

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

MÉMOIRE PRÉSENTÉ À  
L'UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAITRISE EN LOISIR, CULTURE ET TOURISME

PAR  
LISON SAULOUP

POPULARITÉ CROISSANTE DU MANGA AU QUÉBEC :  
LE VÉCU D'UN LECTORAT

JANVIER 2026

Université du Québec à Trois-Rivières

Service de la bibliothèque

Avertissement

L'auteur de ce mémoire, de cette thèse ou de cet essai a autorisé l'Université du Québec à Trois-Rivières à diffuser, à des fins non lucratives, une copie de son mémoire, de sa thèse ou de son essai.

Cette diffusion n'entraîne pas une renonciation de la part de l'auteur à ses droits de propriété intellectuelle, incluant le droit d'auteur, sur ce mémoire, cette thèse ou cet essai. Notamment, la reproduction ou la publication de la totalité ou d'une partie importante de ce mémoire, de cette thèse et de son essai requiert son autorisation.

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À TROIS-RIVIÈRES

MAITRISE EN LOISIR, CULTURE ET TOURISME (avec mémoire) (3744)

**Direction de recherche :**

---

Marie-Claude Lapointe

directrice de recherche

**Jury d'évaluation**

---

Jacques Lemieux

évaluateur interne, président de jury

---

Claude Martin

évaluateur externe

## RÉSUMÉ

Depuis quelques années, le temps de lecture de loisir est en baisse dans de nombreux pays. La place que prennent les écrans dans la vie des personnes est de plus en plus importante. Pourtant, en nous penchant un peu sur le sujet, nous avons pu voir que, malgré cette diminution, un genre littéraire a su se différencier sur la scène internationale. Le manga, originaire du Japon, s'est emparé des marchés du livre de nombreux pays en seulement deux décennies, et plus récemment du marché du livre québécois. C'est à la suite de cette constatation que nous avons fait le choix de nous intéresser à l'engouement autour du manga dans un contexte dans lequel le temps accordé à la lecture ou aux loisirs diminue, mais également à l'importance de la lecture pour les Québécois.es, et à la place du manga dans leur vie. Nous avons effectué un état des lieux de la lecture. Nous avons aussi mis en évidence les facteurs qui entravent la diffusion et la réception du manga, mais qui peuvent être également des vecteurs incitant certains lecteurs à lire ce genre. Cette recherche s'est appuyée sur une approche qualitative pour interroger des Québécois.es de plus de 15 ans qui lisent des mangas comme passe-temps, avec des habitudes de lecture variées. Seize entretiens ont été effectués dans le respect et avec le consentement des participants. Par la suite, une analyse qualitative détaillée des résultats a été faite. Les résultats indiquent que les participants sont des lecteurs passionnés n'ayant pas commencé avec la lecture de mangas, mais qui, aujourd'hui, est devenu un genre de prédilection pour eux. Plusieurs raisons à cela ont été mentionnées : l'aspect très culturel que l'on retrouve dans le manga, des intrigues complexes et bien développées, un esthétisme unique et attrayant, ou encore la création de communautés autour du manga qui permettent de se rassembler autour de cette passion.

## SOMMAIRE

Ce mémoire s'intéresse à la place du manga dans les pratiques de lecture contemporaines, plus particulièrement dans le contexte québécois. Longtemps perçu comme un média marginal ou destiné à un public bien précis, le manga connaît aujourd'hui une popularité croissante qui soulève des questions quant à sa légitimité culturelle, ainsi quant à son influence sur les habitudes des lecteurs. Ce travail vise à comprendre ce que les lecteurs québécois.es apprécient dans le manga, la relation qu'ils entretiennent avec cette forme de lecture, ainsi que les émotions que ce type de littérature suscite chez eux, en s'appuyant sur leurs expériences personnelles.

Le premier chapitre présente la problématique de recherche. Il met en lumière la complexité de l'entrée dans la lecture, les enjeux liés à la compréhension et à la maîtrise des codes, ainsi que la difficulté à définir la lecture comme loisir. Une attention particulière est portée à l'évolution de l'objet livre à l'ère du numérique et à l'état de la lecture au Québec. Ce chapitre aborde également les principaux obstacles à l'acceptation du manga, notamment les questions de légitimité culturelle, les perceptions occidentales du manga ainsi que certaines préoccupations éthiques et morales.

Le deuxième chapitre propose une mise en contexte approfondie du manga. Il retrace les origines, son lien avec l'animation japonaise ainsi que ses particularités narratives et structurelles. Les différents types de mangas ainsi que les stratégies de commercialisation et de diffusion numérique sont aussi examinés. Le chapitre explore ensuite l'essor du manga sur la scène internationale, au Canada et au Québec, avant de comparer le manga à d'autres formes de bandes dessinées, telles que la bande dessinée traditionnelle, les *comics* américains ou la bande dessinée québécoise, en soulignant les influences réciproques entre ces médias.

Le troisième chapitre est consacré à la description de la démarche méthodologique adoptée dans le cadre de cette recherche et se divise en deux parties complémentaires. La première présente les fondements de la méthodologie, en mettant l'accent sur le choix d'une méthode qualitative. Elle justifie le recours à l'entrevue

comme méthode de collecte des données et expose les critères ayant guidé la sélection des participants. La seconde partie porte sur l'application concrète de la démarche méthodologique. Elle détaille la mise en œuvre des différentes étapes de la recherche, comme l'échantillonnage, les critères de recrutement et les stratégies utilisées pour approcher les participants. Le profil de ces derniers est ensuite présenté, suivi d'une description de la préparation des entrevues et des thèmes explorés lors des rencontres. Enfin, cette section précise les outils utilisés pour analyser les données collectées.

Le quatrième chapitre expose les analyses issues des données recueillies. Il met en évidence l'importance de la lecture dans le parcours des participants, leur initiation à l'univers du manga et l'évolution de leurs pratiques de lecture, tant sur papier que sur support numérique. Les résultats montrent que la lecture de mangas est motivée par un intérêt culturel, une forte expérience narrative, la diversité des thématiques abordées et la qualité des dessins. Les valeurs, tensions, émotions et processus d'identification suscités par les récits sont également analysés. Enfin, ce chapitre souligne le rôle du manga comme média favorisant la création de communautés et examine la perception de sa popularité actuelle selon les participants.

## TABLE DES MATIÈRES

Résumé.....	i
Sommaire .....	ii
Table des matières .....	iv
Liste des tableaux.....	viii
Remerciements.....	ix
Introduction.....	8
Chapitre I : Problématique .....	11
1.1    L'entrée dans la lecture : un cheminement complexe.....	11
1.1.1    La situation de la lecture dans le monde.....	11
1.1.2    La lecture, un exercice de compréhension et de maîtrise des codes.....	13
1.1.3    La lecture comme loisir, un concept difficilement définissable .....	15
1.1.4    L'objet livre et le numérique.....	16
1.1.5    L'état de la situation de la lecture au Québec et l'émergence du manga ..	18
1.2    Les obstacles à l'acceptation du manga.....	20
1.2.1    La légitimité culturelle du manga .....	20
1.2.2    Entre Japon et Occident : la perception du manga.....	21
1.2.3    Les raisons éthiques et morales .....	23
Chapitre II : Mise en contexte.....	26
2.1    Le manga, une source d'intérêt culturel et médiatique.....	26
2.1.1    Les origines du manga .....	26
2.1.2    La naissance de l'animation japonaise.....	29
2.1.3    Les particularités du manga et sa structure narrative.....	32
2.1.4    Les différents types de mangas .....	35
2.1.5    La stratégie de commercialisation .....	36
2.1.6    Le phénomène des scans et de la diffusion numérique.....	37
2.1.7    Une passerelle vers la langue et la culture japonaises .....	39
2.2    Le manga sur la scène internationale .....	39
2.2.1    Le manga dans le monde .....	40
2.2.1.1    L'essor mondial du manga.....	40
2.2.1.2    La pénétration du manga dans les parts de marché et son	
impact sur les ventes de livres.....	42

2.2.2	Au Canada.....	44
2.2.3	Au Québec .....	45
2.3	Les différences avec la bande dessinée traditionnelle, la bande dessinée québécoise et les <i>comics</i> américains.....	48
2.3.1	Les différentes formes de bandes dessinées.....	49
2.3.1.1	Le cas de la bande dessinée traditionnelle (BD).....	49
2.3.1.2	Le cas du comic américain .....	52
2.3.1.3	Le cas de la bande dessinée québécoise .....	53
2.3.2	L'influence du manga dans la bande dessinée .....	57
Chapitre III : Description de la démarche méthodologique.....		59
3.1	Les fondements de la méthodologie .....	59
3.1.1	La recherche qualitative.....	59
3.1.2	Le choix de la méthodologie : l'entrevue .....	60
3.1.3	Le choix des participants .....	62
3.1.3.1	L'échantillonnage et les critères de recrutement.....	63
3.1.3.2	L'approche des participants .....	64
3.1.4	La préparation des entrevues .....	64
3.1.5	Les outils d'analyse des données .....	66
3.1.6	Les précautions éthiques .....	66
3.2	L'application de la démarche méthodologique.....	67
3.2.1	L'échantillonnage.....	67
3.2.2	Les critères de recrutement .....	68
3.2.3	L'approche des participants .....	69
3.2.4	Le profil des participants .....	70
3.2.5	La préparation des entrevues .....	70
3.2.6	Les thèmes explorés lors des entrevues .....	71
3.2.7	Les outils d'analyse des données .....	73
3.2.8	Les précautions éthiques .....	74
Chapitre IV : Analyses .....		75
4.1	L'importance de la lecture.....	75
4.1.1	L'initiation à la lecture .....	76
4.1.2	La découverte de l'univers du manga .....	76
4.1.2.1	Les premiers pas dans l'univers.....	77

4.1.2.2	La place du manga tout au long de la vie .....	79
4.1.2.3	Les différences manga/animé .....	80
4.1.3	L'évolution des pratiques de lecture .....	81
4.1.4	Les habitudes de lecture.....	82
4.1.4.1	L'importance de l'objet livre et lecture sur papier.....	82
4.1.4.2	La lecture numérique .....	84
4.1.5	L'adaptation à l'univers et aux codes du manga.....	86
4.1.6	La traduction et les langues de lecture.....	87
4.2	Les raisons de lire des mangas.....	88
4.2.1	L'intérêt pour la culture.....	88
4.2.2	L'expérience narrative et l'identification .....	89
4.2.2.1	La diversité thématique .....	90
4.2.2.2	La construction de l'histoire .....	91
4.2.2.3	L'attachement et l'identification.....	92
4.2.3	Les valeurs et tensions dans le récit.....	93
4.2.3.1	Des messages porteurs.....	94
4.2.3.2	Entre tensions et ambiguïtés .....	95
4.2.3.3	L'hypersexualisation.....	96
4.2.3.4	La violence.....	99
4.2.4	L'importance des dessins .....	100
4.2.4.1	La qualité .....	100
4.2.4.2	Une aide à la visualisation .....	102
4.2.5	La comparaison avec d'autres formes de bandes dessinées.....	103
4.2.6	Le rôle du manga : entre divertissement et inspiration.....	106
4.2.7	Le mode de consommation .....	109
4.2.8	Les sentiments et les émotions.....	110
4.2.8.1	Les émotions ressenties pendant la lecture.....	110
4.2.8.2	Les expériences émotionnelles individuelles.....	112
4.2.8.3	Un reflet de la vie quotidienne.....	113
4.3	Le manga : d'un média marginalisé à un créateur de communauté....	114
4.4	La popularité actuelle du manga selon les participants .....	115
Conclusion .....		117
Références.....		120

Annexes..... 135

## **LISTE DES TABLEAUX**

Tableau 1 : Exemples de questions qui pouvaient être posées lors des entrevues ..... 72

## REMERCIEMENTS

Un grand merci à ma directrice de recherche, Marie-Claude Lapointe, qui m'a accompagnée tout au long du long processus qu'a été ce mémoire. Merci de m'avoir apporté un soutien inébranlable, de m'avoir donné des conseils et de m'avoir réconfortée dans les moments où j'avais des doutes, mais surtout, merci d'avoir eu confiance en moi quand, moi-même, je n'y croyais plus. C'est en grande partie grâce à vous que j'ai pu surmonter tous les obstacles rencontrés lors de ces années de recherche. Merci à Jacques Lemieux et Claude Martin d'avoir accepté de se joindre à moi dans cette aventure et d'avoir consacré de leur temps pour m'accompagner.

Merci aussi aux participants de la recherche qui ont volontairement contribué à ce projet. C'est notre passion partagée qui a donné matière à ce mémoire, et qui a permis de concrétiser cette recherche. Merci du temps que vous m'avez accordé et aux excellents moments que nous avons passés à parler lecture, culture japonaise et bien évidemment manga.

Merci à mes trois colocataires, Gaëlle, Louise et Robin, qui m'ont écoutée me plaindre des heures durant devant mon ordinateur pendant les périodes compliquées. Merci à Thomas d'avoir pris le temps de relire mes chapitres, de m'avoir apporté son soutien, ainsi qu'un nouveau regard permettant d'améliorer certains points du mémoire. Finalement, je tiens à remercier ma famille de m'avoir soutenue dans mon projet de partir étudier à des milliers de kilomètres de la maison, de m'avoir réconfortée lors des moments difficiles et poussée à ne jamais abandonner.

C'est l'aide et le soutien de toutes ces personnes qui m'ont permis de finaliser ce mémoire et d'être fière du chemin accompli durant les trois dernières années.

## INTRODUCTION

Au cours des dernières décennies, le temps consacré aux loisirs a connu une diminution influencée par divers facteurs, tels que l’allongement des horaires de travail, la précarisation de l’emploi ou encore la multiplication des transitions professionnelles (Pronovost, 2012 ; 2021). Cette contraction du temps libre affecte directement les pratiques culturelles, et notamment la lecture. En tant qu’activité de loisir, elle n’a pas échappé à cette tendance. En effet, la proportion de jeunes lisant pour le plaisir est en baisse au niveau international, et pourtant, le plaisir de lire est un élément essentiel de l’engagement des individus envers la lecture (Consortium PISA.ch, 2019). Ce constat met en évidence une tension entre le manque de temps et le maintien de certaines pratiques culturelles. Pourtant, malgré ce contexte peu favorable, la lecture continue de susciter un intérêt croissant dans le champ de la recherche, où elle est reconnue comme une pratique importante sur les plans intellectuel, social et identitaire (Anselmo, 2006). C’est dans ce paradoxe, entre déclin global de la lecture de loisir et succès de certaines formes spécifiques, qu’émerge le manga. Au Québec, on observe en effet l’émergence et la popularisation marquée d’un genre littéraire particulier : le manga.

Le manga, également désigné sous le terme de bande dessinée japonaise, est un genre littéraire à part entière qui a acquis une certaine notoriété dans l’univers du livre tant au Japon qu’à l’échelle internationale. Au cours des dernières décennies, on observe une croissance exceptionnelle de l’engouement et de la consommation mondiale du manga (Bryce et al., 2010). Ce succès est d’autant plus remarquable qu’il concerne un média qui se distingue fortement des formes de lectures occidentales traditionnelles. Cet engouement planétaire n’a pas épargné le marché québécois, où le manga commence à occuper une place importante parmi les lectures prisées des jeunes et de plus en plus auprès des adultes (Blais, 2023). Ce genre littéraire originaire du Japon s’inspire des arts anciens ainsi que de l’histoire du pays. Il est connu pour ses dessins en noir et blanc ainsi que pour sa particularité de se lire de droite à gauche, contrairement aux bandes dessinées occidentales qui, elles, se lisent de gauche à droite tout en étant presque toujours en couleurs (Canivet-Fovez, 2014). À ces spécificités s’ajoutent des codes narratifs et visuels propres, notamment un style de dessin original (Rhéault, 2016) qui met l’accent sur les expressions des personnages pouvant aller jusqu’à la caricature (Canivet-Fovez, 2014). Chaque mangaka – nom donné aux

auteurs de mangas – développe un style personnel, reconnaissable à travers sa manière de dessiner ou encore sa mise en page. Ces caractéristiques sont loin d'être anodines, et peuvent constituer des contraintes d'accès pour les lecteurs non familiers avec cette culture.

Le manga est devenu un secteur très lucratif pour le Japon et ce dernier est très populaire auprès des habitants du pays. Il est lu et apprécié par une grande majorité de Japonais, et cela sans distinctions sociales (Peignot, 2006 ; Schodt, 1985). Aujourd'hui, ce média a réussi à s'exporter à l'international (Ito, 2005). Cependant, son exportation ne s'est pas faite de manière homogène. En effet, même si l'on pourrait s'attendre à ce que les pays d'Asie soient les principaux consommateurs du manga, c'est en réalité dans les pays d'Europe que le manga a rencontré un succès fulgurant, notamment en France. À l'heure actuelle, la France est le deuxième pays consommateur de mangas après le Japon et devant la Corée du Sud ou encore les États-Unis. Ce type de littérature est toujours très populaire dans l'Hexagone. C'est à la fin des années 1980 qu'une maison d'édition française publie son premier manga. Depuis cette période, l'enthousiasme pour le manga n'a cessé de prendre de l'importance dans le pays (Cua, 2019 ; Filippi-Paoli, 2021 ; Maligorne, 2023 ; Monastier, 2017). Il est aussi très populaire en Corée du Sud, considérée comme l'un des marchés d'exportation du manga les plus importants au monde (Bouissou, 2006). En comparaison, au Québec, le manga est arrivé bien plus tard. Bien qu'il se soit fait connaître au début des années 2010, ce n'est qu'après la pandémie de la COVID-19 que le phénomène a pris de l'ampleur. (Pierson, 2022 ; Sarrazin, 2023). Cette progression rapide mène à des questionnements, d'autant plus qu'elle s'inscrit dans un contexte de diminution générale du temps consacré à la lecture de loisir.

Si de nombreuses recherches ont été effectuées sur l'histoire et la réception du manga dans son pays d'origine ou dans des pays comme la France ou la Corée du Sud, peu d'études scientifiques portent sur le Québec. Le sujet est davantage étudié dans la littérature grise ou dans les articles journalistiques. Ce mémoire vise donc à enrichir les recherches scientifiques en s'intéressant aux raisons de l'engouement pour le manga au Québec, malgré les contraintes culturelles et cognitives associées à cette pratique.

Le manga est un média très connoté culturellement nécessitant une adaptation de la part du lecteur, notamment en raison de l'inversion du sens de lecture ou des

nombreux codes spécifiques à ce type de littérature. Dès lors, une question centrale se pose : pourquoi le manga suscite-t-il un tel engouement, malgré ces contraintes et dans un contexte où la lecture de loisir est en recul ? Plus précisément, il s'agit de comprendre comment le manga a réussi à s'imposer sur la scène internationale et à conquérir le marché du livre québécois, alors même qu'il diffère fortement des formes de lecture traditionnelles. De ce fait, nous voulons comprendre l'importance de la lecture chez les Québécois.es, ce qui les amène à choisir le manga, ainsi que leur vécu et leur rapport à cette pratique culturelle. L'objectif est de mettre en lumière les éléments qui transforment ce qui pourrait être perçu comme des obstacles en facteurs d'attraction.

Ce mémoire se structure en quatre chapitres. Tout d'abord, il y a la problématique. Ce chapitre va permettre de faire un état des lieux de la situation de la lecture dans le monde, en mettant en évidence l'émergence du phénomène manga au Québec. Puis ce chapitre va porter sur la mise en évidence des obstacles à la popularité qui finalement ne sont peut-être pas des obstacles pour tous. Il va surtout mettre en évidence la problématique sur laquelle nous avons fait le choix de travailler. Le second chapitre, la mise en contexte, va approfondir ce qu'est réellement un manga avec toutes ses particularités bien à lui. Ensuite, il va porter sur un état des lieux de la situation du manga dans le monde, et enfin il mettra en lumière des différences avec les autres formes de bande dessinée. Le chapitre trois va décrire précisément la démarche utilisée afin d'effectuer la collecte de données pour répondre à la problématique. Finalement, le quatrième et dernier chapitre va exposer et analyser les données récoltées dans les nombreuses entrevues réalisées pour ce projet.

## CHAPITRE I : PROBLÉMATIQUE

Le temps consacré à la lecture de loisir a fortement diminué au cours des dernières décennies (Ministère de l'Éducation nationale, 2025 ; Statistique Canada, 2023). Pourtant, c'est dans ce contexte que le manga a su s'imposer sur la scène internationale, malgré plusieurs obstacles à son acceptation. Nous proposerons ici un état des lieux de la situation de la lecture de loisir, ainsi qu'une présentation des barrières culturelles et sociales qui ont pu limiter l'intégration du manga.

### 1.1 L'entrée dans la lecture : un cheminement complexe

La lecture occupe une place importante dans la vie culturelle et personnelle des individus, en tant qu'outil de connaissance et d'apprentissage, mais aussi d'évasion et de réflexion. C'est une activité qui demande une maîtrise des codes de la lecture afin de la comprendre dans son ensemble et la pratiquer correctement. La lecture peut, à la fois, être une activité de loisir exercée durant les temps libres ou bien pratiquée sur le temps de travail ou d'étude comme outil pour s'enrichir. Pratiquée à travers le monde, elle témoigne d'habitudes variées et évolue avec les supports, les époques et les générations. Entrer dans la lecture est un processus parfois difficile, influencé par les goûts et les expériences.

#### 1.1.1 La situation de la lecture dans le monde

La lecture en tant que loisir connaît une certaine baisse dans de nombreux pays. Aux États-Unis, la proportion de personnes qui lisent pour le plaisir est en déclin depuis les vingt dernières années. En effet, alors qu'en 2004, près de 28% de la population affirmait lire pour le plaisir, en 2023, ce n'est plus que 16% de la population qui le fait. Pour autant, alors que le temps moyen consacré à la lecture était de 23 minutes à 1h par jour en 2003, il est passé à 1h37 en 2023. Ce qui veut dire qu'il y a moins d'États-Uniens qui lisent, mais ceux qui le font y consacrent plus de temps (Bone et al., 2025). Au Royaume-Uni, seulement 37% des jeunes de 8 à 18 ans déclarent aimer la lecture (Clark et al., 2025). La France ne fait pas exception. En effet, la part des Français qui se déclarent comme étant lecteurs et lectrices diminue. Cette baisse

concerne toutes les catégories sociaux-professionnelles, hommes et femmes confondus et la quasi-totalité des tranches d'âge (Mercier et al., 2025). Pourtant, d'après le Conseil National du livre (CNL), les jeunes Français sont encore nombreux à lire (81% des 7-25 ans lisent pour le plaisir), mais le décrochage de la lecture à l'adolescence est réel et très présent (forte baisse après 12 ans). Pour comparer, le temps de lecture est nettement inférieur à celui passé sur les écrans. En moyenne, ceux qui lisent pour le loisir y consacrent 3h14 par semaine, mais l'ensemble des 7-25 ans passe environ 3h50 par jour devant un écran. En 2024, les habitudes de lecture ou d'écoute de livres des Canadiens ont montré une évolution par rapport à 2023. La proportion de lecteurs occasionnels a diminué : 45% des Canadiens ont lu ou écouté entre 1 et 5 livres, contre 52% l'année précédente. En parallèle, les lecteurs plus assidus sont devenus plus nombreux. En effet, 29% ont lu ou écouté entre 6 et 11 livres, comparativement à 25% en 2023, et 19% ont consommé entre 12 et 49 livres, contre 16% en 2023. Ces chiffres suggèrent que, bien que la proportion de Canadiens lisant un peu diminue, ceux qui lisent sont de plus en plus nombreux à s'engager dans une lecture régulière et plus soutenue (BookNet Canada, 2024). Le rapport de 2010 sur les pratiques culturelles des Québécois.es montre qu'avec les années le pourcentage de lecteurs réguliers a diminué. Alors qu'ils étaient 76,5% en 1994, ils ne sont plus que 65,5% en 2004. Mais les chiffres les plus impressionnants sont ceux concernant les 15-24 ans qui en l'espace de 10 ans sont passés de 74,4% à 55,1% de lecteurs réguliers (Vachon, 2010). Pourtant, une autre enquête datant de 2024 montre que depuis quelques années la lecture est revenue sur le devant des pratiques culturelles au Québec. En effet, cette année-là, c'est 82% de l'ensemble de la population qui a lu des livres (papier et numérique) sur leur temps libre (Genêt, 2025). Concernant les raisons de lire, ces dernières sont différentes en fonction de l'âge, mais aussi des groupes sociaux auxquels appartiennent les lecteurs (Garon, 1984). Statistiquement, les jeunes (15-25 ans) lisent plus pour se détendre et se relaxer, alors que les 25 ans et plus lisent pour s'informer ou bien dans le cadre des études (Vachon, 2010) et c'est toujours le cas aujourd'hui (Genêt, 2025).

Même si le Québec semble échapper à cette tendance, le taux général de lecture pour le loisir est en baisse dans de nombreux pays. Cela est dû à plusieurs facteurs. Tout d'abord, il y a la concurrence des médias numériques. En effet, selon le baromètre du CNL (Mercier et al., 2025), les Français passent en moyenne 5h02 par jour devant les écrans en excluant la lecture de livres numériques, alors qu'ils ne consacrent que

28 minutes par jour à la lecture de livres. Les réseaux sociaux sont devenus une véritable source de distraction, même pendant la lecture. Puis, le rythme de la vie contemporaine (travail, transports, obligations familiales) laisse moins de place aux activités de loisir. Et durant ces temps libres, beaucoup préfèrent des activités plus actives. La lecture a longtemps été considérée comme une activité passive, or c'est un loisir porteur de valeurs cognitives et sociales, qui favorise l'empathie, la concentration et la réflexion (Lenhart et al., 2023). Même si la lecture apporte beaucoup d'avantages, elle est toujours perçue comme un loisir exigeant qui demande de la concentration, de la continuité, et un certain investissement qui peuvent sembler lourds comparés à d'autres types de divertissement (Baccino et Draï-Zerbib, 2021). Enfin, il y a aussi la transformation des habitudes culturelles qui est un facteur important à prendre en compte dans la baisse du taux de lecture pour le loisir (Boucher et al., 2024). Avec l'arrivée de la lecture en format numérique, les Français lisent de moins en moins au format papier et privilégient la lecture sur tablette, smartphone ou encore liseuse qui sont plus facilement transportables. Le rapport à la lecture a, lui aussi, beaucoup changé. Certains voient la lecture comme un loisir parmi tant d'autres, et non comme un pilier culturel. Le baromètre indique que seuls 29% des Français disent « adorer lire ». (Buijtenhuijs, 2025). En somme, les données issues des différents pays montrent une tendance générale : la lecture n'est pas un loisir central dans les pratiques culturelles. Si la proportion de lecteurs diminue, on observe toutefois que ceux qui continuent à lire s'engagent davantage et y consacrent plus de temps. Cette baisse s'explique par la concurrence des écrans, l'évolution des modes de vie et un changement du rapport à la lecture, désormais perçue comme un loisir plus exigeant qui repose sur des codes et une certaine compréhension de l'activité.

### 1.1.2 La lecture, un exercice de compréhension et de maîtrise des codes

Fayol et ses collaborateurs (1992) indiquent que l'objectif de la lecture est la compréhension d'un texte. Le lecteur passe par un double traitement de l'information. D'abord, le traitement des mots, puis la compréhension du contenu (Fayol et al., 1992). Selon Giasson (2011), la lecture serait un processus cognitif, actif de construction de sens et de communication, ce qui, dit plus simplement, signifie que le lecteur doit prendre connaissance des règles générales de la langue lue afin d'en comprendre le

fonctionnement (dans Beaulieu et Langevin, 2014 ; Morais et al., 2003). Pour qu'une session de lecture soit efficace, les individus doivent posséder les compétences, mais aussi la volonté de lire (Watkins et Coffey, 2004), car les pratiques de lecture sont différentes pour chaque individu. Chacun a sa manière de lire, ses raisons ou encore son style de lecture de prédilection (Rothbauer et Cedeira Serentes, 2022). En revanche, il a été prouvé que le fait de lire pour le plaisir est bénéfique pour le développement personnel, mais aussi pour l'éducation (Ozturk et al., 2006). C'est à la fois positif pour la compréhension des textes, pour développer le vocabulaire et aider à maîtriser les règles de grammaire ou d'orthographe d'une langue. Cela permet aussi de prendre de la confiance en tant que lecteur et d'initier un plaisir pour la lecture dans le futur (Clark et Rumbold, 2006). La lecture est une activité qui s'apprend et qui peut se perfectionner en la pratiquant (Pelchat, 1979). En effet, plus nous lisons, plus il devient facile de lire et plus le plaisir est présent (Vachon, 2010). La lecture est une activité de loisir qui s'intègre à la vie quotidienne, notamment par le biais des habitudes de loisir que nous construisons avec le temps (Bergeron, 1973). D'après Benton et Fox (1985) : « Les histoires offrent la possibilité d'éduquer les sentiments et peuvent offrir à leurs lecteurs de puissants points de croissance pour le développement d'une conscience plus subtile du comportement humain. » (Traduction libre). Ainsi, lire devient une manière de découvrir le monde et de l'appréhender différemment. Dans cette perspective, la bande dessinée ou le manga occupent une place particulière, puisque leurs codes de lecture se distinguent de ceux des œuvres traditionnelles, offrant au lecteur une autre façon de comprendre les histoires.

Pour être lecteur, il faut avant tout maîtriser les codes de la langue dans laquelle les individus souhaitent lire afin de comprendre les subtilités de cette dernière. De ce fait, l'apprentissage de la lecture mobilise de nombreuses compétences. La maîtrise de la langue orale est importante pour pouvoir par la suite maîtriser la lecture de celle-ci (Marivain, 1992). De ce fait, un lecteur accompli est censé pouvoir lire et comprendre de manière simultanée (Morais et al., 2003), il ne se contente pas de déchiffrer les codes (Vachon, 2010). Et donc, « la lecture commence là où finit la conscience du code, là où finit l'effort et commence le plaisir » (Vachon, 2010, p. 14). La lecture quotidienne n'est pas une activité que tout le monde effectue souvent. La lecture est une activité qui demande une maîtrise et des ressources intellectuelles, pourtant beaucoup la pratiquent comme un loisir dans leur temps libre. Pour les mangas ou

autres bande dessinées, les lecteurs doivent faire, en plus du double traitement de l'information nécessaire à la compréhension du texte, une réflexion supplémentaire afin de comprendre les subtilités que le dessinateur ou le mangaka ont fait le choix de placer dans leur récit. Dans ce type de littérature, les dessins sont tout aussi importants que le texte (Delaborde, 2019). L'illustration a pour habitude d'accompagner le récit dans d'autres types de littérature, alors que dans les bandes dessinées et les mangas, les dessins deviennent le récit à part entière. Les illustrations et le récit se complètent pour construire l'histoire.

### 1.1.3 La lecture comme loisir, un concept difficilement définissable

Le loisir est un terme qui varie selon les cultures et les époques (Adjizian et al., 2019). Un grand nombre d'individus trouvent le sens de leur vie à travers leur carrière, leur famille ou bien leurs relations interpersonnelles. En effet, ces différentes dimensions de la vie sont très importantes pour la construction des individus. Cependant, dans leur article intitulé « Leisure and meaning in life », Baumeister et Iso-Ahola (2023) ont fait le choix d'étudier le loisir comme étant vecteur de cette quête du sens de la vie. Pour beaucoup, les loisirs sont secondaires ; pourtant de nombreuses études ont montré que le loisir était intrinsèquement lié au bien-être psychologique et physique (Pelletier et al., 1995).

Le mot « loisir » trouve sa racine dans le mot latin *licere* qui signifie « permettre » et qui se rapporte à la liberté, à l'expression d'une possibilité et à l'absence de contraintes (Bellefleur, 2002). D'après l'ouvrage « Introduction aux études en loisir » (2019), il existe plusieurs conceptions du terme « loisir », mais celles qui nous intéressent pour ce projet sont le loisir comme activité et le loisir comme temps libre. Dans sa conception comme étant une activité, le loisir est défini comme étant effectué « de plein gré, soit pour se reposer, soit pour se divertir, soit pour développer son information ou sa formation désintéressée, sa participation sociale volontaire ou sa libre capacité créatrice après s'être dégagé de ses obligations professionnelles, familiales et sociales » (Dumazedier, 1962, p. 29). Lorsqu'il est perçu comme une activité, le loisir peut être quantifié. Nous pouvons par exemple demander : « Combien d'heures consacrez-vous à la lecture par jour/semaine ? ». Elle doit aussi être effectuée de manière libre et apporter du bénéfice à la personne qui la pratique (Adjizian et al.,

2019). Concernant le concept de temps libre, il a mis un certain temps avant d'être associé au loisir étant donné que le loisir et le travail étaient souvent mis en opposition. C'est l'évolution des normes de travail qui a permis cette association entre le temps libre et le loisir. Là encore, la liberté est mise à l'honneur, car les loisirs qui sont réalisés durant le temps libre ne sont pas essentiels à la survie des individus (Adjizian et al., 2019). La notion de liberté est essentielle dans les loisirs. Ainsi, pour que la lecture soit considérée comme un loisir, elle doit être pratiquée durant un moment de temps libre sans contrainte. À l'inverse, la lecture effectuée dans le cadre des études n'est pas perçue comme un loisir, car elle relève de l'obligation.

#### 1.1.4 L'objet livre et le numérique

Le livre papier en tant qu'objet a une grande importance aux yeux des lecteurs. Ce dernier fait partie intégrante de l'expérience et du rapport à la lecture (Labrousse et Lapointe, 2021). Il a une valeur symbolique auprès de nombreux lecteurs, même si certains sont tentés par d'autres formes de lecture comme les versions numérique et audio (Kellner, 2020). L'achat d'un livre peut être fait pour différentes raisons comme pour un cadeau ou pour en apprendre davantage sur un sujet, par exemple. C'est un objet qui reste et qui peut être lu et relu au bon vouloir du possesseur (Ozturk et al., 2006). Cependant, avec l'arrivée d'Internet et du numérique, les habitudes de consommation de lecture se sont radicalement transformées (Assouline, 2012). Internet, en plus de révolutionner le support de lecture, a modifié la façon de lire, mais aussi la manière de comprendre les textes (Vachon, 2010). Le rapport à la lecture peut être différent chez chaque personne, mais il y a évidemment de nombreuses similitudes entre la relation aux livres papier et celle aux livres numériques, tant dans l'importance accordée que dans le rapport avec l'activité en tant que telle. Pour certains lecteurs, l'aspect sensoriel qu'apporte le livre est supérieur à l'expérience du numérique (Labrousse et Lapointe, 2021). C'est le plaisir de le toucher, de posséder un livre qui est apprécié et la sensation de tourner les pages qui rendent la lecture d'un livre papier si particulière (Kellner, 2020 ; Poirier, 2016).

Cette importance accordée au support matériel se manifeste également dans la popularité croissante du manga. Bien qu'il s'agisse d'une forme de bande dessinée bien particulière, le manga occupe une place de choix dans les pratiques de lecture

contemporaines (Oury, 2025). Son format physique reconnaissable, son sens de lecture et son esthétisme spécifique participent à l'expérience de lecture et renforcent le rapport à l'objet. De plus, les séries de mangas, souvent publiées en plusieurs tomes, encouragent la collection et l'attachement matériel, ce qui s'inscrit dans une logique de possession et de fidélité à une œuvre (Baudry, 2018). Ainsi, même dans un contexte de transformation numérique, le manga illustre bien la persistance d'un attachement au livre papier comme objet culturel et identitaire. Cependant, malgré cet attachement à l'objet, on note l'apparition du phénomène de scans, qui sont des versions numérisées de mangas diffusées en ligne, qui modifient le rapport au livre en privilégiant la lecture immédiate sur écran plutôt que l'objet papier.

Si le livre papier reste le support traditionnel, la montée en puissance du livre numérique constitue une transformation majeure dans les pratiques de lecture. Aujourd'hui, le livre numérique fait partie intégrante de nos vies. Il offre une grande accessibilité et permet de consulter des textes facilement, n'importe où et n'importe quand (Mangen et al., 2013). Le livre numérique permet aussi aux lecteurs de découvrir des titres en plusieurs langues, ce qui rend la lecture plus accessible et plus variée. Ce changement soulève tout de même des questions concernant l'expérience de lecture, la relation au livre et la manière dont les lecteurs se l'approprient.

Lire sur un écran, ce n'est pas comme lire en version papier. Sur un appareil électronique, nous faisons défiler les pages verticalement, nous pouvons zoomer sur certains éléments, modifier la police et l'écriture, et parfois même rechercher la définition d'un mot en quelques secondes (Bruno, 2017 ; Kallinikos et al., 2013). Ces outils peuvent être très utiles, mais changent radicalement la façon dont le lecteur se plonge dans l'histoire. Le numérique pose la question du lien que l'on a avec le livre en tant qu'objet. Certains lecteurs apprécient l'aspect sensoriel que ce soit le toucher, le poids et l'odeur du livre, ce qui fait partie du plaisir de lire (Labrousse et Lapointe, 2021). En passant au numérique, il y a une perte au niveau du contact avec l'objet et du rituel créé autour de ce dernier.

Finalement, le livre numérique offre une grande facilité d'accès qui séduit de nombreux lecteurs. Cependant, il transforme la manière de lire et modifie la relation que le lecteur entretient avec l'objet-livre et avec l'histoire. Même si le numérique ne remplace pas complètement le papier, il représente une bonne alternative et influence de plus en plus les modes de consommations de la lecture.

### 1.1.5 L'état de la situation de la lecture au Québec et l'émergence du manga

Au Québec, les données récentes montrent que la lecture de loisir demeure une pratique répandue, mais que sa fréquence varie selon l'âge. Selon l'Institut de la statistique du Québec (2025), en 2024, c'est 82% des 15 ans et plus ont lu au moins un livre pour le plaisir au cours de l'année. Cependant, la lecture quotidienne est beaucoup moins fréquente : seulement 17% des 15-29 ans déclarent lire tous les jours ou presque. Dans l'ensemble de la population, c'est environ 22% des Québécois.es qui lisent tous les jours ou presque. D'ailleurs, 82% des lecteurs et lectrices le font pour avoir du plaisir et se divertir, 71% pour apprendre ou se cultiver, et 80% pour se détendre, se relaxer ou encore s'évader (Statistique Québec, 2025). Les résultats de l'enquête indiquent également que les jeunes sont proportionnellement plus nombreux que les personnes plus âgées à avoir lu un livre dans leur temps libre. Cela signifie que la lecture sur le temps libre est plus répandue chez les 15-29 ans que chez les aînés. Concernant les raisons de ne pas lire, 71% n'ont pas d'intérêt spécifique pour la lecture, 61% trouvent que le prix du livre est trop élevé et 44% manquent de temps.

Ce sont les 15-29 ans qui consomment le plus de livres en format numérique, près de 36% d'entre eux en consomment. Nous pouvons tout de même voir qu'il y a de fortes inégalités selon le genre, l'éducation et le revenu. En effet, les femmes lisent plus que les hommes (89% contre 75%). Ensuite, plus le diplôme est élevé, plus le taux de lecture est élevé, et finalement, plus le revenu du foyer est élevé, plus le ménage lit. Selon Bousquet (2025), les jeunes lisent « autrement », ils passent beaucoup plus de temps sur les écrans, et leur rapport à l'écrit change. En ce qui concerne le type de lecture privilégié, toutes les tranches d'âge sont d'accord : le genre littéraire dominant est le roman, qui arrive en tête de liste de leurs préférences. Dans ce genre, nous pouvons retrouver les polars, la romance ou encore la fantaisie. Même si la bande dessinée, comprenant le manga, n'est pas un genre très prisé chez les Québécois.es au premier abord, c'est le deuxième genre littéraire le plus prisé chez les 15-29 ans, ce qui montre bien l'engouement de la jeunesse pour ce genre littéraire (Statistique Québec, 2025).

La bande dessinée occupe une place croissante dans le paysage de la littérature québécoise, et c'est dans ce contexte que le manga s'impose comme une nouvelle branche particulièrement dynamique. Au cours des dernières années, le manga a vu sa

popularité croître de manière significative et s'est solidement installé parmi les préférences de lecture des jeunes Québécois.es, comme le souligne Thomas-Louis Côté, directeur général de Québec BD, en se basant sur les tendances des ventes (Cloutier, 2025). Selon GfK, en 2022, la part de marché du manga au Québec représentait 3% des ventes des librairies indépendantes comparativement à seulement 1,4% en 2020 (Harvey, 2023). Ce phénomène traduit un intérêt grandissant pour ce genre dans le marché de la BD. Parallèlement, le marché de la bande dessinée (incluant le manga) a lui-même enregistré une progression importante. Selon les données du BIEF (Bureau international de l'édition française), la BD a connu une croissance de +35,2% en 2022, stimulée par le développement du manga (GfK, 2023). De plus, le manga commence réellement à s'intégrer dans la culture locale ; il a par exemple été à l'honneur lors du 38<sup>e</sup> Festival Québec BD. Lors du Salon international du livre de Québec, qui s'est tenu du 9 au 13 avril 2025 au Centre des congrès de Québec, des animations exclusivement concentrées sur le manga ont été présentées (Cloutier, 2025). Toutes ces données montrent que le manga devient un élément important et légitime de la culture littéraire québécoise. Cependant, malgré des éléments pouvant faire obstacle à son acceptation complète, le manga connaît une popularité croissante et une certaine reconnaissance. Nous pouvons donc noter que ce dernier continue de séduire un public large, et ces défis semblent même renforcer son attrait auprès de certains lecteurs fascinés par son originalité et sa spécificité culturelle.

Cette première partie a mis en lumière la complexité de l'entrée dans la lecture, dans un contexte où la lecture de loisir connaît un recul à l'échelle quasi mondiale. La diminution du temps libre, combinée aux exigences cognitives et culturelles à l'acte de lecture, contribue à rendre cette pratique moins accessible. La lecture repose en effet sur la maîtrise de codes variés et s'inscrit dans une définition du loisir parfois ambiguë, oscillant entre plaisir et contrainte. Par ailleurs, les transformations de l'objet-livre, notamment avec le développement du numérique, modifient les rapports à la lecture sans nécessairement enrayer son déclin. Au Québec, cette situation fait écho aux tendances observées ailleurs. L'essor du manga montre comment certains facteurs peuvent encourager ou freiner l'intérêt pour la culture.

## 1.2 Les obstacles à l'acceptation du manga

Malgré sa reconnaissance croissante, le manga rencontre encore plusieurs obstacles à son acceptation en tant qu'objet culturel. En effet, étant fortement imprégné de la culture japonaise, beaucoup de gens ont eu du mal à reconnaître sa légitimité en tant que bande dessinée. La perception du manga par les pays occidentaux a longtemps été négative à cause des différences culturelles et des messages que ce dernier peut véhiculer.

### 1.2.1 La légitimité culturelle du manga

Le manga, bien qu'aujourd'hui largement reconnu et apprécié, a dû surmonter de nombreux obstacles avant de s'imposer dans les pays occidentaux. Le manga, tout comme la bande dessinée, a longtemps été prise dans une hiérarchie culturelle qui oppose la culture « noble » (littérature, beaux-arts, musique) et la culture « populaire » (BD, *comics*, séries, jeux vidéo). Souvent associé à des productions destinées à la jeunesse, à la consommation rapide et à une esthétique jugée enfantine, le manga a été classé d'emblée dans la culture populaire, à l'instar des autres formes de culture graphique (Kinsella, 2000).

Cette perception est renforcée par plusieurs caractéristiques propres au manga qui ont pu constituer des barrières pour un public occidental : une manière de lire différente (de droite à gauche), des codes narratifs et visuels singuliers, des dessins aux proportions exagérées et des références culturelles japonaises très fortes. Tous ces éléments pouvaient facilement déstabiliser les lecteurs étrangers. Son appartenance à une industrie culturelle très productive, qui se caractérise par des tirages massifs et la présence de nombreux produits dérivés, a également été interprétée longtemps comme une faiblesse artistique plutôt que comme une richesse culturelle (Brienza, 2014). Dans le contexte français, la reconnaissance du manga a été plus lente encore, car la bande dessinée elle-même a longtemps été perçue comme un média mineur, essentiellement destinée au divertissement des enfants. Groensteen souligne que la BD a longtemps été perçue comme « un objet culturel non identifié », dépourvu de légitimité esthétique et littéraire (Groensteen, 1999 ; Groensteen dans Guilbert, 2011). Cette hiérarchie entre les arts « nobles » et les productions populaires prend appui sur une construction

sociale analysée par Bourdieu, pour qui la culture légitime est définie par les institutions et les groupes qui détiennent le capital culturel, reléguant ainsi les pratiques populaires au rang de consommations illégitimes (Bourdieu, 1979). Dans ce cadre, le manga est souvent réduit à son caractère commercial, occultant sa richesse narrative, la sophistication des codes graphiques et la diversité de ses types à de la simple consommation de masse. Pourtant, Bouissou montre que le manga est une véritable fenêtre sur la société japonaise, abordant des enjeux politiques, sociaux et symboliques qui vont bien au-delà de la simple distraction (Bouissou, 2013).

Malgré ces résistances, le manga bénéficie depuis une vingtaine d'années d'une reconnaissance progressive, portée par les institutions culturelles, les milieux universitaires et le monde artistique. Au Japon, cette légitimation a commencé dès les années 1960, avec le mouvement des *gekigas*, qui proposait des histoires plus réalistes et plus adultes, ouvrant la voie à une lecture plus sérieuse du manga (Bouissou, 2010). En Occident, la reconnaissance est plus récente, mais a progressé rapidement. Par exemple, de grands musées comme le British Museum ont organisé des expositions entièrement consacrées au manga, ce qui montre qu'il est désormais considéré comme un objet culturel important. Les chercheurs jouent aussi un rôle essentiel dans la compréhension de ces pratiques. À ce titre, Berndt explique que le manga possède une façon unique de raconter une histoire grâce à son rythme, son cadrage ou encore son style visuel, ce qui en fait une forme artistique complète (Berndt, 2014). Gravett souligne également la richesse des styles, qui permettent au manga de toucher un public très large, des enfants aux adultes (Gravett, 2004). Finalement, les universités s'y intéressent de plus en plus. C'est le cas de Valérie Harvey, écrivaine et sociologue québécoise, qui s'intéresse au Japon, où elle a vécu quelques années. On voit apparaître des cours, des recherches et des thèses sur le manga. Tout cela contribue à renforcer la place du manga dans la société.

### 1.2.2 Entre Japon et Occident : la perception du manga

Les mangas étaient encore, jusque dans les années 1980, un média culturel largement méconnu en France et aussi aux États-Unis (Gabilliet, 2009). Pendant plusieurs décennies, la perception française de la bande dessinée a été façonnée par les critères esthétiques du mouvement bédéphile né dans les années 1960. Celui-ci

valorisait surtout la tradition franco-belge ainsi que ce qu'on appelait alors « l'âge d'or de la bande dessinée américaine », c'est-à-dire les séries humoristiques et d'aventures publiées dans la presse quotidienne américaine entre 1930 et 1940, en laissant de côté les autres productions nationales ou étrangères (Gabilliet, 2009). Cette hiérarchisation culturelle a fait que le manga était perçu comme un objet étranger difficile à prendre au sérieux.

Au Japon, le manga est né comme produit de consommation de masse, compilé en volumes seulement si sa popularité était au rendez-vous (Gullon, 2024). À l'étranger, il a longtemps été perçu comme « juvénile » ou « enfantin », notamment en France dans les années 1990, loin du prestige de la bande dessinée franco-belge (Hong-Mercier, 2012). La présence même de dessins dans un livre avait longtemps suffi à faire associer la bande dessinée à l'enfance, car elle était considérée comme un média « facile » à comprendre (Gagnon, 1988). Cette association était encore plus marquée pour le manga en raison de caractéristiques esthétiques jugées moins sérieuses. En effet, nombre de lecteurs occidentaux regardaient les mangas avec méfiance ou mépris, en raison des différences stylistiques : le noir et blanc, les personnages aux grands yeux, les cases très denses, ainsi qu'un sens de lecture inversé (de droite à gauche). Ces particularités, éloignées des codes visuels occidentaux malgré leur richesse et leur originalité, ont longtemps été perçues comme des signes d'une qualité moindre, renforçant l'idée que le manga était un produit culturel de second rang face à la bande dessinée traditionnelle (Kacsuk, 2018).

Le succès international des produits culturels japonais dans les années 1990 a profondément transformé la perception du Japon et son positionnement dans les échanges culturels mondiaux. Les jeux vidéo, l'animation ou encore les figurines ont permis à un large public de découvrir un univers différent de celui proposé par les industries culturelles occidentales. Le manga s'est rapidement imposé comme élément central de cette diffusion culturelle. Grâce à sa grande variété de types de mangas et son accessibilité, il a joué un rôle clé dans la mondialisation de la culture japonaise. L'ensemble de ces médias a favorisé la circulation de la culture japonaise et asiatique, ce qui a progressivement déplacé une partie du centre de la production culturelle mondiale vers l'Asie, devenue un espace important de créativité et d'influence. Aujourd'hui, le Japon est le deuxième producteur de biens culturels derrière les États-

Unis (Lehmans, 2008). Cette évolution a aidé à revaloriser le manga auprès des institutions culturelles, qui commencent à reconnaître sa valeur artistique et narrative.

### 1.2.3 Les raisons éthiques et morales

Depuis la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, tout ce qui provenait du Japon était synonyme d'équilibre, de raffinement et de spiritualité. Le manga, à l'inverse, est une forme de culture populaire qui repose surtout, du moins pour les séries les plus connues à l'international, sur l'exagération, les affrontements et le plaisir des sens (Bouissou, 2006). Durant de nombreuses années, le manga a été associé à la sexualité, à la violence ou encore à une mauvaise qualité de dessin (Johnson-Woods, 2010 ; Peignot, 2006 ; Pendarias et Pendarias, 2016 ; Schodt, 1985). Afin de comprendre pourquoi des thèmes comme la sexualité et la violence sont récurrents dans le manga, il faut revenir à l'histoire et à la culture même du pays. Le Japon n'a jamais condamné le plaisir sexuel et ne l'a jamais perçu comme un péché, contrairement aux pays pratiquant la religion chrétienne ou encore le judaïsme. La représentation du sexe est une tradition qui remonte à bien longtemps (Perper et Cornog, 2002). Les légendes japonaises racontent que l'archipel même est né d'une union charnelle entre la Déesse *Izanami* et le Dieu *Izanagi*. L'acte sexuel n'est donc pas perçu comme un acte répréhensible (Canivet-Fovez, 2014 ; Perper et Cornog, 2002). De plus, l'art érotique est très populaire au Japon depuis de nombreux siècles. Cependant, avec la modernisation et l'ouverture des frontières au début du XIX<sup>e</sup> siècle, le Japon a adapté ses mœurs à celles des pays occidentaux. L'après-guerre est un tournant pour le pays. En 1958, le gouvernement ferme les quartiers des plaisirs à la suite de nouvelles conceptions du mariage et la reconnaissance de l'égalité des sexes dans la Constitution (Perper et Cornog, 2002). Vient ensuite l'apparition d'une nouvelle morale, le *junketsu*, qui met l'accent sur la chasteté et la virginité des jeunes femmes avant le mariage (Canivet-Fovez, 2014). En 1960, des vagues de contestations de la part des femmes surviennent. Elles luttent contre la discrimination que cette nouvelle morale engendre et qui impose uniquement aux femmes de rester vierges. Ce rapide historique permet de comprendre l'importance de l'érotisme dans le manga. L'intérêt de dessiner des femmes avec des formes généreuses est resté dans les traditions artistiques japonaises où l'esthétique de la jeunesse, de la beauté exagérée et des traits caricaturaux est valorisée. Nous

retrouvons ce type de personnages notamment dans les *shônens*, les mangas destinés aux jeunes garçons. Certains estiment que la bande dessinée joue le rôle d'institutrice concernant le fonctionnement des relations amoureuses ou bien sexuelles (Canivet-Fovez, 2014). La sexualité dans le manga est devenue une forme d'art que l'on peut retrouver dans les *hentaïs* et les *yaoïs*, qui représentent cette sexualité de manière très explicite (Canivet-Fovez, 2014 ; Perper et Cornog, 2002).

Le traitement de la violence est particulier dans le manga, les auteurs ont l'envie de dépeindre la réalité de manière objective. De ce fait, ils mettent en scène la violence de manière parfois cruelle (Détrez, 2011). Pourtant, le Japon est l'un des pays où la criminalité est la plus basse. Bien que le manga reflète de nombreux aspects de la société japonaise, la violence présente dans le manga n'est, elle, pas représentative de celle qui existe dans le pays (Schodt, 2013). Certains mangas ou animés sont le sujet de polémiques en raison de leur violence trop présente. Les effusions de sang sont parfois trop importantes pour le public visé. Les sociétés occidentales ont donc rapidement associé le manga à de l'ultraviolence et comme étant un produit dangereux pour le bien-être de ces sociétés (Canivet-Fovez, 2014). Cet aspect de la culture a vite été rejeté sans tenter de comprendre la culture ou les raisons derrière cela.

Les dessins, eux, étaient jugés trop simplistes pour être bons (Monastier, 2017). Lors de l'entrée des mangas dans les marchés du livre des pays tels que les États-Unis, la France ou encore l'Italie dans les années 1980, les premières impressions étaient très négatives (Johnson-Woods, 2010). En effet, en plus des critiques sur le contenu, l'esthétisme était jugé de mauvaise qualité par les pays de l'Occident (Cavinet-Fovez, 2014). Auparavant, le manga paraissait comme étant destiné aux enfants et dépourvu de qualités artistiques (Suvilay, 2016). De plus, la mauvaise réputation de l'animation japonaise a contribué à discréditer le manga auprès de nombreuses personnes (Groensteen et Jennequin, 1991). L'animation japonaise a elle aussi été très critiquée pour les mêmes raisons. Pour le cas de l'Europe, l'absence de connaissance de la culture japonaise a fait que les médias ont diffusé des programmes à de jeunes enfants alors que ceux-ci étaient adaptés à un public plus mature. Les parents ont alors eu une forte réaction de rejet pour les émissions venues du Japon (Peignot, 2006). Pour encore certaines personnes, leur vision du manga et de l'animation japonaise n'a pas changé. Les deux sont encore considérés comme violents et vulgaires. Pourtant comme le

mentionne Peignot : « Le manga est un répertoire nouveau où se jouent des visions du monde, des valeurs éthiques » (2006, p. 121).

Ici, nous avons identifié les principaux obstacles à l'acceptation du manga. Tout d'abord, sa légitimité culturelle est souvent remise en question, notamment dans les sociétés occidentales, où il peut être perçu comme un produit étranger ou secondaire. Aussi, la perception du manga entre le Japon et l'Occident révèle des différences de codes, de narration et de représentation qui peuvent compliquer l'accès pour certains lecteurs. Enfin, des questions d'ordre éthique et moral, liées à certains contenus, peuvent renforcer ces réticences. Pourtant, malgré ces contraintes, le manga continue de susciter un fort engouement. Les obstacles que nous avons identifiés ne freinent pas l'intérêt des lecteurs. Au contraire, ils soulignent la capacité du manga à surprendre et à séduire un public diversifié. En apprenant à naviguer dans les codes graphiques et narratifs particuliers, les lecteurs découvrent des univers originaux qui offrent une expérience différente de celle de la lecture traditionnelle. Ainsi, ces contraintes sont loin d'être des freins absolus et contribuent parfois à renforcer l'attrait pour ce genre littéraire. Ces contraintes expliquent en partie pourquoi il continue de rencontrer un engouement croissant, même dans le contexte que nous avons défini auparavant. Considérant ces différents obstacles et les perceptions négatives qui entourent le manga, il est légitime de se demander pourquoi ce média, venu d'ailleurs, connaît un tel succès en Occident et pourquoi il est devenu un véritable phénomène au Québec ces dernières années.

L'ensemble de ces éléments va nous permettre de répondre à la problématique générale de ce mémoire, qui consiste à comprendre ce que les lecteurs québécois.es apprécient dans le manga, la relation qu'ils entretiennent avec cette forme de lecture, ainsi que les émotions que ce type de littérature suscite chez eux, en s'appuyant sur leurs expériences personnelles.

## CHAPITRE II : MISE EN CONTEXTE

Ce deuxième chapitre a pour objectif de présenter le cadre général du sujet en abordant l'environnement ainsi que les notions et concepts clés afin de délimiter clairement le champ d'études. De ce fait, ici, nous commencerons par examiner les particularités du manga et ce qui le rend si attrayant, puis nous analyserons son importance à l'échelle mondiale, au Canada, puis au Québec. Enfin nous aborderons les différentes formes de bandes dessinées pour essayer de comprendre l'engouement suscité par le manga.

### 2.1 Le manga, une source d'intérêt culturel et médiatique

Comme évoqué dans le premier chapitre de ce mémoire, le manga est une bande dessinée originaire du Japon. Il a de nombreuses caractéristiques bien différentes de la bande dessinée franco-belge ou encore des *comics* américains. C'est un produit qui fait partie intégrante du patrimoine culturel du pays (Cornu, 2017). Le manga est profondément ancré dans le quotidien des Japonais (Peignot, 2006). C'est un parfait mélange entre les traditions et la modernité du Japon. La culture manga a, aujourd'hui, traversé les océans et rivalise avec les autres œuvres appartenant au genre de la bande dessinée (Canivet-Fovez, 2014).

#### 2.1.1 Les origines du manga

L'histoire du manga remonte à environ 1000 ans et s'inscrit dans l'histoire même du Japon (Canivet-Fovez, 2014). En effet, nous pouvons retrouver ses racines dans les dessins peints sur des rouleaux de papier – aussi appelés *e-makimono* – et disposés en séquences entre le IX<sup>e</sup> et le XIV<sup>e</sup> siècle relatant des récits de guerre ou encore des scènes de la vie quotidienne (Canivet-Fovez, 2014 ; Groensteen et Jennequin, 1991 ; Peignot, 2006). Ces derniers étaient appréciés pour leurs esthétiques, mais aussi parce qu'ils couvraient un large éventail de sujets (Johnson-Woods, 2010 ; Schodt, 1985). Il y avait aussi les *chô-jûgiga* (rouleaux d'animaux), qui étaient des œuvres satiriques mettant en scène des animaux. C'est l'abbé Toba Sôjô (1053-1140) qui a créé ce style de peinture au XII<sup>e</sup> siècle. Il s'est alors imposé comme une figure de l'humour dans

l'histoire du dessin japonais avec ses œuvres satiriques mettant en scène des animaux très appréciées par les habitants du pays (Canivet-Fovez, 2014 ; Groensteen et Jennequin, 1991). Nous pouvons d'ailleurs retrouver des ressemblances avec son art dans certaines œuvres de Walt Disney (Schodt, 1985).

Le terme « manga » est tiré de deux idéogrammes chinois : « ga » qui signifie « image » et « man » qui peut se traduire par « léger » ou encore « grotesque » (Monastier, 2017 ; Peignot, 2006). Le mot a été inventé par Katsushika Hokusai qui voulait désigner son travail de caricatures au style « grotesque ». Il a d'ailleurs publié entre 1814 et 1849 environ 16 rouleaux intitulés *Hokusai manga*. Son travail s'inspire des estampes, aussi appelées *ukiyo-e*, qui ont été très populaires entre les XVII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles et qui sont considérées comme les prémices de la bande dessinée japonaise (Canivet-Fovez, 2014 ; Lalonde, 2022 ; Monastier, 2017). C'est en regardant ses œuvres que le terme « manga » prend tout son sens. Il présente des esquisses rapides et des dessins spontanés. Katsushika Hokusai est aujourd'hui considéré comme l'un des précurseurs du manga, un des premiers artistes qui a permis d'obtenir le manga que nous connaissons aujourd'hui (De Rua, 2019 ; Monastier, 2017). Il est par ailleurs aussi très connu pour son estampe *La Grande Vague de Kanagawa*. Mais ce n'est pas le seul à avoir joué un rôle essentiel dans l'histoire de la bande dessinée japonaise. Le XIX<sup>e</sup> siècle voit naître des magazines satiriques, comme *The Japan Punch* publié par l'anglais Charles Wirgman à Yokohama qui paraîtra jusqu'en 1887 et qui proposera des caricatures ainsi que des bandes dessinées à l'intention des étrangers vivant au Japon (Groensteen et Jennequin, 1991). Par la suite, c'est Rakuten Kitazawa qui crée, en 1905, le premier magazine satirique alimenté par des Japonais, publié de manière périodique en grand format et en couleurs. Il est considéré, lui aussi, comme un des pionniers du manga (Monastier, 2017).

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, le manga est en vogue au Japon. Nous pouvons voir apparaître des spectacles de rues appelés *kamishibai* qui sont des récits contés à l'aide de dessins que le conteur fait défiler derrière une sorte de castelet<sup>1</sup> (Groensteen et Jennequin, 1991). C'est l'invention de la télévision qui fera tomber cette forme d'art dans l'oubli. Les années suivantes, de nombreuses bandes dessinées sont publiées dans les magazines. Il y a aussi la création de magazines dédiés à un public précis en

---

<sup>1</sup> Castelet : une petite scène portable, en bois ou en carton, utilisée pour jouer des spectacles de marionnettes ou de théâtre d'ombres.

fonction du genre et de l'âge des lecteurs. La presse quotidienne, où les bandes dessinées les plus populaires sont publiées, accueille des œuvres devenues, aujourd'hui, des classiques (Groensteen et Jennequin, 1991 ; Pendarias et Pendarias, 2016). Dans les années 1930, le manga devient un outil de propagande nationaliste et militariste du gouvernement.

Durant son histoire, le manga a connu plusieurs tournants qui ont permis d'obtenir le manga que nous connaissons actuellement. Le premier a eu lieu après la Seconde Guerre mondiale (Rhéault, 2012). Durant cette période, un nom s'est démarqué dans l'univers du manga : Osamu Tezuka. Surnommé le « dieu » du manga au Japon, il a su devenir une figure du manga moderne. En 1947, il commence à écrire *La nouvelle île au trésor* qui s'est vendu à plus de 500 000 exemplaires dans le monde (Canivet-Fovez, 2014 ; Monastier, 2017 ; Peignot, 2006). Cette œuvre révolutionne la technique narrative du manga. Avant lui, la restitution du mouvement dans les dessins n'était pas régulière. Tezuka est aussi celui qui a intégré l'érotisme dans le manga en inventant les *hentaïs*. Il est l'artiste d'après-guerre qui a donné de nouvelles fondations au manga (Canivet-Fovez, 2014 ; Groensteen et Jennequin, 1991). Le manga devient un phénomène et n'est plus considéré comme une distraction. Tezuka a également permis à la bande dessinée japonaise de passer du registre satirique au registre artistique (Monastier, 2017). À la fin des années 1940, la parution de mangas pour enfants se multiplie et entraîne la création de nouveaux magazines qui, avec le temps, grandissent en nombre de pages et en format (Groensteen et Jennequin, 1991).

En 1955, les premières collections rééditant des mangas en format poche voient le jour. Les librairies spécialisées dans la location payante de mangas ont eu un grand succès. Pendant de longues années, ce système a été le principal vecteur de diffusion de la bande dessinée japonaise. Aujourd'hui, c'est un système qui s'est perdu, mais qui ne s'est pas complètement éteint (Groensteen et Jennequin, 1991).

En 1956, le premier magazine de bande dessinée à périodicité hebdomadaire est créé. Avant cela, les magazines étaient publiés mensuellement. Ce changement effraie les auteurs, obligés de publier beaucoup plus rapidement. Néanmoins, le temps a confirmé que seules des publications intensives pouvaient tenir le lecteur attentif jusqu'à la prochaine publication.

De nouveaux types de mangas voient le jour avec l'évolution des mentalités et l'apparition d'auteurs qui souhaitent se démarquer. Il y a notamment la création du

*gekiga* par Yoshihiro Tatsumi qui est un nouveau style cherchant le réalisme pour servir des récits plus dramatiques. Ce style qui aborde des problématiques sociales et politiques sans craindre de dépeindre la réalité était d'abord destiné aux adultes avant de devenir très populaire auprès des jeunes entre 1960 et 1970 (Canivet-Fovez, 2014 ; Monastier, 2017). Cependant, en 1970, des commissions de protection de l'enfance tentent un procès contre le manga jugé trop intense dans l'expression du sexe et de la violence. Tezuka est, par ailleurs, un des auteurs incriminés dans ce procès.

En 1985, il y a un véritable essor de la bande dessinée japonaise féminine. Les auteures créent des mangas « écrits et dessinés par des femmes pour des femmes » (Groensteen et Jennequin, 1991, p. 16).

C'est au début des années 1980 que le premier manga est diffusé aussi aux États-Unis. Cela marque le début de la pénétration du manga sur le marché international de la bande dessinée (Groensteen et Jennequin, 1991). Cette diffusion et popularisation à l'international marquent un second tournant dans l'univers de la bande dessinée japonaise.

L'histoire du manga remonte à de nombreuses années et le cheminement pour arriver au manga que nous connaissons aujourd'hui n'a pas été de tout repos. En effet, chaque époque a apporté son lot d'innovations, de nouveaux auteurs influents et de nouveaux types de mangas. Nous pouvons dire « qu'il est le fruit d'une sorte de transition entre un art traditionnel et l'art contemporain japonais, tous deux reflète des préoccupations de leur temps » (Canivet-Fovez, 2014, p. 11). C'est aujourd'hui un produit internationalisé et très connu. L'un des facteurs qui ont permis cette diffusion à travers le globe est l'animation japonaise.

### 2.1.2 La naissance de l'animation japonaise

Les premières animations japonaises remontent à la toute fin du XIX<sup>e</sup> siècle avec l'invention du cinématographe par les frères Lumière. Des réalisateurs japonais décident, eux aussi, d'utiliser cette invention afin de réaliser le premier film d'animation *Bunpuku-Chagama* en 1917. Le début de l'animation japonaise a été considéré comme périlleux par le pays en raison d'une absence de connaissance des techniques et d'un manque d'informations sur le sujet. En 1918, *Momotaro*, de son nom français *L'Enfant né d'une pêche*, est le premier film d'animation japonais à

s'exporter en France (Canivet-Fovez, 2014). Cependant, un tremblement de terre en 1923 ravage de nombreuses industries dans le pays, dont celle de la cinématographie (Monastier, 2017). La réorganisation de l'industrie a mis plusieurs années à se faire, mais a permis la naissance de nouvelles sociétés commerciales dans de nombreux domaines (Canivet-Fovez, 2014). Quelques années après, en 1928, c'est près d'une trentaine de films muets qui sont réalisés dans l'année, mais la concurrence des studios Disney éclipse quelque peu l'animation japonaise (Groensteen et Jennequin, 1991). C'est en 1930, soit près d'une décennie après l'Occident que le cinéma parlant fait son apparition au Japon (Canivet-Fovez, 2014). Après la Seconde Guerre mondiale, dans les années 1950, naît l'une des plus importantes sociétés de production du Japon, Toei Doga, renommée Toei Animation en 1998, qui formera les prochains acteurs du cinéma japonais. En 1962, Osamu Tezuka, qui s'est formé à Toei Animation, fonde son propre studio, Mushi Production, et réalise son premier film d'animation en couleurs *Une histoire au coin de la rue* (Canivet-Fovez, 2014). En 1966, il réalise *Astro Boy* qui deviendra un succès international (De Rua, 2019). À partir de ce moment-là, de plus en plus de bandes dessinées japonaises vont être adaptées en animation au Japon (Canivet-Fovez, 2014 ; Groensteen et Jennequin, 1991). Cependant, les animés japonais ont longtemps été perçus comme étant violents et de piètre qualité par de nombreux pays, contrairement aux longs métrages, qui eux, sont notamment connus pour la qualité de leur animation et la richesse de leur bande sonore. Pourtant, cette vision du dessin animé a, d'une certaine manière, servi à le populariser (Bouvard, 2015). Cette « médiocrité » des animés japonais est causée par un objectif de réduction des coûts. Les producteurs d'animés japonais ont choisi de limiter le nombre d'images par seconde. Typiquement, ces animés étaient réalisés avec seulement 5 images par seconde, ce qui réduit la fluidité des mouvements. En comparaison, les productions Disney utilisaient entre 12 et 15 images par seconde, offrant des animations plus fluides (Groensteen et Jennequin, 1991). La norme actuelle pour une animation fluide est d'environ 24 images par seconde.

En France, l'un des pays qui a été le plus réceptif à la « vague manga », un tournant s'est effectué durant les années 1980 avec la diffusion de séries d'animation telles que *Princesse Saphir* ou *Le roi Léo* encore connues par beaucoup (Monastier, 2017). Après ces succès, il y a eu une vague d'intensification de diffusion avec des animés comme *Goldorak* ou encore *Albator* (Peignot, 2006) ; ces derniers ont bercé

l'enfance d'une génération entière. Par ailleurs, ces animés n'étaient pas diffusés seulement en France. Ils étaient diffusés ailleurs dans la francophonie comme au Québec et en Belgique où ils occupaient une place importante dans les programmes jeunesse notamment les programmations du samedi matin (Jaumain et Vandembulcke, 1988 ; Michaud, 2022). Au début des années 1990, ce sont près des deux tiers des 500 heures d'animation diffusées par an sur les chaînes françaises qui sont consacrés aux animés (Groensteen et Jennequin, 1991). Par la suite, les studios d'animation japonais et français ont eu l'envie de créer des animations hybrides encore visionnées aujourd'hui. Dans les plus connues, nous avons *Inspecteur Gadget* ou encore *Les mystérieuses cités d'or*. Puis, il y a eu la création du *Club Dorothée* (1987-1997) centré sur l'animatrice vedette Dorothée. Cela a permis d'amplifier le succès de l'animation japonaise, première source de cette émission, qui s'agrémentait, tout de même, de nombreux dessins animés, séries télévisées, sitcoms ou encore des jeux, des concours et des rubriques éducatives (Monastier, 2017 ; Pendarias et Pendarias, 2016).

En principe le succès du manga précède la diffusion de l'adaptation. Cependant, cette dernière a beaucoup plus de chance de gagner en popularité notamment dans les pays étrangers, car ces dessins animés suscitent un nouvel intérêt qui va affecter les ventes de mangas dont est tirée l'histoire. Les animations japonaises ont parfois la chance de passer plus facilement les frontières que le format papier (Groensteen et Jennequin, 1991). De nombreux studios d'animation ont par la suite repris les codes de l'animation japonaise pour créer leurs dessins animés. C'est le cas pour les *Totally Spies* ou encore *Martin Mystère*, deux dessins animés très populaires auprès des jeunes Français (Pendarias et Pendarias, 2016).

De nos jours, le studio d'animation japonaise le plus populaire est le studio Ghibli créé en 1985 par Hayao Miyazaki et Isao Takahata. L'étendue de l'influence du studio est différente au Japon et à l'extérieur de celui-ci, mais son succès est indéniable (Massaccesi, 2019). Comme l'affirme Massaccesi, le studio est « une entité de marque multinationale, multistudio et multimédia » (2019, p. 262). *Le voyage de Chihiro* produit par le studio a obtenu l'Ours de Berlin en 2002 et l'année suivante l'Oscar du meilleur film d'animation. Ce studio est à l'origine d'un nouvel engouement pour l'animation japonaise du fait de sa qualité sans égale (Peignot, 2006). Ces récompenses vont participer à valoriser l'image de l'animation japonaise et des mangas. Elles vont aussi permettre de « légitimer » la culture japonaise (Bouvard, 2015).

### 2.1.3 Les particularités du manga et sa structure narrative

Le manga provoque une rupture brutale avec les habitudes de lecture occidentales (Peeters, 2002). Il est différent d'une bande dessinée traditionnelle, notamment dans sa manière de raconter l'histoire (Peignot, 2006). Nous verrons dans cette partie que l'arrivée du manga a engendré une nouvelle manière d'appréhender la lecture. De plus, l'aspect matériel est important, car la qualité du papier, les couleurs et le format participent à l'expérience de lecture.

La narration japonaise est plus rapide et est aussi éclatée en différents points de vue. C'est fait dans l'objectif de permettre au lecteur de comprendre rapidement les sentiments des personnages (Monastier, 2017). De plus, dans l'univers du manga, tout est au service de l'action. Les mangakas n'ont pas à se soumettre à des règles strictes ; ils ont de nombreuses libertés dans la mise en page, mais aussi dans la narration. La bande dessinée n'a pas besoin d'être objective ou d'avoir des graphismes cohérents. Tous ces détails participent à son dynamisme et à sa popularité (Canivet-Fovez, 2014).

Une autre différence concerne l'utilisation de grilles irrégulières et de types de cadres non carrés. En effet, les cases peuvent avoir toutes les formes et toutes les tailles, il n'y a pas de règles précises (Reyns-Chikuma, 2021). Peeters explique dans son livre *Lire la bande dessinée* que « la dimension de la case se plie à l'action qui est décrite, l'ensemble de la page étant au service d'un récit préalable dont elle a pour fonction d'accentuer l'effet » (2002, p. 63). Cela permet de mettre l'accent sur l'effet narratif et le déroulement de l'action.

Les thèmes ne sont pas très différents de ceux abordés dans les bandes dessinées provenant de diverses origines. Effectivement, il existe des thèmes majeurs tels que la condition des femmes, la vie étudiante ou encore la civilisation urbaine, mais tous les champs sont possiblement abordables (Groensteen et Jennequin, 1991 ; Monastier, 2017).

Le format du manga est très propice à de la « *fast lecture* ». En effet, un grand nombre de Japonais lisent des mangas dans les transports en commun ou lorsqu'ils ont un petit moment de libre. Les chapitres sont conçus pour pouvoir être lus entre deux stations de métro (Groensteen et Jennequin, 1991). Son esthétisme et son aspect, petit format, facilement transportable, favorisent la fluidité et la rapidité de la lecture, d'où l'intérêt de le lire dans des lieux où la concentration n'a pas besoin d'être très élevée

(Reyns-Chikuma, 2021). Ces caractéristiques spécifiques au manga lui ont permis de se faire apprécier par les habitants du pays, mais aussi à l'international. Cela a contribué à le rendre populaire. Par ailleurs, l'un des atouts du manga, en comparaison avec la bande dessinée et les *comics*, c'est qu'il est un produit industriel de masse. En effet, le manga est produit en grande quantité, à un rythme rapide, et est destiné à un large public. Son format simple permet une production rapide et rentable (Bouissou, 2006).

L'esthétisme du manga est typique du pays du Soleil levant que ce soit dans sa transmission des émotions des personnages, dans la mise en scène des paroles et des sons ou bien la conception de la narration. En effet, « l'inclusion du texte dans l'image, les codes idéographiques, la gestion de la séquence, la disposition des cadres dans la page obéissent sans doute à d'autres lois que celles de nos *Tintin*, *Gaston*, *Blueberry* et autres *Astérix* » (Groensteen et Jennequin, 1991, p. 6). L'appellation « code idéographique » regroupe un ensemble de termes qui constituent le lexique du manga, c'est-à-dire la représentation des émotions, des pensées, du mouvement ou encore des sons (De Rua, 2019). Chaque genre littéraire que ce soit la bande dessinée franco-belge, les *comics* ou bien le manga, répond à des codes qui lui sont spécifiques. Ici, nous ne parlerons pas des codes spécifiques à la bande dessinée franco-belge ni de ceux des *comics*. L'intérêt est de comprendre toutes les subtilités que peut présenter le manga. Nous ferons tout de même quelques comparaisons lorsque cela sera nécessaire. De ce fait, le manga se distingue par de nombreux points et l'un des premiers que les individus remarquent, c'est le sens de lecture (Canivet-Fovez, 2014). Le manga se lit de droite à gauche, ce qui est contraire au sens de lecture que nous avons l'habitude d'avoir dans la grande majorité des genres littéraires. De ce fait, le cheminement de la lecture, la manière dont nous suivons l'histoire, la dynamique de l'action est contraire à ce à quoi nous sommes habitués (Peeters, 2002). Certains auteurs de bandes dessinées préviennent dans leurs œuvres que le sens de lecture est différent.

Le dessin en noir et blanc est aussi typique de la bande dessinée japonaise. Ce choix a d'abord été imposé par les magazines qui publiaient les chapitres dans le but de rester bon marché et accessibles à tous. Ils étaient imprimés sur du papier de mauvaise qualité (Canivet-Fovez, 2014 ; Pendarias et Pendarias, 2016). Cependant, le manga a su tourner cette monochromie à son avantage avec l'utilisation de nombreuses nuances de gris ainsi qu'avec l'utilisation des *screentones*. C'est une technique qui

permet d'appliquer de la nuance et de la texture (Canivet-Fovez, 2014). Les mangakas ont fait le choix de présenter un style de dessin plus expressif que réaliste. De ce fait, la représentation des personnages prime sur tout et majoritairement sur les décors (Rhéault, 2012).

Le traitement graphique des personnages est facilement identifiable. Leurs grands yeux qui, d'après Tezuka, rendaient attachants les protagonistes, représentent la principale caractéristique du « style manga » repérable au premier coup d'œil (Canivet-Fovez, 2014 ; De Rua, 2019 ; Peignot, 2006). Les auteurs ne recherchent pas le réalisme dans la physionomie de leurs personnages, mais privilégient plutôt la lisibilité de leurs émotions allant jusqu'à, parfois, changer le graphisme même de leurs personnages. L'utilisation de ce style de dessins est très appréciée au Japon. Le manga met véritablement en scène les paroles et les sons. En analysant bien la typographie, qui peut changer en fonction de l'humeur ou de la personne qui parle et en analysant bien la forme des bulles de dialogue, nous pouvons voir transparaître des informations sur les sentiments des personnages. Une vraie rupture dans le style graphique est faite, notamment pour accentuer certains effets. C'est le cas de la caricature des personnages qui permet de rendre la situation encore plus comique (Canivet-Fovez, 2014). Il y a aussi de nombreux symboles graphiques à déchiffrer qui, pour un lecteur avisé, vont permettre de comprendre des subtilités qu'un individu commençant à lire des mangas ne verra pas forcément. Il y a par exemple la goutte d'eau sur le front du personnage qui reflète la gêne de ce dernier ou encore un saignement de nez chez un homme qui traduit son excitation sexuelle (Canivet-Fovez, 2014). Le vocabulaire des onomatopées est souvent adopté pour exprimer des sons tels que des portes qui claquent. Dans le manga, elles sont utilisées pour mettre en valeur des actions qui ne sont généralement pas soulignées. De ce fait, le bruit de la neige qui tombe ou encore le fait de se lever sont mis en avant à l'aide d'onomatopées (Canivet-Fovez, 2014 ; De Rua, 2019). Elles sont fréquemment utilisées pour exprimer les mouvements et les actions des personnages (Peignot, 2006). Tout ce qui a été présenté ici permet de créer une œuvre où chaque élément est au service de l'histoire. Pourtant, même si ces éléments permettent de repérer facilement le style manga, chaque mangaka a son propre style qui évolue tout au long de ses œuvres.

C'est par ses nombreux éléments spécifiques à la culture japonaise que le manga a réussi à se démarquer et a d'une certaine manière réinventé les codes de la bande dessinée traditionnelle (Canivet-Fovez, 2014).

#### 2.1.4 Les différents types de mangas

Les productions culturelles japonaises sont fortement genrées (Détrez, 2011 ; Rhéault, 2012). L'industrie du manga ne fait pas exception, bien au contraire : la bande dessinée se définit avant tout par son public en fonction de l'âge ou encore du sexe de ce dernier. Il y a une véritable segmentation du marché. C'est pour cela que le manga est classé par type et que chacun peut être subdivisé en sous-types encore plus spécifiques comme la romance, l'action ou encore l'horreur (Ito, 2005 ; Pendarias et Pendarias, 2016 ; Rhéault, 2012). Ito (2005) décrit le manga comme regroupant de l'humour, de la satire, de l'exagération et de l'esprit. Cela lui permet de satisfaire un grand nombre d'individus (Rhéault, 2012).

En dépit du nombre de types de mangas qui existent, il y en a quatre qui sont davantage connus à l'international. Tout d'abord, il y a le *shônen* qui est écrit pour plaire aux jeunes garçons âgés entre 10 et 17 ans. Ces récits mettent souvent en scène l'histoire d'un orphelin aux origines inconnues qui devient de plus en plus fort avec l'aide de ses amis (Peignot, 2006 ; Pendarias et Pendarias, 2016). Il met en avant des valeurs telles que l'amitié, le goût de l'effort, l'esprit d'équipe ou le dépassement de soi. Le style de dessin est très brut et régulier (De Rua, 2019). C'est cette catégorie qui est la plus vendue à l'international (Monastier, 2017 ; Rhéault, 2012). Il y a aussi le *shôjo* qui est destiné aux jeunes filles âgées entre 10 et 17 ans. Le *shôjo* présente des thèmes comme les histoires d'amour, l'amitié ou les relations interpersonnelles qui viennent compléter un univers complexe. C'est, par ailleurs, de manga qui s'écarte le plus des conventions et des codes de la bande dessinée franco-belge en ayant un style plus léger qui met en scène des personnages délicats (De Rua, 2019 ; Groensteen, 2013). Ce type de manga est reconnaissable grâce à certains codes graphiques tels que la récurrence de motifs comme les cheveux au vent, les yeux qui brillent à cause des larmes ou alors remplis d'étoiles ou encore un décor assez « féminin » (Groensteen et Jennequin, 1991 ; Peignot, 2006). D'ailleurs, beaucoup de femmes travaillent dans ce secteur du manga (De Rua, 2019). Ensuite, il y a le *seinen* dédié aux hommes de 18

ans et plus. Ce dernier propose des thématiques très vastes et plus matures que celles abordées dans les *shōnens*. Nous pouvons notamment retrouver des thématiques du quotidien, du suspense ou encore de la violence réaliste. Ces trois premiers groupes sont très populaires en France (Monastier, 2017). Et pour finir, un style un peu moins connu, mais tout de même très populaire est le *josei* qui est un type de manga destiné à un public féminin adulte (18 ans et plus). Il explore des thèmes plus matures que le *shōjo* comme les défis professionnels ou personnels, des relations amoureuses et sexuelles plus réalistes ou encore des enjeux du quotidien (Rhéault, 2012). Ces catégories sont très importantes pour les lecteurs. En effet, à une certaine époque, un jeune garçon qui lisait des *shōjos* et qui l'exprimait fièrement courait le risque d'essuyer des moqueries de la part de son entourage du même âge. Selon la société japonaise, les jeunes garçons ne « devaient » pas apprécier le côté sentimental et émotionnel de ce type de mangas (Détrez, 2011). Avec l'évolution des mentalités, ces situations sont beaucoup plus rares.

Après avoir défini précisément toutes les particularités du manga et compris en quoi il peut s'inscrire dans les pratiques de loisir, il est désormais possible d'examiner les raisons qui poussent les individus à le choisir durant leur temps libre et l'impact que cette activité peut avoir sur leur vie. Ces éléments sont essentiels pour saisir comment les éditeurs et les acteurs du secteur élaborent leur stratégie de commercialisation, pensée pour répondre à ces attentes et influencer les pratiques de lecture.

#### 2.1.5 La stratégie de commercialisation

La stratégie de commercialisation de la bande dessinée japonaise est très spéciale : chaque futur manga doit au préalable avoir été publié par chapitre dans un magazine. Peu importe le public visé, avant de devenir un manga relié qui est vendu dans les librairies, l'auteur doit soumettre son œuvre aux regards et aux exigences du public, car il fait partie intégrante du processus de création (Canivet-Fovez, 2014 ; De Rua, 2019 ; Lalonde, 2022 ; Monastier, 2017). Les mangas sont publiés par chapitre soit de manière hebdomadaire ou bien mensuelle avec une fin qui surprend le lecteur afin de le tenir en haleine. Les lecteurs ont ensuite le rôle de voter à l'aide de cartes détachables à la fin des magazines (Groensteen et Jennequin, 1991 ; Pendarias et

Pendarias, 2016 ; Rhéault, 2012). Si le chapitre obtient assez de votes, la suite est publiée, car cela montre l'intérêt des lecteurs pour l'œuvre. Si ce n'est pas le cas, le mangaka a très peu de chance de voir son œuvre reliée et publiée. En japonais, on utilise le terme *Tankōbon* pour désigner ces recueils de chapitres (Lalonde, 2022 ; Monastier, 2017 ; Pendarias et Pendarias, 2016). Si le succès se prolonge, le manga a une chance de voir une série d'animation se créer autour de l'univers de son œuvre (Rhéault, 2012). *Shōnen Jump*, le premier magazine à avoir instauré ce système, reçoit des milliers de votes par semaine. Le prix de ses magazines est volontairement bas afin de pousser à la consommation.

Des milliards d'exemplaires sont publiés au Japon. Ce système de diffusion du manga est très efficace. Cependant, c'est un processus très éprouvant pour les mangakas : ils doivent produire en conséquence avec une cadence plus que soutenue. D'ailleurs, un grand nombre de personnes participent à la création des planches en assistant l'auteur (De Rua, 2019 ; Groensteen et Jennequin, 1991). Certaines séries de mangas contiennent des milliers de pages publiées en magazines ou en volumes de plusieurs centaines de pages édités à la suite sur plusieurs années (Peignot, 2006).

#### 2.1.6 Le phénomène des scans et de la diffusion numérique

L'arrivée d'Internet offre de nouvelles perspectives pour l'univers du manga qui jusqu'alors était uniquement diffusé sur papier. Alors que le format physique peinait à s'exporter à l'international, des fans ont pris l'initiative de traduire eux-mêmes les œuvres afin de favoriser leur diffusion (Monastier, 2017). Ces traductions non officielles, appelées *fanslations* ou des *scanlations*, contraction des mots *scan* et *translation* (Fabretti, 2016), sont apparues au début des années 2000. Cette démarche consiste à numériser un manga, à le traduire, puis à le mettre en ligne sur des plateformes spécialisées. Pourtant illégale, cette pratique a joué un rôle majeur dans l'accessibilité du manga pour un large public, notamment en Asie et en Europe, où une grande partie des lecteurs de scans en anglais est localisée (Fabretti, 2016 ; Phornprapha et Podsatiangool, 2019 ; Reyns-Chikuma et al., 2023). Produits par les fans pour les fans (Johnson-Woods, 2010), ces contenus ont aussi suscité des inquiétudes croissantes dans l'industrie de l'édition, notamment en ce qui concerne les droits d'auteurs (Brienza, 2014 ; Johnson-Woods, 2010). Certaines maisons d'édition

ont participé à la dissolution de nombreux groupes de traduction, car cela menaçait trop leur travail. Cependant, beaucoup tolèrent la *scanlation* parce qu'elle contribue à ouvrir le monde à l'univers du manga et à faciliter l'accès à des œuvres indisponibles (Johnson-Woods, 2010). Cela est devenu une véritable stratégie pour les éditeurs qui utilisaient ce processus de traduction pour faire connaître leurs œuvres à l'étranger avant de les publier en grand nombre. En revanche, parfois, les scans sont supprimés des plateformes après leur publication en anglais en format papier (Johnson-Woods, 2010). Pour les mangas, la *scanlation* a exercé une réelle influence sur leur diffusion, surtout dans les endroits où il est difficile de se procurer une version papier (Pérez et Kim, 2020).

Il existe des tensions entre les « scanlateurs » professionnels et les amateurs qui n'ont pas la même approche et qui fournissent un travail différent (Vazquez-Calvo et al., 2019). Il existe de nombreuses pratiques, stratégies ou procédures dans la *scanlation* de manga. Pour n'en citer que quelques-unes, il faut avant tout conserver le sens de lecture qui est de droite à gauche. Puis, il est important de conserver les titres honorifiques comme *sensei* ou *san* par exemple (Johnson-Woods, 2010). Ensuite, concernant les onomatopées, il est possible de les traduire sous forme de verbes à l'infinitif ou bien de les garder en japonais pour privilégier l'authenticité culturelle. Il est aussi possible de les laisser telles quelles en ajoutant juste une traduction. Enfin, il est accepté d'utiliser diverses polices pour saisir les différentes typographies du texte (Vazquez-Calvo et al., 2019).

La *scanlation* n'a pas toujours eu autant de règles et n'a pas toujours été de grande qualité. Avant qu'Internet ne devienne aussi rapide, les *scans* ressemblaient à de simples scripts traduits sur une page web en anglais. Des groupes de traducteurs se sont alors formés dans le but de créer un contenu de qualité. Chaque membre avait son rôle. Il y avait des traducteurs, des éditeurs, des modificateurs de photos et des scanneurs qui scannaient les mangas originaux (Fabretti, 2016 ; Johnson-Woods, 2010). Ce n'était pas une activité considérée comme un travail, c'était un passe-temps : les personnes voulant participer à la « *scanlation* » ne devaient pas s'attendre à de la rémunération en échange de leur travail. Il existerait environ un millier de groupes et de nouveaux groupes continuent de se former régulièrement, ce qui montre que cette pratique est toujours active et suivie (Fabretti, 2016).

### 2.1.7 Une passerelle vers la langue et la culture japonaises

Au-delà de la lecture en elle-même, le manga présente une autre source d'intérêt pour la langue ainsi que pour la culture. Parmi les raisons d'en lire recensées, ce sont l'intérêt pour la culture asiatique ainsi que l'envie d'apprendre la langue qui reviennent le plus (Furuhata-Turner, 2013) lorsque nous cherchons à savoir ce qui incite les personnes à consommer ce type de littérature. En effet, beaucoup lisent des mangas directement en japonais pour aider à la compréhension et améliorer leur niveau en japonais. Le manga est parfois aussi utilisé comme outil d'éducation (Furuhata-Turner, 2013). En effet, aux États-Unis, certains professeurs l'utilisent lors des cours de langue japonaise afin de favoriser l'apprentissage, l'immersion dans la culture ainsi que la créativité, ce qui permet aussi d'associer plaisir et études. Cela encourage les étudiants à sortir des chemins traditionnels de l'éducation et les motive à élargir leur champ de pensée (Payne et al., 2017). Cette manière d'apprendre n'est pas utilisée qu'aux États-Unis, c'est aussi le cas dans les pays d'Europe ou dans de nombreux pays d'Asie pour sensibiliser aux cultures voisines (Tajima, 2018).

Concernant les individus qui ne lisent pas des mangas pour apprendre la langue et qui préfèrent lire dans leur langue maternelle, ce type de littérature leur permet de se plonger dans un univers inconnu et d'en apprendre plus sur la culture japonaise au travers de leur lecture. En effet, le manga reflète les événements de la société japonaise et s'inspire des mythes, des croyances, des rituels, mais aussi du mode de vie des Japonais (Ito, 2005). Il permet d'acquérir des connaissances sur le Japon d'une manière simple et interactive (Bouissou et al., 2010). Concernant les jeunes qui lisent des mangas, une autre des raisons qui les ont incités à rentrer dans cet univers, c'est l'envie de se différencier des adultes qui au début voyaient ce produit d'un œil mauvais (Rhéault, 2012).

## 2.2 Le manga sur la scène internationale

Le succès du manga est paradoxal, car même si les séries télévisées sont arrivées en premier en Occident, le manga lui-même bénéficie d'une reconnaissance moindre que le cinéma d'animation et génère des revenus inférieurs à ceux des jeux vidéo. Pourtant, c'est le manga qui a largement inspiré ces univers et leurs histoires. Il joue

un rôle essentiel dans le développement de la culture japonaise à l'international (Bouissou, 2006).

### 2.2.1 Le manga dans le monde

Le manga, bande dessinée originaire du Japon, a réussi en seulement quelques décennies à devenir un phénomène mondial. Il a réussi à se tailler une place dans le marché du livre et à y avoir un réel impact. Sa popularité sur le marché mondial n'est plus à remettre en doute (Phornprapha et Podsatiangool, 2019).

#### 2.2.1.1 L'essor mondial du manga

Aujourd'hui, le manga fait entièrement partie du *soft Power*<sup>2</sup> japonais (Armour et Iida, 2016). C'est dans l'optique d'accentuer le rayonnement du pays à l'international vers la fin des années 1990 que le Japon a fait le choix de promouvoir son *soft Power* tel que les mangas, les dessins animés ou encore les jeux vidéo (Bouvard, 2015). Ce qui a surtout permis la diffusion de la « vague manga », c'est leur traduction en anglais, en français et dans d'autres langues. La traduction est un outil indispensable à la diffusion d'une œuvre (Phornprapha et Podsatiangool, 2019 ; Reyns-Chikuma, 2020 ; Rhéault, 2012). Par ailleurs, les mangas représentent plus de 25% de l'ensemble des documents qui sont publiés sur le territoire japonais (Berthiaume, 2023). En 1965, plus de 100 millions d'exemplaires de magazines dédiés au manga se sont vendus et en 1980 les ventes atteignent le milliard d'exemplaires (Peignot, 2006).

La bande dessinée japonaise a été récompensée de nombreuses fois dans les années 2000. En effet, après que le Japon a accepté qu'une grande partie de sa reconnaissance à l'international soit causée par les mangas et les animés, le pays a commencé à soutenir cette forme de sa culture populaire. En effet, l'acceptation progressive du manga à l'international a permis une prise de conscience positive. L'image négative de ce phénomène s'est alors substituée pour devenir un art digne

---

<sup>2</sup> Le *soft Power* réfère à la capacité d'un pays à influencer l'attitude et les comportements des autres acteurs internationaux par des moyens « non oppressifs » tels que la culture, les idées ou encore les valeurs qu'il présente. C'est très souvent associé à la construction de l'image du pays à l'international (Nye, 2004).

d'intérêt aux yeux des autres pays. Le prix du meilleur album du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême a été décerné à un manga de Mizuki Shigeru, *NonNonbâ*, en 2007. En 2015, Ôtomo Katsuhiro est le premier japonais à obtenir le sacre du Grand Prix de ce festival (Bouvard, 2015). Lors du festival de la bande dessinée d'Angoulême de 2023, le manga a été mis à l'honneur. En effet, le festival a accueilli le célèbre mangaka Hajime Isayama connu pour être l'auteur de l'un des mangas les plus célèbres de ces dernières années : *L'attaque des titans* - ou *Shingeki no Kyojin* en japonais. Une exposition entière a été consacrée à son œuvre montrant 170 planches originales de l'artiste (Agence France-Presse, 2023). Ces récompenses ont permis de populariser la culture japonaise en Occident, mais cette culture n'a pas été considérée de la même manière dans tous les pays et particulièrement en Asie. Bien que le manga soit arrivé plus rapidement en Asie, le passif tumultueux que le Japon entretient avec ses voisins, notamment en raison de la guerre, ainsi que les politiques mises en place par la Chine ou les Corée du Nord et du Sud afin de se protéger n'ont pas permis à la culture japonaise de s'y introduire de la même manière que dans d'autres pays (Bouvard, 2015). La circulation de cette culture s'est faite de manière illégale durant de nombreuses années : « La consommation de la culture japonaise en Asie est synonyme de piratage » (Bouvard, 2015, p.3).

C'est après la publication du magazine japonais *Shōnen Jump* aux États-Unis que le manga a cessé d'être associé au piratage. La publication de ce magazine a été le signe d'une reconnaissance de la qualité et d'une exportation réussie à l'international (Bouvard, 2015). Le manga a enfin pu devenir un produit culturel qui éveille un sentiment de fierté chez les Japonais. Le succès du manga va être le début de la création du *soft Power* japonais ainsi que de la naissance de nombreuses lois qui vont favoriser ce dernier et protéger ces éléments de la culture de toutes tentatives de piratage, mais aussi soutenir l'exportation de cette culture et le respect des droits d'auteurs (Bouvard, 2015). Au début de son exportation à l'international, lorsque les auteurs japonais souhaitaient exporter leurs mangas en Europe et aux États-Unis, ils s'occupaient de l'adaptation en inversant les pages ou en redessinant certaines cases et bulles afin de correspondre aux normes occidentales. D'autres ont fait le choix de garder le sens de lecture originel en profitant de l'engouement des jeunes pour les versions originales (Peeters, 2002).

### 2.2.1.2 La pénétration du manga dans les parts de marché et son impact sur les ventes de livres

Reyns-Chikuma et al. (2023) utilisent le terme « manga-isation » pour parler de la prise des parts de marché du manga à l'extérieur du marché japonais ainsi que de l'assimilation de certains aspects de l'univers du manga par les non-Japonais dans leur vie. C'est un terme peu connu et encore moins étudié même pour les chercheurs se concentrant sur le monde de la bande dessinée ou des *comics*. Ce terme met en évidence l'influence que le manga peut avoir sur le monde. Le manga s'est fait une place en Europe et aux États-Unis, notamment par le biais des animés qui se sont imposés sur les chaînes de télévision internationale. Ces programmes étaient peu coûteux et plaisaient à un jeune public (Bouvard, 2015 ; Rannou et Ya-Chee-Chan, 2018 dans Rannou et Rioux, 2023). En l'espace de dix ans, le volume du marché du manga en France a été multiplié par quatre (Agence France-Presse, 2023).

Cependant, avant que la France ne devienne un pays très consommateur de mangas, c'est aux Italiens que la bande dessinée japonaise plaisait le plus en Europe (Bouissou et al., dans Johnson-Woods, 2010). Un peu avant le début des années 2000, c'était plus de 58% des bandes dessinées publiées en Italie qui étaient des mangas ou bien des *manhwas* (bandes dessinées originaires de Corée du Sud). C'est après 2008 que le manga commence réellement à se tailler une place dans le marché du livre français (Bouissou et al., dans Johnson-Woods, 2010). Cependant, avant 2019, aucun manga n'apparaissait parmi les 100 livres les plus vendus en France. En 2020, il y en avait 3, puis 24 en 2021, et plus de 28 en 2022 (Le Parisien, 2023). Ces chiffres permettent de constater la pénétration fulgurante du marché du livre par le manga en seulement quelques années. En 2020, les mangas les plus vendus étaient *One Piece* et *Naruto* (GfK, 2021). C'est plus de 48 millions de mangas qui se sont vendus durant l'année 2022 (Manga Mozaic, 2023).

Toujours d'après les experts GfK, le manga est majoritairement acheté par une audience plutôt jeune : 62% des acheteurs ont entre 15 et 29 ans. Le manga était populaire en France bien avant ces dernières années. En 2006, c'était 44% des bandes dessinées vendues qui étaient des mangas et en 2010, malgré une légère baisse, c'était encore 40% des ventes. La traduction des premiers mangas dans les années 1990 a permis de les populariser auprès des jeunes dans un premier temps puis plus

généralement sur le long terme (Rhéault, 2012). En France, le manga représente 57% du marché de la bande dessinée en 2022. Ce pays est aussi le premier marché du manga à l'exportation du monde (Pendarias et Pendarias, 2016). Le *shōnen* (manga destiné aux jeunes garçons) représente 43% des ventes de bandes dessinées à lui seul en France (Le Parisien, 2023). En 2021, c'était près de 42% du marché de la bande dessinée. C'est l'une des branches les plus en hausse de l'univers de la bande dessinée avec une croissance de +18% en 2020 (GfK, 2021). La France se démarque des autres pays, étant le deuxième pays consommateur au monde. Le manga a aujourd'hui une place d'honneur dans le marché du livre français. Pour faire une simple comparaison, depuis 1930, les albums de *Tintin*, une bande dessinée belge, ont été vendus à plus de 200 millions d'exemplaires, alors que depuis la publication de *Dragon Ball*, célèbre manga, en 1985, c'est plus de 250 millions d'exemplaires qui ont été vendus. Ces chiffres sont révélateurs de l'engouement pour le manga en France (Rhéault, 2012).

Aux États-Unis, même si les mangas étaient déjà populaires depuis quelques années, les ventes ont explosé en 2021, où plus de 24,4 millions d'exemplaires auraient été vendus durant cette année, soit 15 millions de plus qu'en 2020 (Fasseur, 2022). D'après des analyses faites par le NPD BookScan (fournisseur de suivi des ventes de livres papier et numériques aux États-Unis), les données récoltées par les distributeurs Diamond Comics Distributors (le plus grand distributeur de bandes dessinées en anglais dans le monde) et Comic Hub (plateforme Internet pour acheter des *comics* directement à des boutiques et pour mettre des extraits de *comics* en ligne), le marché du manga représente 1,28 milliard de dollars en 2021 (Fasseur, 2022). Le manga représenterait environ 54% des ventes totales de romans graphiques aux États-Unis en 2022 (Aoki, 2023). Cela serait causé par le fait que les libraires laissent de plus en plus de place pour les mangas dans leurs magasins (Fasseur, 2022). Encore une fois, selon le NPD BookScan, les ventes de mangas représenteraient 79% des ventes de bandes dessinées en 2022. Les ventes ont rapporté près de 28,4 millions de dollars en 2022. C'est plus de 3,2 millions d'exemplaires de plus qui ont été vendus par rapport à l'année 2021 (Manga Mosaic, 2023). En 2023, c'étaient les mangas *Chainsaw Man*, *Jujutsu Kaisen* et *Spy x Family* qui étaient en tête des ventes de livres aux États-Unis. Il est important de prendre en compte que l'implantation du manga dans le marché du livre américain a été un tournant pour l'industrie de l'édition américaine et le marché de la bande dessinée (Phornprapha et Podsatiangool, 2019).

### 2.2.2 Au Canada

Comme l'ont très bien expliqué Reyns-Chikuma et al. (2023) dans leur article « Au-delà des deux solitudes : les transferts culturels dans le monde de la bande dessinée et des comics », la diffusion des cultures ne se fait pas au même rythme pour le Canada anglophone et le Québec. En effet, les deux parties du pays ne sont pas influencées de la même manière en raison de leurs histoires respectives, mais aussi en raison de la division des deux marchés éditoriaux selon la langue. Il est important de relever quelques facteurs qui ont causé ce décalage.

L'un des facteurs qui ont permis au manga de s'implanter plus rapidement dans le Canada anglophone par rapport au Québec réside dans la composition démographique et culturelle de cette partie du pays. En effet, les minorités asiatiques y sont beaucoup plus représentées, particulièrement dans l'Ouest canadien, ce qui a contribué à une réception plus naturelle et enthousiaste du manga ainsi que de la culture japonaise (Reyns-Chikuma et al., 2023). Une grande proportion des immigrants canadiens provient d'Asie (Statistique Canada, 2023), et cette diversité culturelle se reflète dans le multiculturalisme affirmé du Canada anglophone, où la coexistence de multiples influences culturelles est généralement favorisée. De plus, les lecteurs anglophones ont eu plus tôt accès à des animés et à des mangas traduits en anglais (Berthiaume, 2023), ce qui a accéléré la diffusion du genre. Cette avance s'explique aussi par la proximité culturelle et économique avec les États-Unis, où le marché du manga s'est développé rapidement. Les auteurs et éditeurs anglophones ont réagi plus favorablement, séduits par son esthétique et son potentiel commercial (Reyns-Chikuma, 2021). Plusieurs créateurs se laissent influencer par des cultures étrangères et un certain nombre travaillent pour des sociétés de bandes dessinées américaines, elles-mêmes influencées par la culture japonaise (Lalonde, 2022 ; Reyns-Chikuma, 2021).

Dans plusieurs régions anglophones, des animés ont été diffusés sur les chaînes de télévision locale, renforçant la familiarité du public avec la culture japonaise. Le fort multiculturalisme ou encore la présence de communautés asiatiques dynamiques, notamment en Colombie-Britannique et en Ontario, ont également favorisé l'émergence d'artistes anglo-japonais canadiens (Reyns-Chikuma, 2021). Les cousines Tamaki, Mariko et Jillian, sont reconnues comme des figures majeures de la

diffusion de la culture japonaise au Canada. Ces deux autrices canadiennes, d'origine japonaise, ont reçu de nombreux prix pour leurs œuvres (Reyns-Chikuma, 2021). Enfin, la Colombie-Britannique se distingue comme une région centrale de la culture manga anglophone, accueillant de nombreux congrès et événements dédiés à la bande dessinée japonaise (Berthiaume, 2023). Bien que la documentation sur l'arrivée et l'évolution du manga au Canada anglophone demeure limitée, il est clair que ce genre littéraire a trouvé un terrain particulièrement fertile, soutenu par une société ouverte, multiculturelle et étroitement liée au marché anglophone mondial.

Bien que le Canada anglophone ait longtemps devancé le Québec dans la réception et la diffusion du manga, l'intérêt pour ce média connaît aujourd'hui une croissance marquée au sein de la société québécoise. L'accès facilité aux animés et aux traductions francophones, l'influence des jeunes générations ainsi que la reconnaissance croissante du manga dans le milieu de l'édition et des festivals expliquent cet engouement. Le Québec rattrape ainsi son retard, intégrant le manga à sa propre dynamique culturelle.

### 2.2.3 Au Québec

Au Québec, le manga connaît un engouement croissant. Importé du Japon, mais adopté localement, il s'intègre dans les habitudes de lecture et influence la culture populaire québécoise. Ce phénomène reflète à la fois une ouverture sur le monde et une appropriation créative d'un genre venu d'ailleurs. L'introduction du manga sur le marché canadien s'est faite progressivement, se faisant initialement par le biais de traductions et de boutiques spécialisées dans le domaine.

Plusieurs facteurs ont influencé l'arrivée de l'univers du manga au Québec. L'un d'eux est qu'en Europe, et notamment en France, les chaînes de télévision locale ont commencé à diffuser des dessins animés japonais dès la fin des années 1970. La raison principale de cette diffusion était le coût peu élevé de ces dessins animés. À la suite de cela, le nombre de diffusions s'est intensifié et des séries d'animation comme *Goldorak*, *Albator* ou encore *Astro, le petit robot* sont devenues des classiques pour toute une génération (Monastier, 2017). La diffusion au Québec de ce type de dessins animés s'est faite à peine une dizaine d'années plus tard. Cependant, à la différence de la France, même si toute une génération québécoise a aussi grandi avec ces dessins

animés, la transition de la télévision vers le format papier ne s'est pas faite aussi facilement comme ça a été le cas dans l'Hexagone (Lalonde, 2022). De plus, les bibliothèques québécoises ont aussi mis beaucoup de temps à accepter les mangas sur leurs rayons, alors qu'ils étaient déjà présents depuis de nombreuses années dans les bibliothèques européennes et étasuniennes (Reyns-Chikuma, 2021). En 2004, il n'y en avait pas encore dans les bibliothèques. En outre, la création tardive de conventions pour les fans (Peignot, 2006) témoigne de l'essor progressif ainsi que de l'ampleur du phénomène actuel. Cela montre aussi la reconnaissance de l'industrie. Les conventions pour les fans ont été créées pour permettre aux amateurs de mangas, d'animés et de culture japonaise de partager cette passion commune, de créer des liens les uns avec les autres (Bourdaa, 2015 ; Winge, 2006). Ces conventions sont aujourd'hui très populaires et rassemblent une grande communauté de fans. Ces dernières ont joué un rôle important dans la popularisation du manga en dehors du Japon (Peignot, 2006). La première convention au Québec a été créée en 2008 à Montréal, puis elle a eu lieu aussi dans la ville de Québec en 2014. En France, la première a été la Japan Expo créée en 1999. Au Canada anglophone, la première convention a eu lieu à Toronto en 1997 (Reyns-Chikuma, 2021). De plus, l'arrivée des plateformes numériques, qui facilitent l'accès aux animés et aux mangas traduits en français, a permis à la jeune génération de lecteurs de consommer la culture japonaise de manière décomplexée. Cela montre la différence de vitesse de propagation de la vague manga à l'international.

Un autre facteur extrêmement important à prendre en compte est l'histoire même du Québec. Il serait compliqué de la retracer dans les détails étant donné que nous ne visons pas ici une analyse historique. Cependant, certains aspects de cette histoire sont essentiels à connaître afin de comprendre pourquoi le manga est arrivé aussi tardivement au Québec, en comparaison avec d'autres pays. Contrairement au Canada anglophone, qui bénéficie d'une sécurité linguistique liée à la prédominance de l'anglais et donc d'une plus grande ouverture aux produits culturels étrangers, le Québec a longtemps été confronté à une barrière linguistique. Étant la seule région du Canada à avoir le français comme, langue d'usage dans la Nouvelle France, puis comme unique langue officielle par la suite, le Québec s'est souvent senti menacé et attaqué par la culture anglo-saxonne dominante. Cette situation a longtemps rendu difficile l'affirmation de sa propre culture. C'est particulièrement à partir des années 1960 que le Québec commence à affirmer son identité linguistique et culturelle par la

mise en place de nombreuses politiques pour renforcer cette identité culturelle et linguistique (Reyns-Chikuma, 2021 ; Viau, 2008). De plus, le milieu de la bande dessinée québécoise a dû lutter contre la concurrence américaine et franco-belge pour se démarquer et ainsi tenter de s'imposer dans l'univers de la bande dessinée.

Avant la pandémie de la COVID-19, le manga était connu, mais pas vraiment populaire au Québec. En effet, la pandémie a été un tournant pour l'animation japonaise, mais aussi pour les mangas, car un grand nombre d'abonnés aux diverses plateformes de *streaming* se sont essayés à regarder des animés durant les différentes périodes de confinement (Agence France-Presse, 2023 ; Berthiaume, 2023 ; Sadaoui, 2022). Cela a notamment permis au manga de se frayer un chemin au Québec. D'après la Banque de titres de langue française (BTLF), les mangas ont fortement aidé à la hausse de la vente de livres au Québec en 2021 (dans Radio-Canada, 2022). Durant l'année 2021, le manga a permis de faire exploser les ventes de bandes dessinées dans la région francophone (Lalonde, 2022). Cette même année, le manga représentait 25% des ventes de bandes dessinées au Québec (Paradis, 2022). Cette année postpandémie a donc été spectaculaire pour la bande dessinée japonaise. Elle a contribué au bilan positif d'une hausse des ventes de 85,8% (Radio-Canada, 2022). Il faut prendre en compte que malgré cet intérêt soudain des Québécois.es pour le manga, ce dernier reste encore méconnu de nombreux Québécois.es.

Le manga est très peu intégré par les artistes et éditeurs francophones (Reyns-Chikuma et al., 2023). En effet, l'engouement pour la culture asiatique n'est pas aussi présent au Québec que dans d'autres pays. Un autre moyen d'affirmer que le manga est un phénomène récent au Québec est l'absence de maison d'édition consacrée à la bande dessinée japonaise alors qu'il existe, par exemple, Kana et Glénat en France et Udon en Ontario (Cua, 2019 ; Reyns-Chikuma, 2021). Pourtant, d'après Reyns-Chikuma et al. (2023), cela pourrait devenir un investissement rentable considérant la montée en puissance du manga au Québec. L'arrivée du manga a engendré des transformations dans l'univers de la bande dessinée. Malgré leur réticence face à ce genre de bande dessinée, des artistes québécois.es ont eu l'envie de tenter leur chance au vu de l'essor du phénomène durant les dernières années. *Les Élus Eljun* est l'une des premières créations 100% québécoises de bandes dessinées japonaises (Harvey, 2023). Par la suite, une bourse pour aider à la création de mangas a été lancée par le gouvernement du Québec pour encourager les artistes à développer ce type d'œuvre.

L'objectif était d'inciter les auteurs à s'initier à l'art japonais et ainsi d'aider au développement de la culture japonaise au Québec (Harvey, 2023). Il y a aussi des formations organisées afin d'apprendre à maîtriser les codes du dessin ou même des cours sur le manga, comme c'est le cas à l'Université du Québec en Outaouais (Berthiaume, 2023 ; Harvey, 2023).

L'univers du manga peut être considéré comme un univers à part entière qui a évolué en parallèle du monde de la bande dessinée. Effectivement, nous pouvons remarquer que l'univers du manga a ses propres acheteurs, ses lecteurs, ses magazines, ses festivals, ses propres fans ou encore ses propres codes. Même si les deux univers ont évolué de manière différente, ils sont encore intimement liés l'un à l'autre. Le fait que le manga soit si bien accueilli sur le marché international reflète son attrait universel, sa capacité à dépasser les frontières et à toucher un large public (Phornprapha et Podsatiangool, 2019). Cependant, même si les deux univers restent connectés, leur évolution parallèle fait qu'ils restent en partie coupés l'un de l'autre avec leur réseau respectif (Reyns-Chikuma et al., 2023).

### 2.3 Les différences avec la bande dessinée traditionnelle, la bande dessinée québécoise et les *comics* américains

La bande dessinée est aujourd'hui reconnue comme un art à part entière. On l'appelle souvent le « neuvième art », une expression apparue au XX<sup>e</sup> siècle pour souligner sa valeur artistique. Même si cette liste des « neuf arts » n'est pas officielle, elle sert à classer les grands domaines artistiques. Dans ce cadre, la bande dessinée est le dernier à avoir été ajouté, en raison de son histoire riche et de son importance dans la culture populaire. (Lesage, 2011 ; Falardeau, 2020). De nos jours, les plus connues et les plus populaires sont les *comics* aux États-Unis, le manga au Japon et la bande dessinée franco-belge (Charbonneau, 2003). Cependant, il existe encore de nombreuses formes provenant d'autres pays qui gagnent en popularité à travers le monde (Dacheux, 2014). Le manga n'est pas la première bande dessinée à être arrivée au Québec. Bien avant lui, il y a eu la bande dessinée traditionnelle franco-belge, les *comics* américains, mais surtout, les Québécois.es ont créé leur propre style de bande dessinée : la bande dessinée québécoise.

### 2.3.1 Les différentes formes de bandes dessinées

Chaque bande dessinée est différente, que ce soit en termes de format, de qualité de papier, de couleurs ou bien de contenu. Nous avons déjà évoqué ce qui rend le manga si différent, nous allons maintenant voir les particularités de la bande dessinée traditionnelle, de la bande dessinée québécoise et du *comic* américain.

#### 2.3.1.1 Le cas de la bande dessinée traditionnelle (BD)

Il est difficile de définir précisément ce qu'est la bande dessinée (Maigret, 1994). En effet, depuis les dernières années, les auteurs se livrent à de nouvelles expériences en termes de dessins, mais aussi d'écriture, ce qui fait que les limites de la bande dessinée sont devenues plus floues qu'elles pouvaient l'être auparavant (Smolderen, 2009). D'après Dacheux, la bande dessinée : « est à la fois un art, un média et un processus de communication créateur de plaisir individuel et constructeur de liens sociaux » (Cité dans Piette, 2016, p. 15). C'est un support qui possède plusieurs identités (Piette, 2016). Dans son livre *L'Art invisible* (1996), McCloud utilise la définition de Will Eisner qui est un expert dans le domaine de la bande dessinée. Ce dernier définit la bande dessinée comme étant un art séquentiel, c'est-à-dire que les images s'enchaînent pour former une séquence. Par la suite, McCloud tente de préciser cette définition et arrive finalement à cela : « Images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction éthique chez le lecteur. » (1996, p. 17). Il affirme que sa définition « ne bannit aucune école artistique, aucune philosophie, aucun mouvement, aucune vision du monde » (McCloud, 1996, p. 30). Cela laisse une grande ouverture sur ce que peut être une bande dessinée. Comme de nombreux autres supports, la bande dessinée représente la société dans laquelle elle évolue (McCloud, 1996). L'histoire de la bande dessinée remonte à bien longtemps. En effet, la tapisserie de Bayeux, chef-d'œuvre français retraçant la conquête de l'Angleterre par les Normands en 1066, est considérée comme un ancêtre du « neuvième art ». Nous pouvons aussi parler du « codex » long de plusieurs mètres, datant de 1519, retrouvé en Amérique centrale par Cortés, ayant pour sujet un chef politique et militaire mexicain. Les guillemets sont importants car ce n'était pas un livre relié à proprement

parlé, mais de longues feuilles pliées en accordéon (Brown, 2021). Ses couleurs flamboyantes et son récit ne laissent pas de doutes sur le fait que cette œuvre est un ancêtre de la bande dessinée (McCloud, 1996). Ce n'est cependant qu'au XIX<sup>e</sup> siècle, autour des années 1830, que Rodolphe Töpffer commence à créer des histoires en images, avec des dessins organisés en cases. Il est considéré comme le père de la bande dessinée moderne (Groensteen, 2007). Par la suite, des caricaturistes et des magazines britanniques reprennent ses idées et contribuent à faire évoluer la bande dessinée vers la forme qu'on connaît aujourd'hui (McCloud, 1996).

Dans les pays européens, avant les années 1950, la bande dessinée n'était pas très bien considérée, car elle était destinée à un public « jeunesse » (Ory, 2013 ; Maigret, 1994), contrairement aux États-Unis où le public cible était les familles (Ory, 2013). Les aprioris sur ce type de littérature étaient si négatifs que de nombreux auteurs ont préféré se définir comme étant des illustrateurs ou bien des dessinateurs plutôt que comme bédéistes (McCloud, 1996). De plus, l'Église catholique avait un certain contrôle sur les publications des bandes dessinées, surtout durant les années qui ont suivi la Seconde Guerre mondiale (Gabilliet, 2009). À partir des années 1960, la bande dessinée fait entièrement partie de ce qui peut être appelé la « culture jeune » au même titre que le rock. Ce terme désigne l'ensemble des pratiques et des valeurs associées aux jeunes de moins de 25 ans (Maigret, 1994). Le fait d'associer la bande dessinée à la « culture jeune » n'a pas aidé à glorifier son image déjà négative à cette période de l'histoire (Maigret, 1994).

Depuis les premières œuvres considérées comme étant des ancêtres de la bande dessinée et l'invention de l'imprimerie, ce genre littéraire a évolué jusqu'à devenir le produit que nous connaissons actuellement. C'est, par ailleurs, le début des années 1980 qui amène un changement de modèle pour les bandes dessinées ; dorénavant ces dernières auront 48 pages cartonnées et seront en couleurs (Suvilay, 2016). Même si ce modèle est apparu dans les années 1960, c'est durant les années 1980-1990 qu'il a été standardisé. Cependant, avant d'arriver au format que nous connaissons tous, les bandes dessinées étaient publiées dans la presse, notamment dans les magazines ou les journaux. C'est dans ce contexte qu'apparaît *The Yellow Kid*, une bande dessinée américaine parue dès 1895 (McAllister et al., 2001), souvent considérée comme l'une des premières à adopter les codes modernes du genre. Ces publications ont permis aux lecteurs de découvrir l'inventivité des auteurs, comme en témoignent ensuite des

œuvres emblématiques telles que *Le Journal de Mickey* (1934) ou *Le Journal de Spirou* (1938) (Lasage, 2015). Elles ont gardé le même format durant de longues années, ce qui est en opposition avec les autres médias tels que la télévision ou le cinéma qui ont été sujets à des évolutions, des mutations constantes et rapides (Smolderen, 2009). La reconnaissance de la bande dessinée dans les médias français a émergé progressivement, notamment à partir des années 1970. Cette période a vu l'émergence de revues telles que *Charlie Mensuel* (1969), *L'Écho des savanes* (1972), *Métal Hurlant* (1975) et *Fluide Glacial* (1975), qui ont contribué à élargir le public de la bande dessinée au-delà des jeunes lecteurs traditionnels. Ces publications ont joué un rôle essentiel dans la diversification des genres et des publics, en abordant des thèmes plus adultes et en expérimentant avec de nouvelles formes narratives. Parallèlement, des auteurs comme Claire Bretécher, avec *Les Frustrés* (1975), ont joué un rôle clé en abordant des thèmes sociaux et politiques, renforçant ainsi la légitimité de la bande dessinée en tant que forme d'expression adulte (Petitfaux, 2025). Avec le temps, elle devient de moins en moins considérée comme étant une « sous-littérature », les transformations qu'elle subit en interne lui permettent de devenir un genre de littérature à part entière (Maigret, 1994). En effet, ce sont notamment les transformations en termes d'édition qui lui permettent de ne plus être considérée comme un « sous-genre de la littérature ». Une véritable distinction est alors établie entre la bande dessinée « de qualité » et la bande dessinée « de masse » (Maigret, 1994, p. 116). Cette popularité a permis la création de nombreux événements centrés sur la bande dessinée, comme des expositions d'art dans des galeries ou des ventes aux enchères, des individus étant devenus de véritables collectionneurs (Ory, 2013). L'un des exemples d'événements créés pour promouvoir le « neuvième art » est le festival international de la bande dessinée d'Angoulême, qui a lieu en France. C'est le principal festival de bande dessinée francophone. Depuis sa création, la fréquentation en constante croissance que connaît le festival est un signe révélateur de l'intérêt que les individus accordent à la bande dessinée (Futura, 2018). De nos jours, c'est le festival le plus important d'Europe et sa notoriété a toujours crû au fil des éditions, s'étendant maintenant au-delà du territoire français.

### 2.3.1.2 Le cas du comic américain

La bande dessinée américaine s'est développée à partir de la toute fin du XIX<sup>e</sup> siècle au sein des journaux quotidiens, où elle est d'ailleurs toujours présente aujourd'hui. Comme mentionné précédemment, son « âge d'or » s'étend des années 1930 aux années 1940. Elle se diffuse sous forme de fascicules agrafés et bon marché, d'abord constitués de réimpressions de bandes dessinées déjà apparues dans la presse (Gabilliet, 2009). C'est entre 1937 et 1938 que la bande dessinée gagne véritablement en autonomie avec la création de Superman, personnage fondateur du genre des superhéros, devenu l'une des figures emblématiques du *comic book* américain. Le secteur connaît ensuite une croissance permanente jusqu'en 1952, avant d'entrer en déclin sous l'effet des campagnes menées contre les *comics* et la concurrence grandissante de la télévision auprès des jeunes lecteurs.

Pendant près de soixante ans, les *comics books* ont suivi un modèle basé sur une publication unique, sans réédition en album, où les profits dépendaient uniquement des ventes directes (Gabilliet, 2005 ; 2009). Cependant, dans les années 1980, l'apparition progressive des *graphic novels* proches du format de la bande dessinée traditionnelle a profondément transformé le marché. Le succès en librairie de *Maus* d'Art Spiegelman (auteur et illustrateur américain), récompensé par le prix Pulitzer en 1992, a encouragé de nombreux éditeurs à publier des bandes dessinées d'auteur en format livre. Dans le même temps, DC et Marvel, deux grands éditeurs américains de *comics* spécialisés dans les superhéros, ont revu leur stratégie. Ils ont réduit les tirages des fascicules, désormais pensés comme des prépublications de récits destinés à être ensuite commercialisés en librairie dans des éditions reliées. Ce changement a fait entrer le *comic* dans le domaine du livre alors qu'auparavant, il était principalement cantonné aux librairies spécialisées. (Gabilliet, 2005 ; 2009).

Entre 1968 et 1987, ce sont plus de cinq mille *comics* qui sont publiés aux éditions Héritage. Les éditions Héritage, maison d'édition québécoise, publient dans la province certaines des séries les plus importantes de DC et Marvel (Delhaye, 2019). En 2007, les ventes de *comics*, comprenant les fascicules périodiques et les *graphic novels*, représentaient de 650 millions à un milliard de dollars, soit 3 à 4% dans un marché du livre qui représentait 25 milliards de dollars à cette époque (Gabilliet, 2009). L'année 2021 a été particulièrement florissante pour le marché américain. En

effet, d'après les analystes de Icv2 et Comichron, deux organismes qui fournissent des rapports sur les ventes de bandes dessinées, le chiffre d'affaires du secteur a augmenté de 62% et a atteint les 2,075 milliards de dollars, soit le chiffre le plus important jamais enregistré par l'industrie (Kikoo, 2022). Pour les chiffres les plus récents, les ventes de *comics* et de *graphic novels* aux États-Unis et au Canada se sont élevées à environ 1,94 milliard de dollars en 2024, soit une hausse de 4% par rapport au 1,87 milliard de dollars de vente en 2023 (ICV2, 2024).

Le développement des *comics* s'observe aussi à travers la création d'évènements majeurs comme le ComicCon, créé en 1970 à San Diego aux États-Unis. Étant initialement consacré aux *comics* américains, il est aujourd'hui une référence dans le domaine du divertissement. Les fans de cinéma, de séries, de livres et de bandes dessinées s'y donnent rendez-vous chaque année pour célébrer leur passion (Loire, 2019). Le ComicCon accueillait à ses débuts à peine une centaine de visiteurs. Aujourd'hui, ce sont plus de 135 000 personnes qui sont attendues à chaque édition. Durant les années 2000, il est devenu le rendez-vous annuel des amateurs ainsi que des professionnels de la pop culture. Des auteurs, des acteurs et des studios d'animation sont présents. L'évènement avait lieu, à ses débuts, dans le sous-sol d'un hôtel ; depuis 1991, il se tient dans le Palais des congrès de la ville (Loire, 2019).

L'histoire du *comic book* américain témoigne d'une évolution profonde, passant d'un modèle populaire fondé sur la presse à une industrie culturelle structurée, reconnue et pleinement intégrée au marché du livre. Cette industrie est soutenue par la montée en popularité des *graphic novels*, par le succès des titres phares et la puissance des éditeurs. Le secteur a su se renouveler et s'adapter aux mutations du marché.

### 2.3.1.3 Le cas de la bande dessinée québécoise

La bande dessinée québécoise (BDQ) reflète une culture riche et unique, à la croisée des influences européennes et nord-américaines. Portée par des auteurs et autrices talentueux, elle explore des thèmes variés, du quotidien à l'imaginaire, et occupe une place croissante dans le paysage culturel local et international. En effet, peu importe le style de prédilection dans les lectures, il y a de quoi satisfaire un très grand nombre de lecteurs (BAnQ, 2024). L'une des pionnières de la bande dessinée traditionnelle au Québec est Mira Falardeau. Elle est devenue une référence dans le

milieu de la BDQ depuis plus de 40 ans maintenant (Reyns-Chikuma, 2020). Elle explique :

Qu'à travers ces dissections, le lecteur sera invité à saisir toutes les nuances de ce langage de la BD, à la confluence de toutes les formes d'art : à la fois cinématographie, théâtralité, prouesse graphique, jeu d'ombres et de lumière, art du dialogue, acrobatie du mouvement, musicalité des onomatopées, emphase des mimiques, subtilité romanesque et narrative. (Falardeau, 2020, p.1)

L'objectif de son livre *La bande dessinée actuelle au Québec* est de permettre au monde de comprendre le langage de la bande dessinée, mais aussi d'aider à améliorer la popularité de cette dernière encore trop peu connue au Québec (Reyns-Chikuma, 2020).

L'histoire de la bande dessinée québécoise remonte au XIX<sup>e</sup> siècle. Entre 1844 et 1900, un grand nombre de périodiques humoristiques et satiriques sont publiés. C'est en 1904 que la première bande dessinée québécoise reconnue comme telle voit le jour : *Les aventures de Timothée* d'Albéric Bourgeois (Falardeau, 2000 ; Rannou, 2022 ; Viau, 2008) suivie des *Contes du père Rhault* de Raoul Barré en 1906 (Falardeau, 2000). Dans les années qui suivent, ce sont plus de 600 planches qui sont publiées dans des quotidiens montréalais. Durant des décennies, l'Église garde la mainmise sur l'univers de la bande dessinée, l'empêchant d'exprimer son plein potentiel. L'après-guerre fait naître des bandes dessinées qui parlent d'aventures, de science-fiction, des thèmes qui n'avaient pas encore été abordés jusqu'alors (Viau, 2008). Toutefois, la bande dessinée est toujours perçue très négativement par le grand public. La presse dépeint le média comme étant une incitation à la violence, à la délinquance ou bien à l'homosexualité. Les bandes dessinées sont jugées malsaines par les politiques, mais aussi par l'Église (Viau, 2008).

La bande dessinée québécoise n'arrive pas à s'imposer et c'est la bande dessinée traditionnelle qui est mise en lumière. Par la suite, la traduction des *comics* américains fait, là aussi, de l'ombre à la BDQ en s'emparant des parts de marché et en empêchant la production d'œuvres locales (Blanchard, 1973). C'est avec la montée du nationalisme québécois lors de la Révolution tranquille, qui est marquée par des avancées sociales dans de nombreux domaines tels que l'éducation et la santé, que la bande dessinée locale se réinvente (Rannou, 2022 ; Reyns-Chikuma, 2021 ; Viau,

2008). Le public visé par les auteurs n'est plus les enfants, mais les jeunes adultes. Les thèmes sont plus audacieux, il y a de la critique sociale, des expérimentations graphiques, mais aussi plus de récits traditionnels comme auparavant. Ce sont dans les années 1960-1970 que des articles mettant en lumière de nouvelles œuvres sont publiés et ont du succès dans la presse ou dans des magazines (Blanchard, 1973 ; Rannou, 2022). Avant cette percée médiatique, plusieurs tentatives de publications de BDQ ont vu le jour. Malheureusement, le public n'est pas réceptif avant la fin des années 1960. La montée du nationalisme et l'emploi de thèmes plus audacieux ont permis à la BDQ d'obtenir plus de visibilité, les lecteurs ayant pris conscience de ce nouveau genre littéraire à la suite de publications (Rannou, 2022). En 1967, l'Exposition universelle qui se tient à Montréal est une date importante dans l'histoire de la bande dessinée québécoise, car après cet événement, la ville prend la décision d'ouvrir le Pavillon international de l'humour (1968-1981) où des planches et dessins sont exposés (Rannou, 2022). Par la suite, des salons et des expositions sont organisés pour rendre hommage à cet art. Les années 1980 voient apparaître des éditeurs spécialisés dans la bande dessinée (Rannou, 2022 ; Viau, 2008).

De nombreuses actions ont contribué à mettre la bande dessinée canadienne et québécoise en valeur. Les auteurs québécois.es décident de tenter leur chance à l'international du fait de l'étroitesse du marché de la bande dessinée québécoise. Les marchés européens sont beaucoup plus ouverts et de nombreux Québécois.es se font connaître sur le vieux continent durant les années 1980 (Viau, 2008). Dans les années 1990, des maisons d'édition telles que *L'Oie de Cravan* ou encore *La Pastèque* (Rhéault, 2012 ; Viau, 2008) sont créées notamment pour diffuser la bande dessinée. Même si le marché québécois est encore très accaparé par les ventes européennes et américaines, la BDQ se porte très bien depuis les deux dernières décennies. C'est en 2015 qu'un prix a été créé pour récompenser les bédéistes originaires du Québec, mais aussi pour permettre de faire découvrir cet art au-delà des frontières du Québec. Ce prix est décerné lors et par le Salon international du Livre de Montréal qui a lieu chaque année (ACBD, 2024). Par la suite, plusieurs salons du livre vont emboîter le pas et décerner des prix pour la bande dessinée, notamment le Salon du livre de Trois-Rivières (SLTR) qui le décerne depuis 2018. Depuis 2022, le SLTR accorde deux prix pour la BD : un pour la bande dessinée jeunesse et un pour la bande dessinée adulte (SLTR, 2024). Lors de la 51<sup>e</sup> édition du Festival international de la bande dessinée à

Angoulême, en 2024, c'est la bande dessinée canadienne qui est mise à l'honneur en partenariat avec le gouvernement du Canada. C'est dans une exposition intitulée *D'un océan à l'autre, cap sur la bande dessinée canadienne* que les participants au festival ont eu la chance de découvrir le « neuvième art » canadien provenant d'auteurs confirmés ou débutants, qu'ils soient francophones ou anglophones. L'objectif était de mettre en avant l'art canadien. Comme l'a souligné Stéphane Dion, ambassadeur du Canada en France et à Monaco ainsi qu'envoyé spécial auprès de l'UE et de l'Europe : « Toutes et tous pourront constater à quel point les bandes dessinées canadiennes sont bonnes, belles, intéressantes, drôles, émouvantes, évocatrices, un ravissement pour les yeux, l'esprit et le cœur. » (Festival Angoulême, 2023). En 2022, la bédéiste Julie Doucet est la première Québécoise à gagner le Grand Prix du festival international de la bande dessinée d'Angoulême. C'est une grande victoire pour l'art québécois (Pouliot, 2023). L'histoire de la bande dessinée québécoise n'a pas été simple. La BDQ a dû s'imposer face à ses concurrents européens et étatsuniens qui ont dominé durant de nombreuses années le marché de la bande dessinée. Cependant, les auteurs francophones canadiens n'ont pas abandonné face à la complexité du marché et ont continué de créer des œuvres qui sont, aujourd'hui, très populaires même au-delà de l'océan. Nous pouvons nommer comme exemple les *Nombrils* de Delaf et Dubuc (Rannou, 2022), écrite par deux auteurs québécois qui ont su s'imposer dans le milieu. Depuis quelques années, en plus des auteurs, ce sont aussi les maisons d'édition québécoises qui tentent de traverser l'océan pour s'imposer, elles aussi, sur la scène française de la bande dessinée (Brisson, 2013).

Le marché du livre québécois est un marché dynamique et équivalent à la France ou l'Italie comparativement à la population du territoire. Le plus gros défi de la bande dessinée québécoise est le financement. Les maisons d'édition prennent des risques, elles doivent investir dans des projets sans avoir la certitude de leur rentabilité (Laumonier, 2020). Autre défi important, le marché québécois de la bande dessinée étant étroit, de nombreux bédéistes québécois.es choisissent donc de publier en France où le marché est beaucoup plus vaste. D'après le rapport Gaspard (BLTF), en 2018, la bande dessinée a généré plus de 12,8 millions de dollars alors qu'en 2012, elle en avait généré environ la moitié, soit 6,9 millions (Laumonier, 2020). D'après un article signé Les Libraires, revue fondée par l'Association pour la promotion de la librairie indépendante (APPLI), vingt et une des trente bandes dessinées les plus vendues au

Québec sont québécoises, adultes et jeunesse confondues. La BDQ a réussi à prendre d'assaut les librairies du Québec (Paradis, 2022). L'année 2021 a enregistré une hausse des ventes de la bande dessinée québécoise et canadienne de 52,4% (Radio-Canada, 2022). Toujours selon le « bilan du marché du livre au Québec 2022 » de Gaspard, les ventes de bandes dessinées ont augmenté de 2,5% par rapport à l'année précédente. La bande dessinée est à la 5<sup>e</sup> place du classement des catégories de livres qui comptent dans la production québécoise (Association nationale des éditeurs de livres, n. d.).

### 2.3.2 L'influence du manga dans la bande dessinée

Nous pouvons retrouver l'influence du manga dans de nombreux domaines de l'art et notamment dans la bande dessinée. Cette influence a permis de donner naissance à deux types de bandes dessinées en Europe. À la fin des années 1990, la popularité du manga a suscité l'émergence de nouveaux artistes qui ont tenté d'imiter les mangakas japonais. De là est née « la nouvelle manga » qui réunit des auteurs japonais et français pour collaborer sur des œuvres. Chacun y apporte une partie de sa culture dans un récit ou bien dans le dessin. Dans les années 2000, « le manfra », une forme hybride entre le manga et la bande dessinée traditionnelle, a vu le jour (Reyns-Chikuma, 2021 ; Rhéault, 2016). Pour écrire des « manfras », il faut être de nationalité française tout en s'inspirant de la culture et du graphisme japonais. Il est aussi possible d'adopter des codes de la bande dessinée franco-belge et notamment son format. L'objectif de ces deux nouvelles formes était d'aller chercher des éditeurs ainsi que des lecteurs de toutes les nationalités et de promouvoir la bande dessinée à travers le monde (Rhéault, 2016).

De nos jours, de nombreux auteurs du monde entier ont été réceptifs à la « vague manga ». Ces derniers produisent des œuvres qui imitent le style manga ou du moins qui s'en inspirent fortement (Rhéault, 2016). En effet, en raison de sa popularité, le manga a fortement influencé la production de bandes dessinées locales dans plusieurs pays (Phornprapha et Podsatiangool, 2019). Un exemple concret est le cas de Patrick Solar, auteur français de la série *Les Légendaires* et Patricia Lyfoung autrice, elle aussi française, de *La Rose Écarlate* qui reprennent tous les deux le format de la bande dessinée franco-belge en y ajoutant des codes du graphisme du manga (Pendarias et Pendarias, 2016 ; Suvilay, 2021 dans Rannou et Rioux, 2023) comme des personnages

ayant de grands yeux expressifs (Canivet-Fovez, 2014). Le Québec aussi a son lot d'artistes influencés par la « vague manga ». Nous pouvons retrouver cette influence dans certaines œuvres de Nunumi, de son vrai nom Christine Dallaire-Dupont. En plus d'être connue au Canada, cette bédéiste a su se distinguer au Japon avec son premier ouvrage intitulé *Sky Rover* qui reprend certains codes du manga (Festival BD de Montréal, n.d. ; Reyns-Chikuma, 2021). L'influence du manga est présente dans l'œuvre *Le Quart du millimètre* de Zviane, bédéiste québécoise, notamment dans les expressions des personnages ou dans l'usage des décors. Il est intéressant de voir que le Québec, qui a tardivement été influencé par la « vague manga », présente de nombreux artistes qui se sont laissés inspirer par ce style (Rhéault, 2012). De manière globale, les bandes dessinées québécoises influencées par le manga n'étaient pas très populaires (Reyns-Chikuma, 2021). De nombreux pays ont, eux aussi, été très influencés par leur voisin japonais et la popularité de son *soft Power* (Phornprapha et Podsatiangool, 2019). Il est intéressant de voir comment une culture, qui était peu connue et appréciée il y a encore quelques décennies, a réussi à influencer de nombreux domaines et à s'imposer sur la scène internationale.

Alors que le temps consacré à la lecture de loisir diminue progressivement, le manga, lui, connaît un essor spectaculaire dans les dernières décennies, avec des parts de marché en constante augmentation. Ce succès est d'autant plus remarquable que le manga présente de nombreux obstacles : il comporte parfois des scènes de violence ou d'hypersexualité, représente des connotations culturelles japonaises très fortes, et propose une façon de lire et de raconter des histoires très différente de la manière à laquelle les pays occidentaux sont habitués.

Pourtant, malgré ces obstacles, le manga parvient à séduire un nombre croissant de Québécois.es, franchissant les barrières culturelles qui auraient pu limiter son adoption. Ce phénomène mène donc à des questionnements. Comment un genre aussi spécifique, de temps en temps jugé enfantin et violent, réussit-il à s'imposer durablement dans un marché où la lecture de loisir recule doucement ? Quelles sont les raisons qui conduisent les Québécois.es à se tourner vers ce genre de lecture ? L'engouement pour le manga au Québec souligne un contraste et révèle une dynamique culturelle originale qui mérite une analyse approfondie.

## **CHAPITRE III : DESCRIPTION DE LA DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE**

Ce troisième chapitre a pour objectif de détailler la méthode choisie et la mise en application lors de la collecte des données, dans le but de répondre aux questions de recherche formulées dans les chapitres précédents. Dans un premier temps, nous présenterons la méthode choisie pour collecter les données, en expliquant pourquoi elle convient bien à notre étude qualitative et au sujet que nous étudions. Nous montrerons comment cette méthode aide à mieux comprendre les situations dans leur contexte. Ensuite, nous présenterons le groupe de personnes étudiées, en expliquant comment nous avons choisi qui participerait et comment nous les avons recrutées. Cette partie montre comment nous avons assuré une bonne diversité pour avoir des données riches. Enfin, nous expliquerons les méthodes et outils utilisés pour analyser les données. Cette étape permet de transformer les informations collectées en résultats clairs et compréhensibles, en identifiant les liens et les tendances du sujet.

### 3.1 Les fondements de la méthodologie

Dans cette première partie dédiée à la démarche méthodologique, il s'agit de présenter les fondements théoriques qui soutiennent notre approche pour en comprendre la logique et la structure. Cette section permet d'ancrer la méthodologie dans un cadre rigoureux en explicitant les notions qui orientent l'ensemble du processus de recherche. Elle permet ainsi de saisir les principes de la construction de notre analyse.

#### 3.1.1 La recherche qualitative

En recherche qualitative, le chercheur étudie les participants dans leur milieu naturel et tente de donner sens à des phénomènes sociaux en se basant sur les comportements des individus étudiés (Fortin et Gagnon, 2016). À ce jour, aucune définition de la recherche qualitative n'a réussi à faire l'unanimité dans le monde scientifique (Luckerhoff et al., 2023). La recherche qualitative a comme avantage de présenter une multitude d'approches et de méthodologies différentes, ce qui la rend très flexible (Luckerhoff et al., 2023). Un raisonnement inductif est souvent utilisé

dans ce type de recherche. C'est une approche où les conclusions générales émergent à partir d'observations spécifiques. Cela permet de présenter des intuitions et de laisser place au contenu qui va ressortir des discussions lors des entrevues (Youssef et al., 2022). C'est le chercheur, dans ce cas précis, la chercheuse, qui est le principal outil de la recherche. Il peut certes utiliser des outils pour l'aider dans l'analyse des données, mais c'est lui qui est présent à chaque étape de l'étude. Il est plus judicieux de débiter la recherche avec une problématique ouverte. De ce fait, la chercheuse pourra s'adapter aux différentes situations observées :

Le chercheur s'immergera dans les données, portera attention au contexte et aux réalités étudiées, sera sensible aux vécus des personnes rencontrées, tentera de donner un sens aux expériences partagées, tout en questionnant sa subjectivité tout au long du processus de recherche, et cela, dès les premières réflexions jusqu'à la rédaction finale du rapport de recherche. (Luckerhoff et al., p. 32)

De plus, il est important de noter que la problématique, la méthode de recrutement ou encore la méthodologie peuvent évoluer et se transformer au cours de la recherche, ce n'est pas immuable : « La recherche qualitative est plus qu'une posture de recherche. C'est une manière d'appréhender le monde » (Luckerhoff et al., 2023, p. 33). D'un point de vue critique, l'approche qualitative varie en fonction des buts et des objectifs de la recherche. De ce fait, il est peu envisageable d'adopter des critères standardisés pour l'effectuer (Fortin et Gagnon, 2016).

### 3.1.2 Le choix de la méthodologie : l'entrevue

Afin de bien choisir sa méthode de collecte de données, les facteurs comme la thématique, l'objet et les finalités de l'étude sont indispensables à prendre en compte (Savoie-Zajc, 2021). Puisque notre étude vise à explorer les pratiques de lecture, mais aussi ce qui incitait les lecteurs à lire des mangas, à comprendre ce qu'ils aiment dans ce genre littéraire et ce que cette lecture leur faisait ressentir, nous avons fait le choix d'adopter une approche qualitative. Une telle approche vise à comprendre les comportements, les perceptions et les expériences des individus à travers des stratégies de collecte de données comme des entrevues ou encore de l'observation. C'est un processus qui engendre une implication importante de la part de la chercheuse (Intissar

et Rabeb, 2015). En ce sens, ce type de recherche permet de créer des liens et donne accès à des informations personnelles. La grande majorité des entretiens qualitatifs sont articulés autour de thèmes prédéfinis. C'est la chercheuse qui va définir les thèmes et les questions principales, construire les idées, poser des questions de relance pour approfondir certains aspects et clarifier la recherche si le besoin se fait ressentir. Cependant, l'ordre, la formulation de certaines questions et parfois les questions elles-mêmes peuvent varier selon les réponses de la personne interrogée. Ainsi, cette méthode permet une certaine structure tout en laissant de la flexibilité pour explorer les perceptions, les expériences et les opinions des participants. La chercheuse reçoit une quantité de données brutes qui vont, par la suite, être traitées et analysées. C'est un travail conséquent qui demande de l'assiduité et de la patience (Intissar et Rabeb, 2015), mais aussi de l'empathie et de l'écoute. La chercheuse doit faire preuve d'ouverture sur le monde et de curiosité tout en étant respectueuse de l'autre (Germain et al., 2023).

Comme dans cette étude l'objectif est de comprendre un phénomène, une expérience, nous procéderons par entretien. Ce choix repose sur la visée compréhensive qui oriente cette étude. En effet, l'entretien est une interaction, une conversation entre l'intervieweur et l'interviewé (Blanchet, 2000, p. 274). En recherche qualitative, la compréhension des phénomènes passe généralement par le discours, car c'est la meilleure manière de prendre conscience de ce que peuvent vivre des individus (Germain et al., 2023). La chercheuse et le participant construisent ensemble les connaissances qui seront teintées d'expériences de vie, des relations sociales et culturelles de chacun (Rubin et Rubin, 2012, p. 274). Selon Savoie-Zajc (2021), l'entretien repose sur trois postulats fondamentaux. D'abord, elle s'inscrit dans une unité de sens, où les échanges entre les participants contribuent à construire un récit cohérent et qui permet de clarifier certaines réponses et éviter les malentendus. Ensuite, elle reconnaît que la perspective de l'autre est significative et enrichit la compréhension du phénomène étudié en ayant accès au point de vue et au vécu des participants. Enfin, la réalité produite durant l'entretien dépend du contexte immédiat, du moment, des conditions de l'entretien et de l'état d'esprit des personnes présentes. Mentionner ces postulats permet de clarifier les fondements de la méthodologie utilisée et d'en comprendre les objectifs. C'est une méthode qui permet une véritable richesse des données en permettant d'avoir accès à des réponses détaillées et nuancées.

L'intérêt est d'abord de rendre explicite l'univers de l'autre (Vermesch, 2003, p. 279). En effet, ce type d'interview permet une interaction directe et personnelle entre les deux parties. C'est un accès privilégié à la vie du participant. Mais elle permet aussi de tenter de comprendre le monde de l'autre en ayant accès à des comportements et à des aspects culturels qui se dégagent d'actions personnelles (Patton, 2002, p. 279). Ensuite, l'entrevue permet aux deux parties de structurer et d'organiser leurs pensées. Pour finir, ce dispositif a une fonction émancipatrice, car il permet au participant de libérer sa parole (Brinkmann et Kvale, 2015, p. 280). Choisir l'entrevue comme dispositif de collecte de données est pertinent lorsque la recherche porte sur des questions complexes et des sujets intimes, notamment quand les chercheurs souhaitent comprendre quel sens les individus donnent à des expériences (Savoie-Zajc, 2021, p. 280). Par ailleurs, l'entrevue ressemble plus à une conversation informelle, car la chercheuse guide le participant, mais, en règle générale, c'est ce dernier qui parle le plus (Fortin et Gagnon, 2016).

Nous avons donc fait le choix d'effectuer des entrevues afin de recueillir des informations qualitatives concernant l'exploration des pratiques de lecture et la compréhension des raisons qui incitent des lecteurs à lire des mangas. Cependant, c'est une méthode qui présente certaines limites. Elle se déroule dans le « ici et maintenant ». De ce fait, l'individu parle de son ressenti à un moment précis. L'expérience est largement plus importante que ce que l'individu peut décrire dans le laps de temps imposé par l'entrevue (Savoie-Zajc, 2021).

### 3.1.3 Le choix des participants

Les participants d'une recherche apportent une richesse de profils divers, avec des parcours, des âges et des expériences variées qui influencent leur manière d'aborder le sujet étudié. L'objectif est d'inclure des profils variés présentant des caractéristiques susceptibles de faire émerger des points de vue divergents, des expériences contrastées ou des logiques d'action différentes. Cette diversité permettra d'explorer l'ampleur du phénomène étudié, en mettant en lumière les régularités, mais aussi les nuances.

### 3.1.3.1 L'échantillonnage et les critères de recrutement

Il ne s'agit pas simplement d'interroger des individus disponibles, mais bien de sélectionner des participants susceptibles de répondre aux objectifs de la recherche. Pour ce faire, il est essentiel de définir clairement les critères de sélection et d'exclusion, en cohérence avec la problématique posée.

D'abord, il faut comprendre l'importance de la sélection des participants. Selon Fortin et Gagnon, c'est « le processus par lequel on obtient un échantillon à partir de la population » (Fortin et Gagnon, 2016, p. 260). En sciences sociales, la taille de la population choisie varie d'une étude à l'autre. Dépendamment de l'intérêt de la recherche, l'échantillon étudié peut être un petit groupe de personnes ou bien la population d'un pays (Beaud, 2021). En recherche qualitative, il est difficile de prédéterminer la taille de l'échantillon. Comme l'objectif de ce type de recherche est basé sur la compréhension des individus et les expériences subjectives plutôt que sur la représentativité de la population, l'échantillon est relativement moins important que pour les recherches quantitatives. Le nombre de participants est donc déterminé par l'atteinte de la saturation des données. Le choix de la stratégie d'échantillonnage est indissociable des questionnements liés à l'étude. Il est aussi très important de choisir une méthode appropriée à la recherche. Pour cela, il y a certains éléments à prendre en compte afin de ne pas aller dans la mauvaise direction. En effet, il faut que cette méthode réponde aux objectifs de la recherche, mais aussi aux délais impartis et aux ressources disponibles pour cette recherche (Fortin et Gagnon, 2016).

Les critères d'inclusion et d'exclusion jouent un rôle crucial dans la conception d'une étude (Intissar et Rabeb, 2015). Les critères d'inclusion définissent les caractéristiques que doivent impérativement posséder les individus afin de pouvoir être admissibles à l'étude, tandis que les critères d'exclusion spécifient les caractéristiques qui vont empêcher un individu de participer. Ces derniers sont précautionneusement déterminés en fonction du problème de recherche afin de garantir la cohérence et la validité de la recherche. (Fortin et Gagnon, 2016). En sélectionnant rigoureusement les participants en fonction de ces exigences, les chercheurs peuvent améliorer la qualité de leur collecte de données (Intissar et Rabeb, 2015).

### 3.1.3.2 L'approche des participants

Le recrutement des participants représente un défi pour les chercheurs. Cette étape est déterminante, car elle influence directement la qualité, la pertinence et la crédibilité des données recueillies. En effet, ce processus de sélection demande une planification et une collaboration avec le milieu concerné. Il nécessite une réflexion approfondie sur les objectifs de la recherche. L'important est de trouver le nombre satisfaisant de personnes qui répondent aux critères définis pour l'étude (Fortin et Gagnon, 2016).

Il existe un grand nombre de méthodes qui peuvent être appliquées pour un recrutement. Celles-ci peuvent varier selon le contexte de l'étude, la population ciblée ainsi que les contraintes éthiques et logistiques. Parmi ces méthodes, on retrouve notamment le recrutement par réseaux sociaux, le bouche-à-oreille, les affiches ou encore la collaboration avec des organismes ou des communautés spécifiques (Fortin et Gagnon, 2016). Le choix de la méthode de recrutement doit ainsi être cohérent avec la méthodologie de recherche adoptée et les objectifs de celle-ci.

### 3.1.4 La préparation des entrevues

L'intérêt de l'entrevue est de recueillir des informations afin de comprendre un évènement ou un phénomène vécu par les participants (Fortin et Gagnon, 2016). Pour qu'une entrevue se déroule de la meilleure des manières, la chercheuse doit s'être bien préparée. D'après Savoie-Zajc (2021), il y a trois considérations à prendre en compte. Il y a d'abord les considérations d'ordre conceptuel qui concernent l'établissement du guide d'entretien. Ce dernier permet d'aider la chercheuse à structurer son entrevue autour des thèmes et sous-thèmes qu'elle aura choisis et jugés pertinents pour son étude. C'est à partir de ces sujets que la chercheuse va articuler les questions qui vont être posées lors de l'entrevue (Fortin et Gagnon, 2016). Il est important que l'intervieweur ait élaboré et pris connaissance du sujet de l'entrevue afin de ne pas créer de situations difficiles, ou alors de pouvoir y faire face si cela se produit (Fortin et Gagnon, 2016). Puis, il y a les considérations d'ordre relationnel. Dans ces considérations, il y a d'abord la manière d'établir les premiers contacts avec les participants potentiels (Savoie-Zajc, 2021). De plus, avant de valider la participation

d'un individu, il faut échanger avec ce dernier en lui présentant l'intérêt de la recherche plus précisément, mais aussi pour comprendre ce qui l'a incité à vouloir participer à cette étude. Cela permet aussi de clarifier les thèmes qui vont être abordés et qui ont été préétablis lors de la création du guide d'entretien. Pour finir, il y a des considérations d'ordre matériel à prendre en compte. En effet, le déroulement de ces entretiens implique une véritable gestion des aspects techniques, mais aussi environnementaux et temporels. D'abord, les aspects techniques touchent à l'enregistrement des entretiens et à tout le matériel nécessaire à leur bon déroulement. Puis, l'aspect environnemental concerne les lieux des rendez-vous pour faire les entretiens. Et pour finir, l'aspect temporel concerne la durée des entretiens qui variera en fonction des individus. Il vaut mieux prévoir une plage horaire plus longue afin que les participants puissent libérer le temps adapté à la recherche (Savoie-Zajc, 2021). Il est aussi important de prévoir un temps immédiat après les entretiens pour rédiger les verbatims. Les informations seront fraîches et seront donc plus rapidement retranscrites.

La chercheuse doit adopter une posture d'écoute bienveillante, active, ouverte et empathique tout au long des échanges qu'elle va avoir avec les participants. L'important est de respecter autrui et d'essayer de construire un lien de confiance afin que les participants se sentent libres de partager leur ressenti. Afin de pouvoir créer ce lien, il faut réussir à prendre de la distance avec les paroles des personnes et ainsi avoir une absence totale de jugement (Germain et al., 2023). Dans beaucoup de recherches sociales, les chercheurs doivent faire preuve d'impartialité afin de ne pas influencer les participants. Cependant, lors d'entretiens, la chercheuse ne doit pas obligatoirement faire preuve d'impartialité. En recherche qualitative, les biais de la chercheuse peuvent être considérés comme des éléments enrichissants, car ils permettent d'apporter une perspective unique, mais peuvent influencer les données récoltées lors des entretiens. C'est pour cela qu'il est important pour la chercheuse d'adopter une posture d'écoute et de prendre du recul sur ce qui est dit lors de l'entretien afin de ne pas influencer les dires du participant.

### 3.1.5 Les outils d'analyse des données

La recherche qualitative produit de nombreuses données qui sont analysées par la suite. Cependant, il existe un grand nombre d'outils qui permettent d'exploiter les données récoltées. L'entrevue génère des données à la fois verbales et non verbales. De ce fait, la transcription des données enregistrées durant l'entrevue se fait par verbatim (Savoie-Zajc, 2021 ; Fortin et Gagnon, 2016). Commençons par le codage qui permet de transformer les données brutes récoltées durant les entrevues et ainsi de rendre l'analyse plus confortable pour les chercheurs (Intissar et Rabeb, 2015). L'intérêt est d'identifier les thèmes, sujets ou concepts clés qui découlent de ces entrevues (Dhakal, 2022). Pour cela, la chercheuse attribue des codes pour chaque élément jugé pertinent pour la recherche lors des entrevues en les annotant à l'aide d'outils comme du surlignage ou des annotations. Elle doit ensuite définir un mot ou groupe de mots qui lui permet de regrouper ce qui est évoqué sous les différents thèmes. L'objectif est de résumer les passages importants pour faciliter le processus de codage (Intissar et Rabeb, 2015). Il y a deux types de codes : descriptif et explicatif. Les codages descriptifs classent simplement les différentes parties du texte sans les interpréter, alors que les codages explicatifs, eux, montrent quels éléments expliquent le sens ou les liens entre les événements. Il y a ensuite la phase de catégorisation qui consiste à définir des catégories pour regrouper les codes identiques sous un même titre plus général. Cette catégorisation permet ainsi de ranger les codes selon leur homogénéité, leur objectivité, leur fidélité et leur productivité (Intissar et Rabeb, 2015). Pour finir, il faut mettre en relation ces catégories afin de trouver les liens entre elles.

### 3.1.6 Les précautions éthiques

La recherche scientifique soulève de nombreux enjeux éthiques, peu importe la discipline concernée. Dans le domaine de la recherche sociale, l'éthique est un élément indispensable. En effet, il est primordial de prendre en considération la responsabilité de la chercheuse vis-à-vis de personnes participant à l'étude. D'après Fortin et Gagnon (2016), « c'est la discipline qui se préoccupe de valeurs qui guident les conduites et les comportements humains » (p. 149). La recherche qualitative révèle

systématiquement des enjeux éthiques causés par la participation de l'humain dans cette dernière. Comme la chercheuse a accès à des informations privées des participants, il est impératif de préserver leur intégrité et leur dignité. Les précautions éthiques permettent aussi de savoir si les études répondent aux besoins fondamentaux de la recherche (EPTC 2, 2022). L'étude ne doit ni nuire au bien-être de l'individu, ni à celui de la société (Crête, 2021). Les participants doivent apporter leur consentement éclairé, ce qui signifie que nous leur avons fourni toutes les informations nécessaires et disponibles concernant la recherche dans un formulaire de consentement. Ces dernières étaient accessibles dans un langage qu'ils pouvaient comprendre. Un laps de temps leur a été laissé afin qu'ils puissent lire les informations et qu'ils puissent poser des questions s'ils en avaient le besoin (EPTC 2, 2022). Ce consentement doit aussi être libre, c'est-à-dire que les participants ont le droit d'accepter ou bien de refuser de participer à la recherche. Ils ne seront pas pénalisés s'ils décident de ne pas participer et ils ne doivent subir aucune contrainte ou manipulation qui les forcerait à participer. D'ailleurs, il y a des participants qui se sont retirés de la recherche par manque de temps. Pour finir, leur consentement doit être continu. En effet, les participants peuvent se retirer sans préjudice à tout moment de la recherche si cela ne leur convient plus sans avoir besoin de fournir une explication. Par ailleurs, un consentement est limité à une seule recherche précise (EPTC 2, 2022 ; Fortin et Gagnon, 2016).

### 3.2 L'application de la démarche méthodologique

Cette section vise à présenter l'application concrète de la démarche méthodologique utilisée pour cette recherche. Elle permet de décrire de manière structurée les différentes étapes mises en place, depuis la planification de l'étude jusqu'à la collecte et l'analyse des données. Cette partie offre une compréhension claire du cadre dans lequel l'étude a été menée.

#### 3.2.1 L'échantillonnage

Après réflexion, c'est l'échantillonnage par volontariat qui nous a paru être le plus adapté à cette étude (Beaud, 2021). En effet, l'objectif est que les participants aient l'envie de se livrer sur leur pratique de lecture. De ce fait, le volontariat est la

meilleure manière de recruter des personnes qui se sentiront libres de parler. Cependant, ce type d'échantillonnage ne nous a pas permis d'obtenir le nombre de participants nécessaire, alors nous avons également effectué un échantillonnage par réseau, aussi appelé échantillonnage par « boule de neige » (Beaud, 2021 ; Fortin et Gagnon, 2016). L'échantillonnage par réseau désigne le fait d'ajouter de nouveaux participants à l'étude par le biais des relations du noyau de participants initial, c'est-à-dire les personnes recrutées par volontariat (Beaud, 2021). C'est une méthode qui s'appuie sur des réseaux réels ou bien virtuels. Elle fait appel à l'entourage des participants. Avec ces deux méthodes, nous avons réussi à recruter le nombre de participants nécessaire à la recherche.

Pour cette recherche, nous avons recruté seize participants lors du processus de recrutement. Trois d'entre eux nous ont contactée par le biais des affiches exposées ou bien des publications réalisées sur les réseaux sociaux. Trois participants faisaient partie de l'entourage de la chercheuse. Finalement, dix des participants ont été recrutés grâce aux réseaux des autres participants.

### 3.2.2 Les critères de recrutement

Tout d'abord, les personnes doivent être des lectrices étant donné que l'étude porte sur les pratiques de lecture. De plus, étant donné que nous avons fait le choix de nous concentrer sur le phénomène qu'est le manga, les participants doivent aussi être familiers avec la bande dessinée japonaise. Il a ensuite été nécessaire de déterminer à partir de quel nombre de mangas lus par an une personne pouvait être considérée comme lectrice. Nous avons pris en compte la lecture de mangas en format papier comme en format numérique. Toutefois, définir précisément ce qu'est un lecteur s'est révélé complexe. C'est pourquoi nous avons choisi de ne pas fixer de seuil minimal de lecture annuel. Nous estimons que si une personne se considère elle-même comme lectrice de mangas, quel que soit le format utilisé, elle peut être incluse dans l'étude, peu importe aussi la langue dans laquelle elle s'adonne à la lecture. Pour des considérations éthiques, les participants devaient avoir plus de 15 ans. Comme nous l'avons précisé précédemment, le manga est arrivé plus tardivement au Québec que dans d'autres pays. Puisque nous nous sommes intéressée à la situation de la lecture au Québec, les participants devaient être originaires du Québec. De ce fait, notre terrain

a été principalement Trois-Rivières et donc la population trifluvienne. Commencer l'étude auprès de cette population a été un choix logique étant donné que l'université de la chercheuse se trouvait dans la ville et que cette dernière y habitait. Cependant, l'échantillonnage par réseaux nous a permis d'étendre la recherche aux villes voisines grâce à l'utilisation de la plateforme Zoom qui nous a permis d'effectuer des entrevues à distance. Bien que cette utilisation numérique puisse induire une certaine distance relationnelle, il a été, néanmoins, possible d'instaurer un climat d'échange bienveillant, grâce à une préparation adéquate de l'entrevue et à la familiarité croissante des individus avec ce type d'outil. De plus, Trois-Rivières est une ville à taille modérée, ni trop grande, ni trop petite ce qui est un avantage pour une recherche de cette ampleur. Cette contrainte géographique est apparue comme une opportunité. Pour finir, la ville est considérée comme la capitale mondiale de la poésie. Cette dernière a accueilli, en 2024, la 40<sup>e</sup> édition du Festival international de la Poésie (Bolduc, 2024). La poésie, avec la littérature, est le « cinquième » des neuf arts cités plus haut (Régimbeau, 2013), il serait donc intéressant de voir l'importance du « neuvième art » pour les habitants de cette ville.

### 3.2.3 L'approche des participants

Afin de mener à bien cette étape de la recherche, nous avons mis en place différentes manières de faire avec pour objectif de recruter une quinzaine de personnes. Nous avons finalement effectué seize entrevues. Ce nombre n'a pas permis la saturation théorique, mais a permis d'obtenir une diversité de profils adéquate pour l'ampleur du projet. En effet, nous avons eu la chance d'obtenir des profils très différents en respectant quasiment la parité. Pour recruter ces personnes, nous avons utilisé les réseaux sociaux<sup>3</sup> en diffusant un message donnant les principales informations tout en essayant de susciter l'intérêt pour inciter les gens à nous contacter. Les réseaux sociaux peuvent aussi être un moyen de toucher une population jeune. Cependant, l'objectif étant de recruter des personnes de différents âges, nous ne pouvons pas compter uniquement sur ce moyen. Pour cela, nous avons contacté des librairies et des bibliothèques qui ont accepté d'exposer des affiches<sup>4</sup> récapitulant les

---

<sup>3</sup> Annexe 1

<sup>4</sup> Annexe 2

informations nécessaires à la compréhension de la recherche dans leurs établissements pour nous aider dans notre phase de recrutement. De cette manière, les individus ont directement pu choisir s'ils avaient l'envie ou non de participer à la recherche. L'entourage des chercheurs a aussi été sollicité pour participer à la recherche. En faisant appel à l'entourage, nous avons pu recruter un plus grand nombre d'individus. Cependant, l'entourage peut être trompeur. En effet, l'un des risques de cette stratégie est la répétition des informations. Dans le cas de cette recherche, faire appel à l'entourage des chercheurs a été bénéfique et a permis d'atteindre le nombre de participants attendu.

#### 3.2.4 Le profil des participants

Nos différentes stratégies d'approches ont permis de recruter un échantillon de participants aux profils variés. L'âge des personnes rencontrées en entrevues s'étend de 17 à 38 ans, offrant une diversité de perspectives liées aux différentes étapes de vie. La répartition des sexes est relativement équilibrée, avec un nombre quasi équivalent de participants s'identifiant au sexe féminin et au sexe masculin.

Sur le plan socio-professionnel, l'échantillon se compose de deux groupes principaux. Le premier regroupe neuf participants en formation, allant du niveau secondaire à la reprise d'études universitaires. Parmi eux, certains occupent également un emploi à temps partiel en parallèle de leurs études. Le second groupe comprend sept participants déjà insérés dans le marché du travail, dont la majorité occupe un emploi à temps plein. Cette hétérogénéité au niveau des parcours scolaires et professionnels contribue à enrichir la variété des points de vue recueillis.

#### 3.2.5 La préparation des entrevues

Ici, nous avons préparé en amont une liste non exhaustive de questions qui pourraient être posées ou non lors de l'entrevue. Chaque participant est différent, de ce fait, les questions posées n'ont pas toujours été les mêmes. Dès qu'un participant nous contactait ou que nous voulions contacter une personne pouvant potentiellement être intéressée par la recherche, nous avons systématiquement envoyé un courriel récapitulatif contenant l'objectif du projet, le temps moyen d'une entrevue tout en

précisant qu'elle serait enregistrée et enfin, quelques lignes pour dire aux participants qu'ils pouvaient poser toutes les questions nécessaires. Par la suite, si le participant choisissait de faire partie de la recherche, nous lui transmettions un formulaire de consentement<sup>5</sup> pour s'assurer qu'il était bien en accord avec les objectifs du projet.

Afin que les entrevues se déroulent sans accroc, du matériel d'enregistrement a été loué avant chaque entrevue à la bibliothèque de l'UQTR. Concernant l'emplacement, les entrevues ont eu lieu dans des endroits différents en fonction des préférences des participants : un café, une salle de la bibliothèque de l'université, une école ou bien en Zoom lorsqu'ils ne pouvaient pas se déplacer. Les entrevues ont duré en moyenne entre 30 minutes et 1 heure 30. Le temps a parfois dépassé celui affiché sur le formulaire de consentement, mais lorsque le participant avait beaucoup d'éléments à partager, nous ne coupions pas l'entrevue. Nous n'avons d'ailleurs jamais interrompu un entretien. Après chaque entretien, un temps était accordé pour noter les impressions et les éléments importants à retenir de chaque entretien.

Les entrevues se sont toujours déroulées dans la bienveillance et l'écoute d'autrui. Comme l'entrevue semi-dirigée est un moyen de collecte de données basé sur une discussion et un échange, il est parfois arrivé que la conversation dérive sur d'autres sujets que l'objet de la recherche. Cependant, il a toujours été possible de recentrer la discussion afin de reprendre le fil de la recherche. Il y a énormément d'éléments à prendre en compte afin que les entrevues se déroulent de manière convenable et puissent être analysées par la suite.

### 3.2.6 Les thèmes explorés lors des entrevues

Durant les entrevues, plusieurs thèmes ont été abordés afin d'explorer les pratiques de lecture et de comprendre les raisons qui incitent les individus à lire des mangas. Ces thèmes ont été élaborés de manière à répondre à la problématique générale, qui cherche à comprendre ce que les lecteurs québécois.es apprécient dans le manga, la relations qu'ils entretiennent avec la pratique de lecture, ainsi que les émotions que ce genre peut susciter chez eux. Pour cela, nous avons élaboré quatre thèmes majeurs qui constituent notre guide d'entrevue et qui permettent de suivre une trame bien définie.

---

<sup>5</sup> Annexe 3

Tout d'abord, nous avons abordé l'importance de la lecture. L'intérêt est de comprendre la place et l'importance que peut avoir la lecture dans la vie des individus. Chacun a un rapport différent à la lecture. Le fait de savoir combien de temps ils consacrent à cette activité de loisir peut donner une idée de la place que peut avoir la lecture dans la vie des participants et permet ainsi d'éclairer la relation qu'ils entretiennent avec cette pratique de lecture. Ensuite, nous avons parlé des habitudes de lecture. Ainsi, nous avons abordé des sujets tels que le support, qu'il soit papier ou bien numérique, ou encore les habitudes de consommation (achats/emprunts). Comme nous l'avons évoqué dans les chapitres précédents, le manga engendre inévitablement une nouvelle manière de lire du fait de son format, de ses dessins ou encore de son sens de lecture. De ce fait, il a été intéressant de comprendre le rapport que les participants à la recherche avaient avec la bande dessinée japonaise afin de mieux saisir comment ces pratiques participent à leur appréciation du manga. Puis, nous avons cherché à comprendre pourquoi ils lisaient plus particulièrement des mangas dans le but d'identifier les éléments de ce genre qui attirent et fidélisent les lecteurs. Pour finir, nous avons discuté des sentiments que les mangas pouvaient générer chez les lecteurs. En effet, savoir pourquoi ils en lisent est une chose, et il est aussi intéressant de comprendre ce que ces livres peuvent créer comme sentiments chez les lecteurs et comment ces expériences émotionnelles s'inscrivent dans leur vécu.

Ces quatre thèmes ont permis d'en apprendre plus sur les lecteurs de mangas rencontrés et ainsi d'explorer leur pratique afin de comprendre ce qu'ils appréciaient dans le manga et la manière dont ils vivent et ressentent cette lecture. L'intérêt était de poser des questions pour guider le participant. Néanmoins, toutes les questions qui avaient été préparées en amont n'ont pas été obligatoirement posées durant l'entretien. Voici quelques exemples de questions qui ont pu être discutées lors des entretiens.

Tableau 1 : Exemples de questions qui pouvaient être posées lors des entretiens

L'importance de la lecture	Combien de temps consacrez-vous à la lecture par semaine ? Depuis combien de temps lisez-vous ? Qu'est-ce qui vous a amené à lire des mangas ?
Les habitudes de lecture	Quel type de livre lisez-vous le plus ? Quel type de format préférez-vous ? Pourquoi ? Comment vous procurez-vous les mangas que vous lisez ?

Les raisons	Quel est votre intérêt à lire des mangas ? Dans quel but lisez-vous des mangas ? Qu'est-ce que vous aimez dans le manga ? Pourquoi avoir commencé à en lire ?
Les sentiments provoqués	Qu'est-ce que vous ressentez quand vous en lisez ? Quels sentiments vous procure la lecture de manga ? Que vous apporte la lecture de mangas?

### 3.2.7 Les outils d'analyse des données

Nous avons fait le choix d'utiliser le logiciel Word afin d'analyser les données récoltées lors des entretiens. Sur Word, il est possible d'importer des documents de différents formats (audio, vidéo...) pour pouvoir, par la suite, effectuer la transcription. Ce choix s'explique également par l'accessibilité et la familiarité de cet outil, permettant une prise en main rapide et efficace. Les étapes suivantes se sont aussi déroulées sur Word dans le but d'utiliser un seul logiciel pour faciliter l'analyse des données. L'utilisation d'un outil unique a permis de limiter les pertes d'information et d'assurer une meilleure continuité dans le processus analytique.

Dans un premier temps, chaque entretien a été retranscrit individuellement afin d'avoir une vision d'ensemble de la conversation. Cette retranscription s'est faite de manière la plus fidèle possible, en considérant les hésitations ou les reformulations jugées pertinentes. Cette transcription s'effectuait dans les jours suivant l'entretien, de ce fait, les informations étaient encore bien présentes dans l'esprit de la chercheuse. Cela a permis de contextualiser plus facilement certains propos et d'en saisir les nuances.

La chercheuse a attribué des codes pour chaque élément jugé pertinent pour la recherche lors des entretiens en les annotant à l'aide d'outils, comme du surlignage ou des annotations. Ce codage contribuait à identifier des régularités, des divergences ainsi que des éléments significatifs en lien avec les objectifs de la recherche. Ces données ont ensuite été classées en fonction des thèmes abordés dans le Tableau 1 (p. 72). Cette étape a facilité la comparaison des données entre les différents participants. Ce tableau a été divisé en quatre colonnes. La première présentait les thèmes principaux, ceux qui nous ont permis de diriger les entretiens, puis la deuxième

colonne annonçait les thèmes secondaires afin d'aiguiller la recherche. Ensuite, la troisième affichait les sous-thèmes pour bien séparer les informations et être précis. Enfin, la dernière colonne était pour les citations importantes des participants, celles utilisées plus tard dans l'analyse des données. Cette manière de faire a contribué à une analyse rigoureuse et systématique, tout en assurant une traçabilité claire entre les données brutes et les interprétations présentées dans la recherche.

### 3.2.8 Les précautions éthiques

Dans notre étude, nous sommes partie à la rencontre de personnes ayant pour loisir la lecture de mangas. Nous avons eu accès à des informations personnelles et intimes des participants. Par conséquent, une attention particulière a été portée aux considérations éthiques tout au long du processus de recherche. Nous avons veillé à assurer l'anonymat des participants pour préserver la confidentialité et la préservation de la vie privée (EPTC 2, 2022). Ces principes éthiques constituent un fondement essentiel de la recherche impliquant des êtres humains. Afin de préserver l'anonymat, aucun nom n'a été dévoilé, mais nous les avons identifiés dans le texte grâce à un code qui nous permet de facilement les reconnaître tel que P1 pour désigner le premier participant et ainsi de suite. Ce système de codage garantit que les données recueillies ne peuvent pas être associées à une personne identifiable. Maintenant que tous les détails de la collecte de données ont été expliqués et clairement exposés, nous allons pouvoir commencer le chapitre suivant qui présente les résultats de cette collecte et l'analyse effectuée par les chercheurs.

## CHAPITRE IV : ANALYSES

Ce quatrième et dernier chapitre va présenter en détail les analyses. Pour rappel, l'objectif de ce mémoire est de comprendre l'importance de la lecture chez les lecteurs et lectrices québécois.es en se concentrant sur le manga, phénomène plutôt récent dans cette région du Canada. Pour cela, nous avons articulé les entrevues autour de thèmes principaux. De ce fait, dans ce dernier chapitre, nous allons aborder l'importance de la lecture, les raisons pour lesquelles les participants lisent des mangas, puis les sentiments que cette lecture leur provoque. Après cela, nous allons discuter du fait que le manga peut être vecteur de communauté. Finalement, nous allons traiter de la question ouverte posée pour avoir l'avis des participants sur le phénomène qu'est devenu le manga depuis les dernières décennies.

### 4.1 L'importance de la lecture

Dans le cadre des entrevues réalisées pour cette étude, des participants ont souligné l'importance de la lecture dans leur vie quotidienne. Certains lisent tous les jours peu importe le support, que ce soient des articles, des mangas ou des romans. D'autres lisent toujours beaucoup, mais pas exclusivement pour le loisir. Les lectures imposées pour l'école prennent parfois plus de place et la lecture pour le plaisir passe au second plan, comme c'est le cas pour le P11 et la P16 qui sont tous les deux étudiants à l'université. Bien que cette recherche se concentre sur le cas des mangas, aucun des participants écoutés n'a débuté sa relation avec la lecture par un manga. Ils ont tous découvert la lecture par des moyens différents et leur curiosité, les suggestions de l'entourage ou bien la télévision les ont ensuite amenés à découvrir le manga. Ces premières lectures construisent les goûts et les habitudes culturelles qui vont par la suite façonner leur relation avec la lecture et avec le manga qui va évoluer différemment en fonction des expériences de vie. Par ailleurs, les participants sont presque tous, toujours, de grands lecteurs. La lecture occupe une grande place dans leur vie comme le P1 qui annonce : « Je lis au moins un petit peu, tous les jours. » Chaque participant a une expérience et un affect avec la lecture qui lui sont propres, que ce soit concernant l'initiation à la lecture ou bien la découverte du monde du manga, que nous aborderons plus tard.

#### 4.1.1 L'initiation à la lecture

La question des premiers contacts avec la lecture est étroitement liée à la notion de socialisation culturelle (Lahire, 2001), où l'environnement familial et scolaire joue un rôle essentiel dans la construction des habitudes de lecture. Les participants rencontrés ont découvert leur goût pour la lecture dès l'enfance, initiés tantôt par un parent, tantôt par l'école. La P2 raconte que, lorsqu'elle était enfant, son père lui lisait régulièrement des bandes dessinées telles que *Tintin* ou *Astérix et Obélix* avant le coucher. Ce moment de lecture partagée était décrit comme un rituel. Pour la P16, les moments de lecture étaient des moments privilégiés. C'est une activité qui se transmet et qui continue de se transmettre dans sa famille : « C'étaient des moments importants. Avec ma grand-mère aussi, je lisais énormément le soir. J'ai encore les livres qu'elle me lisait. C'est moi qui les ai maintenant, puis c'est super précieux. Je les transmets à mes enfants aussi. » Pour d'autres, c'est à l'école que la lecture a pris place dans leur quotidien, d'abord à travers les images, puis en s'enrichissant progressivement, jusqu'à découvrir des romans comme *Harry Potter*, qui ont marqué plusieurs générations (Lozi et al., 2008). Pour les participants de notre étude, le goût pour la lecture s'ancre dès l'enfance, grâce à l'influence de l'environnement familial, de l'école et de certaines œuvres marquantes. Ces premiers contacts participent à créer un rapport positif à la lecture. Lorsqu'il s'installe tôt, ce lien tend à perdurer, même à l'âge adulte, et à construire les habitudes de lecture. En effet, plus les habitudes sont instaurées tôt, plus elles ont tendance à perdurer dans le temps, parce qu'elles construisent un rapport affectif positif au livre, qu'elles installent des routines autour de la lecture et donnent à l'enfant le sentiment de compétence en lien avec cette activité (Alramamneh et al., 2023). Cela peut expliquer pourquoi les participants sont devenus de grands lecteurs et pourquoi certains d'entre eux se tournent aujourd'hui vers d'autres formes de lecture comme le manga, qui répondent à leurs goûts, à leurs émotions et à leurs souvenirs de lecture.

#### 4.1.2 La découverte de l'univers du manga

Plonger dans l'univers du manga, c'est faire ses premiers pas dans un monde riche et varié. Cette découverte passe souvent par la confrontation avec les différences

entre mangas et animés, ces derniers incitant fréquemment les lecteurs impatientes à se tourner vers le support papier pour approfondir l'intrigue, explorer les détails et saisir des nuances absentes de l'écran.

#### 4.1.2.1 Les premiers pas dans l'univers

Les participants à la recherche ont découvert le manga par différents moyens. Certains ont été attirés par les animés diffusés à la télévision durant leur enfance, ce qui les a poussés à lire les mangas pour suivre la suite des histoires. D'autres ont trouvé des mangas à la bibliothèque ou à l'école, tandis que certains ont été influencés par leur entourage familial passionné d'animés. Le manga s'est tellement exporté dans le monde entier que même les non-initiés savent de quoi il est question lorsque le sujet est évoqué dans des conversations (Sorella et Wouters, 2024). Comme pour l'entrée dans le monde de la lecture, chaque personne interviewée a relaté une expérience, des raisons et un entrain différent pour le manga. Lors des échanges avec les participants, plusieurs manières d'entrer dans l'univers des mangas ont été relatées. Des participants ont évoqué être entrés dans l'univers du manga par le biais de la télévision. Nous avons annoncé précédemment qu'à partir des années 80, 90 des animés japonais étaient diffusés sur les chaînes de télévision locales dans la francophonie et cela a continué dans les années 2000 avec *Pokémon*, *Yo-GI-YO* ou encore *Naruto* et *One Piece*. De ce fait, des enfants de différentes générations ont grandi avec des animés à la télévision. C'est comme ça que certains ont fait la transition vers le manga. Pour le P1, c'est l'envie de connaître la suite de ses dessins animés préférés : « J'ai lu des mangas, honnêtement, au départ, c'était surtout pour finir où je n'étais pas rendu encore dans les dessins animés. C'est beaucoup ça la première raison pour laquelle j'ai lu des mangas. » Pour le P11, c'est parce qu'il en regardait avec son grand frère avant d'aller à l'école : « Avant d'aller à l'école, mon frère écoutait *Dragon Ball*, l'animé jouait à la télévision le matin. Puis j'écoutais ça avec lui en mangeant mes toasts, mon bol de céréales avant d'aller à l'école. » Pour le P12, c'est sa mère qui regardait des animés : « Ma mère a écouté *Mini Fée*, elle avait des vieilles cassettes et j'écoutais *Pokémon*. » D'autres interviewés ont parlé de l'importance des bibliothèques dans leur cheminement vers le manga : « J'en ai lu plus vers l'âge de 12, 13 ans. C'est quand j'allais dans la bibliothèque de l'école puis que j'ai réalisé qu'il y avait ce type de livre,

on dirait que ça m'avait plus tapé à l'œil. » (P6). Certains participants ont évoqué l'importance de l'école et le fait d'avoir trouvé des tomes de mangas trainant dans des classes, possiblement laissés à la vue par d'autres camarades :

Puis arrivé en 6<sup>e</sup> année primaire, c'est là qu'il y avait un livre manga qui traînait dans la classe, qui était un manga de *Dragon Ball*. Puis je me suis dit : « Hey, j'écoutais ça avec mon frère quand j'étais petit ! » Donc là je l'ai pris, j'ai lu et ça a vraiment été le début. (P11)

Enfin, c'est l'influence de l'entourage qui a joué dans la vie d'autres participants. C'est à l'école par le biais des amitiés que la découverte du monde du manga s'est faite. Pour la P16, son entrée dans le monde du manga s'est faite grâce à ses amis d'école. D'ailleurs, c'est auprès d'une de ses amies qu'elle a appris à découvrir le manga d'une façon bien particulière :

Elle avait instauré un rituel autour du manga parce que c'était difficile à trouver et c'était super dispendieux [...] Faque là, il fallait faire attention, ne pas plier les coins, le tenir d'une telle manière. Je ne sais pas si c'est parce que la qualité était moins bonne à l'époque, mais les pages avaient tendance à se détacher super facilement. Faque là, il fallait le lire comme de côté, et essayer de lire dans la craque, c'est quoi le mot qui était là. Bref, c'était quelque chose. Ça m'a resté, parce qu'encore aujourd'hui, mes enfants lisent mes mangas, et je leur dis comment lire le manga de la même façon. Je ne sais pas si tout le monde lit comme ça, mais moi c'est comme ça que j'ai appris à manipuler un manga, c'était vraiment comme un livre particulier, je ne sais pas pourquoi, puis je suis tombée vraiment comme à plein régime dedans. (P16)

Le témoignage de la P16 illustre que le manga n'est pas juste un livre comme les autres, mais un objet précieux, qu'il faut manipuler avec précaution en raison de sa fragilité de l'époque. Son amie avait mis en place une manière bien précise de lire, et ce rituel lui est resté en mémoire au point qu'elle le transmet encore à ses propres enfants. Aujourd'hui, même si les mangas sont plus robustes et de meilleure qualité, la participante continue d'en prendre soin par amour des livres. Cela montre que la lecture ne passe pas uniquement par les mots, mais aussi par les habitudes. En résumé, la découverte du manga par les participants s'est faite par plusieurs chemins : la télévision, l'école, la bibliothèque ou encore l'influence de l'entourage. Ces premières expériences participent à façonner la place que le manga occupe dans leur vie et la relation qu'ils entretiennent avec ce média au fil du temps.

#### 4.1.2.2 La place du manga tout au long de la vie

Chaque participant a une relation singulière avec le manga, que ce soit dans le temps qu'il y consacre, dans les types qu'il privilégie ou encore dans les émotions qu'il y associe. Toutefois, cette relation n'est pas figée et peut évoluer au fil du temps et des parcours de vie.

Pour certains des participants, la découverte du manga a joué un rôle déterminant dans leur pratique de lecture. Elle leur a permis de trouver un genre littéraire de prédilection qu'ils lisent aujourd'hui majoritairement. Comme l'explique le P14 : « Je lis beaucoup plus des mangas, mais beaucoup moins les romans. Ça me tenterait de reprendre par contre. ». À l'inverse, pour d'autres, l'intérêt pour le manga correspond davantage à une phase de leur vie et ne fait aujourd'hui plus ou presque plus partie de leurs habitudes de lectures : « Pour ma part à 25 ans, je ne lis plus du tout ça. Depuis, 18 ou 19 ans, j'ai complètement arrêté. [...] Mon passe-temps était rendu sur autre chose avec l'école et la vie sociale, on a un peu moins le temps. » (P6). Entre ces deux situations, certains participants entretiennent une relation plus intermittente avec le manga. Par exemple, la P10 décrit une pratique fluctuante : « Je te dirais que ça vient par passe quand j'en lis. Il y a une passe où je vais lire toute une série au complet, et une passe où je ne vais pas en lire ». Sa relation avec le manga varie donc selon son humeur et ses envies de lecture. De son côté, le P1, étudiant, indique qu'il aimerait en lire davantage, mais que le manque de temps limite sa pratique. Enfin, des participants mentionnent également une évolution dans les types de mangas qu'ils lisent. C'est le cas du P12 qui explique avoir délaissé certains types qu'il appréciait plus jeune :

J'ai toujours été quelqu'un qui a beaucoup aimé les mangas parce que c'est un moment de pause un peu t'sais. Quand j'étais jeune c'étaient beaucoup plus des Power Fantasy qu'on appelle, t'sais les Isekais toutes ces affaires-là qui avaient comme des protagonistes trop cool. Je suis absolument plus capable de lire ça. Vraiment plus capable de lire des Power Fantasy on dirait que ça me *cringe* un peu. Mais je lis maintenant plutôt des thématiques un peu plus matures, puis des fois qui amènent plus la réflexion. (P12)

Cela illustre comment les préférences de lecture peuvent évoluer avec l'âge et l'expérience, les lectures se tournant progressivement vers des thématiques correspondant plus à leurs intérêts et leurs envies.

#### 4.1.2.3 Les différences manga/animé

Les mangas et les animés sont étroitement liés. Cependant, ils présentent de nombreuses différences, notamment dans leur format, leur rythme de diffusion et leur façon de raconter l'histoire. Ces différences jouent un rôle clé : elles incitent souvent les spectateurs à se tourner vers le manga pour en apprendre davantage et découvrir des détails absents de l'animé. Comme le souligne Blöndal (2014), la brièveté des épisodes animés peut mener à des intrigues écourtées ou à des personnages moins développés. Ce phénomène a été évoqué lors des entrevues menées pour cette étude : « Quand c'est adapté, il y a des petites affaires qui changent. » (P1). En effet, une œuvre cinématographique ne peut pas être identique à l'œuvre dont elle est issue. Cette perte d'informations peut donc inciter les téléspectateurs à se tourner vers le manga afin de compléter leurs connaissances de l'histoire.

Un autre facteur concerne la production. Certains animés sont diffusés plus rapidement que la publication des chapitres du manga. La création d'un manga est un travail long et exigeant. Pour pallier cet écart, les studios ajoutent parfois des épisodes dits *fillers*, qui permettent de ralentir l'avancée de l'histoire principale, en ajoutant des éléments qui ne sont pas présents dans le manga, afin de laisser le temps au mangaka de poursuivre son œuvre (Suvilay, 2017). Ces épisodes, bien qu'utiles, ne font pas toujours l'unanimité : « Bah ! Il y a des *fillers*. C'est tellement inutile. Ce n'est même pas intéressant. » (P1).

Malgré cela, l'animé offre des expériences sensorielles uniques. Il arrive que certains lecteurs et téléspectateurs trouvent que l'adaptation en animé permet de sublimer l'œuvre originale. La P7 raconte que les éléments sonores et visuels renforcent son immersion dans l'histoire : « Quand tu as la musique en arrière, les effets sonores tout qu'est-ce qu'il manque à ton cerveau quand tu lis, ça améliore de 1130% le manga. » De même pour la P9, les animés offrent une expérience plus dynamique : « Souvent quand je regarde des animés, je trouve que c'est un spectacle. » Cependant, certaines adaptations sont perçues comme étant infidèles ou mal adaptées comme en témoigne le commentaire de la P7 : « Mais je ne veux plus jamais entendre parler de *Berserk* pour un animé ou un film. Ça a été bâclé de A à Z. » Il ne faut pas aussi oublier la censure. Souvent, les mangas sont bien plus violents que l'adaptation

qui en est faite (P2). Ces différences créent une dynamique intéressante : l'animé, en donnant un avant-gout de l'histoire, sert de passerelle vers le manga.

Et pourtant, la nécessité d'avoir accès à la suite d'un animé a également été mentionnée par des participants. En effet, le manga, souvent publié plus rapidement que son adaptation animée, devient pour certains un moyen d'assouvir leur curiosité et de poursuivre l'histoire sans attendre la sortie des nouveaux épisodes. Cette dynamique met en évidence un aspect central du succès du manga : la rapidité de production et de diffusion des chapitres. Bien que ce rythme soutenu puisse représenter une charge considérable pour les mangakas, il constitue un avantage concurrentiel majeur, puisqu'il maintient l'attention du lectorat. Il y a un véritable rapport de complémentarité entre le manga et l'animé qui contribue à renforcer l'attachement des fans à l'univers japonais.

Pour certains spectateurs, le manga devient le moyen de continuer l'intrigue, de satisfaire leur curiosité ainsi que de découvrir la version complète et originale. Ce passage d'un support à l'autre montre non seulement la complémentarité des deux formats, mais explique aussi en partie le succès durable du manga. Sa rapidité de publication et sa richesse narrative incitent les fans à s'y engager activement, renforçant ainsi leur attachement à l'univers japonais.

#### 4.1.3 L'évolution des pratiques de lecture

Les pratiques de lecture des participants témoignent de parcours variés : certains lisent quotidiennement, quel que soit le support, tandis que d'autres ajustent leur lecture en fonction des exigences scolaires ou de leurs centres d'intérêt du moment. Pour certains, ces habitudes se sont transformées avec le temps, que ce soit dans la fréquence, la vitesse, ou le type de lectures privilégiées. Chaque participant a évoqué la manière dont sa pratique de lecture avait évolué au fil des années. Le P5 explique qu'avant il aimait lire des mangas sombres afin d'essayer de se faire passer pour quelqu'un qu'il n'est pas, mais en grandissant, il a changé et souhaite privilégier les lectures qui le divertissent :

Avant j'étais plus simplet, [...] Puis j'essayais d'être *dark* donc j'écoutais *Berserk*. T'sais tous les genres de mangas que tu ne veux pas lire, ça met mal.

Et pis maintenant, je ne sais pas, j'aime mieux la vie, j'aime mieux être distrait, que ce soit plus simple avec des affaires comme *Naruto* ou *One Piece*. (P5)

La P4 parle de vitesse, c'est-à-dire qu'au fur et à mesure, lire devenait de plus en plus simple et rapide. La P10 et le P11, eux, ont vu leur pratique de lecture évoluer en termes de genre littéraire. En effet, le P11 explique qu'il a d'abord lu des romans jeunesse, puis des mangas, puis de la dramaturgie et des articles scientifiques pour ses études. Ses choix de lecture ont évolué en fonction de ses activités. La P10, en vieillissant, a fait le choix de se tourner vers des ouvrages de développement personnel alors qu'auparavant, la fantaisie était son domaine de prédilection. Pour ce qui est de la P7, elle mentionne : « Je lis autant qu'avant, c'est-à-dire beaucoup, beaucoup. Tellement beaucoup que les petites variations de pas beaucoup, je n'arriverai pas à te les dire. » La P7 et la P8 affirment toutes les deux que leur pratique n'a pas vraiment changé au fil des ans. Ces récits mettent en évidence la diversité des parcours de lecture des participants, marqués par des évolutions personnelles liées à l'âge, aux centres d'intérêt ou aux exigences scolaires. Certains ont vu leurs habitudes se transformer en termes de fréquence, de rythme ou de type de prédilection, tandis que d'autres ont conservé une pratique stable depuis l'enfance. Les témoignages montrent que les goûts peuvent changer au fil du temps, passant de lectures sombres à des lectures plus légères ou vers des textes plus spécialisés selon les étapes de la vie. Malgré ces évolutions, le manga reste un support central et apprécié dans la pratique de lecture des participants.

#### 4.1.4 Les habitudes de lecture

Quelle que soit l'activité, chacun développe ses propres habitudes et rituels, qui contribuent à renforcer le plaisir et l'investissement personnel dans l'activité. La lecture ne fait pas exception, ces rituels peuvent varier en fonction des préférences individuelles ou bien du support choisi. Que l'on lise sur papier ou bien sur écran, ces habitudes deviennent une extension de la relation avec l'activité.

##### 4.1.4.1 L'importance de l'objet livre et lecture sur papier

Les réponses des participants montrent que le livre ne se réduit pas à son contenu écrit. Certains expriment une nette préférence pour le format papier, qu'ils associent à une expérience de lecture plus riche et plus agréable. Leurs témoignages soulignent

l'importance qu'ils accordent à l'objet-livre dans son ensemble, surtout face à la lecture numérique, qui ne suscite pas toujours le même attachement. Lors des entrevues, des participants ont évoqué l'aspect sensoriel de la lecture. La P9 annonce avoir du mal lorsque la lecture se fait sur un support numérique : « J'ai beaucoup, beaucoup de difficultés avec la lecture, quand ce n'est pas sur du papier. J'aime ça avoir le livre dans les mains, j'aime ça l'odeur du papier, j'aime ça tourner les pages. » Le P11 a affirmé préférer la sensation physique du livre : « Je préfère lire en tome définitivement. L'odeur, la sensation du papier et tout, c'est différent. » La P16 exprime le même besoin : « J'ai besoin de le toucher, de le sentir, puis si je pouvais, je pense que je le mangerais. » Le livre est un objet à part entière en dehors même du texte. De nombreux éléments le composent pour en faire l'objet final. Le format et l'épaisseur, les bandes de la couverture repliée, la jaquette, la première de couverture, qui est particulièrement importante avec ses illustrations qui vont attirer l'œil du lecteur, ou encore la quatrième de couverture qui permet de donner un aperçu de ce que propose l'intérieur du livre (Reuter, 1981) sont des aspects qui rendent l'objet authentique et unique. En plus de toutes ces composantes, le livre est un objet texturé qui apporte un aspect sensoriel à la lecture (Chassagnol et Le Cor, 2021).

Dans notre ère où le numérique prend de plus en plus de place, où les dispositifs de lecture et les applications deviennent populaires, certaines personnes préfèrent lire sur papier. En effet, lorsque nous avons l'habitude de lire sur l'objet, le passage au numérique peut parfois être compliqué. Que ce soit pour le plaisir de lire sur papier, d'avoir les sensations, de tourner les pages, de sentir l'odeur ou tout simplement le fait de posséder l'objet et de le collectionner, des lecteurs ont souvent envie de posséder l'objet (Labrousse et Lapointe, 2021). Le toucher est un sens continuellement sollicité et extrêmement important, dans la lecture sur papier. C'est aussi le cas de l'ouïe avec le bruit des pages qui se tournent, ou de l'odorat avec l'odeur du papier, qu'il soit neuf ou vieux. D'ailleurs, c'est essentiellement cette dimension sensorielle qui est évoquée lorsque les lecteurs de livre papier évoquent leurs préférences (Poirier et al., 2016). Pour ce qui est du manga, bien qu'il soit aussi un objet-livre, il présente des spécificités qui le distinguent des livres traditionnels. De plus, la lecture du manga repose sur une expérience visuelle particulière qui ajoute une dimension de lecture différente. En somme, on voit que pour certains participants lire ne se résume pas seulement au contenu. Le plaisir passe aussi par l'objet-livre lui-même, et ce qu'il fait ressentir. Le

format papier, avec ses sensations, son odeur ou encore le fait de pouvoir le collectionner, reste une réelle préférence pour certains. Même si le numérique est plus présent aujourd'hui, le lien affectif avec le livre papier continue d'avoir une place importante dans les expériences de lecture des participants. Il est important de souligner que peu importe le genre de lecture de prédilection des lecteurs (manga, roman, nouvelle, etc.) le lien avec le papier est un élément important de l'expérience de lecture.

#### 4.1.4.2 La lecture numérique

L'essor du livre numérique a transformé nos pratiques de lecture, en offrant des avantages indéniables, mais aussi certains défis. Dans cette section, nous aborderons les résultats relatifs à la lecture numérique, en évoquant l'accès rapide aux mangas, l'économie d'espace, la gratuité des scans, ainsi que les dilemmes éthiques qu'ils engendrent. Nous discuterons aussi de l'équilibre entre la lecture numérique et papier, et de comment ces deux formats répondent aux besoins des lecteurs. Les résultats obtenus lors des entrevues montrent que les scans sont perçus comme un moyen plus simple, plus rapide, et souvent gratuit d'accéder aux mangas, surtout lorsqu'il s'agit de séries longues ou bien difficiles à trouver en version papier. Cependant, lire en scan peut aussi être une exception. Certains participants privilégient très largement la lecture sur papier, même si, pour cela, ils doivent mettre leur patience à rude épreuve. Et pourtant, il leur arrive parfois de succomber lorsque la série de mangas en cours est trop passionnante : « Scan, non, c'est rare. À moins que je sois vraiment à fond dans une série et que je sois rendue là où il y en a plus. Là, ça se peut que j'aie en chercher, mais c'est très rare. » (P2). La P2 n'est pas la seule dans ce cas-là, la P9 a mentionné que sa lecture de mangas a beaucoup diminué lorsqu'elle n'a plus eu accès à des tomes en papier. Le fait de passer trop de temps sur l'ordinateur lui a fait passer l'envie de consommer en grande quantité : « J'ai continué à lire un manga en physique que je m'achète quand il sort, ça s'appelle *Le renard et le petit tanuki*. » En revanche, des participants ont parlé du fait de ressentir de la culpabilité à cause de leur lecture en scan. La « scanlation » est un processus illégal, lire en scan est donc illégal et engendre une perte d'argent pour toutes les parties travaillant sur le processus de création de l'œuvre, allant de l'auteur jusqu'à la maison d'édition. C'est le cas du P16 qui explique que : « En fait, je lisais sur les applications pour voir si je pouvais aimer le manga, puis

je lisais comme quelques chapitres, puis après ça, j'allais acheter la série. Je me donnais bonne conscience comme ça. » La lecture numérique permet aussi d'éviter l'accumulation de livres et le manque de place, tout en offrant un accès plus rapide aux nouvelles publications et à un plus large choix d'œuvres. Certains apprécient également de pouvoir lire partout, par exemple sur leur téléphone (P15). Cela montre que même si le livre reste un objet important pour eux, la lecture en ligne est souvent choisie pour des raisons pratiques. Il existe donc un certain équilibre entre le plaisir de lire sur papier, puis la facilité et la rapidité d'accès offertes par le numérique. Comme évoqué dans les chapitres précédents, l'arrivée d'Internet a permis au manga de traverser les frontières. C'est dans ce contexte qu'est apparue la « scanlation », véritable révolution pour la bande dessinée japonaise : des groupes de fans se sont organisés pour traduire, éditer et diffuser les mangas, rendant ainsi ces œuvres accessibles en ligne – ce qui impliquait toutefois une lecture exclusivement numérique (Fabretti, 2016). La gratuité de la lecture en scan est un élément qui est revenu dans des entretiens. Même si un tome de manga reste accessible, une série comportant plus de cinquante tomes devient chère sur du long terme : « Acheter tous les tomes, y en a quand même une centaine, c'est un petit peu cher à un moment donné. » (P8). Certains ont parlé de la place que cela prend de faire des collections. Il est vrai que beaucoup de séries de mangas comprennent au moins une vingtaine de tomes (Sens critique, 2021) : « Je ne veux pas acheter les livres, puis me ramasser avec mille livres chez nous, je n'ai pas la place pour ça » (P1). Il y a aussi le fait d'avoir accès à plus de choix, à des mangas un petit peu moins connus, cela peut inciter à se tourner vers le numérique : « Il y a beaucoup de livres, surtout la section pour adultes, qui ne se trouvent pas en physique. » (P7). Pour le P15, lire sur son téléphone est devenu un indispensable de son quotidien, que ce soit dans les transports ou bien lorsqu'il a un moment de libre. Lire sur scan présente de nombreux avantages pour les grands lecteurs. Et même si certains préfèrent lire sur papier, notamment pour garder cet aspect sensoriel que seul un livre peut faire ressentir, le numérique reste une très bonne alternative pour avoir accès au contenu de leur choix. En résumé, même si des participants préfèrent la lecture sur papier pour le plaisir et l'expérience sensorielle qu'elle procure, la lecture numérique, notamment via les scans, répond à des besoins pratiques : accès rapide, économie, gain de place et possibilité de lire partout. Cette dualité montre qu'il existe un équilibre entre le plaisir de l'objet-livre et la praticité

offerte par le numérique. Certains lisent essentiellement sur papier, tandis que d'autres font appel aux scans pour suivre des séries longues ou difficiles à trouver. Il y a aussi la question de la rapidité. Les scans sont accessibles bien plus rapidement que les tomes, alors pour les impatientes, le numérique est une excellente alternative. Finalement, la lecture numérique complète la pratique papier, offrant un plus large panel d'accès au manga, tout en conservant une place importante pour le livre physique.

#### 4.1.5 L'adaptation à l'univers et aux codes du manga

Les participants ont découvert le manga principalement grâce aux animés à la télévision, à la bibliothèque ou à l'école, et à l'influence de leur entourage. Même si des participants ont précisé qu'ils préféreraient lire sur papier et avoir le tome en leur possession, certains ont évoqué avoir eu besoin d'un temps d'adaptation pour maîtriser l'objet. En effet, la découverte du manga s'accompagne souvent d'une phase d'adaptation, que ce soit pour comprendre sa lecture particulière ou pour saisir l'étendue de son univers culturel et médiatique. C'est le cas du P6 « Au début, je ne savais pas comment ça fonctionnait, comment le lire. » et du P3 : « Tu lisais pis l'histoire reculait. Tu commences pis le personnage il est mort, il ressuscite, ensuite il dé plante le couteau d'une personne. » Les participants décrivent ici leur confusion initiale face à la lecture de droite à gauche propre aux mangas. Cela illustre le défi que représente pour certains lecteurs non-initiés la découverte des codes spécifiques du manga, notamment la lecture inversée, qui peut perturber la compréhension au début. Le manga engendre, fondamentalement, une nouvelle manière de lire de par ses nombreuses particularités dont les principales qui sont le sens de lecture inversé et les dessins exclusivement en noir et blanc.

En dehors de la manière de lire des mangas, il y a aussi, parfois, le besoin d'un temps d'adaptation à l'univers du manga pour le comprendre dans sa globalité. Il peut être difficile pour un lecteur de saisir que les mangas ne se limitent pas aux seuls tomes papier, mais qu'ils s'inscrivent dans un univers étendu et complexe, incluant les animés, les films, les produits dérivés, les livres annexes et les multiples éditions d'une même œuvre. La P9 illustre bien ce processus :

Je n'avais pas compris, avant le secondaire, que les mangas c'était quelque chose. Je n'avais pas fait le lien entre les mangas, puis *Sakura, chasseuse de cartes*, par exemple. Ou ben les animés, puis *Princesse Mononoké*. Je pensais que c'étaient toutes des choses différentes. (P9)

Ainsi, entrer dans l'univers du manga implique un apprentissage progressif, permettant de comprendre, puis d'apprécier pleinement ses subtilités et son étendue. Ses caractéristiques uniques, comme son style visuel distinctif et la diversité de ses histoires, en font un média très apprécié. Cette phase d'adaptation est une étape essentielle pour que le lecteur puisse profiter de l'ensemble des possibilités offertes par le manga.

#### 4.1.6 La traduction et les langues de lecture

Étant un produit culturel japonais, le manga a dû passer par une phase de traduction avant de s'exporter à l'international. Même si la grande majorité des mangas sont traduits du japonais vers l'anglais, ces derniers sont aussi traduits dans un grand nombre d'autres langues (Fabbretti, 2016), comme le français, l'espagnol, le chinois ou encore l'allemand. Lorsque nous avons demandé aux participants dans quelle langue ils préféreraient lire leurs mangas, deux langues sont ressorties : le français et l'anglais. Bien que certains lisent dans les deux langues, les raisons qui les poussent à choisir l'une ou l'autre ne sont pas les mêmes pour tous. Le choix de la langue de lecture des mangas varie selon les préférences, les compétences linguistiques, les habitudes de consommation de chaque lecteur, le milieu culturel et l'importance accordée à la qualité de la traduction. La P14 dit : « Anglais, beaucoup, beaucoup, beaucoup d'anglais. Non seulement c'est plus facile pour trouver les traductions, genre les scans comme ça, mais aussi souvent, je trouve de meilleures traductions en anglais. » Cependant, elle affirme aussi qu'il y a de bonnes traductions françaises. Il ne faut pas oublier que la France est le deuxième pays consommateur de mangas (Canivet-Fovez, 2014), de ce fait, les traductions doivent être les plus proches de l'original possible. Cette exigence de fidélité peut également expliquer pourquoi, comme évoqué un peu plus haut, des participants préfèrent lire leurs mangas en papier. Pour rappel, les traductions en scan sont faites pour les fans par les fans. Ce ne sont donc pas des traductions officielles (Johnson-Woods, 2010), ce qui peut entraîner des versions dont la qualité de traduction n'est pas toujours optimale. La P8 préfère aussi lire en anglais

pour les mêmes raisons que la P9 : « En anglais, parce qu'on dirait que la traduction française des fois elle est tellement bizarre. » Le P15 a grandi dans un environnement multiculturel de par ses origines. De ce fait, il est plus simple pour lui de lire en anglais, car il a appris l'anglais avant d'apprendre le français. Quant à la P13 qui a voyagé au Japon et qui a même vécu quelques années là-bas, ses lectures se font soit en français, soit en anglais, soit en japonais. En somme, qu'il s'agisse de la recherche d'une meilleure fidélité à l'œuvre originale, de la disponibilité plus large des scans en anglais, ou encore de l'influence d'un parcours culturel personnel, les raisons qui motivent ces choix sont multiples. Cette diversité met en lumière à la fois l'internationalisation du manga et l'importance qu'accordent les lecteurs à la qualité des traductions, qu'elles soient officielles ou issues de la communauté des fans.

## 4.2 Les raisons de lire des mangas

Maintenant, nous allons aborder les différentes raisons mentionnées par les participants qui expliquent pourquoi ils lisent des mangas. Dans ce grand thème, nous avons pu relever une multitude de sous-thèmes, mais nous commencerons par le plus large, qui est l'intérêt pour la culture. Puis, viendra l'intérêt pour les personnes, les intrigues et les thèmes abordés dans le manga. Ensuite, nous parlerons des valeurs véhiculées dans la bande dessinée japonaise. Aussi, nous mettrons en évidence l'importance des dessins pour les lecteurs. Les différences entre le manga et son adaptation en dessin animé seront évoquées. Nous ferons une comparaison avec la bande dessinée franco-belge et les *comics* américains évoqués précédemment. Puis, nous parlerons du manga comme étant une source de divertissement, ainsi qu'une source d'inspiration dans le quotidien. Enfin, le mode de consommation du manga sera abordé.

### 4.2.1 L'intérêt pour la culture

L'intérêt pour la culture japonaise apparaît comme un élément important dans la relation que certains participants entretiennent avec le manga, mais cet intérêt se manifeste de manière différente selon les parcours et les expériences de chacun. L'intérêt pour la culture est d'ailleurs un élément mentionné précédemment qui a été

recensé dans d'autres recherches ne se concentrant pas sur la population québécoise. En effet, certains parlent du fait que c'est le manga qui leur a permis d'en apprendre plus sur la culture japonaise qui était, il n'y a encore pas longtemps, très peu médiatisée comme c'est le cas de la P8 qui en a appris plus sur la culture japonaise par le biais des mangas. D'autres participants affirment qu'ils étaient déjà intéressés par la culture japonaise avant même de lire des mangas comme l'explique le P3 : « J'étais déjà intéressé, avant de connaître les mangas, par les samouraïs, les Rônins ». Pour les personnes dans son cas, leur passion pour le Japon les a aidées à mieux apprécier les mangas. Pour la P16, c'est la culture très traditionnelle qui l'intéressait :

J'étais déjà intéressée. Je trouvais qu'il y avait quelque chose dans les protocoles, dans l'habillement, dans le respect, dans le rapport à la famille, dans la culture culinaire, tout avait quelque chose. C'est comme si tout là-bas fait du sens pour une raison ou une autre. (P16)

Lors des recherches préliminaires, nous avons aussi pu voir que le manga pouvait être utilisé pour apprendre la langue japonaise. Ici, cette raison de lire n'a pas été mentionnée par les participants. L'autre point important, c'est que certains aiment le mélange des cultures que l'on peut retrouver dans le manga. La P7 aime lire des histoires qui parlent des Britanniques ou des Espagnols. La P8 précise que : « Ils [les mangakas] aiment bien ça reprendre, les histoires occidentales. Faque, voir comment les autres l'interprètent, ça peut être assez intéressant. » Ce mélange rend les mangas encore plus intéressants pour eux. En revanche, même si des participants ont évoqué leur attrait pour la culture japonaise ou bien le mélange de cultures, ce n'est pas le cas de tout le monde. Le P6 explique avoir eu une phase où il a été fasciné par le Japon, mais que cela s'est atténué au fil du temps. En résumé, le lien entre le manga et la culture japonaise est différent selon les personnes. Pour certaines, le manga fait découvrir la culture japonaise, pour d'autres, c'est l'inverse. Le mélange des cultures dans les mangas attire aussi des lecteurs. Mais ce n'est pas obligatoire d'aimer la culture japonaise pour aimer les mangas.

#### 4.2.2 L'expérience narrative et l'identification

Dans cette partie, nous nous intéresserons à l'expérience de lecture propre au manga, en abordant trois dimensions essentielles. Nous nous pencherons sur la

diversité des thèmes et des types abordés dans le manga, la construction narrative et l'intrigue, ainsi que le rôle des personnages et le lien émotionnel que le lecteur est capable de créer avec eux. Ces éléments montrent que pour les participants à notre étude, lire un manga ne se limite pas au contenu, mais implique une immersion dans l'univers.

#### 4.2.2.1 La diversité thématique

Le manga a la réputation d'aborder une grande variété de thèmes (Belghomari et al., 2024) afin de s'adapter à son lectorat. Cette diversité thématique est aussi liée aux différents types de mangas, qui ciblent des lecteurs aux profils variés. Comme vu dans les chapitres précédents, il existe plusieurs types de mangas, chacun avec ses propres caractéristiques et sujets privilégiés. Il y a le *shōnen*, destiné aux jeunes garçons. On retrouve aussi le *shōjo*, pour les jeunes filles, ou encore le *seinen* destiné à un public plus mature. Cette classification influence les thèmes abordés dans les histoires. La variété de sujets a été mise en évidence par des participants, qui apprécient pouvoir lire autant de la psychologie, de la romance, de la science-fiction que de l'horreur : « Il y a plusieurs types de mangas, faque c'est le fun, tu peux aller chercher différents centres d'intérêts. » (P16) ; « Je me spécialise plus dans qu'est ce qui la romance, la science-fiction, les *isekais*, la fantaisie et autres dans ces sections-là. » (P7) ; « Beaucoup de mangas pour adultes. » (P7) ; « Parfois, je vais aimer les *slices of life*. » (P11). Cette grande variété fait du manga un média particulièrement riche. Chacun peut y trouver son compte, que ce soit pour s'évader dans un univers imaginaire, explorer des émotions profondes, ou simplement suivre des histoires qui parlent du quotidien. Cette diversité thématique est sans doute une des raisons majeures de la popularité du manga. En effet, tous les lecteurs n'accrochent pas à tous les styles : « J'ai compris que c'était beaucoup à l'eau de rose. Là, j'étais moins intéressée. » (P9). La P7 a besoin d'action pour accrocher : « Il faut qu'il y ait un peu de piquant à un moment donné parce que, sinon c'est mou, plate et triste. » Le fait que le manga offre autant de choix dans ses thématiques permet aux lecteurs de trouver leur compte. La lecture reste une expérience très personnelle où chacun doit se retrouver dans ce qu'il lit pour profiter. Même dans un média aussi vaste que le manga, chaque lecteur choisit ce qui lui correspond le mieux, selon ses goûts, ses attentes et

son humeur du moment. La force du manga réside dans sa richesse thématique et les différents types qu'il propose, lui permettent de séduire un public très large et hétérogène. Mais cette diversité souligne aussi que chaque lecteur construit sa propre expérience, en sélectionnant les histoires qui lui parlent vraiment.

#### 4.2.2.2 La construction de l'histoire

L'intérêt pour les intrigues, pour la construction de l'univers ou encore pour les dialogues est une raison qui a été évoquée dans les entrevues. L'appréciation d'un manga ne repose pas uniquement sur son genre ou son thème, mais aussi sur la manière dont l'auteur présente et développe son œuvre. D'ailleurs, le P15 mentionne que ce qui le fait accrocher à un manga, c'est le premier chapitre : « Si le premier chapitre me fait vraiment une bonne impression, si ça me donne envie de continuer, pour voir qu'est-ce qui va se passer, il y a 80 % de chance que je continue à lire le manga jusqu'à la fin. » Le premier chapitre d'une œuvre est la première chose à laquelle le lecteur est confronté. Il faut qu'il parvienne à attiser l'intérêt afin que le lecteur ait envie de connaître l'œuvre, les personnages et les intrigues en profondeur. Ce qui attire l'attention, c'est aussi la manière dont l'intrigue est construite. Le lecteur peut être captivé par la façon dont l'histoire évolue, les rebondissements ou le style de narration. Cela montre que le plaisir de lire un manga tient autant au contenu qu'à la façon dont celui-ci est présenté. Le P5 souligne que certains mangas présentent un style narratif propre au Japon, qui influence fortement la manière dont est construite l'histoire. Il a donné l'exemple de *Berserk*, précisant qu'il serait difficile de le transposer en roman. Cette remarque illustre que, pour certains mangas, la narration dépend du format graphique et visuel, qui permet de combiner images et texte pour bien structurer le récit. Ainsi, le style de construction de l'histoire dans ces mangas ne peut pas être séparé du support utilisé, et contribue à l'expérience de lecture telle qu'elle a été conçue par les auteurs japonais. Tous les éléments créés par l'auteur participent à la construction et à la profondeur de l'univers qu'il souhaite mettre en place. Même si certaines thématiques reviennent fréquemment dans les récits, certains auteurs proposent des univers tellement spécifiques qu'ils deviennent des références dans ce domaine. C'est le cas de Tezuka et Miyazaki, que nous avons eu l'occasion d'évoquer dans les chapitres précédents, ou encore d'Isayama, auteur du célèbre manga *L'Attaque des Titans* (Monastier, 2017). Ces univers singuliers, à la fois riches et cohérents,

permettent aux lecteurs de s'immerger pleinement dans des mondes fictifs souvent impossibles à retranscrire avec autant d'impact dans d'autres formes de narration. Cela explique en partie pourquoi le manga séduit autant : il offre une expérience narrative et visuelle unique, dans laquelle la forme et le fond sont intimement liés.

#### 4.2.2.3 L'attachement et l'identification

Lorsque l'on parle de mangas et d'animés, il est impossible de passer à côté des personnages qui peuplent ces univers. Ils ne sont pas de simples figurants, mais deviennent de véritables compagnons de lecture, de réflexion, et parfois d'identification. Ici, nous explorons la manière dont les lecteurs entretiennent un lien émotionnel avec les personnages, qu'il s'agisse d'un attachement affectif, d'une identification, ou bien d'un certain détachement. Des personnes peuvent s'attacher facilement à ces personnages de fiction, comme c'est le cas de la P8 : « Il y a tout le temps un personnage auquel je vais me lier, qu'importe qu'il soit principal ou secondaire » ou encore du P1 « C'est plein de personnages dans les mangas. Vraiment beaucoup, pis, ils sont tout le temps *overpower*. J'adore ça, juste voir leur introduction ou le mystère qui les entoure ». Cet attachement dépasse souvent le simple intérêt narratif. En effet, le lecteur s'implique émotionnellement dans le parcours du personnage, partage ses émotions et ses épreuves. Le personnage devient parfois un miroir dans lequel les lecteurs peuvent se reconnaître. Dans certains cas, des participants peuvent se retrouver dans les personnages et s'y identifier, comme la P4 qui dit : « Moi, je suis Inosuke dans *Demon Slayer*. Ouais, parce que je suis folle. Je suis son côté fou. » Le processus d'identification peut être assez facile, notamment grâce à la manière dont les personnages sont représentés dans les animés et les mangas. Comme l'explique Le Bail (2002), ces œuvres montrent souvent des personnages « ordinaires », c'est-à-dire des personnes qui vivent des situations proches de celles que les lecteurs ou spectateurs peuvent connaître dans leur propre vie. Ce réalisme permet aux lecteurs de se reconnaître dans les personnages, de comprendre ce qu'ils ressentent et de s'attacher à eux. Cela rend l'expérience de lecture plus personnelle, car chacun peut y retrouver un peu de son vécu ou de ses émotions. Nous pouvons supposer que le même phénomène se produit lors de la lecture du manga. Bouissou affirme, de son côté, que « l'identification est une des clés du succès du manga » (2006,

p. 79). En effet, le manga propose un grand nombre de personnages dans lesquels les lecteurs peuvent se retrouver. Les intrigues se déroulent dans des lieux familiers où des personnages pouvant ressembler aux lecteurs possèdent des superpouvoirs (Bouissou, 2006, p. 79). Par ailleurs, certains personnages peuvent parfois représenter des valeurs ou des idées qui nous touchent de près. De ce fait, l'identification est encore plus simple. C'est le cas du P15 qui explique :

Je dirais plus que ce sont beaucoup plus mes parents qui ont fait que je deviens une personne très amicale, très gentille, très ouverte à aider le monde, mais c'est clair que quand j'ai vu ça avec les autres personnages dans les mangas et animés, ça m'a fait me connecter avec eux à un autre niveau que je ne le pensais. C'est ça que je trouve vraiment fun. (P15)

En revanche, d'autres participants ne s'identifient à aucun personnage. La P7 a précisé lors de son entrevue qu'elle ne s'identifiait pas aux personnages, car : « Je reste détachée, ce n'est pas moi. » Ainsi, que le lien soit fort ou bien inexistant, il est fascinant de voir comment des personnages, leur diversité, leur complexité et la manière dont ils font écho aux expériences personnelles, peuvent avoir autant d'impact ou au contraire comment nous pouvons rester à distance afin de garder une perspective objective de l'histoire.

#### 4.2.3 Les valeurs et tensions dans le récit

Le manga traite d'une grande variété de sujets, ce qui contribue à toucher un large public. Certains mangakas cherchent, à travers leurs œuvres, à transmettre des messages, à véhiculer certaines valeurs ou à proposer une morale pouvant amener le lecteur à réfléchir sur le monde ou sur lui-même. C'est aussi ce qui peut expliquer que de nombreuses personnes se tournent vers le manga. Au-delà du divertissement, elles y trouvent des récits porteurs de sens qui résonnent avec leurs propres aspirations. Toutefois, la diversité des thèmes abordés ne conduit pas toujours à des enseignements positifs ou constructifs.

#### 4.2.3.1 Des messages porteurs

Les mangas sont un excellent moyen de discuter de sujets importants sans que cela soit forcément moralisateur. Le *shōnen* est un des types de manga les plus vendus dans le monde, un grand nombre de jeunes ont grandi avec *Naruto* ou *One Piece*. C'est d'ailleurs dans ces mangas que nous pouvons retrouver des valeurs telles que l'importance de l'amitié, la persévérance (Harvey, 2019) et le respect, comme l'affirme le P1 : « Ils ont de bonnes valeurs, je trouve aussi qu'ils font circuler là-dedans. T'sais, juste un exemple, jamais abandonner. » Les affrontements et les conflits occupent une place centrale dans *shōnen*. Ils mettent en lumière les dilemmes moraux, les épreuves traversées par les protagonistes, ainsi que la complexité des antagonistes, dont les motivations ne sont pas toujours purement malveillantes. Certains mangakas parviennent à créer des personnages opposés aux héros, mais profondément humains, capables de susciter l'empathie du lecteur. Ces personnages ne sont donc pas manichéens. Cette complexité morale est bien résumée par Bouissou, qui affirme : « La frontière entre le Bien et le Mal y est floue, et les héros la traversent souvent » (2006, p. 79). Cela montre à quel point les récits *shōnens* reflètent une vision nuancée de la morale, où les personnages évoluent dans un monde de zones grises. Cette représentation nuancée du bien et du mal peut être mise en parallèle avec certaines valeurs fondamentales de la société japonaise, qui transparaissent fréquemment dans sa littérature populaire, dont le manga. Prenons par exemple la persévérance qui est souvent illustrée dans les *shōnens*. Il s'agit d'une valeur centrale du Japon, toujours faire de son mieux même face à l'échec. C'est une valeur que l'on retrouve dans le personnage de Naruto<sup>6</sup> qui, malgré tous les obstacles qu'il rencontre, continue de se relever et de se battre. L'esprit d'équipe et d'amitié est très présent aussi, le groupe est généralement plus important que l'individu dans la société japonaise. Nous pouvons retrouver ça dans le manga *Haikyuu*, par exemple, où la dynamique d'équipe est centrale, même dans les sports compétitifs. Le respect et la hiérarchie sont primordiaux au Japon. Nous retrouvons très souvent ça dans les mangas, que ce soit Kakashi<sup>7</sup> dans

---

<sup>6</sup> Naruto est le personnage principal du manga *Naruto* sorti en 1999. Il est connu pour être un personnage qui n'abandonne jamais.

<sup>7</sup> Kakashi est un personnage du manga *Naruto*. Il est un des mentors du personnage principal.

*Naruto* ou encore Urokodaki<sup>8</sup> dans *Demon Slayer*, ces figures de mentors pour le héros étant très respectées. Les mangas ne sont pas seulement un divertissement, ils sont un miroir culturel. Ils transmettent, parfois inconsciemment, et naturellement des valeurs fondamentales du Japon. En résumé, les mangas, et en particulier les *shônen*, ne servent pas uniquement à divertir. Ils permettent aussi de transmettre des valeurs importantes de la culture japonaise, comme la persévérance, l'esprit d'équipe ou le respect. Grâce à des histoires engageantes et des personnages attachants, ces messages passent souvent de façon naturelle, sans être moralisateurs. C'est aussi ce mélange entre action, émotions et valeurs qui rend les mangas si particuliers aux yeux des participants.

#### 4.2.3.2 Entre tensions et ambiguïtés

Si le manga promet souvent des valeurs inspirantes, les résultats montrent qu'il aborde aussi des aspects plus controversés. Des participants soulignent la présence de stéréotypes de genre, de rapports de domination ou de modèles de masculinité rigide qui viennent complexifier la lecture. Les valeurs considérées comme négatives aux yeux de la société sont toutes aussi importantes que les valeurs dites positives. En effet, ces représentations « négatives » comme la masculinité rigide, les rapports de domination ou les stéréotypes de genre permettent de créer des conflits, des tensions et, surtout, permettent aux personnages de retenir des leçons. Et, tout comme les valeurs positives reflètent la culture japonaise, les valeurs négatives aussi peuvent illustrer une critique sociale. Des participants ont évoqué le fait que, dans certains mangas, nous pouvons trouver une certaine toxicité, comme le fait que les hommes ne peuvent pas exprimer leurs sentiments. Pleurer, avouer leur amour ou tout simplement dire ce qu'ils ressentent est synonyme de faiblesse : « C'est rarement bien vu, par exemple, pour un homme de pleurer. Dans les mangas, c'est tout le temps comme : "non, tu es un homme, les hommes, ça ne pleure pas" » (P9). Un élément évoqué par des participants est le rapport à la domination dans les relations de couple. Dans certaines bandes dessinées japonaises destinées aux jeunes filles (*shôjo*), il n'est pas rare de retrouver une femme dominée par l'homme qu'elle a choisi de fréquenter : « Je

---

<sup>8</sup> Urokodaki est un personnage du manga *Demon Slayer*. Il est l'un des mentors du personnage principal, Tanjiro Kamado.

te dirais maintenant dans les *shōjos*, une des raisons pourquoi j'en lis moins, c'est qu'on dirait que la fille, elle est tout le temps genre soumise, je trouve. » (P8). Ce type d'archétype rejoint moins certains lecteurs et peut les amener à se détacher de ce genre d'œuvres. Il y a aussi le fait que la femme est très souvent un objet de désir pour les hommes, il y a une hypersexualisation très présente dans le manga. Nous y reviendrons. Il est vrai toutefois que certains participants ont admis ne plus avoir d'intérêt pour les mangas quand le corps féminin est utilisé d'une manière qui ne nourrit pas le propos et qui n'est pas en cohérence avec l'âge ou l'histoire du personnage. Alors que certaines valeurs attirent les lecteurs, d'autres peuvent aussi les éloigner de certaines œuvres qui entrent en conflit avec leurs propres croyances ou leur façon de concevoir les relations. Ces aspects plus négatifs des mangas ne passent pas inaperçus même s'ils n'empêchent pas les lecteurs de lire. Pour le cas de l'hypersexualisation, cette dernière peut être acceptable si elle est au service de l'histoire.

#### 4.2.3.3 L'hypersexualisation

Les résultats mettent en lumière une perception contrastée de la représentation des femmes dans le manga. Si des participants soulignent une hypersexualisation souvent présente, perçue comme dérangeante ou réductrice, d'autres reconnaissent l'émergence de personnages féminins plus complexes et affirmés, traduisant une évolution progressive des mentalités. Les représentations visuelles et narratives dans le manga ne se limitent pas à un simple divertissement. Elles véhiculent des normes, des valeurs, et aussi des stéréotypes, parfois très marqués, notamment en ce qui concerne les rapports de genres. Ici, nous nous penchons sur la question de l'hypersexualisation des personnages féminins dans certains mangas, ainsi que la réaction qu'elle suscite chez les lecteurs et lectrices. « Il serait temps qu'on comprenne, en Occident, qu'il est bien autre chose que baston et petites culottes... » (Bouissou, 2006, p. 84). Cette citation est issue de l'article *Pourquoi aimons-nous le manga ?* de Jean-Marie Bouissou, datant de 2006. Il est vrai qu'au début des années 2000, l'animé était considéré comme étant vulgaire et rempli de violence (Viau, 2008 ; Détéz, 2011). Aujourd'hui, de nombreux stéréotypes de ce type sont toujours présents dans cet univers. L'hypersexualisation est un phénomène complexe toujours d'actualité dans

nos sociétés (Sorella et Wouters, 2024). Ce qui est intéressant, c'est de voir, lors des entrevues, comment cette violence et cette hypersexualisation sont vécues par les participants. Dans de nombreux mangas et davantage dans le *shōnen*, manga destiné aux jeunes garçons, les femmes sont souvent représentées avec des corps ayant des proportions généreuses. Il est important de prendre en compte que, dans beaucoup de *shōnens*, du moins dans le début de l'œuvre, les personnages sont des adolescents, voire des enfants. Cette image vise à attirer l'attention du lecteur sur le corps de la femme. Cette vision peut avoir un impact sur la perception de la femme de manière générale et ainsi influencer les jeunes qui consomment ces médias. Le P12 parle de son expérience face à cela :

Et il y a une de ces scènes-là connues où le personnage Goku, il enlève le chandail d'une fille pour continuation de l'histoire. Faque, on voit des seins, donc, moi, quand j'étais jeune, j'étais comme : « oh wow ! » Mais quand je relis avec un point de vue plus adulte, beh, je remarque qu'il y avait donc plein d'autres affaires comme ça. Il y a eu tellement une grande objectivisation de la femme. [...] Puis, le protagoniste, il y a plein de filles qui étaient intéressées par lui et lui, il va fermer aucune porte. Il ne va jamais montrer une maturité romantique du tout. Il ne va jamais dire : « Pour vrai gang, genre au pire, je suis asexuel là, t'sais je ne suis pas intéressé ! » Non jamais, les portes ouvertes pour que nous, clairement l'audience est très masculine, le lecteur masculin peut rentrer dans le personnage et se dire : « hey, j'ai tellement de filles qui rôdent autour de moi. Je suis tellement fort. » Faque, c'est très présent, très désagréable et, je pense, très nuisible. Peut-être pas nuisible. Ben ouais, quand même. Genre ça a clairement affecté des parties de moi quand j'étais jeune. Clairement à cause de ça, il y a des tendances que je retrouve aujourd'hui encore. (P12)

Dans cette citation, nous pouvons clairement voir que le lecteur a été affecté par cette représentation de la femme et le comportement du personnage masculin dans un média qu'il apprécie particulièrement. Il affirme, d'ailleurs, que lorsqu'il se trouve face à ce type de scène, ça lui arrive d'arrêter sa lecture. La P8 est aussi en accord avec cela : « Souvent les filles, c'est un objet là-dedans. C'est le problème avec un petit peu, le manga en général et la société japonaise aussi. » ; « C'est très l'objet sexuel que les hommes désirent avoir, mais qu'ils n'auront pas nécessairement. » Le P15 affirme lui aussi se désintéresser des œuvres lorsque cette hypersexualisation devient trop présente. D'autres participants ont manifesté leur gêne vis-à-vis de cela, mais le P11, lui, évoque le fait que cette absence de sexualisation de la femme est critiquée par certains membres de la communauté :

Dans *Boruto*, Hinata est présente, mais avec des attributs moins présents. Pis, c'est un commentaire qui va revenir comme ils disent en anglais, Hinata a eu un *glow down*, puis tout, mais en faisant référence à sa poitrine, qui est moins volumineuse qu'auparavant. [...] Ouais, puis on est dans ces cercles vicieux là en ce moment. On pourrait bien faire un manga, où est-ce qu'on met pas ça de l'avant. Puis t'as une communauté qui va dire enfin on n'a pas de « fan service » comme on l'appelle si bien, mais, après ça t'as aussi une autre tranche de la communauté qui va dire : « Cet animé-là, ou ce manga-là, il est plate parce que beh les personnages féminins n'ont rien à montrer. » Puis peut-être qu'ils ont des qualités à montrer en dehors d'une paire de seins. (P11)

L'hypersexualisation de la femme est un débat de longue date, et sa présence dans les médias, que ce soient les clips vidéo, les publicités, les films ou bien les mangas, renforce ce phénomène dans la société. Cela peut engendrer des conséquences comme la normalisation du sexisme ou bien les pressions ressenties par les femmes sur leur physique.

Évidemment, il est indispensable de bien nuancer le propos. En effet, tous les mangas ne sont pas sexistes, dire le contraire serait se tromper. L'hypersexualisation des femmes reste présente dans de nombreuses œuvres, mais elle n'est pas représentative de l'ensemble de la production de mangas. Plusieurs d'entre eux présentent des personnages féminins forts qui savent s'affirmer, complexes et qui ne sont pas sexualisés. C'est le cas de Nausicaä, dans le manga *Nausicaä de la vallée du vent* écrit entre 1982 et 1994 par Hayao Miyazaki. De plus, plusieurs mangakas tentent de déconstruire les stéréotypes sexistes, comme c'est le cas d'Ai Yazawa qui est l'auteur de *Nana*. Ce manga met en avant deux héroïnes imparfaites, contradictoires et émouvantes. Elles ne sont pas idéalisées ni réduites à leur seule apparence. Un certain nombre de mangas « récents » présentent des femmes fortes qui osent s'élever contre une société et un patriarcat qui souhaitent les dominer (Campuzan, 2022). Les témoignages recueillis montrent que ce phénomène est non seulement perçu, mais parfois rejeté par les lecteurs eux-mêmes, qui en prennent conscience avec le temps. Il est vrai que l'hypersexualisation des femmes dans le manga n'est pas un cas isolé. Cela révèle une tendance plus large de la société et, même si cela est dans une perspective de divertissement, ces représentations influencent la perception des femmes. Toutefois, l'évolution des mœurs de la société ainsi que l'arrivée de nouveaux auteurs et autrices engagés dans la déconstruction des stéréotypes ouvrent une voie vers une représentation plus juste et plus diversifiée des personnages féminins (Campuzan,

2022), ce qui permet d'envisager un changement dans les prochaines productions de mangas.

#### 4.2.3.4 La violence

La violence dans le manga a souvent été perçue en Occident comme excessive, voire dangereuse pour les jeunes publics (Canivet-Fovez, 2014 ; Peignot, 2006). Associée à des images de sang et de combats violents, elle a participé à forger une image négative du manga, notamment dans les années 1980 lors de son arrivée sur les marchés européens (Johnson-Woods, 2010 ; Groensteen et Jennequin, 1991). Cependant, les propos des participants interrogés dans cette recherche permettent de nuancer cette perception. En effet, les différents discours montrent que la violence n'est pas systématiquement rejetée ; elle peut même être perçue comme un élément attrayant et pertinent, selon les individus. Certains participants considèrent que la violence fait partie intégrante de l'histoire et ne la remettent pas en question. Le P1, par exemple, évoque une scène particulièrement explicite : « C'était quand même assez violent. Le personnage se fait transpercer littéralement. J'étais : "hm OK, c'était le fun." » Pour d'autres, c'est justement la présence de violence qui a suscité un intérêt pour le manga. La P9 explique avoir été marquée par cet aspect dès son enfance, ce qui met en lumière l'idée que le manga présente un contenu que l'on ne trouve pas forcément ailleurs :

Ça m'a tellement marquée parce qu'il y a de la violence là-dedans. Il y a de la viande, y a du gore. Puis moi j'avais 9 ans, j'écoutais ça, j'étais : « Whoua. Il y a des dessins animés qui ont du gore ? » Je ne comprenais pas, j'étais comme : « Où est-ce que ça a été caché toute ma vie, cette affaire-là ? » (P9)

Le rapport à la violence varie fortement d'un individu à l'autre. Pour la P10, la violence ne pose pas problème tant qu'elle est annoncée. À l'inverse, le P11 indique ne pas être à l'aise avec certains contenus trop durs. Il affirme éviter les mangas qu'il juge trop violents, tout en précisant que cet élément le dérange moins lorsqu'il est au service de l'histoire :

Quand ça touche à des choses vraiment trop sensibles pour moi ou de la violence, ça va être très, très difficile pour moi. C'est sûr que j'abandonne. Je

ne serais pas capable. Donc c'est ça, une violence, si elle est bien employée, bien utilisée dans l'histoire, moi je suis à l'aise avec ça. (P10)

Enfin, certains participants rappellent que le manga, en tant que média diversifié, permet de correspondre aux besoins et envies de chacun. La P14 souligne la variété de thématiques et de styles disponibles : si la violence n'est pas un élément apprécié dans les récits, il est possible de trouver ce qu'il faut dans d'autres mangas. Les propos recueillis montrent donc que la perception de la violence dans le manga ne peut pas être généralisée. Elle varie selon les préférences de lecture, la sensibilité de chacun, mais aussi les attentes vis-à-vis du récit. Ces résultats montrent que la violence dans le manga ne peut pas être réduite à une image négative, comme cela a souvent été le cas en Occident.

#### 4.2.4 L'importance des dessins

Le dessin a une importance primordiale dans la bande dessinée, qu'elle soit japonaise, franco-belge ou un *comic* américain. En effet, les dessins vont accompagner et compléter le récit. La combinaison des deux va permettre au lecteur de comprendre toutes les subtilités de l'histoire.

##### 4.2.4.1 La qualité

Le dessin est un art à part entière, et il est subjectif comme toutes autres formes d'art. Des dessins considérés comme sublimes par une personne peuvent avoir un effet complètement différent pour une autre. Bien que l'art du manga soit facilement identifiable, comme les grands yeux, les expressions exagérées ou encore l'usage du noir et blanc, chaque artiste possède sa propre technique et son propre style. Le style de dessins dans le manga joue un rôle crucial dans l'expérience de lecture en exerçant une certaine influence sur l'attachement ou bien le rejet d'une œuvre. Entre appréciation esthétique, exigences personnelles, ouverture à des styles plus particuliers et sensibilité au dynamisme visuel, les lecteurs ont des avis variés face à l'aspect graphique du manga. Certains lecteurs ont leurs préférences quand il s'agit des dessins présents dans les mangas. Certains lecteurs, comme la P9, se sentent immédiatement inspirés par un style graphique précis : « C'est vraiment le visuel qui venait me chercher. [...] De la seconde où j'ai vu le premier plan de *Dragon Ball*, j'ai tripé. »

Cette déclaration illustre à quel point l'attachement au dessin peut conditionner l'entrée dans une œuvre. Cependant, cette sensibilité artistique peut aussi être un frein. Toujours selon la P9, le style de dessin de certains mangakas peut entraîner un rejet de certains mangas :

J'ai un peu honte de dire ça parce que ça fait superficiel. Mais si le *art style* ne me... Parce qu'il y a beaucoup d'aspects dans le dessin manga qui ne fait aucun sens, je te dirais. Comme dans le sens réalistique de la chose. Puis, moi, je fais du dessin, puis j'ai un peu étudié ça, puis des fois, quand les proportions sont juste trop *insane*, ça me gosse. (P9)

Cette remarque peut être paradoxale : l'attrance pour un style peut, parfois, se transformer en critère d'exclusion. Ainsi, certains participants ont fait le choix de ne pas lire certains mangas parce que le style de dessin ne correspondait pas à leurs attentes. Les dessins peuvent parfois être plus importants pour le lecteur que le scénario lui-même. Cela dit, d'autres lecteurs adoptent une posture plus souple, acceptant parfois de dépasser leurs préférences initiales. La P8 témoigne de cette ouverture : « Parce que t'sais y a des mangas que je ne lis pas parce que je ne trouve pas ça beau, mais, en même temps, j'en ai lu des espèces de bizarres comme *Mob Psycho* avec les fameux graphiques de ONE. J'ai super gros aimé ça. »

C'est aussi le cas de la P13 : « Je ne pourrais pas te dire que le dessin me plaît particulièrement, c'est plutôt enfantin mais je comprends que ça match avec l'histoire aussi. Et ça contribue à son style. » Ces remarques soulignent que le style graphique, aussi spécial soit-il, peut parfois surprendre et séduire au fil de la lecture, notamment lorsqu'il est au service de l'histoire. Parfois, les dessins sont même plus intéressants que l'histoire :

Inversement, des fois j'aime plus le dessin que ce qu'ils vont raconter comme histoire. T'sais *Ton visage au clair de lune*, l'histoire est bien, mais les dessins, tu fais comme : « Whoua ! » Les dessins sont fantastiques et fabuleux, moi je trouve en tout cas, mais l'histoire en elle-même, c'est correct. (P13)

À l'inverse, d'autres participants ont été plus catégoriques : « J'ai un problème avec le style de dessins, il faut que le dessin me plaise, sinon c'est non » (P7). Ici, le dessin est une composante non négociable montrant que, parfois, l'esthétique prime sur les éléments narratifs. Enfin, des participants soulignent l'importance du dynamisme et de l'originalité des angles de vue dans le dessin manga. Le P1 exprime

son admiration pour les choix visuels audacieux : « Du point de vue du dynamisme [...] Ils font des points de vue vraiment spéciaux. » ; « Au lieu de juste avoir un personnage de face ou de côté. T'sais, ils vont avoir des positions, des fois tu les vois par en dessous. Je trouve ça super *cool*. » Ces choix de cadrage, comme l'explique aussi Canivet-Fovez (2014), rendent les dessins plus expressifs. Ils servent à mettre en valeur certains traits ou émotions des personnages, et peuvent même aider à raconter l'histoire. Le manga ne montre donc pas seulement des images : il met en scène l'action, guide le regard du lecteur et provoque une réaction visuelle et émotionnelle. En résumé, le dessin ne sert pas seulement à illustrer l'histoire : il joue un rôle essentiel dans la façon dont le lecteur perçoit et vit le manga.

#### 4.2.4.2 Une aide à la visualisation

Au-delà de l'aspect esthétique, les dessins dans les mangas jouent un rôle essentiel dans la compréhension de l'histoire. Ils aident les lecteurs à mieux suivre le déroulement de l'intrigue, à visualiser les actions et à ressentir l'intensité des scènes, en devenant un élément essentiel de l'histoire. Les dessins dans les mangas ne servent pas seulement à illustrer l'histoire : ils aident vraiment à mieux la comprendre. Les images donnent des repères visuels qui rendent la lecture plus claire et plus facile à suivre (Suvilay, 2017). Comme le dit la P7 : « Dans un roman, tout se passe dans la tête alors que le manga, tu as des images, c'est un peu plus de contexte. » Autrement dit, dans un roman, c'est au lecteur d'imaginer toute la scène à partir des mots, tandis que dans le manga, les dessins accompagnent l'imagination pour le déroulement de la compréhension de l'histoire.

Cette manière de raconter une histoire, typique du manga ou des autres types de bandes dessinées, repose sur le mélange entre le texte et l'image. Les dessins permettent de montrer des actions, des émotions ou des ambiances que le texte seul mettrait plus de temps à expliquer. Cela rend l'histoire plus simple à comprendre et plus forte sur le plan émotionnel. Par exemple, la P9 parle de l'effet des mouvements dans les dessins :

Je pense que ça permet d'avoir beaucoup plus d'impact. Comme des mouvements brusques qui sont beaucoup plus faciles à détecter quand tu les vois visuellement. Puis la façon que les lignes sont faites. Souvent, les lignes

d'action, qu'elles s'appellent, sont faites de façon différente en fonction de ce que le mangaka veut provoquer. (P9)

Elle explique aussi que les mangakas utilisent des « lignes d'action » différentes selon ce qu'ils veulent faire ressentir : vitesse, choc, tension... Ces détails visuels ne sont pas là pour faire joli : ils aident à raconter l'histoire. Cependant, même avec des images, ce n'est pas toujours évident de comprendre. Des participants trouvent que certaines scènes, surtout celles avec beaucoup d'actions, peuvent être un peu plus confuses. Le P11 le dit clairement :

Oui, c'est certain. Ce n'est pas toujours évident non plus parce que des fois tu vois juste des corps en action, mais tu ne comprends pas trop s'ils ont donné un coup de poing ou un *kick* ou *whatever*. Mais c'est certain que ça aide du moins à t'imager la scène comparée à un roman. (P11)

Cela montre que même si le dessin aide souvent, il peut aussi parfois compliquer la lecture, surtout quand le style est trop rapide. Ces témoignages montrent que le manga utilise un langage visuel particulier avec ses propres codes. Afin de bien comprendre ce langage, il faut un peu d'expérience et de pratique. Petit à petit, les lecteurs apprennent à « lire » les images et à comprendre ce que le mangaka veut faire passer. Le dessin devient plus qu'un simple accompagnement du texte, il fait partie intégrante de la narration.

#### 4.2.5 La comparaison avec d'autres formes de bandes dessinées

La bande dessinée japonaise est très populaire, tout comme la bande dessinée franco-belge ou encore les *comics* américains. Même s'ils ont des similitudes, ils diffèrent sur des points et sont appréciés pour différentes raisons. Ici, les participants interrogés expriment une nette préférence pour les mangas par rapport à d'autres formes de bandes dessinées évoquées juste avant. Cette préférence s'explique par des intrigues plus longues et plus structurées, une narration plus cohérente, des thèmes plus matures et une plus grande profondeur émotionnelle. En comparaison, les BD traditionnelles sont perçues comme trop courtes, plus enfantines ou moins développées, tant sur le fond que sur la forme. Des participants expliquent avoir lu des BD ou des *comics* dans le passé, mais ne plus en lire aujourd'hui, leur intérêt s'étant

déplacé vers les mangas. Pour autant, cela ne les empêche pas de pouvoir comparer et donner leur avis. La P2 explique que :

Du *Tintin*, par exemple, tu lis un tome au complet, puis tu repars sur une autre histoire. Souvent, c'est ça la bande dessinée. Ou même chose pour *Yoko Tsuno*, tu lis un tome, des fois, tu as la suite dans l'autre tome. Tandis qu'un manga, tu peux avoir une série de 4 tomes comme tu peux avoir une série de 75 tomes. [...] Dans la bande dessinée, des fois, ils vont faire des petits liens. [...] Tandis que dans le manga, tu as des liens partout, des fois le début, c'est anodin, puis à un moment donné, tu arrives vers la fin et tu fais comme : « Oh mon Dieu, ils ont fait ça pour ça ! » (P2)

De ce fait, la P2 valorise la continuité narrative sur plusieurs tomes, comme fait le manga, plutôt que la bande dessinée franco-belge qui propose souvent des histoires indépendantes par tome. Le manga offre des intrigues construites sur le long terme, avec des liens subtils qui prennent tout leur sens au fil de la lecture. De son côté, le P3 trouve que la bande dessinée franco-belge est trop enfantine : « C'est rare que j'aie vu une bande dessinée avec de gros combats et du sang. *Astérix* avec du sang, jamais vu ! ». Même si des participants précisent ne pas avoir lu tous les types de bandes dessinées, ce sont des éléments récurrents dans les œuvres qu'ils ont pu découvrir. La P9 annonce que :

Les BD, c'était surtout pour les enfants. T'sais, ça n'allait pas nécessairement dans des thèmes philosophiques, mais je sais que ça existe. Je sais que ça existe aujourd'hui, mais à l'époque, je n'en trouvais pas nécessairement ou bien je ne cherchais pas comme il faut. Pis, c'était le fait que ça pouvait avoir des thèmes plus adultes / matures. (P9)

Cela signifie qu'elle ne se reconnaît pas dans le public visé par la BD. En effet, le P3 et la P9 évoquent une vision des BD comme étant destinées aux enfants, avec peu de violence ou de thèmes philosophiques/sociaux. Les mangas sont perçus comme plus riches en émotions et en réflexions, abordant des sujets plus adultes et matures. La P7 critique les *comics* pour leur style visuel qui possède trop de couleurs et une mise en page trop chargée. Pour elle, le traitement des images n'est pas en adéquation avec ses préférences. Elle mentionne aussi une faiblesse dans le développement des intrigues :

Il y a trop de couleurs. Je trouve qu'ils sont beaucoup trop proches d'un Webtoon. C'est trop de couleurs, c'est trop le style. Je n'aime pas où est-ce que ça prend beaucoup de place, ce n'est pas condensé, les intrigues sont beaucoup moins développées. (P7)

Bouissou affirme que les bandes dessinées ne sont : « ni vraiment enfantines ni vraiment adultes, et limitées à un genre quasi unique – l'humour décalé sur des scénarios ni dramatiques, ni sentimentaux, ni sexuels, ni sociaux... » (2006, p. 74). Certains participants apprécient les intrigues profondes et la cohérence des histoires, où des détails en apparence anodins prennent de l'importance plus tard dans l'histoire. Cette complexité scénaristique est moins présente, selon eux, dans les BD franco-belges ou les *comics*. C'est pourquoi certains ont arrêté la lecture de ces médias et se sont concentrés sur les mangas.

Nous pouvons aussi les comparer en termes de support matériel. En effet, sur le plan matériel, la bande dessinée traditionnelle et le manga diffèrent fortement. La bande dessinée franco-belge se présente souvent sous la forme d'un album relié, imprimé sur un papier de haute qualité et en couleur, ce qui en fait un objet visuel et esthétique. À l'inverse, le manga japonais privilégie un format de poche souple, imprimé en noir et blanc sur un papier plus économique, souvent recyclé. Ce choix de support permet une production rapide et à moindre coût, favorisant une publication régulière de chapitres. Des participants ont mentionné apprécier le manga justement pour son format simple et reconnaissable. Ce choix motivé à l'origine par des contraintes économiques et de rapidité de production est devenu au fil du temps une caractéristique esthétique valorisée. Pour eux, cette sobriété visuelle contribue à l'identité même du manga et renforce l'immersion dans le récit. Des lecteurs rencontrés pour cette recherche affirment même qu'il est parfois déroutant de lire des mangas en couleur, tant le noir et blanc sont désormais associés à une certaine authenticité du genre. En somme, les participants préfèrent le manga, car d'après leurs dires, ce dernier présente une narration plus cohérente, ses thèmes sont matures et son format simple, ce qui renforce l'immersion et la continuité des histoires, contrairement aux BD ou *comics*.

#### 4.2.6 Le rôle du manga : entre divertissement et inspiration

Au cours des entrevues, des participants ont décrit le manga non seulement comme un loisir ou une source de divertissement, mais aussi comme un exutoire personnel, voire une véritable passion. Cette passion influence divers aspects de leur quotidien, notamment les loisirs créatifs tels que l'écriture, le dessin ou les jeux de rôle grandeur nature, ainsi que d'autres domaines comme la cuisine, la décoration, et parfois même la construction de leur identité. La lecture de mangas constitue un loisir parmi d'autres, perçu par les lecteurs avant tout comme une source de divertissement. Historiquement, le manga a toujours été associé au divertissement, mais portait autrefois une connotation péjorative, étant souvent réduit à un simple art visuel destiné à un public jeune (Bouissou dans Pendarias et Pendarias, 2016). Toutefois, aucun des participants n'a employé le terme « divertissant » de manière négative. Certains ont suggéré que la lecture était un moyen pour eux de s'apaiser avant d'aller se coucher : « Si je veux être calme ou que je ne peux pas dormir, je peux utiliser des livres pour m'endormir vu que c'est calme. » (P3). D'autres ont parlé du fait de se plonger dans l'univers comme une manière de s'évader : « Vraiment, c'est pour le divertissement. J'aime ça me plonger dedans. J'aime beaucoup les lire, j'aime beaucoup ce qu'ils m'apportent. » (P7). Le fait de se plonger dans un autre univers lors de la lecture est une raison qui a été mentionnée dans d'autres recherches portant sur les raisons de lire des mangas, comme nous l'avons mentionné précédemment. En revanche, pour d'autres participants, la limite entre divertissement et exutoire est très fine. Le P5 affirme que : « C'est sûr que j'imagine et je vois pourquoi tu pourrais utiliser ça comme exutoire, mais moi j'aime beaucoup la vie, donc je ne veux pas trop m'échapper de ma vie. Je veux me divertir. » Il comprend que ça pourrait être un exutoire, mais, pour lui, ce n'en est pas un. Pour la P9, c'est plus flou :

Ben je pensais que c'était du divertissement, beaucoup, mais là, aujourd'hui, je sais plus si ce n'était pas une façon de faire de l'*escapism* ou parce que j'ai vu un *reel* l'autre fois sur le sujet. Je pense que ce sont un peu des deux. (P9)

La P8 est formelle, le manga est un exutoire : « Un exutoire. Ouais, je me retrouve ailleurs que dans la vie normale à ce moment-là. » La limite entre

divertissement et exutoire peut être fine, et il peut être difficile de cerner les raisons pour lesquelles les lecteurs choisissent de lire.

Une passion peut définitivement avoir de l'influence dans notre quotidien, et le manga ne manque pas à la règle. Lorsqu'une passion est reliée à la satisfaction de vie, elle exerce une bonne influence sur les individus (Rousseau et Vallerand, 2003). Durant les entrevues, l'influence du manga a été évoquée dans plusieurs aspects du quotidien des participants. Tout d'abord, des participants ont abordé le thème de l'écriture. Ils ont expliqué comment ils trouvaient parfois de l'inspiration dans les mangas, comme l'indique le P5 : « Pis aussi quand je cherche l'inspiration parce que j'aime bien créer des histoires dans mon temps libre. J'utilise beaucoup les mangas pour me donner de l'inspiration. » ou encore le P3 : « Moi j'ai déjà écrit un manga. J'ai le début là parce que l'histoire est au début, c'est vraiment un peu esprit de *Naruto*. » Ici, le participant indique que les mangas lui servent de source d'inspiration pour écrire son propre manga en tant qu'amateur. Que ce soit dans la conception des personnages ou dans la création de l'univers de son histoire, l'influence du manga est perceptible.

Ensuite, nous pouvons aussi retrouver cette influence dans le dessin. Certains participants font du dessin ou en ont fait dans leur enfance. Ceux qui en faisaient retrouvaient du style manga dans leurs œuvres : « T'sais les premiers dessins que je faisais, je recopiais carrément des planches de mangas. » (P8). Pour certains, cette influence est restée, pour d'autres, il reste encore des vestiges de cette passion : « Oh oui, c'est sûr ! Tous mes dessins du secondaire, c'était *basically* juste ça. Pis, je pense que ça m'est resté un peu comment les yeux sont faits, puis les expressions. » (P9). Le P3 a eu envie d'apprendre à utiliser le style manga dans ses œuvres : « J'ai payé 250\$ pour avoir 20 h de cours de dessins manga avec une personne qui est là pour ça. » ; « Généralement, je suis bien dans ce style-là. »

Puis, d'autres participants ont retrouvé de l'influence manga dans leurs assiettes. Le P11 avait envie de reproduire les recettes qu'il voyait dans les mangas ou bien dans les animés :

Bah c'est de se dire comment est-ce que je peux en faire un repas qui va ressembler approximativement à ce qu'ils font dans l'animé, puis devoir se dire : « OK faque c'est un peu ça que ça goûte au final ! » Mais ce n'est pas toujours évident non plus. (P11)

Ensuite, la P16 a expliqué que, dans son adolescence, elle utilisait des expressions orales issues de l'univers manga dans son quotidien, et que, des années plus tard, ces « mimiques » refont parfois surface : « J'ai encore des expressions, c'est gravé, je pense, pour toujours. Il y a des trucs qui sont restés. » Cela ne se retrouvait pas uniquement dans son attitude, mais aussi dans son style vestimentaire : « Je m'en inspire beaucoup au niveau vestimentaire, dans mes costumes et dans mon habillement. Mon sac à main c'est un gros crapaud en caoutchouc et j'ai beaucoup de trucs *kawaii* de même, c'est mon dada aussi » (P16). Cela illustre comment la lecture de mangas peut dépasser le simple loisir pour influencer la construction de l'identité, en intégrant certains codes culturels et comportements dans la manière dont les individus se représentent et s'expriment eux-mêmes. L'utilisation d'objets de décoration ou bien de *goodies* comme ceux que l'on peut accrocher à son téléphone a été mentionnée par des participants. Finalement, le P11 et la P16 ont tous les deux fait allusion au fait qu'ils retrouvent cette influence lorsqu'ils font du jeu de rôle grandeur nature :

Je joue beaucoup à Donjons et dragons. Mais quand j'étais jeune, je faisais plus grandeur nature aussi. Donc, un moment donné, c'est la conception de personnages. Ouais j'aimerais ça avoir quel élément de costume pour mon personnage qui fait référence à un habit de ce que j'ai vu dans *Dragon Ball*, dans *Naruto*, et cetera. (P11)

La perception d'une même activité de loisir peut varier considérablement d'un individu à un autre, en fonction de leurs expériences personnelles, de leur contexte culturel, ou encore de leurs attentes. Cette diversité de points de vue est bien documentée dans les études sur les pratiques culturelles et les loisirs. Par exemple, Stebbins (1992) souligne que le loisir est une expérience subjective qui dépend de la signification que chacun lui attribue, ainsi que de la manière dont il répond aux besoins personnels, qu'ils soient liés à la détente, à la socialisation ou à la réalisation de soi. Dans le cadre de la lecture de mangas, ces différences se traduisent chez les participants par des usages variés : certains y voient un simple divertissement, d'autres un exutoire, voire une source d'inspiration créative qui s'intègre dans leur quotidien.

#### 4.2.7 Le mode de consommation

Les mangas sont des produits de consommation facilement abordables en ce qui concerne leur accessibilité, leur format propice à de la lecture rapide, mais surtout leur abondance et leur diversité. En effet, il existe un grand nombre de mangas correspondant à tous les styles afin de combler les envies de chaque personne souhaitant partir à la découverte de cet univers. Ces caractéristiques influencent non seulement la manière dont les lecteurs les consomment, mais aussi leur relation à l'œuvre en elle-même, souvent marquée par une forme de consommation à la chaîne. Comme le dit Bouissou : « Toute consommation est un processus de sélection et de transformation » (2006, p. 73). En disant cela, il affirme que le lecteur choisit sa lecture en fonction de ses besoins et se l'approprié comme il le souhaite.

Les mangas sont facilement accessibles, tant sur le plan économique, quand il s'agit de séries relativement courtes, les longues demandant un budget plus important, que sur le plan matériel. Ils sont disponibles en grand nombre, dans des formats légers et transportables facilement. Ils sont disponibles sur de nombreuses plateformes physiques et numériques. Cette accessibilité facilite leur lecture facile et fluide. Des participants ont mentionné apprécier pouvoir passer au travers d'un manga en très peu de temps : « Oui, je trouve ça le fun. Ça se lit bien, ça se lit vite. » (P14). Comme expliqué auparavant, ce « fast lecture » rend l'expérience de la lecture plus immédiate, mais aussi parfois plus éphémère. La notion de quantité semble jouer un rôle important dans le comportement de consommation. Le fait d'avoir autant de supports disponibles incite les lecteurs à expérimenter sans pour autant s'investir émotionnellement dans l'histoire :

C'est peut-être l'accessibilité le fait que si tu as un manga à trouver, tu peux le trouver sur plein de plateformes et puis aussi le fait que y'en a beaucoup. Quand tu as beaucoup de contenu à un moment donné les gens se disent : « Beh écoute, je vais en essayer un t'sais. » Il y a beaucoup de diversité dans ces affaires-là. (P14)

Cette abondance peut, en revanche, avoir l'effet inverse, où certaines œuvres sont rapidement consommées, puis aussitôt oubliées (P16). Cependant, il est important de nuancer ce propos. Tous les mangas ne se lisent pas à la même vitesse ni avec le même degré d'implication. Certains participants ont mentionné, parfois, mettre plus

de temps à lire un manga parce qu'ils prenaient le temps de regarder et de bien analyser les dessins. Il est vrai que certaines histoires plus complexes exigent plus de temps et d'attention, comme l'explique la P2 : « C'est drôle un manga. Des fois, y en a que tu peux lire en 45 minutes, une demi-heure et des fois, ça peut te prendre 2 heures à lire parce qu'il y a beaucoup d'informations et beaucoup de développement. » Bien qu'il soit plutôt simple de passer rapidement au travers d'un manga, certains d'entre eux demandent plus de réflexion. De ce fait, le mode de consommation du manga n'est pas uniforme. Il oscille entre légèreté et investissement, entre abondance et choix spécifique. Cette diversité permet à chacun de trouver son propre rythme de lecture, que ce soit pour passer un moment rapide et léger, ou bien pour s'immerger plus profondément dans une histoire.

#### 4.2.8 Les sentiments et les émotions

Lire un manga, ce n'est pas seulement suivre une intrigue ou admirer des dessins : c'est aussi vivre une expérience émotionnelle. Les lecteurs peuvent ressentir une grande variété d'émotions au fil des pages, qu'elles soient positives comme la joie ou l'excitation, ou plus éprouvantes comme la tristesse, la frustration ou la nostalgie. Ces émotions, qui peuvent parfois sembler contradictoires, font partie intégrante du plaisir de la lecture. Elles jouent un rôle essentiel dans l'attachement aux personnages, à l'histoire, et plus largement à l'univers du manga. Dans cette partie, nous allons explorer la manière dont les mangas suscitent ces émotions, comment elles sont perçues par les lecteurs, et en quoi elles participent à faire du manga un média autant apprécié. Nous verrons également que cette expérience émotionnelle est à la fois universelle, car elle mobilise des émotions partagées par tous. Elle est aussi personnelle, car chacun la vit à sa manière, selon sa sensibilité et ses propres limites.

##### 4.2.8.1 Les émotions ressenties pendant la lecture

Afin d'être capable de ressentir les émotions que l'auteur veut transmettre à travers son œuvre, le lecteur doit adopter une posture d'écoute, une disponibilité à recevoir ce que le texte veut susciter pour véritablement saisir les subtilités de l'œuvre (Rouxel et Rannou, 2012). Les émotions ressenties à la lecture de mangas s'inscrivent dans un continuum, allant des émotions les plus agréables aux plus perturbantes, et

c'est justement cette richesse émotionnelle qui attire les lecteurs. Les mangas ne sont pas de simples dessins sans but, mais des œuvres pensées pour provoquer des réactions, pour émouvoir, avec une intention artistique assumée (Poupée, 2014). Selon la théorie de Darwin (1872), les émotions sont universelles : elles sont partagées par l'ensemble des humains, peu importe leur culture ou leur origine. Elles sont aussi utiles, car elles ont aidé les espèces à survivre et à s'adapter à leur environnement (Darwin, dans Nugier, 2009). Dans les recherches sur les émotions, on distingue généralement les émotions primaires (comme la joie, la peur, la colère et la tristesse), mais aussi d'autres émotions comme la surprise, la honte ou la culpabilité. Ces émotions dites « de base » peuvent être accompagnées d'émotions secondaires, qui varient selon les personnes. Par exemple, plusieurs personnes peuvent vivre de la colère, mais certaines y ajoutent de la fierté ou de la honte (Luminet, 2016). Cela montre que chacun ressent les choses de façon personnelle face à une même situation.

Dans cette recherche, nous avons cherché à comprendre ce que la lecture de mangas pouvait susciter chez les participants et les réponses ont été très variées. La tristesse est revenue souvent. La P10 dit avoir déjà pleuré en lisant un manga. Le P5 ajoute : « Si le personnage meurt en mots ou bien en visuel, je trouve ça autant triste. », montrant qu'il ne fait pas de différence entre un manga et un roman sur le plan émotionnel. La P9 parle aussi de la surprise dans sa lecture :

Sinon, dans le type de manga que je lis, j'aime quand ils arrivent à mettre des *jumpscars*, c'est quand même impressionnant. [...] Pis, je t'ai fait un saut là ! Ça m'a surpris, mais je n'étais pas comme dégoûtée surpris. J'étais comme : « *Oh my God, ok This happened !* » (P9)

La déception est aussi une émotion souvent citée, parfois parce que l'histoire ne va pas dans le sens espéré, comme *Berserk* pour la P7, ou parce qu'il manque la fin de l'histoire, comme le dit la P2 à propos de *Nana*. Ce qui est marquant, c'est que même les émotions dites « négatives » comme la tristesse ou la déception ne semblent pas décourager les lecteurs, bien au contraire : elles font partie intégrante de l'expérience et participent à leur attachement à l'œuvre.

#### 4.2.8.2 Les expériences émotionnelles individuelles

Si les émotions provoquées par le manga sont variées, elles ne sont pas vécues de la même manière par tout le monde. Chaque lecteur a son propre seuil de tolérance émotionnelle, c'est-à-dire une limite personnelle à ce qu'il est prêt à ressentir. Certaines personnes peuvent rechercher des émotions fortes, même difficiles à vivre, alors que d'autres préfèrent éviter certains types d'histoires ou de scènes trop chargées émotionnellement. C'est le cas du P11 qui expose clairement ne pas être capable de lire *Berserk* :

Quand c'est trop intense, je ne me cache pas là, je suis une personne extrêmement sensible. Donc admettons *Berserk*, je ne vais pas le lire même si je sais que ça serait mon genre. Mais t'sais il y a une scène très, très, très difficile dans *Berserk* que je sais que je ne serai pas capable de passer au travers. (P11)

Chacun place donc ses propres limites, selon sa sensibilité, son vécu, ou tout simplement ses goûts.

Les émotions complexes se distinguent des émotions de base comme la joie ou la peur : elles sont plus nuancées, parfois mêlées à des pensées, des souvenirs ou à d'autres émotions. Selon Coppin et Sander (2010), elles peuvent résulter d'une combinaison d'émotions primaires, influencées par des processus cognitifs. Le vécu émotionnel devient alors plus subtil, personnel, parfois difficile à nommer. Dans les émotions dites « complexes » rapportées par les participants, la frustration revient souvent. La P10 raconte : « De la frustration. T'sais quand tu es tellement dedans, puis que tu es comme : "Non meurt pas !" Pis, tu es là comme : "noooooon !" ». Elle évoque aussi une autre frustration liée à l'attente : « Je trouve ça un peu frustrant à la fin d'avoir attendu dix livres pour qu'ils se donnent un bec sur la joue, moi je suis comme : "Maudit ! Je peux avoir au moins un bisou sur la bouche ?" » Ces exemples montrent que la frustration peut venir de situations très différentes : un événement dramatique ou une attente insatisfaite. La P9 et la P2 parlent aussi de la frustration d'attendre la suite d'une histoire, comme la P2 le dit : « Faque tu es comme : "je veux la suite, je veux la suite !" » Cela illustre que la même émotion peut se déclencher dans des contextes variés et être vécue différemment selon les personnes. Cette frustration, loin d'être négative, traduit souvent un fort attachement à l'histoire et aux personnages. Le

manga suscite un engouement, une envie de connaître la suite, et parfois même une excitation. Le P1 dit ressentir de l'excitation : « C'est *hot* », « C'était épique ça », tandis que la P2 parle de curiosité : « C'est la curiosité, tu veux en savoir un peu plus sur la personne. À un moment donné, tu veux savoir pourquoi elle est comme ça. » Enfin, des participants ont parlé de nostalgie. La P14, par exemple, relit des mangas de son enfance : « Parfois, justement, je reviens au *shônen* parce que t'sais, c'est mon enfance. C'est plus nostalgique qu'autre chose. » La P10 évoque un moment qui l'a marquée lié à ce sentiment : « J'ai eu un petit moment genre des larmes aux yeux parce que de la nostalgie t'sais. » La nostalgie, comme les autres émotions complexes, crée un lien fort entre le lecteur et le manga. C'est parfois cette première lecture dans l'enfance qui a marqué le début d'une passion durable. Finalement, la lecture de manga offre une expérience émotionnelle personnelle, nuancée et profonde, dans laquelle chacun peut vivre une palette d'émotions selon ses envies, ses limites et son histoire.

#### 4.2.8.3 Un reflet de la vie quotidienne

Les mangas, bien au-delà de leur dimension fictive, peuvent établir un réel lien avec les lecteurs en faisant écho à leur vécu personnel, parfois douloureux. Les mangas peuvent provoquer de nombreux sentiments différents en raison des divers sujets qu'ils abordent dans leurs pages. Cependant, pour certains lecteurs, l'histoire dépasse la fiction et peut devenir un reflet de leur propre vie. Certains participants arrivent à s'identifier aux personnages des histoires qu'ils lisent, mais parfois cela va au-delà de la simple identification. Lors de son entrevue, la P16 a évoqué ses relations amoureuses passées qui ont parfois été compliquées. En parlant de cela, elle voulait mettre en lumière le fait que retrouver cela dans des récits peut parfois faire du bien :

Par le passé, j'ai vécu des violences de ce genre-là et ça me rappelle, en fait, que c'est pas normal, qu'il ne faut pas vivre ça. [...] J'ai beaucoup de mal avec les violences. Ce sont souvent des violences faites aux femmes malheureusement. Je trouve que d'un autre côté pour moi, puis je sais, pour en avoir parlé avec d'autres personnes, je ne dis pas que c'est une généralité, mais je sais que ça a un effet aussi thérapeutique. Être confrontée à une réalité dans laquelle tu peux te projeter parce que tu l'as déjà vécue, tu as vécu quelque chose de similaire, te fait comprendre facilement que ce n'est pas supposé arriver, parce qu'un livre c'est supposé être du *fantasy*, c'est supposé arriver pour vrai. J'apprécie ce côté-là, mais ça me rend tout le temps mal à l'aise.

Souvent, je lis plus rapidement, ces bouts-là. Parfois, je me fâche, je crie après mon livre : « Pourquoi c'est ça ? » (P16)

Cette participante explique aussi que le manga lui permet d'en apprendre plus à sa famille sur ce genre de relation : « J'ai trois garçons, une fille à la maison, et je leur apprends que ça, c'est très visuel, c'est facile de s'en imprimer et de comprendre pour cet âge-là, que ce n'est pas acceptable d'avoir ces comportements-là. » La P16 n'est pas la seule à retrouver dans le manga des éléments qui font écho à sa vie. Le P11 parle de son enfance :

Dans le fond, je viens d'un milieu pas facile puisque j'ai grandi dans un milieu assez difficile, assez pauvre. Puis Naruto est un personnage qui a vécu beaucoup de difficultés par rapport à son environnement externe quand il était jeune. Puis je n'ai jamais été au même niveau que lui. On s'entend là t'sais, j'ai encore des parents, puis ça va très bien aujourd'hui, mais y a des moments où est ce que quand tu vis ça, tu peux te rattacher à lui de te dire : « Ben c'est vrai que quand j'étais jeune j'avais de la misère à me faire des amis, puis ce n'est pas facile. » Puis t'sais de voir ces scènes-là, ça te replonge dedans aussi à certains moments. Puis, ça fait du bien. Cette espèce de forme de consolation. (P11)

Ces témoignages montrent que, pour des participants, les mangas ne sont pas simplement des bandes dessinées pour enfants remplies de violence. Ce sont des œuvres travaillées capables de toucher profondément les lecteurs et parfois de leur faire ressentir qu'ils ne sont pas seuls dans l'adversité. Le manga peut avoir, d'une certaine manière, un effet thérapeutique sur les lecteurs. D'ailleurs, la P16 déplore le manque de « trigger warnings » (TW) dans le début des œuvres. Les TW sont des avertissements donnés avant un contenu qui pourrait être dérangeant, choquant ou traumatisant pour certaines personnes. Ces œuvres peuvent permettre aux lecteurs de mieux comprendre ce qu'ils ont vécu, de mettre des mots ou des images sur leurs expériences, et parfois, de transmettre des messages à leur entourage. Le manga, en plus d'être une œuvre de divertissement, peut jouer un rôle dans le processus de résilience personnelle.

#### 4.3 Le manga : d'un média marginalisé à un créateur de communauté

Longtemps perçu comme un média marginalisé, le manga a peu à peu gagné en reconnaissance. Aujourd'hui, il ne se limite plus à un simple objet culturel : il

rassemble, crée des liens, et donne naissance à de véritables communautés en ligne comme dans la vie quotidienne. Pour des participants, le manga est devenu un moyen de se connecter aux autres, de briser la glace dans les moments de socialisation et de trouver un sentiment d'appartenance. Certains ont évoqué le fait que le manga leur a permis de se créer une communauté autour de cet univers : « Je pense que c'est quelque chose où le monde a pu se faire une communauté autour. C'était nouveau quand même à l'époque dans notre coin du monde et ça venait chercher des personnes plus *nerdy*. » (P9). La P10 va dans le même sens en affirmant que le manga est un sujet facile pour créer des liens, un prétexte pour engager la conversation : « C'est quand même plus niché comme sujet encore au Québec. Faque, moi, quelqu'un que je ne connais pas, mais qui regarde des animés ou qui lit des mangas, je suis comme : "OK t'as lu quoi ? On parle de quoi ?" ». Le développement des communautés en ligne vient renforcer cela, comme le mentionne le P11, les plateformes numériques offrent la possibilité de rassembler les passionnés du monde entier en créant des espaces de partages et d'échanges au-delà des frontières.

Pourtant, même si le manga peut être une source de rassemblement, il continue de porter les marques d'une longue période de stigmatisation. La P9 rappelle qu'il fut un temps où le simple fait de lire des mangas ou de s'intéresser à la culture japonaise pouvait susciter le rejet : « Il fut une très longue époque où être *otaku* c'était péjoratif. C'était péjoratif de lire des mangas, c'était péjoratif de triper sur la culture. » Même si les perceptions ont changé, certains stéréotypes persistent encore aujourd'hui, comme le souligne le P14 : « La communauté en tant que telle ne m'attire pas tant. Mais c'est sûr que c'est très vague. Ce sont beaucoup des stéréotypes aussi. » Cette culture, autrefois en marge, a réussi à rassembler un grand nombre de personnes autour d'une passion commune, en créant un lien fort, mais elle continue malgré tout de porter certains stéréotypes, ce qui montre qu'elle n'est pas encore complètement intégrée dans l'espace social.

#### 4.4 La popularité actuelle du manga selon les participants

Depuis plusieurs décennies, la culture japonaise s'est peu à peu imposée à l'international, et le manga en est un des exemples les plus parlants. Pourtant, cette exportation ne s'est pas faite de manière uniforme. Elle a connu des hauts et des bas,

selon les pays et les contextes sociaux. Ce que l'on a voulu comprendre ici, c'est pourquoi, selon les participants, le manga a fini par connaître un véritable succès à partir des années 2000. Les réponses ont été diverses : certains évoquant l'ouverture du Québec aux cultures étrangères, celle du Japon vers le reste du monde, l'influence de la France, ou encore le caractère original et nouveau que représente le manga. Le Québec, ayant longtemps été marqué par l'influence de l'Église, a mis plus de temps à s'ouvrir à d'autres cultures. Cette fermeture a pu ralentir l'arrivée du manga dans le quotidien des Québécois.es. Comme le dit la P10 : « Au Québec, on s'ouvre un peu plus au monde, puis justement, on ôte le cliché que les pays d'Asie, c'est toute la même affaire. Là je pense qu'il y a une démocratisation de ça. » Ce témoignage montre bien que la culture japonaise, et le manga en particulier, a pu s'implanter plus facilement à partir du moment où les mentalités ont évolué, et au moment où l'accès aux cultures étrangères s'est élargi. Mais l'ouverture ne s'est pas faite que du côté québécois, le Japon a aussi activement exporté sa culture. Depuis les années 2000, on remarque que certaines productions occidentales se sont inspirées des codes visuels et narratifs des mangas et animés japonais. Il existe des exemples comme *Avatar, le dernier maître de l'air*, *Wakfu* ou *Code Lyoko* qui montrent à quel point cette influence est devenue présente dans les séries d'animation :

J'aime voir l'impact que les mangas ont sur le reste du monde. Par exemple, *Avatar, le dernier maître de l'air*. C'est clairement très influencé par le style japonais. Puis, ils ont fait une très, très bonne job. Et si le manga peut pousser d'autres artistes à faire des dessins animés ou des séries comme ça, beh *let's go*. (P9)

Pour des participants, c'est vraiment l'essence même du manga qui plaît : « Les couleurs, l'autodérision, tout ce qui est la légèreté. Toutes ces affaires que l'on retrouve. L'échappatoire, le monde fantastique. Je trouve que c'est vraiment par rapport à ça que le monde a vraiment accroché. » (P7). Si le manga a fini par s'imposer au Québec et ailleurs dans le monde, c'est, selon des participants, à la fois grâce à plusieurs facteurs : des changements de mentalités, une ouverture culturelle croissante, mais aussi une force venant du manga lui-même qui a su conquérir et toucher les gens à la fois sur le plan artistique, narratif et émotionnel.

## CONCLUSION

Ce mémoire visait à comprendre pourquoi, malgré la diminution du temps consacré à la lecture de loisir, le manga a réussi à s'imposer à l'international et à conquérir de nombreux marchés du livre, y compris celui du livre québécois. La question principale était de saisir pourquoi le manga, culturellement très connoté et soumis à des codes très spécifiques, suscite un intérêt important. Plus largement, l'étude cherchait aussi à examiner l'importance de la lecture pour les Québécois.es et à identifier les aspects de la bande dessinée japonaise qui les captivent.

L'analyse des données issues des entrevues a révélé plusieurs raisons expliquant l'attrait pour le manga. La curiosité et l'intérêt pour la culture japonaise constituent un moteur central. Pour certains participants, le manga permet d'accéder à un univers culturel différent, mêlant traditions, modernité et références historiques. Cet intérêt dépasse la simple découverte d'un produit étranger et s'accompagne d'une volonté de comprendre de nouvelles pratiques ainsi que des codes différents. Cela nécessite une implication du lecteur et renforce son attachement pour le genre littéraire.

La richesse des intrigues et la découverte des personnages jouent un rôle déterminant. Des participants ont souligné l'importance du développement progressif des personnages, de la complexité des récits et la diversité des thèmes abordés. Qu'il s'agisse de sujets légers ou profonds et complexes, le manga offre une variété narrative qui satisfait les lecteurs. Cette richesse permet de traiter des questions sensibles ou jugées taboues tout en maintenant une cohérence dans la narration, créant une expérience de lecture intéressante et stimulante.

L'esthétique et la qualité des dessins constituent un autre facteur essentiel. Certains participants ont noté que le visuel enrichit la lecture, facilitant l'immersion et la compréhension de l'univers imaginé par les mangakas. Le style graphique particulier, les expressions exagérées et la mise en page innovante contribuent à une expérience cognitive et sensorielle, où le récit et les images se complètent.

Le manga remplit aussi une fonction sociale importante. La lecture de mangas favorise le lien et le partage. Des participants mentionnent la facilité de trouver des interlocuteurs qui partagent leur intérêt, que ce soit dans leur entourage ou au sein de communautés en ligne. Cette dimension sociale contribue à l'engouement, c'est-à-dire que le manga dépasse la lecture individuelle pour devenir un vecteur de construction identitaire et sociale, renforçant un sentiment d'appartenance.

L'étude des obstacles potentiels montre également des dynamiques importantes. Les différences de codes culturels, le sens de lecture inversé ou certains contenus violents ou sexualisés pourraient constituer des freins. Pourtant, des participants ont indiqué que ces éléments ne diminuent pas nécessairement leur intérêt s'ils sont au service de la narration. L'apprentissage de nouveaux codes ou l'adaptation à une narration différente renforcent le sentiment de découverte, ce qui peut augmenter l'engagement du lecteur envers le manga. Cette capacité du manga à séduire malgré les contraintes montre la flexibilité et la créativité du genre.

Les émotions jouent un rôle essentiel dans l'adhésion au manga. Des participants ont partagé des sentiments de nostalgie, de surprise, de tristesse, de plaisir ou encore d'excitation, montrant que le manga agit sur plusieurs niveaux affectifs. Certains ont aussi relevé que le manga reflète parfois des situations ou des dilemmes universels, favorisant l'identification et offrant un effet rassurant, même dans un cadre fictif.

Le manga se distingue aussi par sa diversité et son adaptabilité. La variété des styles, univers et thèmes permet aux lecteurs de trouver des œuvres correspondant à leurs goûts ou à leur état d'esprit du moment. Cette adaptabilité favorise un intérêt sur le long terme, car le lecteur n'est jamais limité à un type d'histoire ou de style graphique. La diversité du manga permet à chacun de choisir sa propre expérience de lecture.

Ces résultats replacent le manga dans un contexte de sociologie culturelle et d'étude des pratiques de lecture. Son succès au Québec montre bien comment un produit culturel étranger peut être adapté localement. L'appropriation du manga illustre les mécanismes de construction du goût et de la réception culturelle. Son originalité, sa richesse narrative et visuelle, ainsi que sa capacité à créer du lien social en font un exemple pertinent pour étudier la circulation et l'adaptation à des produits culturels. Sur le plan scientifique, cette recherche tend à combler un manque dans la littérature québécoise sur le manga. Elle enrichit les études sur les pratiques de lecture, la réception des produits culturels étrangers et le rôle des loisirs dans la vie des individus. Elle apporte des données empiriques originales issues d'entrevues approfondies, permettant d'analyser non seulement les préférences et les motivations des lecteurs, mais également les expériences émotionnelles et sociales associées à la lecture. Enfin, cette recherche ouvre plusieurs pistes pour approfondir l'étude. Il serait pertinent d'élargir l'analyse à d'autres régions du Canada ou à d'autres pays francophones afin

de comparer les pratiques culturelles. L'étude des relations entre les mangas, les animés, la musique pop japonaise, le *cosplay* et les jeux vidéo approfondirait notre connaissance de ce phénomène culturel. Le manga pourrait aussi être étudié comme outil pédagogique pour l'enseignement de la langue, de l'art ou de l'histoire. Des recherches futures pourraient aussi explorer l'influence du manga sur l'identité et les valeurs des lecteurs, via des approches anthropologiques ou psychologiques.

En conclusion, l'engouement pour le manga au Québec s'explique par une combinaison de facteurs culturels, narratifs, esthétiques et sociaux. Il attire par son originalité, sa capacité à susciter des émotions, sa richesse narrative et visuelle, ainsi que sa fonction sociale, permettant aux lecteurs de découvrir de nouveaux univers et de créer des liens avec d'autres passionnés. Le manga illustre comment un produit culturel étranger peut s'intégrer, se diffuser et prospérer localement, en dépassant les barrières culturelles et les attentes traditionnelles en matière de lecture. Ce phénomène montre l'importance des pratiques culturelles dans la construction identitaire et sociale. Il démontre qu'un genre littéraire peut susciter un engagement profond, même dans un contexte de réduction du temps de lecture.

## RÉFÉRENCES

- Alramamneh, Y., Saqr, S. et Areepattamannil, S. (2023). *Investigating the relationship between parental attitudes toward reading, early literacy activities, and reading literacy in Arabic among Emirati children*. Large-scale Assessments in Education, 11(36). <https://doi.org/10.1186/s40536-023-00187-3>
- Agence France-Presse. (2023, 11 mai). *Dessins animés japonais : une mine d'or pour Netflix et compagnie*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1979003/series-animees-japonaises-mangas-mine-or-competition-netflix-disney-prime>
- Agence France-Presse. (2023, 28 janvier). *Le succès du manga gagne le Festival de la bande dessinée d'Angoulême*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1951794/succes-manga-bd-angouleme>
- Anselmo, M. (2006). L'expérience de lecture. *Bulletin des bibliothèques de France* (BBF), 2006, n° 1, p. 119-120. <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2006-01-0119-004> ISSN 1292-8399.
- Aoki, D. (2023, 21 avril). *Are sales of manga evening out?* Publishers Weekly. <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/92089-will-sales-of-manga-ever-even-out.html>
- Armour, W. S. et Iida, S. (2016). Are Australian fans of anime and manga motivated to learn Japanese language? *Asia Pacific Journal of Education*, 36(1), 31–47.
- Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD). (2024). *Prix de la BD québécoise*. ACBD. <https://www.acbd.fr/category/prix-de-la-bd-quebecoise/>
- Association nationale des éditeurs de livres. (n.d.). *Aperçu du marché du livre au Québec*. Association nationale des éditeurs de livres. <https://www.anel.qc.ca/etre-editeur-trice/apercu-du-marche-du-livre-au-quebec/#:~:text=La%20bande%20dessin%C3%A9e%20s'est,3%20%25%20l'ann%C3%A9e%20derni%C3%A8re.>
- Assouline, P. (2012). La métamorphose du lecteur. *Le débat*, (3), 78-89.
- Auger, D., Roullet, R. et Gravelle, F. (2019). *Introduction aux études en loisir*. Les Éditions Reynald Goulet.
- Baccino, T. et Draï-Zerbib, V. (2021). Lire sur des documents numériques à l'école : avantages et inconvénients. *Multilinguales*, (numéro spécial), mis en ligne le 15 décembre 2021. <https://doi.org/10.4000/multilinguales.7977>
- Baudry, J. (2018). *Cases Pixels Une histoire de la BD numérique en France*. Tours: Presses Universitaires François-Rabelais

- Beaud, J. P. (2021). L'échantillonnage. Dans I. Bourgeois (dir.), *Recherche sociale - De la problématique à la collecte des données* (7<sup>e</sup> éd., p. 273-296). Presse de l'Université du Québec.
- Beaulieu, J. et Langevin, J. (2014). L'élève qui a des incapacités intellectuelles et la lecture. *Revue francophone de la déficience intellectuelle*, 25, 52-69.
- Belghomari, B., Bennouar, A. et Belouadi, F. Z. (2024). *L'enseignement/apprentissage du lexique par les Mangas dans les classes de 1<sup>ère</sup> AS du Lycée Fhodil El Wartalani à Sidi Ben Adda, Wilaya d'Ain Témouchent* [Doctoral dissertation, University of Ain Témouchent].
- Bellefleur, M. (2002). *Le loisir contemporain : essai de philosophie sociale* (Vol. 6). PUQ.
- Benton, M. et Fox, G. (1985). *Teaching Literature 9-14*. Oxford : Oxford University Press.
- Bergeron, A. (1973). Les habitudes de lecture des Québécois. *Études littéraires*, 6(3). DOI : <https://doi.org/10.7202/500290ar>
- Berndt, J. (2012, 15 juin). *Le rôle du manga au titre de la « culture »*. Nippon.com. <https://www.nippon.com/fr/views/b00802/>
- Berndt, J. (2014). Considering manga discourse: Location, ambiguity, historicity. In M. D. Martinez (Ed.), *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime* (pp. 295–310). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203772724>
- Berthiaume, M-P. (2023, 22 août). *Un engouement croissant pour les mangas japonais auprès des jeunes britanno-colombiens*. La Source forum de la diversité depuis 1999. <https://thelasource.com/fr/2023/07/09/un-engouement-croissant-pour-les-mangas-japonais-aupres-des-jeunes-britanno-colombiens/>
- Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ). (2024, 5 février). *Le manga*. BAnQ. <https://guides.banq.qc.ca/c.php?g=720834&p=5153690>
- Blais, R. (2023, 13 octobre). *Quand le goût de la lecture vient par le manga*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/2017037/manga-jeunesse-livre-salon-estrie-rejean-blais>
- Blanchard, G. (1973). Les bandes dessinées québécoises. *Communication & Langages*, 19(1), 47-62.
- Blanchet, A. (2000). « Interviewer », dans A. Blanchet, Ghiglione, J. Massonnat et A. Trognon (dir), *Les techniques de l'enquête en sciences sociales*, Paris, Dunod, p. 81-126.
- Blöndal, R. B. (2014). *Anime as an adaptation. Anime's approach to the original source* (Doctoral dissertation).

- Bolduc, E. (2024, 1 mars). Trois-Rivières, capitale de la poésie. *Tourisme Trois-Rivières*. <https://www.tourismetroisrivieres.com/fr/blogue/trois-rivieres-capitale-de-la-poesie>
- Bone, J. K., Bu, F., Sonke, J. K. et Fancourt, D. (2025). The decline in reading for pleasure over 20 years of the American Time Use Survey. *iScience*, 28(9), 113288. <https://doi.org/10.1016/j.isci.2025.113288>
- Bouissou, J.-M. (2000). Manga goes global. *Critique Internationale*, 7. <https://doi.org/10.3406/criti.2000.1577>
- Bouissou, J.-M. (2006). Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau soft power japonais. *Cités*, 27(3), 71-84. <https://doi.org/10.3917/cite.027.0071>.
- Bouissou, J. M., Pellitteri, M., Dolle-Weinkauff, B. et Beldi, A. (2010). *Manga in Europe: A Short Study of Market and Fandom*. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/profile/Marco-Pellitteri/publication/201658984\\_Manga\\_in\\_Europe\\_A\\_Short\\_Study\\_of\\_Market\\_and\\_Fandom/links/5a3b619eaca2729d5064b224/Manga-in-Europe-A-Short-Study-of-Market-and-Fandom.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Marco-Pellitteri/publication/201658984_Manga_in_Europe_A_Short_Study_of_Market_and_Fandom/links/5a3b619eaca2729d5064b224/Manga-in-Europe-A-Short-Study-of-Market-and-Fandom.pdf)
- Bouissou, J. M. (2013). *Manga: Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Éditions Philippe Picquier.
- Bourdaa, M. (2015). Les fans studies en question : perspectives et enjeux. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, (7). <https://doi.org/10.4000/rfsic.1644>
- Bourdieu, P. (1979). Les trois états du capital culturel. *Actes de la recherche en sciences sociales*, 30(1), 3-6.
- Bousquet, R. (2025, 15 octobre). Quel avenir pour la lecture ? : Les jeunes lisent... autrement ! SPPE-UQAM. <https://sppeuqam.org/quel-avenir-pour-la-lecture-les-jeunes-lisent-autrement/>
- Bouvard, J. (2015). L'internationalisation de la culture populaire japonaise et les paradoxes du Cool Japan. *Monde chinois*, (2), 84-91.
- Brienza, C. (2014). Sociological perspectives on Japanese manga in America. *Sociology Compass*, 8(5), 468-477. DOI : <http://doi.org/10.1111/soc4.12158>
- Brinkmann, S. et Kvale, S. (2015). *Interviews*. Sage.
- Brisson, C. (2013, 19 avril). *Les Nombrils... du monde!* Les libraires – Bimestriel des librairies indépendantes. <https://revue.leslibraires.ca/articles/bande-dessinee/les-nombrils-du-monde/>

- Brown, N. (2021). Transferts culturels entre Europe et Amérique. Les fac-similés des codex mexicains de la bibliothèque municipale de Boulogne-sur-Mer. *Revue du Nord*, 439(2), 333-348.
- Bruno, G. (2017). *Graphic Narratives and Digital Media*. Routledge.
- Bryce, M., Barber, C., Kelly, J., Kunwar, S. et Plumb, A. (2010). *Manga and anime: Fluidity and hybridity in global imagery*. *Electronic journal of contemporary japanese studies*, 10(1), 1-22.
- Buijtenhuijs, A. (2025, 8 avril). Les Français lisent de moins en moins, selon le baromètre 2025 “Les Français et la lecture”. *Livres Hebdo*. <https://www.livreshebdo.fr/article/les-francais-lisent-de-moins-en-moins-selon-le-barometre-2025-les-francais-et-la-lecture>
- Campuzan, R. (2022). *La représentation des femmes dans l'édition de mangas pour jeunes filles : un paradoxe entre émancipation et domination – Des années 1950 à aujourd'hui*. [Mémoire de master, Université Toulouse-Jean Jaurès]. <https://dante.univ-tlse2.fr/s/fr/item/32322>
- Canivet-Fovez, C. (2014). *Le manga : une synthèse de référence qui éclaire en image l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée japonaise*. Eyrolles, pratique Arts & Littérature.
- Charbonneau, O. (2003). Les grandes industries mondiales de la bande dessinée. *Documentation et bibliothèques*, 49(4), 165-168.
- Chassagnol, A. et Le Cor, G. (2021). Textures: l'objet livre du papier au numérique. *Sens public*, 1-13. DOI: <https://doi.org/10.7202/1089638ar>
- Clark, C. et Rumbold, K. (2006). Reading for Pleasure : A research overview. *National Literacy Trust*.
- Cloutier, V. (2025, 10 avril). *Le manga à l'honneur au 38<sup>e</sup> Festival Québec BD*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/2155175/bande-dessinee-japonais-quebec-salon-livre>
- Consortium PISA.ch. (2019). *PISA 2018 : Les élèves de Suisse en comparaison internationale*. Berne & Genève : SEFRI/CDIP & Consortium PISA.ch.
- Coppin, G. et Sander, D. (2010). *Théories et concepts contemporains en psychologie de l'émotion*. In C. Pelachaud (Ed.), *Systèmes d'interaction émotionnelle* (pp. 25–56). Hermès Science Publications – Lavoisier.
- Cornu, J. (2017). *Comment exposer la bande dessinée? Le cas de l'exposition « Imaginaires du futur, la bande dessinée franco-belge de science-fiction »* (cours « la transmission des savoirs : points de vue académique », 17 mai 2017). Université de Lausanne.

- Crête, J. (2021). L'éthique en recherche sociale. Dans I. Bourgeois (dir.), *Recherche sociale - De la problématique à la collecte des données* (7e éd., p. 231-249). Presse de l'Université du Québec.
- Cua, C. (2019). Représenter et traduire la culture à travers l'image : La Chine et le Japon dans l'album illustré jeunesse en France et au Québec (2000-2015). [Thèse de doctorat, Université York, Toronto]. <https://yorkspace.library.yorku.ca/server/api/core/bitstreams/9c83f7e6-abe9-4769-ae70-3baf289cd117/content>
- Dacheux, E. (2014). La BD: une représentation critique de notre monde de représentation. Dans E. Dacheux(dir.), *Bande dessinée et lien social* (pp. 9-27). Paris : CNRS Éditions.
- Darwin, C. (2001). *L'expression des émotions chez l'homme et les animaux* (Ouvrage original publié en 1872). Paris : Rivages.
- De Rua, P. (2019). *Analyse comparative entre les bandes dessinées et les mangas*. [Mémoire de maîtrise, Faculté de Philosophie et de Lettres de Liège]. Matheo. <http://hdl.handle.net/2268.2/6662>
- Delaborde, B. (2019). L'iconicité de l'écriture dans les mangas : Le cas des onomatopées et des impressifs. *Japon Pluriel*, 12, 389-400.
- Delhaye, P. A. (2019, June). Publication des comics américains en francophonie : analyser les éditions Héritage au Québec. In *Journée d'études : le statut des périodiques francophones dans le monde (1880-1980)*.
- Détrez, C. (2011). Des shônens pour les garçons, des shojos pour les filles ? Apprendre son genre en lisant des mangas. *Réseaux*, (4), 165-186.
- Dhakal, K. (2022). NVivo. Journal of the Medical Library Association: JMLA, 110(2), 270–272. <https://doi.org/10.5195/jmla.2022.1271>
- Diamond Comics Distributors. (2022). *Home page*. Diamond Comics Distributors, Inc. <https://www.diamondcomics.com/>
- Dumazedier, J. (1962). *Vers une civilisation en loisir ?* Paris : Éditions du Seuil.
- Fabbretti, M. (2016). The use of translation notes in manga scanlation. *Transcultural: A Journal of Translation and Cultural Studies*, 8(2), 86-104. <http://ejournals.library.ualberta.ca/index.php/TC>
- Falardeau, M. (2000). La BD française est née au Canada en 1904. *Communication & Langages*, 126(1), 23-46.
- Falardeau, M. (2020). *L'art de la bande dessinée actuelle au Québec*. Les Presses de l'Université Laval.

- Fasseur, B. (2022, 1 mars). *Aux États-Unis aussi, les ventes de mangas battent des records*. Les univers du livre Actualité. <https://actualitte.com/article/104963/international/aux-etats-unis-aussi-les-ventes-de-mangas-battent-des-records>
- Fayol, M., Gombert, J-E., Lecocq, P. Sprenger-Charolles. L. et al. (1992). *Psychologie cognitive de la lecture*. Paris : Presses universitaires de France.
- Festival Angoulême. (2023). *Focus sur le 9e art canadien – 51e festival international de la bande dessinée d'Angoulême*. Festival Angoulême avec RAJA. <https://www.bdangouleme.com/focus-sur-le-9e-art-canadien>
- Festival BD de Montréal. (n.d.). *Découvrez Nunumi*. Festival BD de Montréal. <https://www.fbdm-mcaf.ca/univers-bd/repertoire-des-bedeistes/bedeiste/376/nunumi/>
- Filippi-Paoli, S. (2021, 25 juin). *Mangas : pourquoi les Français y sont accros? La voix du Nord*. <https://www.lavoixdunord.fr/1035020/article/2021-06-25/mangas-pourquoi-les-francais-en-sont-accros>
- Fortin, M. F. et Gagnon, J. (2016). *Fondements et étapes du processus de recherche : Méthodes quantitatives et qualitatives (3e éd.)*. Chenelière éducation.
- Furuhata-Turner, H. (2013). Use of comics manga as a learning tool to teach translation of Japanese. *The Journal of Language Learning and Teaching*, 3(2), 72-83.
- Futura. (2018, 27 janvier). *Comment est né le festival de la BD à Angoulême*. Futura. <https://www.futura-sciences.com/planete/questions-reponses/france-ne-festival-bd-angouleme-5195/#>
- Gabilliet, J. P. (2005). Du comic book au graphic novel: l'eupéanisation de la bande dessinée américaine. *Image [&] Narrative*, 12.
- Gabilliet, J.-P. (2009). BD, mangas et comics : différences et influences. *Hermès, La Revue*, 54(2), 35-40. <https://doi.org/10.4267/2042/31551>.
- Gagnon, J-C. (1988). La bande dessinée comme discours ou le récit en images. *Québec français*, 70. <https://id.erudit.org/iderudit/45218ac>
- Garon, R. (1984). Lecture et lecteurs au Québec. *Documentation et bibliothèques*, 30(4), 111-120.
- Genêt, P. (2025). *Les pratiques culturelles au Québec en 2024 [Rapport statistique]*. Institut de la statistique du Québec. <https://statistique.quebec.ca/fr/fichier/pratiques-culturelles-2024.pdf>
- Germain, P., Guillemette, F. et Luckerhoff, J. (2023). L'entretien en recherche qualitative. Dans M. Lalancette et J. Luckerhoff (dir.), *Initiation au travail*

*intellectuel et à la recherche – Pratique réflexive de recherche scientifique.* (p.183-200). Presse de l'Université du Québec.

Gfk. (2021, 28 janvier). *La BD ne connaît pas la crise !* GfK – A NielsenIQ Company. <https://www.gfk.com/fr/insights/BD-ne-connaît-pas-la-crise>

Gfk. (2023, 26 janvier). *La BD ne connaît pas la crise !* GfK – A NielsenIQ Company. [https://www.gfk.com/fr/press/85-millions-bd-manga-vendus-en-france-2022#:~:text=Le%20manga%20est%20le%20genre,\(2%20millions%20ex.\)](https://www.gfk.com/fr/press/85-millions-bd-manga-vendus-en-france-2022#:~:text=Le%20manga%20est%20le%20genre,(2%20millions%20ex.))

Giasson, J. (2011). *La lecture - Apprentissage et difficultés*. Montréal : Chenelière Éducation

Gravett, P. (2004). *Manga : sixty years of Japanese comics*. Laurence King : Harper Design International. <https://archive.org/details/mangasixtyyearso0000grav>

Groensteen, T. et Jennequin, J.-P. (1991). *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman.

Groensteen, T. (2007). *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles.

Groensteen, T. (2013). *Comics and narration*. Univ. Press of Mississippi.

Groupe en éthique de la recherche (2022). *Énoncé de politique des trois conseils : éthique de la recherche avec des êtres humains*. Gouvernement du Canada. [Énoncé de politique des trois conseils : Éthique de la recherche avec des êtres humains – EPTC 2 \(2022\) \(ethics.gc.ca\)](https://www.ethics.gc.ca/fr/actualites/2022/01/20/ethique-de-la-recherche-avec-des-etres-humains)

Gullon, T. (2024). *La place du manga au sein des bibliothèques de lecture publique* (Mémoire de Master, Université de Lyon). ENSSIB. <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/71823-la-place-du-manga-au-sein-des-bibliotheques-de-lecture-publique.pdf>

Guilbert, X. (2011). La légitimation en devenir de la bande dessinée. *Comicalités*. <https://doi.org/10.4000/comicalites.181>

Harvey, V. (2019). La représentation des valeurs japonaises dans le manga Naruto. Dans O. Bernard (dir.), *Les arts martiaux. Entre enseignement et intervention* (pp. 75-98). Presses de l'Université Laval.

Harvey, V. (2023, 13 juin). *La place du manga se dessine au Québec*. Les Libraires bimestriels des librairies indépendantes. <https://revue.leslibraires.ca/articles/bande-dessinee/la-place-dumangasedessineauquebec/#:~:text=Les%20%C3%A9diteurs%20qu%C3%A9bécois%20se%20lancent,%25%20qu%C3%A9bécois%2C%20Les%20%C3%89lus%20Eljun>

Hong-Mercier, S. K. (2012). Découvrir les séries télé de l'Asie de l'Est en France: le drama au coeur d'une contre-culture féminine à l'ère numérique. *Anthropologie Et Sociétés*, 36(1), 201-222. <https://doi.org/10.7202/1011724ar>

- ICV2. (2024). Comics and graphic novel sales in 2024. <https://icv2.com/articles/markets/view/60012/comics-graphic-novel-sales-2024>
- Intissar, S. et Rabeb, C. (2015). Étapes à suivre dans une analyse qualitative de données selon trois méthodes d'analyse: la théorisation ancrée de Strauss et Corbin, la méthode d'analyse qualitative de Miles et Huberman et l'analyse thématique de Paillé et Mucchielli, une revue de la littérature. *Revue francophone internationale de recherche infirmière*, 1(3), 161-168.
- Iso-Ahola, S. E. et Baumeister, R. F. (2023). Leisure and meaning in life. *Frontiers in psychology*, 14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1074649>
- Ito, K. (2005). A history of manga in the context of Japanese culture and society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), 456-475. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.2005.00123.x>
- Jaumain, M. et Vandebulcke, G. (1988). Le cinéma d'animation. *Courrier hebdomadaire du CRISP*, 1217-1218(32), 3-51.
- Johnson-Woods, T. (Ed.). (2010). *Manga: An anthology of global and cultural perspectives*. Bloomsbury Publishing USA.
- Kacsuk, Z. (2018). Re-Examining the “What is Manga” Problematic: The Tension and Interrelationship between the “Style” Versus “Made in Japan” Positions. *Art*, 7(3) <https://doi.org/10.3390/arts7030026>
- Kellner, S. (2020). Lire des classiques sur liseuse en bibliothèque municipale. Une expérience qui fait long feu. *Biens symboliques/Symbolic Goods. Revue de sciences sociales sur les arts, la culture et les idées*, (7), 2-33. DOI : <https://doi.org/10.4000/bssg.482>
- Kikoo, A. (2022, 4 juillet). En 2021, les ventes de comics explosent aux États-Unis, tous secteurs compris. ComicsBlog. <https://www.comicsblog.fr/43787-en-2021-les-ventes-de-comics-explosent-aux-etatsunis-tous-secteurs-compris>
- Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203347140>
- Labrousse, M. et Lapointe, M. C. (2021). Perception du livre numérique auprès des lecteurs québécois de livre papier. *Revue internationale Animation, territoires et pratiques socioculturelles*, (20), 45-61. <https://id.erudit.org/iderudit/1087672ar>
- Lahire, B. (2001). *L'homme pluriel : Les ressorts de l'action* (Nouvelle éd.). Nathan.
- Lalancette, M. et Luckerhoff, J. (2023). *Initiation au travail intellectuel et à la recherche : pratique réflexive de recherche scientifique*. Presses de l'Université du Québec. <http://central.bac-lac.gc.ca/.redirect?app=damspub&id=95a7a933-1e59-4d89-a816-99f70365de08>

- Lalonde, C. (2022, 21 janvier). *2021, l'année de la mangamania au Québec*. LeDevoir. <https://www.ledevoir.com/lire/662613/lecture-2021-l-annee-de-la-manga-mania-au-quebec>
- Laumonier, L. (2020, 12 avril). *Faire de la BD au Québec : défis et succès*. Baronmag. <https://baronmag.com/2020/04/faire-de-la-bd-au-quebec-defis-et-succes/#:~:text=D'apr%C3%AAs%20le%20Rapport%20Gaspard,une%20large%20part%20cette%20croissance>
- Le Bail, H. (2002). La culture japonaise en Asie [Engouement, identification et construction identitaire à partir de l'exemple de Taiwan]. *Perspectives chinoises*, 72(1), 60-69.
- Le Parisien. (2023, 12 janvier). *Un livre sur sept acheté en France est un manga, selon une étude*. *Le Parisien – Culture & loisirs, Livres*. <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/livres/un-livre-sur-sept-achete-en-france-est-un-manga-selon-une-etude-26-01-2023-SSRVU4RV3ZCP3IY76ZHCP3BS7A.php>
- Lehmans, A. (2008). *Le manga, image d'une culture mondialisée*. IUFM Aquitaine / Savoirs CDI. Récupéré de <https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/societe-de-linformation/le-monde-du-livre-et-de-la-presse/histoire-du-livre-et-de-la-documentation/la-culture-manga-a-lhonneur/le-manga-image-dune-culture-mondialisee.html>
- Lesage, S. (2011). La bande dessinée en son miroir. Images et usages de l'album dans la bande dessinée française. *Mémoires du livre*, 2(2). 1-30. <https://doi.org/10.7202/1001764ar>
- Loire, M. (2019, 18 juillet). *Comic Con : Comment San Diego est devenu le temps de la pop culture en 50 éditions*. 20 minutes. <https://www.20minutes.fr/arts-stars/culture/2566987-20190718-comic-con-comment-san-diego-devenu-temple-pop-culture-50-editions#:~:text=A%20l'origine%20du%20rassemblement,venus%20de%20tout%20le%20pays>.
- Lozi, R., Biagioli, N. et Bomel-Rainelli, B. (2008, Novembre). Actes du colloque: "Harry Potter: la crise dans le miroir". In *Harry Potter: la crise dans le miroir*. Université de Nice-Sophia Antipolis.
- Luckerhoff, J., Guillemette, F. et Lalancette, M. (2023). Qu'est-ce que la recherche qualitative ? Dans M. Lalancette et J. Luckerhoff (dir.), *Initiation au travail intellectuel et à la recherche – Pratique réflexive de recherche scientifique*. (p.183-200). Presse de l'Université du Québec.
- Luminet, O. (2017). Les émotions : des facettes inépuisables. Dans J. Marmion La psychologie aujourd'hui (p. 27-32). Éditions Sciences Humaines. <https://doi.org/10.3917/sh.marmi.2017.01.0027>.

- Maigret, É. (1994). La reconnaissance en demi-teinte de la bande dessinée. *Réseaux. Communication-Technologie-Société*, 12(67), 113-140.
- Maligorne, C. (2023, 23 janvier). *Pourquoi les Français dévorent-ils autant de mangas ?* Ouest France – l'édition du soir. <https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2023-0126/pourquoi-les-francais-devorent-ils-autant-de-mangas-4a4cdd33-8c4b-43c7-9339-6e15cbaa5191>
- Manga Mozaic. (2023, 1 juin). *Les mangas représentent plus de 79% des ventes de bandes dessinées et de romans graphiques aux États-Unis en 2022*. Manga Mozaic. <https://mangamosaic.com/les-mangas-representent-plus-de-79-des-ventes-de-bandes-dessinees-et-de-romans-graphiques-aux-etats-unis-en-2022/>
- Mangen, A., Walgermo, B. R. et Brønnick, K. (2013). Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension. *International Journal of Educational Research*, 58, 61–68.
- Marivain, T. (1992). Les déterminants cognitifs de l'apprentissage de la lecture: une revue critique des comparaisons entre bons et mauvais lecteurs. *L'année Psychologique*, 92(4), 559-582.
- Massaccesi, C. (2019). Anime: A Critical Introduction, by Rayna Denison. *Alphaville : Journal of Film and Screen Media*, (17), 259-264.
- McAllister, M. P., Sewell Jr, E. H. et Gordon, I. (2001). Introducing comics and ideology. *Comics and ideology*, 2, 1-13.
- McCloud, S. (1996). *L'art invisible*. Delcourt.
- Michaud, T. (2022). Suvilay Bounthavy (2021). Dragon Ball, une histoire française. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 25. <https://doi.org/10.4000/rfsic.13658>
- Ministère de l'Éducation nationale. (2025, juin). *Lancement des états généraux de la lecture pour la jeunesse*. Consulté le 11 décembre 2025, sur <https://www.education.gouv.fr/lancement-des-etats-generaux-de-la-lecture-pour-la-jeunesse-450761>
- Monastier, P. (2017). Introduction à l'art du manga. *Études*, Juillet-Août (7), 77-88. <https://doi.org/10.3917/etu.4240.0077>.
- Morais, J., Pierre, R. et Kolinsky, R. (2003). Du lecteur compétent au lecteur débutant : implications des recherches en psycholinguistique cognitive et en neuropsychologie pour l'enseignement de la lecture. *Revue des sciences de l'éducation*, 29(1), 51–74. <https://doi.org/10.7202/009492ar>
- Nugier, A. (2009). Histoire et grands courants de recherche sur les émotions. *Revue électronique de psychologie sociale*, 4(4), 8-14. <http://RePS.psychologie-sociale.org/>.

- Nye, J. S. (2004). *Soft power: The means to success in world politics*. Public affairs.
- Ory, P. (2013). L'histoire par la bande? *Le débat*, (5), 90-95.
- Oury, A. (2025, 26 mai). *En France, le manga victime de son succès (et de la surproduction)*. ActuaLitté. <https://actualitte.com/article/123930/edition/en-france-le-manga-victime-de-son-succes-et-de-la-surproduction>
- Ozturk, S. A., Sevim, N. et Eroglu, E. (2006). Leisure book reading and purchasing: an analysis of turkish consumers. *International Journal of Consumer Studies*, 30(4), 378–388. <https://doi.org/10.1111/j.1470-6431.2006.00519.x>
- Paradis, J-A. (2022, 5 décembre). *La BD québécoise jeunesse : Affranchie des frontières*. Les libraires – Bimestriel des libraires indépendantes. <https://revue.leslibraires.ca/articles/bande-dessinee/la-bd-quebecoise-jeunesse-affranchie-des-frontieres/>
- Patton, M. Q. (2002). Two decades of developments in qualitative inquiry: A personal, experiential perspective. *Qualitative social work*, 1(3), 261-283.
- Payne, R., Howard, J. et Ogino, M. (2017). *An exploration of the role of anime and manga as stimuli for secondary students studying Japanese*. The New Zealand Language Teacher, 43, 24–40. <https://search.informit.org/doi/10.3316/informit.278574311316811>
- Peeters, B. (2002). *Lire la bande dessinée* (Ser. Champs, 530). Flammarion.
- Peignot, J. (2006). Représentations ? Manga ! Addictions... *Empan*, 63(3), 117-127.
- Pelchat, R. (1979). Trois façons d'être lecteur. *Les publications Québec françaises*, 36. <https://id.erudit.org/iderudit/51346ac>
- Pelletier, L. G., Vallerand, R. J., Green-Demers, I., Brière, N. M. et Blais, M. R. (1995). Loisirs et santé mentale : les relations entre la motivation pour la pratique des loisirs et le bien-être psychologique. *Canadian Journal of Behavioural Science/Revue canadienne des sciences du comportement*, 27(2), 140-150.
- Pendarias, L. et Pendarias, A. (2016). Le manga est-il nécessairement lié à un contexte de production ? *Alternative francophone*, 1(10), 39-66.
- Pérez, C. et Kim, S. (2020). Global Diffusion of Manga Culture: Digital Platforms and Cross-Cultural Consumption. *Journal of Popular Culture*, 53(1), 125–144.
- Perper, T. et Cornog, M. (2002). Eroticism for the masses : Japanese manga comics and their assimilation into the US. *Sexuality and Culture*, 6(1), 3-126.
- Petitfaux, D. (2025, 29 janvier). *L'évolution de la bande dessinée de 1970 à 2001*. Encyclopædia Universalis. <https://www.universalis.fr/encyclopedie/bande-dessinee/2-l-evolution-de-la-bande-dessinee-de-1970-a-2001/>

- Phornprapha, J. et Podsatiangool, W. (2019). Beyond Otaku Community to Global Business: Manga in Academia Literature Review. *Thai Journal of East Asian Studies*, 23(2), 400-416.
- Pierson, O. (2022, 4 juin). *La fièvre du manga au Québec*. Le Soleil. <https://www.lesoleil.com/2022/06/04/la-fievre-du-manga-gagne-le-quebec-9832d90c477475391ebd510aa3e1b337/>
- Piette, J. E. (2016). *Le neuvième art, légitimations et dominations* (Doctoral dissertation, Sorbonne Paris Cité).
- Poirier, C. (2016). *Le lecteur francophone au Canada à l'ère numérique*. Montréal, INRS – Centre Urbanisation Culture et société, Collections de BANQ. <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2785764>
- Poirier, C., Martet, S., Favretti, É. et Sénac, C. (2016). *Le lecteur francophone au Canada à l'ère du numérique*. Institut national de la recherche scientifique (INRS). <https://espace.inrs.ca/4902/1/poirier-2016-lecteur.pdf>
- Pouliot, C. (2023, 16 mai). *Une BD singulièrement nôtre*. L'exemplaire. <https://www.exemplaire.com.ulaval.ca/dossiers/une-bd-singulierement-notre/>
- Poupée, K. (2014). Manga : un terme générique aux sens et origines multiples. Dans *Histoire du manga : L'école de la vie japonaise* (pp. 19-28). Tallandier. <https://shs-cairn-info.biblioproxy.uqtr.ca/histoire-du-manga--9782847346688-page-19?lang=fr>.
- Pronovost, G. (2012). Transformations des significations du loisir au Québec 1. *Recherches sociographiques*, 53(3), 621-643.
- Pronovost, G. (2021). Manquons-nous de temps? Les paradoxes de la participation culturelle. *Enjeux et société*, 8(1), 306–319. <https://doi.org/10.7202/1076545ar>
- Radio-Canada. (2022, 22 mars). *Hausse record des ventes de livres au Québec en 2021*. Radio-Canada. <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1870976/bilan-gaspard-marche-livre-2021-quebec-kukum-michel-jean-serge-bouchard-ventes>
- Rannou, M. et Rioux, P. (2023). La bande dessinée vagabonde. *Mémoire du livre / Studies in Book Culture*, 14(1), 1-12. <https://doi.org/10.7202/1104231ar>
- Rannou, M. et Ya-Chee-Chan, D. (2018). *Bande dessinée en bibliothèque*. Éditions du Cercle de la Librairie.
- Rannou, M. (2022). Bande dessinée québécoise : historiographie d'un champ sous double influence. *Sociétés & Représentations*, 53(1), 57-80. <https://doi.org/10.3917/sr.053.0057>
- Régimbeau, G. (2013). Classifier les œuvres d'art : catégories de savoirs et classement de valeurs. *Hermès, La Revue*, 66, 58-65. <https://doi.org/10.4267/2042/51553>

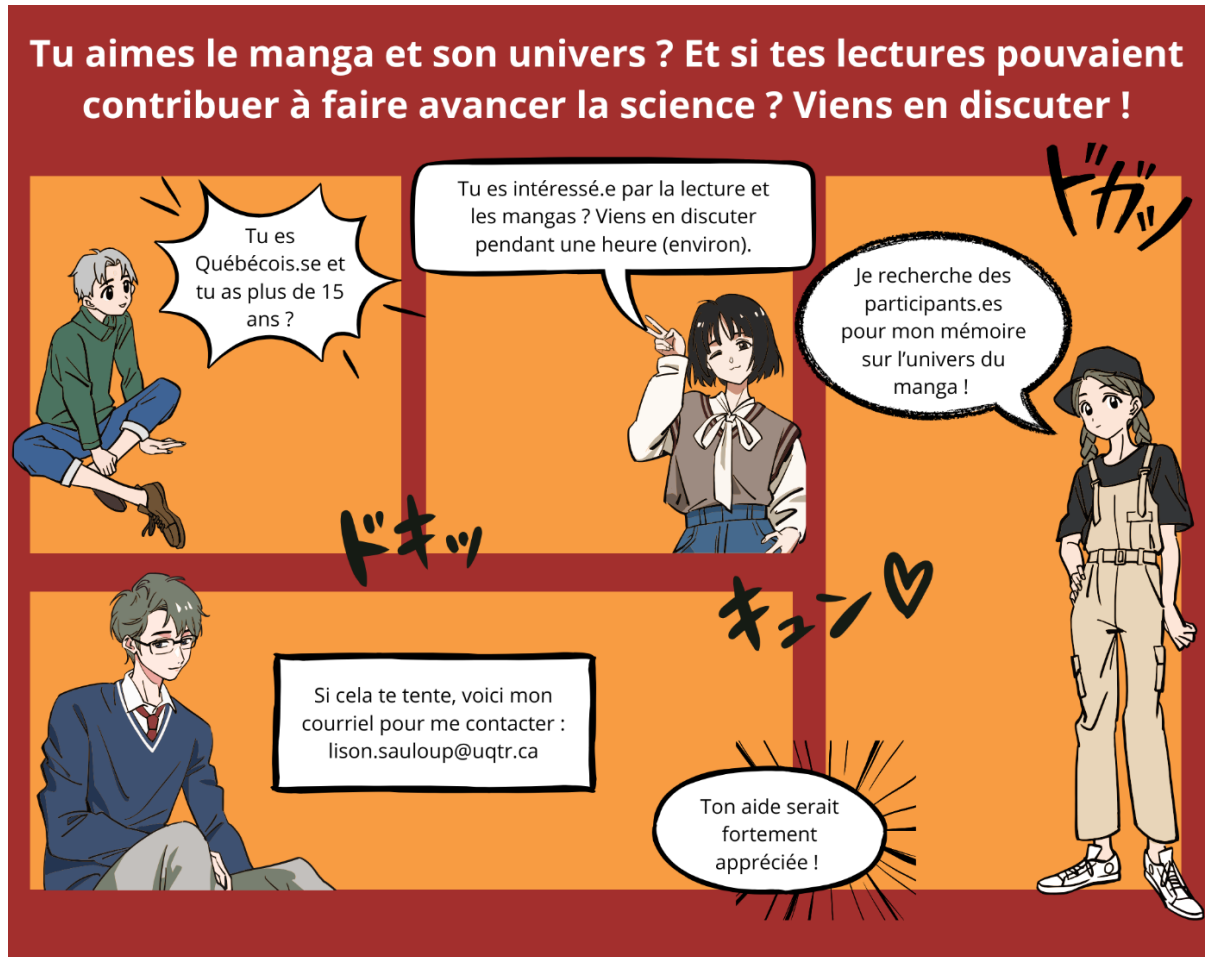
- Reuter, Y. (1981). L'objet livre. *Pratiques : linguistique, littérature, didactique*, 32(1), 105-113. DOI : <https://doi.org/10.3406/prati.1981.1222>
- Reyns-Chikuma, C. (2020). L'art de la bande dessinée actuelle au Québec by Mira Falardeau. *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 47(2), 253-256.
- Reyns-Chikuma, C. (2021). Beyond the Two Solitudes: Differences in Fluidity in Franco-Canadian BD and Anglo-Canadian Comics Through the Influence of Manga. *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 11(1), p. 1-27. DOI : <https://doi.org/10.16995/cg.4041>
- Reyns-Chikuma, C., Rheault, S. et Sébastien, J. (2023). Au-delà des deux solitudes : les transferts culturels dans le monde de la bande dessinée et des comics. *American Review of Canadian Studies*, 53(3), 306-315.
- Rhéault, S. (2012). Les choix des créatrices de bande dessinée. *Voix plurielles*, 9(2), 91-104.
- Rhéault, S. (2016). BD, manga, manfra, Nouvelle Manga : distinctions au moyen des matériaux de l'énonciation. *Alternative francophone*, 1(10), 8-22. <https://doi.org/10.29173/af28213>
- Rothbauer, P. M. et Cedeira Serantes, L. (2022). Reading time: Exploring the temporal experiences of reading. *Journal of Documentation*, 78(1), 113-128.
- Rousseau, F. L. et Vallerand, R. J. (2003). Le rôle de la passion dans le bien-être subjectif des aînés. *Revue Québécoise de psychologie*, 24(3), 197-211.
- Rouxel, A. et Rannou, N. B. (2012). Lire avec son corps: l'écoute de soi lisant. In *Du récepteur ou l'art de débiter son pique-nique, Actes du colloque de Rouen, 26 et 27 mai 2011* (No. 6). Publications numériques du CÉRÉDI. <https://univ-rennes2.hal.science/hal-01590241v1>
- Rubin, H. J. et Rubin, I.S. (2012). *Qualitative Interviewing: The art of hearing data* (3e édition, Thousand Oaks, Sage).
- Sadaoui, T. (2022, 31 mars). *Netflix : voici pourquoi on peut s'attendre à encore plus d'animes sur la plateforme*. Hitek.fr. [https://hitek.fr/actualite/netflix-nombre-utilisateur-regardent-anime-monde\\_34141](https://hitek.fr/actualite/netflix-nombre-utilisateur-regardent-anime-monde_34141)
- Sarrazin, S. (2023, 2 mars). *Les Québécois toujours plus gags des mangas*. La Presse. <https://www.lapresse.ca/arts/litterature/2023-03-02/bandes-dessinees/les-quebecois-toujours-plus-gagas-des-mangas.php>
- Savoie-Zajc, L. (2021). L'entrevue semi-dirigée. Dans I. Bourgeois (dir.), *Recherche sociale De la problématique à la collecte des données* (7e édition, p. 273-296). Presse de l'Université du Québec.
- Schodt, F. L. (1985). Reading the comics. *The Wilson Quarterly* (1976-), 9(3), 57-66.

- Schodt, F. L. (2013). *Dreamland Japan: Writing on modern manga*. Stone Bridge Press, Inc.
- Sens Critique, (2021), Classement des séries de manga les plus longues. [https://www.senscritique.com/liste/classement\\_des\\_series\\_de\\_manga\\_les\\_plus\\_longues/2888428?page=5](https://www.senscritique.com/liste/classement_des_series_de_manga_les_plus_longues/2888428?page=5)
- SLTR. (2024). *Prix BD*. Le Salon du livre de Trois-Rivières. <https://www.sltr.qc.ca/prix-et-concours/prix-bd/#:~:text=Le%20Salon%20du%20livre%20de,e.s%20et%20illustrateur.>
- Smolderen, T. (2009). Naissances de la bande dessinée. *De William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles. ISBN 978-2-87449-082-8
- Société de gestion de la Banque de titres de langue française (BLTF). (n.d.). *Bilans et rapports*. <https://btlf.ca/produits-services/rapports/>
- Sorella, T. et Wouters, N. (2024). Comment l'hypersexualisation infantile est-elle présente dans les mangas contemporains destinés au grand public et comment cette représentation est-elle perçue et reçue par les lectrices occidentales ? [Master en communication à finalité spécialisée : communication stratégique des organisations, UCLouvain]. Dial.mem. <https://hdl.handle.net/2078.2/36391>
- Statistique Canada. (2023, 6 janvier). *Mois du patrimoine asiatique... en chiffres*. Statistique Canada. [https://www.statcan.gc.ca/fr/dai/smr08/2021/smr08\\_250](https://www.statcan.gc.ca/fr/dai/smr08/2021/smr08_250)
- Statistique Québec. (2025, 15 novembre). Faits saillants sur les pratiques culturelles au Québec en 2024 : la lecture et l'écoute de livres. Statistique Québec. <https://statistique.quebec.ca/fr/produit/publication/faits-saillants-pratiques-culturelles-lecture-ecoute-livres>
- Stebbins, R. A. (1992). *Amateur, Professional, and Serious Leisure*. McGill-Queen's Press.
- Suvilay, B. (2016). " Ceci n'est pas un manga", ou comment Casterman a construit la réputation de Jirô Taniguchi. In *Journée d'étude des doctorant.es du CSLF : "Cartographie d'espaces en mouvement : les genres littéraires. Définition, exploration, subversion"*.
- Suvilay, B. (2017). Évolution de la place du livre dans le circuit transmédiatique du media mix japonais: le cas Dragon Ball. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, 2016-2. DOI : <https://doi.org/10.4000/itineraires.3429>
- Suvilay, B. (2017). L'âme des machines dans The Ghost in the Shell. *Imaginaire informatique et science-fiction*. DOI : <https://doi.org/10.4000/resf.1134>
- Suvilay, B. (2021). *Dragon Ball. Une histoire française*. Liège, Presses universitaire de Liège, coll. « ACME ».

- Tajima, K. (2018). Motivational Factors of Manga and Anime for Thai Learners of Japanese in Thailand. *Veridian E-Journal, Silpakorn University (Humanities, Social Sciences, and Arts)*, 11(5), 231-247.
- The NPD Group. (2024). *Books*. NPD. <https://www.npd.com/industry-expertise/books/>
- Vachon, H. (2010). La lecture. Dans *Enquête sur les pratiques culturelles au Québec* (p. 13-40). Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine, Collections de BAnQ <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/1968992>
- Vazquez-Calvo, B., Shafirova, L., Zhang, L. T. et Cassany, D. (2019). An overview of multimodal fan translation: Fansubbing, fandubbing, fan translation of games and scanlation. *Insights into audiovisual and comic translation. Changing perspectives on films, comics, and videogames*, 191-213.
- Vermesch, P. (2003). *L'entretien d'explicitation*, Issy-les-Moulineaux, ESF.
- Viau, M. (2008). La BD au Québec – Une route semée d'embûches. *Québec français*, (149), 32-34.
- Watkins, M. W. et Coffey, D. Y. (2004). Reading Motivation: Multidimensional and Indeterminate. *Journal of Educational Psychology*, 96(1), 110.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: Origins of anime and manga cosplay. *Mechademia*, 1(1), 65-76.
- Youssef, E. R., Lemqeddem, H. A. et Ezzahiri, M. (2022). La posture épistémologique en science de gestion : quelle revue de littérature? *Revue Internationale des Sciences de Gestion*, 5(1), 1061-1078.

## ANNEXES

### Annexe 1 : Publication mise en ligne sur les réseaux sociaux



Annexe 2 : Affiche de recrutement

**TU AIMES L'UNNERS DU MANGA ET TU AS ENVIE DE PARTAGER CETTE PASSION ?**

**TU AIMES LIRE DES MANGAS TU ES QUÉBÉCOIS ET TU AS PLUS DE 15 ANS ?**

Viens participer à une recherche qui te permettra de t'exprimer sur le sujet !

**ANALYSE DES PRÉFÉRENCES DES LECTEURS ET LECTRICES : LE CAS DU MANGA**

L'ENTRETIEN INDIVIDUEL OU DE GROUPE DURERA UNE HEURE MAXIMUM, À UN MOMENT ET DANS UN LIEU QUI TE CONVIENT

CETTE ÉTUDE VISE À COMPRENDRE CE QUI INCITE LES LECTEURS À LIRE DES MANGAS

JOINS TOI À NOUS !

**LES ENTRETIENS PEUVENT SE FAIRE INDIVIDUELLEMENT OU EN GROUPE SELON TA PRÉFÉRENCE !**

SI TU ES INTÉRESSÉ.E, ÉCRIS-MOI À CETTE ADRESSE : [USON.SAULOUP@UQTR.CA](mailto:USON.SAULOUP@UQTR.CA)

N° du certificat CER-24-312-07.26

Lison Sauloup - Maîtrise en loisir, culture et tourisme

**UQTR**  
Université du Québec à Trois-Rivières

## Annexe 3 : Formulaire de consentement



### FORMULAIRE D'INFORMATION ET DE CONSENTEMENT Pour les participants à la recherche

<b>Titre du projet de recherche :</b>	Analyse des préférences des lecteurs : le cas du manga.
<b>Mené par :</b>	Lison Sauloup, Étude en loisir, culture et tourisme, Université du Québec à Trois-Rivières, Étudiante
<b>Membres de l'équipe de recherche :</b>	Marie-Claude Lapointe, Étude en loisir, culture et tourisme, Université du Québec à Trois-Rivières, Directrice de mémoire.

#### Préambule

Votre participation à la recherche, qui vise à mieux comprendre les raisons qui incitent les lecteurs à lire des mangas serait grandement appréciée. Cependant, avant d'accepter de participer à ce projet et de signer ce formulaire d'information et de consentement, veuillez prendre le temps de lire ce formulaire. Il vous aidera à comprendre ce qu'implique votre éventuelle participation à la recherche de sorte que vous puissiez prendre une décision éclairée à ce sujet.

Ce formulaire peut contenir des mots que vous ne comprenez pas. Nous vous invitons à poser toutes les questions que vous jugerez utiles au chercheur responsable de ce projet de recherche ou à un membre de son équipe de recherche. Sentez-vous libre de leur demander de vous expliquer tout mot ou renseignement qui n'est pas clair. Prenez tout le temps dont vous avez besoin pour lire et comprendre ce formulaire avant de prendre votre décision.

#### Résumé et objectif(s) du projet de recherche

Cette recherche porte sur le manga, la bande dessinée originaire du Japon, et l'intérêt que des lecteurs et lectrices québécois lui portent. Le manga a réussi à s'exporter à l'international et fait partie intégrante du soft power japonais. Aujourd'hui, il occupe une place très importante sur le marché du livre d'un grand nombre de pays, et cette place croît au Québec. L'objectif est de comprendre ce qui attire des lecteurs et lectrices québécois dans ce type de littérature, ce qu'ils aiment et pourquoi ils en lisent. Pour répondre à ces questions, nous allons mener une quinzaine d'entretiens individuels ou bien collectifs auprès de lecteurs québécois de mangas âgés de 15 ans et plus. Les données recueillies seront ensuite analysées à l'aide du logiciel Nvivo.

#### **Nature et durée de la participation**

Votre participation à ce projet de recherche consiste à effectuer une entrevue d'une heure au plus dans un lieu défini lors d'échange préliminaire par mail pour être certain que ce dernier convienne aux deux parties. L'audio de l'entrevue sera enregistré afin de faciliter la transcription et l'analyse des données récoltées. Aucune image ou vidéo ne sera capturée.

#### **Risques et inconvénients**

Aucun risque n'est associé à votre participation. Le temps consacré au projet, soit environ une heure, demeure le seul inconvénient.

#### **Gestion des découvertes fortuites**

Au vu du type de recherche réalisée, la probabilité de découvertes fortuites est faible. Cependant, dans le cas d'une découverte fortuite, le participant sera immédiatement informé.

#### **Avantages ou bénéfices**

La contribution à l'avancement des connaissances au sujet des raisons qui incitent les lecteurs à lire des mangas est le seul bénéfice prévu à votre participation.

#### **Confidentialité**

Les données recueillies par cette étude sont anonymes et ne pourront en aucun cas mener à votre identification. Votre confidentialité sera assurée par des noms de code choisis par les participants au début de l'entrevue. Les résultats de la recherche, qui pourront être diffusés lors de la publication du mémoire, ne permettront pas d'identifier les participants.

Les données recueillies seront conservées par l'équipe de recherche sous forme d'enregistrement qui seront détruits une fois qu'ils auront été retranscrits. Les seules personnes qui auront accès aux verbatims seront les membres de l'équipe de recherche. Toutes ces personnes ont signé un engagement à la confidentialité. Les données pourraient être utilisées à d'autres fins que celles décrites dans le présent document dans une recherche portant sur un des concepts à l'étude.

#### **Participation volontaire**

Votre participation à cette étude se fait sur une base volontaire. Vous êtes entièrement libre de participer ou non, de refuser de répondre à certaines questions ou de vous retirer en tout temps sans préjudice et sans avoir à fournir d'explications.

Le consentement donné pour participer au projet ne vous prive d'aucun droit au recours judiciaire en cas de préjudice lié à la recherche. Si vous faites le choix de vous retirer au cours de la recherche, les données déjà récoltées seront détruites.

#### **Responsable de la recherche**

Pour obtenir de plus amples renseignements ou pour toute question concernant ce projet de recherche, vous pouvez communiquer avec Lison Sauloup à l'adresse électronique suivante : [lison.sauloup@uqtr.ca](mailto:lison.sauloup@uqtr.ca).

#### **Surveillance des aspects éthiques de la recherche**

Cette recherche est approuvée par un comité d'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières et un certificat portant le numéro CER-24-312-07.26 a été émis le 26/09/2024.



Pour toute question ou plainte d'ordre éthique concernant cette recherche, veuillez communiquer avec le secrétariat de l'éthique de la recherche de l'Université du Québec à Trois-Rivières, par téléphone 819-376-5011 poste 2139, sans frais 1-800-365-0922 poste 2139 ou par courrier électronique à [cereh@uqtr.ca](mailto:cereh@uqtr.ca).

## CONSENTEMENT

### Engagement de la chercheuse ou du chercheur

Moi, Lison Sauloup, m'engage à procéder à cette étude conformément à toutes les normes éthiques qui s'appliquent aux projets comportant des participants humains.

### Consentement du participant

Je, \_\_\_\_\_, confirme avoir lu et compris la lettre d'information au sujet du projet *Analyse des préférences des lecteurs : le cas du manga*. J'ai bien saisi les conditions, les risques et les bienfaits éventuels de ma participation. On a répondu à toutes mes questions à mon entière satisfaction. J'ai disposé de suffisamment de temps pour réfléchir à ma décision de participer ou non à cette recherche. Je comprends que ma participation est entièrement volontaire et que je peux décider de me retirer en tout temps, sans aucun préjudice.

Je consens à ce que l'audio de l'entrevue soit enregistré.

### J'accepte donc librement de participer à ce projet de recherche

Participant:	Chercheur :
Signature :	Signature :
Nom :	Nom :
Date :	Date :

## Annexe 4 : Certificat éthique

4772



### CERTIFICAT D'ÉTHIQUE DE LA RECHERCHE AVEC DES ÊTRES HUMAINS

En vertu du mandat qui lui a été confié par l'Université, le Comité d'éthique de la recherche avec des êtres humains a analysé et approuvé pour certification éthique le protocole de recherche suivant :

**Titre :** Analyse des préférences des lecteurs : le cas du manga

**Chercheur(s) :** Lison Valérie Nathalie Sauloup  
Département d'études en loisir, culture et tourisme

**Organisme(s) :** Aucun financement

**N° DU CERTIFICAT** CER-24-312-07.26

**PÉRIODE DE VALIDITÉ :** Du 26 septembre 2025 au 26 septembre 2026

#### **En acceptant le certificat éthique, le chercheur s'engage à :**

- Aviser le CER par écrit des changements apportés à son protocole de recherche avant leur entrée en vigueur;
- Procéder au renouvellement annuel du certificat tant et aussi longtemps que la recherche ne sera pas terminée;
- Aviser par écrit le CER de l'abandon ou de l'interruption prématurée de la recherche;
- Faire parvenir par écrit au CER un rapport final dans le mois suivant la fin de la recherche.

Me Richard LeBlanc  
**Président du comité**

Anthony Voisard  
**Secrétaire du comité**

*Décanat de la recherche et de la création*

**Date d'émission :** 09 septembre 2025