comme nous avons déjà cité le Japon passait par une période de guerre ou il n'y avait pas les moyens par conséquent les éditions ainsi que les mangakas trouvaient pas meilleure solution que d'utiliser le produit pas cher qui réduit le temps d'édition et d'impression mais aussi qui permet à un seul mangaka la possibilité de produire plus de vingt page par semaine, quant au sens de lecture c'est plus un respect de l'œuvre originale et traditionnelle qu'autre chose.

3.2 Pages et présentation

Le manga japonais se compose de plusieurs centaines de page pour un seul volume et leurs cycles peuvent comporter plusieurs dizaines de tomes dont la page contient de multiples cases pour pouvoir avoir plusieurs angles de vue, les arrières plans peuvent se présenter par des traits pour désigner le mouvement cependant généralement commençant par Tezuka n'ont pas le temps pour s'intéresser aux arrières plans, notamment quand ils comptent donner l'importance à l'action et attirer la concentration du lecteur.

⁸ <http://www.gachan.org/graphisme.html>

⁹ <https://www.makma.com/2020/08/12/codes-graphiques-du-manga> publié 20 Aout 2020.

3.3 Personnages

3.3.1 les yeux de blanche neige

Le manga comme toute bd se manifeste par des personnages spécifiques Tezuka inspiré de Disney et grâce à son vivacité d'imagination dessinait des personnages remarquables avec des codes visuels propres, la spécifiée la plus populaire est les grands yeux des personnages



1. Le personnage de manga astro boy .

Les yeux ont une sorte de face pour montrer les réflexions plus haut que large Inspiré des yeux de blanche neige et les septes nains une technique qui a plu aux mangakas ainsi qu'aux générations suivantes par argument que c'est une meilleure façon d'exprimer plus expressivement les sentiments des personnages et faire passer l'émotion de l'image , c'est une caractéristique très présente dans les mangas féminins les yeux peuvent être dérivés en cœur pour désigner l'amour des petits cercles pour désigner le choc le X qui désigne la mort les étoiles désignant l'étonnement,



2. Le personnage appelé namii de manga one piece .

Les têtes des personnages sont rondes et énormes, le nez souvent inexistant, le menton court et arrondi.

Chapitre I



3. Une personnage manga qui présente la description ci-dessus.

3.3.2 Corps et visage

¹⁰ les visages et les corps sont élastiques qui se transforment et se déforment à tout moment , le corps est plus primordial dans les BD du genre humoristique , dans ce dernier la déformation selon l'émotion du personnage , ses actions ou même ces pensées peuvent se manifester par la bouche les dents ,les bras, la tête et les jambes Tezuka n'hésite pas d'exprimer la marche vite en allongeant les jambes tendre les bras ou même penche le corps des personnages il peut même sortir les effets du cadre pour accentuer l'expressivité du dessin , les proportions vont tellement loin , pour arriver à un style graphique particulier ce qu'on appelle le SD (super deformed) c'est un style où l'auteur a pour objet de ridiculiser le personnage par des caractères physique bêtes et puéril dans le but de faire rire le lecteur .



4. Exemple de pages manga

¹⁰ <https://www.makma.com/2020/08/12/codes-graphiques-du-manga> publié le 20 Aout 2020.

3.4 La diversité graphique ¹¹

La diversité graphique se manifeste dans une même page ou même une même image selon l'émotion du personnage qui peut changer d'une case à l'autre, l'iconographie humoriste dans ce style où les personnages semblent bizarres et drôles, leurs corps sont rapetissés, les traits des visages simplifiés (le dessin fait rire au point de sa simplicité) le mangaka est libre graphiquement il joue sur les tons, les connotations et les parodies de ses images.

Le manga se manifeste par l'hyperbole, par les spécialistes du dessin le jeu de scène où le mangaka exagère en dessinant littéralement les expressions exagérées tel : exploser de nerfs, mourir de rire ou rire à se rouler par terre et de nombreuses d'autres souvent présentes dans les mangas humoristiques, L'auteur ainsi n'hésite pas à se manifester dans les marges en commentant,

Critiquant et même donnant son opinions la plupart du temps pour rappeler le lecteur que son but premier c'est de lui enjailler.

Les auteurs en dessinant des mangas ils trouvent le plaisir en dérochant les codes de la BD, c'est un jeu qui plaît par excellence le dieu du manga, où il a la possibilité de passer le personnage d'une case à une autre, cogner la tête contre un mur une fenêtre ou même la case, en gros concrétiser l'image et matérialiser l'histoire ce jeu sur les codes de la BD est une invention, ou un clin d'œil destiné aux lecteurs.

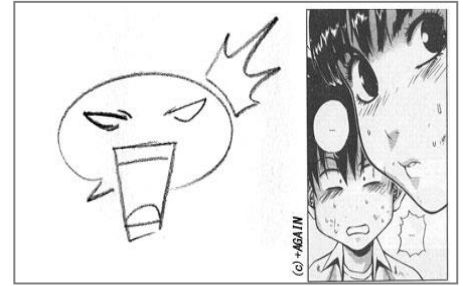
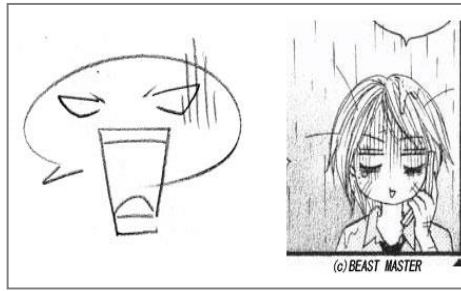
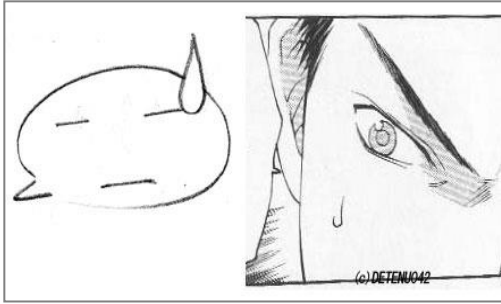
3.5 Les codes idéographiques ¹²

Les codes idéographiques marquent le manga en évoluant au fil du temps ,accentuent l'émotion et la signification de l'image (la goutte de gêne , les rougeurs pour exprimer la honte ,ou la colère les sentiment se représente sois en forme de trait ou d petites bulles, l'étoile surprise indiqué par son nom , la goutte de tension , les bouches de baves , les larmes , la veine de colère, et de nombreux autres.

¹¹ <https://www.manga-designer.com/?p=557>

¹² <https://www.manga-designer.com/?p=557>

Chapitre I



5. La goutte de tension.

6. les traits de honte.

7. l'étoile de surprise.



8. Les rougeurs sous forme de traits et de bull semi-fermé.

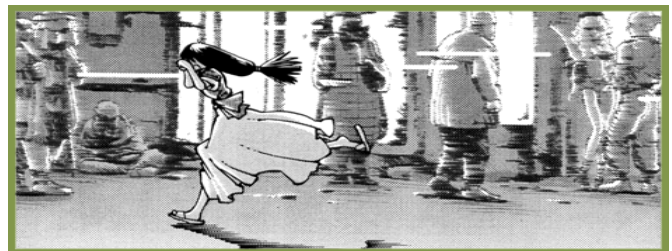
3.6 Les onomatopées

La plus connue des spécificités de manga se sont les onomatopées, ces dernières désignent le mouvement, le son, l'action et les pensées des personnages, il y en a plusieurs de diverses significations : ("Niko niko" désigne le sourire, "shiiiiin" le silence, "boom": en français en japonais "dokan", kutakuta désigne la fatigue, kaa le rougissement, karakara qu'on a très soif).

Elles existent aussi en étant adverbe ("jiiiiii" signifie : regarder indiscrètement en attendant quelques choses, hisohiso : parler à voix basse, gitaigo désigne un état les français n'ont pas réussi à trouver une traduction littérale, courbette : adverbe de salutation ridicule qu'utilisent les personnages pour moquer du maître)

On peut aussi trouver un effet flou ou une partie de corps qui a subi une suppression ou a été remplacé par des onomatopées.

9. effet flou dans le manga Gunm.



Chapitre I

Certes ces caractéristiques ne sont pas des règles ou une loi à obier néanmoins en unissant toutes ces spécificités, on se rendra compte qu'elles forment une sorte d'identité aux mangas.

4. Les types des mangas

4.1 Le Codomo

Le manga c'est un phénomène qui touche toute classe sociale, il existe de divers types ou genres de manga mais il ne s'agit pas du type de manga mais plutôt du type de lecteur ciblé, plusieurs passionnés de manga ont connus cette bande dessinée dès l'enfance et ils ont même grandi avec, ¹³le genre de manga qu'on a tous forcément regardé au moins un épisode ou déjà entendu parlé c'est le CODOMO, le terme désigne enfant en japonais, c'est un type consacré aux enfants de 1 jusqu'à 12 ans, dont les dessins sont très simplifiés et facile à décoder et comprendre les histoires optent généralement pour les aventures des jeunes Héros, accompagnés des animaux des chats des hamsters.. Le but premier de ce genre de bd c'est d'amuser les enfants, par ces trois sous genres, le Nijiyuji pour les enfants qui ne peuvent pas lire, le Joji pour les petits garçons et le Danji pour les petites filles on peut citer les exemples de Hamtaro, Pokémon, Doraemon et Astro boy.

4.2 Le shonen

¹⁴ Le deuxième type c'est un type très connu chez le jeune adolescent ce qui est logique ce genre est destiné pour eux, aborde le plus souvent des histoires des héros de même âge que les lecteurs ciblés, un héros qui possède un don, un talent caché pour accomplir une mission ou atteindre un objectif à l'aide d'une bande de compagnons en expliquant à travers les aspects d'amitié de détermination le courage l'acharnement en offrant une certaine énergie positive aux lecteurs ce genre regroupe le plus célèbre sous genre qui est le Nekketsu (sang bouillant) met en avant l'action la fiction un héros avec des pouvoirs magiques ou énormes, optent pour tout ce qui passionne l'adolescent (sport, jeux de société, combat, police, science fiction...) tel Naruto, One Piece, et Dragon Ball, ainsi que le PansuShoto, c'est le genre de comédie romantique, le héros est maladroit humilié, et maltraité souvent par la fille qu'il

¹³ https://japonais.eu/Art_Japonais/Manga.php

¹⁴

Manga définition et les différents types de manga du shonen, shojo, kodomo, seinen, josei,... - Japonais.eu - [Art / Manga]. (s. d.).

https://fr.wikimini.org/wiki/Type_de_manga

Chapitre I

aime la leçon est appui sur l'importance de se faire confiance , bien se comporter et comment aimer proprement .

4.3 Le shojo

Les filles ont la chance d'avoir plusieurs types dans ce phénomène spécial que pour eux , le shojo manga pour les filles adolescentes, opte pour deux sous genres le magical girl , la fille magique en français ainsi que le romance manga qui raconte des histoires romantiques généralement au sein d'un milieu scolaire ,et le deuxième type Josei manga aussi appelé ladies comics destiné au jeune filles adultes , abordant des histoires d'amours de sexe et de séduction opte pour les obsessions des femmes tel la chasteté, le matériel et les hommes .

4.4 Le seinen

Les hommes adultes et mature ont aussi un type destiné pour eux nommé le seinen il traite une multitude de thèmes des sujets critiques tel la pollution, la guerre, les sciences la politique. Dans des registres comiques et dramatiques,

4.5 Le hantai

Il existe ainsi des mangas traitant des sujets intimes, parties osées, pornographiques dont le hantai par des récits d'hétéro sexualité ainsi que le yaoi histoire d'amour homosexuel pour homme et yuri pour l'homosexualité féminine.

5. La langue des Mangas

5.1 Manga en français

Cet art artistique a vu le jour en France depuis 33ans grâce à l'éditeur Jack Glénat de sa maison d'édition surnommé la maison historique, avec le manga Akira ce dernier est donc le premier manga japonais traduit en langue française en 1989 et depuis le manga est popularisé par les francophones par la suite devenu le 2eme grand consommateur de cette BD japonaise après son pays d'origine .

5.2 La traduction des Mangas.¹⁵

¹⁵ <https://www.journaldujapon.com/2016/12/08/paroles-de-trad-black-studio-la-traduction-en-tous-genres> par Paul OZOUF

Chapitre I

les traducteurs et traductrices estiment que les lecteurs français ont intérêt à faire connaissance aux mangas et que ça vaut une peine de travailler sur l'interprétation de cette bd et de les permettre d'apprendre un nouveau genre littéraire riche d'une culture japonaise et mettre à leur portée l'univers opulent des mangas , celles et ceux qui font vivre le manga en France galèrent et passent leurs de temps devant des mangas non pas s'égarer de la lecture mais plutôt essayer de trouver les meilleurs termes la meilleure adaptation pour que le lecteur français prend le même plaisir en lisant le manga que le lecteur japonais souvent même restant jusqu'à des mois pensant d'un terme qui n'a pas son équivalent en langue française , passant outre la dureté des jeux de mot des expressions idiomatiques des gags ainsi que des onomatopées , bien évidemment le traducteur doit interpréter la culture et non pas que la langue il est hors de question de traduire littéralement cependant pour avoir de la cohérence et surtout de l'efficacité , c'est pour cette raison qu'une édition exige la connaissance de la culture non pas que de la langue en acceptant souvent ceux qui ont une expérience de vie au japon , ou même ceux qui sont d'origine japonais ça ne nécessite pas un diplôme universitaire ni une formation pour pouvoir traduire un manga mais plutôt il est indispensable que le traducteur est capable de localiser les termes , ou même les expressions et les idées il existe des références typiquement japonaises comme par exemple un retour à une émission télé japonaise , ou citer des faits qui se sont passés au japon dans ce cas là le traducteur doit localiser l'idée en référant une émission par forcément française mais connue par les français, l'humour japonais et loin d'être similaire à celui du France ici le traducteur est libre de laisser une touche de lui que le lecteur doit recevoir et comprendre et sûrement en respectant l'idée de l'auteur ainsi que son œuvre , certains œuvres sont retraduit citant l'exemple de Dragon Ball traduit en 1993 et retraduit en 2003 par Fèdouat Lamodièr sous raison que la première traduction était mal adapté cette dernière a fait des études en japonais vécu au japon pendant plusieurs années mais avec aucun diplôme de traduction ni formation elle est devenue célèbre et rencontré plusieurs auteurs d'œuvres qu'elle a traduit , estime dans une interview :

¹⁶« *Le japonais est une langue très vaste et impressionnante par conséquent très difficile à traduire, c'est souvent pas possible de trouver l'équivalent d'une onomatopée ou il sera obligé de les sous titrés notamment dans le cas où l'auteur ne permet pas de toucher à ses*

Chapitre I

onomatopées pensant que ça fait partie de ses propres dessins »¹⁷, selon Nesrine traductrice de manga chaque catégorie de manga contient sa difficulté et y'a pas un genre très facile à traduire , elle a ainsi avoué qu'en rencontrant des mots vulgaires elle modifie souvent par crainte que ça tombe entre les mains d'un enfant .

5.3 Le prix Konishi

Les structures d'une traduction se divergent d'un traducteur à un autre pour le but reste toujours le même pour valoriser le travail remarquable et crucial des traducteurs, chaque année depuis 2018 un traducteur ou une traductrice est récompensé lors du festival d'Angoulême par le prix Konishi (le prix franco japonais de la traduction littéraire) de sa traduction française d'un manga japonais , M.kenichi Metsuda ministre de l'ambassade du Japon confirme que c'est par la volonté de l'ambassade du Japon et de la fondation Konishi que cette dernière a pris l'initiative , l'année dernière le directeur s'est exprimé en français pour la quatrième édition en vidéo à cause des autorités sanitaires « *je suis très heureux de pouvoir vous adresser ce message même si j'aurais bien sûr préféré vous voir en chair et en os je tiens à vous dire un grand (...) , mes remerciements les plus chaleureux vont donc à vous cher traducteurs grâce à votre talentueux travail, les français ont le plaisir de pouvoir lire des mangas dans la langue de Molière c'est aussi avec beaucoup d'émotion que je félicite (..) »¹⁸*

Mme Chizuko Konishi, présidente de la fondation Konishi a tenu à remercier les traducteurs en les récompensant « *(...), le manga est aimé par un très large éventail de personnes en France message, depuis sa première édition, ce prix a récompensé de personnes formidables animées d'un profond amour et d'une très grande compréhension des mangas et du Japon.. »*

Malgré la reconnaissance de leur travail et la place primordiale qu'ils possèdent ils sont incessamment face à des critiques de la part des lecteurs derrière les écrans tout le monde donne son avis certains blessent et d'autres arrivent même à agresser, ils sont donc victimes de harcèlement de la part des fans mécontents notamment à travers les réseaux sociaux.

5.4 Les scantrads

¹⁷ <https://www.journaldujapon.com/2016/12/08/paroles-de-trad-black-studio-la-traduction-en-tous-genres/> par Paul OZOUF · 8 décembre 2016

<https://actualitte.com/article/20988/edition/exposition-les-traducteurs-de-mangas-racontent-leur-metier> Le 31/01/2018 à 11:45 par Antoine Oury

¹⁸ <https://www.facebook.com/konishimanga.fr/videos/486408192758426> Prix Konishi pour la traduction de manga japonais en français le 29 janvier 2021.

Chapitre I

Principalement, par l'existence des scantrads en français scanlation un phénomène carrément numérique ¹⁹ qui désigne littéralement « traduction des scans », une traduction faite par les fans des mangas gratuitement sur des sites et des plateformes et immédiatement après la sortie de l'œuvre original au Japon ce qui présente un avantage de plus par rapport à la traduction classique par des traducteurs professionnels, certes c'est considéré comme du piratage juridiquement puisque les amateurs redistribuent les œuvres sans que la maison d'édition ou même le mangaka donnent leurs accords cependant c'est un outil rapide pour les passionnés de cette BD ,

²⁰ La traduction par les amateurs des scantrads paraît plus efficace pour la majorité des lecteurs que la traduction professionnelle qui arrive toujours après d'ailleurs c'est l'une des raisons pour laquelle les traducteurs pro sont harcelés par les fans des scantrads généralement critiqué de son choix de vocabulaire pour interpréter citant l'exemple de Fédoua Lamodière en traduisant la série « Jujutsu Kaisen » ou elle a traduit le nom de lune des attaques « Kokusen », « rayon noir » contrairement aux scantrads « éclair noir » certes elle s'est expliquée concernant ça mais elle a quand même subi des conséquences violentes.

Dernièrement, un mouvement appelé #WeLoveManga est lancé afin de construire un même futur pour les lecteurs les éditeurs les libraires ainsi que les pirates, nous arrivons en fin à se rendre compte de la difficulté du travail d'un traducteur pro de manga.

Conclusion

Nous avons pu dans une minorité de pages vous expliquer des points que nous estimons intéressants afin de faire connaissance à cette BD , ce phénomène du jour , nous nous sommes rendu compte que pour arriver où elle est, cette dernière a dû survivre une histoire mouvementée et passer par une évolution historique , elle se manifeste par une diversité de codes graphiques et de caractéristiques

Nous avons numéroté ces genres distincts, la porte de la France s'est ouverte pour le manga en France grâce à des traducteurs que nous remarquons avoir une place primordiale dans le passage de la langue japonaise à la langue française et de la culture japonaise à la culture française passant outre tous les obstacles.

¹⁹ https://www.bfmtv.com/people/traduire-des-mangas-un-defi-a-l-heure-des-scantrads-les-traductions-pirates_AN-202103280092.html Jérôme Lachasse

²⁰ <https://www.lefigaro.fr/bd/enquete-sur-le-scantrad-le-piratage-des-mangas-a-l-echelle-industrielle-20200717>
Par Arthur Bayon, Publié le 17/07/2020 à 07:45, Mis à jour le 24/02/2021 à 16:58.

CHAPITRE II :
LE PHÉNOMÈNE DES MANGAS

Introduction

En nommant le Manga phénomène c'est loin d'être de l'exagération ce dernier a fait le tour du monde en bande dessinée japonaise classique et même en adaptation , nous allons vous présenter les adaptations de manga les plus célèbres et les plus connus par le monde entier , commençant par le manga sur les écrans, du cinéma à la télé jusqu'aux smart phone , l'adaptation en animé, film et série d'animation , qui est avant tout la première passion du dieu de manga influencé par Walt Disney, la diffusion de son premier anime qui marque le début des animes , nous devons ainsi vous parler d'une autre adaptation comme l'anime le jeu vidéo inspiré et adapté des mangas est aussi une passion pour les enfants , les adolescents et les jeunes d'aujourd'hui par dessus tout leurs mangas préférés dans un nouveau look , une sorte de définition pour quelques jeux et de quoi sont inspirés et sur quoi ils sont disponibles , en parlant des adaptations vous allez faire connaissance aux principaux produits dérivés des mangas , principalement les produits tout petits , les figurines . Nous vous présentons la culture de ce phénomène en vous parlant aussi de la mode qui a aussi été touchée , influencée , et même inspirée du style des personnalités de manga et du dessin des mangakas , des styles personnels à la haute couture et les collaborations avec les grandes marques , pour accentuer le point de l'influence nous allons citer l'inspiration des rappeurs par le manga et les animes , en écrivant , en chantant , et filmant leurs clips et vous présenter quelques punchlines des rappeurs connus mondialement , nous vous prouvons la mondialisation de la culture japonaise généralement et le manga précisément, à travers des adaptations, et des inspirations des domaines distincts.

1. Des mangas aux animés

Le premier objectif de Tezuka était de faire de l'animation mais ce n'était pas possible à cause des crises par lesquelles le Japon passait, il n'a pas posé l'arme jusqu'au janvier 1963 à Tokyo où son rêve a pris vie par la diffusion du premier film d'animation Astro boy inspiré bien évidemment du cinéma américain Disney ce jour là le Japon a eu la possibilité de rencontrer le visage d'Astro boy sur des petits écrans.²¹

et de faire connaissance à la janimation et encore une fois grâce à Tezuka l'homme passionné par le dessin et le cinéma et donc les mangas et les janimations se retrouvèrent assemblés dans un nouveau format , le dieu du manga a fondé en 1961 le studio Mushi

²¹ <https://dailygeekshow.com/histoire-animation-japonaise> Par **Sandra Bernard**, le 6 avril 2018

Chapitre II

production afin d'investiguer sur les techniques d'animation et réaliser cette nouvelle forme de raconter une histoire et faire amuser un public , c'est donc le premier studio à produire une série animé dont chaque épisode dure 20 minutes .

Après l'envol par la télévision, les animés connaissent un succès croissant, d'autres studio s'enchaînent par la suite l'animation est enfin reconnu par toute partie du pays. Les films et les séries d'animation se développent de plus en plus, et arrivent sur les écrans internationaux, après l'exportation vers les États Unis et l'Europe jusqu'au tiers monde qui a ouvert les portes à beaucoup plus d'adaptation de manga en animé (japanime, japanimation).

Les français ont pu les découvrir en 1977 ²²sur l'émission Récré A2, ils ont commencé par les séries avec des prix inférieurs à cette époque les films d'animation en France sont vues que par les enfants comme le roi et L'oiseau, Astro Boy. après une dizaine d'année l'arrivée de certains shonens comme dragon Ball qui a soulevé une polémique, jugé trop violent pour les enfants , il a subi des coupures de scènes , des dialogues adaptés, en ignorant qu'au Japon c'est une série destinée aux adolescents et aux jeunes adultes ,l'adaptation des mangas en animé ne pourrait pas être fidele à cent pour cent certains animes changent de scénario ou modifie ou même retire qu'il y ait ²³des différences au niveau du scénario. Parfois, les animes sont "nettoyés" avant d'être diffusés dans d'autres pays car jugés trop "pervers" ou explicites ou même violents.

Avec l'avènement des nouvelles technologies, après les années 2000 les animes sont partout sur internet, en streaming, Netflix d'abord en suite partagé sur les réseaux sociaux il existe même des plateformes spécialisées pour cela, anime land et de diverses autres,

Le cinéma d'animation a connu une évolution et un succès considérable, le japon est considéré comme un pionnier de la BD comme de l'animation il est passé du papier à l'écran, et des mangas aux animes.

Manga et japanimation sont toujours restés rigoureusement liés même en sortant de leur pays natal, décrit Thomas Sirdey cofondateur de la Japan Expo, plus grand festival européen dédié à la culture japonaise :

²³ <https://dailygeekshow.com/histoire-animation-japonaise> Par **Sandra Bernard**, le 6 avril 2018

Chapitre II

"Le manga a été bien accueilli car nous sommes un pays de bandes-dessinées. La lecture est une activité consentie par les parents et quand deux générations acceptent une culture, le phénomène ne peut que se répandre", ²⁴

Les Mangas sont depuis sur nos écrans en tant que films et même après des séries d'animation , aussi comme les œuvres les films ont eu un grand public notamment japon et après une décennie l'Europe l'Amérique ainsi que l'Afrique, tous le monde connaît ou a déjà entendu parlé de cela des générations ont regardé et grandit avec ,c'est souvent seulement les plus réputés ou les plus pointilleux de plaire au public , il n'est pas possible de tous les sortir et traduire ailleurs vu l'énorme nombre qui se diffuse au japon par année ,

Il existe depuis les sortes de saison publicités c'est des animés qui contiennent peu d'épisodes et le but c'est de faire la pub à un Manga et inviter le public à le lire, dans une adaptation nous rencontrons souvent les fins ouvertes soit laisser place à l'imagination du public ou bien pour le pousser à continuer l'histoire en lisant le format papier comme l'exemple de Suzuka un anime qui comporte 26 épisodes où la fin n'est pas assez claire et suscite une curiosité aux passionnés d'aller lire le Manga pour savoir davantage .

Il y a une sorte de débat entre les passionnés des Mangas et ceux des animes sur qui est le meilleur et que préfèrent ils, c'est un débat très connu partout sur les réseaux ou même entre cousins potes ou membre de famille c'est toute une polémique seulement une minorité qui est consciente que ce sont deux supports liés et complémentaires d'une façon ou d'une autre l'anime est plus moderne en couleur plus clair , mais aussi très long et parfois sans fin tandis que le manga peut être terminé dans une journée et passer à autres chose , l'anime c'est en allumant la télévision l'ordinateur , ou même la télé et d'une simple touche tu auras ton anime , c'est d'ailleurs la meilleure méthode des passionnées d'aujourd'hui.

2. Les jeux vidéo et Mangas ²⁵

Manga sur écran ne veut pas forcément dire anime, le manga sur écran est bien plus vaste que ce champ, nous trouvons aujourd'hui les jeux vidéos inspirés des mangas sur internet comme application en tant que CD pour PlayStation ou même, des jeux sur Nintendo, la Wi ainsi de suite.

²⁴ <https://dailygeekshow.com/histoire-animation-japonaise> Par **Sandra Bernard**, le 6 avril 2018

²⁵ <https://www.jeuxvideo.com/news/1180068/manga-et-jeu-video-la-liste-des-adaptations-prevues-en-2020.htm>
Par **Rédaction Jeuxvideo.com**

Chapitre II

Le site spécialisé des jeux vidéo a publié ce texte le 20 février 2020 pour présenter les jeux prévus de l'année parmi lesquelles nous trouvons le fameux dragon Ball z , plus de soixante adaptations vidéos ludiques , Naruto en plusieurs adaptations .

« Les jeux adaptés de mangas se font de plus en plus nombreux. (...) l'année à venir réserve bien du contenu pour les fans de manga qui pourront, une fois encore, retrouver leurs séries préférées manette, souris ou téléphone en main. Voici la liste des jeux adaptés de mangas qui arrivent en 2020. »²⁶

Le premier c'est Naruto Shippuden : est un jeu de combat inspiré du manga Naruto Shippuden. A travers le mode Histoire, il vous permet de revivre les derniers évènements du manga, le tout saupoudré de combats à un contre un ou à trois contre trois. Et le moins que nous puissions dire, c'est que Cyberconnect n'a pas fait dans la demi-mesure. Sorti en 2016 sur PC, PS4 et Xbox One, le jeu arrive sur Switch cette année.

Le second c'est La Manga Boruto, centré sur Boruto Uzumaki, le fils de Naruto, a lui aussi eu le droit à son adaptation dans la série des Naruto Shippuden Ultimate Ninja. En effet, le DLC Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 : Road to Boruto permet de suivre les aventures de Boruto et d'incarner les personnages du manga. Sorti en 2017, il arrive en même temps que Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 sur Switch.

Avec deux autres adaptations de Naruto aussi appelé le phénomène Naruto le manga qui est adapté en animé ainsi qu'en jeux vidéos c'est parmi les plus populaires et les meilleurs.

Naruto : Slugfest est un MMO proposant aux joueurs d'explorer Konoha, de rencontrer les personnages emblématiques de la série et de revivre les Arcs principaux de Naruto Shippuden. Pour cela, les joueurs doivent choisir entre quatre personnages puis maîtriser les différentes classes et capacités mises à leur disposition. Le titre vous proposera de réunir de nombreux alliés pour vaincre vos adversaires. ²⁷

C'est un cross over familial, Naruto X Boruto Ninja Tribes, regroupe les deux célèbres mangas de Masashi Kishimoto, Naruto et Boruto. Le jeu propose ainsi de retrouver les personnages des deux mangas à travers des combats acharnés en équipe. Naruto, Sasuke,

²⁶ https://hitek.fr/actualite/top-10-adaptations-mangas-jeux-vidéo_9456 De Clément Bartholomé - Posté le 31 mai 2016 à 16h41 dans Jeux vidéo .

Chapitre II

Sakura, mais également Boruto, Sarada et Mitsuki seront de la partie. Montez l'équipe ultime et remportez la victoire.

Le fameux one piece en fait forcément partie aussi en plusieurs adaptations, il se développe chaque année de plus en plus et se dispache précipitamment vers tous les domaines, en se manifestant sur nos divers écrans.

Ces adaptations sont considérés comme une preuve concrète, une évidence que l'univers de Manga et celui de jeux vidéos sont fait l'un pour l'autre se sont deux cultures fortement liées et ils finissent par s'entrecroiser quelques part, le manga représente une fertile de l'évolution des jeux vidéos.

Anne Allison a trop parlé des jeux vidéos dans son œuvre (la culture populaire japonaise et l'imaginaire globale) surpris par la réponse d'un bon élève de 16ans un fils d'un de ses collègues quand il a abordé le sujet des jeux vidéos, elle disait que le japon pour les enfants ²⁸ « *le Japon n'a Plus rien à voir avec les kimonos, la cérémonie du thé ou les kamikaze ; rien non plus avec Honda, Toyota ou Mitsubishi. Leur Japon à eux, c'est celui des jeux vidéo Nintendo, du Walkman de Sony et des personnages de manga* » cela montre ainsi le degré de passionné des jeunes par ce monde, cet univers divers et varié de manga.

3. Produits dérivés des mangas

3.1 Les figurines

S'il existe une des incontournable adaptations et déclinaisons, qui a connu un essor au pays de soleil levant et même planétairement, c'est bien les figurines mangas, représentant un vrai objet de passion d'art et de désir pour tous les otakus (passionné des mangas) collectionneurs, tel le sport, le foot Ball ou peu importe, un sportif fait vivre sa passion en gardant et collectionnant des objets (maillot ballons t shirt, ..) pareil pour les passionnés des mangas en plus de renforcer la passion ils la font vivre en regroupant un nombre de figurines, c'est une façon de garder leurs personnages préférés, leurs idoles sous leurs yeux, la collection se diverge d'un otaku à l'autre, chacun possède son style et sa façon de faire, il y en qui les gardent en bibliothèques, cela fait un véritable art une impression de sortir le personnage de

²⁸ <https://www.cairn.info/revue-critique-internationale-2008-1-page-19.htm> Mis en ligne sur Cairn.info le 28/04/2008

<https://doi.org/10.3917/crui.038.0019> Anne Allison
Dans Critique internationale 2008/1 (n° 38), pages 19 à 35

Chapitre II

l'œuvre et le mettre avec lui « *Après les Pokémon ou les Power Rangers, les 15-35 ans se tournent vers les figurines à collectionner comme celles de la collection Myth Cloth des Chevaliers du Zodiaque en métal et plastique vendues entre 30 et 60 E l'unité* »²⁹ Christophe Drevet .

C'est tellement un objet très recherché et demandé que nous trouvons actuellement plusieurs sites internet qui les vendent les produisent au long de toute l'année , l'auteur de site figure-manga.fr explique l'explosion des ventes dès qu'un produit est lancé qu'il a même pas besoin de faire de la publicité , destiné tout comme le manga pour un public vaste et à toute tranche d'âge pour les femmes comme les hommes , un art à alléguer immortaliser ou jouer avec , les figurines ont éprouvé la cote de l'enfant à adolescent ainsi que l'adulte , le manga se représente ainsi sous un objet palpable et matérialisé un otaku est près à dépenser une tome d'argent seulement pour ce type de mini sculpture qui vaut à ses yeux beaucoup, c'est une fierté d'avoir au moins une minorité sur son étagère, cela permet d'enfoncer aisément dans l'océan de manga japonaise , avoir la possibilité à s'enthousiasmer ses héros jusqu'au le moindre détail, pour les passionnés expérimentés c'est une source d'inspiration pour créer une nouvelle histoire un moyen d'imagination d'ouverture d'esprits , elle représente un réel bijou de décoration dans une vitrine ou encore dans une boite d'origine , pour les vieux passionnés c'est le meilleur moyen d'entretenir un bibelot , la génération qui a grandi avec souvent les nés dans les années 80 gardent forcément un dragon Ball Z qui a un lien avec leurs périodes d'enfances heureuses la bonne époque les permettant à mettre le pieds d'imagination de souvenir dans le passé à chaque reprise qu'ils fixent les objets chez eux , ces rares bijoux envahissent chaque magasin spécialisé en se multipliant sur les modes les genres et les prix pour plaire et répondre à tous les styles et les goûts.

3.2 Autres produits³⁰

Le nombre des produits dérivés est réellement gigantesque, représente les jouets les jeux de sociétés comme les peluches les poupées, mugs et des goodies sous toutes les formes (affaire d'école, vêtement, accessoires, chapellerie, maroquinerie et la liste est longue) une boutique spécialisée de manga c'est vraiment comme un univers manga.

³⁰ <https://herbv78.blog/2019/10/06/le-phenomene-manga-1ere-partie>

Chapitre II

Il existe aussi dans l'une des principales villes japonaises un café restaurant sous le nom de Gundam Café décoré en inspirant des mangas, le centre commercial divers cité à Odaiba contenant aussi une géante chaîne de café.

4. La culture des mangas

4.1 Mode et mangas

³¹ La culture des mangas ne s'arrête pas seulement sur les produits dérivés et les figurines, les filles cherchent partout et toujours un monde qui leurs appartient et même dans le monde de manga catégoriquement les filles sont influencées par le style vestimentaire des personnages de Shojo et de la façon d'habillement, qui touche principalement les adolescentes, la mode lolita inspiré des séries (My hero Academia) et (Demon Slayer) représente une mode des rues japonaises ce n'est ni de la haute couture et même pas créée dans des studios nous pouvons citer l'exemple de (Sweat lolita, robe lolita) c'est un style unique et différent cette mode peut aussi être portée par les hommes dans le style (Bro-lolita) ..

4.1.1 Le cosplay

Il est indispensable de citer la mode de Cosplay en parlant de la mode des mangas, c'est la mode qui a fait le tour du monde qui a touché les hautes coutures et sensibiliser les grandes marques, ³²une mode qui représente le style vestimentaire des plus belles stars de manga et d'anime, un succès mondial une ouverture de la culture de manga vers le monde de la haute couture se composant des termes anglais « Costume » « Play » qui fait référence au fait de jouer un personnage d'un manga anime ou jeu vidéo en portant le costume concordant, Elle est apparue d'abord aux États-Unis en 1930 puis par un journaliste japonais en 1984 en continuant à se développer au pays de soleil levant durant les années 80 et après une décennie grâce aux succès des mangas notamment (Naruto, Sailor Moon) et les jeux vidéo (Fighter, Final Fantasy) il s'est répandu dans le monde occidental. A cette époque le style s'est manifesté à travers de nombreuses manifestations au Japon, manifestations de cosplay à Tokyo dédié à l'univers des animes, jeux vidéos et du manga, puis en France à la Japan expo la convention dédiée aux cultures populaires, souvent contenant le plus des Cosplayeurs

³¹ https://www.lexpress.fr/tendances/mode-homme/la-mode-s-empare-t-elle-de-la-culture-manga_1958072.html
Par Robin Benatti

publié le 07/11/2017 à 12:22, mis à jour le 14/11/2017 à 15:06

³² <http://www.hololight.net/manga/vetement-manga> par Jack la revanche du Geek -11 juin 2020.

Chapitre II

et Cosplayeuses , Cette manifestation est la voie vers le développement pour le Cosplay en Occident, un moyen de capitalisation sur l'enthousiasme pour la culture manga depuis vingt ans , des défilés libres , des spectacles et des concours , des villages dédiés avec des associations, exposants et ateliers qui permettent de guider, d'avoir plus d'informations pour acheter tout costume et accessoire , une communauté pour s'échanger sur une passion partagée.

Le Cosplay est un plaisir non seulement pour se déguiser mais aussi pour présenter un personnage avant de porter le vêtement et s'habiller il s'agit de le réaliser, il est primordial de porter ce qui est préparé par ses propres mains, pour le but de pouvoir réaliser la tenue c'est considère comme une passerelle vers la mode vestimentaire.

Cette mode est même détaillée dans des mangas comme le " sexy Cosplay Doll" paru en 2019 chez Kanna destiné aux adolescents évidemment , le récit raconte une histoire d'un lycéen solitaire passionné pour la confection des vêtements pour les poupées traditionnelles japonaises , et de l'une des filles les plus populaires du lycée , fan des animes et de jeux vidéo en cachette et son plus grand rêve c'est de faire du Cosplay , le destin les a lié et c'était le début du projet Cosplay , la mangaka explique par la suite le style Cosplay ainsi que la façon de le réaliser une source de motivation pour les adolescents notamment les filles , un loisir qui demande beaucoup d'investissement personnel, du côté matériel plus les compétences et la création .

Le cosplay , représente un aspect communautaire lors des manifestations , des conventions comme celle de Cherisy Manga qui propose des activités comme les défilés en permettant de foncer et confronter les critiques notamment en Occident vu qu'au japon c'est une mode banale omniprésente partout même aux établissements scolaires et aux lieux de travail, en partageant des photos sur les réseaux sociaux, vivre des expériences .

4.1.2 La haute couture

Les créateurs de mode, les grandes marques, et les hautes coutures sont tombés au final sous le charme de la mode des mangas et du dessin des mangakas au japon d'abord puis dans le monde entier,

Chapitre II

³³En 2010 les marques japonaises ALOYE et BAPE ont choisi de baigner dans la culture de manga en proposant des sweats et des t-shirts issus de manga dont One Piece et Dragon Ball , ainsi que Doraemon font partie , en 2017 la marque américaine suprême a créé la collection Akira seulement il ne s'agissait pas d'une collaboration mais d'une simple impression des illustrations demandées par le public .

Prada la célèbre marque s'est également intéressée au monde du manga, cette dernière a conçu des vêtements pour le film d'animation Appleseed Ex Machina en 2007.

Plus récemment et exactement en 2015 , Luis Vuitton , l'influence du directeur des collections femmes , l'a poussé à choisir Lightning du jeu vidéo Fantasy pour présenter une collection de sac à mains , ce que la marque Gucci a pu faire en 2011 avec l'auteur mangaka des jojos en l'invitant à participer dans la création d'une collection, un mangaka qui dessine en s'inspirant souvent des hautes coutures pour vêtir ses personnages avec soin et vaste imagination , le couturier Julien David a aussi proposé une série de Manteaux inspiré des mangas et pleins d'autres couturiers et marques célèbres qui ont fait des collaborations avec des mangakas , ces derniers ont aussi sacrifié des séries de manga pour la mode et le mannequinat citons par exemple Gokinjo, FashionDoll de mea Sakisaka Paradise Kiss de ai Yazawa histoire d'une jolie lycéenne qui se retrouve dans un atelier de couture avec ses camarades pour préparer leurs créations de fin d'études, Shine de Kotoba Inoya l'histoire d'un garçon qui rêve d'être styliste .

4.3 La musique Rap

Cette culture de manga a pu aussi toucher au rap et inspiré les rappeurs, marqué d'abord leurs enfances grâce à l'émission ³⁴ «le club Dorothée » qui a mis la lumière ³⁵sur plusieurs mangas et animes tel dragon Ball z , Naruto , One Piece et d'autres, en grandissant dans une culture japonaise avec le monde des mangas et ainsi récemment grâce au développement des nouvelles technologies, la culture japonaise et la bd japonaise se manifeste sur les punshlines , les titres , leurs coutumes, plusieurs rappeurs sont inspirés du monde de manga sont influencés par les personnages , ils mêlent et lient le manga avec le rap , le rappeur surnommé

³³ <https://herbv78.blog/2020/10/18/le-manga-un-phenomene-de-mode-partie-2-2>

³⁴ https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/04/11/de-iam-a-pnl-le-manga-source-d-inspiration-du-rap_5448666_4408996.html Par Pauline Croquet

Publié le 11 avril 2019 à 06h21 - Mis à jour le 11 avril 2019 à 17h55

³⁵ <http://matthieurinoldo.fr/2021/02/08/le-manga-dans-le-rap-francais> par matthieu.rinoldo@gmail.com .

Le Phénomène de mangas

Chapitre II

7 jaws , de Lorraine , en 2016 il a sorti son premier album sous le titre *«Nekktesu trap»* nous avons pu cité le mot Nekketsu en parlant des types de manga ,ce dernier est présent dans les paroles , les clips ou même les albums il fait souvent des références mangas , il est allé même à Tokyo en nous amenant à un univers carrément japonais en citant ainsi des phrases japonaises.

Le rappeur Nekfeu, dans son dernier album a fait référence au pays du soleil levant sur le choix des titres , dans une chanson sous le titre de Nekketsu , *« oui je pense qu'à m'amuser mais pour la coke j'ai le nez de Kirlin»* Kirlin est un personnage de dragon Ball z réputé pour ne pas avoir de nez , *« y a des noiraudes dans le grenier , go fast dans la forêt, je veux être le premier à voir Totoro »* un film d'animation appelé mon voisin Totoro où les personnages sont deux sœurs qui découvrent des noiraudes dans le grenier de leur maison avant de découvrir l'esprit de la forêt Totoro , *« je suis comme Broly, j deviens paro dès que ça parle de carotte »* Broly est un personnage de dragon Ball z , super puissant ,Le groupe célèbre Pnl fait souvent des références aux mangas , *« la street c'est fou , je fais le tour de la ville Onizuka comme Yazuka, comme GTO»* Onizuka un personnage de Manga gto c'est l'abréviation du nom de manga Great Teacher Onizuka , le manga le plus vendu au monde est cité dans un punline de Orelsan en 2010 *« j suis d retour depuis six mois je m'isole j'ai regardé One Piece huit fois les 460 épisodes»* , Vald sans son punline *« j me ressente dans Bereserk et ses passions »* le manga Bersekrk de Kentaro Muira.

Nekketsu a décrit l'univers de manga *« petit j'étais dans un monde à part, peuplé de monstres, de terres inexplorées, de samourais flamboyant, y'avait dans l'art que je pouvais exprimer ma propre déformation de la réalité et en faire une force »* c'est une preuve concrète du degré de l'influence des rappeurs pas le manga dès l'enfance Nekfeu fait partie des rappeurs les plus fascinés par le monde de manga. L'expression *« ma bulma»* un mot cité dans plusieurs chansons de rap qui est une comparaison, Bulma c'est la femme du végétal un personnage de dragon Ballz, c'est l'exemple de la femme parfaite.

Un rappeur américain appelé Finding Novyon a expliqué que le héros dragon Ball *« a du subir une perte importante avant de s'élever, ce qui parle à de nombreux artistes, en tant que rappeurs nous voulons tous que nos rivaux et nos adversaires sachent qu'il ne faut pas tenter de nous avoir..»*

Chapitre II

Tengo John, en faisant référence au manga death note « *ya tous vos noms sur la liste, je referme le cahier, j'entends Ryuk qui ricane* » Death Note est un cahier, lorsqu'un nom est marqué devant la personne meurt dans la minute.

Il existe des albums, des noms d'artistes destinés carrément aux mangas, c'est pour le seul but de parler de manga citant l'exemple du Freestyle manga de D_Ace, et beaucoup d'autres. Un rappeur français a même pu faire intervenir une voix d'un personnage principal (végéta) de Dragon Ball dans sa chanson, et il a même fait un feat avec.³⁶

Conclusion

Nous avons choisi d'évoquer les points que nous trouvons primordiaux en parlant de manga nous pensons immédiatement aux animés ce qui a fait qu'en premier lieu nous avons parlé de l'adaptation en animé en expliquant cet aspect qui transforme le manga d'une bd à un film d'animation ou même une série d'animation, de l'œuvre à l'écran que ça soit la télé, le cinéma ou peu importe, le manga sur écran désigne aussi les jeux vidéo un aspect très intéressant que nous avons abordé, et qui a touché une majorité de fans de manga, ils ont adoré la nouvelle façon de voir leurs mangas dont nous avons cité quelques-uns, le monde de manga est parti au-delà de l'écran en se dérivant en, prêt à porter, vaisselles et d'autres que vous allez rencontrer en lisant ce deuxième chapitre, vous allez ainsi découvrir les figurines les produits dérivés les plus demandés, et vendus par fans, qu'ils étaient vieux, jeunes ou enfants, en rédigeant la partie suivante qui traite la culture de manga et la mode vestimentaire, du cosplay à la haute couture, en s'enjaillant nous avons cité les marques, les styles et les modes inspirés du style vestimentaire des personnages de manga, en dernier temps c'est vers la musique que nous nous sommes dirigés et précisément vers le rap un genre musical très connu de nos jours mais aussi inspiré du monde de manga et des animes, en lisant la dernière partie du chapitre nous vous prouvant avec des punchlines que le manga est omniprésent dans l'esprit des rappeurs, leurs vies leurs pensées et même leurs personnalités vu que les paroles d'une musique à nos yeux sont le miroir du rappeur.³⁷

³⁶ <https://blog.rekyou.com/la-culture-manga-dans-le-rap-francais> 22 JUIN 2020.

CHAPITRE 03 : ENQUÊTE DE TERRAIN

Introduction

Afin d'élaborer ce travail de recherche, nous avons opté pour une méthodologie que nous allons vous présenter dans ce troisième chapitre de notre travail. Pour commencer, nous allons vous citer les étapes pour réaliser ce travail, l'élaboration de notre méthodologie, l'échantillon puis le déroulement de l'enquête, et afin de prouver notre problématique nous allons analyser des réponses obtenues et répondu par le public ciblé.

1. Les démarches de la réalisation de la recherche

1.1 Recueils des données

Notre point de départ avant de commencer la réalisation de notre travail se présente comme ceci :

Thème : les mangas entre BD asiatique, supports numériques et nouvelles pratiques chez les jeunes.

Objet : montrer la grandeur du phénomène Manga.

Moyen d'information : questionnaire.

Échantillon : les passionnés des mangas (Otakus).

1.2 Déroulement de l'enquête

Nous avons diffusé le questionnaire en ligne sur un groupe Facebook nommé « manga, anime, une passion » le 14 juin 2021 et dans la même journée envoyé le questionnaire à travers les réseaux sociaux Facebook et Instagram à des collègues de la spécialité langue et communication et quelques membres de la famille évidemment fans de manga , dès la première minute de ma publication , les réponses ont commencé à s'afficher et grâce à la rapidité de l'internet ainsi que la motivation des passionnés nous avons eu plus d'une vingtaine de réponses au bout de 24h .

2. L'enquête par le questionnaire

Nous avons adopté dans notre travail de recherche, le questionnaire comme une technique quantitative qui permet de recueillir un ensemble de réponses, de déceler et de collecter les divers points de vue particuliers à chacun de nos enquêtés.

Chapitre III

Le questionnaire peut être défini en tant qu'« *une technique de collecte de données quantifiables qui se présente sous la forme d'une série de questions posées dans un ordre bien précis. Le questionnaire est un outil régulièrement utilisé en sciences sociales (sociologie, psychologie, marketing). Il permet aussi de recueillir un grand nombre de témoignages ou d'avis.* »³⁸. Certains le voit comme un ensemble d' « *informations obtenues peuvent être analysées à travers un tableau statistique ou un graphique* ». ³⁹

A la lumière de cette définition, nous tirons profit que le questionnaire est un outil méthodique d'enquête quantitative comprenant un ensemble de questions qui s'enchaînent d'une manière structurée. Il est présenté sous une forme papier ou électronique sous forme d'un formulaire de Google Forms. Il peut être administré directement par l'intermédiaire d'un enquêteur.

2.2 Les caractéristiques du questionnaire

Le questionnaire est un moyen de collecte de données qui permet de recueillir des réponses individuelles à des questions posées, en principe les réponses des sondés doivent être indépendantes les unes des autres.

Le questionnaire est particulièrement constitué de questions fermées avec l'inclusion des questions ouvertes pour accorder à l'interrogé l'opportunité de s'exprimer librement et transparenter son point de vue sans aucune contrainte.

L'objectif majeur de l'enquête par questionnaire posé à un panel de public ciblé représentatif vise à obtenir des informations, des renseignements quantitatifs, précis et exploitables, couramment présentés sous forme de tableaux et de statistiques qui facilitent à l'enquêteur d'analyser et d'interpréter minutieusement les réponses délivrées par les enquêteurs.

2.3 Justification du choix du questionnaire

14L'enquête par questionnaire en ligne était notre choix pour des raisons distincts, l'une d'eux c'est que c'est la meilleure façon pour arriver à des études statistiques ainsi avoir beaucoup d'avis le plus rapidement possible d'une façon très simple mais aussi des

³⁸ <https://www.scribbr.fr/methodologie/questionnaire>

Chapitre III

informations détaillées et bien précises vu que le public était très à l'aise en répondant aux questions, ce qui nous a aidés à mener notre enquête.

2.4 Le public visé

Notre public ciblé c'est les passionnés des mangas et ces dérivés partout dans un contexte général un public francophone.

2.5 Le contenu du questionnaire

2.6 Contenu textuel

Nous avons organisé notre questionnaire en englobant les titres que nous avons évoqués dans le cadre théorique, les questions choisies étaient simples et directes pour arriver à des issues réelles et aussi précises que les questions.

Notre questionnaire regroupe 12 questions que nous allons vous citer accompagnées de justifications des choix de ces dernières.

1. **La civilité** : Afin de savoir si le public des passionnés se comporte de plus en plus de femmes ou d'hommes.
2. **Êtes-vous passionné de manga ?** la réponse est faire le choix entre trois options : un peu, beaucoup, pas du tout notre but c'est d'avoir une idée sur le degré de l'amour des passionnés des mangas pour leur passion.
3. **Cette question concerne l'âge** du questionné pour prouver la diversité des tranches d'âges des otakus.
4. **Préférez-vous un seul type de manga ou plusieurs?** La question a pour objectif, tester le questionné qui est le passionné de ce phénomène si il choisit le genre qui lui convient et si il connaît les divers types.
5. **Citez le type de manga que vous préférez et dites Pourquoi ?** la deuxième question qui opte pour les types, distinguer la raison pour laquelle il préfère tel ou tel type.
6. **Préférez-vous lire des mangas ou plutôt regarder des animes ? Pourquoi ?** la question a pour intention d'analyser si il y'a plus de lecteurs ou de téléspectateurs.
7. **Possédez-vous une figurine de manga ou comptez-vous en acheter ?**
8. **Quels autres produits dérivés de manga avez-vous?**

Enquête du terrain

Chapitre III

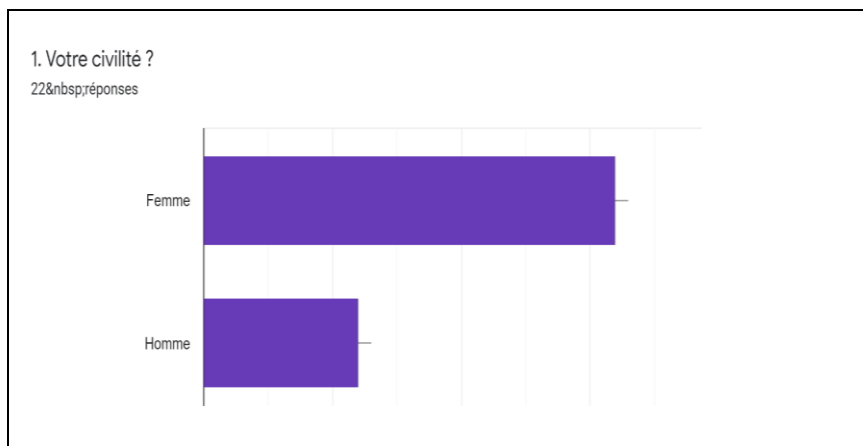
Les deux questions sept et huit ont Pour but se rendre compte l'ampleur qu'a prise le manga.

9. **Faites-vous partie d'un forum, groupe, ou communauté de manga quel intérêt y trouvez-vous ?** si nos questionnés ont en contact à travers des forums, communautés et l'intérêt qu'ils ont en faisant ça.
10. **Le style vestimentaire des personnages mangas vous inspire t-il ? comment ?** la question portée sur le style vestimentaire du personnage manga et en quoi il inspire les fans.
11. **Pensez-vous que le rap a une relation avec le manga ? Laquelle ?**
12. **Connaissez-vous des rappeurs inspirés des mangas ? Citez des punshlines.**

Les deux dernières questions évoquent la relation entre la musique rap et le manga nous avons insisté pour confirmer ça en obligeant le questionné à citer des punshlines.

3. Présentation des réponses avec les graphiques

La première question

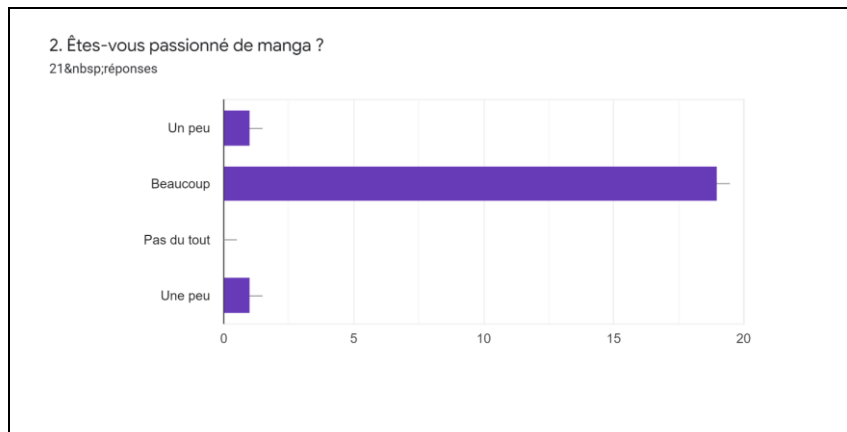


Le graphique de la première question représente les civilités des questionnés qui sont les passionnés de manga.

La deuxième question

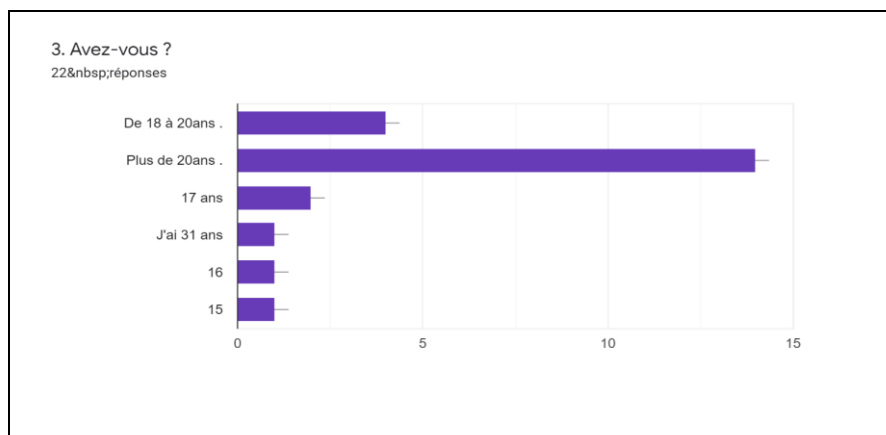
Enquête du terrain

Chapitre III



Le deuxième graphique représente le résultat de la deuxième question qui traite le degré de la passion des questionnés entre (un peu beaucoup ou bien du tout).

La troisième question



Le graphique ci-dessus représente les diverses tranches d'âge des passionnés, chaque questionné mentionne son âge afin d'avoir un résultat semblable, les âges comme sont présentés de 15 jusqu'à 31 ans.

La quatrième question

Enquête du terrain

Chapitre III

4. Préférez-vous un seul type de manga ou plusieurs?

Plusieurs

Les shônen, seinen, parfois quelques shôjos

J'aime tout les types

Je suis plus seinen mais j'ai des mangas d'autre type.

TOUUUUUUUUUT !

Non plusieurs bien sûre sinon on serait pas un passionné de Mangas

Tous.

La question numéro quatre est une question ouverte demande les préférences des passionnés au niveau des différents types de mangas, pour figurer leurs avis comme présenté ci-dessous.

La cinquième question

5. Citez le type de manga que vous préférez et dites Pourquoi.22 réponses

Les mangas du type shonen, à l'instar de Naruto

Les seinen car ils ont une réflexion et un univers plus poussé.

Shonen. Voir grandir et s'améliorer le héros est top. Grace aux difficultés qu'il rencontre. Motivation à fond!

Seinen. Les thèmes abordés sont plus mûres et sérieux. J'aime les histoires complexes et les drames.

SNK parce que la morale de l'histoire montre que quoi qu'on fasse le monde ne changera jamais et que même si une personne se sacrifie la mentalité des humains sera toujours la même

Combat car on est entraîné dans l'histoire comme si nous combattions aussi !

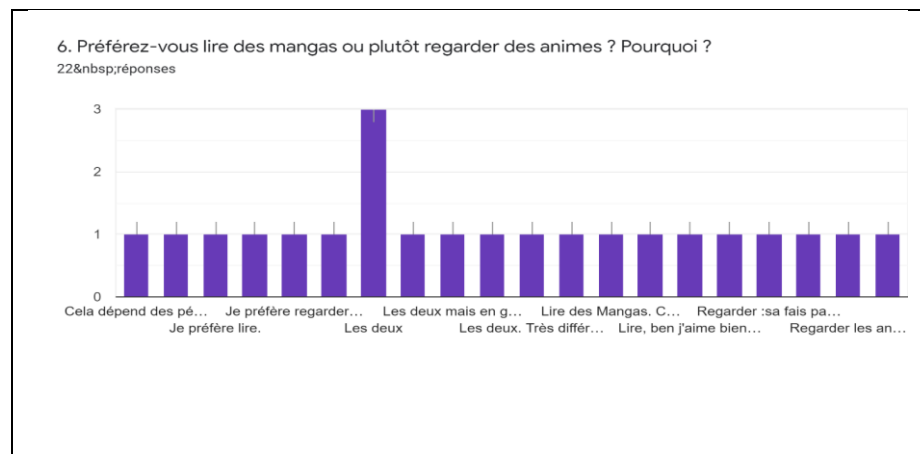
Psychologie, mental parce que c'est comme ça dans la vie en général

La question est liée à la précédente elle est aussi ouverte pour que le questionné puisse citer son type préféré en justifiant sa réponse on peut aussi observer à travers la présentation des exemples concrets.

Enquête du terrain

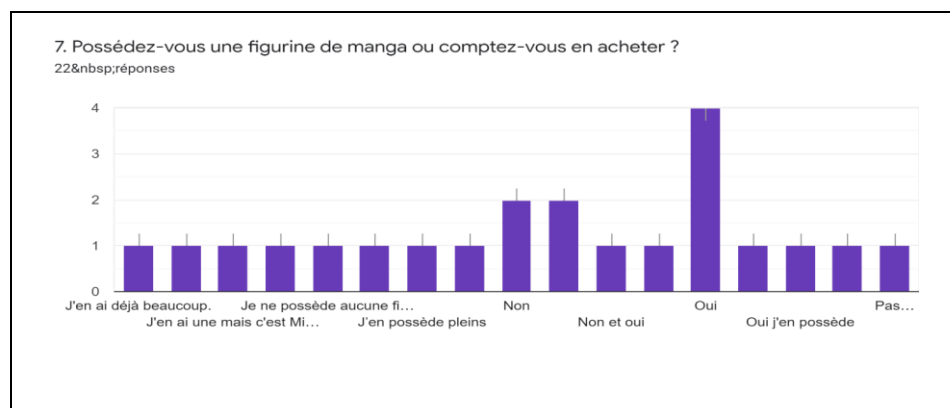
Chapitre III

La sixième question

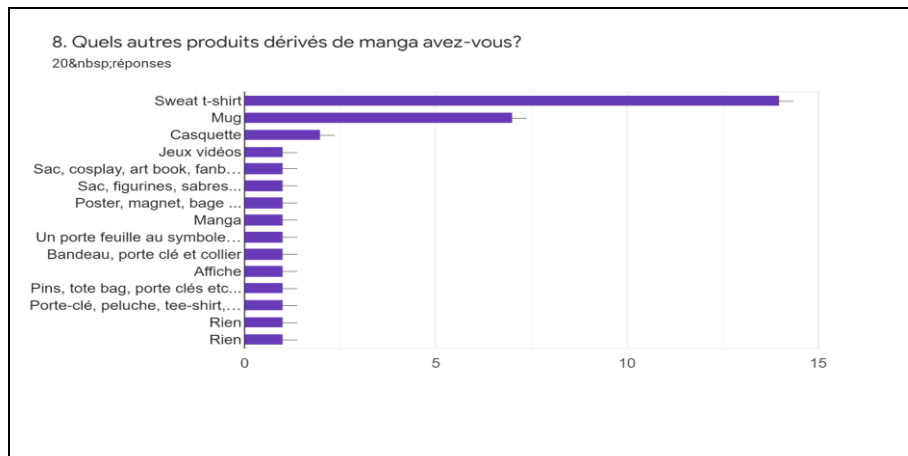


Le graphique représente le choix des passionnés de ce phénomène entre les œuvres et les écrans avec des raisons diverses et personnels.

La septième question



Le graphique représente une question ouverte aux enquêtées qui résulte une diversité de réponses qui affirme ou infirme, ce dernier a une relation avec le suivant dans laquelle le huitième nous donne des exemples des figurines que possèdent les passionnés.



La neuvième question

9. Faites-vous partie d'un forum, groupe, ou communauté de manga quel intérêt y trouvez-vous ? 21 réponses

Je faisais autrefois partie du forum Gaara-fr

Je fais partie de forum de jeu de rôle, certains sont basés sur les mangas, ça nous permet de discuter autour et de partager notre passion.

Commentez les derniers épisodes sortis. Être au courant des nouveautés sortant. Acheter des mangas d'occasion.

Oui, connaître de nouveaux mangas, acheter des Mangas plus commercialisé, aider des personnes.

Un groupe sur Facebook : Manga/animé, Une passion, ça me permet de partager mon avis sur une œuvre, d'en conseiller ou d'en découvrir

Oui. Pourvoir discuter sur un sujet qui me plait et obtenir des nouveaux titres ou sites de Stream.

La neuvième question est une question ouverte qui offre la possibilité aux questionnés de dire avec liberté ce qu'ils pensent, comme sont présentés les diverses réponses et raisons.

10. Le style vestimentaire des personnages mangas vous inspire t-il ?comment ?22 réponses

Oui, par exemple la couleur emblématique des costumes de Naruto et de Son Goku, qui en l'occurrence est l'orange, représente en quelque sorte une supériorité de force vis à vis des autres personnages.

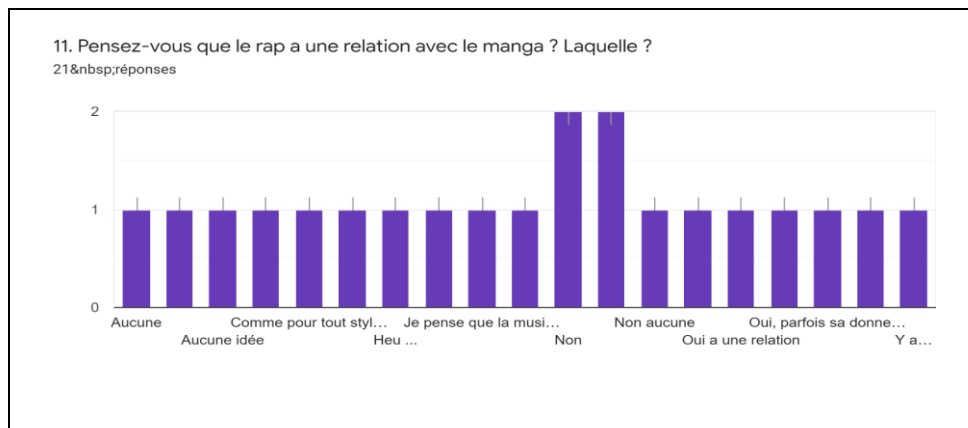
Non.non pas tout Oui et non, j'adore le style dans les mangas mais chez moi (Belgique) si on s'habille comme ça on est regardé de la tête aux pieds toute la journée lol

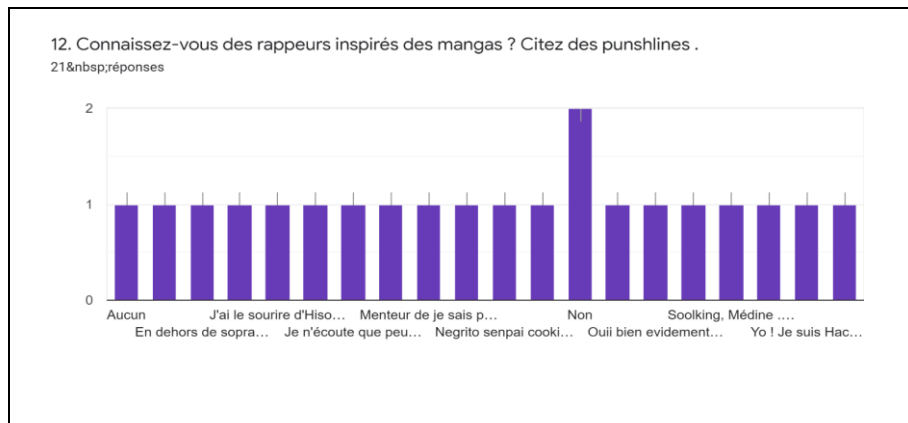
Oui et non. Certaines tenues sont sympatiques. Mais parfois très courtes. Par contres des assortiments de tenues peuvent être sympas ou des assemblages de motifs ou couleurs

Oui je m'habille souvent en lolita (style harajuku au japon).

La question présenté ci-dessus pareil que la précédente est ouverte aux enquêtés de s'exprimer, et la preuve est mentionné sous forme des nombres des réponses, on remarque qu'ils ont tous donné leurs avis.

Les deux dernières questions





Les deux derniers graphiques sont liés contextuellement à la base se sont des questions ouvertes mais vu que les réponses du public étaient entre oui et non notamment avec des justifications ça s'est transformé vers des graphiques comme présenté.

4. Analyse des résultats

5. Présentation de la grille thématique

1. Le public de manga : leur civilité, âge et même le degré de leur passion.

D'après les résultats obtenus de notre questionnaire , nous pouvons remarquer que le public de manga est majoritairement féminin , chose à laquelle nous nous ne attendions guère au départ , en ce qui concerne les tranches d'âge , elle varient entre 15 et 31ans , 63,6% plus de 20ans on peut remarquer que la majorité sont des adultes , en revanche le degré de la passion pour tous nos enquêtés est beaucoup , ils sont tous beaucoup passionné de manga 90.5 % comme c'est remarqué sur le 2eme graphique.

2. Les types des mangas : l'analyse des questions posées pour les types des mangas et ses adaptations.

Les réponses aux questions montrent que la majorité des questionnés aiment plusieurs types des mangas et non pas qu'un seul, et souvent ils dirigent vers le shonen les réponses prouvent aussi qu'un amoureux de manga aime et possède la même passion pour toutes ses adaptations, on observe que la plupart d'eux sont lecteurs est à la fois téléspectateurs, ils aiment les deux et ils s'enjaillent de la même façon en lisant et en regardant les deux.

3. Produits dérivés : les questions huit eu neuf optent pour les produits dérivés des mangas.

Chapitre III

Le phénomène des mangas a pris tellement de l'ampleur, que nos enquêtés ont tous des produits dérivés, allant des cas de sweats, casquettes et toutes sortes de prêt à porter, aux mugs, affiches, et même les portes feuilles et clés, la plus part d'eux collectionnent des figurines de personnages manga.

4. La communauté de mangas : les questions concernent les liens qui regroupent les fans des mangas de contacts sur internet aux styles vestimentaires.

Nos questionnés sont la plupart membres des forums ou des groupes sur les réseaux sociaux, il existe même des sites et plateformes spécialisés pour manga, leurs intérêts sont distincts soit pour discuter de la passion, pour acheter des mangas, commenter les épisodes ou même partager des avis sur les mangas les animes et les personnages.

Certains contiennent une certaine identification sociale, en s'inspirant des styles vestimentaires des personnages manga comme affirme une questionnée « *Oui je m'habille souvent en lolita (style harajuku au japon).* » d'autres aiment vraiment en faire partie mais leurs entourages les empêchent, il y'en a qui ça ne dit absolument rien ou ça leurs plait le style mais ils n'ont pas d'intention de les copier

3. Manga et rap : les deux dernières questions ont pour thème la relation du manga avec le rap.

Des rapports étroits sont tissés entre le monde des mangas et celui de la musique rap selon les réponses de nos questionnés, en effet la majorité d'eux affirment connaître plusieurs rappers qui s'inspirent de manga, et ils ont même cité des punshlines, et des informations qui concerne le rappeur tel Soolking « *Oui bien évidemment y a SOOLKING que son nom est tiré par le personnage de " BROOK " qui est surnomé comme ça dans one piece, des punshlines dans sa.chanson " barbe noir " il a tiré une partie d'un episode où " Shanks" a parlé avec " barbe blanche " pour lui mettre en garde contre barbe noir.signé Délégué !!"* », Il y'en a forcément ceux qui n'ont aucune idée et c'est les mêmes qu'ils ont rien à voir avec le rap.

Conclusion

Nous avons remarqué que les amateurs de manga sont majoritairement féminin très passionnés de ce phénomène, ils sont passionnés de l'âge d'adolescence jusqu'à leurs trentaines, ils sont tellement amoureux qu'ils s'intéressent à toutes ses adaptations des animes,

Enquête du terrain

Chapitre III

jeux vidéos jusqu'à collectionner des figurines, lier le manga avec la musique rap est indispensable pour les fans des deux supports.

Nous avons pu concrétiser nos hypothèses grâce à notre analyse ainsi que notre grille thématique nous avons eu la chance de faire une enquête sur un sujet primordial et avoir des résultats convaincants et certains, à la fin de cette expérience nous nous voyons capables et bien ressourceés afin de mener une autre enquête et un nouveau projet.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Conclusion

Notre sujet de recherche a été élaboré à propos des mangas en tant bande dessinée asiatique. Nous avons pour objectif de montrer l'ampleur de cette BD, et comment elle a pu influencer ses amateurs. Nous nous sommes en premier temps intéressés aux origines des mangas, nous avons montré qu'ils ont connu une histoire très riche et mouvementée pour arriver à ce qu'ils sont devenus, spécifiques et variés. Puis nous avons remarqué que grâce à cette BD les francophones se sont intéressés à la langue japonaise, et à la traduction du japonais au français. En second lieu, nous avons abordé le manga sur écran, où nous avons montré le passage du manga à l'animé et aux jeux vidéos ainsi qu'à toutes les autres adaptations. Notre étude de l'univers du manga, nous a permis de découvrir des choses surprenantes, en abordant une culture totalement différente, à commencer par le style vestimentaire qui a influencé les fans et inspiré les couturiers les plus célèbres. Il s'agit d'un monde marqué par des histoires impressionnantes et des personnages intrigants. Un monde qui a inspiré la musique *Rap* à travers plusieurs *punshlines*.

En dernier lieu, notre enquête de terrain que nous avons entreprise auprès des passionnés des mangas, nous a permis de voir le nombre important de fans de ce type de BD. Aussi, nous avons pu déceler le profil de ces fans qui se constituent comme une communauté qui évolue dans univers marqué par la culture des mangas. Les fans de manga sont très passionnés, ils s'inspirent de cet univers en s'habillant, en collectionnant des figurines pour avoir l'impression de vivre avec leurs personnages préférés.

Nos résultats ont été convaincants et enrichissants ce qui nous a permis de répondre à notre problématique et à concrétiser nos hypothèses.

Pour conclure nous estimons que ce travail de recherche peut servir comme une motivation qui peut nous pousser à réfléchir sur une approche qualitative en étudiant le même thème en faisant en effet la distinction entre le manga en tant qu'œuvre littéraire (BD) et son adaptation sur l'écran en animés. Aussi, d'autres approches culturelles et interculturelles sur le sujet sont envisageables en étudiant la culture japonaise grâce aux mangas. Il s'agit en effet d'un domaine si riche et si varié qu'il s'apprête à de multiples études et approches que nous aimons exploiter lors de nos futures recherches.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie

Ouvrages théoriques

- Bouissou, J. (s. d.). *MANGA - HISTOIRE ET UNIVERS DE LA BD JAPONAISE (PICQUIER POCHE)* (French Edition ,2013)
- Gravette, P., & Brument, F. (s. d.). *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise (Beaux Livres) (French Edition)* (ROCHER éd, 200 5.). DU ROCHER.
- Karyn Poupée, Histoire du manga, l'école de la vie japonaise (*Tallandier*, 10/06/2010).

Articles scientifiques

- Allison, A. (2008). La culture populaire japonaise et l'imaginaire global. Critique internationale, n° 38(1), 19. <https://doi.org/10.3917/cii.038.0019>
- Brient, H., & Brient, H. (s. d.). Une brève histoire du manga. Consulté le 10 mai 2021, à l'adresse <https://www.du9.org/dossier/une-breve-histoire-du-manga>

Articles d'actualité

- Bartholomé, C. Top 10 des meilleures adaptations de mangas en jeux vidéo (2019, 20 juin).. *Hitek*. <https://hitek.fr>
- Benatti, P. R. « La mode est un des témoins de l'expansion du manga ». *L'Express.fr*. (2017, 14 novembre) <https://www.lexpress.fr>
- Croquet, P PNL, Orelsan ou IAM : le manga source d'inspiration du rap. *Le Monde.fr*. (2019, 11 avril) <https://www.lemonde.fr>
- Geek, J. L. R., Tout savoir sur le vêtement manga. *Hololight*. (2020, 11 juin). <http://www.hololight.net>
- L. Manga et jeu vidéo : la liste des adaptations prévues en 2020. *Jeuxvideo.com*. (2020a, février 20). <https://www.jeuxvideo.com>

- Bayon, A. Enquête sur le « scantrad », le piratage de mangas à l'échelle industrielle. (2021, 24 février). <https://www.lefigaro.fr/bd/enquete-sur-le-scantrad-le-piratage-des-mangas-a-l-echelle-industrielle-20200717>
- Bernard, S. Découvrez l'histoire fascinante de l'animation japonaise (2019, 10 mai). <https://dailygeekshow.com/histoire-animation-japonaise>
- Le scantrad et son impact sur l'édition (2021, 3 mars). <https://actualitte.com/article/98985/legislation/le-scantrad-et-son-impact-sur-l-edition>

Videos

- *Facebook - Meld je aan of registreer je.* (2021, 29 janvier). [Fichier vidéo]. <https://www.facebook.com/unsupportedbrowser> .

Sitographie

- Brient, H., Le phénomène manga (1ère partie). Consulté le 10 mai 2021 ; <https://herbv78.blog/2019/10/06/le-phenomene-manga-1ere-partie/>
- (s. d.). CODES GRAPHIQUES | Manga-designer.com. Consulté le 19 mai 2021, <https://www.manga-designer.com/?p=557>
- Cossic, N. Rap et manga : le miroir de la réussite. Consulté le 15 mai 2021, <https://spectre.phnmn.fr/rap-et-manga-le-miroir-de-la-reussite>
- J. Pourquoi est-il important d'acheter des figurines de manga ? Consulté le 18 mai 2021, <https://www.jalysia.com/blogs/blog/pourquoi-est-il-important-d-acheter-des-figurines-de-manga>
- Japon, U. L'histoire du manga. Consulté le 02 mai 2021, <https://universdujapon.com/blogs/japon/histoire-du-manga>
- Lachasse, J. Traduire des mangas, un défi à l'heure des « scantrads », les traductions pirates. Consulté le 13 mai 2021, https://www.bfmtv.com/people/traduire-des-mangas-un-defi-a-l-heure-des-scantrads-les-traductions-pirates_AN-202103280092.html
- M. Le manga dans le rap français. Consulté le 16 mai 2021, à l'adresse <http://matthieurinoldo.fr/2021/02/08/le-manga-dans-le-rap-francais>

- (s. d.). Manga — Wikimini, l'encyclopédie pour enfants. Consulté le 03 mai 2021, à l'adresse <https://fr.wikimini.org/wiki/Manga>
- (s. d.). Les mangas dans le rap : Des références incultes ou intéressantes ? Consulté le 20 mai 2021, à l'adresse <https://genius.com/discussions/177849-Les-mangas-dans-le-rap-des-references-incultes-ou-interessantes>
- RekYou, S. La culture manga dans le rap français - MUSIC STORIES RekYou. Consulté le 15 mai 2021, <https://blog.rekyou.com/la-culture-manga-dans-le-rap-francais>
- S. La traduction des mangas en Français. Consulté le 20 mai 2021, <https://katatsumurino-yume.com/2018/02/la-traduction-des-mangas-en-francais.html>
- (s. d.). Type de manga — Wikimini, l'encyclopédie pour enfants. Consulté le 09 mai 2021, [https://fr.wikimini.org/wiki/Type de manga](https://fr.wikimini.org/wiki/Type_de_manga) .

ANNEXES

Annexe 01 : le questionnaire.

14:33

questionnaire destiné aux passionnés des mangas

Dans le cadre de ma réalisation de mon mémoire de fin d'étude intitulé le manga, je vous remercie de bien vouloir accorder quelques minutes pour répondre à mon questionnaire ci-joint sachant que toutes vos réponses seront anonymes .

***Obligatoire**

1. Votre civilité ?

Femme
 Homme

2. Êtes-vous passionné de manga ?

Un peu
 Beaucoup
 Pas du tout

14:33

3. Avez-vous ?

De 18 à 20ans .
 Plus de 20ans .
 Autre :

4. Préférez-vous un seul type de manga ou plusieurs?

Votre réponse

5. Citez le type de manga que vous préférez et dites Pourquoi.

Votre réponse

6. Préférez-vous lire des mangas ou plutôt regarder des animes ? Pourquoi ?

14:33

7. Possédez-vous une figurine de manga ou comptez-vous en acheter ? *

Votre réponse

8. Quels autres produits dérivés de manga avez-vous?

Sweat t-shirt
 Mug
 Casquette
 Autre :

9. Faites-vous partie d'unforum,groupe,ou communauté de manga quel intérêt y trouvez-vous ?

Votre réponse

10. Le style vestimentaire des personnages

14:33

10. Le style vestimentaire des personnages mangas vous inspire t-il ?comment ?

Votre réponse

11. Pensez-vous que le rap a une relation avec le manga ? Laquelle ?

Votre réponse

12. Connaissez-vous des rappeurs inspirés des mangas ? Citez des punshlines .

Votre réponse

Envoyer

N'envoyez jamais de mots de passe via Google Forms.

Ce contenu n'est ni rédigé, ni cautionné par Google. [Signé](#)
[cas d'utilisation abusive](#) - [Conditions d'utilisation](#) - [Règles](#)
[confidentialité](#)
