

Kosupure et construction identitaire :
La place et le rôle de la culture populaire dans la vie
des jeunes Japonais-es

Alexis Hieu Truong

Thèse présentée à la
Faculté des études supérieures et postdoctorales
dans le cadre des exigences du programme de sociologie
en vue de l'obtention du grade de docteur

École d'études sociologiques et anthropologiques
Faculté des sciences sociales
Université d'Ottawa

Résumé

Au début des années 1990, le Japon a été bousculé par une importante crise économique. Les jeunes qui sont entré-e-s dans l'âge adulte depuis le début de cette période sont parmi celles et ceux qui ont été les plus affecté-e-s par cette crise, notamment au niveau de la transformation de leurs trajectoires scolaires, professionnelles et familiales et de leur investissement dans la culture populaire. Or, peu de travaux ont jusqu'ici fait le lien entre ces transformations survenues dans les parcours de vie des jeunes et leurs pratiques ludiques. La présente thèse adresse ce problème en répondant à la question « comment la construction identitaire des jeunes Japonais-es s'articule-t-elle à travers leur pratique du *kosupure*? »

L'expression *kosupure* renvoie ici à un ensemble de pratiques issues de la culture populaire où les individus se déguisent pour participer à des activités ludiques et pour interagir avec autrui. Notre approche est celle des parcours de vie et notre cadre théorique s'organise autour d'une révision de la théorie interactionniste d'Erving Goffman à la lumière d'auteurs incontournables pour l'étude du processus de construction identitaire. Le terrain de recherche s'est déroulé à Tokyo entre mars 2010 et mai 2012, caractérisé par de nombreuses séances d'observation participante et des entrevues semi-dirigées répétées. Nos analyses nous amènent à conclure que la mise en pratique du *kosupure* a transformé la manière dont les participant-e-s se sont présenté-e-s, se sont identifié-e-s et se sont défini-e-s au cours du temps. La pratique du *kosupure* a aussi eu un effet facilitateur sur la construction de relations d'amitié avec autrui par l'entremise d'une connaissance et d'une appréciation mutuelle des sources jouées. Nous avons identifié trois façons dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'est articulée avec les autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s. Nous avons aussi montré comment la construction de cette pratique dans le parcours de vie des participant-e-s s'est organisée en vertu de trois moments forts liés à la recherche de reconnaissance. Finalement, l'effet des pratiques sur le processus de construction identitaire au fil du temps a été lié aux expériences vécues lors de situations en face-à-face, expériences qui ont changé la façon dont les participant-e-s se sont défini-e-s dans et à travers leurs interactions.

Table des matières

RÉSUMÉ.....	II
LISTE DES TABLEAUX.....	VI
LISTE DES FIGURES	VI
LISTE DES PHOTOS	VI
REMERCIEMENTS	VIII
INTRODUCTION	1
HYPOTHÈSES DE TRAVAIL	7
SYNOPSIS DES CHAPITRES.....	9
1. LE JAPON DEPUIS LA CRISE DES ANNÉES 1990 :	
CULTURE POPULAIRE, PARCOURS ET ENTRÉE DANS LA VIE ADULTE	15
1.1. LE « GROSS NATIONAL COOL » DU « COOL JAPAN » ET LE DÉVELOPPEMENT DE L'INDUSTRIE CULTURELLE AU JAPON.....	17
1.1.1. <i>La transformation des passe-temps à travers les dernières générations.....</i>	<i>19</i>
1.1.2. <i>Le choix du kosupure pour comprendre la culture populaire contemporaine</i>	<i>24</i>
1.1.3. <i>Un regard sur la société japonaise contemporaine à travers les pratiques culturelles des jeunes.....</i>	<i>27</i>
1.2. LE JAPON CONTEMPORAIN ET L'ENTRÉE DANS L'ÂGE ADULTE	30
1.2.1. <i>Le processus de construction identitaire des jeunes adultes.....</i>	<i>31</i>
1.2.2. <i>Les parcours de vie des jeunes et l'entrée dans l'âge adulte depuis la crise.....</i>	<i>35</i>
1.3. LES JEUNES ADULTES DU JAPON DEPUIS LES ANNÉES 1990	40
1.3.1. <i>La transformation des trajectoires scolaires et professionnelles.....</i>	<i>40</i>
1.3.2. <i>La transformation des trajectoires familiales.....</i>	<i>44</i>
2. DÉFINIR LE PROCESSUS DE CONSTRUCTION IDENTITAIRE	48
2.1. L'ÉMERGENCE DU SOI ET LA CONSTRUCTION DE L'IDENTITÉ POUR SOI CHEZ MEAD	49
2.2. LES RELATIONS SOCIALES ET LE PROCESSUS D'IDENTIFICATION CHEZ JENKINS	54
2.3. LES FORMES IDENTITAIRES HISTORIQUES DE DUBAR.....	59
2.4. FORCES ET LIMITES DE CES APPROCHES	65
3. GOFFMAN, LES IDENTITÉS ET L'ORDRE INTERACTIONNEL.....	72
3.1. CONCEPTS FONDAMENTAUX POUR L'ÉTUDE DE L'ORDRE INTERACTIONNEL.....	74
3.1.1. <i>Définition des situations d'interaction.....</i>	<i>74</i>
3.1.2. <i>Définition des rôles et des scripts sociaux</i>	<i>77</i>
3.2. LE MODÈLE TRIPARTITE DE L'IDENTITÉ CHEZ GOFFMAN	82
3.2.1. <i>L'identité personnelle</i>	<i>83</i>
3.2.2. <i>Les identités sociales</i>	<i>84</i>
3.2.3. <i>L'identité pour soi.....</i>	<i>85</i>
3.3. « ESPRIT » ET ÉMERGENCE D'UN RAPPORT « JE-MOI » CHEZ GOFFMAN	89
4. LE « KOSUPURE » : DÉFINITION DE L'OBJET DE RECHERCHE.....	97
4.1. « COSTUME PLAY », « KOSUPURE » ET « COSPLAY »	97
4.2. LES DIFFÉRENTES PRATIQUES DE KOSUPURE	100

4.2.1. <i>Le cosplay</i>	100
4.2.2. <i>La mode, le « gothique/lolita » et le « visual kei »</i>	104
4.2.3. <i>Le « crossplay », le « josou » et le « dansou »</i>	106
4.2.4. <i>Le « kigurumi », les « orijinaru » et le « gijinka »</i>	108
4.3. LES PRINCIPAUX CONTEXTES DE MISE EN PRATIQUE DU KOSUPURE	111
4.3.1. <i>Les contextes commerciaux</i>	112
4.3.2. <i>Les contextes photographiques</i>	115
4.3.3. <i>Les contextes chorégraphiques</i>	119
4.3.4. <i>Les contextes thématiques</i>	120
5. DÉMARCHE MÉTHODOLOGIQUE	124
5.1. LE TERRAIN DE RECHERCHE	125
5.1.1. <i>Choix de la ville : Tokyo</i>	125
5.1.2. <i>Préparation au départ et entrée sur le terrain</i>	126
5.1.3. <i>Approfondissement du terrain : les visages moins connus du kosupure</i> ...	128
5.2. LE CHOIX DES PARTICIPANT-E-S À L'ÉTUDE ET LEUR RECRUTEMENT	133
5.2.1. <i>Critères de sélection</i>	133
5.2.2. <i>Rapport entre le chercheur et les participant-e-s</i>	138
5.2.3. <i>Apprentissage de la langue</i>	140
5.3. L'APPROCHE MÉTHODOLOGIQUE	141
5.3.1. <i>Les cinq principes guidant l'étude des parcours de vie</i>	142
5.3.2. <i>La collecte des données</i>	145
5.3.3. <i>L'analyse des données</i>	151
5.4. LES CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES	154
5.5. LA VALIDITÉ INTERNE ET EXTERNE	155
6. MISE EN PRATIQUE DU KOSUPURE : UTILISATION DES SOURCES ET DES COSTUMES	157
6.1. MIMÉTISME « CORPOREL », « PARODIQUE » ET « TOTAL »	158
6.1.1. <i>Mimétisme corporel</i>	159
6.1.2. <i>Mimétisme parodique</i>	165
6.1.3. <i>Mimétisme total</i>	168
6.2. LE COSTUME COMME « INTERFACE »	172
6.2.1. <i>Le costume comme armure et fenêtre de l'identité pour soi</i>	173
6.2.2. <i>L'effet du costume sur les interactions avec autrui</i>	178
7. TRAJECTOIRES ET PARCOURS DE VIE : LES CARRIÈRES DE KOSUPURE	188
7.1. LE KOSUPURE COMME TRAJECTOIRE CENTRALE ET CARRIÈRE PROFESSIONNELLE	192
7.2. LE KOSUPURE COMME TRAJECTOIRE COMPLÉMENTAIRE ET CARRIÈRE D'ENCHANTEMENT	204
7.3. LE KOSUPURE COMME TRAJECTOIRE DE SOUTIEN ET CARRIÈRE D'INSERTION SOCIOÉCONOMIQUE	214
8. MOMENTS FORTS ET SENS DE LA CARRIÈRE DE KOSUPURE	230
8.1. LA DÉCOUVERTE DU KOSUPURE ET L'EXPLORATION D'IDENTITÉS PARTAGÉES	231
8.1.1. <i>Trois façons de découvrir le kosupure</i>	233
8.1.2. <i>La préparation pour les premiers évènements</i>	242
8.1.3. <i>Découverte et exploration : à la recherche de similarités</i>	251
8.2. L'APPROFONDISSEMENT DE LA CARRIÈRE ET LA DÉFINITION D'UNE IDENTITÉ POUR SOI À TRAVERS LES PARCOURS	254

8.2.1. <i>Se définir et interpréter ses expériences à travers le kosupure</i>	256
8.2.2. <i>Diversification ou approfondissement des formes de reconnaissance</i>	261
8.3. LA RÉORIENTATION DES TRAJECTOIRES ET LA DÉFINITION D'UN PROJET PERSONNEL	268
9. CONSTRUCTION IDENTITAIRE ET INTERACTIONS DANS LES RÉCITS : DÉFINITION DES SITUATIONS ET DES IDENTITÉS	278
9.1. INTERACTION ENTRE LE PROCESSUS DE DÉFINITION DES SITUATIONS ET LES DÉFINITIONS SITUATIONNELLES D'IDENTITÉS	281
9.1.1. <i>Modalisation de la définition des situations à travers le kosupure</i>	282
9.1.2. <i>Kosupure comme « désir de transformation » et « lieu d'appartenance »</i>	284
9.1.3. <i>Définitions des situations et des identités à travers les différentes carrières</i>	289
9.2. SE DÉFINIR « AUTREMENT » À TRAVERS LE KOSUPURE	295
9.2.1. <i>Sources et formes identitaires dans la mise en pratique du kosupure</i>	296
9.2.2. <i>Se définir à travers les yeux des individus qui nous entourent</i>	306
9.3. ÉLASTICITÉ DES MODES D'IDENTIFICATION ET DES DÉFINITIONS DE SOI	316
CONCLUSION	325
RETOUR SUR LES HYPOTHÈSES ET RÉPONSE À LA QUESTION DE RECHERCHE	327
CONTRIBUTIONS ET LIMITES DE L'ÉTUDE.....	335
BIBLIOGRAPHIE	345
ANNEXE 1 – GUIDE D'ENTRETIEN POUR LA 1^{ÈRE} ENTREVUE	360
ANNEXE 2– GUIDE D'ENTRETIEN POUR LA 2^E ENTREVUE	363
ANNEXE 3– GUIDE D'ENTRETIEN POUR LA 3^E ENTREVUE	365
ANNEXE 4 – GRILLE POUR LES CALENDRIERS	367

Liste des tableaux

Tableau 1. Quelques définitions	111
Tableau 2. Âge, identification de genre, statut civil, occupations principales, nombre d'années passées depuis le début de la pratique et formes de <i>kosupure</i> pratiquées par les participant-e-s.....	134

Liste des figures

Figure 1. Définition des articulations entre la trajectoire ludique associée au <i>kosupure</i> et les autres trajectoires socioprofessionnelles en tant que carrière	192
---	-----

Liste des photos

Photo 1. Participante à l'étude (Ai) en <i>cosplay</i> (gauche)	103
Photo 2. Participante à l'étude (Ai) en <i>kosupure</i> gothique/lolita (droite)	103
Photo 3. Participante à l'étude (Kaori) en <i>cosplay dansou</i> (gauche)	107
Photo 4. Daisuke en <i>cosplay josou</i> (droite)	107
Photo 5. Tetsuya en <i>cosplay kigurumi josou</i> (gauche)	110
Photo 6. Participante à l'étude (Kaori) en <i>orijinaru</i> (droite)	110
Photo 7. Un groupe de <i>kameko</i> prenant une <i>layeure</i> en photo à <i>Comiket</i>	113
Photo 8. Des <i>layeur-e-s</i> se rassemblent peu à peu dans un évènement de type grande salle	116
Photo 9. Photo prise avec Kaori dans un studio (gauche)	117
Photo 10. Photo prise avec Kaori dans un lieu public (droite)	117
Photo 11. Quelques centaines d'individus en <i>cosplay</i> font une danse chorégraphique dans un évènement <i>dansupa</i>	120
Photo 12. Exemple d'un lieu populaire où un grand nombre d'évènements propres aux contextes thématiques se sont déroulés	122
Photo 13. Exemples de cartes d'affaires (<i>meishi</i>) produites et utilisées au cours de l'observation participante	131
Photo 14. Saki de la série <i>Eden of the East</i> (gauche)	164
Photo 15. Heinkel de <i>Hellsing</i> (droite)	164
Photo 16. Rin de <i>Blue Exorcist</i> met fin aux plaisanteries de Mephisto (gauche)	167
Photo 17. Klan Klan de <i>Macross F</i> arrache le bras de Alto par « accident » (droite)	167
Photo 18. <i>Kosupure</i> « <i>shiromamba</i> » fait pour un évènement de Noël dans un contexte thématique (gauche)	176
Photo 19. Kaori dans la version <i>tenchou</i> de <i>Lucky Star</i> (droite)	176

Photo 20.	<i>Doll kigurumi</i> dans un hanami au parc Yoyogi	179
Photo 21.	Mami, au milieu d'une foule et dans un évènement anison.....	179
Photo 22.	Photo de groupe prise dans un contexte chorégraphique représentant des personnages de la série anime <i>Arakawa</i> <i>Under the Bridge</i> (gauche)	182
Photo 23.	Photo prise dans un contexte photographique représentant des personnages de la série anime <i>K-On!</i> (droite)	182
Photo 24.	Photo prise au cours d'une première expérience dans un contexte thématique josou, tirée du site web de l'évènement	237
Photo 25.	Photo prise un mois après la première dans le même évènement, lequel était organisé de façon mensuelle.....	237
Photo 26.	Image tirée de la revue <i>Layers</i> pour le mois d'avril 2010 (gauche)	246
Photo 27.	Image tirée du site web <i>Cosplayers Archive</i> pour le mois de février 2011 (droite)	246
Photo 28.	En rose, Tomoko faisant Feldt Grace de la série <i>Gundam 00</i>	248
Photo 29.	Idem.....	248
Photo 30.	Exemple d'une salle de changement lors d'un évènement au studio de photographie Booty	250
Photo 31.	Même studio, vu d'un autre angle	250
Photo 32.	Mosaïque produite à partir d'un grand nombre de <i>kosupure</i> faits par Tetsuya dans différents évènements au cours des années	264
Photo 33.	Complètement à gauche, Haruka dans un évènement thématique.....	313
Photo 34.	Complètement à droite, Haruka en <i>cosplay dansou</i> durant un évènement <i>danpa</i>	313
Photo 35.	En rose, Tomoko.	315
Photo 36.	Tomoko faisant un personnage de la même série dans un autre évènement.....	315

Remerciements

La rédaction de cette thèse n'aurait pas été possible sans l'aide et le soutien de certaines personnes que j'ai eu l'immense plaisir et le privilège de rencontrer au cours de mon parcours académique.

En tout premier lieu, je voudrais remercier ma directrice de thèse, Stéphanie Gaudet, pour son extraordinaire générosité intellectuelle et son ouverture d'esprit. C'est elle qui m'a donné l'espace de confiance et les outils dont j'avais besoin pour poursuivre et mettre au point ma réflexion. Les idées qu'elle a partagées avec moi et les innombrables commentaires et conseils qu'elle m'a fournis à travers les années m'ont permis d'avancer et de faire face aux défis rencontrés au cours du processus de rédaction. Je vous suis entièrement reconnaissant.

I also want to extend my profound and sincere gratitude to David Slater. His tremendous support and his guidance allowed me to dive into the fieldwork and to make sense of the data. The space he provided at Sophia University gave me the opportunity to engage in discussions and reflexions that have played a significant role in my intellectual development. Thank you.

Un remerciement spécial va aussi à Cécile Coderre et à la regrettée Michèle Ollivier pour leur confiance, leur soutien et leurs judicieux conseils. Votre rencontre a été un tournant des plus positifs dans mon parcours. Je dois beaucoup à Vincent Mirza et Patrick Galbraith qui m'ont beaucoup conseillé depuis les débuts du projet et qui m'ont aidé à entrer dans divers réseaux au Japon. Je tiens aussi à souligner le soutien que j'ai reçu au fil des ans de plusieurs professeur-e-s de l'École d'études sociologiques et anthropologiques, en particulier de Dominique Masson, Mireille McLaughlin, Phyllis Rippeyoung, Maurice Lévesque et Linda Pietrantonio. Merci aussi au Fonds de recherche du Québec : Société et culture (FRQSC) pour la bourse que j'ai reçue et qui a rendu cette recherche possible.

Finalement, je désire remercier plusieurs personnes à titre personnel. Ces personnes m'ont accompagné à travers cette épopée, m'ont soutenu, m'ont poussé à continuer. Mes consoeurs et amies au département : Virginie, Marie-Michèle, Jolana, Mariève, Anabel, Joyce, Mélanie et Marie-France. Ma famille et en particulier ma famille immédiate : Josée et Pham Duc, Katia et Thierry, Jérémie. Ma grand-mère, Madeleine. Mon amour Sophie. Certains amis qui ont été là pour moi dans certains des moments les plus difficiles : Lalu, Ray, Julz, Seb.

論文研究を進めるにあたり、多くの方々に御世話になりました。協力していただいた皆様へ心から感謝の気持ちと御礼を申し上げたく、感謝します。研究活動が出来たのはアドリアンさん、なほさん、ツウリさんにお手伝いをして頂いたお陰です。助けました。また、日常の相談を通じて多くの知識や示唆を頂いたやすさん、すみこさんに甚大なる謝意を表します。

Introduction

Près d'un an jour pour jour avant que nous ne débutions le terrain de recherche pour cette thèse, le Ministère des Affaires étrangères du Japon avait fait une conférence de presse assez particulière. À travers cette présentation, le gouvernement du Japon avait fait connaitre au monde entier ses trois nouvelles ambassadrices « spéciales » de la culture populaire japonaise, des jeunes ambassadrices « *kawaii* » (cute) :

The Ministry of Foreign Affairs recently appointed the three カワイイ (KAWAII) Ambassadors. The main mission of the three ambassadors is to transmit the new trends of Japanese pop culture in the field of fashion to the rest of the world and to promote understanding of Japan by their attending cultural projects carried out by the Japanese Embassies and the Japan Foundation. Pop culture, including fashion, is an integral part of today's Japanese culture. It enjoys worldwide popularity and we witness that such people are ever-increasing. Pop culture is expected to help the people of the world have more chances to know about contemporary Japan, hand-in-hand with other traditional and contemporary cultures. [...] Ms. Misako Aoki; charismatic leader who features "Lolita" fashions. Next, Ms. Yuu Kimura; leader of "Harajuku" style fashion. And last, Ms. Shizuka Fujioka; advisor of CONOMI, a well-known shop that sells school uniform-type clothes. [...]



Ms. Misako Aoki [... ; droite]: Hello, my name is Misako Aoki. I am in charge of the Gothic Lolita Section. I would like to engage in activities so that the other foreign countries will come to like Japan.

Ms. Yuu Kimura [... ; centre]: Hello, my name is Yuu Kimura. I have been dressed like this for so long and I will be in charge of the Harajuku-style fashion. I do not know, but I consider that maybe I was recognized by the officials of the country and I feel very honored.

Ms. Shizuka Fujioka [... ; gauche]: Hello, my name is Shizuka Fujioka. I will be in charge of the school uniform style. As a representative of the country, I would like to engage in activities sincerely.

Ministère des Affaires étrangères du Japon
Conférence de presse, 12 mars 2009¹

¹ La photo utilisée et une version intégrale de la conférence de presse peuvent être trouvées à l'adresse suivante : <http://www.mofa.go.jp/announce/press/2009/3/0312.html>.

Peu après, dans une discussion avec une journaliste de *Reuters*, le directeur de la *Cultural Exchange Division* qui était associé à ce projet gouvernemental a expliqué la décision du Ministère, disant que : « [w]e want people abroad to know these kind of people exist in Japan and to feel close to them » (Reynolds, 2009). Ces ambassadrices n'étaient pas simplement présentées comme les représentantes de la culture populaire : elles avaient aussi pour mission de représenter ces jeunes adultes japonais-es qui se trouvaient maintenant plongé-e-s dans cette culture.

Bien sûr, au-delà du discours présenté, il ne fait aucun doute que ces trois ambassadrices avaient été rassemblées dans le cadre d'une stratégie économique plus large mise sur pied par le gouvernement du Japon (Reynolds, 2009). En faisant la promotion de la culture populaire à travers ces jeunes « idoles », le gouvernement avait eu pour projet de marchandiser et de capitaliser sur la culture populaire, cette fois à l'étranger. En d'autres mots, de miser sur le succès de la *pop culture* au-delà des frontières nationales du Japon, un succès qui avait préalablement été testé à l'intérieur des frontières du pays. La réussite économique de la culture populaire auprès des jeunes Japonais-es au cours des années précédentes était en effet indéniable, et ce en particulier depuis le début de l'importante crise dans les années 1990.

Qu'elles soient sincères ou cyniques dans leur performance du rôle d'ambassadrice, les trois jeunes femmes présentées plus haut avaient été sélectionnées par le gouvernement pour devenir le nouveau « visage » de la culture

populaire japonaise. Elles se joignaient ainsi au personnage Doraemon, qui avait lui aussi été chargé de devenir un ambassadeur de la culture populaire et des bandes dessinées « *anime* » par le Ministère des Affaires étrangères du Japon en mars 2008².



Or, cette culture populaire telle que célébrée par le gouvernement du Japon au cours des dernières années n'est pas le seul visage qui soit donné ou imposé aux jeunes adultes japonais-es qui vivent dans la période actuelle. Depuis le début de la crise économique des années 1990, une importante couverture médiatique et de nombreux travaux académiques ont aussi souligné les défis et les difficultés auxquelles les jeunes Japonais-es sont maintenant confronté-e-s lors de leur entrée dans l'âge adulte. Certain-e-s auteur-e-s, journalistes ou figures publiques vont même jusqu'à blâmer ces jeunes pour les différents problèmes auxquels la société

² Les photos utilisées et le communiqué de presse original peuvent être trouvés à l'adresse suivante : <http://www.mofa.go.jp/announce/announce/2008/3/0319-3.html>.

japonaise contemporaine fait face. Elles et ils s'attaquent à leurs passetemps, leurs attitudes envers le travail, leurs valeurs.

À titre d'exemple, dans les discours populaires et parfois académiques, on s'inquiète parfois des jeunes « *hikikomori* » qui refusent de sortir de leur chambre pour aller à l'école ou au travail. On pointe du doigt les jeunes qui tardent à partir de la maison parentale, étiqueté-e-s comme « célibataires parasites » (Raymo et Ono, 2007 ; Yamada, [1999]2000). À d'autres moments, l'attention se tourne vers la sexualité des jeunes, interprétée comme une menace à l'ordre de la société ou à ses valeurs. On parle notamment des hommes étiquetés comme « herbivores » (*shoushoku danshi*) qui sont critiqués d'avoir perdu l'« appétit » pour l'amour, la sexualité et la chair des femmes (Yuen, 2014 : 224). Parfois, c'est la participation des jeunes dans la culture populaire qui est tenue responsable des problèmes sociaux contemporains, une participation jugée « excessive » et qui encouragerait le repli sur soi. En d'autres mots : parler des jeunes, c'est aussi parler de ces inquiétudes qui concernent le rapport que ces jeunes entretiennent avec elles et eux-mêmes, avec autrui et avec la société japonaise contemporaine.

Revenons aux pensées du Directeur de la *Cultural Exchange Division*. Que pourrait-on dire des jeunes dont il parle, ces jeunes qui existent au Japon et auquel-le-s il aimerait que les jeunes d'ailleurs s'identifient? Que pourrait-on dire de *comment* ces jeunes existent dans la présente période, dans ce contexte de transformations sociales et économiques contemporaines? Dans cette thèse, c'est

justement à définir les expériences des jeunes adultes japonais-es que nous nous intéressons. Ceci nous amène à définir la façon dont ces jeunes se servent de la culture populaire pour définir leurs identités dans un contexte social et économique marqué par de nombreuses transformations, un travail que nous jugeons essentiel pour comprendre l'expérience que font les jeunes de la société japonaise contemporaine.

La question de recherche que nous posons dans ce travail est la suivante : comment la construction identitaire des jeunes Japonais-es s'articule-t-elle à travers leur pratique du *kosupure*? Par « *kosupure* » nous entendons ici tout un ensemble de pratiques de « *costume play* » qui se sont grandement popularisées à travers le Japon depuis les dernières décennies, qui se trouvent au coeur de la culture populaire japonaise et qui font maintenant partie de sa grande industrie culturelle.

Au cours de l'analyse des données, répondre à cette question principale nous a amené à formuler quatre sous-questions de recherche qui ont par la suite servi à rédiger les quatre chapitres d'analyse. Premièrement, comment les participant-e-s utilisent-elles et ils leurs costumes à travers la mise en pratique du *kosupure*? Deuxièmement, comment la trajectoire ludique de mise en pratique du *kosupure* s'articule-t-elle aux autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s? Troisièmement, comment les participant-e-s ont-elles et ils défini le sens de leurs pratiques à travers les différentes étapes de leur carrière de *kosupureyeur-e* et de leurs parcours de vie? Et finalement, comment les expériences de reconnaissance

discutées au cours des différents chapitres d'analyse s'articulent-elles à travers les interactions au cours de la mise en pratique du *kosupure*?

Dans cette thèse, répondre à ces quatre sous-questions de recherche nous permettra de rencontrer trois objectifs particuliers qui se trouvent au cœur de notre réflexion. Le premier objectif consiste à mieux définir la place et le rôle de la culture populaire dans la vie des jeunes Japonais-es ; ces jeunes qui sont entré-e-s dans l'âge adulte depuis le début de la crise économique dans les années 1990. Cet objectif se lie en particulier à la deuxième sous-question, celle de l'articulation des trajectoires. Le second objectif est quant à lui de mieux comprendre et de mieux définir le sens que ces jeunes donnent à leurs pratiques ludiques de *kosupure*. Il se lie étroitement à la troisième sous-question, celle du sens donné aux pratiques de *kosupure*. Finalement, le troisième objectif vise à mieux définir l'importance et le rôle des interactions dans le processus de construction identitaire à travers la mise en pratique du *kosupure*. Cet objectif concerne plus spécifiquement la première et la dernière des sous-questions, c'est-à-dire celle sur l'utilisation des costumes et celle sur l'articulation des expériences de reconnaissance lors des interactions. Comme nous le verrons à travers les prochains chapitres, notre réflexion s'inscrit à l'intersection de deux processus. En d'autres mots, elle entrelace le processus de construction des pratiques de *kosupure* à l'intérieur du parcours de vie des participant-e-s au processus social à travers lequel elles et ils construisaient leurs identités.

Avant d'entamer le premier chapitre, nous passons maintenant à présenter les principales hypothèses de travail développées au cours du processus de recherche et à présenter un synopsis des neuf chapitres qui constituent cette thèse.

Hypothèses de travail

Après être entré sur le terrain de recherche, trois hypothèses provisoires ont été formulées. Ces hypothèses constituent une première tentative d'expliquer la façon dont les activités ludiques de *kosupure* articulaient la construction identitaire des participant-e-s qui les mettaient en pratique. Loin d'être issues d'un raisonnement hypothéticodéductif, ces hypothèses ont émergé à travers la collecte et l'analyse des données pour ainsi favoriser un raisonnement de type inductif. Ce sont ces hypothèses qui nous ont amené à pousser plus loin la collecte et l'analyse des données à travers un terrain de recherche qui a duré plus de deux ans. Comme l'indique Deslauriers, la formulation d'hypothèses provisoires est une étape importante du processus d'induction analytique dans les recherches qualitatives comme celle qui sera ici présentée (1997 : 296).

La première hypothèse que nous avons formulée est que différentes transformations que nous observions dans le parcours de vie des participant-e-s s'organisaient en vertu du paysage social et économique qui était lui-même en transformation, caractérisé par la crise économique des années 1990. Bien que les pratiques de *kosupure* et le sens de ces pratiques constituent un objet de recherche

intéressant en soi, leur rôle et leur importance nécessitent d'être compris et situés dans le contexte de leur mise en pratique. Ces pratiques n'existent pas à part, de façon isolée : les expériences individuelles et partagées qu'elles permettent se lient à la [re]production, à la négociation et à la contestation de nombreux scripts sociaux propres à la société japonaise contemporaine. Les changements observés au niveau des parcours individuels s'organisent donc face à des changements macrosociologiques, liés à une redéfinition du rôle de la culture populaire contemporaine et de son articulation avec les structures sociales et économiques du Japon. Étudier ces pratiques nous amène à mieux définir l'effet du contexte social et économique plus large sur le processus de construction identitaire des participant-e-s.

La seconde hypothèse est que ces pratiques de *kosupure* avaient aussi un effet sur l'articulation du parcours de vie des participant-e-s, donnant une direction à ces parcours et les amenant aussi à construire des projets de vie particuliers dans ce contexte économique incertain. Ces pratiques donnaient aux participant-e-s une source de stabilité quotidienne, de nouveaux objectifs et un sentiment d'avancement face aux projets qu'elles et ils adoptaient. De plus, ces expériences partagées étaient reconnues et validées par les pairs (Hughes, 1937 ; Wilensky, 1961). Telles des carrières, ces pratiques culturelles venaient à encadrer les expériences des participant-e-s, ayant aussi un effet sur la façon dont ces individus comprenaient, interprétaient et définissaient les situations dans lesquelles elles et ils interagissaient au cours de leurs interactions quotidiennes (Goffman, [1974]1986). Dans la vie des

participant-e-s, le processus de construction des pratiques de *kosupure* était lié à la construction de leurs identités.

La dernière hypothèse est que la participation à ces pratiques de la culture populaire offrait aux participant-e-s un accès à des formes de « sociabilité » perçues par celles-ci et ceux-ci comme étant nouvelles ou alternatives, c'est-à-dire en facilitant la création de relations d'amitié avec de nouveaux groupes de pairs. La façon dont les situations d'interaction propres à ces pratiques étaient définies rendait possible pour les participant-e-s de rencontrer des individus avec lequel-le-s elles et ils désiraient construire et entretenir une relation, et qui s'organisaient comme des réseaux sociaux électifs à travers les modalités d'interaction particulières à ces pratiques. C'est ainsi qu'au sein des groupes de *kosupure*, la culture populaire semblait avoir un effet particulier sur les contraintes et les opportunités vécues lors d'interactions et sur les liens sociaux possibles. Incidemment, ces relations sociales avaient aussi un effet sur la façon dont les participant-e-s s'identifiaient et se définissaient.

Synopsis des chapitres

Cette thèse comporte neuf chapitres. Le premier pose le problème de recherche, faisant écho à la façon dont nous avons ici présenté notre question de recherche. La première section du chapitre présente le développement et l'important succès de l'industrie culturelle au Japon depuis le début de la crise. Cette industrie tire profit de

la culture populaire et son succès repose au moins en partie sur l'investissement et la participation des jeunes. La deuxième section explique pour sa part l'importance d'étudier le processus de construction identitaire des jeunes ainsi que leurs parcours de vie pour mieux comprendre leurs expériences et leur expérience du contexte social et économique contemporain. Finalement, la dernière section présente certaine des importantes transformations qui s'organisent au niveau des trajectoires scolaires, professionnelles et sociales des jeunes et qui ont fait l'objet de plusieurs études dans la littérature académique des dernières années. En d'autres mots, nous savons que les parcours de vie des jeunes adultes japonais-es se sont transformés depuis le début de la crise en 1990 et que beaucoup de ces jeunes s'investissent maintenant dans la culture populaire. Ce que nous voulons mieux comprendre, c'est à la fois l'effet du contexte et de la culture populaire sur leurs expériences et la façon dont ces jeunes interprètent leurs expériences.

Dans le second chapitre, nous définissons le processus de construction identitaire. Pour ainsi faire, nous posons notre attention sur trois thèmes particuliers et trois auteurs que nous considérons incontournables pour définir ce processus. La première section traite de l'émergence du soi et de la dimension profondément sociale de la construction de l'identité pour soi chez George Herbert Mead. La seconde nous amène plutôt à définir l'importance des relations sociales et du processus d'identification dans la construction identitaire à travers les travaux de Richard Jenkins. La troisième section porte pour sa part sur les formes identitaires historiques telles qu'identifiées par Claude Dubar, soulignant l'importance des

processus réflexifs et narratifs pour une compréhension approfondie des processus de construction identitaire contemporains. Finalement, la quatrième section nous amène à considérer les forces et les limites de ces approches, soulignant l'importance de se pencher davantage sur la question des interactions.

Au troisième chapitre, nous définissons les apports possibles de la théorie interactionniste d'Erving Goffman pour l'étude du processus de construction identitaire sur lequel nous nous penchons. La première section du chapitre sert à définir certains concepts fondamentaux pour l'étude du domaine des interactions. La seconde sert à définir le modèle tripartite de l'identité chez Goffman. Finalement, la troisième section tente de donner une place à l'étude de la construction identitaire dans cette théorie, dont la question avait systématiquement été évitée par Goffman.

Définissant notre objet de recherche, le quatrième chapitre sert à présenter et à décrire plus en profondeur les pratiques que nous avons observées et auxquelles nous avons participé au cours du terrain de recherche. Ce sont des informations qui serviront de bases à l'analyse et la discussion des données. Ceci nous amène à distinguer différents termes utilisés pour parler de pratiques de « *costume play* » dans le Japon contemporain, ou encore pour parler de pratiques similaires. C'est un chapitre qui s'avère plus descriptif. Nous y présentons à la fois les différentes pratiques qui étaient identifiées comme du *kosupure* par les participant-e-s et les différents contextes dans lesquels ces formes de *kosupure* étaient mises en pratique lors du terrain de recherche.

Dans le cinquième chapitre, nous présentons une explication détaillée de la démarche méthodologique employée pour cette thèse. Le terrain de recherche s'est déroulé entre mars 2010 et mai 2012. À travers cette période, nous avons fait des entrevues répétées (trois) avec dix participant-e-s, se joignant aussi à elles et eux pour de nombreuses sessions d'observation participante à des événements de *kosupure*. La première section décrit la façon dont le terrain de recherche s'est déroulé. La seconde explique la façon dont les participant-e-s ont été sélectionné-e-s et recruté-e-s pour la recherche, ainsi que le rapport entre le chercheur et les participant-e-s. La troisième section poursuit en expliquant davantage la façon dont nous avons procédé pour la collecte et l'analyse des données, s'insérant dans une approche des parcours de vie et s'inspirant de la théorisation ancrée. Finalement, les deux dernières sections discutent certaines considérations éthiques ainsi que certains points relevant des questions liées à la validité de la recherche.

Au sixième chapitre, nous présentons les premières analyses des données. Ce chapitre traite spécifiquement de la mise en pratique du *kosupure* dans les événements et de la façon dont les sources (*moto*) et les costumes étaient utilisés par les participant-e-s au cours de ces activités. La première section discute différentes façons dont les participant-e-s imitaient les sources qui inspiraient leurs costumes et leurs performances, nous amenant à parler de « mimétisme » corporel, parodique et total. La seconde section aborde plus spécifiquement le rôle des

costumes en tant qu'« interfaces », et la façon dont ces costumes servaient à la fois d'« armure » et de « fenêtre » sur le monde intérieur des participant-e-s.

Dans le septième chapitre, nous portons notre regard sur la façon dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'était construite dans le parcours de vie des participant-e-s, et la façon dont cette trajectoire particulière s'était articulée aux autres trajectoires de leur parcours. Nous identifions trois « grandes articulations » qui nous amènent à définir la pratique du *kosupure* en tant que « carrière » de trois façons différentes : le *kosupure* comme carrière « professionnelle », comme carrière d'« enchantement » et comme carrière d'« insertion sociale et professionnelle ». Comme nous le verrons dans ce chapitre d'analyse, la façon dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'était construite dans le parcours de vie des participant-e-s et s'était articulée à leurs autres trajectoires était intimement liée à l'expérience qu'elles et ils faisaient du contexte social et économique contemporain. C'était dans ce contexte que ces jeunes adultes étaient passé-e-s à l'âge adulte. Ce faisant, ces pratiques nous aident à mieux comprendre la façon dont les participant-e-s négociaient les opportunités et les contraintes qu'elles et ils rencontraient dans leur quotidien à travers leur expérience de la culture populaire contemporaine.

Dans le huitième chapitre, les trois formes de carrière de *kosupure* identifiées sont définies plus en détail à travers trois moments forts identifiés dans le récit des participant-e-s. La période de découverte du *kosupure* est liée à la découverte

d'identités partagées avec autrui. La période d'approfondissement de la carrière est comprise comme un moment dans le parcours de vie des participant-e-s où elles et ils tentaient de définir plus en profondeur une identité pour soi, vécue comme authentique et unique. Finalement, la période de réorientation des trajectoires est liée à la définition d'un projet personnel, d'une orientation vers un futur désiré pour soi. Ce chapitre nous amène à définir les différents sens qui étaient donnés à la pratique du *kosupure* ainsi que la façon dont ces sens s'étaient transformés à travers les différentes étapes marquant la construction de cette pratique en tant que carrière à l'intérieur du parcours de vie des participant-e-s.

Finalement, le dernier chapitre nous ramène vers la question des interactions, tournant notre attention à certaines expériences que les participant-e-s avaient identifiées comme particulièrement marquantes et qui avaient eu un effet important sur leurs façons de se définir. L'importance de ces expériences dans le récit des participant-e-s y est présentée comme découlant d'une interaction particulière entre les façons de définir les situations au cours de la mise en pratique du *kosupure* et des façons de se définir dans ces mêmes situations. Ceci nous amène à considérer comment la pratique du *kosupure* permettait aux participant-e-s de se définir « autrement », et donc la façon dont cette pratique avait, au niveau des interactions, participé à leur processus de construction identitaire.

1. Le Japon depuis la crise des années 1990 : culture populaire, parcours et entrée dans la vie adulte

Dans ce premier chapitre, nous définirons notre problème de recherche. Ce problème se situe à l'intersection de deux changements importants dans la vie et les parcours de vie des jeunes qui passent à l'âge adulte depuis 1990. Premièrement, il s'agit de la transformation apparente du rôle et de la place de la culture populaire dans la vie de ces jeunes. Deuxièmement, de la transformation plus générale des trajectoires sociales et professionnelles associées à ces jeunes, des trajectoires qui avaient historiquement servi à définir l'entrée dans l'âge adulte au Japon. Comme nous le verrons à travers ce chapitre, peu de recherches se sont appliquées à lier ces changements pour comprendre les expériences des jeunes et leur expérience de ce contexte économique, social et culturel.

La période à laquelle nous nous intéressons est celle qui a suivi le début de la crise économique en 1990. Un évènement qui a joué un rôle important dans le « déclenchement » de cette période de turbulence a été l'éclatement de la bulle spéculative en 1989¹. L'éclatement de la bulle a contribué à mettre un frein à une longue période de croissance économique et à précipiter un important nombre de transformations sociales et économiques. Dans la littérature académique, cet évènement est considéré être un moment décisif, un « point tournant » (*turning*

¹ Parmi les facteurs qui ont participé à encourager cette crise, certain-e-s comptent par exemple les coûts démesurés dans le secteur immobilier, l'augmentation importante des frais liés au crédit et la chute des investissements dans le marché japonais (Itoh, 2000).

point) de l'histoire du Japon. Bien qu'il ne sera pas possible pour nous de présenter en profondeur la période qui a précédé la crise, notons que cette période de croissance s'était progressivement amorcée aux alentours de 1955, c'est-à-dire quelques années après la fin de la Seconde Guerre mondiale (1939-45) et de la période d'Occupation (1945-52) (Tabb, 1995). La période qui a précédé la crise a souvent été décrite comme un « miracle » économique. En contraste, la période qui a suivi la crise est maintenant identifiée comme la « décennie perdue » ou les « deux décennies perdues », suivant la crise financière mondiale de 2008 qui a prolongé l'effet de la crise des années 1990 en deux décennies de marasmes économiques (Kingston, 2004).

Ce chapitre est divisé en trois sections. Dans la première, nous lions les transformations propres à la culture populaire dans la vie des jeunes à celles de l'industrie culturelle dans le Japon contemporain. Dans la seconde, nous expliquons l'importance d'étudier la transformation des parcours de vie des jeunes, et lions cette question à celle de leur processus de construction identitaire. Finalement, dans la dernière section, nous présentons certaines des transformations associées aux parcours de vie des jeunes à travers certaines des trajectoires sociales professionnelles traditionnellement associées au passage à l'âge adulte.

1.1. Le « *gross national cool* » du « *Cool Japan* » et le développement de l'industrie culturelle au Japon

Comme dans la plupart des pays industrialisés, on observe au Japon un mouvement important de la main d'œuvre vers le secteur tertiaire. La proportion des employés travaillant dans ce secteur est passée de 23.7 % en 1920 à 59.0 % en 1990, pour atteindre 67.2 % en 2005² (IPSS, 2013). C'est l'essor de l'industrie culturelle au cours des dernières décennies qui explique en partie ce changement – notamment au niveau des services, du commerce et des lieux de divertissement associés à la culture populaire. Au cours de la dernière décennie, plusieurs auteur-e-s se sont d'ailleurs penché-e-s sur la question de la place et du rôle de l'industrie culturelle dans le Japon contemporain, au cours de cette période de crise qui a suivi l'explosion de la bulle spéculative en 1989 (Allen et Sakamoto, 2006 ; Kelly, 2004). Dans ce contexte de transformations, c'est la marchandisation de la culture dite populaire et du capital associé à cette culture qui ont émergé à l'avant-plan des discussions sur le développement économique du Japon – question mise en évidence par Douglas McGray en 2002 dans son article *Japan's Gross National Cool*.

À titre d'exemple, le succès de l'industrie des bandes dessinées (manga) et des dessins animés japonais (*anime*) illustre bien le succès qu'a connu l'industrie

² Dans le document cité, le secteur tertiaire est défini comme incluant : « electricity, gas, heat supply and water, transport and communications, wholesale and retail trade, eating and drinking places, financing and insurance, real estate, services, government (not elsewhere classified) » (s.p.).

culturelle au Japon depuis le début de la crise économique. En 2002 – l’année où McGray a fait paraître cet article souvent cité par les auteur-e-s travaillant sur cette question –, les éditeurs ont publié environ 1,5 milliard de mangas au Japon, c’est-à-dire environ douze exemplaires par Japonais-e (Bouissou, 2007). C’est un succès lié à la culture populaire qui a été « testé » à l’intérieur du Japon, mais que le gouvernement japonais a par la suite désiré exploiter sur la scène internationale³ (McGray, 2002). Incidemment, même à l’extérieur du Japon, les audiences internationales ont elles aussi été familiarisées avec les nombreuses icônes populaires de cette industrie culturelle, les plus connues étant peut-être *Pokémon* et *Hello Kitty*. À travers la dernière décennie, des termes comme « *Cool Japan* », « *Empire of Cool* », ou « *Creative Japan* » se sont infiltrés dans le langage populaire et académique, identifiant ainsi cette industrie en expansion depuis le début de la crise (Daliot-Bul, 2009[2]).

Au niveau des individus, la transformation de la place et du rôle de la culture populaire au Japon a aussi touché la vie des jeunes adultes de différentes façons et de manières souvent importantes. Peu de travaux sont toutefois parvenus à comprendre et situer ces transformations dans les expériences et les parcours de

³ L’idée de « capitaliser » sur la culture populaire est maintenant enracinée dans plusieurs initiatives mises de l’avant par le gouvernement japonais. À titre d’exemple, on trouve sur le site du *Ministry of Economy, Trade and Industry* (METI) l’explication suivante : « METI promotes overseas advancement of an internationally appreciated ‘Cool Japan’ brand, cultivation of creative industries, promotion of these industries in Japan and abroad, and other related initiatives from cross-industry and cross-government standpoints. » Voir : www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/creative_industries/creative_industries.html

vie des jeunes, des parcours qui ont aussi été grandement affectés par la crise économique.

Dans cette section, nous commencerons par montrer que plusieurs auteur-e-s notent une transformation des attitudes et des pratiques liées à l'industrie culturelle et à la culture populaire depuis le début de la crise, en particulier pour les jeunes adultes. Incidemment, ce sont ces jeunes qui se trouvent au cœur de la culture populaire et du développement de l'industrie culturelle. Ceci nous amènera à souligner l'importance d'étudier les pratiques associées à cette culture populaire. Ce sont des pratiques dans lesquelles les jeunes adultes investissent une importante quantité de temps, d'argent et d'énergie. Nous proposons qu'étudier ces pratiques nous permettra de mieux définir la place et le rôle de la culture populaire, à la fois au niveau de la société japonaise contemporaine et dans la vie des jeunes adultes d'aujourd'hui.

1.1.1. La transformation des passetemps à travers les dernières générations

Les changements que nous venons de noter à l'échelle macro font écho à une transformation progressive de la place et du rôle de la culture dans la vie des Japonais-es au cours des dernières décennies. Il s'agit à la fois d'une transformation des pratiques ludiques associées à la vie adulte et de la redéfinition graduelle des attitudes des individus face à celles-ci (Condry, 2004 ; Daliot-Bul, 2009 ; Hendry et Raveri ; 2002).

Pour la période qui a précédé l'éclatement de la bulle spéculative en 1989, différents « traits » étaient identifiés dans les discours académiques et populaires comme caractéristiques des passetemps des Japonais-es. Dans un article souvent cité, Linhart décrit ces passetemps comme étant davantage caractérisés par des prescriptions normatives liées à l'âge et au genre, avec une préférence marquée pour les activités de groupe (1988). Il notait aussi une tendance à réguler les comportements liés aux passetemps et à transférer les attitudes du travail à ceux-ci. De façon concomitante, les gens semblaient aussi passer une portion importante de leurs temps libres avec des collègues de travail. Parmi certains des passetemps devenus des exemples clichés de l'expérience de la classe moyenne durant la période qui a précédé la crise, nous trouvons la fréquentation de bars *izakaya* après les heures de bureau par les hommes dits « *salaryman* » et, pour les femmes, la pratique de passetemps traditionnellement destinés à la préparation au mariage (cérémonie de thé, arrangements floraux, calligraphie, etc.) (Ben-Ari, 2002 ; Dore, 1958 ; Vogel, 1963).

Historiquement, la catégorisation de genre a souvent eu un effet sur les pratiques ludiques des individus au Japon. À travers les dernières décennies, on peut observer un écart de genre (*gender gap*) notamment lié à l'organisation des temps libres, de l'emploi du temps, des réseaux sociaux des individus et de leurs revenus disponibles (Fuess, 2006 ; 2012). Contrairement aux hommes mariés, c'était souvent les femmes qui prenaient en charge le travail domestique après le mariage

et leur travail non salarié s'étendait tout au long de la journée⁴. Ce travail se liait aussi souvent à un important travail de *care*, notamment celui associé aux enfants.

Or, cette prise en charge du travail domestique devenait un important obstacle à la poursuite d'une carrière professionnelle et avait aussi un effet contraignant sur les temps libres des femmes (Tokuhiro, 2010). Même au-delà du temps disponible, ce type de travail ne permettait pas un accès à des réseaux sociaux comme ceux liés aux emplois réguliers et ne donnait pas non plus accès à un revenu personnel de manière formelle (Nomaguchi, 2006). Cette division sexuelle du travail s'ancre dans de puissantes prescriptions sociales et dans la valorisation de l'identité « *full-time housewife* » (*sengyou shufu*), cette idée que les femmes doivent devenir des « *good wives and wise mothers* » (*ryousai kenbo*). Cette expression a été popularisée par le gouvernement Meiji à la fin du 19^e siècle et dans le cadre de politiques sur les rôles de procréation (*reproductive roles*) des femmes – discours qui pèsent à ce jour sur les expériences et les parcours de vie des femmes (Tokuhiro, 2010).

En contraste, c'est le travail salarié dans des compagnies qui était au cœur de la construction de la masculinité et de l'identité des *salaryman* dans la période qui a précédé la crise⁵ (Dasgupta, 2000 ; 2013 ; Hidaka, 2006). Dans ce type d'emploi col blanc, il était attendu des hommes qu'ils s'investissent pleinement dans l'emploi et dans les relations au travail, et ce même au-delà des heures régulières de travail.

⁴ Légalement, le mariage était nécessairement hétérosexuel.

⁵ Les expressions « *corporate warriors* » ou « *corporate soldiers* » sont aussi utilisées.

Une pression était donc exercée sur les hommes pour qu'ils fournissent des heures de travail supplémentaires et qu'ils participent aux passetemps organisés avec les gens du travail. À titre d'exemple, on compte parmi ces activités sortir et boire dans les bars, faire du sport et faire des voyages avec les autres employés (Hendry, [1987]1995 : 151). Pour illustrer la force de ces pressions lorsque poussées à l'extrême, plusieurs personnes seraient même décédées du *karoshi* dans la période qui a entouré la crise, c'est-à-dire un surmenage lié à l'emploi (Palumbo et Herbig, 1994).

Cela dit, depuis l'avènement de la crise économique, on note aussi une transformation progressive des représentations et des pratiques associées aux activités ludiques (*asobi*) et aux passetemps (*shumi*) des jeunes adultes. Ces pratiques tendent à se placer en opposition au travail et découlent pour la plupart de l'industrie culturelle et de la culture populaire. Pour une grande partie des jeunes, la participation à ces pratiques contemporaines est devenue une façon d'entrer en communication avec leurs pairs et d'exprimer leur individualité. Ces pratiques semblent aussi leur amener un sentiment de bien-être et de développement, permettant à ces jeunes de se réapproprier à la fois un temps privé et un espace familial (Daliot-Bul, 2009: 372). Or, ces nouvelles pratiques et ces nouvelles attitudes s'accordent parfois difficilement avec la façon dont les trajectoires sociales et professionnelles des jeunes avaient été définies dans la période qui a précédé la crise, notamment avec ces identités de *housewife* et *salaryman*.

Incidentement, on note en parallèle à ces transformations une montée de discours que l'on pourrait identifier comme étant plus « conservateurs », discours qui dénoncent les effets dits « négatifs » de ces pratiques et de la culture populaire. Le plus souvent ces discours condamnent les pratiques dites « hédonistes » des nouvelles cohortes de jeunes, opposant une « recherche de liberté » au retour à l'ordre moral (Allison, 2009 ; Slater, 2010). Par exemple, sur la question du travail, de tels discours ciblent souvent les travailleur-e-s temporaires et à temps partiel âgé-e-s entre 15 et 34 ans et identifié-e-s comme « *freeters* » (*free lance albeiter*). Selon le gouvernement japonais, le nombre de *freeters* serait passé d'environ 1 830 000 en 1992 à 4 170 000 en 2001 (Yoshitaka, 2005 : 22). En 2005, Honda écrivait qu'une personne sur neuf âgée entre 15 et 34 ans tombait dans cette catégorie (2005 : 22). Ces jeunes sont souvent accusé-e-s d'avoir perdu les valeurs traditionnelles comme celle du travail. Or, cette critique s'ancre dans une conception idéologique de ce que devrait être la vie quotidienne, faisant aussi fi du manque d'opportunités liées aux emplois réguliers (Mirza, 2007 ; 2008). Ces emplois ne sont tout simplement plus disponibles comme ils l'étaient dans l'économie de la période qui a précédé l'éclatement de la bulle spéculative en 1989.

De façon générale, ces discours concernent l'ensemble des jeunes, mais ils ont souvent ciblé en particulier les jeunes investi-e-s dans les pratiques associées à la culture populaire. Les pratiques qui, comme le *kosupure*, sont orientées vers la mode, les mangas et les *anime* sont souvent cadrées dans les discours populaires comme menant à l'excès (Gagné, 2008 ; Kelly, 2004 ; Kinsella, 1998). Notre

expérience sur le terrain nous a amené à remettre en question ces conceptions peu informées et répandues de la culture populaire contemporaine. Notre expérience nous a aussi amenés à noter qu'il existait un écart entre les expériences que semblaient vivre les jeunes à travers leurs pratiques ludiques et la façon dont celles-ci étaient rapportées, expliquées et comprises dans les discours populaires et académiques.

Dans la littérature scientifique et les discours populaires, il existe un malaise quant à la façon de définir le rôle et la place de la culture dans la société japonaise et la vie des jeunes. Certains discours célèbrent la place et le rôle des pratiques ludiques dans la vie des jeunes adultes, et d'autres les condamnent. Même si l'apport de la culture populaire au sein de l'économie contemporaine est applaudi, les discours sur les trajectoires professionnelles des jeunes s'avèrent plutôt sévères en dépit de la situation économique difficile. Or, comme nous le verrons au cours de l'analyse des données et en particulier au chapitre 7, il semble que c'est justement « grâce » à cette situation de précarité et en réponse à celle-ci que l'industrie culturelle est parvenue à se creuser une place, à jouer un rôle si important dans la société japonaise contemporaine et dans le parcours des jeunes.

1.1.2. Le choix du *kosupure* pour comprendre la culture populaire contemporaine

Dans cette thèse, nous avons décidé de nous intéresser spécifiquement au *kosupure* – objet de recherche que nous définirons plus en profondeur au chapitre 4.

Ces pratiques contemporaines de *costume play* japonais sont en quelque sorte devenues, au fil des ans, le porte-étendard de la culture populaire japonaise et de la culture des jeunes. Ironiquement, même si elles ont gagné une grande visibilité médiatique et sociale au cours des deux dernières décennies, ces pratiques ont été très peu étudiées dans la littérature académique occidentale, ou même japonaise. Lorsqu'elles ont été abordées, elles sont souvent apparues au passage dans des discussions portant sur les médias contemporains, tels les manga, *anime* et jeux vidéos⁶. Dans les rares cas où une forme de *kosupure* a constitué l'objet de recherche principal, l'attention a souvent été portée sur la construction d'identités sous-culturelles – et en particulier celles liées à la mode (Gagné, 2008 ; Kawamura, 2006 ; Kotani, 2007 ; Miller, 2004 ; Winge, 2008).

Si notre objectif avait seulement été de définir les pratiques liées à la culture populaire, nous aurions pu nous intéresser à d'autres périodes historiques que celle de la crise des années 1990 et à d'autres pratiques que celles du *kosupure*. Par exemple, nous aurions pu étudier le cinéma et la mode des *moga* (*modern girls*) et des *mobo* (*modern boys*) au cours des années 1920 et 1930 (Wada-Marciano, 2008), ou encore le théâtre *angura* des mouvements étudiants pendant les années 1960 et 1970 (Takahashi, 1994). Nous aurions aussi pu proposer une analyse comparative entre les pratiques des jeunes d'aujourd'hui et celles de leurs parents

⁶ Notamment, voir : Condry, 2009 ; Featherstone, 2009 ; Hutchinson, 2007 ; Ingulsrud and Allen, 2009 ; Ito, 2004 ; Kim, 2009 ; Kinsella, 1998 ; Lam, 2010 ; Lent, 2006 ; Sell, 2011 ; Stevens, 2010 ; Taylor, 2007 ; Thorn, 2004 ; Toyoshima, 2008.

qui sont entré-e-s dans l'âge adulte avant le début de la crise. Or, puisque cette étude vise principalement à comprendre l'effet des pratiques liées à la culture populaire sur les expériences quotidiennes, le parcours de vie et le processus de construction identitaire des jeunes, nous avons décidé de rejeter ces options. Étudier des pratiques qui ont été délaissées ou qui sont associées à des périodes qui sont maintenant terminées comporterait d'importantes limites pour notre questionnement. Comme nous le verrons dans le chapitre portant sur la méthodologie et au cours des analyses, il était important pour nous de suivre les participant-e-s dans leurs activités pour bien comprendre l'importance de ces pratiques.

Pour notre part, nous étudions le *kosupure* comme un outil permettant d'ouvrir une réflexion sur diverses composantes sociales qui vont au-delà des questions jusqu'ici posées dans la littérature. L'originalité de notre thèse porte sur la nécessité d'explorer ces façons d'être et de faire inusitées des jeunes adultes et de situer ces expériences dans leurs parcours de vie. Il est important également d'étudier les façons dont elles et ils font usage d'imagination et d'imaginaires liés à la culture populaire pour vivre et interpréter leurs expériences, à l'intérieur comme à l'extérieur des situations définies par le jeu. En d'autres mots, il ne s'agit pas de définir comment les individus parviennent à « séparer » le jeu de leur « quotidien ». Au contraire, nous voulons mieux comprendre comment ces expériences s'imbriquent dans leur vie, ces expériences que les jeunes identifient comme étant d'une grande importance pour elles et pour eux.

1.1.3. Un regard sur la société japonaise contemporaine à travers les pratiques culturelles des jeunes

Au-delà de sa mise en marché dans des produits signés *Cool Japan* ou de sa mise en action dans des pratiques *kosupure*, la culture et la culture populaire demeurent toutefois des concepts difficiles à définir. De façon générale, la notion de culture réfère pour certain-e-s à des « réalités matérielles » particulières (la culture comme collection d'oeuvres d'art) et pour d'autres à des « réalités symboliques » (la culture comme ensemble de traditions et symboles). À travers un projet taxinomique, Kroeber et Kluckhohn (1952) ont organisé les définitions qu'ils ont pu trouver autour de différents thèmes soulignés par ces définitions : la culture comme totalité compréhensible ou ensemble d'éléments caractéristiques (*descriptive*) ; comme héritage ou tradition (*historical*) ; comme coutumes et valeurs (*normative*) ; comme ajustement ou apprentissage en société (*psychological*) ; comme modèle d'organisation ou système d'activités humaines (*structural*) ; ou comme objets ou idées essentielles (*genetic*). Les définitions sont donc aussi variées que les questions posées.

Au niveau des sciences sociales, les définitions classiques ont souvent mis l'accent sur la dimension symbolique de la réalité sociale et le sens partagé propre à la vie en société. Ceci concerne entre autres les arts, les habitudes, les coutumes et la religion (Eliot, 1948), mais aussi les connaissances, les croyances, les morales et les lois (Tylor, [1958]1978). En sociologie et dans le champ de la culture, ces systèmes de sens ont souvent été étudiés pour mieux comprendre la reproduction

des structures sociales et les rapports de pouvoir. Certains exemples classiques où une forte intégration des systèmes de sens apparaît peuvent être trouvés dans le courant fonctionnaliste, entre autres avec Durkheim (1937) et les représentations collectives ou Parsons (Parsons et coll., [1951]1976) et les schèmes de cultures. En revanche, la question des rapports de pouvoir se retrouve principalement dans la tradition des ouvrages portant sur les luttes de classe, que ce soit avec la question de l'idéologie (Althusser, 1976 ; Marx et Engels, 1975) ou encore des goûts et pratiques (Bourdieu, 1979 ; Peterson, 1992). Ceci dit, ces auteur-e-s sont pour la plupart investi-e-s dans des questionnements d'ordre macrosociologique abordant peu les expériences subjectives des individus.

La notion de « culture populaire » que nous utilisons dans cette thèse est, elle aussi, polysémique. Dans la littérature académique, plusieurs auteur-e-s ont proposé différents ensembles de définitions en fonction des objets et théories utilisés (Bennett, 1980 ; Storey, 2006 ; Strinati, 2004). Tony Bennett, en particulier, définit la culture populaire de quatre façons différentes (1980). Premièrement, la culture populaire renvoie parfois simplement à la culture qui est appréciée par un grand nombre d'individus. Elle peut aussi se définir en opposition à la culture savante ou élitiste (*highbrow*), ou comme un synonyme de culture de masse. Finalement, elle peut renvoyer à la culture qui émerge du peuple, remplaçant l'idée des consommateur-e-s potentiellement dupes par celle d'un pouvoir de contestation populaire.

Dans ce projet, nous avons pris la décision de tourner notre regard vers la culture populaire et vers certaines pratiques culturelles qui se trouvent maintenant, depuis la crise, au cœur de l'industrie culturelle du Japon. Nous avons choisi le *kosupure* comme objet de recherche. Pour le Ministère des Affaires étrangères du Japon, le *kosupure* est synonyme de culture populaire car un grand nombre de jeunes s'y intéressent. Pour le gouvernement japonais, le *kosupure* est aussi quelque chose qui vend l'industrie culturelle japonaise, qui vend le *Cool Japan*. Pour certains des groupes plus conservateurs, le *kosupure* signifie plutôt « populaire » au sens de « *lowbrow* » : une culture qui a peu de mérite, qui a peu de valeur ou qui peut même parfois être comprise comme dangereuse. Et pour d'autres encore, comme nous le verrons dans les chapitres d'analyse, le *kosupure* c'est de la culture populaire car il ouvre la porte au changement, à la transformation.

Pour nous, l'objet de recherche qu'est le *kosupure* nous amène à réfléchir la culture populaire de ces différents angles : celui de sa popularité, celui des valeurs, celui de la consommation et celui des rapports sociaux. Demeurant attentifs aux différents sens énoncés ci-haut et sachant que cette étude tentera de circonscrire et de mieux définir la portée de ces concepts dans le cadre de notre questionnement, nous désirons ici rappeler la définition que Clifford Geertz a proposée du concept de culture au sens large :

it denotes an historically transmitted pattern of meanings embodied in symbols, a system of inherited conceptions expressed in symbolic forms by means of which [women and] men communicate, perpetuate, and develop their knowledge about and attitudes toward life. (1973 : 89)

Selon nous, cette définition de la culture se prête aussi à la définition de la culture populaire et est porteuse car elle nous invite ici à trois types de réflexion.

Premièrement, à mieux définir le contenu symbolique des systèmes de sens associés à la culture populaire et qui viennent à caractériser le Japon contemporain.

Deuxièmement, à comprendre les façons dont ces systèmes de sens sont intériorisés par les jeunes adultes qui mettent en pratique le *kosupure*, ainsi que les façons dont ces systèmes sont partagés et transformés au fil du temps. Finalement, à analyser la façon dont ces systèmes de sens organisent la compréhension et le sens que les jeunes donnent à leurs expériences et à leur vie.

1.2. Le Japon contemporain et l'entrée dans l'âge adulte

Le choix d'étudier les pratiques de *kosupure* au Japon depuis le début de la crise s'articule à une seconde décision théorique et méthodologique, celle d'étudier les effets de ces pratiques sur le processus de construction identitaire des jeunes entré-e-s dans l'âge adulte au cours de la même période. Nous nous intéressons spécifiquement à la période de changements qui a débuté avec la crise des années 1990. Bien que l'étude des transformations sociales et économiques liées aux périodes qui ont précédé cette crise aurait été intéressante, elle dépasse de loin la portée de notre questionnement⁷. La présente section servira à expliquer

⁷ Pour bien comprendre la période qui a précédé le début de la crise et les transformations qui se sont articulées à travers celle-ci, il serait aussi nécessaire de se pencher en profondeur sur les périodes qui l'ont précédé – notamment la période Meiji (1868-1912), la période Taisho (1912-45) et la période d'occupation américaine (1945-52). Cette littérature est malheureusement trop vaste et

l'importance d'étudier le processus de construction identitaire des jeunes et leurs parcours de vie pour mieux comprendre leurs expériences et leur expérience du contexte social et économique contemporain.

1.2.1. Le processus de construction identitaire des jeunes adultes

Dans la littérature académique qui porte sur le Japon, la question du soi et des identités est souvent apparue. Ces concepts ont été particulièrement importants dans la littérature académique des années 1970 et 1980 sur le Japon. Cet intérêt a surgi en réponse à des travaux et des discours populaires qui étaient jugés comme présentant une vision trop « essentialisante » des identités des Japonais-es – notamment ceux de Ruth Benedict (1946). C'est ainsi que les auteur-e-s qui travaillaient sur ces questions faisaient face à un défi particulier : celui de définir certaines spécificités culturelles propres à la définition des identités au Japon sans que ces différences ne soient simplement interprétées comme un échec face aux théories occidentales qui avaient jusque là dominé le paysage intellectuel de l'époque (Rosenberger, 1992).

Dans ces travaux, plusieurs concepts ont été identifiés pour définir l'organisation du rapport entre soi et autrui dans la culture japonaise. Parmi ceux qui ont été les plus discutés, on compte les oppositions entre la surface (*omote*) et l'arrière (*ura*), entre l'intérieur (*uchi*) et l'extérieur (*soto*), et entre la « façade publique » (*tatema*)

trop compliquée pour que nous ne puissions la discuter ici. À ce sujet, consulter : Gordon, 2003 ; Tipton, 2002.

et les « vraies intentions » (*honne*) (Bachnik, 1992 ; 1994 ; 1994[2] ; Doi, 1972 ; 1985 ; Lebra, 1976). Parmi leurs contributions principales, ces auteur-e-s ont aidé à mieux définir l'effet des normes sociales sur la conduite des individus et la façon dont les individus définissaient les situations et leurs relations sociales dans la culture japonaise de l'époque. Or, ce sont des travaux qui ont porté sur la période qui a précédé le début de la crise, qui liaient les valeurs de l'époque à un ordre social marqué par une forte stabilité et une forte intégration. Ces théories se sont principalement construites autour de la question de la reproduction sociale, c'est-à-dire de la reproduction des formes d'identification dites normatives ou traditionnelles. Incidemment, ces théories ne fournissent pas de manière explicite des outils permettant de réfléchir à la question du changement social. Au contraire, c'est justement refusant de remettre en question de telles conceptions des identités au Japon que différents discours critiquent maintenant les parcours et les expériences des jeunes.

De façon plus large, précisons que peu d'auteur-e-s qui ont travaillé sur la question des identités ont vraiment mis l'accent sur la dimension « processuelle » de la construction identitaire. Plusieurs auteur-e-s qui se sont intéressé-e-s à la question du soi et des identités se sont plutôt intéressé-e-s au langage (Bachnik, 1992 ; 1994 ; 1994[2]), à la façon dont certain-e-s s'identifiaient avec des catégories sociales particulières (Toth, 2008), aux traits de personnalité qu'elles et ils avaient (Benedict, 1946 ; Doi, 1972 ; 1985 ; Lebra, 1992) ou encore à des questions plus précises comme celle des troubles psychomédicaux qu'elles et ils semblaient

parfois vivre (Borovoy, 2008 ; Long, 2005). Souvent, parler d'identités servait aussi à montrer le « triomphe » des identités de groupe sur les identités individuelles dans la culture japonaise (Berque, 1992 ; Miyamoto, 1994). Lorsque la question du processus de construction identitaire a été abordée, les auteur-e-s se sont majoritairement penché-e-s sur la question de la socialisation en bas âge et sur la socialisation au travail dans le contexte qui a précédé la crise (Kelly, 2001 ; Kondo, 1990 ; 1992). Ces théories sont incomplètes pour nous permettre de réfléchir aux expériences des jeunes adultes d'aujourd'hui et la façon dont elles et ils construisent leurs identités à travers le *kosupure*.

Notons que ces façons de réfléchir à l'identité et au processus de construction identitaire s'inscrivent dans des traditions théoriques et méthodologiques qui circulent aussi au-delà du Japon et dans les littératures francophone et anglophone occidentales. On sait par exemple que certain-e-s des auteur-e-s identifié-e-s qui se sont préoccupé-e-s de questions comme celles de l'estime de soi se sont aussi inspiré-e-s davantage d'une conception psychologique – sociale et développementale – de l'identité. Ces théories trouvent leurs racines dans des travaux séminaux pour la définition de l'identité au milieu du 20^e siècle, notamment ceux de Piaget (Inhelder et Piaget, 1958) et de Erikson ([1968]1972). On sait aussi que la question de la socialisation primaire en bas âge était aussi très importante pour des auteur-e-s comme Parsons (Parsons et coll., [1951]1976) et la sociologie fonctionnaliste de la même période, et que c'est à partir de ce concept que d'autres auteur-e-s constructivistes comme Berger et Luckmann (1966) ont développé une

théorie sur la socialisation secondaire dans l'âge adulte. Finalement, certain-e-s auteur-e-s se sont aussi inspiré-e-s de la théorie de George Herbert Mead ([1934]1963), en particulier celles et ceux qui désiraient définir l'importance des relations sociales dans l'émergence et la construction de l'identité pour soi.

Bien que nous reviendrons davantage sur ces questions théoriques au cours du prochain chapitre, force est de constater que ces différentes théories ne nous fournissent pas à elles seules les outils théoriques nécessaires pour répondre à notre question de recherche. Ce sont des théories qui se sont intéressées à d'autres périodes de la vie et qui se sont inscrites dans d'autres traditions théoriques et méthodologiques. Bien que des travaux comme ceux de Mead ont permis de mieux définir l'« émergence du soi » dans la culture japonaise, une faiblesse de ces travaux a été de ne pas définir en profondeur la dimension relationnelle du processus de construction identitaire. De plus la préoccupation principale de ces auteurs était souvent la question de la reproduction de l'ordre social, et ce même s'ils ont aussi participé à développer d'importants outils pour réfléchir au changement social. Pour nous, réfléchir à ce changement apparaît être une nécessité, puisque c'est justement à l'aune de transformations non seulement au niveau des pratiques culturelles des jeunes et de leurs expériences, mais aussi dans leurs parcours de vie que nous tentons de définir ce processus de construction identitaire.

1.2.2. Les parcours de vie des jeunes et l'entrée dans l'âge adulte depuis la crise

Dans cette thèse, nous utilisons l'approche des parcours de vie. Ainsi faisant, nous proposons de définir la place et le rôle du *kosupure* à l'entrecroisement de différentes « temporalités », c'est-à-dire « les temps biologiques et subjectifs, les temps sociaux qui régissent nos emplois du temps, et les temps qui s'inscrivent à travers l'évolution des institutions sociopolitiques et économiques des sociétés » (Gaudet, 2013 : 16).

Même si nous définirons davantage cette approche au chapitre 5, nous voulons ici expliquer notre choix de s'intéresser aux parcours de vie des jeunes entré-e-s à l'âge adulte depuis le début de la crise. Cette approche nous permettra non seulement de mieux comprendre la construction de la trajectoire associée au *kosupure* et les particularités de sa mise en pratique, mais aussi de réfléchir de façon plus systématique aux circonstances sociales et économiques qui organisent les parcours de vie des jeunes et qui rendent ces expériences liées à la culture populaire importantes pour elles et pour eux. Ce sont ces jeunes qui se trouvent au coeur de la culture populaire et qui vivent et s'investissent le plus dans les pratiques culturelles qui lui sont associées. Ce sont aussi elles et eux qui ont été et continuent d'être les plus affecté-e-s par les effets de la crise. C'est au niveau de l'expérience de ces jeunes que nous croyons être les plus susceptibles de comprendre la transformation de la place et du rôle de la culture populaire dans le Japon contemporain, ces jeunes qui vivent au coeur de cette culture et qui se trouvent à un

moment de leur vie qui est lui-même marqué par d'importantes transitions sociales et professionnelles.

Bien que nous présenterons plus en détail ces transformations à la prochaine section, disons pour l'instant qu'on retrouve un consensus dans les travaux académiques qui portent sur les trajectoires des jeunes adultes depuis le début de la crise : leurs trajectoires semblent s'être transformées. C'est ainsi que, par exemple, une plus grande proportion d'entre elles et eux ont de la difficulté à se trouver un emploi régulier après les études depuis la crise (Mirza, 2008). Elles et ils partent plus tard de la maison parentale ou y reviennent⁸, repoussent le mariage à plus tard ou disent préférer ne pas se marier (Cook, 2014 ; Maeda, 2008). Elles et ils repoussent aussi à plus tard la décision d'avoir des enfants ou décident de ne pas en avoir (IPSS[3], 2013). À tout le moins, ceci constitue un important redécoupage des âges de la vie qui avaient été associés aux transitions dans l'âge adulte jusqu'à la crise, transitions considérées fort importantes pour la définition de soi et le processus de construction identitaire dans la littérature sur le Japon (Hendry, [1987]1995). De façon tout aussi importante, c'est le rapport entre ces jeunes qui sont entré-e-s dans l'âge adulte depuis le début de la crise et ces différentes institutions sociales qui semble avoir changé, institutions qui avaient jusque là été identifié-e-s comme étant centrales dans le processus de construction identitaire des jeunes adultes au Japon.

⁸ Au Japon, ces jeunes sont parfois appelé-e-s des « *parasite singles* » (Raymo et Ono, 2007 ; Yamada, [1999]2000).

Comme nous l'avions noté pour l'industrie culturelle japonaise et les pratiques culturelles découlant de la culture populaire, force est ici de constater que les transformations qui se sont organisées au niveau du contexte social et économique de la société japonaise depuis le début de la crise se lient elles aussi à d'importantes transformations au niveau des parcours de vie des jeunes adultes qui vivent dans ce contexte. Or, si les parcours de vie des jeunes adultes se sont effectivement transformés et diversifiés, il nous semble important de nous pencher avec attention sur les expériences de ces jeunes pour qui la culture populaire occupe maintenant une plus grande place et joue un plus grand rôle. Une telle réflexion apparaît être nécessaire pour comprendre non seulement l'articulation de ces changements, mais aussi le sens de ces changements pour les jeunes et la façon dont ils influencent comment les jeunes se définissent et s'identifient dans un tel contexte. Cela dit, au-delà de trajectoires sociales et professionnelles spécifiques, très peu d'études ont porté sur les parcours de vie au Japon (Plath, 1983 ; Fuse, 1996 ; Tanaka et coll., 2013).

Une conséquence de ces différentes transformations a été de voir les parcours de vie dans lesquels s'insèrent aujourd'hui les jeunes adultes se heurter à des représentations idéalisées de ce que devraient être ces parcours, représentations qui concernent par exemple la gestion de la vie quotidienne, du régime du travail et de la famille à travers les « idéologies de la rationalisation et du consensus » (Mirza, 2007). Lorsqu'interprétée à partir de normes ou valeurs identifiées comme « caractéristiques » de la culture japonaise, la rupture des parcours de vie des

jeunes d'aujourd'hui avec ceux des générations passées apparaît souvent comme une « défaite individuelle », comme un « problème social ». Ce ne sont donc pas seulement les pratiques culturelles des jeunes qui sont ciblés par des discours conservateurs, mais bien l'ensemble des transformations associées à leurs parcours de vie (Allison, 2009) – faisant écho aux discours que nous avons identifiés à la section 1.1.1 et qui critiquent sévèrement les pratiques culturelles des jeunes à travers un retour à l'ordre moral.

En ce sens, dans la littérature académique et les discours populaires, les transformations des parcours de vie des jeunes sont interprétées de façons parfois bien différentes, voire conflictuelles. D'un côté, les jeunes adultes sont souvent présenté-e-s comme les principales victimes de la crise sociale et économique. Ceci en a amené plusieurs à identifier les contraintes pouvant peser sur les jeunes et aux façons dont elles et ils tentent de négocier ces contraintes, en particulier au niveau de l'emploi. De l'autre, ces jeunes adultes sont aussi souvent identifiés comme étant à la source d'un problème social contemporain, souvent associée – comme dans le cadre de la culture populaire – à cette perte des valeurs traditionnelles. Leurs parcours de vie et leurs pratiques « s'opposent » à une certaine vision souvent définie comme plus « traditionnelle » et valorisée de la société⁹.

⁹ À titre d'exemple, les « vices » de la culture populaire sont parfois utilisés pour expliquer les expériences de jeunes adultes dits « *hikikomori* ». Ce terme renvoie à un diagnostic psychomédical et cerne un « refus » de sortir du domicile ou de la chambre à coucher pour plus de six mois, une perte d'intérêt à fréquenter l'école ou à trouver un emploi et à des activités qui se limitent souvent à dormir, utiliser l'internet, lire des manga ou jouer à des jeux vidéos (Teo, 2010).

Pour nous, ces deux interprétations se trouvent en tension autour de la question de l'« agentivité ». D'un côté, les jeunes adultes sont parfois présenté-e-s comme étant en train de négocier des contraintes « écrasantes » ou même « déterminantes ». De l'autre, elles et ils sont présenté-e-s comme explorant des opportunités de façons « irresponsables » voire « égocentriques ». Or, il nous semble difficile de bien définir les enjeux qui se trouvent au niveau de l'organisation de ces parcours de vie ou encore du rôle et de la place de la culture populaire dans ceux-ci sans que cette réflexion ne passe, dans une certaine mesure, par l'expérience de ces jeunes adultes, du sens qu'elles et ils donnent à leurs pratiques ou encore de l'entrelacement des opportunités et contraintes qu'elles et ils doivent négocier au cours de leur quotidien. Au coeur de ces réflexions se trouve la question du processus social à travers duquel ces jeunes construisent leurs identités.

Nous croyons que l'originalité de cette thèse repose sur la façon dont elle place les pratiques culturelles au centre de son questionnement et la façon dont elle lie ces pratiques au processus de construction identitaire à travers les parcours de vie. Ce faisant, cette recherche ouvre la porte à une réflexion sur la façon dont ces jeunes négocient différentes opportunités et contraintes dans leur quotidien, dont elles et ils vivent des expériences qui sont à certains moments marquées par le changement et à d'autres par la reproduction de façons institutionnalisées d'être, de faire, de vivre. Elle nous invite à réfléchir la façon dont ces expériences s'organisent à différents moments de leurs parcours, au sens de ces expériences.

1.3. Les jeunes adultes du Japon depuis les années 1990

Dans cette dernière section, nous présentons un portrait général de la situation des jeunes adultes vivant dans le Japon contemporain depuis le début de la crise. Puisqu'il ne serait pas possible pour nous de présenter ces changements en profondeur, nous avons choisi de discuter ici les changements qui sont identifiés dans la littérature comme étant les plus importants pour notre réflexion.

1.3.1. La transformation des trajectoires scolaires et professionnelles

Dans la culture japonaise de la deuxième moitié du 20^e siècle, le passage à l'âge adulte a habituellement été défini à travers un certain nombre de transitions sociales et professionnelles relativement claires¹⁰. Parmi celles-ci, on compte par exemple un passage rapide à l'emploi régulier à la suite des études, la rencontre d'un-e partenaire de vie, le mariage et la naissance du premier enfant (Hendry, [1987]1995). Comme nous l'avons déjà vu, la catégorisation de genre était un des importants facteurs liés à l'accès au travail salarié et aux opportunités de carrière. Le processus de catégorisation lié aux classes sociales jouait lui aussi un rôle important dans l'organisation des parcours de vie des individus. Les emplois disponibles étaient souvent liés au niveau d'éducation et au prestige des institutions fréquentées, et l'accès à l'éducation demeurait fortement lié aux ressources et aux expériences de classe (Ishida, 2010 ; Sato, 2004). Ces facteurs ont participé à entretenir une structure sociale fortement hiérarchisée dans un contexte de stabilité

¹⁰ Dans la recherche qui porte sur les parcours de vie en occident et pour la même période, on observe des transitions similaires. Par exemple, voir : Arnett, 2000 ; King, 2012.

sociale et de grande sécurité économique. Ce n'est qu'au cours des années 1990 que cet arrangement a été fortement déstabilisé, transformations précipitées par l'éclatement de la bulle spéculative.

Parmi les transitions qui servaient à définir l'âge adulte, l'entrée dans un emploi régulier revêtait une importance particulière puisque c'est à travers celle-ci que les jeunes étudiant-e-s étaient dit-e-s devenir des « *membres de la société* » (*shakaijin*). Les décennies qui ont précédé la crise ont elles-mêmes été marquées par une augmentation du pourcentage de jeunes recevant des diplômes : parmi les personnes ayant terminé leurs études, le pourcentage de jeunes ayant obtenu un diplôme secondaire est passé de 22.2 % à 40.7 % entre 1960 et 1990, et de 5.2 % à 19.0 % pour les études universitaires pendant la même période¹¹ (IPSS[1], 2013). Un autre point positif qui a marqué la période qui a précédé la crise a été la mise sur pied d'un nouveau système permettant de rapidement faire passer les étudiant-e-s diplômé-e-s sur le marché du travail. C'est un projet qui amenait les institutions scolaires, les grandes entreprises et le gouvernement à travailler en étroite relation, observant qu'entre 70 % et 80 % des jeunes passaient directement à un emploi régulier avant l'éclatement de la bulle spéculative (Inui, 2003 : 222).

¹¹ Cette croissance du taux d'éducation a été facilitée par certaines réformes faites à la suite de la Seconde Guerre mondiale, notamment l'extension de la période d'éducation obligatoire jusqu'à la neuvième année. De plus, même si l'éducation est demeurée un des principaux moteurs des divisions de classe, l'accès aux études a été facilité – en particulier grâce à la réduction des frais, l'ouverture des universités, et la mise en importance des rendements académiques individuels (Okano et Tsuchiya, 1999).

Un important changement survenu à la suite à l'éclatement de la bulle spéculative a été la déroute de ce système de passage au travail et à la sécurité d'emploi. Ainsi, même si les niveaux d'éducation ont un peu augmenté depuis ce temps, la transition vers l'emploi ne se fait plus aussi aisément et seulement une faible proportion des jeunes diplômé-e-s parvient à trouver un emploi régulier à la sortie des études. En 2001, ce nombre avait déjà chuté à une personne sur deux pour les jeunes de 22 ans (Inui, 2003 : 222). Ces changements ont eu d'importantes conséquences sur la vie des jeunes, dérégulant les nombreuses transitions qui avaient jusque là servi à définir l'entrée dans l'âge adulte (Brinton, 2011). Comme nous le verrons au cours de cette recherche, le changement au niveau de la transition à l'emploi a eu et continue d'avoir d'importantes conséquences sur les vies et les trajectoires subséquentes des jeunes adultes diplômé-e-s vivant dans ce nouveau contexte.

Comme nous l'avons vu, même avant la période de difficultés économiques, la question de l'emploi était un point important quant à la différenciation des parcours possibles et de la division sexuelle du travail. En raison des normes sociales ancrées dans les hiérarchies dites traditionnelles, les hommes bénéficiaient habituellement davantage de privilèges et de meilleures conditions d'emploi au travail, leur conférant souvent le rôle de pourvoyeur. Cette différence au niveau des façons de se représenter les façons appropriées de faire et d'être leur donnait l'opportunité de continuer leur carrière tandis que leurs conjointes étaient souvent encouragées à quitter l'emploi et à s'occuper du travail domestique et des tâches y étant associées. Dans certains cas, les femmes devaient toutefois retourner sur le

marché du travail pour alléger le poids économique des dépenses familiales, mais ceci signifiait habituellement l'obtention d'emplois non réguliers en addition au travail domestique – et non pas la poursuite ou le retour à une véritable carrière. En d'autres mots, les parcours institutionnalisés au cours de la période de croissance économique établissaient un passage rapide de l'éducation à l'emploi, puis au mariage. Pour de nombreuses femmes, ceci participait la construction d'une incompatibilité entre l'accès à une carrière et à la vie familiale à travers les normes formelles et informelles de l'époque.

En plus de rendre plus difficile le passage à l'emploi, la crise économique a entraîné la diminution des opportunités d'emploi régulier et l'explosion du travail non régulier (Ahmadjian et Robinson, 2001). En d'autres mots, depuis le début de la crise économique qui a marqué les années 1990, les processus de restructuration liés à l'économie et à l'emploi ont mené à une importante augmentation du nombre d'individus vivant dans des situations d'emploi précaire. Ces changements ont été particulièrement prononcés pour les femmes et les jeunes, avec leur surreprésentation marquée dans cette catégorie de travailleur-e-s dit-e-s non régulièr-e-s. Différents termes sont apparus depuis pour qualifier ces « nouvelles » réalités. Nous avons déjà parlé des *freeters*, mais on retrouve aussi les NEET (*Not in Education, Employment nor Training*). Ce terme renvoie aux individus qui ne sont pas aux études, employé-e-s ou en train de suivre une formation (Inui, 2005 ; Kosugi, 2004 ; Mirza, 2008).

En contraste, la plupart des postes liés aux emplois réguliers sont demeurés et sont toujours détenus par des hommes d'âge moyen. Il est nécessaire de spécifier que le travail non régulier au Japon n'offre pas beaucoup de sécurité d'emploi, ne donne généralement pas accès à des bénéfices sociaux significatifs et entraîne souvent un faible revenu. Parmi nos participant-e-s, sept avaient des emplois non réguliers, deux étaient aux études à temps plein et un seul participant avait un emploi régulier. Ces changements généraux au niveau du marché de l'emploi sont donc aussi liés de façon étroite aux changements des opportunités et des contraintes qui articulent les trajectoires individuelles se déroulant à travers ces expériences.

1.3.2. La transformation des trajectoires familiales

Les normes sociales propres à la famille ont aussi grandement changé au fil du temps. Avant la fin de la Seconde Guerre mondiale, le système familial patriarcal et hiérarchique appelé « *ie seido* » représentait encore la norme, c'est-à-dire un arrangement politique ou stratégique organisé par la famille et institutionnalisé durant la période Edo (1600-1867). Après l'abolition de ce système durant l'occupation en 1947, le mariage a été redéfini au niveau légal comme un choix qui devait être basé sur un consentement mutuel où l'égalité entre conjoints de sexes opposés était nécessaire.

En dépit des discours et de la création de règles formelles, il est cependant toujours possible d'observer la présence de rapports de pouvoir et d'inégalités

considérables entre partenaires. À titre d'exemple, de nombreuses jeunes femmes rapportent encore percevoir le mariage ou la cohabitation (qui précède souvent le mariage) comme incompatibles à la poursuite d'une carrière en raison des obligations perçues quant aux rôles des femmes – une question qui a émergé au cours des entrevues (Atoh, 2001 ; Iwasawa, 2000 ; Raymo, Iwasawa et Bumpass, 2009). Ces incompatibilités sont aujourd'hui les plus visibles au niveau des réticences qu'ont les jeunes femmes à se marier en dépit des normes sociales traditionnelles et toujours présentes. Par exemple, parmi les femmes âgées de 20 à 24 ans, 42.7 % étaient mariées en 1950, 13.6 % en 1990 et seulement 9.5 % en 2010. Pour les femmes âgées de 25 à 29 ans, 79.1 % étaient mariées en 1950, 57.8 % en 1990 et 37.1 % en 2010 (IPSS[2], 2013).

En d'autres mots, nous observons une diminution notable de la proportion de jeunes femmes dans la vingtaine qui répondent être légalement mariées – transformant de manière importante les arrangements liés aux conditions de vie pour un nombre important des jeunes adultes vivant dans le Japon d'aujourd'hui. Il est à noter que, bien que certains couples décident de vivre à l'intérieur d'unions pouvant être qualifiées de mariages *de facto* (*jijitsukon*) et que ces unions donnent effectivement accès à nombre de bénéfices perçus par les couples légalement mariés (Lunsing, 2001), peu de littérature scientifique en anglais et en français existe à ce sujet, rendant encore difficile d'évaluer l'importance de ces arrangements dans le cadre du Japon contemporain. Parmi nos participant-e-s, une seule était

mariée, quatre étaient en couple, mais ne cohabitaient pas et cinq étaient célibataires.

Conséquemment, peut-être en raison de ces transformations quant aux trajectoires professionnelles et familiales des jeunes adultes, les couples et les individus sont maintenant plus nombreux à ne pas avoir d'enfants, ou à en avoir moins qu'avant. Au Japon, peu d'individus ou de couples ont des enfants hors mariage (Rindfuss et coll., 2010). Cette chute des naissances entre en contraste avec les *baby-booms* qui ont eu lieu pendant les quelques années qui ont suivi la Seconde Guerre mondiale et au moment où la croissance économique était à son sommet. Ainsi, entre 1973 et 2010, le nombre de naissances a diminué de moitié, passant de 2 091 983 à 1 071 304. Pour la même période, le taux de fécondité (*total fertility rate*) est passé de 2,14 à 1,39 (IPSS[3], 2013), affichant une importante diminution. Ces changements se lient aussi à la transformation des occupations des jeunes adultes, puisqu'elles et ils ne sont pas impliqué-e-s ni dans les différentes tâches et responsabilités, ni dans les groupes et associations propres à la présence et à l'éducation d'enfants. Comme nous le verrons au cours de l'analyse, certain-e-s d'entre elles et eux identifiaient toutefois une incompatibilité, une tension notable entre la présence d'enfants dans leur vie et leur pratique du *kosupure*.

Dans ce premier chapitre, nous avons identifié notre problème de recherche. Nous savons que les trajectoires sociales et professionnelles qui avaient jusqu'au

début de la crise défini les parcours de vie des jeunes et leur entrée dans l'âge adulte se sont transformées. Nous savons aussi que, depuis cette crise, l'industrie culturelle du Japon s'est fortement développée et qu'au moins une partie de ce succès économique est lié à l'important investissement des jeunes dans la culture populaire et les pratiques lui étant associées. Or, la façon dont ces transformations au niveau de leurs parcours de vie s'articulent à la transformation de la place et du rôle de la culture populaire dans leur vie n'est pas encore bien comprise. Dans cette thèse, c'est à ce problème que nous voulons répondre en posant la question : comment la construction identitaire des jeunes adultes japonais-es s'articule-t-elle à travers la pratique du *kosupure*?

2. Définir le processus de construction identitaire

Dans cette thèse, le processus de construction identitaire est un concept central. C'est ce concept qui nous permet de lier les expériences de *kosupure* des jeunes à leurs parcours de vie et au contexte dans lequel elles et ils sont entré-e-s dans l'âge adulte. Notons que parler de « processus » nous amène ici à nous distancier des théories d'auteur-e-s qui adopteraient une compréhension « essentialiste » des identités, c'est-à-dire qui soutiendraient le caractère immuable ou originel des identités ou de certaines identités. Nous nous intéressons plutôt à la façon dont les identités se construisent et se transforment en vertu de modes d'identification qui changent à travers le temps et des interactions auxquelles les individus prennent part à travers leur quotidien.

Puisque la littérature qui porte sur la construction identitaire est vaste et qu'il serait impossible de la revoir en détail ou dans son entièreté, nous avons ici choisi de présenter trois thèmes qui recoupent ces nombreux travaux et que nous considérons être particulièrement importants pour notre questionnement. La première section de ce chapitre servira à présenter la question de l'émergence du soi et de la construction de l'identité pour soi. La seconde se posera sur l'importance des relations sociales dans la construction d'identités individuelles et collectives. La troisième section portera sur les dimensions réflexives et biographiques de la construction identitaire, deux dimensions étudiées dans la littérature des dernières décennies. À ces trois sections s'en ajoute une dernière qui nous amènera à

discuter les forces et les faiblesses des approches présentées pour comprendre la construction identitaire.

Pour présenter les trois thèmes identifiés, nous avons choisi d'organiser notre discussion autour des travaux de trois auteurs particuliers, c'est-à-dire George Herbert Mead, Richard Jenkins et Claude Dubar. Nous avons choisi ces auteurs précis, car nous jugeons que chacun d'entre eux est incontournable dans la littérature qui porte sur le processus de construction identitaire et qu'ils ont tous apporté, à leur manière, une contribution particulièrement importante. Définir le processus de construction identitaire nous permettra ainsi, au prochain chapitre, de lier ce concept à l'étude des interactions – expériences dont nous jugeons la compréhension nécessaire pour comprendre la façon dont les individus construisent leurs identités. Lier l'étude de la construction identitaire de manière étroite à l'étude des interactions nous permettra de mieux définir la place et le rôle de la culture populaire dans la vie des jeunes adultes japonais-es, à l'intersection de leurs récits et de leur mise en pratique du *kosupure*.

2.1. L'émergence du soi et la construction de l'identité pour soi chez Mead

Longtemps, l'étude du « soi » et de l'identité pour soi a été relayée à la discipline de la psychologie. À cet égard, nous avons déjà mentionné les travaux de Piaget (Inhelder et Piaget, 1958) et de Erikson ([1968]1972) en psychologie du

développement. Or, en sociologie, la question de l'identité pour soi a elle aussi pris beaucoup d'importance depuis les dernières décennies. Ce concept est maintenant défini comme une « construction sociale », sa constitution étant intimement liée aux institutions sociales et à l'expérience que les individus font de ces institutions.

Dans la panoplie des travaux qui portent sur l'émergence du soi et sur le processus de construction identitaire, le livre de Mead intitulé *Mind, Self and Society* demeure à ce jour une des plus importantes références. Cet auteur a fourni plusieurs des bases théoriques pour réfléchir au soi et a influencé un important nombre d'auteur-e-s qui ont travaillé sur cette question par la suite. C'est dans cet ouvrage, publié en 1934 de façon posthume, que Mead définit l'émergence du soi et la construction de ce que nous appellerions l'« identité pour soi » comme un processus social – approfondissant du même coup les travaux de James (1890) et Cooley (1902) sur le soi. Au coeur de son livre se trouve la distinction qu'il présente entre trois concepts qui donnent à l'ouvrage son titre, c'est-à-dire l'esprit (*mind*), le soi (*self*) et la société (*society*). Ce sont des concepts que nous jugeons ici nécessaire de définir, un héritage théorique qui a fortement influencé les auteur-e-s qui ont suivi Mead et qui ont participé à produire les définitions contemporaines de l'identité et du processus de construction identitaire.

Premièrement, lorsque Mead parle de l'« esprit », il entend les « facultés intellectuelles » des êtres humains¹. Pour lui, ces facultés s'organisent en vertu d'une symbolisation qui charge les gestes de sens (*gestures*), d'une capacité de considérer dans le moment présent les conséquences futures de comportements possibles et d'une orientation de la conduite à partir de telles attitudes (Mead, [1934]1963 : 100-101). Ce que les individus « font » dans leur quotidien n'est pas seulement un « réflexe » ou une réaction « automatique ». Lorsqu'elles et ils se trouvent devant un ou plusieurs stimuli, la conduite des humains – contrairement aux animaux selon Mead – s'organise à partir d'une compréhension des différentes réponses possibles et particulières aux situations. C'est cette capacité de comprendre et d'agir en conséquence qui constitue pour Mead l'esprit, une définition qu'il articule à partir d'études en psychologie behavioriste.

Deuxièmement, le « soi » émerge à partir des expériences et des activités sociales vécues par les individus. Le soi se développe chez celles-ci et ceux-ci au niveau de leurs pensées, à travers les relations qu'elles et ils entretiennent avec la totalité des processus sociaux qui les concerne, et à travers leurs relations avec autrui (Mead, [1934]1963 : 115). C'est ainsi que, pour Mead, il ne peut exister de soi sans « le social » et, dira-t-on, sans les interactions. Ce soi n'existe pas seulement en tant que « sujet », mais aussi en tant qu'« objet ». Ce qui est fondamental à

¹ Le mot « esprit » est utilisé pour traduire le mot « *mind* », un terme qui n'a pas vraiment d'équivalent exact en français. Notons que le terme esprit en tant que *mind* ne renvoie pas ici à l'idée d'âme. Ce sens peut être trouvé dans un autre mot qu'il sert à traduire, c'est-à-dire esprit pour signifier « *spirit* ».

l'émergence du soi est que les individus puissent se prendre soi-même comme objet de leurs pensées et de leurs actions, de la même façon qu'elles et ils prennent aussi d'autres individus comme objet de ces pensées et de ces actions. Il distingue ainsi le « Moi » du « Je ». Le premier terme désigne l'intériorisation des attitudes d'autrui (notamment face à lui-même) et le second terme renvoie à la réaction vécue de l'individu face à ce Moi, face au soi pris comme objet. Le Je est toujours vécu dans l'immédiateté du moment présent, et c'est cette expérience qui se convertit par la suite en ce Moi du moment suivant qui peut être pris comme objet (Mead, [1934]1963 : 151). Pour Mead, les facultés intellectuelles associées à l'esprit sont nécessaires à l'émergence du soi.

Cette relation entre le Je et le Moi et cette capacité des individus de se prendre soi-même comme objet sont très importants pour Mead. Ce sont ces expériences qui amènent les individus à intérioriser les attitudes d'autrui et les attitudes d'autrui face à soi-même. La période de l'enfance est particulièrement importante pour cet apprentissage, mais Mead ne montre aucun signe dans ses écrits que l'intériorisation des attitudes se limiterait à cette période ou qu'elle deviendrait « permanente » après un certain moment. Cela dit, c'est la capacité de généraliser ces attitudes à différentes situations et aux relations avec d'autres individus à l'intérieur d'une même communauté ou d'un groupe social particulier qui permet, selon Mead, de constituer le soi comme un « ensemble cohérent » (*unity of self*). Le fait que les attitudes d'autrui soient partagées permet aux individus de comprendre les attitudes de la communauté entière comme les attitudes d'un « autrui

généralisé », attitudes qui permettent d'orienter la conduite à travers l'esprit et de donner aux interactions un caractère plus « prédictible » (Mead, [1934]1963 :131).

Finalement, force est de constater que l'esprit et le soi s'articulent et se construisent dans un lien étroit avec la société et que l'émergence de l'esprit et du soi ne seraient pas possible sans celle-ci. En revanche, la forme que prend une société s'organise elle aussi à partir des processus sociaux et des relations entre individus. C'est ainsi que Mead écrit :

les individus impliqués dans le processus social général de la vie dont les institutions sont des manifestations organisées ne peuvent développer et posséder des soi ou des personnalités pleinement achevés que dans la mesure où chacun d'eux saisit ou reflète, dans son expérience individuelle, ces attitudes ou activités sociales organisées qu'incarnent ou représentent les institutions sociales. Ces institutions, de la même manière que les soi, se développent à l'intérieur du processus social de vie à son niveau humain d'évolution, ou en sont des manifestations particulières et formalisées. ([1934]1963 : 222)

Ce double processus est important. Il implique que l'intériorisation des attitudes n'a pas un effet déterminant, même si la société fournit effectivement aux individus certains modèles socialement définis de se conduire et de réagir aux situations. Elles et ils peuvent agir et penser de façons « créatives », de façons qui pourraient être comprises comme « originales, uniques, créatrices » même si les expériences n'existent jamais de façons complètement détachées du monde social intériorisé ([1934]1963 : 187). De plus, le fait de vivre en tant que « partie » de la société ne fait pas qu'imposer des contraintes sur les individus : les activités sociales ouvrent aussi des opportunités qui permettent aux individus de « s'écarter des groupes » ou même de les « modifier » ([1934]1963 : 188).

La théorie que propose Mead quant à l'émergence du soi et au processus de construction de l'identité pour soi est donc profondément sociale. On y retrouve la question de la « socialisation » à travers le processus d'intériorisation des attitudes. On y retrouve aussi une certaine forme d'« agentivité », puisque les attitudes inspirant les conduites et les réactions ne sont pas déterminantes pour le comportement et les pensées. Interprétant notre problème de recherche à travers une lecture de Mead, il semble tout à fait possible de croire que les importants changements économiques et sociaux qui ont accompagné le début de la crise en 1990 aient eu des effets sur les expériences des jeunes adultes et la façon dont elles et ils construisent maintenant leurs identités. Il semble aussi possible de croire que l'entrée dans l'âge adulte constitue un important moment de la construction de l'identité pour soi, puisque c'est à ce moment que les attitudes qu'elles et ils ont intériorisées se heurtent aux nouvelles réalités sociales. Finalement, n'étant pas complètement déterminé-e-s par les institutions sociales, il semble pertinent de s'interroger sur la façon dont ces jeunes, dans le cadre de leurs parcours de vie, tentent de reproduire ou modifier certaines façons socialement instituées de construire leurs identités, ou même d'en explorer de nouvelles.

2.2. Les relations sociales et le processus d'identification chez Jenkins

Le second thème qui est apparu dans les travaux qui portent sur le processus de construction identitaire est celui de la façon dont les identités se construisent à

travers les relations sociales. Richard Jenkins identifie et définit plusieurs concepts qui se trouvent au coeur de cette question. La discussion qu'il présente dans son ouvrage intitulé *Social Identity* ([1996]2008) permet de bien comprendre et de bien définir la façon dont les relations sociales se lient au processus de construction identitaire, et ce d'une façon beaucoup plus développée qu'elle n'avait été présentée chez Mead.

Dans ce livre, Jenkins commence en définissant les concepts d'identité et d'identification. Il y définit l'identité comme « the ways in which individuals and collectivities are distinguished in their relations with other individuals and collectivities » et l'identification comme « the systematic establishment and signification, between individuals, between collectivities, and between individuals and collectivities, of relationships of similarity and difference » (Jenkins, [1996]2008 : 18). Pour lui, la construction identitaire est un processus qui met nécessairement en jeu une multiplicité d'identités et qui s'organise toujours à travers des formes d'identification qui sont elles aussi multiples :

[m]uch writing about identity treats it as *something* that simply *is*. Careless reification of this kind pays insufficient attention to how identification works or is done, to process and reflexivity, to the social construction of identity in interaction and institutionally. Identity can only be understood as a process of 'being' or 'becoming'. One's identity – one's identities, indeed, for who we are is always multi-dimensional, singular *and* plural – is never a final or settled matter. (Jenkins, [1996]2008 : 17)

À la négociation de relations de similarité et de différence s'ajoute aussi la définition des identités individuelles et collectives comme un « produit

interactionnel » qui mobilise à la fois des expériences d'identification « externe » faite par autrui et d'identification « interne » faites par soi-même. Comme chez Mead – dont Jenkins dit beaucoup s'inspirer –, les individus construisent leurs identités en rapport aux autres et aux collectivités. Or, Jenkins fournit davantage de concepts pour expliquer comment les relations sociales influencent la construction des identités. Finalement, pour Jenkins, les identités sont aussi produites et reproduites dans les discours qui les concernent et dans les conséquences pratiques et matérielles de l'identification ([1996]2008 : 201). En ce sens, la définition d'identités fait intervenir à la fois des représentations au niveau des idées et du langage et la façon dont ces identités sont matérialisées dans des pratiques, des actions et des interactions particulières.

Pour Jenkins, bien comprendre les relations de similarité et de différence est nécessaire pour comprendre le processus d'identification². Ces relations de similarité et de différence sont toutes deux essentielles aux processus de classification et de signification qui sous-tendent l'identification et qui, de pair, permettent aux individus de savoir « qui est qui » et « quoi est quoi » (Jenkins, [1996]2008 : 23). Pour lui, il n'est pas possible de comprendre ce qui nous distingue d'autrui sans avoir les outils symboliques nous permettant de comprendre ce que

² Jenkins se dit fort critique de la façon dont plusieurs auteur-e-s ont traité de l'identité vers la fin du 20^e siècle, soutenant que certain-e-s semblent s'être principalement concentré-e-s sur la question de la différence ([1996]2008 : 18). Il serait toutefois important de noter que Jenkins n'est pas le premier ou le seul à tenir s'intéresser aux relations de similarité. À titre d'exemple, on retrouve chez Taylor les politiques liées à la reconnaissance universelle et à l'égalité (1994). Dubar parle aussi d'actes d'appartenance ([2000]2010[2] : 106). La question de la similarité est implicite à ces discussions.

nous pourrions avoir en commun. Empruntant les concepts proposés par Mead, nous pourrions dire qu'il ne serait pas possible de généraliser les attitudes d'autrui à d'autres individus ou à d'autres situations si l'esprit ne parvenait pas à interpréter les similarités et les différences qui rendent de telles attitudes pertinentes. Sans ces relations de similarités et de différences, il ne peut pas y avoir d'« autrui généralisé ».

Un autre point soulevé par Jenkins est celui de la simultanéité des processus d'identification interne et externe, processus qui concernent à la fois les identités individuelles et collectives. L'identification collective interne renvoie à l'identification de groupe et, l'identification collective externe, à la catégorisation sociale (Jenkins, [1996]2008 :105). Au niveau individuel, le processus d'identification interne est celui de la définition de soi par soi-même et le processus d'identification externe est celui de la définition de soi par autrui (Jenkins, [1996]2008 : 40). Pour Jenkins, ces processus d'identification au niveau des individus et des collectivités relèvent, de façon générale, de classifications et de frontières symboliques. Or, parler ainsi du processus d'identification nous amène dès lors à complexifier le rapport qui, chez Mead, permettait aux individus de se prendre comme objet de leurs pensées et de leurs actions, à ce Je de prendre le Moi comme objet. Bien comprendre l'identité pour soi requiert que l'on prenne en considération ces dimensions collectives et individuelles, externes et internes de l'identification. C'est à travers ces différentes expériences que le processus de construction identitaire s'articule, liant les individus à différents groupes sociaux et à différentes collectivités.

À la suite de Mead, c'est aussi au niveau des interactions quotidiennes et des pratiques des individus que ces processus s'articulent pour Jenkins. Pour ce dernier, ce sont ces identités qui donnent un certain sens de « prédictibilité » à cette vie quotidienne, la capacité de former des attentes face à soi-même et à autrui, face à des situations (Jenkins, [1996]2008 : 153). Plus que l'autrui généralisé, ce sont ces identités et ces processus d'identification qui permettent de comprendre comment les individus se conduisent et se définissent dans leur quotidien. Et c'est la diversité des expériences vécues et la diversité des rapports sociaux dans lesquels s'inscrivent les individus vivant dans les sociétés contemporaines qui rendent de fait problématique l'« unicité apparente » de l'autrui généralisé tel que défini chez Mead, de cette communauté de référence. Bien que Mead n'ait pas élaboré de réponse à cette question, la lecture de *Mind, Self and Society* donne souvent l'impression qu'il existe « une seule » communauté, « un seul » autrui généralisé. Parler d'identifications collectives et individuelles multiples nous amène ainsi à considérer l'existence d'une pluralité d'autrui généralisé, ou encore des différents « visages » de cet autrui. Ce portrait est tout à fait compatible avec la pensée de Mead, mais étend aussi la portée de sa réflexion. Cela permet de voir comment les expériences contemporaines liées aux identités semblent avoir un effet sur l'interaction entre ces concepts que Mead avait identifiés, l'esprit, le soi et la société.

Bien que nous reviendrons sur ces questions dans les prochaines sections, notons simplement ici l'importance des relations sociales pour le processus de construction identitaire. En ce sens, nous pourrions dire qu'il serait impossible de

bien comprendre le processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es sans réfléchir de pair aux processus d'identification qui s'articulent à partir des relations sociales dans lesquelles elles et ils s'insèrent. La question de la culture populaire nous apparaît d'autant plus importante, puisque c'est avec celle-ci que beaucoup de jeunes adultes japonais-es semblent maintenant s'identifier (Daliot-Bul, 2009).

2.3. Les formes identitaires historiques de Dubar

Dans cette dernière section, nous désirons présenter deux dimensions du processus de construction identitaire qui ont été beaucoup étudiées depuis les années 1980, c'est-à-dire la dimension réflexive et la dimension biographique de l'identité pour soi. Ce sont des concepts qui ont été particulièrement étudiés en vertu des formes contemporaines de réflexivité et de la diversification des trajectoires individuelles (Bauman, 2000 ; Beck, 1992 ; Dubet, 1992 ; Giddens, 1991 ; Martuccelli, 2005). L'auteur que nous avons choisi pour présenter ces concepts est Dubar, un auteur que nous considérons incontournable sur la question de la construction identitaire.

Dans son ouvrage intitulé *La crise des identités*, Dubar définit quatre modes d'identification qu'il identifie comme un ensemble de formes identitaires « historiques » (2000[2010]). Ces modes d'identification émergent à la croisée de deux axes qui combinent les « transactions relationnelles » aux « transactions

biographiques » en les croisant aux identifications pour soi et pour autrui. Ce travail l'amène à développer le modèle qu'il avait présenté dans l'ouvrage *La socialisation* en insistant sur l'idée qu'il ne faut pas confondre « la distinction 'pour soi' et 'pour autrui' et la distinction 'relationnelle' et 'biographique' » (Dubar, [2000]2010; [2000]2015 : Loc 360). C'est ainsi qu'il identifie la forme *culturelle* « biographique pour autrui », la forme *statutaire* « relationnelle pour autrui », la forme *réflexive* « relationnelle pour soi », et la forme *narrative* « biographique pour soi » (Dubar, [2000]2010 : 52).

Selon Dubar, ces modes d'identification se sont organisés à la suite de trois grands processus historiques. Le premier est celui du processus de civilisation qu'il observe dans les travaux de Norbert Elias. Plus spécifiquement, ce processus fait référence à la dynamique des identités « Nous-Je » où le pôle social prédomine sur le pôle individuel de la construction des identités (Elias, [1991]2010). Or, selon Dubar, l'effet du processus de civilisation est de faire passer la définition des positions statutaires autrefois liées à la naissance – dans la lignée des générations, dans les structures de parenté – à « l'apprentissage d'un nouveau code symbolique, [à] l'intériorisation de nouvelles manières de dire, de faire et de penser, valorisées par le Pouvoir » ([2000]2015 : Loc 591). C'est ainsi que la forme identitaire dite « culturelle » devient pour Dubar « statutaire », c'est-à-dire avec la prise de rôles multiples associés à des statuts au sein d'un système institué et hiérarchisé ([2000]2015 : Loc 1108). La forme culturelle est une identification biographique et la forme statutaire est relationnelle, mais ces deux modes d'identification demeurent

principalement pour autrui. La différence est que le statut devient acquis à travers des épreuves « sanctionnées par le pouvoir politique » là où il était auparavant « donné » (Dubar, [2000]2015 : Loc 593).

Le deuxième processus historique que Dubar note est celui de la rationalisation, qu'il trouve dans les travaux de Weber ([1904]1964). Pour Weber, nous dit Dubar, le processus de rationalisation participe à faire passer des relations sociales de formes dites « communautaires » à des formes « sociétales » – c'est-à-dire de passer de relations sociales s'articulant à partir d'un sentiment subjectif d'appartenance à une collectivité à des relations « fondées sur le compromis ou la coordination d'intérêts motivés rationnellement » (Dubar, [2000]2015 : Loc 646). Ce mouvement de rationalités « religieuses » à des rationalités « axiologiques » donne lieu à l'émergence de deux autres formes identitaires : la forme réflexive et la forme narrative. La première forme fait référence à un mode d'identification qui consiste à « rechercher, argumenter, discuter, proposer des définitions de soi-même fondées sur l'introspection et la recherche d'un idéal moral » (Dubar, [2000]2015 : Loc 726). La seconde, au contraire, ne s'ancre pas dans la subjectivité, mais dans les actions concrètes : les individus se définissent à travers ce qu'elles et ils font et réalisent, un mode d'identification qui « s'organise autour d'un plan de vie, d'une vocation qui s'incarne dans des projets, professionnels et autres » (Dubar, [2000]2015 : Loc 782). La forme narrative implique, dit Dubar, « le primat de l'action dans le monde et non de la réflexion intérieure sur soi-même. Chacun se définit ici par ce qu'il fait, ce qu'il réalise et non par son idéal intérieur » (Loc 778). Ces formes identitaires

relèvent d'identités « pour soi », la première étant relationnelle et la seconde, biographique.

Finalement, le troisième et dernier grand processus historique qu'il note est celui de la libération dans les travaux de Marx et Engels (1975 ; 1987). Chez ces auteurs, Dubar associe la forme identitaire culturelle aux communautés « précapitalistes » (Dubar, [2000]2015 : Loc 431). La transformation des relations sociales communautaires à des formes dites sociétales s'accompagne d'une division du travail et de l'enrichissement d'individus provenant d'une catégorie sociale spécifique, celle associée à l'identité bourgeoise. Comme pour les deux autres processus historiques, Dubar tente de trouver dans ces luttes de nouvelles formes identitaires – ces luttes de classes qui caractérisent ce processus de libération et qui visent à s'affranchir de l'exploitation économique liée au capitalisme. Or, selon Dubar, le processus de libération a donné lieu à des formes d'identification diverses qui n'ont pas convergé historiquement vers une forme identitaire particulière. La relation au collectif n'est pas toujours la même : la relation au Nous est parfois communautaire et à d'autres moments elle est sociétaire. De plus, la relation à l'État est parfois caractérisée par un rejet complet, une opposition, ou encore un désir de participation. Ceci amène Dubar à conclure que « aucun des trois processus précédents n'avait donné naissance à une forme identitaire universellement dominante » ([2000]2015 : Loc 1071). Pour lui, les configurations qui étaient autrefois « dominantes » ou qui étaient pourvues d'une « légitimité 'supérieure' » sont désormais « en crise » (Dubar, [2000]2015 : Loc 1081).

Utilisant les quatre formes identitaires historiques identifiées, Dubar poursuit son analyse en tournant son regard vers la société française depuis les années 1960. Il définit une « crise des identités » autour de transformations qu'il observe au niveau de la famille, du travail et du champ politique et religieux. Premièrement, il identifie une crise des identités sexuées qui l'amène à conclure que les individus doivent maintenant négocier « une pluralité de modes de vie, de conceptions, de configurations, c'est-à-dire des combinaisons inédites de formes identitaires » (Dubar, [2000]2015 : Loc 1943). Dans un deuxième temps, son analyse de la crise des identités professionnelles montre aussi l'émergence d'une nouvelle tendance, retrouvée chez les jeunes en particulier, de donner sens aux situations de précarité en se plongeant dans l'exploration de la « réalisation de soi » et de l'« épanouissement personnel » (Dubar, [2000]2015 : Loc 2741). Finalement, à travers son analyse de la crise des identités symboliques, Dubar montre aussi comment il devient nécessaire pour des individus qui ne se définissent plus comme « membres d'une communauté » de se [re]définir et de trouver en elles-mêmes et eux-mêmes un principe de représentation pouvant être partagé avec autrui ([2000]2015 : Loc 3581).

Pour Dubar, ces crises sont au cœur de la construction de l'identité personnelle ([2000]2015 : Loc 3753). Il identifie une trame commune qui traverse ces trois crises : la mise en question des modes d'identification liés à des relations sociales communautaires. Ces remises en question se lient à une tendance des individus à construire leurs identités en vertu de nouvelles exigences sociétales : « construire

son identité personnelle, être soi-même, se réaliser, être compétent et performant, etc. » ([2000]2015 : Loc 5079). Dans un tel contexte, dit Dubar, les dimensions biographiques et réflexives de l'identité « pour soi » sont devenues particulièrement importantes, ajoutant pour lui à l'importance de faire des analyses à partir d'entretiens biographiques. Or, bien sûr, même si les individus sont de plus en plus appelé-e-s à construire leurs identités « pour soi », ces transformations ne concernent pas seulement le rapport de l'individu à soi-même. Elles ont aussi d'importants effets sur les relations interpersonnelles et les « modalités de la relation à l'autre » (Dubar, [2000]2015 : Loc 5081).

Interprétant les transformations propres à l'identité au cours de l'histoire du Japon à travers cette lecture de Dubar, nous croyons qu'il serait possible de dire que cette histoire a elle aussi été marquée par une transition progressive de la forme identitaire culturelle comme forme dominante à la forme statutaire. Les formes identitaires qui étaient basées sur le sang et apparaissaient données à la naissance se sont progressivement transformées en vertu des catégories sociales du Japon « postféodal ». Cette transformation a été accompagnée à la fois d'un processus de civilisation (à travers la démocratisation et la modernisation du Japon) et de rationalisation (à travers les idéologies de la rationalisation et du consensus) (Mirza, 2007). Ce n'est qu'à partir du début de la crise économique que la forme culturelle et la forme statutaire se sont déstabilisées, nous amenant ici à réfléchir au processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es. Comme Dubar l'a observé pour la société française, il nous semble possible de poser l'hypothèse que

la crise économique du Japon s'est elle aussi accompagnée d'une crise sociale, d'une crise des formes identitaires. Une crise qui semble avoir particulièrement marqué le parcours de vie des jeunes qui sont entré-e-s dans l'âge adulte depuis 1990.

Le modèle théorique proposé par Dubar nous permet de situer les expériences des jeunes adultes et de les comprendre comme le signe de changements qui s'organisent à l'échelle de la société et non pas seulement au niveau des vies individuelles. Nous proposons que c'est à ce niveau que la place et le rôle de la culture populaire peuvent être étudiés, puisqu'elle nous semble entrelacée à la transformation des parcours de vie et des configurations identitaires particulières à un contexte lui-même marqué par la crise économique des années 1990. Un regard sur les parcours des individus nous amène comme Dubar à identifier les signes d'un mouvement des formes statutaires d'identification vers celles dites narratives. De leur côté, les pratiques culturelles des individus nous amènent à mieux définir cette dimension réflexive d'une configuration potentiellement typique des modes d'identification contemporains.

2.4. Forces et limites de ces approches

Dans les trois sections précédentes, nous avons présenté plusieurs éléments de la littérature académique identifiés comme importants pour l'étude du processus de construction identitaire. Nous avons vu que la construction identitaire est définie

comme un processus social, et que ce processus s'articule en liant les individus à leurs groupes d'appartenance, à leurs communautés, à leur société. Nous avons aussi vu que les relations sociales sont très importantes dans le processus de construction identitaire, notamment au niveau de la définition de l'identité pour soi et de l'identification à autrui. Finalement, nous avons vu qu'il existe plusieurs formes identitaires, chacune d'entre elles articulant d'une différente manière les composantes jusqu'ici discutées.

Pour ces trois auteurs, la construction identitaire est un processus dynamique qui touche à la fois les relations sociales et la question de la temporalité. Mead et Jenkins placent une importance particulière sur la nécessité de prendre en considération les interactions pour comprendre le processus de construction identitaire. Que ce soit pour comprendre les attitudes d'autrui ou pour négocier différentes formes d'identification, comprendre les interactions est – dans une certaine mesure – indispensable. Bien que les interactions sont aussi importantes pour Dubar, ce dernier s'est plutôt démarqué en clarifiant l'importance d'étudier les parcours, les trajectoires et les récits biographiques des individus pour bien comprendre le processus de construction identitaire. Chez Mead et Jenkins un tel vocabulaire n'a pas été développé pour traiter de la temporalité. Il est plutôt question de l'expérience qu'accumulent les individus, de leurs facultés mnémoniques (*memory*) et du Moi compris, dirions-nous, comme un tel récit biographique de l'individu pour soi-même (Jenkins, [1996]2008 : 48 ; Mead, [1934]1963 : 148).

Comme nous le verrons au chapitre 5, notre approche méthodologique s'est inspirée de ces différentes considérations.

Au cours des dernières décennies, les auteur-e-s s'intéressant à la construction identitaire se sont de plus en plus penché-e-s sur les expériences individuelles. Cette importance de la prise en considération de l'expérience se manifeste entre autres par le passage à l'individu comme unité d'analyse, une approche sociohistorique permettant d'adresser un nombre toujours croissant de questions portant autant sur la socialisation que l'individuation et la subjectivation (Martuccelli, 2005 ; 2009). Se situant de façon générale à la suite des travaux de Tajfel et Turner (1985), un premier groupe d'auteur-e-s a mis l'accent sur le rôle des catégories sociales dans ce processus identitaire (Jenkins, [1996]2008 ; Martuccelli, 2002). Comme nous l'avons noté, le rapport entre « similarités » et « différences » ou entre l'identification par soi-même et par autrui ont été beaucoup étudiés, notamment à travers l'étude des identités collectives (Taylor, [1989]1998) ou de celles liées au genre et à la sexualité (Butler, [1990]2006 ; 2004).

Un second groupe d'auteur-e-s a, pour sa part, mis l'accent sur les formes contemporaines de réflexivité et la diversification des trajectoires individuelles (Bauman, 2000 ; Beck, 1992 ; Dubet, 1992 ; Giddens, 1991 ; Martuccelli, 2005), et dont un bon exemple pourrait être ce que Giddens (1991 : 244) a identifié comme le projet réflexif du soi : « the process whereby self-identity is constituted by the reflexive ordering of self-narratives ». Les questions et concepts proposés par ces

différent-e-s auteur-e-s font écho aux transformations des formes identitaires identifiées par Dubar ([2000]2010). Ce sont des façons de comprendre la construction identitaire comme un processus, qui s'organise à travers des formes d'identification pour autrui et pour soi, à travers des formes spatiales relationnelles et des formes temporelles biographiques, et encore à travers les formes sociales communautaires et sociétales.

Il est possible de reconnaître plusieurs forces à ces différentes théories. Elles ont entre autres permis, dans différentes mesures, de relativiser l'effet des structures sociales et d'ouvrir un espace de réflexion sur l'agentivité, de donner une place à la question de la temporalité et de prendre en considération la diversification du paysage normatif d'une façon qui permette aussi de problématiser les catégories sociales. De tels outils théoriques sont particulièrement utiles pour réfléchir à la question du changement social et pour lier les changements s'organisant au niveau des individus à ceux s'organisant au niveau des sociétés – un questionnement central à l'approche des parcours de vie (Elder, Kirkpatrick et Crosnoe, 2003).

Cela dit, nous identifions aussi une limite importante à ces travaux dans le cadre du questionnement propre à cette thèse. Bien que plusieurs auteur-e-s sont d'accord pour dire que les interactions sont importantes, peu d'auteur-e-s travaillant spécifiquement sur la question de la construction identitaire ont réellement développé des concepts pour réfléchir à ces interactions. Parfois, les interactions sont tout simplement utilisées pour mettre en question l'effet des structures sociales.

Chez certain-e-s auteur-e-s, le déterminisme social découlant d'une conception forte de la socialisation a été remplacé par une sorte d'individualisme méthodologique – un exemple concret de ceci étant certaines interprétations du *drag* dans la théorie de Judith Butler (Butler, 1993 ; Shapiro, 2007). Le problème de l'agentivité est souvent relayé aux interactions sans pour autant que soient discutés, dans la majorité des cas, les concepts permettant de comprendre les façons dont l'ordre interactionnel articule opportunités et contraintes.

En un sens, ceci n'est pas nécessairement surprenant. Le matériau empirique représente souvent en lui-même une limite méthodologique de ces études, ne permettant pas ce type d'analyse. C'est notamment le cas pour Mead et Jenkins qui n'ont pas travaillé avec des données empiriques ou même pour Dubar qui a fait ses analyses principalement à partir d'entrevues. Bien que ces auteur-e-s nous ont donné plusieurs outils pour étudier le processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es, il sera maintenant nécessaire de définir la partie de notre cadre théorique qui touche à la question des interactions. Ce sont ces concepts qui nous permettront de lier le processus de construction identitaire des jeunes à leurs pratiques, ces pratiques de *kosupure*.

Dans ce chapitre, nous avons présenté à travers trois auteurs certains des principaux thèmes qui traversent la littérature sur le processus de construction identitaire en sociologie. Ces thèmes sont ceux de l'émergence du soi et de la

construction de l'identité pour soi, de l'importance des relations sociales dans la construction identitaire et de la prise d'importance des dimensions réflexives et biographiques dans la construction de l'identité pour soi. Les concepts définis dans cette section seront forts importants, nous permettant de lier le processus de construction identitaire des jeunes adultes à leurs parcours de vie et à leur expérience du contexte japonais contemporain. Ces concepts nous permettront aussi, plus spécifiquement, d'approcher la question de la place et du rôle de la culture populaire dans leurs parcours de vie d'un angle particulier, ces parcours qui semblent s'être transformés depuis le début de la crise.

Dans le chapitre précédent, nous avons vu que les jeunes sont maintenant ciblés par différents discours, certains desquels sont très critiques des pratiques culturelles et des nouvelles trajectoires sociales et professionnelles empruntées par les jeunes. Or, à la lecture des différent-e-s auteur-e-s présenté-e-s jusqu'ici, peut-être pourrions-nous penser ces changements différemment? Peut-être que ces nouvelles pratiques et trajectoires se lient à de nouvelles façons ou à des façons alternatives de construire leurs identités? Nous pourrions penser que la pratique du *kosupure* se lie à un mode d'identification que nous pourrions dire « réflexif » au sens de Dubar, comme « l'alliance d'un Nous communautaire et d'une forme de Je à la fois intime et tournée vers 'l'intérieur' » ([2000]2010 : 52). Ou encore, que la façon dont les jeunes construisent leur identité est maintenant davantage caractérisée par un soi « narratif » s'organisant face à l'expérience de la crise des années 1990, un « Je projeté dans des appartenances successives, perturbé par les changements

extérieurs, secoué par les aléas de l'existence » (Dubar, [2000]2015 : Loc 1128).

Pour l'instant, nous passons maintenant à présenter et à définir les outils théoriques qui nous permettront de réfléchir à la construction identitaire au niveau des interactions, nous tournant vers les travaux de Goffman.

3. Goffman, les identités et l'ordre interactionnel

Dans ce troisième chapitre, notre objectif est de présenter, de définir et de réviser différents concepts que nous empruntons à Goffman et que nous croyons porteurs pour notre réflexion. Nous considérons que l'approche développée par Goffman pour l'étude de l'ordre interactionnel est celle qui, de loin, offre le plus d'outils conceptuels pour mieux comprendre, interpréter et définir les questions sous études. Or, du même coup, le fait que nous nous intéressions ici spécifiquement au processus de construction identitaire à travers les interactions nous amène à poser des questions bien différentes de celles posées, il y a déjà plusieurs décennies, par Goffman. Nous croyons qu'il est donc nécessaire de réviser sa théorie en fonction des thèmes qui ont été discutés au chapitre précédent dans le but d'élargir l'application des concepts qu'il a produits à l'étude de questions contemporaines. Ces concepts nous seront particulièrement utiles pour comprendre ces éléments du processus identitaire qui ne relèvent pas seulement des expériences subjectives, mais qui s'articulaient à partir des interactions et des mises en pratique du *kosupure*. Nous insistons sur ce point que les identités ne se construisent pas seulement au niveau des pensées : elles s'articulent aussi au niveau des actions.

Même si Goffman est souvent cité par des auteur-e-s qui étudient le processus de construction identitaire, force est de constater que certains éléments de ses travaux demeurent souvent mal compris lors de lectures partielles ou rapides de ses textes. À titre d'exemple, Goffman n'a jamais présenté ou théorisé la notion de

« réflexivité » chez les individus au sens où nombre d'auteur-e-s contemporain-e-s la conçoivent. On inclut ici les formes retrouvées chez les auteur-e-s que nous avons discuté-e-s au chapitre précédent. Il n'a jamais vraiment parlé d'un processus de « construction » identitaire non plus. Puisqu'il s'intéressait à l'ordre interactionnel, il posait son regard sur les situations d'interaction des individus et non pas sur les individus qui devaient nécessairement, au cours de leur quotidien, interagir dans différentes situations et avec différent-e-s individus. Incidemment, pourrait-on dire, Goffman ne semble pas avoir donné une place effective à l'identité pour soi ou encore à l'agentivité dans ses textes – concepts qui sont toutefois très importants à notre compréhension du processus de construction identitaire. Empruntant les mots de Dubar, nous pouvons dire que la dimension réflexive et la dimension biographique du processus de construction identitaire ne semblent pas, de prime abord, être présentes dans la théorie de Goffman.

Dans ce chapitre, nous proposons que ces différents questionnements sont tout à fait compatibles avec la théorie interactionniste de Goffman. Nous proposons une interprétation particulière de ses travaux, nous amenant à proposer certaines révisions théoriques nous permettant de mieux définir certains concepts dans sa théorie et d'étendre l'utilisation des outils qu'il a développés à l'étude du processus de construction identitaire. Pour ainsi faire, ce chapitre est divisé en trois sections. La première section servira à présenter et à réviser certains des principaux concepts utilisés par Goffman pour définir l'ordre interactionnel. La seconde section nous amènera à présenter les différents concepts qu'il a utilisés pour définir les identités

dans sa théorie. Finalement, la dernière section servira à réviser ces façons dont Goffman a défini les identités à la lumière d'une lecture plus approfondie de ses travaux et des questions soulevées par les auteurs présentés au chapitre précédent.

3.1. Concepts fondamentaux pour l'étude de l'ordre interactionnel

L'oeuvre de Goffman rassemble plusieurs travaux qui ont été publiés à partir des années 1950 jusqu'à sa mort au début des années 1980. Bien que ses travaux ont tous servi à construire sa théorie interactionniste, ils ont aussi touché une diversité de thèmes ; notamment, la catégorisation de classe et de genre (1951 ; [1976]1979 ; 1977), les conversations ([1981]1995), la déviance (1963), la présentation de soi (1973) et la définition de l'ordre social « microsociologique » (1983). Bien qu'il serait impossible de présenter ici la totalité des concepts qu'il a développés, la présente section servira à présenter ceux qu'il a explicitement utilisés pour réfléchir et définir la participation des individus aux situations d'interaction. Pour ainsi faire, nous avons choisi de nous concentrer sur deux thèmes particuliers dans ses travaux. La première sous-section sert à définir les situations d'interaction. La seconde, à définir les concepts de « rôle » et de « script ».

3.1.1. Définition des situations d'interaction

Dans cette thèse, nous employons l'expression « ordre interactionnel » (*interaction order*) pour désigner le domaine des interactions et de l'ordre social microsociologique, un concept qui avait été cerné par Goffman (1983). En contraste,

une « situation [d'interaction] » est définie comme « the full spatial environment anywhere within which an entering person becomes a member of the gathering that is (or does then become) present » (Goffman, 1963 : 18). Toujours lié à ces situations se trouvent aussi le concept de « cadres d'expérience » (*frames of experience*), c'est-à-dire la façon dont les individus définissent les situations auxquelles elles et ils participent. Pour nous, la façon dont les individus définissent des situations à travers leurs interactions est intimement liée à la façon dont elles et ils se définissent « dans » ces situations.

À la suite de Goffman ([1974]1986 : 21), l'expression « cadre social primaire » sera utilisée pour identifier ces premières interprétations de situations qui sont autrement dépourvues de sens, par exemple à travers des systèmes d'entités, de postulats ou de règles servant à définir une situation d'interaction. Un exemple inspiré du texte de Goffman pour expliquer ce concept serait le travail de prévision météorologique, une activité consistant à interpréter des occurrences naturelles et dont les interprétations ont grandement changé au cours de l'histoire. Une tempête autrefois interprétée comme un signe de colère divine est maintenant souvent comprise comme un phénomène naturel. La façon dont les individus « cadrent » les situations se lie donc à la façon dont elles et ils définissent les situations dans lesquelles elles et ils se trouvent et la façon dont elles et ils interprètent et organisent leurs expériences. De telles définitions de situations et de telles interprétations peuvent forcément être partagées par les individus qui se trouvent dans une même situation puisque ces cadres d'expérience ne se construisent pas

seulement à partir des expériences passées, mais aussi – et principalement, pour Goffman – à travers les interactions.

Notons que les cadres primaires ne sont jamais complètement immuables et qu'ils peuvent eux-mêmes être transformés à travers différentes règles en un cadre social dit « secondaire ». Ces cadres secondaires consistent en une nouvelle définition de la situation qui vient remplacer la première ou s'y ajouter. Goffman définit ces transformations comme des « modalisations » (*keying*¹) ([1974]1986 : 43). À titre d'exemple, il serait possible d'utiliser les cadres sociaux primaires liés à l'interprétation d'une tempête à l'intérieur d'un autre type de situation, d'une présentation théâtrale. Dans de telles situations, on demande à l'audience de définir et d'interpréter la situation se déroulant non pas comme on la sait être – une performance, un théâtre –, mais plutôt comme les acteur-e-s tentent de la faire paraître. Ainsi faisant, le concept de cadre nous permet d'étudier la façon dont les individus organisent leurs expériences et la façon dont ces interprétations se transforment ou non au cours des interactions.

¹ En anglais, le mot *keying* ajoute quelque à la définition du concept de cadre qui n'est pas capturé, selon nous, par le mot modalisation. Cet élément est celui de l'analogie musicale, de la « clé » (*key*) inscrite au début d'une portée pour indiquer la hauteur des notes. Comme une chanson jouée dans une autre gamme, la modalisation transforme la définition des situations en quelque chose de semblable, mais de différent.

3.1.2. Définition des rôles et des scripts sociaux

Dans l'œuvre de Goffman, « être » se résume souvent à « faire ». Comme l'indique Smith, chez Goffman, « self is to be understood from the vantage of conduct and within an analytical framework that does not radically separate individuals from their conduct » (2006 : 99). C'est ainsi que tout « soi » qui puisse être présenté à autrui est habituellement interprété comme découlant de la définition d'une situation, du déroulement de l'interaction, des conduites mises en action. Les interactions et les conduites ne sont pas simplement « importantes » à la compréhension du processus de construction identitaire, elles semblent parfois avoir un effet quasi déterminant sur celui-ci. Cette position se distingue de celles que nous avons présentées au chapitre précédent : en effet, Mead, Jenkins et Dubar accordaient tous les trois une place importante aux modes d'identification subjectifs pour comprendre le processus de construction identitaire.

Incidemment, pour comprendre la conduite des individus chez Goffman, trois concepts sont particulièrement importants. Les deux premiers sont ceux de « rôle » et de « performance ». Goffman définit les « rôles » comme « the activity the incumbent would engage in were he to act solely in terms of the normative demands upon someone in [her or] his position » (1961 : 85). De concert, il définit les « performances » comme « the actual conduct of a particular individual while on duty in [her or] his position » (1961 : 85). Bien que les performances s'inspirent des rôles, elles reproduisent rarement ceux-ci de façon exacte.

Le troisième concept est celui de « distance aux rôles », que Goffman définit comme la capacité située des individus de se distancier de leurs rôles putatifs (1961 : 108). Par cela, il entend que les individus négocient parfois, au cours de leurs interactions, une pluralité de rôles – des rôles qui ne sont pas toujours compatibles entre eux. Par exemple, dans *Role Distance*, Goffman discute de la façon dont il arrive à des membres d'équipes médicales de faire des plaisanteries durant des activités autrement sérieuses, notamment au cours d'opérations chirurgicales. Il explique que, dans de telles situations, les plaisanteries permettent parfois aux chirurgien-ne-s en chef de se distancier de leur rôle principal pour ainsi agir en tant que gestionnaire de l'anxiété ambiante et pour mener à bien l'opération (1961 : 122).

Cette capacité des individus d'alterner entre différents rôles en se distanciant de ceux-ci constitue une importante contribution de Goffman. Ceci lui a permis de dépasser l'étude des rôles « principaux » pour définir la négociation de rôles secondaires et multiples - une force considérable de sa théorie microsociologique. Ce faisant, il s'est inscrit dans un large mouvement marqué par le passage de l'étude de la socialisation primaire en bas âge à travers les valeurs (Durkheim, 1937 ; Parsons et coll., [1951]1976) à l'étude des socialisations secondaires et socioprofessionnelles (Berger et Luckmann, 1966 ; Hughes, 1937 ; Merton, 1957), des sous-cultures (Gelder, 2007 ; Hebdige, 1979) et de la déviance (Becker, 1963 ; Blumer, [1969]1986 ; Goffman, 1963). Sans jamais parler de « construction identitaire », les identités apparaissaient chez Goffman comme moins déterminées

que dans ces théories qui postulaient l'existence d'un autrui généralisé fort et unifié. Son travail a donné aux auteur-e-s qui l'ont suivi d'importants outils pour explorer le caractère indéterminé et malléable des identités et des catégories sociales.

Une limite de sa discussion des rôles nous apparaît toutefois concerner la définition de ce qui guide la performance de ces dits rôles. Pour lui, les performances s'organisent en fonction des « normes sociales », que Goffman définit à plusieurs reprises comme un des principaux éléments de la culture (1964 ; 1977). Or, revenant à la définition du concept de rôle, comment les « normative demands » qui guident les performances de rôles sont-elles concrètement défini-e-s par les individus au cours de leurs interactions (1961 : 85)? Ces « prescriptions normatives » apparaissent souvent comme étant clairement définies et clairement comprises par les individus participant aux situations. Par voie de conséquence, en lisant les travaux de Goffman, les individus semblent souvent avoir une compréhension claire des conduites à adopter. En un sens, nous pourrions dire que l'autrui généralisé semble être clairement défini pour ces individus. Et même lorsqu'une confusion liée aux attentes survient, ces problèmes se résorbent habituellement assez rapidement en révisant la définition d'une situation ou les attentes liées à celles-ci.

Ceci nous amène à nuancer la façon dont la conduite des individus semblait s'inspirer de scripts « clairs » et peu problématisés dans sa théorie. Plus spécifiquement, nous proposons que si les façons dont les individus se conduisent

et se présentent s'inspirent bel et bien de « rôles », il y a lieu de définir le concept de « script social » d'une façon plus large que l'avait fait Goffman. Non seulement les individus semblent maintenant être appelé-e-s à négocier une plus grande diversité de rôles à travers leur quotidien, les « scripts » qui inspirent ces rôles sont eux aussi plus difficiles à définir dans un contexte marqué par le changement social.

Pour Goffman, le script faisait habituellement référence à un manuscrit dont l'existence était tangible et qui renvoyait à l'analogie théâtrale qu'il avait employée – notamment dans son étude des cadres d'expérience et des « dramatic scriptings » (Goffman, [1974]1986). Or, la façon dont il traite de cette analogie du théâtre dans la vie quotidienne donne aux lecteur-e-s l'impression qu'il existe effectivement, pour tout rôle, une sorte de script « clair ». Nous dirions que tel n'est pas le cas – même si nous croyons qu'il existe effectivement de puissants discours qui participent à définir ce que les individus comprennent généralement comme étant des conduites appropriées dans différentes situations. Ajuster des conduites à des rôles requiert toujours des individus qu'elles et ils interprètent les scripts sociaux qui sous-tendent ces rôles.

Pour nous, le concept de « script » renvoie à deux autres sens que celui du manuscrit et sert aussi à identifier des représentations partagées qui ne sont pas nécessairement formulées de façon explicite. Ces représentations ne font pas toujours consensus, mais elles participent souvent tout de même à inspirer et à organiser la façon dont les individus font sens de leurs expériences et se conduisent

dans différentes situations. Qui plus est, deux types de « scripts sociaux » apparaissent comme pertinents à notre réflexion, identifiés par Simon et Gagnon (1984 ; 1986 ; 2003) : les « scénarios culturels » et les « scripts interpersonnels ». Les scénarios culturels renvoient ici aux ensembles de règles qui opèrent au niveau de la vie collective, ou encore ces systèmes sémiotiques qui organisent à la fois les critères pour adopter un rôle et les façons d'en faire la performance. En contraste, les scripts interpersonnels organisent l'articulation entre identités et attentes au niveau des interactions avec autrui. Lorsque possible ou nécessaire, ces scripts transforment les individus engagés dans la performance d'un rôle en acteurs sociaux qui doivent participer à la [re]définition et à l'adaptation de différents scripts sociaux déployés au sein d'interactions situées.

La définition des situations d'interaction et la définition des rôles et des scripts sociaux se trouvent au coeur de la théorie interactionniste de Goffman. Ce sont ces concepts qui établissent les bases pour comprendre « ce qui se passe » dans les interactions et qui ont lentement permis à Goffman de définir l'ordre interactionnel. Une importante force de la théorie de Goffman a été de bien définir la façon dont ces rôles et ces définitions de situations se liaient à la gestion des impressions et des attentes situationnelles. Le temps étudié était toujours celui d'un moment, d'une situation d'interaction.

Ceci nous amène à identifier une autre limite que nous considérons importante dans les travaux de Goffman, c'est-à-dire de ne pas avoir traité en détail de la place

de la temporalité dans l'étude des interactions. C'est une limite qui touche directement à notre problème de recherche et à notre approche. Jusqu'ici, c'est cette question de temporalité qui nous a amené à réfléchir à la transformation des parcours de vie des jeunes adultes au Japon et le processus à travers lequel les identités se construisaient dans le temps. Incidemment, Goffman a systématiquement tenté de se départir de la question de la « continuité du soi » à travers le temps. Ainsi faisant et contrairement aux trois auteurs présentés au chapitre précédent – qui donnent eux aussi une grande importance aux interactions –, Goffman s'est peu intéressé à la dimension subjective des identités et à la construction identitaire. Pour lui, les identités s'ajustaient aux conduites, et les conduites aux situations et aux audiences. Pour mieux comprendre la position de Goffman sur ces questions, il nous faut maintenant définir les concepts qu'il a utilisés pour parler des identités.

3.2. Le modèle tripartite de l'identité chez Goffman

Dans les travaux de Goffman, l'utilisation du terme « identité » renvoie généralement à trois expressions différentes dont les définitions nécessitent d'être clarifiées et développées. Ce sont des concepts qu'il a élaborés au début de sa carrière dans son livre *Stigma* en 1963. Les deux premiers emplois sont ceux de l'identité personnelle et des identités sociales, concepts qu'il a continué d'utiliser à travers le temps jusque dans ses dernières publications académiques – notamment dans *Frame Analysis* et *The Interaction Order* (Goffman, [1974]1986 ; 1983). La

dernière expression quant à elle est celle de l'identité pour soi, un concept dont il a tenté de se distancier et qui est somme toute peu discuté par Goffman.

3.2.1. L'identité personnelle

Dans un premier temps, Goffman a défini l'« identité personnelle » comme l'ensemble de « signes patents ou porte-identité, et la combinaison unique de faits biographiques qui finit par s'attacher à l'individu à l'aide précisément des supports de son identité » ([1963]1975 : 74).

Dans le modèle présenté par Dubar, cette première définition de l'identité semble faire écho à la dimension biographique et temporelle de l'identité. Or, la différence est que la définition proposée par Goffman renvoie à des « faits » qui « s'attachent » aux individus à travers les interactions, et non pas aux processus et aux activités de « mise en récit » de l'identité par ces individus. Certes, les individus peuvent raconter une histoire à propos d'elles et d'eux-mêmes, mais ceci relève d'un accomplissement interactionnel dans la théorie de Goffman là où il s'agit aussi de la construction d'un récit identitaire pour Dubar. Nous pourrions interpréter cette identité personnelle comme la trajectoire « objective » des individus, qui se construit selon Dubar à partir des « positions sociales occupées par un individu ou sa lignée » (1998 : 77). Avec la bonne information, l'identité personnelle peut être « vérifiée ». L'identité personnelle ne comprend aucune subjectivité, ne contient pas « le sens subjectif que les individus attribuent à leurs parcours » (Dubar, 1998 : 78). Elle sert plutôt à organiser la façon dont les individus se présentent et se conduisent

au cours d'interactions, la façon dont elles et ils contrôlent de l'information à propos d'elles et d'eux-mêmes. Elle permettait à Goffman de comprendre et de définir « quand » et « comment » les individus utilisaient les informations à propos d'elles et d'eux-mêmes dans les interactions.

3.2.2. Les identités sociales

Dans un deuxième temps, Goffman a défini les « identités sociales » à travers le rapport des individus à autrui, notamment en lien avec la gestion des attentes réciproques. Ce concept rend explicite cette dimension de l'identité qui permet de prévoir la ou les catégories sociales dans lesquelles un-e individu devrait être placé-e en fonction de ses attributs (Goffman, [1963]1975 : 12). En fonction de l'information qui nous est disponible, nous imputons aux autres des identités sociales de façon tentative (« *virtual* » *social identity*) ou sur les bases d'attributs pouvant effectivement être « prouvés » comme étant ceux de l'individu en question (« *actual* » *social identity*). En d'autres mots, l'identité sociale sert à évaluer si l'individu parvient à remplir ou non les attentes propres à un rôle, et ce dans la mesure où ce rôle est joué strictement en fonction des attentes normatives propres à la position sociale que l'individu tente de présenter, c'est-à-dire son « statut » (Goffman, 1961 : 85).

Nous pourrions dire que cette seconde définition se rapproche davantage de l'axe relationnel chez Dubar. L'identité sociale se lie aussi clairement à l'identité et aux processus d'identification tels que définis par Jenkins. L'identité sociale constitue

donc pour Goffman une sorte de « machinerie interprétative » qui est utilisée par un public pour juger de la performance d'un rôle, tandis que l'identité personnelle est caractérisée par le contrôle de l'information que peut mobiliser un individu en fonction des attentes de son public (Cahill, [1998]2000 : 29). On pourrait dire que c'est donc l'identité sociale qui, chez Goffman, rendait intelligible le processus d'intériorisation des attitudes, des normes, des « scripts » de la vie quotidienne. C'est ce concept qui permettait de saisir le « langage commun » des individus quant à leurs rapports sociaux. La capacité à réclamer une identité sociale avec succès ne relevait plus chez Goffman d'un simple conformisme au rôle. Elle se jouait plutôt au niveau de la gestion des impressions et des attentes, qu'une identité sociale puisse être effectivement « prouvée » être possédée par l'individu ou qu'elle lui soit imputée de façon hypothétique ou provisoire par les individus en interaction.

3.2.3. L'identité pour soi

La troisième et dernière façon dont Goffman a utilisé le terme « identité » a été pour identifier l'« identité pour soi ». Citant cette idée du « Moi » (*ego*) qu'il avait trouvée chez Erikson ([1968]1972), Goffman a défini l'identité pour soi comme « l'identité 'sentie', c'est-à-dire le sentiment subjectif de sa situation et de la continuité de son personnage que l'individu en vient à acquérir par suite de ses différentes expériences sociales » (Goffman, [1963]1975 : 127). Cette identité « sentie » semble se rapprocher des définitions proposées par Mead, Jenkins et Dubar, explorant à la fois l'idée de la temporalité à travers le sentiment de continuité et la dimension subjective de la relation à soi. Or, bien que Goffman ait

effectivement défini ce concept, il est important de noter qu'il ne l'a pas réellement intégré dans sa théorie et qu'il s'est systématiquement distancié de celui-ci par la suite.

Comme l'indique Smith, « Goffman a habituellement évité de se pencher sur ce que les individus disent à propos de leurs soi en se concentrant sur les conseils qui sont donnés aux individus vivant avec des stigmates » (traduction libre, 2006 : 99). Une des seules discussions où Goffman utilise le concept d'identité pour soi peut être trouvée immédiatement après sa définition. Il s'agit d'une discussion qui porte sur les expériences d'individus vivant avec un ou plusieurs stigmates et plus spécifiquement sur leurs interactions avec d'autres individus qui ont ou n'ont pas ce ou ces stigmates. Revenant sur les différents concepts utilisés pour parler de l'identité, Goffman dit :

The concept of social identity allowed us to consider stigmatization. The concept of personal identity allowed us to consider the role of information control in stigma management. The idea of ego identity allows us to consider what the individual may feel about stigma and its management, and leads us to give special attention to the advice he is given regarding these matters. (1963[2] : 106)

Poursuivant sa discussion, Goffman explique comment les individus semblent souvent s'aligner avec différents groupes (*group alignment*), c'est-à-dire ceux qui sont constitués d'individus partageant le même stigmate (*in-group*) et ceux qui ne le possèdent pas (*out-group*). Pour reprendre les concepts de Jenkins, il serait ici question des différents modes d'identification que ces situations permettent en lien avec les relations de similarité et de différence avec autrui. La conclusion que

Goffman tire est que les individus sont souvent appelé-e-s à s'identifier aux deux groupes et donc en un sens à intérioriser les attitudes des différents groupes face à des à soi-même et à autrui :

[...] even while the stigmatized individual is told that he is a human being like everyone else, he is being told that it would be unwise to pass or to let down « his » group. In brief, he is told he is like anyone else and that he isn't – although there is little agreement among spokesmen as to how much of each he should claim to be. This contradiction and joke is his fate and his destiny [...] The stigmatized individual thus finds himself in an arena of detailed argument and discussion concerning what he ought to think of himself, that is, his ego identity. (1963[2] : 124)

En intériorisant les attitudes d'autrui, l'individu est ici présenté comme une sorte de « Moi » tel que l'avait défini Mead. Mais contrairement aux auteur-e-s qui ont davantage exploré la dimension subjective de du rapport à soi-même, le regard d'autrui semble pour Goffman être presque « déterminant » sur l'identification et la conduite des individus. Ainsi, dit-il de l'individu vivant avec un stigmate : « he will have accepted a self for himself ; but this self is, as it necessarily must be, a resident alien, a voice of the group that speaks for and through him » (Goffman, 1963[2] : 123).

Face à cette discussion, nous pourrions dire que le « Je créatif » retrouvé chez Mead était absent dans la théorie interactionniste de Goffman. Bien qu'il ait peu cité Mead dans ses travaux, Goffman a lui-même noté l'importante influence de cet auteur sur une vague entière de sociologues qui ont comme lui étudié à Chicago au milieu du 20^e siècle – notamment sous la tutelle de Hughes et Blumer (Verhoeven, 1993 : 336). Ainsi, dit-il, « there was the tradition of George Herbert Mead to provide

the social psychological underpinnings or background for any study. From there one could go in all kinds of directions » (Goffman, dans une entrevue publiée par Verhoeven, 1993 : 318). Ce qui est important de comprendre, c'est que la direction que Goffman a poursuivie a été de définir le domaine des interactions, l'ordre interactionnel (1983). Il ne s'intéressait pas à définir l'identité pour soi, ni la réflexivité, ni la temporalité, ni l'agentivité. Pour toutes les contributions théoriques qu'il a apportées à l'étude des interactions, le fait qu'il a omis ces différentes questions demeure une importante limite de ses travaux pour l'étude d'une diversité de questions contemporaines – incluant la nôtre.

Pour définir cet ordre interactionnel, Goffman se donnait le rôle du narrateur omniscient pouvant décrire en détail à la fois le contexte des interactions et les caractéristiques des individus y participant. L'analyse se faisait toujours, pour ainsi dire, face à des situations hypothétiques où les dés avaient déjà été jetés et où la conclusion des événements était toujours elle aussi définie d'avance. Dans ses travaux, la conduite apparaît souvent comme « mécanique » et « programmée » même si elle laisse entrevoir l'indétermination des conduites et des identités. Pour exprimer cette différence dans les mots de Mead, s'il y avait chez l'individu de Goffman un « esprit », il ne semblait pas y avoir de « Je » construisant son expérience, prenant le « Moi » comme objet de sa pensée et de ses actions. Or, un de nos objectifs théoriques vise à clarifier l'articulation entre une définition plus contemporaine de la construction identitaire et la théorie interactionniste développée par Goffman – question à laquelle nous nous tournons.

3.3. « Esprit » et émergence d'un rapport « Je-Moi » chez Goffman

Plusieurs auteur-e-s s'entendent pour dire qu'il existe différentes définitions du concept de « soi » dans l'œuvre de Goffman, des définitions qui semblent même être parfois incompatibles (Burns, 1992 ; Lemert et Branaman, 1997 ; Miller, 1986 ; Smith, 2006). Dans les premiers travaux que Goffman a publiés, il utilisait une définition du soi différente de celle, plus claire dirions-nous, produite lors de son étude des stigmates. Plutôt que de traiter de l'*identité* pour soi, Goffman a commencé par définir le soi (*self*) à travers les attributs, les capacités (dont le « caractère » fait partie) et les informations qui transparaissent au travers de la conduite d'un-e individu et qui projettent à travers une interaction un tout unifié et cohérent pour un contexte particulier (Goffman, 1956 ; [1961]1969). C'est ainsi que la dimension subjective présente dans *Stigmaté* et dans le concept d'identité pour soi était largement évacuée de ses premiers écrits, utilisant cette définition du soi pour parler, entre autres, des attachements et des réactions que certain-e-s pouvaient avoir face au passage soudain d'un-e individu à un « nouveau » soi, par exemple à la suite d'un mariage ou d'une promotion au travail (Goffman, 1956: 268). La reconnaissance par les individus en coprésence d'un tel soi projeté dépendait ainsi, dans ce modèle, de la façon dont l'identité personnelle d'un-e individu apparaissait dans un rapport à ses identités sociales (virtuelles ou réelles) et répondaient ou non aux attentes posées. Le soi d'un-e individu était utilisé pour penser les interactions des autres individus en coprésence.

C'est en ce sens que pour le jeune Goffman, chaque individu peut être défini-e par différentes façons (situées) d'être soi. Et bien que Goffman a mentionné et semblait parfois accepter la proposition que les identités des individus se construisent à travers le temps et les situations en identifiant un « sentiment de continuité du soi », le contenu de ces identités se résumait pour ainsi dire à ce que l'un-e individu était amené-e à faire au cours d'interactions. C'est ainsi qu'il dit : « [c]orresponding to the oscillation of his conduct is the oscillation of his self » (Goffman, 1956 : 270). Comme nous l'avons vu, ce sont des définitions qui ont permis d'éviter la substitution de l'étude des interactions à celle des individus, et qui ont d'ailleurs marqué l'entièreté de son oeuvre ainsi que son caractère particulier. Or, si notre propre position postule aussi une étroite relation entre « être » et « faire », nous ne saurions équivaloir le premier au second, et ce même si souvent les rôles rendent effectivement disponibles et de façon anticipatoire, pour les individus qui les mettent en pratique, une image de soi (*self-image*) (Goffman, 1961 : 88).

Dans cette théorie des interactions, les individus entrent toujours en contact sur les bases d'un sens commun, d'une sorte de « connaissance pratique » (Bourdieu, 1994), d'une définition de situation partagée dans une certaine mesure (Goffman, [1974]1986). Les expériences subjectives d'identification ne sont pas formellement théorisées, n'apparaissant jamais comme un des éléments importants de son déroulement. Bien que son analyse soit extrêmement détaillée, Goffman nous a laissé-e-s avec une vision très mécanique de routines interactionnelles corporelles

et mentales à travers lesquelles les individus en viennent à participer aux interactions. Et tel que nous l'avons jusqu'ici discuté, ces échanges interactionnels se résument de façon générale au contrôle de l'information (identité personnelle) ou à la gestion des impressions et attentes (identités sociales). Si « intelligents » et « rationnels », les individus en interaction ne semblent avoir aucun rapport réflexif à leur expérience et ne font pas preuve d'une réelle « agentivité » dans le domaine des interactions, du moins pas dans le sens habituellement entendu dans la littérature académique contemporaine et au sens discuté au chapitre précédent.

Cette conception des individus est probablement la plus claire dans *Strategic Interactions* (Goffman, 1969) où la conscience des individus cède la place à un travail de maximisation des gains en fonction des informations disponibles. Goffman répond donc aux questionnements de la période où il écrivait, une période où plusieurs comprenaient les individus comme agissant « sous la tutelle des règles induites par le jeu des relations dans lesquelles ils s'insèrent, règles qui échappent à leur conscience puisqu'elles paraissent 'évidentes', 'naturelles', 'allant de soi' par le fait qu'elles ne sont pas l'objet de réflexions au sens strict de ce terme » (Hamel, 2007 : 476). L'agentivité en tant que « négociation des opportunités et contraintes » n'apparaît pas dans les travaux de Goffman.

Or, dans la présente recherche, nous nous intéressons au changement social et aux transformations qui semblent caractériser les expériences et les parcours de vie des jeunes adultes vivant dans le Japon contemporain. Dans la littérature qui porte

sur cette période et sur ce contexte, les modes d'identification semblent s'être diversifiés, ne se construisant plus toujours en fonction des identités qui avaient traditionnellement été valorisées. Les trajectoires ne semblent plus « aller de soi », s'étant elles aussi diversifiées. En ce sens, ces façons dites traditionnelles de définir la place et le rôle des individus dans la société japonaise ne semblent plus être comprises comme « naturelles » pour les jeunes adultes. En posant notre regard sur une certaine forme de changement social, les évidences d'autrefois ne peuvent plus être tenues pour acquises et c'est dans leurs interactions et leurs expériences quotidiennes que les jeunes adultes [re]produisent, négocient et contestent différentes façons institutionnalisées de faire et de vivre leurs identités, de se conduire. Et c'est en ce sens que l'expérience subjective et les capacités réflexives des individus doivent être prises en considération de façon sérieuse. Parce que dans l'immédiateté des interactions et peut-être en particulier dans les contextes caractérisés davantage par le changement que la stabilité, rien n'est nécessairement « évident ».

Pour Goffman, le rapport entre identité personnelle et sociale était suffisant pour adresser la majorité des phénomènes qu'il observait dans son analyse des interactions, c'est-à-dire ces situations où les interrelations entre identités personnelles et sociales devenaient le principal axe de l'analyse du déroulement des événements. Dans ces exemples, il trouvait toujours une solution « évidente » au déroulement des situations. L'« autrui généralisé » apparaissait clairement aux individus, pourrait-on dire, telle une révélation – une information que ces individus

n'avaient pas comprise ou qu'elles et ils avaient mal interprétée. Or, comme nous l'avons mentionné à la section précédente, il y avait quelques situations où même Goffman avait eu à s'interroger sur l'ambivalence de certains modes d'identification – c'est-à-dire lorsqu'un-e individu vivant avec un stigmate devait s'identifier à « son » groupe d'individus stigmatisé-e-s ou au groupe de « normaux » (*normals*). C'est dans ces situations qu'il avait recouru à l'identité pour soi, ces rares discussions où les concepts d'identité personnelle et d'identité sociale ne lui avaient plus été suffisants.

Comment est-ce que ce qui est dit à propos de l'identité pour soi d'un-e individu vivant avec un stigmate influence la façon dont cet-te individu se conduit avec autrui? Voilà la question à laquelle Goffman a répondu dans *Stigma*. Nous pourrions dire qu'il s'agissait de comprendre l'influence de scénarios culturels concernant les stigmates sur le rapport interne à soi – comme dirait Dubar – ou sur le rapport entre le Je et le Moi pris pour objet – comme dirait Mead. Des scénarios culturels qui étaient en tension, puisque ces individus se trouvaient dans des situations d'interaction où les identifications pouvaient être multiples. Les individus devaient prendre comme objet différents « Moi » – ceux de différents groupes d'appartenance définis comme incompatibles. Ainsi faisant, nous proposons que Goffman a ouvert une porte sur la question de la construction identitaire et du rapport « Je-Moi », une porte qu'il n'a jamais traversée par la suite. En d'autres mots, même pour Goffman et bien qu'il ait tenté d'évacuer cette question de ses travaux, c'est justement lorsque les choses n'étaient pas évidentes, naturelles, lorsqu'elles n'allaient pas de

soi que l'identité pour soi devenait, sinon importante à problématiser, du moins nécessaire à considérer.

Dans cette thèse, un de nos objectifs théoriques est de mieux définir la relation entre ce « Je » et ces « Moi » dans la théorie interactionniste développée par Goffman. De mieux définir cette identité pour soi qu'il a brièvement évoquée et l'articulation entre cette identité, les identités sociales et l'identité personnelle. Or, précisons que ce rapport interne et subjectif à soi-même ne signifie pas pour autant « le triomphe de l'égoïsme hédoniste » (Dubar, [2000]2010 : 222). Le rapport à autrui est toujours aussi important puisqu'il est au coeur de la façon dont les Moi se définissent. Et c'est un processus qui s'inscrit dans les interactions, dans les pensées, dans la durée. Comme l'indique Elder (1974 ; 1998 ; 2001), les parcours tracent des vies interdépendantes à l'intérieur de réseaux de relations. Là où les individus apparaissent en tant que sujet, nous pourrions affirmer comme Dubar ([2000]2010 : 222) qu'être sujet renvoie à cette capacité de « construire, tout au long de sa vie, des relations de reconnaissance mutuelle [...] de refuser, pour soi comme pour les autres, les rapports de domination, d'assujettissement, d'autorité imposée arbitrairement, de mépris et de subordination personnelle ». Ceci se lie à une définition de l'agentivité, à la construction des parcours individuels face aux opportunités et contraintes articulées par l'histoire et les circonstances sociales des individus. Ce sur quoi nous désirons mettre l'accent, c'est que ce processus ne concerne pas seulement les modes subjectifs d'identification, mais leur

entrelacement aux modes d'action, un entrelacement par lequel se constituent ces sujets au sein d'interactions.

Dans ce chapitre, nous avons présenté les outils théoriques que nous croyons fondamentaux à l'étude des interactions et que nous considérons ici être porteurs pour étudier le processus de construction identitaire. Nous avons discuté la façon dont Goffman définissait l'ordre interactionnel, les situations d'interaction, les cadres d'expérience et les rôles. Nous avons aussi proposé de nouvelles interprétations pour les concepts de script et d'identité pour soi. Pour nous, le processus de construction identitaire s'articule à l'intersection des pensées et des agir. Plus spécifiquement, dans le cadre de cette recherche, les interactions auxquelles nous nous intéressons sont celles qui relèvent de pratiques culturelles particulières liées à la culture populaire japonaise, les pratiques de *kosupure*.

Dans l'oeuvre de Goffman, la « culture » apparaissait, principalement, au travers des normes sociales qui informaient les rôles et les jeux d'attentes en vertu desquels les individus participaient aux interactions (1983). Dans le présent projet, si la culture continue au strict minimum à remplir cette fonction, elle ne peut plus être comprise comme un simple ensemble de représentations données et partagées entre les individus. En tant que « système hérité, perpétué et développé de sens » (Geertz, 1973), la culture joue un rôle dans l'organisation des réalités individuelles tout en étant elle-même articulée à travers celles-ci. Rappelons que notre

questionnement porte principalement sur la culture populaire, celle qui s'est trouvée liée au développement de l'industrie culturelle depuis le début de la crise. Ceci nous a amené à problématiser la culture à deux niveaux. Dans le premier chapitre, nous avons lié la culture populaire aux structures sociales et économiques pour rendre explicite la nécessité de définir sa place et son rôle dans le contexte sociohistorique actuel pour mieux comprendre les changements sociétaux macrosociaux en opération. Dans le présent chapitre et au niveau microsocial de l'ordre interactionnel, le vocabulaire lié aux rôles et à une vision intégrée (et intégratrice) de la société a été remplacé par celui des scripts sociaux et de leur négociation. Pour nous, le point de rencontre entre la culture et l'ordre interactionnel se fait principalement à travers ces scripts, lesquels peuvent être saisis et se donnent à l'observation au moment de leur négociation, à travers les pratiques culturelles sous étude.

4. Le « *kosupure* » : définition de l'objet de recherche

Dans ce chapitre, nous définissons notre objet de recherche. Tel que nous l'avons indiqué au premier chapitre, nous nous intéressons dans cette thèse aux pratiques de *kosupure*. Ce sont des pratiques qui se sont grandement popularisées au Japon au cours des années qui ont suivi le début de la crise et qui se trouvent maintenant imbriquées avec la culture populaire japonaise contemporaine. Les informations que nous présenterons ici serviront de base aux discussions des prochains chapitres, autant pour la présentation de la méthodologie que pour les analyses qui suivront.

Ce texte est divisé en trois sections. Premièrement, nous proposons une clarification terminologique pour délimiter notre objet de recherche à l'aune de termes utilisés dans la littérature académique et dans les discours populaires. Deuxièmement, nous présentons les différentes formes de *kosupure* qui ont été mises en pratique par les participant-e-s au cours du terrain de recherche et sur lesquelles les entrevues ont porté. Finalement, nous définissons dans la troisième section certains des principaux contextes dans lesquels les participant-e-s allaient faire du *kosupure*.

4.1. « *Costume play* », « *kosupure* » et « *cosplay* »

Quand les Japonais-es utilisent l'expression « *kosupure* » ou que des individus vivant à l'extérieur du Japon utilisent cette expression pour parler de pratiques

culturelles associées au Japon, ce terme n'est jamais défini de façon univoque. À l'origine, ce mot est un néologisme créé à partir des mots anglais « *costume* » et « *play* », maintenant utilisé dans les discours académiques et populaires pour identifier ou « étiqueter » des pratiques particulières. Pour certain-e-s, par exemple, le *kosupure* fait seulement référence aux pratiques où le costume s'inspire de personnages issus de médias populaires comme les mangas ou les *anime*. Pour d'autres, cette expression renvoie à n'importe quelle pratique où les individus « s'amuse en costume », incluant aussi des pratiques s'inspirant de la mode comme le gothique/lolita et le *visual kei*. En ce sens, cette expression est utilisée pour faire référence à une diversité de pratiques culturelles issues de la culture populaire japonaise contemporaine, des pratiques qui sont parfois définies comme étant similaires et à d'autres moments comme étant différentes. Or, une analyse de l'effet du *costume play* japonais sur le processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es serait impossible sans définir préalablement ces pratiques.

Pour définir notre objet de recherche, nous commençons en distinguant trois termes qui semblent souvent être utilisés de façon interchangeable dans la littérature (Truong, 2013). Premièrement, nous définissons le « *costume play* » comme toute pratique ludique où le costume est central, faisant abstraction des caractéristiques sociohistoriques qui pourraient les différencier et de leurs contextes de mise en pratique. Deuxièmement, nous utilisons le néologisme « *kosupure* » pour regrouper et identifier les différentes pratiques de *costume play* qui ont émergé de la

culture populaire japonaise et qui se sont popularisées au cours des dernières décennies. Finalement, nous utilisons l'expression spécifique de « *cosplay* » pour identifier une forme particulière de *kosupure* visant à personnifier des « figures » liées à la culture populaire¹. En ce sens, si cette thèse porte sur les pratiques de *kosupure*, elle ne porte ni sur les pratiques de *costume play* à l'extérieur du Japon, ni sur les pratiques de *costume play* qui ont émergé au Japon à d'autres périodes de son histoire².

Comme nous le verrons sous peu, chacune des pratiques dont nous discuterons était associée à différentes sources (*moto*) qui servaient à inspirer le costume et la conduite des individus. Parfois, comme dans le cas du *cosplay*, la source de l'inspiration était identifiée comme provenant de figures populaires appartenant à des mangas, des *anime*, des jeux vidéos ou encore des célébrités issues de la culture populaire. À d'autres moments, les costumes et les conduites s'inspiraient plutôt de scénarios culturels liés à des identités sociales particulières comme le genre, l'âge ou la classe. Nous procéderons maintenant à définir les différentes

¹ Dans la littérature, les mots « *kosupure* » et « *cosplay* » sont habituellement utilisés comme des synonymes, le premier étant une transcription sonore du terme « コスプレ » et le second étant sa traduction.

² Un type de pratique de *costume play* populaire en Occident que nous n'avons pas rencontré au Japon est le « *Live Action Role-Playing Game* ». Définis largement, dans ce jeu, les participant-e-s se créent un personnage, se déguisent et tentent de remplir des objectifs de jeu dans un monde imaginé et où le jeu de rôle rappelle l'improvisation théâtrale. Un-e ou plusieurs maitres de jeu sont habituellement présent-e-s pour veiller à l'application des règles de jeu. Ces activités peuvent parfois durer plusieurs jours ou même plusieurs semaines (Tychsen et coll., 2006).

pratiques de *kosupure* qui ont été observées sur le terrain et qui seront discutées au cours des analyses³.

4.2. Les différentes pratiques de *kosupure*

4.2.1. Le *cosplay*

Lorsque les auteur-e-s parlent de *costume play* associé à la culture populaire japonaise contemporaine, elles et ils parlent habituellement de « *cosplay* ». De plus, contrairement à notre définition qui inclut toute figure liée à la culture populaire, ces auteur-e-s définissent habituellement cette pratique comme s'inspirant spécifiquement de mangas, d'*anime* ou de jeux vidéos (Okabe, 2012). On parle d'une pratique qui aurait émergé au Japon à la fin des années 1970, qui s'est fortement popularisée depuis le début de la crise et qui est maintenant pratiquée par des fans de la culture populaire japonaise dans près d'une centaine de pays (Galbraith, 2013). En 2007, un des plus gros sites de réseautage social pour *cosplayeur-e-s* sur internet intitulé *Cure* a estimé qu'il y avait près de 200 000 *cosplayeur-e-s* au Japon, un nombre qui a sans doute augmenté au cours des dernières années (Galbraith, 2009). Selon Okabe (2012), les activités au coeur du *cosplay* sont la production de costumes dans une culture « *DIY* » (*do it yourself*),

³ Faute de temps et d'espace, nous ne présenterons pas ici certaines pratiques identifiées comme très rares ou très marginales au moment du terrain de recherche. Comme pour le gothique/lolita et le *visual kei* dont nous discuterons sous peu, ces pratiques étaient elles aussi souvent définies comme s'inspirant de « modes », notamment le *cyberpunk* et le *steam punk*. On retrouvait aussi des *kosupure* davantage liés à des pratiques fétiches comme le « *zentai* ». Dans cette thèse, nous n'aborderons pas non plus les costumes de *meido* (*maid*) portés dans les *maid cafés*, ceux-ci n'étant pas définis par les individus rencontré-e-s comme du *kosupure*.

l'évaluation des pairs à partir de valeurs partagées et le partage de connaissances dans une communauté sous-culturelle.

Sur la question des origines de cette pratique au Japon, une première explication voudrait qu'elle ait émergé d'une initiative menée par Takahashi Nobuyuki, président du *Studio Hard* (Winge, 2006 : 66-67). Durant une visite à la *World Science Fiction Convention* en 1984, ce dernier aurait été fort impressionné par les fans costumé-e-s présent-e-s, et aurait subséquemment décidé d'encourager ses lectrices et lecteurs au Japon à adopter une pratique similaire lors de leur participation dans des événements de mangas et d'*anime*⁴. Kotani Mari, critique et auteure de science-fiction, est aussi réputée par d'autres pour avoir été la première personne à faire du *cosplay* au Japon, en 1978, lorsqu'elle s'est déguisée en un personnage de *Triton of the Sea* pour l'évènement *Ashicon* (Thorn, 2004). Elle a toutefois elle-même précisé que des gens faisaient déjà du *cosplay* l'année d'avant à l'évènement *Comiket* (Galbraith, 2009 : 51). Force est cependant de constater que la pratique du *cosplay* est demeurée peu connue et peu pratiquée jusqu'après le début de la crise.

⁴ À titre d'exemple, une des pratiques de *costume play* retrouvé dans les conventions américaines de science-fiction à laquelle le *cosplay* est parfois comparé dans les discours populaires est celle où les fans s'inspirent de *Star Trek*, ces « *trekkies* » qui ont émergé à la fin des années 1960.

Dans la littérature académique⁵, un certain nombre de travaux ont déjà porté sur le *cosplay*. Cette pratique a souvent été utilisée pour discuter l'identité des fans de la culture japonaise au-delà du Japon (Bainbridge et Norris, 2013 ; Chen, 2007 ; Hjorth, 2009 ; King, 2013 ; Lamerichs, 2011 ; 2013 ; Leng, 2013 ; Lotecki, 2012). À d'autres moments, elle a aussi été discutée à l'intérieur de réflexions plus larges sur la communauté ou le mouvement *otaku* à l'intérieur du Japon (Azuma, 2009 ; Okabe, 2012 ; Lamarre, 2004). On retrouve aussi quelques auteur-e-s qui ont lié le *cosplay* au port de costumes provenant de la culture populaire pour le travail – comme dans des *hostess bar* – (Kelts, 2006) ou encore à la mode contemporaine au Japon (Atkinson, 2015 ; Gagné, 2008 ; Kawamura, 2006 ; Kotani, 2007 ; Miller, 2004 ; Staite, 2013 ; Winge, 2008). Bien que ces discussions ont permis de clarifier le lien entre la pratique du *cosplay* et l'industrie culturelle japonaise et de mieux comprendre la réception de cette culture populaire à l'extérieur du Japon, nous identifions tout de même deux limites à ces travaux.

Premièrement, la majorité de ces travaux omettent de situer les pratiques de *cosplay* dans le contexte de transformations sociales et économiques plus général au Japon et dans les parcours de vie des individus qui s'investissent autant dans cette pratique. Conséquemment, comme nous l'avons expliqué au premier chapitre,

⁵ Parmi les ouvrages qui ont été recensés, plusieurs autres textes ne faisaient que mentionner certaines formes de *kosupure* au passage de discussions sur un thème connexe, souvent lié aux médias contemporains ou aux fans « *doujinshi* ». Voir : Condry, 2009 ; Featherstone, 2009 ; Hutchinson, 2007 ; Ingulsrud and Allen, 2009 ; Ito, 2004 ; Kim, 2009 ; Kinsella, 1998 ; Lam, 2010 ; Lent, 2006 ; Sell, 2011 ; Stevens, 2010 ; Taylor, 2007 ; Thorn, 2004 ; Toyoshima, 2008.

il s'avère toujours difficile de bien comprendre le sens que ces pratiques prennent dans la vie des jeunes et dans leurs parcours de vie. Deuxièmement, ces travaux tendent aussi à présenter un portrait du *cosplay* qui ne va pas en profondeur, ne présentant ni la diversité des façons à travers lesquelles les *cosplayeur-e-s* utilisent et jouent avec les costumes portés ni la diversité des contextes dans lesquels elles et ils mettent en pratique le *cosplay*. Ceci rend d'autant plus difficile la tâche de bien comprendre et de mieux définir les enjeux qui sont liés au *kosupure*.

Photo 1. Participante à l'étude (Ai) en cosplay (gauche)

Photo 2. Participante à l'étude (Ai) en *kosupure* gothique/lolita (droite)⁶



⁶ Le *cosplay* à la gauche a été entièrement cousu par Ai, et représente le personnage *Seth Nightroad* de la série anime *Trinity Blood*. À la droite, Ai participe à une séance photo dans un costume identifié comme *kosupure* gothique/lolita. Les différents morceaux de ce second costume ont été achetés par Ai.

4.2.2. La mode, le « gothique/lolita » et le « *visual kei* »

Le deuxième ensemble de pratiques de *kosupure* que nous identifions ici inclut le « gothique/lolita » et le « *visual kei* » (*visual system* ou *visual style*). Il est important de noter que, dans les discours académiques et populaires, ces pratiques sont habituellement définies en opposition au *cosplay* par nombre d'individus qui les pratiquent. Plus spécifiquement, ces pratiques sont souvent présentées comme des sous-cultures distinctes et davantage associées à la mode. C'est ainsi que le *visual kei* est souvent défini comme une mode associée aux groupes de musique qui sont issus de la culture populaire japonaise au cours des années 1990 et dont le genre musical porte le même nom. Pour le gothique/lolita, cette pratique est elle aussi habituellement définie comme une mode, mais dont les tenues s'inspirent en revanche d'esthétiques « pseudo-victoriennes » (Atkinson, 2015 ; Gagné, 2013).

Au coeur de la distinction que certain-e-s tracent entre le gothique/lolita et le *cosplay* se trouve souvent la définition de leurs « intentions » et de celles des individus qui participent à ces différentes pratiques. C'est ainsi que Gagné écrit :

[t]o Gothic/Lolitas I spoke with, *kosupure* means mimicry and dressing up as someone, that is, as a specific character from comic books, movies, video games or animation. In contrast, my informants would stress that their own Gothic/Lolita style was personalized and was an expression of their « true » selves, and that they took pride in choosing their own styles and making their own clothing (2008 :141)

Même lorsque les propriétés esthétiques des tenues se ressemblent beaucoup aux yeux d'individus peu familièr-e-s avec ces pratiques, « ce qui est fait » est souvent défini comme très différent pour ces individus. À titre d'exemple, il est dit qu'il ne

faudrait pas confondre le fait de faire un *cosplay* du personnage *Suigintou* de la série *anime Rozen Maiden* avec la pratique du gothique/lolita, et ce même si cette figure représente elle-même une poupée animée vêtue en tenues gothique/lolita (Winge, 2008). En d'autres mots, même si ces pratiques sont visuellement similaires, « faire du gothique/lolita » est différent de « faire un *cosplay* d'une figure faisant du gothique/lolita ». De façon similaire, ce type d'explication était aussi utilisé pour distinguer le *visual kei* du *cosplay*. Or, en contraste avec ces discours qui tendent à tracer une distinction claire entre ces pratiques, nous avons aussi rencontré plusieurs situations où des tenues autrement considérées comme du gothique/lolita ou du *visual kei* étaient définies comme du *kosupure*. Ces pratiques se conjuguèrent à notre objet de recherche.

Premièrement, pour le *visual kei*, le fait de reproduire la figure des membres des différents groupes était défini comme du « *visual kei kosupure* ». À titre d'exemple classique de ce type de *kosupure*, on peut identifier le musicien Mana du groupe japonais *Malice Mizer* et que nous avons pu rencontrer au cours du terrain de recherche. C'est un individu qui a joué un rôle important dans la popularisation de la culture *visual kei* et de la mode gothique/lolita, véritable célébrité *josou* des années 1990, lui-même devenu une source inspirant un grand nombre de *cosplay* depuis cette époque. Dans de telles situations, faire un *cosplay* de Mana amenait ses fans – dont la majorité était des jeunes femmes – à jouer le personnage d'un homme jouant lui-même la féminité.

Deuxièmement, lorsque des tenues gothique/lolita ou *visual kei* étaient produites et portées pour certains éléments festifs dans des contextes particuliers, les termes employés pour définir ces pratiques étaient aussi ceux de *kosupure* gothique/lolita et de *kosupure visual kei*. Ceci amenait les participant-e-s à produire des costumes en « exagérant » leurs caractéristiques, mais aussi à utiliser et à jouer avec ces costumes de façons qui étaient définies par celles et ceux-ci comme ludiques et différentes.

4.2.3. Le « *crossplay* », le « *josou* » et le « *dansou* »

Dans la littérature anglophone et francophone qui traite du *cosplay*, on retrouve aussi l'expression « *crossplay* », une pratique qui consiste à faire un *cosplay* d'une figure dont le genre est dit être « opposé » à celui de la ou du *cosplayeur-e* – en d'autres mots, du « *cross gender costume play* » (Leng, 2013). Au Japon et sur le terrain de recherche, ce terme était peu utilisé. C'est plutôt l'expression « *josou kosupure* » (*women's clothing costume play*) qui était utilisée lorsque des hommes faisaient des *kosupure* de figures identifiées comme des femmes. De plus, bien que nous avons aussi entendu l'expression « *dansou kosupure* » (*men's clothing costume play*), les gens ne l'utilisaient habituellement pas et parlaient simplement de *cosplay*. À la base, les termes *josou* et *dansou* peuvent être traduits par les expressions « *male-to-female cross-dresser* » et « *female-to-male cross-dresser* ». Ces pratiques doivent aussi être distinguées d'expressions qui renvoient davantage aux identités transgenres et dont nous ne parlerons pas dans cette thèse – notamment les identités *nyuuhaafu* (*new half*), *onabe* et *okama* (Lunsing, 2005).

Photo 3. Participante à l'étude (Kaori) en cosplay dansou (gauche)⁷

Photo 4. Daisuke en cosplay josou (droite)⁸



Comme nous l'avons dit plus tôt, les différentes pratiques qui sont définies ici s'inspirent toujours d'une ou de plusieurs sources (*moto*). Pour le *cosplay* et parfois pour le *visual kei*, cette source est habituellement une figure issue de la culture populaire. Pour le *kosupure* gothique/lolita et le *visual kei*, cette source est souvent principalement la mode, mais aussi parfois le genre. De façon similaire, pour le *josou* et le *dansou*, deux sources peuvent inspirer la mise en pratique. D'un côté, on retrouve celles et ceux pour qui c'est la figure jouée qui est au cœur de l'inspiration et pour qui le genre « importe peu ». Pour d'autres, ce sont spécifiquement les scénarios culturels associés au genre qui sont la source de cette inspiration. Cette précision est importante, puisque c'est ce rapport entre l'individu et la source qui l'inspire qui permettent de comprendre comment elle ou il « fait » du *kosupure*, la

⁷ À gauche, Kaori reproduit le personnage *Ivan Karelina* de la série *Tiger & Bunny*.

⁸ À droite, Daisuke reproduit le personnage *Marisa Kirisame* de la série de jeux vidéo *Touhou Project*.

façon dont elle ou il s'identifie aux sources et la façon dont elle ou il utilise et joue avec ces sources. De plus, notons que la pratique du *josou* et du *dansou* n'était pas toujours associée aux mêmes événements puisque plusieurs événements de *cosplay* ne permettaient pas aux individus de faire du *kosupure josou*, et ce même si le *kosupure dansou* était habituellement accepté.

4.2.4. Le « *kigurumi* », les « *orijinaru* » et le « *gijinka* »

Dans les événements, on retrouve aussi les « *kigurumi* », les « *orijinaru* » et le « *gijinka* », trois pratiques qui se rapprochent beaucoup du *cosplay* et qui partagent généralement les mêmes contextes de mise en pratique. Ce sont des pratiques que l'on retrouve plus rarement dans les événements et qui sont presque absentes de la littérature anglophone et francophone. Souvent, ces pratiques sont explorées par des individus qui ont déjà acquis une certaine expérience dans d'autres formes de *kosupure*. Bien que la pratique du *kigurumi* s'inspire elle aussi parfois de figures issues de la culture populaire ou de scénarios culturels comme ceux associés au genre, les costumes produits pour ces pratiques servent souvent à produire des personnages originaux à partir de scénarios culturels et d'esthétiques liés à la culture populaire. En d'autres mots, les *kosupureyeu-r-e-s* disent utiliser leur créativité personnelle pour créer elles et eux-mêmes les personnages qui sont joué-e-s. On parle dans ce cas d'« *orijinaru* ».

Pour sa part, le *kigurumi* fait référence à une forme de *kosupure* particulière où toutes les parties du corps « doivent » être couvertes par le costume, ne laissant

visible aucune partie du corps de l'individu (Daliot-Bul, 2009 : 368). Comme nous le verrons au chapitre 6, en contraste avec les autres pratiques de *kosupure*, le *kigurumi* est une des seules pratiques observées au cours du terrain de recherche où être en costume amenait systématiquement les individus à se conduire « comme l'aurait fait le personnage ». Pour ainsi faire et pour ne pas « trahir » l'impression du personnage, une majorité des individus pratiquant le *kigurumi* se servent de tablettes et de crayons marqueurs pour communiquer ou restent simplement silencieux-e-s au cours des interactions. Pour ces raisons, il s'avère souvent difficile, voire impossible, de reconnaître avec certitude les individus en *kigurumi*, ou même d'identifier leur âge approximatif ou de les identifier à une catégorie de genre. Bien que plusieurs *kigurumi* pourraient être définis comme des versions *kigurumi* de *cosplay* ou de *kosupure josou*, un important nombre de ces individus définissent aussi ces personnages comme des *orijinaru*. De plus, notons que les sources qui servent à inspirer ces costumes ne se confinent pas seulement à des figures humaines comme c'est principalement le cas avec les autres formes de *kosupure*, mais peuvent aussi être – par exemple – des robots (*mecha*), des animaux (*furry*) ou des poupées (*dolls*).

Photo 5. Tetsuya en cosplay kigurumi josou (gauche)⁹

Photo 6. Participante à l'étude (Kaori) en orijinaru (droite)¹⁰



Finalement, on retrouve aussi le *gjinka* (personnification), une pratique de *kosupure* qui réfère à la mise en personnage de concepts ou d'objets. Souvent, ces *kosupure* sont produits comme des *orijinaru* à partir d'une interprétation personnelle des caractéristiques et des personnalités que ces concepts et objets pourraient avoir. On trouve par exemple des *gjinka* de compagnies de train, de dépanneurs ou de saveurs de crème glacée. Au même titre que les *cosplay* de personnages provenant d'une même série, ces *kosupure* sont souvent faits en groupe. Un des premiers groupes de *gjinka* rencontré lors d'un évènement était donc, par exemple, déguisé dans des personnifications de différentes lignes de train de la compagnie

⁹ À gauche, Tetsuya porte un costume identifiable comme à la fois *cosplay*, *josou* et *kigurumi* reproduisant le personnage *Lala Satarin Deviluke* de la série manga *To Love-Ru*.

¹⁰ À droite, un *orijinaru* pensé par Kaori et porté dans un évènement *cosplay*.

Tokyo Metro. Le *gijinka* permet non seulement de donner forme à un rapport entre l'individu et la source, mais aussi aux relations qui lient cette source à d'autres éléments d'une même série et un-e *kosupureyeur-e* aux autres individus les mettant en personnage.

Tableau 1. Quelques définitions

Costume play : Pratiques de jeu en costume. Kosupure : Pratiques de <i>costume play</i> dans le contexte du Japon contemporain. Cosplay : <i>Kosupure</i> de figures provenant de la culture populaire japonaise. Gothique/lolita : Pratique s'inspirant de la mode pseudo-victorienne. Visual kei : Pratique s'inspirant de la mode associée à la musique <i>Visual System</i>. Josou : Pratique qui consiste à porter des vêtements destinés aux femmes. Dansou : Pratique qui consiste à porter des vêtements destinés aux hommes. Kigurumi : <i>Kosupure</i> où le corps est complètement recouvert. Orijinaru : <i>Kosupure</i> produisant un personnage original. Gijinka : Personnification d'un objet ou d'un concept.
--

4.3. Les principaux contextes de mise en pratique du *kosupure*

Dans le contexte du Japon, il existe plusieurs types de contextes où il est possible de mettre en pratique le *kosupure*. Pour faciliter la discussion et l'analyse subséquente, nous identifions et présentons ici quatre contextes particuliers : les contextes commerciaux, les contextes photographiques, les contextes chorégraphiques et les contextes thématiques. Comme nous le verrons sous peu, certains de ces contextes sont plus étroitement associés à des formes particulières de *kosupure* et d'autres rassemblent parfois une plus grande diversité de pratiques.

4.3.1. Les contextes commerciaux

Le premier type de contexte discuté et le plus connu des individus initié-e-s au *kosupure* ou non est celui souvent associé aux événements à grande échelle, mieux connu sous la forme de « festivals ». Si ces événements sont ceux qui ont historiquement profité de la plus grande visibilité médiatique, ils apparaissent aussi comme peu représentatifs de la diversité des activités liées au *kosupure* puisque le *costume play* occupe dans ces événements une place secondaire. Trois exemples « classiques » de ce type de contexte dans le cadre de la culture populaire et du Japon seraient *Comic Market (Comiket)*, *Tokyo Game Show* et *Wonder Festival*. Nous parlons ici d'événements souvent annuels de grande envergure et pouvant accueillir au cours d'une fin de semaine plusieurs centaines de milliers d'individus, la majorité desquel-le-s ne pratiquent cependant pas le *kosupure* durant lesdits événements et où les activités sont principalement liées à l'achat d'objets inspirant certaines des formes de *kosupure* discutées plus haut. Par exemple, l'activité principale dans les festivals mentionnés ci-haut y est habituellement de s'y procurer des mangas, des *doujinshi*, des jeux vidéos ou des maquettes. En lien avec ces produits, il est possible de retrouver dans les festivals mentionnés ci-haut un grand nombre d'individus faisant du *cosplay*. De plus, en raison des règles flexibles liées à *Wonder Festival*, notons que cet événement accueille un nombre plus élevé de *cosplay josou* et d'individus en *kigurumi*.

Photo 7. Un groupe de kameko prenant une layeure en photo à Comiket.



Ces évènements étant les plus connus, ils ont souvent été identifiés par les participant-e-s interviewé-e-s comme les premiers ayant été fréquentés, c'est-à-dire là où celles-ci et ceux-ci ont eu leur première expérience publique de *cosplay* ou *kosupure*. Et bien qu'un sentiment nostalgique soit associé au fait de faire du *cosplay* dans ces contextes, les participant-e-s ont tou-te-s noté qu'elles et ils préfèrent maintenant faire du *cosplay* dans d'autres contextes que les évènements ici identifiés. Bien que ces évènements permettent aux individus de rencontrer assez facilement d'autres *kosupureur-e-s*, ce point positif est souvent contrecarré par la difficulté d'y prendre de bonnes photos en costume. Les manières des autres individus présent-e-s sont parfois vécues et décrites comme invasives, faisant partie de ces éléments qui ont été identifiés comme « déplaisants ». À titre d'exemple, la photo ci-dessus présente une *layeure*¹¹ rencontrée à plusieurs reprises et dans

¹¹ Le terme « *layeur-e* » est parfois utilisé par les individus qui font du *cosplay* pour s'identifier entre elles et eux (Truong, 2013).

différents contextes en train d'être photographiée par plusieurs *camera kids* lors de l'évènement *Comiket*. Dans cette situation, le fait d'accepter qu'une personne prenne une photo d'elle a subséquemment attiré une foule de photographes, laquelle a éventuellement littéralement encerclé cette *layeure* jusqu'à ce qu'un employé de l'évènement fasse un décompte et « ordonne » aux individus de se dissiper. Durant la période où nous nous trouvions ensemble, ceci s'est produit à cinq reprises. Notons que, si ce type de situation semblait se reproduire assez fréquemment dans les contextes commerciaux, des situations similaires n'ont pas été observées dans les trois autres contextes décrits plus bas¹².

Parmi les évènements commerciaux où l'activité principale est liée à l'acquisition de produits culturels inspirant souvent le *kosupure*, nous retrouvons aussi les évènements identifiés par les participant-e-s comme *only events* (*onri ibento*). Ces évènements ressemblent aux festivals discutés ci-haut, mais diffèrent sur deux points. Premièrement, l'échelle est grandement réduite et les plus petits évènements peuvent accueillir aussi peu que quelques dizaines ou quelques centaines d'individus. Deuxièmement, si l'activité principale y est aussi la vente de produits, ce sont des produits qui sont toujours liés à une série particulière. Ce sont des évènements où le *kosupure* est permis et encouragé, mais où le jeu des sources fait

¹² Dans ces situations, deux frontières semblaient s'organiser entre les individus présent-e-s : celles entre les *kosupureur-e-s* et les non *kosupureur-e-s* et celles entre les hommes et les femmes. Bien que des données ont été recueillies quant à ces expériences, les questions soulevées à ce niveau dépassaient celle posée dans cette thèse. Notamment, la question des rapports sociaux de groupe et du « gaze ». Ces questions comptent parmi celles qui seront explorées au cours d'un postdoctorat entre 2016 et 2018, financé par le *Fonds de recherche – Société et Culture*.

habituellement écho aux sources liées aux produits vendus et échangés. Ainsi, ce qui amène et lie les individus à ces évènements est une appréciation très spécifique d'une série, et même souvent d'un personnage particulier. Dans de telles conditions, certain-e-s participant-e-s ont noté que le port d'un costume reproduisant un personnage très apprécié facilitait la rencontre d'individus partageant ses goûts personnels. Les goûts « font surface », littéralement matérialisés dans le costume porté sur le corps d'un-e *layeur-e*. Le costume permet donc de briser une distance perçue avec les autres et d'ouvrir une discussion sur un point commun rendu clairement visible avant même qu'un échange verbal soit entamé – question qui sera abordée plus en détail aux chapitres 6 et 9.

4.3.2. Les contextes photographiques

Le deuxième type de contexte ici abordé est celui dont il pourrait être dit qu'il caractérise les évènements mettant une grande importance sur la photographie des individus en costume, notamment pour les évènements ayant lieu dans les « grandes salles » (*hall events*), les parcs d'attractions, les studios de photographie ou des lieux publics particuliers (*location*). Dans tous ces évènements et à différents degrés, nous retrouvons dans les lieux associés à ces contextes des décors pouvant servir d'arrière-plan aux costumes et permettant ainsi de reproduire les univers particuliers des différentes séries. Ce sont des évènements qui sont particuliers à la pratique du *cosplay* et du *cosplay dansou*, y trouvant parfois et lorsque possible des individus faisant du *cosplay josou*, des *orijinaru* ou du *kigurumi*. Les évènements dans les grandes salles et les parcs d'attractions réunissent

habituellement quelques centaines d'individus venant seul-e-s ou plus souvent en petits groupes, tandis que les mises en pratique du *kosupure* dans des studios ou lieux publics réunissent habituellement un groupe de connaissances ou d'ami-e-s dans des conditions beaucoup plus intimes.

Photo 8. Des layeur-e-s se rassemblent peu à peu dans un évènement de type grande salle



Parmi les évènements propres à ces contextes photographiques, ceux de type grande salle ou ayant lieu dans les parcs d'attractions sont ceux qui sont les plus faciles d'accès aux novices, pouvant aisément trouver de l'information à leur sujet dans les revues spécialisées et les communautés de *cosplay* en ligne. Ce sont des évènements attirant un grand nombre de *layeur-e-s* où la vaste majorité des participant-e-s sont en costumes inspirés de mangas, d'*anime* ou de jeux vidéos. Nous y trouvons aussi parfois des individus en *orijinaru* et *gijinka*, ou encore en *kigurumi* ou *josou* lorsque permis. Comme pour la majorité des évènements, les

individus doivent s'y rendre dans leur tenue quotidienne, et se changer dans les salles pourvues à cet effet. Ainsi, lorsque nous trouvons des individus non costumé-e-s à l'intérieur de ces événements, ce sont pour la plupart des *kameko* (*camera kids*) venu-e-s spécifiquement pour prendre en photo les *layeur-e-s*. Il est à noter que ces *kameko* sont plus souvent retrouvés dans les festivals, et que ce sont souvent – selon les observations faites sur le terrain et les participant-e-s – des hommes d'un âge plus avancé maniant de l'équipement photographique professionnel et dispendieux. Or, que des *kameko* soient présent-e-s ou non, les activités principales liées à ces événements sont de prendre des photos en costume et d'entrer en contact et de créer des liens avec d'autres *layeur-e-s*. Pour ainsi faire, les *layeur-e-s* (et, à certains moments, les *kameko*) échangent souvent des cartes d'affaires (Okabe, 2012 : 236).

Photo 9. Photo prise avec Kaori dans un studio (gauche)

Photo 10. Photo prise avec Kaori dans un lieu public (droite)¹³



¹³ À gauche, Kaori reproduit le *cosplay dansou* du personnage *Amaimon* de la série *anime Blue Exorcist* avec moi et une partenaire (*aikata*) de *cosplay* dans un studio. À droite, Kaori reproduit le personnage *Saki Morimi* de la série *anime Eden of the East* avec moi dans un lieu public. On peut ici noter l'espace disponible et la qualité du décor associés à ces deux lieux loués pour la journée.

Les deux autres types de situations caractérisées par un contexte photographique sont ceux de la mise en pratique du *kosupure* dans des studios ou lieux publics. Encore plus que les événements discutés dans le paragraphe précédent, c'est la photo en costume qui prime dans ces situations. L'objectif est souvent de reproduire ou de créer des scènes représentatives de l'univers du *cosplay* porté, avec une grande attention portée sur les détails. Nous parlons ici de lieux choisis spécifiquement pour leur capacité de reproduire un univers donné, c'est-à-dire habituellement des studios professionnels ou des lieux commerciaux et touristiques cherchant à trouver chez les *kosupureur-e-s* une nouvelle clientèle régulière. Souvent, ces lieux sont loués par des individus, des groupes ou des organisateur-e-s d'événements produits de façon plus régulière. Il est aussi possible d'utiliser des endroits publics dans la ville, en s'assurant toutefois de demander et de recevoir préalablement les documents nécessaires pour utiliser les lieux. Certains lieux atypiques ayant été utilisés par quelques participantes sont par exemple ces endroits appelés « *love hotels* », chambres thématiques habituellement louées pour quelques heures ou pour la soirée pour se reposer ou avoir des relations sexuelles. Bien que le coût d'entrée soit plus élevé, la location de ces différents lieux est souvent considérée un investissement par les *layeur-e-s* aguerri-e-s et pour la prise de photos de plus grande qualité. Ces contextes donnent aussi la chance aux individus présent-e-s de passer du temps ensemble sans être dérangé-e-s, puisque l'accès est souvent plus restreint et l'atmosphère y est souvent plus intime.

4.3.3. Les contextes chorégraphiques

Un troisième type de contexte de mise en pratique du *kosupure* est caractérisé par les « danses chorégraphiques ». Dans les différents événements concernés, c'est la musique qui occupe la place la plus importante. Dans un premier temps, nous retrouvons ces spectacles où le costume sert à créer un rapprochement avec les autres fans et les membres d'un groupe – une pratique courante dans les événements *visual kei*. Nous retrouvons aussi les événements liés à la musique de la culture populaire *anime* et *aidoru*, et où il est possible d'observer une ou plusieurs routines de danse caractérisant ces événements particuliers. Par exemple, nous trouvons dans les *dan[su]pa* (*dance party*) des routines de danse créées par les fans de séries *anime* ou de jeux vidéos. Le type de danse chorégraphique que nous trouvons dans ces événements semble avoir été inspiré de la danse *parapara* qui s'est popularisée au cours des années 1980 et 1990. En contraste, il existe aussi ceux où les individus dansent le *otagei*, une danse qui proviendrait de la culture *aidoru* bien qu'elle soit maintenant courante dans les événements où la culture manga et *anime* prime. Dans la vaste majorité des cas, les danses liées au *dansupa* et à l'*otagei* sont mises en exécution en groupe et de façon synchronisée. Dans ces différents contextes chorégraphiques, le costume et sa mise en mouvement participent à créer un lien particulier entre l'individu mettant en pratique le *costume play*, le groupe avec qui elle ou il danse et la source d'origine inspirant le costume.

Photo 11. Quelques centaines d'individus en cosplay font une danse chorégraphique dans un évènement dansupa¹⁴



4.3.4. Les contextes thématiques

Le dernier type de contexte regroupant un nombre important d'évènements pourrait tout simplement être identifié comme « thématique ». Dans tous ces cas et bien que nous y trouvons parfois de la prise de photos ou de la danse, c'est le partage d'une forme de *kosupure* commune et le désir de rencontrer d'autres adeptes d'une même pratique qui figurent au premier plan. Par exemple, des évènements assez connus dans la scène *underground* sont organisés pour la mise en pratique du *josou*, du *kigurumi*, ou du gothique/lolita. Si les costumes ne sont pas souvent faits en fonction de mangas, *anime* ou jeux vidéos, un thème est habituellement proposé par les organisateur-e-s pour influencer le choix des

¹⁴ Dans un évènement comptant plus de 400 individus, un groupe de *layeur-e-s* reproduisaient les *cosplay* (*dansou*) des membres de l'équipe *Seigaku* de la série *Prince of Tennis*. Elles et ils sont monté-e-s sur la scène pour mener la chorégraphie au moment où la chanson propre à leur série s'est mise à jouer. Dans cet évènement spécifique, des *layeur-e-s* étaient sur le plancher de danse du début à la fin. Contrairement aux évènements dans des boîtes de nuit, les *layeur-e-s* ici présent-e-s ne semblaient pas y consommer des breuvages alcoolisés.

costumes portés – par exemple l’image de vampires ou un thème saisonnier comme celui de Noël. Nous y trouvons aussi parfois des groupes de musique ou des disk jockeys et autres performances liées au thème. Bien qu’il est souvent possible de trouver de l’information propre à ces soirées en ligne, il est ici question d’évènements fréquentés principalement par des individus faisant souvent déjà partie des réseaux sociaux associés à ces évènements. Une fois entré-e-s dans ces cercles, l’information devient toutefois plus facilement accessible aux individus. Il est souvent possible de trouver dans ces évènements un moment où les activités cessent, et où l’on permet aux individus présent-e-s de venir présenter de l’information à propos d’évènements qu’elles et ils organisent ou connaissent – des communications qui se déroulent toutefois et de façon quasi exclusive en japonais.

Contrairement aux évènements en grandes salles, mais de façon similaire à ceux comme le *danpa*, ces évènements se passent souvent durant la nuit. Il est aussi habituellement demandé aux individus de se vêtir de leur costume avant de se rendre à l’évènement pour qu’elles et ils puissent ainsi bénéficier d’un coût d’entrée réduit. Prenant un exemple de la façon dont cette règle permet de jouer avec les catégories sociales, mentionnons qu’il est habituel au Japon d’avoir un prix différent pour les hommes et les femmes lors de l’entrée dans des bars et clubs de nuit. Ainsi, lors d’un évènement mensuel pour individus *josou* et *nyuuhaafu* fréquenté à plusieurs reprises avec un-e des participant-e-s, la règle était de payer le coût associé au genre dont on faisait la performance. En d’autres mots, les individus habillés en « femme » payaient le coût réduit, et vice versa. Il va sans dire que la

différence de prix était principalement symbolique, mais la règle participait à la transformation de l'expérience vécue selon les participant-e-s.

Photo 12. Exemple d'un lieu populaire où un grand nombre d'évènements propres aux contextes thématiques se sont déroulés¹⁵



Que ce soit pour les pratiques qui ont été présentées ou les contextes jusqu'ici discutés, ces listes ne prétendent pas être exhaustives. Ces deux sections offrent plutôt une classification de travail des principaux contextes explorés lors du terrain de recherche et des différentes pratiques de *kosupure* leur étant associées. En ce sens, « mettre en pratique le *kosupure* » renvoyait à différentes sources qui

¹⁵ Cette photo a été prise dans le resto-bar *Christon Café* à Shinjuku (Tokyo). Connaissant l'organisateur des différents évènements *kosupure* s'y déroulant de façon hebdomadaire, il a été possible d'y faire beaucoup d'observation participante et même d'y travailler pour plusieurs mois au cours du terrain de recherche.

inspiraient les costumes, à différentes façons de jouer avec ces costumes et à différents contextes où il était possible de s'adonner à ces activités ludiques. Les contextes de mise en pratique de costumes particuliers étaient parfois choisis en fonction des costumes, et à d'autres moments les costumes étaient choisis en fonction des contextes. Ce qui « était fait » et ce qu'il « était possible de faire » en costume étaient donc différents d'un contexte à l'autre, tout comme les jeux d'identités et les interactions avec autrui qui prenaient place dans ces situations. Ce sont ces différentes pratiques qui constituent ensemble notre objet de recherche, ces pratiques de *kosupure*.

5. Démarche méthodologique

Dans ce cinquième chapitre, nous présentons la démarche méthodologique que nous avons choisie pour répondre à notre question de recherche. Notre approche est celle des parcours de vie, une approche qui se situe à l'intérieur du paradigme constructiviste. Les outils méthodologiques qui ont été utilisés sont les entrevues semi-dirigées, l'observation participante et la production d'un calendrier par les participant-e-s à partir de leur trajectoire ludique associée au *kosupure*. Le terrain de recherche s'est déroulé entre mars 2010 et mai 2012, période au cours de laquelle un total de 30 entrevues ont été menées avec 10 participant-e-s. Suite à la transcription des entrevues, nous avons utilisé la théorisation ancrée pour analyser les données provenant des différents outils méthodologiques. Comme il est coutume de procéder en théorisation ancrée, le processus réflexif pour la construction de la théorie s'est articulé dans un dialogue entre théories et données, d'un va-et-vient itératif qui mobilisait à la fois des processus inductifs et déductifs (Alvesson et Karreman, 2011 : 3). Ce sont ces analyses qui seront au coeur des discussions dans les quatre prochains chapitres.

Le présent chapitre comporte cinq sections. La première décrit la ville de Tokyo et la façon dont le terrain de recherche s'est déroulé. La deuxième sert à expliquer la façon dont les participant-e-s ont été choisi-e-s et recruté-e-s et à définir le rapport entre le chercheur et les participant-e-s. Par la suite, la cueillette et l'analyse des données sont expliquées en détail, liant ces décisions méthodologiques à l'approche

des parcours de vie qui a été choisie. Finalement, les deux dernières sections servent à discuter les considérations éthiques de cette recherche et les questions de validité.

5.1. Le terrain de recherche

5.1.1. Choix de la ville : Tokyo

Tokyo est la ville la plus peuplée du Japon, une métropole qui compte parmi les 47 préfectures du Japon et qui s'étend sur 2188 km² (Statistics Bureau, 2011 : 202). En 2010, sa population totale était de 13.2 millions d'habitant-e-s. De ce nombre, un peu plus de cinq millions d'individus étaient passé-e-s à l'âge adulte entre 1990 et 2010 (Statistics Division, 2015). Géographiquement, cette ville se trouve sur la côte est du Japon, se situant au sud de la ligne médiane entre les deux pôles de l'archipel japonais.

Ne comptant pas ses banlieues, la ville centrale de Tokyo est composée de 23 districts (*ku*). Elle abrite plusieurs quartiers qui sont bien connus comme des nids de la culture populaire japonaise – par exemple, Harajuku, Akihabara et Ikebukuro. Cette ville est aussi identifiée par un grand nombre d'individus et de groupes comme un espace où il est possible d'échanger, de tester et de faire la promotion d'idées créatives en termes de l'industrie culturelle du Japon (Nobuoka, 2010). Le Ministère de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie a d'ailleurs ratifié cette prise de position en donnant à Tokyo une place importante dans la *Cool Japan Strategy* à

travers son projet *Creative Tokyo* (Creative Industries Division, 2012). Tokyo était donc un choix attrayant pour faire le terrain de recherche, à la fois parce qu'on trouve beaucoup de jeunes adultes dans ce centre urbain et parce que cette ville est un foyer de la culture populaire au Japon.

5.1.2. Préparation au départ et entrée sur le terrain

Avant même que le départ pour le terrain soit entamé, j'avais déjà vécu un certain nombre d'expériences liées au *cosplay*¹. Premièrement, je m'étais familiarisé avec cette forme particulière de *kosupure* à travers différents sites web spécialisés propres aux communautés de *layeur-e-s*, notamment *cosplay.com*, *curecos.com* et *cosp.jp*. J'avais aussi participé à différents événements de *cosplay* à l'extérieur du Japon, dans l'est du Canada, et mené une série d'entrevues dans une convention intitulée *G-Anime* en février 2009². Ce, en plus de participer à quelques événements de type *Live Action Role Playing Game* inspirés de jeux vidéos japonais. Par la suite, j'ai aussi passé le mois de mai 2009 au Japon, un séjour durant lequel j'ai pu participer à mes premiers événements de *kosupure* à Tokyo.

Une fois arrivé à Tokyo en mars 2010 pour mon terrain, j'ai immédiatement commencé à chercher des événements où il me serait possible de faire de

¹ Puisque la description du déroulement du terrain relève des expériences du chercheur, nous avons pris la décision d'écrire cette section à la première personne du singulier. Cette utilisation de la première personne du singulier sera aussi étendue à la descriptions des expériences présentées dans les chapitres d'analyse.

² Ces entrevues avaient elles aussi été approuvées par le Comité d'éthique de la recherche de l'Université d'Ottawa lors d'un processus d'approbation éthique antérieur.

l'observation participante. Je me suis aussi familiarisé avec les quartiers qui étaient identifiés comme des espaces liés à la culture populaire japonaise et au *kosupure* – notamment ceux de Akihabara, Harajuku, Ikebukuro, Nakano et Shibuya. Les évènements que j'ai fréquentés durant les premiers mois étaient ceux qui étaient les plus accessibles aux novices, particulièrement ceux de grande envergure dans les contextes commerciaux et photographiques. Je trouvais habituellement de l'information à leur sujet à travers des sites web, des revues et des magasins spécialisés. Sans surprise, l'information pour ces évènements était exclusivement en japonais et parfois difficile à trouver. Incidemment, ceci rendait ces évènements peu accessibles aux touristes et même aux individus non initié-e-s. Ces premières expériences m'ont permis de m'engager d'un pied ferme dans la recherche de terrain peu de temps après m'être établi au Japon.

À travers la participation aux évènements et l'exploration de réseaux en ligne, j'ai réussi à rencontrer des individus avec qui j'ai commencé à faire du *cosplay* de façon plus régulière. La fin de cette première période a été couronnée par une participation en tant que bénévole au *World Cosplay Summit* (*sekai no kosupure samitto*) en juillet 2010, un évènement annuel d'envergure internationale tenu à Nagoya. Participer à cet évènement m'a permis de m'intégrer dans de nouveaux réseaux. J'ai notamment pu rencontrer et discuter avec des membres du comité organisateur, des représentant-e-s de médias associés au *kosupure* comme la revue *Cosmode* et des *kosupureyeu-e-s* qui faisaient partie des équipes qui

participaient à l'évènement – équipes venu-e-s d'un peu partout au Japon et de 14 autres pays.

5.1.3. Approfondissement du terrain : les visages moins connus du *kosupure*

Vers la fin de juin 2010, une personne-ressource m'a fourni de l'information à propos d'un établissement qu'il avait identifié comme « inhabituel ». Le commerce en question était un café thématique de mangas et d'*anime* où les employé-e-s étaient soit des hommes qui pratiquaient le *josou* (vêtements de femmes) ou des individus qui s'identifiaient comme femmes *nyuuhaafu* (transgenre). En contraste, les évènements auxquels j'avais jusque là participé avaient majoritairement été fréquentés par des jeunes femmes. Bien qu'un nombre considérable de ces femmes faisaient des *cosplay dansou* (personnages masculins issus de manga, d'*anime* et de jeux vidéos), j'avais rencontré peu d'hommes et peu d'hommes qui faisaient du *kosupure josou*. À vrai dire, nombre d'évènements auxquels j'étais allé interdisaient la pratique du *josou* à travers différents règlements. Aller à ce café m'avait ainsi ouvert de nouveaux réseaux, de nouvelles portes, de nouvelles opportunités.

C'est à partir de ce moment que le terrain de recherche a « explosé » et que j'ai réellement pu apprécier l'ampleur de ces pratiques de *kosupure* au Japon et à Tokyo, leur nombre et leur diversité. J'ai créé des liens avec les employé-e-s et les client-e-s de cet établissement, et plusieurs d'entre elles et eux m'ont aidé à trouver de nouveaux évènements. Contrairement aux évènements qui se déroulaient pendant le jour, ces soirées duraient jusqu'à environ cinq heures du matin : ceci me

donnait amplement de temps pour observer, prendre des notes et pour discuter en profondeur avec les autres individus présent-e-s. Ces opportunités m'ont aussi amené à rencontrer ou à être présenté à d'autres *kosupureyeur-e-s*, et dont certain-e-s sont devenu-e-s d'important-e-s informateur-e-s ou même des participant-e-s à l'étude. Dans tous les évènements où j'entrais, j'étais à la fois un nouveau visage et une des seules personnes non japonaises. Même pour la majorité des individus né-e-s au Japon, ces évènements étaient peu connus et peu communs. Je me sentais « sortir du lot » – une expérience qui ne m'était pas étrangère depuis mon arrivée au Japon, mais que je sentais accentuée dans ces contextes. Cela dit, le fait que je ressortais semblait aussi piquer la curiosité des individus qui participaient de façon régulière à ces évènements. Et cette curiosité a souvent mené à l'ouverture de nouvelles opportunités qui me permettaient de m'intégrer dans ces différents réseaux.

Il est important de noter que je n'étais pas seulement en train de découvrir des nouveaux évènements : je découvrais aussi de nouveaux types de contextes où le *kosupure* était pratiqué et de nouvelles « formes » de *costume play* que je n'avais pas rencontrées sur le terrain jusque là – et qui n'étaient parfois pas discutés dans la littérature. Ceci éveillait en moi beaucoup de questions, comparant ces différentes pratiques de *costume play* à celles qui avaient été au cœur de mon terrain de recherche depuis mon arrivée. Dans ces nouveaux évènements, le *costume play* se combinait à d'autres pratiques comme le *josou* (vêtements de femmes), le fétichisme, la mode et la danse. À chaque évènement, une nouvelle porte s'ouvrait

sur le monde peu connu du *kosupure* au sein de la culture populaire, mais plus « *underground* » de Tokyo, ce *costume play* japonais. Durant cette période, j'ai poussé l'observation participante plus loin et j'ai moi-même débuté – avec l'aide de mes informateur-e-s et des participant-e-s – la pratique de différentes formes de *costume play* que je n'avais pas pu explorer jusque là. Entre autres, j'ai pu faire du *josou*, du *cosplay josou* (ou *crossplay*), des costumes liés davantage à la mode et au *kigurumi*. C'est aussi à ce moment que je me suis inscrit à *Mixi* – un site internet de réseautage pour les individus vivant au Japon – et que j'ai commencé à multiplier mes cartes d'affaires (*meishi*), outils indispensables pour le réseautage social au Japon.

Un autre moment décisif du terrain de recherche a été la rencontre d'un organisateur d'évènements de *kosupure* avec qui j'ai emménagé à la fin d'octobre 2010. Cet individu avait déménagé à Tokyo un peu plus de 10 ans auparavant et y vivait depuis ce temps. Trois ans après être arrivé au Japon, il avait commencé à organiser ses premiers évènements, culminant dans la création d'un bar *kosupure* dont il était toujours le principal gestionnaire à la fin du terrain de recherche. J'ai habité avec lui jusqu'à la fin de mon séjour en mai 2012, le suivant plusieurs fois par semaine dans différents évènements *kosupure*. Durant cette longue période, je l'ai assisté dans ses différents projets, que ce soit dans les évènements *kosupure* qu'il organisait ou au bar thématique qu'il gérât. Son équipe d'employé-e-s – qui comptait à ce moment quatre membres principaux – était exclusivement composée de personnes japonaises pratiquant le *kosupure*. La vaste majorité de la clientèle

qui fréquentait ses événements était, elle aussi, majoritairement composée de Japonais-es.

Photo 13. Exemples de cartes d'affaires (meishi) produites et utilisées au cours de l'observation participante³



Durant les mois qui ont suivi, j'ai été « complètement plongé » dans le monde de la culture populaire, de ses sous-cultures et du *kosupure*. Je me sentais fort privilégié : j'avais d'excellent-e-s informateur-e-s et je bénéficiais d'un grand soutien des gens que je rencontrais. À titre d'exemple, à travers les contacts que j'avais

³ Partant du coin supérieur à gauche vers la droite, les quatre premières cartes représentent des personnages issus de séries *anime* : *Yakitate!! Japan*, *Junjo Romantica*, *Prince of Tennis* et *Macross Frontier*. La photo pour la cinquième carte avait été prise dans une tenue représentant un personnage « original », et la dernière était en simple *josou*.

accumulés, il m'arrivait souvent de pouvoir être exempté des coûts associés à l'entrée aux événements – lesquels auraient normalement été entre 18 C\$ (1500 yens) et 85 C\$ (7000 yens)⁴. Incidemment, ma participation aux événements a décuplé, chose qui n'aurait pas été possible sans le soutien de ces individus. Les semaines les plus occupées étaient de véritables « marathons » pouvant compter plus de cinq événements, parfois plusieurs en une même journée. J'avais la chance inédite d'un accès au terrain de recherche des plus propices à la réflexion souhaitée, comme peu pourraient l'avoir trouvé. À partir de ce moment, j'ai aussi commencé à participer de temps à autre aux spectacles de la troupe du bar *kosupure* où je figurais maintenant en tant que membre du personnel. Ceci m'a aussi amené à suivre la troupe pour une « tournée » en Europe en mai 2011 et à étendre mon séjour pour une année additionnelle, c'est-à-dire jusqu'à mai 2012⁵.

Après avoir effectué les procédures pour prolonger mon séjour, j'ai continué à identifier des individus et des groupes qui semblaient avoir des expériences de *cosplay* particulièrement riches et qui pratiquaient aussi souvent différentes formes de *kosupure*. J'étais solidement ancré dans le milieu de la culture populaire. Parmi les individus que j'avais rencontré-e-s à travers l'observation participante, j'ai recruté dix participant-e-s officiel-le-s. À travers les mois qui ont suivi, j'ai continué à

⁴ Entre mars 2010 et mai 2012, le taux de change du dollar canadien au yen japonais a varié entre 75,59 et 92,96. Le taux de change utilisé pour présenter les sommes monétaires dans cette thèse est de 82,34 – le taux de change moyen pour cette période.

⁵ Les données recueillies au cours de ce voyage à l'extérieur du Japon portaient davantage sur la question de la réception de la culture japonaise en Europe. Puisque ces expériences n'étaient pas directement liées au questionnement proposé dans cette thèse, nous avons décidé d'omettre ces données des analyses qui ont été faites.

multiplier mes expériences d'observation participante, j'ai demandé aux participant-e-s de remplir un calendrier décrivant leurs parcours depuis qu'elles et ils avaient commencé le *kosupure* et j'ai mené trois entrevues avec chaque participant-e-s. Les sections qui suivent serviront à expliquer en plus de détails la méthodologie qui a été utilisée à travers ces deux ans de terrain.

5.2. Le choix des participant-e-s à l'étude et leur recrutement

5.2.1. Critères de sélection

Les 10 participant-e-s recruté-e-s pour cette étude sont né-e-s au Japon et y ont vécu pour la grande majorité de leur vie. Ce sont des individus qui s'identifient généralement comme des femmes et des hommes, à l'exception de Mami, qui a préféré ne pas répondre à cette question et a dit être indifférent-e quant à son identification de genre. Au moment des entrevues, leur âge variait entre 23 et 42 ans, et la durée de leur pratique du *kosupure* se situait entre trois et 21 ans. L'âge et le genre des participant-e-s n'ont pas constitué des critères de sélection des participant-e-s, pour autant que ces participant-e-s étaient passé-e-s à l'âge adulte après le début de la crise en 1990. Parmi les participant-e-s à notre étude, huit avaient fréquenté ou fréquentaient toujours l'université et deux avaient fait leurs études dans une école professionnelle. De plus, aucun-e des participant-e-s n'avait d'enfants, mais six avaient déjà songé à cette question.

Tableau 2. Âge, identification de genre, statut civil, occupations principales, nombre d'années passées depuis le début de la pratique, et formes de *kosupure* pratiquées par les participant-e-s

Prénom (fictif)	Âge	Genre	Statut civil	Occupations principales	Durée (années)	<i>Kosupure</i> pratiqué
Daisuke	28	Masculin	En couple	Doctorant en génie des matériaux	3	<i>Cosplay josou</i>
Kaori	25	Féminin	Célibataire	Recherche d'emploi post-graduation	4	<i>Cosplay dansou, cosplay, orijinaru</i>
Haruka	26	Féminin	Célibataire	Travaille dans un magasin de mode <i>visual kei</i>	8	<i>Cosplay dansou, cosplay, gothique/lolita</i>
Kana	23	Féminin	En couple	Étudie en médecine	9	<i>Cosplay dansou, cosplay, gothique/lolita, orijinaru</i>
Ai	28	Féminin	Mariée	Travaille au foyer, gérante dans un magasin de mode gothique/lolita, barmaid	10	Gothique/lolita, <i>cosplay, cosplay dansou, orijinaru</i>
Yoko	24	Féminin	Célibataire	<i>Disk jockey</i> dans un bar d' <i>anime</i>	10	<i>Cosplay dansou, cosplay</i>
Tomoko	28	Féminin	Célibataire	Travaille dans une agence de promotion	11	<i>Cosplay</i>
Mai	27	Féminin	En couple	Travaille comme <i>talento</i>	14	<i>Cosplay dansou, cosplay</i>
Mami	35	Indifférent-e	En couple	Gérant-e d'un <i>maid-café</i>	21	<i>Josou, cosplay josou et/ou dansou, cosplay, gothique/lolita, orijinaru</i>
Tetsuya	42	Masculin	Célibataire	<i>Salaryman</i>	21	<i>Cosplay josou, cosplay, josou, kigurumi, orijinaru</i>

Certain-e-s des participant-e-s ont été rencontré-e-s très tôt après l'entrée sur le terrain, tandis que d'autres ont été rencontré-e-s quelques mois avant sa fin. Ainsi, il s'avère important de noter que nous avons été présent – dans plusieurs cas – pour une portion importante de la durée de la pratique des participant-e-s. De plus, six

des participant-e-s fréquentaient aussi le bar *kosupure* discuté dans la section précédente. Le temps que nous avons passé ensemble nous a permis de partager un nombre important d'expériences avec ces participant-e-s et a permis d'être témoin de plusieurs transformations ou moments importants dans leur vie. Au total, trois entrevues ont été faites avec chacun-e des 10 participant-e-s pour approfondir notre compréhension de leurs expériences.

Au niveau du choix des participant-e-s, nous avons utilisé une stratégie d'échantillonnage théorique (*theoretical sampling*). Les participant-e-s ont été choisi-e-s avec le souci de mieux construire la théorie, une façon de procéder utilisée en théorisation ancrée (Breckenridge et Jones, 2009 ; Glaser et Strauss, 2006[1967]). La sélection des participant-e-s a donc été faite en fonction de leur expérience et de leur capacité à participer pleinement au projet pour mieux répondre aux questions et mieux définir les concepts liés à cette étude. En d'autres mots, le choix des participant-e-s a été fait en fonction d'une volonté de mieux comprendre certains processus sociaux liés à la construction identitaire et aux interactions au sein de la mise en pratique du *kosupure*. Puisque je connaissais déjà les participant-e-s, que nous avons déjà parlé plusieurs fois ensemble et que nous étions déjà allés à des événements ensemble, je savais que ces participant-e-s pourraient et accepteraient de m'en dire beaucoup à propos du processus de construction identitaire. Cette stratégie d'échantillonnage a été utilisée jusqu'à ce que la saturation théorique soit atteinte, c'est-à-dire jusqu'à ce que les catégories

soient considérées assez denses et que les données ne fournissent plus de nouvelles pistes (Breckenridge et Jones, 2009 ; Glaser et Strauss, 2006[1967]).

En ce qui a trait au recrutement, les participant-e-s ont été abordé-e-s lors d'évènements de *kosupure*. Dans certains cas, les participant-e-s abordé-e-s étaient des connaissances, c'est-à-dire des individus rencontré-e-s de façon informelle par le passé. Toutefois, il est important de préciser que ces participant-e-s n'étaient pas des individus avec qui ce lien de connaissance aurait brimé le libre choix d'accepter ou de refuser de participer à l'étude. Premièrement, il n'existait pas de rapport hiérarchique entre moi – le chercheur principal – et les individus approché-e-s. Deuxièmement, le protocole de recrutement informait les individus de leur droit de refuser ou d'arrêter la participation à tout moment. Ce droit était aussi répété au début de chaque entrevue. Quant aux individus rencontré-e-s pour la première fois, il est à noter que d'approcher les gens pour discuter constitue une pratique considérée normale lors de ces évènements. Les individus se présentent entre elles et eux, échangeant souvent des cartes d'affaires (*meishi*) où les informations pour entrer en contact figurent – cartes comme celles présentées à la section précédente. Dans les situations où les individus abordé-e-s ont accepté d'échanger leurs informations et se sont dits intéressé-e-s à participer ou à en savoir davantage, la lettre d'information incluse dans la demande de déontologie leur a été envoyée. Suite à la lecture de cette lettre, un rendez-vous pour la première entrevue était fixé avec les individus qui s'identifiaient comme toujours intéressé-e-s à participer. Les

dates pour les prochains rendez-vous étaient par la suite choisies au cours de la première entrevue, ou suite à celle-ci.

Un critère additionnel de sélection a été le consentement des participant-e-s à l'utilisation de photos et vidéos capturés lors de l'observation participante. Puisque le corps et les interactions constituent des dimensions importantes de la présente recherche, le recrutement des participant-e-s n'a généralement pu être fait que dans la mesure où les participant-e-s consentaient à ce critère d'inclusion. Ce critère de sélection figurait d'ailleurs sur la lettre d'information et la lettre de consentement. Quoique la majorité des participant-e-s étaient excitée-e-s à l'idée de pouvoir présenter leurs photos et vidéos, une décision a été prise de ne pas présenter les données visuelles propres à la participante nommée Mai. Les données audiovisuelles ont pu servir à l'analyse, mais les données visuelles ne sont pas présentées dans le texte en tant qu'exemple suite à la demande de la participante. Puisque cette participante était connue, ce choix a été fait pour minimiser encore davantage les possibilités d'associer les expériences personnelles discutées à l'individu en question. Bien que l'impossibilité de présenter les données visuelles pour cette participante pourrait être considérée une limite, son expérience particulière s'avérait aussi d'un intérêt théorique non négligeable pour la présente recherche.

Dans la mesure où les individus ont répondu aux critères énoncés ci-haut et qu'elles et ils étaient disponibles pour participer pleinement à l'étude, les première-e-s

arrivé-e-s ont été les premièr-e-s choisi-e-s pour la participation à l'étude. Toutes les personnes jugées admissibles n'ont pas été incluses dans l'étude, et un participant potentiel s'est désisté au cours du processus avant la sélection finale des participant-e-s. Une des raisons était que la participation à cette étude aurait demandé un grand investissement de temps de la part de ce participant et que son emploi ne le permettait pas. Hormis ceux jusqu'ici énoncés, il n'y a pas eu de critères scientifiques additionnels considérés pour la sélection des participant-e-s.

5.2.2. Rapport entre le chercheur et les participant-e-s

Dans cette recherche, nous considérons que ce sont les participant-e-s qui sont les réel-le-s expert-e-s de leurs expériences et de leurs réalités sociales. En ce sens, les participant-e-s étaient en quelque sorte considéré-e-s comme des « cochercheur-e-s ». Notre position épistémologique constructiviste pourrait être définie comme « transactionnelle et subjectiviste » :

[t]he investigator and the investigated object are assumed to be interactively linked, with the values of the investigator (and of situated 'others') inevitably influencing the inquiry [...] what can be known is inextricably intertwined with the interaction between a *particular* investigator and a *particular* object or group. (Guba et Lincoln, 2004)

Ainsi, puisque cette recherche portait de façon spécifique sur les expériences des participant-e-s, il nous apparaissait très important de ne pas imposer aux participant-e-s nos propres valeurs et nos propres interprétations des récits, des situations d'interaction, des événements. En d'autres mots, les interprétations de notre propre expérience du terrain. Dans le cadre de cette recherche en particulier, différentes stratégies ont été employées pour que les expériences vécues et

rapportées par les participant-e-s soient présentées le plus fidèlement possible dans les analyses et leur présentation.

Premièrement, lors de l'observation participante, je me présentais toujours comme quelqu'un qui était encore « en train d'apprendre les règles, les coutumes et les façons de faire » associées à ces pratiques – et ce même après avoir passé une longue période de temps sur le terrain. Il était important pour moi de ne pas tenir pour acquises les interprétations que je me faisais au cours de l'expérience du terrain de recherche. En tant qu'individu non japonais, le fait de se présenter en tant que quelqu'un qui ne comprenait pas pleinement les situations auxquelles je participais n'apparaissait pas déplacé pour les participant-e-s. Même lorsque le sens de certaines expériences pouvait sembler évident, des précisions et des reformulations étaient demandées et discutées. Un travail actif était fait pour ne rien prendre pour acquis.

Deuxièmement, nous avons aussi choisi de passer un plus grand laps de temps sur le terrain et de faire plusieurs entrevues avec un nombre plus restreint de participant-e-s. Même lorsqu'un questionnement émergeait à la suite d'une situation ou d'une entrevue, il était toujours possible de revenir sur ces questions par la suite. Plus de 100 heures ont assurément été passées avec chacun-e des participant-e-s au cours des deux années et trois mois de terrain. Ceci m'a permis de rencontrer ces participant-e-s de nombreuses fois, que ce soit aux événements ou pendant leur préparation, pour les entrevues, ou encore dans des situations sociales non liées de

manière directe au *kosupure*. Incidemment, j'ai pu poser les questions que j'avais à poser et les participant-e-s ont aussi eu le temps d'identifier et de discuter les éléments de réponse qu'elles et ils considéraient être les plus importants.

En un sens, on pourrait dire que la relation que je partageais avec ces « cochercheur-e-s » nous amenait à former une sorte d'« intellectuel collectif » visant à objectiver le monde social dans lequel nos interactions et nos expériences se déroulaient – « une objectivation participante » (Bourdieu, 2003 ; Hamel, 2008). Je n'imposais pas la question de l'identité et de leurs parcours de vie sur ces participant-e-s : il est clair que ces questions avaient déjà fait surface dans leurs pensées et dans leurs mises en pratique passées du *kosupure*. Ainsi faisant, les expériences que j'avais vécues sur le terrain et que nous avons vécues ensemble permettaient aussi de refléter les expériences passées des participant-e-s cochercheur-e-s, de pousser plus loin ces réflexions qui se faisaient critiques d'elles-mêmes.

5.2.3. Apprentissage de la langue

Environ deux ans avant le début du terrain de recherche, j'ai commencé à apprendre le japonais. J'ai suivi des cours à l'Université d'Ottawa ainsi qu'avec des écoles communautaires. Une fois arrivé au Japon, j'ai poursuivi mon étude du japonais en suivant des cours de langue intensifs à l'Université Sophia. Ces cours m'ont préparé pour le terrain de recherche, me donnant l'opportunité d'apprendre le vocabulaire de base et de pratiquer la conversation de façon régulière.

Cela dit, un défi que j'ai rencontré lors du terrain de recherche a été le besoin de m'ajuster au niveau de langue utilisé par les participant-e-s. Le langage qu'elles et ils utilisaient avec moi et avec leurs ami-e-s était très familier, assez différent de celui appris en classe. À travers les premiers mois d'observation participante, j'ai pu me familiariser avec cette façon de parler et j'ai pu apprendre les expressions utilisées par les participant-e-s avec leur aide. Lorsqu'un mot n'était pas clair pour moi, je demandais aux participant-e-s de préciser ce qu'elles et ils voulaient dire, ou encore de me fournir des exemples. Somme toute, la langue n'a pas été une barrière pour les entrevues ou l'observation participante. Au contraire, le souci que les participant-e-s avaient d'expliquer clairement leurs idées et de bien expliquer leurs expériences s'est avéré être une force.

5.3. L'approche méthodologique

Quoiqu'un terrain de plus de deux ans s'avère être une pratique méthodologique peu commune en sociologie, une telle approche était indispensable à une compréhension approfondie de l'objet de recherche et des expériences des participant-e-s. En d'autres mots, il était primordial au succès de cette recherche de côtoyer les participant-e-s durant différents moments importants de leur mise en pratique du *kosupure*, de vivre avec elles et eux les expériences, de s'appliquer à comprendre le système de représentations qui avait participé et participait toujours à construire leur « réalité sociale ». L'approche méthodologique choisie devait donc pouvoir capturer la complexité de ces expériences, à la fois dans l'immédiateté de la

mise en pratique du *kosupure*, dans l'articulation de ces expériences à travers le temps et dans une compréhension en profondeur des récits des participant-e-s.

Plus spécifiquement, nous désirions dans cette thèse comprendre la façon dont le processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es s'articulait à travers la mise en pratique du *kosupure*. Nous voulons aussi situer les expériences et les trajectoires liées à ces pratiques dans le parcours de vie de ces jeunes, nous permettant de comprendre ces expériences à la lumière de transformations sociales plus larges au niveau de la société japonaise et des individus. Pour ce faire, il était nécessaire pour nous de trouver une approche méthodologique qui nous permettait de lier ces différents éléments. Telle que nous l'avons déjà dit, l'approche que nous avons choisie est celle des parcours de vie.

5.3.1. Les cinq principes guidant l'étude des parcours de vie

Comme nous l'avons vu aux chapitres 2 et 3, la présente recherche privilégie l'étude du processus de construction identitaire comme une expérience subjective, mais donne aussi une attention particulière à la façon dont ce processus s'ancre dans les interactions et les mises en pratique concrètes des passetemps discutés. Elle s'inscrit dans l'approche des parcours de vie et donne une place d'importance à l'étude du « temps » à travers l'analyse de récits biographiques ; une question qui a pris une importance significative en sociologie à la suite d'études longitudinales pionnières à l'Université de Californie au cours des années 1920 (Eichorn et coll., 1981 ; Elder, 1998 ; Jones et coll., 1971).

Selon Elder (1974 ; 1998 ; 2001), quatre principes heuristiques caractérisent l'approche des parcours de vie que nous avons choisi d'utiliser. Ces principes découlent directement de son ouvrage intitulé *Children of the Great Depression*, un ouvrage considéré comme classique en étude des parcours de vie qui a porté sur les effets du contexte de dépression économique des années 1930 sur l'enfance et la vie de personnes américaines vivant à Oakland (Elder, 1974). Deux premiers principes sont étroitement liés au concept d'identité que nous avons présenté au chapitre 2. Premièrement, les vies sont interdépendantes puisqu'elles s'organisent à travers des réseaux de relations. Deuxièmement, les individus font preuve d'une certaine agentivité et construisent leurs parcours à travers les opportunités et les contraintes propres à l'histoire et aux circonstances sociales. La construction identitaire apparaît comme un processus dynamique et les parcours ne sont jamais complètement « déterminés » par les structures sociales et économiques, même s'ils sont fortement influencés par celles-ci.

Un troisième principe souligne que les vies s'inscrivent toujours dans un lieu et une période historique. Tel un reflet, situer un parcours dans son contexte est nécessaire à sa compréhension, mais peut aussi nous permettre de mieux comprendre ce contexte, comme la difficulté éprouvée par plusieurs jeunes adultes de trouver un emploi régulier. Le quatrième principe pose aussi l'existence d'un certain « *timing* » dans les parcours de vie, c'est-à-dire que les événements et les expériences n'ont pas le même effet sur les individus s'ils n'arrivent pas au même « moment » de leurs parcours de vie. Ces deux points rejoignent directement le

problème de recherche énoncé au chapitre 1. Ainsi, étudier l'expérience de passage à l'âge adulte dans le contexte sociohistorique particulier du Japon peut ici nous aider à mieux comprendre certaines des régularités et contingences propres aux expériences et séquences partagées par les jeunes adultes et qui établissent des points de comparaison au-delà de la diversité des expériences personnelles. Aborder les points de vue individuels devient le point d'ancrage pour parler des transitions dans la vie des jeunes adultes au Japon.

Plus récemment, Elder, Johnson et Crosnoe (2003) ont ajouté à cette liste un cinquième principe, lui aussi lié à la question de l'identité. Ils postulent que le développement psychosocial se poursuit tout au long de la vie, affirmant que les identités ne sont ni prédéterminées, ni fixes. La construction identitaire s'avère donc être un processus continu au fil du temps, un processus que nous étudierons ici à travers les pratiques culturelles de *kosupure*. Ces principes qui guident l'approche des parcours de vie concordent en tous points au problème de recherche que nous avons identifié et au cadre théorique que nous avons proposé.

Tout comme l'a fait Elder, la présente étude prend l'individu comme unité d'analyse pour mieux comprendre une société – la société japonaise. Toutefois, au lieu d'observer strictement les effets de forces économiques sur des enfants, nous nous intéressons ici à l'effet de la culture populaire sur des jeunes adultes en tant que participant-e-s à un ensemble de pratiques culturelles particulières dans un contexte qui est lui aussi caractérisé par ces forces. Cette étude se situe donc à

l'entrecroisement du processus de construction identitaire, de pratiques qui ont émergé de la culture populaire, d'un temps qui est le passage à la vie adulte et d'un contexte social et économique particulier marqué par la crise économique qui a débuté en 1990 – un contexte où les parcours de vie de ces jeunes adultes se sont transformés et diversifiés.

5.3.2. La collecte des données

Au coeur de notre collecte de données se trouvent les entrevues semi-dirigées, l'observation participante et des calendriers produits par les participant-e-s et portant sur leurs parcours de vie.

Les entrevues semi-dirigées

Au cours du terrain, nous avons choisi de faire et d'enregistrer trois entretiens d'environ deux heures avec chacun-e des 10 participant-e-s. Cette décision a été prise pour permettre de comprendre les expériences des participant-e-s « en profondeur ». Bien que ceci nous a amené à travailler avec un nombre plus restreint de participant-e-s, cette décision était considérée indispensable pour répondre à la question de recherche. Il aurait été impossible de capturer la richesse, la diversité et la complexité des expériences vécues par les participant-e-s en une seule entrevue. En tout, 30 entretiens ont été produits. Les données propres aux entrevues ont été recueillies à l'aide d'enregistrements sonores et de notes prises durant les entrevues. Les entrevues ont été menées en japonais avec neuf des participant-e-s. Dans le cas de Kaori, les entrevues ont été menées en anglais puisqu'elle a exprimé

son désir d'utiliser cette langue. Les enregistrements ont été transcrits dans la même langue que celle qui a été utilisée au cours des entrevues et les documents produits ont par la suite été importés dans le logiciel d'analyse qualitative *Nvivo 10*⁶.

Les trois entrevues semi-dirigées qui ont été faites avec chacun-e des participant-e-s ont été menées à l'aide de trois guides d'entretien produits à cet effet. Même si plusieurs questions générales et spécifiques avaient été décidées à l'avance, le contenu des guides a été modifié pour accommoder les éléments de réponse et les questionnements qui surgissaient au cours des entrevues et de ceux qui avaient émergé de l'observation participante et des entrevues menées préalablement (Spradley, 1980).

Le guide d'entretien pour la première entrevue a été construit pour saisir le récit des participant-e-s quant à leur trajectoire ludique, celle associée à leurs pratiques de *kosupure* (annexe 1). On parle ici de leur trajectoire au sens « subjectif », le récit tel qu'interprété et raconté par les participant-e-s (Dubar, 1998). Par « récit », nous entendons la mise en forme narrative par les participant-e-s de l'intrigue et d'un discours sur cet épisode de leur vie circonscrit par le début de la pratique du *kosupure* jusqu'au moment des entrevues (Bertaux, 1997 ; Demazière et Dubar, 2004 ; Dubar, 1998). Cette première entrevue avait pour objectif de mieux

⁶ Lorsque des passages sont cités en tant qu'exemple au cours de l'analyse, ces passages ont été traduits en anglais. Ayant appris le japonais à partir de l'anglais, il nous semblait plus facile et plus approprié de procéder ainsi.

comprendre le rôle et la place des pratiques de *kosupure* dans le parcours de vie des participant-e-s. Nous avons exploré la façon dont la trajectoire ludique associée à ces pratiques s'était articulée aux autres trajectoires sociales et professionnelles de ces individus et qui définissaient ensemble le parcours des participant-e-s. Nous avons aussi exploré le sens que ces participant-e-s donnaient à cette trajectoire particulière et aux expériences qu'elles et ils avaient vécues à travers la pratique du *kosupure*. Nous voulions savoir quand les participant-e-s avaient commencé à faire du *kosupure*, pourquoi elles et ils s'étaient intéressé-e-s à ces pratiques et comment s'étaient déroulées leurs premières expériences. Nous voulions aussi savoir ce qui se passait dans leur vie au cours de cette période et à l'extérieur du *kosupure*, et comment ces expériences s'étaient articulées avec leur pratique du *kosupure*. Encore, nous voulions comprendre comment cette pratique s'était transformée depuis le début et l'effet qu'elle avait eu sur la façon dont les participant-e-s s'étaient défini-e-s au cours de cette période.

En continuité avec la première, le guide d'entretien pour la seconde entrevue a été construit pour approfondir notre compréhension du récit des participant-e-s et pour comprendre plus en profondeur la complexité et la diversité de leurs expériences de *kosupure* (annexe 2). L'entrevue a été menée quelques semaines après la première, en fonction des disponibilités des participant-e-s. Les questions étaient formulées pour mieux comprendre les différentes façons dont les participant-e-s mettaient en pratique le *kosupure* et les différents contextes dans lesquels elles et ils mettaient le *kosupure* en pratique. Ceci nous a amené à explorer

plus en détail ce que les différentes formes de *kosupure* apportaient aux participant-e-s et le sens qu'elles et ils accordaient à celles-ci. Nous voulions aussi savoir avec qui ces différentes formes de *kosupure* étaient pratiquées, comment ces pratiques influençaient la relation de connaissance ou d'amitié qu'elles et ils développaient avec ces autres individus et comment ces relations et interactions différaient de celles développées avec des individus en dehors du *kosupure*.

Finalement, le guide d'entretien pour la troisième entrevue a spécifiquement été construit autour de discussions approfondies sur des situations d'interaction qui ont été identifiées comme « importantes » ou « marquantes » par les participant-e-s et qu'elles et ils considéraient liées à leur pratique du *kosupure* (annexe 3). Pour certain-e-s, ces expériences étaient comprises comme ayant joué un rôle important dans la façon dont elles et ils s'étaient subséquemment défini-e-s. On pourrait aussi là parler de points tournants, de moments décisifs de leur définition de soi. L'objectif était de mieux comprendre comment les participant-e-s avaient vécu ces expériences, avec qui elles et ils les avaient vécues, comment elles et ils avaient défini ces situations et comment elles et ils s'étaient défini-e-s dans ces situations.

De façon générale, le contenu associé à ces trois vagues d'entrevues a été utilisé pour les quatre chapitres d'analyse qui suivront cette définition de la démarche méthodologique. Cela dit, de façon plus précise, chaque chapitre s'est aussi inspiré du contenu d'une des trois entrevues en particulier. La première entrevue a été particulièrement importante pour l'analyse faite au chapitre 7 et qui porte sur

l'articulation entre la trajectoire associée au *kosupure* et les autres trajectoires sociales et professionnelles du parcours des participant-e-s. La seconde entrevue a principalement été utilisée pour l'analyse du chapitre 8 sur les moments forts de la trajectoire liée au *kosupure*. Finalement, la dernière entrevue a principalement servi pour les analyses du chapitre 9, chapitre portant sur la définition des situations de *kosupure* et la définition de l'identité pour soi à travers les interactions. En plus des entrevues, deux autres méthodes de collecte des données ont été utilisées de façon complémentaire et dans le but de construire la théorie : l'observation participante et la production de calendriers par les participant-e-s (Glaser, 2007).

L'observation participante

Premièrement, l'observation participante a permis de recueillir de l'information quant aux interactions, aux performances et aux présentations de soi observables lors de la mise en pratique du *kosupure* – des informations qui auraient autrement été inaccessibles par le biais d'autres méthodes (Spradley, 1980). Bien que l'observation participante s'est habituellement associée aux approches ethnographiques, c'est une méthode de collecte de données que plusieurs auteur-e-s ont identifiée comme utile au développement de théories (Alvesson et Karreman, 2011 : 20 ; Gérin-Lajoie, 2002) et qui a souvent été mise au service de la théorisation ancrée (Spradley, 1980 : 3 ; 15). L'observation participante était indispensable pour documenter les interactions, et a aussi permis de produire de nouvelles pistes et questions à explorer lors des entrevues après la production du guide d'entretien.

Les données propres à l'observation participante ont été accumulées par le biais de notes détaillées dans un journal de bord, de photos et de vidéos pris sur le terrain (Banks, 2007). Les notes ont été méthodologiques, théoriques et descriptives. Différentes autres données ont aussi été accumulées lors de l'observation participante : artéfacts propres à la pratique, brochures et dépliants, sites web pertinents. Au final, puisqu'une quantité importante de données a été recueillie de cette façon, seulement les données les plus pertinentes à la discussion ont été importées puis analysées à l'aide de *Nvivo 10*. Ces analyses ont servi pour l'écriture des quatre chapitres d'analyse, mais ont été particulièrement importantes pour le chapitre 6 – celui portant sur la façon dont les participant-e-s utilisaient leurs costumes au cours de la mise en pratique du *kosupure*.

Les calendriers produits par les participant-e-s

Finalement, en guise de préparation aux entrevues, un calendrier a aussi été rempli par les participant-e-s pour qu'elles et ils notent différentes informations liées à leurs parcours depuis leurs premières expériences de *kosupure* (annexe 4). Cet outil a permis de documenter l'éducation, les emplois et les autres passe-temps des participant-e-s, en plus d'informations propres à la participation au *kosupure* à travers les différentes années. Ces éléments biographiques constituent une source additionnelle d'information sur la mise en pratique du *kosupure* par les participant-e-s et sur leurs trajectoires « objectives » sociales et professionnelles depuis le début de cette pratique (Dubar, 1998). En un sens, c'était une première mise en forme officielle du récit dans le cadre de cette recherche, une présentation

de soi organisée autour de l'identité personnelle des participant-e-s au sens proposé par Goffman. Ces données ont été particulièrement utiles pour l'analyse des trajectoires au chapitre 7.

5.3.3. L'analyse des données

De façon générale, le codage et les analyses ont été faits de façon similaire pour les données provenant des entrevues et celles provenant de l'observation participant-e et des photos et des vidéos. Pour les entrevues, les analyses étaient menées à partir des transcriptions originales en japonais (neuf participant-e-s) et en anglais (une participante). Pour l'observation participant-e et les photos et vidéos, les analyses ont été faites à partir des notes méthodologiques, théoriques et descriptives.

Pour les entretiens, la première étape a été de faire ressortir le récit des participant-e-s des entrevues (Demazière, 2007, Demazière et Dubar, 2004). Ceci nous a amené à faire une première analyse verticale des entrevues pour chaque participant-e, et à en faisant ainsi ressortir l'« intrigue » :

L'entretien-récit a comme objet le sens subjectif d'un parcours personnel. Pour mettre en mots ce sens, le narrateur doit sélectionner, agencer, relier des épisodes qu'il juge « importants pour lui » et, pour cela, mettre en action un code narratif qui peut être interprété comme une architecture de catégories sociales. Mais ce code ne préexiste pas complètement à la situation d'entretien. Il est aussi expérimenté, affiné, rectifié au cours même de l'entretien, au fur et à mesure de la production et des reprises des séquences de la narration. (Demazière et Dubar, 2004 : 98)

Cette analyse « verticale » a consisté à regrouper les trois entretiens qui s'étaient déroulés à différents moments du terrain et les énoncés issus de l'observation participante considérés importants pour saisir en rétrospective cette « architecture de sens » pour chaque participant-e. La présentation ou la mise en scène du soi qu'est le *kosupure* se retrouvait pour ainsi dire elle-même mise en scène par les participants dans leur récit. Ainsi, l'important n'était pas de simplement « 'découvrir' le code définissant les catégories, c'est aussi 'reconstruire' le code organisant ces catégories en fonction d'une trajectoire passée, d'une lecture de la situation présente et d'anticipations d'avenirs plus ou moins probables » (Demazière et Dubar, 2004 : 99). Cette analyse a permis de faire ressortir les intrigues au coeur desquelles les articulations entre pratiques culturelles et identités pouvaient être réfléchies.

À partir de ces premières analyses, quatre sous-questions ont été formulées et ont mené à des analyses « horizontales » sur l'ensemble des récits des participant-e-s. Présentant ces analyses dans le même ordre que les chapitres apparaîtront, nous pourrions dire que la première concernait les différentes façons dont les participant-e-s jouaient avec leurs costumes et inspiraient leur conduite des sources (chapitre 6). La seconde analyse a mené à la construction d'une typologie. Celle-ci sert à définir les façons dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'articulait aux autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s (chapitre 7). La troisième analyse avait pour objet l'articulation du sens que donnaient les participant-e-s à leur pratique à travers les trois moments forts définissant cette

trajectoire (chapitre 8). Finalement, la dernière analyse horizontale a été celle portant sur le lien entre la définition des situations et la définition de l'identité pour soi au cours de la mise en pratique du *kosupure* (chapitre 9).

Le codage pour ces analyses a été fait en s'inspirant de la théorisation ancrée proposée par Glaser (Glaser, 1978 ; 2005 ; Glaser et Strauss, [2006]1967 ; Hernandez, 2009 ; Holton, 2010 ; Scott, 2009). Premièrement, un codage ouvert (*open coding*) a été fait. C'était là la première tentative de comprendre le matériel en produisant des codes (ou concepts) servant à nommer, décrire ou classifier les énoncés propres à la lecture verticale de chaque entrevue et au contexte. Par la suite, des familles de codes (*coding families*) ont été produites. Cette étape caractérise la méthode de Glaser et consiste à utiliser différentes catégories proposées pour définir les codes et orienter la recherche de nouveaux codes dans les données. Je me suis aussi inspiré de la littérature sur les pratiques pour coder les différents éléments caractéristiques des différentes formes de *kosupure* (Reckwitz, 2002). Finalement, un codage sélectif (*selective coding*) a été fait en faisant ressortir les concepts les plus importants et en traçant les liens entre ceux-ci. La rédaction de mémos théoriques a été particulièrement importante à cette étape cruciale de l'analyse.

Avant de conclure cette section, précisons que même si nous donnons une grande valeur aux procédures techniques proposées par Glaser dans ses textes, notre compréhension de certains des postulats de son approche ne s'est pas avérée

complètement orthodoxe. Plus précisément et en particulier sur la question du rapport entre chercheur-e et données, nous nous situons plutôt du côté de Charmaz (2006 : 10) qui propose que :

[i]n the classic grounded theory works, Glaser and Strauss talk about discovering theory as emerging from data separate from the scientific observer. Unlike their position, I assume that neither data nor theories are discovered. Rather, we are part of the world we study and the data we collect. We construct our grounded theories through our past and present involvements and interactions with people, perspectives, and research practices.

Ainsi, tout en demeurant critique face au rapport que nous entretenions avec les données sous analyse et face à notre propre expérience passée ou présente, nous avons débuté le processus d'analyse dès les débuts du terrain de recherche. Ce processus a suivi son développement, répété en parallèle avec les textes et données supplémentaires pour assurer que des concepts ou catégories d'importance n'avaient pas été oubliés et étaient en effet adaptés. Ceci a permis d'adapter la méthodologie et le cadre théorique aux données qui s'accumulaient progressivement. Le produit final a été la production et l'application du code théorique émergent aux pratiques à l'étude, au *kosupure*.

5.4. Les considérations éthiques

La question de l'anonymat est ici une des sources de considération éthique. Pour protéger l'anonymat des participant-e-s, des pseudonymes ont été inventés puis associés à chaque participant-e-s. Ces pseudonymes ont été choisis parmi une liste de prénoms populaires pour des individus de cet âge. Moi, ma directrice de thèse et la personne chargée de la transcription sont les seul-e-s à avoir eu accès à ces

codes, puisque ces personnes ont été en contact avec les données originales. Il est à noter que ces pseudonymes ne sont pas ceux habituellement utilisés par les participant-e-s au cours de leur pratique du *kosupure*.

Quant aux photos et vidéos, les visages et corps des participant-e-s n'ont pas été brouillés de façon à masquer davantage leur identité. Il était nécessaire de voir le corps des participant-e-s dans leur entièreté, puisque le corps et la mise en pratique du *kosupure* occupent une place significative dans l'analyse et la discussion des données. Ce sont des données qui ne pourraient être obtenues autrement et qui ont été jugées nécessaires à notre discussion. Toutefois, le risque que quelqu'un puisse identifier les participant-e-s en costume demeure très faible en raison du maquillage et de l'impressionnant nombre d'individus présent-e-s à ces événements. De plus, l'acceptation de la présentation de ces données était une des conditions pour la participation à cette étude.

5.5. La validité interne et externe

Il est important de noter que les analyses produites pour cette thèse n'ont pas mené à des conclusions qui pourraient être jugées « statistiquement généralisables ». En ce sens, les participant-e-s qui font partie de l'échantillon ne sont pas en soi « représentati-f/ve-s » d'une population plus large, comme celle des *kosupureur-e-s* ou encore celle des jeunes Japonais-es. Comme nous l'avons expliqué plus haut, elles et ils font partie d'un échantillonnage théorique dont la

visée était de construire une théorie. Or, la capacité d'extrapoler les conclusions et de faire des inférences en vertu d'une telle étude repose davantage sur la validité des analyses que sur la représentativité des événements observés. Même si elle ne coïncide pas avec l'image plus traditionnelle de la représentativité statistique formelle, la généralisation des conclusions théoriques est possible en dépit du fait qu'un cas étudié puisse sembler unique. Ainsi, une certaine responsabilité repose sur les lecteur-e-s et sur leur capacité de tracer des liens logiques entre différentes pratiques. Il y a possibilité de généralisation théorique, c'est-à-dire de généraliser la théorie que nous ancrons ici dans ces données à d'autres contextes et d'autres pratiques, si même de façon partielle.

À travers ce chapitre, nous avons présenté la démarche méthodologique employée pour cette recherche. Résumant quelques-uns des points principaux, nous dirons que cette démarche s'organisait à partir de notre approche, celle des parcours de vie. Le terrain de recherche a duré deux ans et deux mois, soit entre mars 2010 et mai 2012. Les entrevues, l'observation participante et la production de calendriers par les participant-e-s ont été les principaux outils pour notre cueillette des données. Ces données ont par la suite été analysées à travers la théorisation ancrée et ont mené à la rédaction de quatre chapitres d'analyse. La prochaine étape consiste maintenant à amorcer la discussion de ces analyses. Plus spécifiquement, nous nous tournons maintenant à mieux définir la mise en pratique du *kosupure*.

6. Mise en pratique du *kosupure* : utilisation des sources et des costumes

Comment les participant-e-s utilisaient-elles et ils leurs costumes à travers la mise en pratique du *kosupure*? Voilà la sous-question de recherche à laquelle nous répondrons dans ce premier chapitre d'analyse. Répondre à cette question est une étape incontournable de notre réflexion sur le processus de construction identitaire : le costume se trouvait au coeur de ces pratiques de *costume play* japonais et les sources qui inspiraient les participant-e-s étaient imbriquées avec la culture populaire. De plus, les expériences dont nous discuterons ici serviront de base aux analyses et aux discussions des prochains chapitres, nous amenant à définir les différentes façons dont le processus de construction identitaire des participant-e-s s'articulait à travers le *kosupure*. Ceci nous permettra aussi de mieux définir le rôle et la place qu'occupe la culture populaire dans la vie et le parcours de vie des jeunes.

Dans ce chapitre, nous présentons une première façon par laquelle le processus de construction identitaire des participant-e-s s'articulait à travers le *kosupure*, c'est-à-dire à travers les différents scénarios culturels et scripts interpersonnels que cette pratique permettait d'apprendre et d'utiliser au cours des interactions. Tels que défini au chapitre 3, ces concepts réfèrent respectivement à deux types de scripts sociaux, c'est-à-dire aux systèmes sémiotiques qui organisent la performance de rôles sociaux et à l'articulation entre les identités et les attentes dans des situations d'interaction précises (Simon et Gagnon, 1984 ; 1986 ; 2003). Une importante partie

du matériel empirique utilisé pour les analyses provient de l'observation participante et de la troisième entrevue faite avec les participant-e-s, celle qui portait plus spécifiquement sur les interactions dans des contextes de *kosupure*.

Ce chapitre est divisé en deux sections. La première servira à définir trois façons dont les participant-e-s s'inspiraient des scripts sociaux associés à la culture populaire pour imiter les sources jouées. La seconde section servira à définir davantage l'effet du costume sur les interactions et la construction de relations avec autrui. Comme nous le verrons au cours de cette section, ces expériences ont été les premières à être définies comme étant positives, importantes et valorisantes par les participant-e-s.

6.1. Mimétisme « corporel », « parodique » et « total »

À travers l'analyse des données provenant de l'observation participante et des récits, nous avons identifié un grand nombre de situations d'interaction où les participant-e-s s'inspiraient des sources pour en faire l'imitation (*mane suru*). Pour nous, ces activités ludiques consistant à imiter les sources renvoient au concept que Caillois avait utilisé pour définir un type de jeu particulier – la « *mimicry* » –, et qu'il définissait comme :

devenir soi-même un personnage illusoire et à se conduire en conséquence. On se trouve alors en face d'une série variée de manifestations qui ont pour caractère commun de reposer sur le fait que le sujet joue à croire, à se faire croire ou à faire croire aux autres qu'il est un autre que lui-même. Il oublie, déguise, dépouille passagèrement sa personnalité pour en feindre une autre. (1958 : 60)

Ces activités de *kosupure* pourraient aussi être décrites comme simple « *paidia* », « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (Caillois, 1958 : 48). Par cela, nous entendons qu'on ne trouvait pas dans la pratique du *kosupure* la dimension « *ludus* » qui caractérise plusieurs « jeux » de rôles, cet élément de compétitivité qui caractérise plutôt les « jeux réglementés » (*games*) et où les participant-e-s doivent souvent remplir des objectifs pour « remporter » une victoire ou pour accumuler des points¹. Le mimétisme des sources permettait plutôt aux participant-e-s de transformer, à différents degrés, la façon dont elles et ils se présentaient et se conduisaient au cours de ces interactions et la façon dont des situations particulières étaient définies. Nous identifions ici trois façons au travers desquelles les scénarios culturels et les scripts associés aux sources étaient utilisés au cours des interactions : le mimétisme « corporel », le mimétisme « parodique » et le mimétisme « total ».

6.1.1. Mimétisme corporel

Premièrement, les sources étaient souvent utilisées pour faire un mimétisme « corporel ». Dans de telles situations, ce qui était le plus important était le contrôle du corps et de l'impression donnée à travers la présentation de celui-ci. En d'autres mots, cette capacité de refléter fidèlement les sources sans pour autant que les

¹ En ce sens, la mise en pratique du *kosupure* ne possédait pas la dimension « *game* » du « *role-playing* » et que l'on retrouve par exemple dans les *Live Action Role-Playing Games*, les *Pen-and-Paper Role-Playing Games* et les *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (Fine, 1983 ; Tyachsen et coll., 2006 ; Waskul et Lust, 2004).

participant-e-s ne se présentent en tant que celles-ci au cours des interactions verbales. Même si elles n'étaient pas limitées à ces contextes et à ces activités, nous pourrions dire que ces expériences de mimétisme étaient les plus fréquentes dans les contextes photographiques et les plus évidentes lors de prises de photos – une activité considérée caractéristique du *cosplay* dans la littérature académique et les discours populaires² (Okabe, 2012). Au coeur des expériences de mimétisme corporel se trouvait la présentation de soi à travers ces « autrui » qui étaient citée-e-s dans les sources.

Plus spécifiquement, ce type d'expérience demandait aux participant-e-s de peu à peu changer la façon dont elles et ils bougeaient leur corps, utilisaient les objets dans leur environnement et regardaient les autres ou les caméras pour que ces façons de se conduire soient plus conformes avec leur apparence en costume. Cet « effet » du costume et des sources sur le corps et la conduite se prolongeait d'ailleurs souvent au-delà des situations où les participant-e-s se disaient explicitement être en train d'imiter la source. Ces expériences s'organisaient en vertu de scripts interpersonnels particuliers qui étaient devenus la « norme » dans les événements et qui définissaient les façons « appropriées » de jouer avec l'identité des sources. Certaines attentes venaient aussi influencer la façon dont les

² Même pour les pratiques qui se définissent comme « mode » plutôt que « *kosupure* », la prise de photo est convoitée par plusieurs. C'est ainsi qu'une des participant-e-s de Kawamura propose que la mode de rue est en train de devenir de plus en plus « exagérée » puisque les jeunes veulent « ressortir » davantage et se faire photographier pour apparaître dans des revues populaires de mode (2006 : 799). Toutefois, lorsque les photographes ne travaillent pas pour de telles revues, les jeunes disent aussi parfois éprouver une certaine réticence à se faire prendre en photo, ne sachant pas où ces images aboutiront (Gagné, 2008 :140).

participant-e-s négociaient la présentation de leur identité personnelle, la performance des sources jouées et l'évaluation de la performance des autres *kosupureyeur-e-s*.

Par exemple, dans la vaste majorité des évènements, faire du *dansou* et porter des vêtements produits à l'intention des hommes tout en étant un-e individu biologiquement identifié-e ou étiqueté-e comme une femme était accepté. En fait, dans plusieurs contextes de *kosupure*, faire du *dansou* de façon convaincante était souvent associé à l'acquisition d'une importante reconnaissance sociale par les pairs. En contraste, faire du *dansou* sans porter une perruque ou le maquillage approprié ou encore en bougeant son corps de façon « féminine » était habituellement mal vu : bouger son corps d'une façon qui entraînait en tension ou en dissonance avec les scénarios culturels associés aux sources était évalué négativement par les participant-e-s, même si celles et ceux-ci ne tentaient pas activement de faire croire aux autres qu'elles et ils étaient « devenu-e-s » la figure jouée. Ceci était habituellement interprété par les participant-e-s comme un « manque d'effort ». « There are like, *kosupureyers* that don't do, like, they don't tr-, they don't even try to, you know, look good », a dit Kaori. C'est ainsi que les participant-e-s disaient souvent faire attention de bouger d'une façon qui n'entraînait pas en tension avec la source jouée. Elles et ils disaient aussi devenir de plus en plus à l'aise avec ces « autres » façons d'utiliser leur corps, disant « avoir à y penser de moins en moins avec le temps ». En ce sens, elles et ils semblaient intérioriser ces façons de se conduire, et ce à la lumière des attitudes qu'elles et ils

comprenaient être dirigées envers la mise en pratique du *kosupure* de façon générale et les sources jouées de façon spécifique. Ce sont des scripts interpersonnels que les participant-e-s apprenaient à travers le temps et leurs différentes expériences.

Parfois, cette activité d'imiter les sources s'inspirait de scénarios culturels tels que présentés dans des sources « tangibles » associées à la culture populaire. À d'autres moments, elle pouvait aussi s'inspirer d'observations personnelles ou de scénarios culturels plus larges, du « sens commun » servant à interpréter au quotidien les façons socialement et culturellement valorisées d'utiliser son corps (Bourdieu, 1980). En un sens, même lorsque les inspirations venaient de scripts tangibles comme des mangas ou des *anime*, les scénarios culturels propres au sens commun étaient aussi utilisés pour définir les identités sociales des figures jouées et pour inspirer la présentation de soi. C'est ainsi que Kaori explique la façon dont elle réfléchissait aux « bonnes façons » de s'asseoir :

I guess for male characters I'd be more, like have more, like, put more our legs wide open, and how we sit, I guess, is more wide, I think. I guess that (chuckle) I kind of look kind of poses from, even at like cafés, or in trains, when I see a guy, how he sits and such. And that's really a good, (laugh) good idea [...] For women characters we just more, we close our legs, (chuckle) and, I guess like, watching like, TV idols on, ehm, you know, AKBとか [and such], they have the posing, or even those, *Playboy* magazines, as well. How to take the photo, I also, get a good inspiration, from those kinds of magazines.

Ici, il était question du genre et de comment « bien » faire le genre pour imiter une source. Pour Kaori, la féminité se différenciait de la masculinité comme le « cute » se différenciait du « cool », et ces différences se représentaient visuellement pour

elle à travers le corps et la façon dont il était bougé et présenté. Or, en réfléchissant à ce contraste entre les scénarios culturels qui définissaient la performance du genre, Kaori travaillait elle aussi à définir d'« autres façons » de définir la féminité. Ceci l'avait amené à faire de plus en plus de *kosupure* de personnages féminins qu'elle ne définissait pas comme cute, mais comme cool :

I guess it's, hum, like, like from *Macross Frontier*. Like Sheryl is more 格好いい (cool), but Ranka is 可愛い (cute). I guess that's the difference. [...] The series *Black Lagoon* is also 格好いい (cool). There aren't any cute characters, women, amongst the girls. So it's more like, girls that are active, I guess? And stands up for herself and stuff? I'm just, I ju-, I don't want to use the word manly (chuckle), but like strong, I guess, strong girls are pretty cool.

Ces figures étaient « fortes », mais elles n'étaient pas « masculines ». Elles étaient « cool », « actives » et étaient capables de s'« affirmer et de se défendre » (*stands up for herself*). C'est ce type de dialogue qui habitait les participant-e-s lorsqu'elles et ils réfléchissaient à comment se présenter comme la source et comment refléter cet autrui joué. Ce type de réflexion ne concernait pas seulement le genre, mais toutes les catégories sociales et les informations pertinentes à définir ce processus d'identification avec la source – notamment son âge, sa profession, sa personnalité, ses relations avec autrui. Ci-dessous, on retrouve deux photos de Kaori en *kosupure* de personnages de sexe féminin – la première identifiée par Kaori comme cute et, la seconde, comme cool.

Photo 14. Saki de la série *Eden of the East* (gauche)

Photo 15. Heinkel de *Hellsing* (droite)



Même si cette forme de mimétisme concernait principalement l'utilisation du corps et que les participant-e-s ne se disaient pas nécessairement être « dans le rôle du personnage », mettre le *kosupure* en pratique de cette façon leur apportait des expériences qui pouvaient devenir transformatrices – comme nous le verrons en particulier au chapitre 9. Elles et ils étaient activement en train de bâtir des expériences les amenant à reproduire, à négocier et à parfois contester des scénarios culturels et des scripts interpersonnels servant au quotidien à interpréter leurs expériences et la façon dont elles et ils se définissaient et définissaient les autres. La présentation de soi à travers ce jeu d'un-e autrui amenait les participant-e-s à jeter un regard sur soi-même comme si à travers les yeux d'autrui.

Elle permettait de se voir autrement parce qu'il était possible de se voir « faire » autrement.

6.1.2. Mimétisme parodique

Dans d'autres situations d'interaction, le mimétisme qui s'inspirait des sources se faisait aussi à travers la communication entre les individus en coprésence. L'objectif n'était pas simplement de bouger le corps et de donner une impression fidèle aux figures jouées. C'était plutôt d'utiliser les connaissances liées aux sources pour transformer la façon dont les individus définissaient une situation particulière – une modalisation du cadre d'expérience. De telles situations émergeaient de façon spontanée, là où un élément de l'interaction rappelait aux participant-e-s un souvenir particulier lié aux sources et qu'elle ou il désirait partager avec les autres ce lien tracé entre la situation et la source. Nous avons choisi d'appeler ce type d'activité le mimétisme « parodique » puisque cette imitation volontaire des sources était habituellement faite de façon comique. Les interactions étaient faites en imitant les scripts interpersonnels liés aux sources et il était en quelque sorte attendu que les individus en coprésence se prêteraient elles et eux aussi à l'illusion créée – interagissant d'une façon qui s'inspirait encore davantage de la source citée que lors du mimétisme corporel. De telles expériences et les émotions associées à celles-ci se trouvaient souvent parmi les souvenirs marquants liés au *kosupure* et identifiés par les participant-e-s.

À titre d'exemple, Mai explique une telle situation, inspirée de la série *Trinity*

Blood :

That time we did vampires, I was doing a *kosupure* for a dual personality character... she's normally obedient but, if she goes into scary mode, like uh, she also becomes strong and such since she's a vampire, a high-class vampire so, she's the kind of character whose gestures make people around afraid. So I had my cellphone, and put on a serious face, like, and then it's like darkness descended and everyone was like 'zaaaa', is the feeling I intended, and everyone like went 'buaa' and went far off. That was interesting. That was also joking around but, if my face became a little cloudy, people acted afraid and such. That was really amusing.

バンパイアのときに、私が二重人格のキャラをコスプレで演じていて普段は大人しいけど、怖いモードになると、なんか、あの、力も強いし、バンパイアだからなんか、バンパイアじょう様、が表意してなんか色んな人たちを怖がらせるというキャラだったから、私がちょっと携帯をうって、まじめな顔になったりすると、なんかブラクが降臨したてみんながぎー、ておもうずみたいな感じて、人がなんかぶあっとなんかとおざかりする。ていうのが面白かった。それも冗談なんだけど、もう、私がちょっと顔が曇るとみんな怖かったりしてた。ものすごく面白かった。

Dans ce passage, la façon dont la situation était définie par Mai et ses amies en coprésence avait été transformée par la façon dont Mai avait imité la source. Son utilisation comportait une dimension « scénaristique » et « improvisée », une illusion qui visait à créer une ambiance particulière. Contrairement au mimétisme corporel où l'objectif était de donner la bonne impression et de bouger le corps de façon appropriée, Mai s'inspirait ici de la source pour « entrer dans le rôle » de la figure jouée et, dans une certaine mesure, pour faire croire à ses amies qu'elle était devenue ce personnage de *Trinity Blood*. En particulier dans la mise en pratique du *cosplay*, de telles interactions servaient aussi à inspirer la prise de photos parodiques – deux exemples pouvant être trouvés ci-dessous.

Photo 16. Rin de Blue Exorcist met fin aux plaisanteries de Mephisto (gauche)

Photo 17. Klan Klan de Macross F arrache le bras de Alto par « accident » (droite)



Bien que les participant-e-s ne se disaient pas « changer de personnalité » ou « adopter la personnalité du personnage » dans de telles situations, elles et ils étaient plongé-e-s dans un jeu d'identité, un mimétisme spontané et parodique. Tout comme le mimétisme corporel, il peut être dit que ce type d'activité se déroulait aussi fréquemment dans la mise en pratique du *kosupure*. Ainsi faisant, ces activités de mimétisme participaient à diversifier les façons dont les situations pouvaient être définies en les interprétant à travers les scénarios culturels et les scripts interpersonnels provenant des sources. En un sens, nous pourrions dire que ces sources issues de la culture populaire donnaient aux participant-e-s des connaissances et des outils symboliques leur permettant de transformer la façon dont elles et ils « communiquaient, perpétuaient et développaient leur connaissance et leurs attitudes envers la vie » (traduction libre, Geertz, 1973 : 89). L'objectif ici n'était pas nécessairement de changer la façon dont le corps était utilisé pour qu'elle soit conforme aux sources jouées, mais plutôt de créer une situation amusante entre

ami-e-s qui contrastait avec la façon dont de telles situations étaient habituellement définies et ces individus interagissaient habituellement – ensemble ou avec autrui.

6.1.3. Mimétisme total

Finalement, il arrivait aussi parfois que des participant-e-s utilisent les sources pour faire un mimétisme dit « total » des figures qui inspiraient ces costumes. Dans ces situations, les participant-e-s se plongeaient « complètement » dans la source jouée pour de longues périodes de temps, jouant à croire et tentant de faire croire aux autres qu’elles et ils étaient « vraiment » la source jouée. Ce faisant, les participant-e-s tentaient d’ajuster leurs façons de se présenter et de se conduire pour qu’elles représentent le plus fidèlement possible la source. Elles et ils changeaient par exemple la façon dont elles et ils communiquaient avec les autres, la façon dont elles et ils réagissaient aux autres au cours des interactions et la façon dont elles et ils bougeaient leur corps ou se positionnaient. Elles et ils tentaient d’effacer complètement leur identité personnelle. C’était un mimétisme corporel complètement appliqué aux interactions, mimétisme qui s’étendait aussi à jouer le rôle du personnage comme dans le mimétisme parodique. Mais dans ces situations, le mimétisme total ne servait pas à transformer la présentation de soi à travers une seule situation : elle visait plutôt à étendre la performance de la source jouée à travers les différentes situations d’interaction et à transformer la façon dont ces participant-e-s étaient identifié-e-s par autrui au cours d’interactions.

Ce type de mimétisme fortement investi dans les sources était particulièrement populaire pour les individus qui faisaient du *kigurumi* et du *josou*. C'est aussi une façon de jouer avec les sources que l'on retrouvait plus souvent dans les contextes thématiques. C'est ainsi que Tetsuya explique la façon dont il vivait ces expériences de mimétisme total :

For *kigurumi*, if you ask if it's a transformation, if I completely become the *kigurumi* next time, I'll disappear completely. Vanish. And then, the *kigurumi* character will move. In the end, I'm only the parts to make it move. Possibly, only it's pilot. So, me making a transformation, I don't actually become that character. I temporarily disappear, and then that character comes out.

着ぐるみは変身かという、着ぐるみになっちゃうと今度は、私、なくなっちゃいます。消滅します。で、着ぐるみのキャラクターが動きます。私はあくまでそれを動かすためのパーツにすぎません。あるいはパイロットにすぎません。だから、私が変身して、そのキャラになるんじゃない。私は一旦消えて、でそのキャラクターが出てくる。

Contrairement au mimétisme corporel et au mimétisme parodique où la conduite se transformait principalement en vertu du regard d'autrui, une importante partie de l'expérience de Tetsuya reposait ici sur se faire croire à lui-même qu'il était devenu la source pour se plonger complètement dans l'expérience. Cette expérience de « changer de place » avec le personnage pourrait aussi être interprétée comme une prise de distance avec soi-même – notamment avec l'identité personnelle et avec plusieurs éléments de l'apparence liés à des identités sociales (au sens de Goffman) qui auraient autrement participé à définir la présentation de soi et la conduite lors des interactions. L'identité imitée et « empruntée » pour soi était celle de la source.

Dans la situation expliquée ci-dessus, la façon dont Tetsuya se présentait et interagissait en tant que personnage différait sur plusieurs points de la façon dont il se présentait et interagissait en dehors de ces expériences de mimétisme total – lorsqu’il ne se considérait pas « en personnage ». Or, ce n’est pas seulement la façon dont « *il* se conduisait » qui changeait, mais aussi la façon dont les autres individus qui participaient aux interactions agissaient envers lui – tout comme ça avait été le cas pour le mimétisme parodique. Les attentes dirigées envers lui au cours des interactions s’organisaient principalement en fonction de la source jouée, les individus en coprésence ne pouvant souvent pas confirmer avec certitude l’identité de l’individu en costume. Le mimétisme total entraînait aussi souvent les autres dans le jeu, les amenant à définir autrement les situations.

À travers ces trois formes de mimétisme, les individus jouaient avec le costume et les sources d’une façon qui les amenait à s’identifier à celles-ci. Ces activités étaient simplement définies comme un « jeu », mais les expériences étaient réellement vécues. Parfois, ce processus d’identification à l’autrui joué amenait les participant-e-s à changer la façon dont elles et ils bougeaient leur corps et se conduisaient. Parfois, s’identifier aux sources les amenait à définir les situations autrement et à partager ces interprétations avec leurs ami-e-s et les autres individus en coprésence. Parfois, s’identifier aux sources amenait les participant-e-s à se plonger complètement dans le rôle joué pour de longues durées, à se convaincre et à convaincre autrui qu’elles et ils étaient bel et bien devenu-e-s la source (*honmono*). Ce processus d’identification avec cet autrui « imaginaire » ne laissait

pas toujours telles quelles les façons dont les participant-e-s se définissaient ou se comprenaient être défini-e-s par autrui. Ce, même si l'inspiration provenait effectivement de la fantaisie. Au contraire, « faire » les identités autrement à travers le jeu ouvrait parfois des opportunités pour que les participant-e-s s'identifient et se définissent autrement. D'ailleurs, pour Mead, de telles activités ludiques étaient importantes à la construction de l'identité pour soi. Discutant des jeux libres et non réglementés des enfants et des rituels religieux des peuples qu'il qualifie de « primitifs », Mead dit :

Dans leurs attitudes envers cette nature vague et incertaine, nous rencontrons une réaction beaucoup plus primitive qui trouve son expression dans l'action de prendre le rôle des autres, en jouant aux dieux et aux héros, et en exécutant certains rites qui représentent les actions imaginaires de ces derniers. Ce processus se développe, assurément, en une technique plus ou moins définie, et il est contrôlé ; nous pouvons pourtant dire qu'il s'est produit à la suite de situations semblables à celles où des enfants jouent au parent, à l'instituteur, personnalités également vagues qui se trouvent devant eux, qui les affectent, et dont ils dépendent. Ce sont des personnalités qu'ils assument, des rôles qu'ils jouent, et qui, dans cette mesure, contrôlent le développement de leur propre personnalité. [...] Introduire une organisation du dehors suppose précisément le manque d'organisation à ce stade de l'expérience de l'enfant. ([1934]1963 : 130)

L'idée d'« introduire une organisation du dehors » témoigne de la potentielle puissance « socialisante » du jeu libre chez Mead. Une limite de l'explication donnée par Mead est toutefois de donner l'impression que ce processus concernait principalement les enfants et encore les peuples dits « primitifs ». En contraste, ce que les différentes expériences de mimétisme vécues par les participant-e-s nous montrent, c'est que cette sorte de « jeu libre » fantastique ne servait pas seulement à combler un soi-disant « vide » de socialisation ou d'identité pour soi. Ces expériences participaient activement à transformer, à travers différentes situations d'interaction, la façon dont les individus « faisaient » et « vivaient » les identités.

Comme nous le verrons à travers les prochains chapitres, ces expériences pouvaient avoir des effets marquants et à travers le temps sur la façon dont les individus se définissaient et étaient défini-e-s par autrui.

6.2. Le costume comme « interface »

Un autre thème qui a émergé à travers l'analyse des données des entretiens et de l'observation participante concerne les expériences que les participant-e-s disaient rechercher à travers le *kosupure* et la façon dont ces expériences étaient facilitées par les interactions en costume et l'utilisation des sources. Parfois, ces expériences étaient définies comme « se faire une place » dans les situations d'interaction. À d'autres moments, ces expériences concernaient plutôt le développement de relations d'amitié autour d'intérêts définis par les participant-e-s comme « profonds ».

Par « intérêts profonds », nous entendons des intérêts qui étaient identifiés comme centraux à la façon dont les participant-e-s se définissaient et qui étaient reflétés dans les sources qu'elles et ils choisissaient pour leurs *kosupure*. Les participant-e-s ont souvent mentionné qu'il était difficile pour elles et pour eux de partager ces intérêts en dehors du *kosupure*. Elles et ils se sentaient souvent comme si ces intérêts étaient peu valorisés par les autres individus qu'elles et ils côtoyaient dans leurs autres trajectoires sociales et professionnelles. Comme nous le verrons au prochain chapitre, ce sentiment de ne pas « être compris-e » avait

amené certain-e-s participant-e-s à s'éloigner de personnes dans leurs réseaux personnels ou à leur cacher cette partie de leur vie. En revanche, faire du *kosupure* permettait aux participant-e-s d'entrer dans un « autre monde », un univers où elles et ils se sentaient bien accueilli-e-s, un endroit où elles et ils pouvaient se sentir « chez soi » (*atto houmu*) et pouvaient être « elles et eux-mêmes » (*ibasho*). Le sentiment de confort engendré par cet accueil facilitait les interactions entre des individus qui n'auraient probablement pas interagi dans d'autres contextes sociaux. Le *kosupure* avait permis aux participant-e-s de briser ou d'outrepasser des frontières perçues comme les séparant habituellement d'autrui, frontières liées par exemple à l'âge et au genre.

Dans cette section, deux points seront discutés. Premièrement, la façon dont le costume agissait en tant qu'« armure » et en tant que « fenêtre » de l'identité pour soi. Deuxièmement, l'effet qu'avait ce costume sur les interactions des participant-e-s lors de la mise en pratique du *kosupure*.

6.2.1. Le costume comme armure et fenêtre de l'identité pour soi

Une première façon à travers laquelle le costume facilitait les interactions était d'agir comme une sorte d'« armure » identitaire. « Couvrir le corps » permettait aux participant-e-s de se distancier de leurs identités biographiques et sociales, identités qui étaient à la source de leurs présentations de soi habituelles. Se recouvrir d'un costume permettait aux participant-e-s de se sentir moins « vulnérables » aux regards d'autrui. Il permettait également de se situer différemment à l'intérieur de

rapports sociaux hiérarchiques, rapports souvent définis par des scénarios culturels et des scripts interpersonnels stricts quant aux règles de bienséance. Selon les participant-e-s, ceci leur permettait de se sentir « présent-e-s » dans ces interactions et non pas « effacé-e-s ». Le costume agissait comme une armure, offrait une protection, un sentiment de sécurité. Mais ce sentiment de sécurité permettait aussi aux participant-e-s d'entrer en interaction avec d'autres individus en coprésence, de se connecter avec elles et eux d'une façon autrement perçue comme difficile ou impossible. Et c'est en ce sens qu'on parle ici d'« interface », c'est-à-dire du costume en tant que dispositif permettant à des individus ou à des groupes d'individus d'entrer en interaction.

À titre d'exemple, une *kosupureyeure* qui venait souvent aux événements thématiques de *kosupure* et au bar *kosupure* où je travaillais avait développé un style de mode très particulier et « éclatant » (*hade*) où le visage était peint complètement de blanc comme dans la photo 18. Elle portait certaines versions de ces tenues extravagantes dans son quotidien, gardant les plus élaborées et les plus « provocantes » (*hade*) pour les événements. À la fin du terrain, elle était déjà apparue dans nombre de revues de mode et d'émissions de télévision visant à documenter ses pratiques vestimentaires excentriques. Décrivant ses premières expériences à porter des costumes et des tenues de mode de ce type, elle m'a expliqué que ces activités lui avaient « donné confiance » (*jishin*). Elle se décrivait comme une personne qui était très gênée et même renfermée, disant aussi qu'elle

avait vécu un changement dans sa façon de se sentir et de se conduire grâce au costume.

Un point important pour elle avait été un changement de la « ligne tracée par son regard » (*mesen*)³. Disant craindre le regard et les jugements des autres, elle avait appris à se déplacer en regardant vers le sol. À travers ces expériences de *kosupure*, elle dit que son regard s'était « redressé » et pouvait maintenant se porter « loin à l'horizon ». Telle une armure, le costume lui avait apporté un sentiment de sécurité. Ses tenues attiraient davantage de regards, mais elle se sentait aussi maintenant capable de regarder droit devant elle et vers les autres. Son monde, a-t-elle dit, « s'est élargi ». Ainsi faisant, se couvrir de cette armure lui avait permis de sortir d'une sorte de solitude qu'elle ressentait et d'entrer en contact avec le monde qui l'entourait, les individus qui y circulaient. Au coeur de ces expériences se trouvait la négociation du regard d'autrui et de ce que les autres pensaient d'elle. En d'autres mots, de transformer à travers son apparence ce qu'elle comprenait comme les attitudes d'autrui envers elle.

³ Le mot « *mesen* » comprend deux symboles : « œil » et « ligne ». Littéralement, on parle ici de la ligne tracée par l'œil qui pose son regard sur une chose, une personne, un paysage. En anglais, ce terme se rapprocherait du mot « *gaze* », de l'expression « *to throw one's gaze* ». Comme dans plusieurs cultures, le regard est compris comme ayant un certain « pouvoir » au Japon. En ce sens, il est par exemple impoli de « fixer les gens du regard ». C'est ainsi que, en dehors du *kosupure*, les participant-e-s avaient souvent vécu avec appréhension cette idée d'être fixé-e-s par le regard des autres. Les sections portant sur ces analyses n'ont cependant pu être ajoutées au texte, dépassant le questionnement proposé.

Photo 18. Kosupure « shiromamba » fait pour un évènement de Noël dans un contexte thématique (gauche)

Photo 19. Kaori dans la version tenchou de Lucky Star (droite)



Une seconde façon par laquelle les costumes agissaient en tant qu’interfaces et permettaient aux participant-e-s de participer davantage ou différemment aux interactions était en « révélant des informations intimes » à propos d’elles et d’eux. Le costume n’était pas seulement une armure servant à protéger ou à cacher : il agissait aussi comme une « fenêtre » sur le monde intérieur des participant-e-s. En contraste avec le costume comme armure qui consistait à « cacher » des informations à propos de soi, le costume comme fenêtre leur permettait de facilement communiquer leurs goûts et leurs intérêts aux individus en coprésence. Nous pourrions dire que c’était là une autre façon dont les participant-e-s « contrôlaient de l’information » à propos d’elles et d’eux-mêmes lors des interactions (Goffman, 1963[2]). Elles et ils identifiaient ces goûts comme quelque

chose de très personnel : un élément de leur personnalité sur lequel elles et ils avaient « le contrôle » et « le dernier mot ». C'était une facette de leur identité qui était souvent peu partagée et peu discutée dans les contextes d'interaction liés à leurs autres trajectoires. C'est ainsi qu'une expérience de reconnaissance sociale valorisante, profonde et personnelle survenait lorsque quelqu'un-e parvenait à reconnaître une source jouée. Cette reconnaissance brisait un nombre important de frontières sociales qui structuraient habituellement le rapport à autrui des participant-e-s dans les contextes d'interaction en dehors du *kosupure* et qui servaient à définir ces scripts interpersonnels⁴. En reconnaissant la source, les participant-e-s reconnaissaient aussi quelque chose dans l'autre avec lequel elles et ils s'identifiaient aussi, quelque chose qui était invitant et qui permettait l'interaction. Ce qui couvrait permettait de reconnaître quelque chose qui était considéré comme familier, profond, et authentique.

Lors de l'observation participante, j'ai remarqué que de telles rencontres apparaissaient souvent remplies d'émotions. Il était possible d'observer de petits bondissements de joie et des contacts physiques qui étaient toujours frappants, puisque de tels contacts étaient très peu communs lors de premières interactions entre étrangèr-e-s dans d'autres contextes de la vie sociale au Japon. Un bon

⁴ Les participant-e-s ont souvent répété que, au Japon, elles et ils se sentaient malaisé-e-s d'entamer une discussion avec quelqu'un-e qu'elles et ils ne connaissaient pas. Par exemple, parce que sans connaître l'individu en question il est difficile de savoir comment s'adresser ou encore quel niveau de langage utiliser. L'image employée est que ces participant-e-s sentaient qu'il y avait beaucoup de « murs » (*kabe*) entre elles et eux et les autres, utilisant l'expression « A.T. Field » de la série *Neon Genesis Evangelion*. Des murs brisés par le *kosupure*.

exemple d'une telle situation est survenu lors d'une situation d'observation participante avec Kaori. Dans cet événement, elle avait décidé de faire une version peu connue d'un personnage d'une série très populaire, c'est-à-dire Konata de la série *Lucky Star* (photo 19) :

I was doing this really minor, like, not popular type of costume—just because I thought it would be funny. Personally, I did that costume just for me. I thought it would be just for me, that it would be a good character to *kosupure*. It was really unexpected, but these two girls we met noticed my costume. Even though we didn't know each other, one of them noticed my tastes, and why I would *kosupure* that character. I remember she told me that I was doing a really minor costume of a popular series, so I must really be into that character.

C'est ainsi que les participant-e-s exprimaient que, moins la source jouée était connue, plus les sentiments d'excitation étaient intenses lorsque d'autres *cosplayers* la reconnaissaient. Depuis ce jour et jusqu'à la fin du terrain de recherche, Kaori et cette *kosupureyeure* continuaient à se voir de façon mensuelle et étaient devenues de très bonnes amies. C'est une relation d'amitié qui s'est ancrée dans un rapport d'intimité profond et rapide, une relation qui est passée à travers le rapport que ces deux *kosupureyeur-e-s* avaient à la source jouée – le personnage de Konata. Le costume de Konata avait donc servi de fenêtre, d'interface les connectant rapidement et d'une façon vécue comme profonde.

6.2.2. L'effet du costume sur les interactions avec autrui

À travers l'observation participante et à de nombreuses reprises, il a été possible de faire l'expérience de ces façons dont le costume participait à transformer la capacité d'interagir avec autrui dans des situations de mise en pratique du

kosupure. La photo à droite ci-dessous a été prise lors d'une situation d'observation participante où j'ai pu essayer (en rose) le *kigurumi* avec Tetsuya.

Photo 20. Doll kigurumi dans un hanami au parc Yoyogi

Photo 21. Mami, au milieu d'une foule et dans un événement anison



Cette expérience a été particulièrement frappante. Suivant les lignes directrices qu'il m'avait suggérées, j'ai tenté de me mettre dans le rôle de ce personnage à travers les différents mouvements qu'il m'a appris⁵. Je me suis abstenu de parler pour ne pas « trahir » le personnage. Puisque cette situation s'était déroulée un peu plus d'un an après le début du terrain, j'avais déjà accumulé beaucoup d'expérience avec différentes autres formes de *kosupure*. Dans cette situation précise, nous nous retrouvions et portions les costumes dans un rassemblement qui avait été organisé

⁵ Puisqu'il est question d'observation participante, la première personne du singulier a été choisie pour présenter ces expériences avec plus de fidélité.

par des *kosupureyeur-e-s* et qui prenait place lors d'un *hanami* (« *cherry blossom viewing* ») dans un parc public. Cette expérience m'a permis de réfléchir à l'effet du costume sur les rapports avec deux types de personnes : celles que je connaissais, mais qui ne savaient pas que j'étais à l'intérieur du costume ; et celles que je ne connaissais pas du tout, soit les passant-e-s et les familles japonaises se trouvant aussi sur les lieux.

Premièrement, les individus que je connaissais, mais qui ne me reconnaissaient pas me semblaient, à ma grande surprise, très distant-e-s. Je faisais partie du décor, un autre *kosupureyeur* qu'elles et ils ne connaissaient pas, attirant un sourire furtif, mais peu d'intérêt pour les discussions que je tentais répétitivement de susciter par écrit avec la planche et le crayon que Tetsuya m'avait prêtés. Ceci était toutefois « normal », puisque ces *kosupureyeur-e-s* savaient pertinemment que les *kigurumi* ne parlaient habituellement pas. Or, je n'étais pas du tout reconnu comme « Alexis ». Je suis alors rapidement devenu conscient des ressources sociales et des privilèges qui sous-tendaient les relations d'amitié que j'avais eu la chance de construire jusque là. De l'autre côté, les interactions avec les individus qui ne faisaient pas partie du groupe de *kosupureyeur-e-s* étaient vives et excitantes. Enfants, jeunes et adultes – elles et ils y voyaient un personnage, y reconnaissaient quelque chose de magique et de peut-être familier. Elles et ils voulaient parler, prendre des photos avec moi. Et c'est en tant que personnage que ces interactions se déroulaient, et non pas en tant que « *gaikokujin* », cette étiquette d'étranger venu d'un autre pays qui, je réalisais, avaient souvent organisé mes expériences par le

passé. C'est ainsi que le costume couvrant le corps se plaçait ici entre l'individu le portant et les individus en coprésence, d'un côté détachant des liens d'intimité construits par le passé et, de l'autre, permettant un rapprochement particulier et inédit avec des inconnu-e-s.

Comme nous l'avons proposé jusqu'ici, le costume servait d'interface dans ces différentes situations. Il permettait d'être reconnu-e ou de reconnaître un-e autre *kosupureyeur-e* comme un-e individu avec qui il était possible et tentant d'interagir. Mais le costume ne faisait pas qu'organiser les catégories sociales et les attentes liées aux interactions : il organisait aussi les corps dans l'espace et, comme nous l'avons vu à la section précédente, la façon dont ces corps étaient utilisés. Dans les contextes chorégraphiques, comme les événements *danpa* et *otagei*, le costume liait les corps et les sources citées devant les haut-parleurs et sous les projecteurs qui étaient utilisés pour faire jouer les chansons thèmes et les scènes d'ouverture (*opening*) et de fermeture (*ending*) des *anime*. Les individus présents prenaient part en dansant « de toute leur force » sur leurs chansons préférées, à travers les chorégraphies de ces séries. Dans la photo 21, les *kosupureyeur-e-s* présent-e-s sur le plancher de danse lançaient ensemble leurs mains vers l'avant avec énergie. Comme une ami-e *kosupureyeure* m'avait expliqué, l'important était davantage de « s'y mettre corps et âme » que de « se tracasser avec l'apparence de nos mouvements ». La danse était une activité à accomplir *ensemble*, générant un son

et un rythme qui lui étaient propres et qui semblaient transpirer d'énergie⁶. En ce sens, le costume permettait aussi, par exemple à travers les photos ou la danse, de placer les corps dans des situations de proximité physique autrement peu encourues par les participant-e-s dans d'autres contextes de leur vie quotidienne.

Photo 22. Photo de groupe prise dans un contexte chorégraphique représentant des personnages de la série anime Arakawa Under the Bridge⁷ (gauche)

Photo 23. Photo prise dans un contexte photographique représentant des personnages de la série anime K-On! (droite)



Un exemple particulier d'une telle situation avait été celui où nous avons fait un groupe (*awase*) pour la série *Arakawa Under the Bridge* (photo 22). Les autres

⁶ Ces expériences rappellent le phénomène d'effervescence collective identifié par Durkheim (1968).

⁷ Individuellement, les *kosupureyeu-r-e-s* composant ce groupe de *cosplay* avaient des pratiques de *kosupure* très diversifiées en dehors de cet évènement. Notamment, le *cosplay josou* et *dansou*, le *josou* et le gothique/lolita.

kosupureyeur-e-s présent-e-s nous approchaient constamment, demandant de nous prendre en photo et nous complimentaient sur ce projet évalué comme réussi. Le disk jockey en a aussi profité pour mettre les chansons thèmes de notre série, nous permettant de monopoliser la scène principale pour cette courte durée – comme l’ont fait les fans des autres séries avant et après nous – et de danser avec tou-te-s les autres fans de cette série. Ces expériences ont d’ailleurs été corroborées par les participant-e-s qui avaient aussi participé à des évènements dans des contextes chorégraphiques, et qui avaient décrit la façon dont cette énergie qui émanait de la danse produisait un sentiment de compréhension réciproque et de soutien mutuel dans l’appréciation commune des sources. En d’autres mots, le costume et ce qu’il représentait permettaient un rapprochement des corps et un rapprochement social à travers une telle reconnaissance réciproque.

Pour les contextes photographiques, comme dans la photo 23, la reproduction de sources impliquait par exemple de faire la performance des relations liant les personnages, et ce, à travers une négociation de la proximité corporelle entre partenaires en coprésence. L’expression japonaise de *sukinshippu* (« *skinship* ») était notamment utilisée par les participant-e-s pour décrire cette capacité de développer des liens à travers le contact physique⁸. Effectuer avec succès la

⁸ Au Japon, l’idée du « *skinship* » avait originalement été liée à l’approfondissement du rapport entre une mère et son enfant à travers le contact physique. Une analyse des discussions où les participant-e-s ont évoqué cette idée a mené à l’émergence du thème de la transformation de l’intimité dans la culture japonaise contemporaine, un thème qui ne pourra cependant pas être abordé dans le cadre de cette thèse.

reproduction des scènes planifiées et discutées en groupe rendait nécessaire que les participant-e-s positionnent leur corps de façon individuelle, mais aussi en rapport à ceux des autres *kosupureyeur-e-s*. Produire des images susceptibles de générer une tension (*kinchou*) vécue par les participant-e-s comme de l'excitation – une excitation qui n'était pas ici décrite comme sexuelle. Dans la citation qui suit, Haruka raconte une telle situation où elle et ses ami-e-s avaient loué une chambre d'hôtel traditionnelle (*ryokan*) pour faire du *cosplay dansou* et prendre de telles photos entre amies :

I thought it was like, a little embarrassing but, that time it was the first time I took pictures like that [that close]. Embarrassing but, but I really thought it would be fun to take pictures like the images in the game. My friends too. At the end of that, taking the pictures, we all looked at them and went 'kyaaaa' (laughs). [...] The first time we saw pictures like that, they were from the real manga and game pictures, right? And, when we looked at pictures from the *kosupure*, we looked at whether or not the scenes were the same, checking and such, thinking in our minds and such, and when we were able to capture the relationship between this and that character well, tension rose up. [...] When I take pictures of couplings and BL (*Boys Love*) and such, looking at the pictures, it's less about the person that does the *kosupure* and more about that character being there.

ちょっと恥ずかしいっていうのは思ったけど。その時初めてそういう写真撮ったから。恥ずかしいけど、でも、ゲームの絵見たいな写真が撮れて、楽しいって思った気持ち大きい。友達も一緒。最後撮って、皆で見て、きゃって（笑）[...] 一番最初に見るのは、マンガとかゲームとかの本当の絵ね。で、コスプレの写真を見た時は、同じシーンが撮れてるかどうかとかっていう、チェックしたり、心の中で思ったりとか、あとは、その、キャラクターとキャラクターの関係性が上手く撮れてたりしたら、テンションが上がる。[...] 自分でカップリングとかBLの写真撮った時に、写真で見るのは、コスプレしたその子っていうよりかは、キャラクターがそこに居るって思って

De telles expériences de mimétisme pouvaient avoir d'importants effets sur la façon dont ces individus pouvaient se conduire ou se sentir en tant qu'ami-e-s et que *kosupureyeur-e-s*. Dans la situation ici racontée, Haruka reproduisait des scènes romantiques entre personnages mâles avec ses amies. Cette façon de se présenter dans la peau du personnage joué et les expériences qui découlaient de cette activité

lui apportaient un grand sentiment de valorisation. Elles prenaient les photos, les regardaient, en discutaient. Elle raconte que parfois elles éclataient de rire – parce que l'impression donnée était trop difficile à soutenir et parce que la tension (vécue comme positive) était trop haute. Et c'est aussi à travers les relations entre les personnages que Haruka se rapprochait de ses amies – à la fois en partageant des intérêts qu'elle identifiait comme intimes et en développant un sentiment d'aise en leur présence. Elles et ils apprenaient à négocier leur niveau de confort dans des situations de proximité et dans un contexte socioculturel où la distance entre les corps est souvent contrôlée de façon tacite.

Pour résumer cette section, nous pourrions dire que ce n'était pas seulement les activités qui consistaient à activement imiter l'autrui joué – à différents degrés – qui avaient un effet sur l'articulation du processus de construction identitaire des participant-e-s : c'était aussi le simple port du costume, la façon dont celui-ci cachait certaines informations à propos de soi-même tout en en rendant d'autres encore plus visibles à travers la présentation de soi. Ce contrôle d'information concernait à la fois l'identité personnelle et l'identité pour soi. Il ne s'organisait pas seulement face à des « faits biographiques » s'étant « attachés » à l'identité des individus, mais aussi face aux préférences subjectives et intimes qu'elles et ils considéraient être centrales à leur définition de soi. Le costume permettait aux participant-e-s de se présenter différemment mais aussi d'en apprendre davantage à propos des autres. Il leur permettait de construire des relations de reconnaissance réciproques,

expériences vécues comme positives et qui les amenaient souvent à vouloir se plonger davantage dans cette pratique et dans ces relations.

Dans ce chapitre, il a été question de l'imitation des sources et de la présentation de soi à travers celles-ci, de l'effet du costume sur les interactions avec autrui et sur les relations à autrui. Ceci nous a permis de jeter un premier regard sur la façon dont les sources étaient utilisées au niveau des interactions lors de la mise en pratique du *kosupure*, des sources retrouvées dans la culture populaire. Nous pourrions dire que c'est cette culture populaire qui avait un effet sur le processus de construction identitaire des participant-e-s, pour autant qu'elle mettait à leur disposition un système de sens et de symboles pouvant être utilisé par celles et ceux-ci à travers leurs interactions. Les sources associées à la culture populaire donnaient aux participant-e-s des façons de s'identifier et de se conduire qui n'étaient parfois pas disponibles dans leur vie à l'extérieur du *kosupure*, des façons de communiquer, des façons de se rapprocher d'autrui.

À ce premier niveau, la façon dont les identités des participant-e-s se construisaient se liait étroitement aux scénarios culturels et aux scripts interpersonnels qu'elles et ils apprenaient et exploraient à travers le *kosupure*. Un rapport entre soi et autrui dit « externe » s'organisait en vertu d'un rapport entre soi et autrui « interne », c'est-à-dire d'un côté entre soi et les autres individus en coprésence et entre soi et la source jouée. Bien sûr, l'existence d'un rapport entre

soi et autrui dit interne n'est pas spécifique à la pratique du *kosupure*. C'est en quelque sorte ce dont Mead parlait lorsqu'il avait défini l'autrui généralisé et le rapport entre le Je et le Moi. Or, à travers le *kosupure*, la présence subjective de cet autrui était concrétisée, matérialisée à travers la pratique. Ceci permettait aux individus de se prendre comme objet de leur propre pensée d'une façon particulière, expériences par définition liées à la construction identitaire et à l'émergence du soi chez Mead, Jenkins et Dubar. Chez ces trois auteurs, c'est en se voyant à travers le regard d'autrui que l'identité pour soi émergeait au niveau de la conscience, en intériorisant les attitudes d'autrui face à soi-même.

Bien que nous reviendrons au chapitre 9 à la question des interactions et de la définition de l'identité pour soi, nous voulons pour l'instant passer à une question qui nous paraît plus pressante quant à l'effet des expériences jusqu'ici discutées sur le processus de construction identitaire des participant-e-s. Plus spécifiquement, nous désirons savoir si l'effet de ces expériences se limite aux situations d'interaction en *kosupure*, ou si elles peuvent avoir un effet plus large et à travers le temps sur le processus de construction identitaire, notamment sur cette trajectoire ludique particulière et sur le parcours de vie des participant-e-s. Ceci nous permettra de mieux définir le rôle et la place de cette pratique dans leur vie, cette pratique issue de la culture populaire.

7. Trajectoires et parcours de vie : les carrières de *kosupure*

Dans ce deuxième chapitre d'analyse, nous présentons une réponse à une seconde sous-question de recherche sur la construction identitaire. Cette question est posée comme suit : comment la trajectoire ludique de mise en pratique du *kosupure* s'articule-t-elle aux autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s? C'est ce concept de trajectoire qui nous a permis d'opérationnaliser les parcours de vie des jeunes adultes japonais-es et de noter la transformation de ces parcours au premier chapitre, nous permettant par la suite de trouver des outils méthodologiques au chapitre 5 pour étudier ces parcours. C'est ainsi que l'analyse des calendriers et des entrevues qui a été faite pour ce chapitre nous a amené à considérer des données liées à deux dimensions particulières des trajectoires. La première est la dimension dite « objective » des trajectoires, définie comme les « positions sociales occupées par un individu ou sa lignée » (Dubar, 1998 : 77). Nous avons vu que les éléments servant à définir ces trajectoires se liaient aussi à la définition de l'identité personnelle telle qu'utilisée par Goffman, ces « faits » biographiques qui viennent à caractériser un-e individu (1963[2]). La deuxième dimension – qui se trouve aussi à être la plus importante des deux pour répondre à notre question de recherche – est celle dite « subjective », c'est-à-dire ici le « récit » des individus sur leur trajectoire ludique, leurs trajectoires sociales et leurs trajectoires professionnelles (Bertaux, 1997 ; Demazière et Dubar, 2004 ; Dubar, 1998).

À travers notre analyse des calendriers et des récits, trois grandes articulations ont émergé entre la trajectoire associée au *kosupure* et les autres trajectoires sociales et professionnelles des participant-e-s : le *kosupure* comme « trajectoire centrale », comme « trajectoire complémentaire » et comme « trajectoire de soutien ». Ces différentes trajectoires n'étaient pas indépendantes les unes des autres. Au contraire, chaque trajectoire du parcours de vie des participant-e-s était dans une certaine mesure en interaction avec les autres. La façon dont s'organisaient ces articulations avait différents effets sur la vie et les expériences des participant-e-s, participant à organiser de nouvelles opportunités et de nouvelles contraintes dans leurs parcours de vie. Ce chapitre d'analyse servira à définir ces trois articulations, nous amenant du même coup à définir cette pratique en tant que carrière de trois façons différentes, c'est-à-dire en tant que « carrière professionnelle », « carrière d'enchantement » et « carrière d'insertion socioéconomique ».

Dans la littérature académique qui porte sur les parcours de vie, certain-e-s auteur-e-s définissent les concepts de trajectoire et de carrière comme « très similaires » ou même parfois comme « identiques » (Pallas, 2003 : 168). Or, pour nous, ces concepts sont ici bel et bien différents. Bien que le concept de carrière ait émergé de nos analyses, nous pourrions dire que notre compréhension de ce concept se rapproche de celle d'auteur-e-s s'intéressant à l'interactionnisme symbolique et à l'étude des occupations – en particulier celles liées au travail et à l'éducation (Shaffir et Pawluch, 2003 ; Stebbins, 2014). Ce concept nous a ici permis

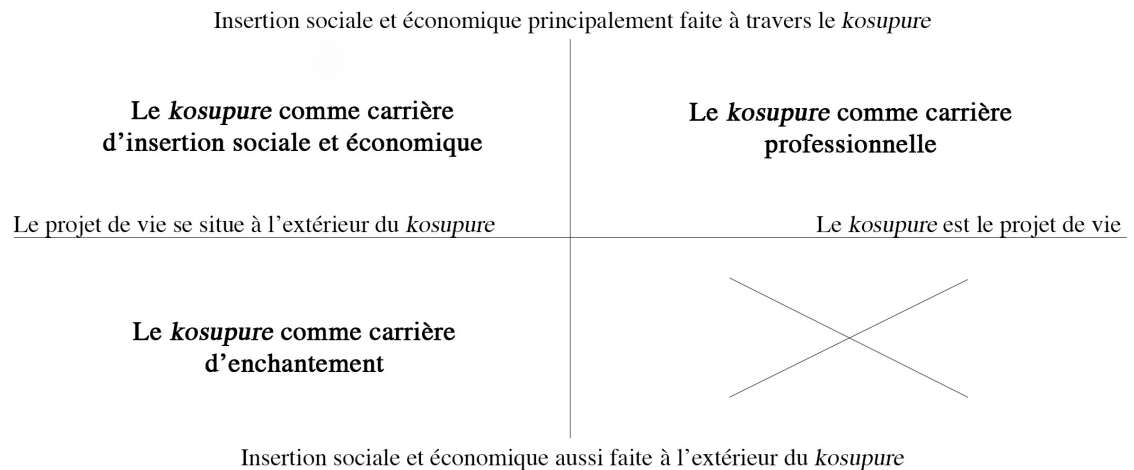
de mieux définir la façon dont la mise en pratique du *kosupure* s'organisait face aux différentes trajectoires des participant-e-s et la façon dont le sens de cette pratique se construisait pour elles et pour eux à travers leurs interactions. Il nous a aussi mené à mieux définir la façon dont la mise en pratique du *kosupure* avait un effet sur les relations de connaissance ou d'amitié des participant-e-s, leurs mouvements entre différentes positions sociales et encore les rôles et les scripts sociaux qui étaient associés à ces positions. Somme toute, il nous a permis de définir cette façon dont le processus de construction identitaire des participant-e-s s'articulait à travers le *kosupure*, au-delà du port du costume et à travers le temps. Ainsi faisant, notre analyse nous a aussi permis de nuancer l'utilisation faite du concept de carrière par trois auteurs particuliers – c'est-à-dire Hughes, Becker et Goffman.

Afin de rendre compte de la complexité et de la profondeur des expériences des participant-e-s, les cas de Mai, Kana et Kaori seront discutés en détail pour définir et expliquer la façon dont s'organisaient, dans le parcours des différent-e-s participant-e-s, les trois types d'articulations. Ces récits particuliers ont été choisis pour leur richesse et leur pertinence empirique. En d'autres mots, ces trois récits nous permettent ici de bien expliquer comment la trajectoire de mise en pratique du *kosupure* s'est articulée avec les autres trajectoires dans le parcours des différent-e-s participant-e-s. Comprenons que ces trois types d'articulations, en tant que carrières, représentent des « types idéaux » organisés en fonction de tendances propres aux dynamiques des trajectoires et du parcours des participant-e-s (Weber, [1904]1949). Ce faisant, ces carrières mettent l'accent sur

certaines similarités et différences observées au niveau des données et considérées particulièrement pertinentes pour répondre à notre sous-question de recherche. Ce sont des tendances qui auraient la possibilité de changer dans le temps, et qui pourraient d'ailleurs avoir changé pour ces participant-e-s depuis la fin du terrain. Cela étant dit, précisons que les concepts mobilisés à travers ce chapitre constituent des outils théoriques dont la portée pourrait potentiellement s'étendre à l'étude de pratiques ou de contextes similaires.

Ce chapitre comporte trois sections. Dans chaque section, nous lions un type d'articulation entre la trajectoire ludique des participant-e-s et leurs autres trajectoires à une façon spécifique de définir le *kosupure* en tant que carrière. La première section sert à définir le *kosupure* comme une carrière professionnelle en identifiant la trajectoire ludique associée à cette pratique comme étant centrale au parcours de vie de certaines participant-e-s. La seconde nous amène à définir la pratique du *kosupure* comme une carrière d'enchantement et la trajectoire ludique comme complémentaire. Finalement, la carrière d'insertion sociale et économique est liée au troisième type d'articulation dans la dernière section, avec la trajectoire ludique comme trajectoire de soutien. Comme nous le verrons maintenant à travers l'analyse et comme l'illustre la Figure 3, ce sont des articulations conceptuelles que nous avons définies dans les données à l'intersection de deux axes : la façon dont les participant-e-s définissaient leur projet de vie et le rôle que jouait le *kosupure* dans l'insertion sociale et économique de celles et de ceux-ci.

Figure 1. Définition des articulations entre la trajectoire ludique associée au *kosupure* et les autres trajectoires socioprofessionnelles en tant que carrière



7.1. Le *kosupure* comme trajectoire centrale et carrière professionnelle

Tou-te-s les participant-e-s se sont identifié-e-s comme des *kosupureur-e-s* et chacun-e d'entre elles et eux ont pu identifier de manière explicite le rôle ou l'importance du *kosupure* dans leur vie. Pour Mai, Mami et Yoko, le *kosupure* était à l'avant-plan de leur projet de vie et de leurs activités quotidiennes. Ces trois participant-e-s sont aussi les participant-e-s qui ont énoncé le plus explicitement les effets de cette pratique sur la façon dont leur définition de soi s'était transformée au fil du temps. Il est rapidement devenu clair que la trajectoire associée au *kosupure* occupait une place et un rôle « central » dans leur vie, entraînant dans son orbite les autres trajectoires du parcours de ces participant-e-s – c'est-à-dire, par exemple, les trajectoires scolaires, professionnelles, familiales, amoureuses ou autres trajectoires ludiques. Au cœur de ces différents récits était l'idée d'un investissement complet de

soi dans cette pratique et d'un désir clairement verbalisé de percer dans le domaine de la culture populaire pour pouvoir vivre de cette pratique. C'est ici que la notion de carrière est apparue pour la première fois en tant que thème d'analyse. L'intrigue du récit de ces participant-e-s était la poursuite d'une carrière professionnelle de *kosupure*.

Nous nous penchons maintenant sur le récit de Mami. Ses premières expériences de *kosupure* ont eu lieu à 14 ans dans un festival culturel dans le cadre d'évènements scolaires. Quelques années plus tard, dans le même cadre d'évènements, Mami a aussi essayé le *josou* (porter des vêtements de femme), une expérience qui l'a marqué-e et qu'elle-il a vécu de façon très positive. Depuis, Mami a multiplié les expériences et a commencé à faire du *kosupure josou* gothique/lolita durant ses études universitaires – c'est-à-dire du *kosupure* en vêtements de femme s'inspirant plus spécifiquement de la mode victorienne. Après avoir terminé ses études universitaires, Mami a déménagé à Tokyo dans la mi-vingtaine. Ceci lui a

Mami est en couple, a 35 ans et a commencé le *kosupure* à 14 ans. Il y a quelques années, Mami a démissionné d'un poste d'« *office lady* » et travaille depuis dans un café de *kosupure josou*.

permis-e de se faire des ami-e-s qui partageaient ses intérêts pour le *kosupure*. Vivre à Tokyo lui donnait davantage d'opportunités pour explorer différentes formes de *kosupure josou*, notamment à cause du nombre d'évènements, mais aussi de la distance avec sa ville d'origine. En d'autres mots, fréquenter

de nombreux évènements où ces pratiques étaient encouragées et être loin des gens avec qui Mami avait grandi lui avait donné l'opportunité d'explorer différentes

façons de se présenter et de faire du *kosupure*. Ces expériences à Tokyo lui ont aussi permis d'intégrer des réseaux gravitant autour d'évènements *josou*.

Un peu plus d'un an après être arrivé-e à Tokyo, Mami a commencé à intégrer la pratique du *josou* dans sa vie quotidienne et à étendre cette façon de se présenter hors des évènements. La pratique du *josou* était devenue un enjeu identitaire, un désir de se présenter et de s'identifier en tant que femme. Cette affirmation de soi a créé des tensions avec ses parents, tensions qui ont mené Mami à rompre ses relations avec sa mère et son père. Contrairement aux expériences vécues avec ses ami-e-s à Tokyo, Mami ne se sentait pas accepté-e par ses parents et ceci avait un effet sur leur relation :

Yaaa, I'm not going back, at all. We don't really have a good relationship. So I won't go back. My parents, about me, they think I'm their son, they think I'm their boy so, they think I'm their son but, I'm wearing women's clothing am I not, so they said it made them feel bad¹. [...] So, they told me 'stop it' but, I don't intend to stop so, it's a part of my life so, I told them 'I can't stop' and I'm not stopping.

ううん、帰ってない、全然。あんまり仲が良くない。だから帰らない。親が、うちの事を、息子だと思っている、男の子供だと思っているから、息子だと思っているのだけれど、女の格好をしているじゃない、だから気持ち悪いって。[...]で、「やめなさい」って言われたけれど、やめるつもりがないから、生活の中のものだから、「やめれない」って言ってやめてない。

Au moment de l'entretien, Mami n'avait pas eu de contact avec sa famille depuis environ cinq ans. C'est aussi à cette époque que Mami s'était trouvé-e un travail régulier en tant qu'*office lady* pour une compagnie. Mami a toutefois décidé de

¹ L'expression utilisée était ici « *kimochi warui* », une expression qui renvoie à une gamme de sens « négatifs », notamment, « se sentir mal » ou « sentir du dégoût ».

quitter cet emploi quelques années après son embauche, car elle-il vivait des expériences négatives. Mami se présentait à cet emploi en vêtements destinés aux femmes et occupait un emploi traditionnellement féminin, mais ses patrons pressaient continuellement Mami à en faire plus puisqu'elle-il « avait un cerveau d'homme et devrait donc pouvoir en faire plus ». Mami ressentait en particulier ces pressions dans les moments de tension et lorsque des problèmes survenaient au travail. Mami disait interpréter le message qui lui était communiqué ainsi : « pourquoi n'es-tu pas capable de faire ça, même si tu es un homme? » (« 何かトラブルがあった時に、「なんで男なのに出来ないの」みたいな »).

La décision de quitter cet emploi régulier a été facilitée par des opportunités d'emploi ponctuel d'animation de soirées mensuelle *josou nyuu haafu* (vêtements de femme et identités transgenres) bien connues à Tokyo. Quelques mois après avoir quitté l'emploi régulier d'*office lady*, on lui a offert un emploi de gérant-e pour un *maid café josou nyuu haafu* à Akihabara. Il s'agit du deuxième « point tournant » dans sa vie, le premier ayant été de déménager à Tokyo. Le point tournant (*turning point*), dans les théories du parcours de vie, consiste en une redirection de la majorité des trajectoires. Ces deux moments marquent à la fois pour Mami une transition au niveau professionnel vers une « carrière professionnelle de *kosupure* » et une transition au niveau de la façon dont Mami s'identifiait face aux catégories de genre. La première transition a été de se présenter et de se définir en tant que femme lors de son arrivée à Tokyo. La seconde a été de se présenter en tant que femme, mais de se définir en ne s'identifiant ni à la catégorie homme ni à la

catégorie femme. Elle se définissait simplement comme une personne « humaine » (*ningen*).

Les expériences liées à ces points tournants touchent deux des formes identitaires identifiées par Dubar pour définir le processus de construction identitaire, c'est-à-dire la forme réflexive (relationnelle pour soi) et la forme narrative (biographique pour soi) ([2000]2010 : 52). En d'autres mots, ces expériences vécues par Mami et identifiées comme importantes dans son récit se lient à la fois à une définition de soi qui se fonde sur « l'introspection et la recherche d'un idéal moral » (forme réflexive) et sur un mode d'identification qui s'organise autour « d'un plan de vie, d'une vocation » (Dubar, [2000]2015 : Loc 727 et 782). Ces expériences sont étroitement liées à la pratique du *kosupure*, mais s'organisent aussi en vertu du contexte social et économique dans lequel Mami vivait et les autres trajectoires dans lesquelles Mami s'inscrivait au moment du terrain de recherche.

La question du genre a aussi émergé dans les entretiens avec Yoko et Mai. Dans ces deux récits, ces participant-e-s avaient vécu des expériences où il avait été possible ou nécessaire, comme pour Mami, de négocier, de contester ou de se conformer à différents scripts sociaux souvent associés aux catégories de genre dans les discours populaires. À titre d'exemple, en tant que « star de la culture populaire » (*tarento*, *aidoru*), Mai a dit qu'elle devait cacher le fait qu'elle était dans une relation amoureuse parce qu'être en couple et faire ce travail ne serait pas

« *pyua* » (pure) pour ses fans². Mai avait senti nécessaire d'apprendre à se présenter d'une façon qui se conformait à cette représentation de la « pureté féminine » pour garder et avancer dans sa carrière. En contraste, Yoko disait s'identifier en tant que femme, mais rejetait aussi le contrôle que d'autres pourraient tenter d'avoir sur sa vie personnelle ou professionnelle au niveau des rapports sociaux hiérarchiques liés au genre. Reprenant la question des relations amoureuses comme exemple, Yoko disait :

For example, let's say I wanted to go see a musical or something, like, I'd be the kind of person to just make time, and like, okay I'll go so I just go by myself, right? So, I was brought up like that so, the way I think is kind of like the things you want to do, do them yourself. So, for example, today you start talking about going somewhere with someone, there are people that will let their partner choose everything they'll do right? Do you understand? For example, me and Alex[is] are like today let's go somewhere, well then what, if we ask today what will we do, I'm like 'ehh I don't know so you can choose for me'. That type of thing is absolutely impossible to go along with. Right. Like, I have my own way of thinking and doing things and such, beliefs. I have a policy so, so this, how can you say this... That kind of 'doing the things inside the home would be okay' kind of housewife way of thinking, I don't understand that. So, like, if it's about love, it's like there's a spot that's omitted in my brain, for me. Like maybe, that way of thinking, it's kind of like how guys think. Well, it's kind of like even if I get married maybe I'll stay home, go to work and such, and make sure to have my own time too.

例えば、あの何かのミュージカルが見たいってなったら、あの、自分で時間作って、じゃあ行きますって1人でふらっと観に行くような人だったのね。だったから、私もそれを見て育ったから、自分でしたい事は、自分でするんだってゆう感じの考え方なのね。だから、こう、例えば今日2人でどこへ行くって話になった時に、こう、全部、相手に決めてもらう子っているじゃない？分かる？例えば、私とアレクがじゃあ今日はどっか行こうかってなって、じゃあ何を、今日何するって聞くと、えー私分かんないから決めていいよって言う人。とは、絶対つき合えない無理。そう。何か、私は私で自分の考え方とかやり方とか信念？ポリシーがあるから、だから、こう、何て言うのかなあ。その、家の中の事だけやってればいいって主婦的な考えは、私も分からないのよ。だから、何か恋愛ってゆうところが自分の脳みそからスポって抜けてる感じがあるのね、私。何か多分そうゆう考え方が、男的な考えなんだろうけど。まあ結婚したとしても多分私も家には居ずに仕事しに行

² Mai s'était présentée comme célibataire durant les deux premières entrevues. À la troisième entrevue, elle m'a demandé d'arrêter l'enregistreur et a dit qu'elle était en couple depuis plus d'un an. Elle était d'accord pour aborder cette question si aucun enregistrement n'était fait.

ったりとか自分の時間は大事にする
たいな。

Mai vivait sa liberté en tentant de faire carrière dans ce qu'elle aimait, c'est-à-dire le *cosplay*. La poursuite de cette carrière professionnelle l'amenait ou la contraignait souvent à se conformer à une performance que nous pourrions dire traditionnelle de la féminité, une performance dont le succès pouvait aussi être mesuré par sa

Mai a 27 ans et est en couple.
Elle fait du *kosupure* depuis qu'elle a 13 ans. Elle a arrêté ses études universitaires pour faire du travail de « *tarento* » et veut maintenant devenir une star de la culture populaire.

popularité croissante dans l'industrie de la culture. En contraste, les expériences de Mami et Yoko semblaient être davantage marquées par une négociation et une contestation des scripts sociaux traditionnels liés au genre. Leur utilisation du mot « cerveau » (*atama*, *burein*, *noumiso*) pour décrire

leurs expériences nous permettait aussi de voir comment des façons genrées d'être et de faire étaient parfois essentialisées à travers des discours biologiques.

Les façons dont ces trois participant-e-s se présentaient et se définissaient s'étaient transformées au cours du temps. Les transitions au niveau de ces façons de se présenter et de se définir face à des catégories sociales comme le genre s'étaient articulées en lien avec les transitions propres à la poursuite d'une carrière professionnelle de *kosupure*. Au moment de la dernière entrevue, Mami travaillait toujours comme gérant-e à temps plein dans le *maid café* d'Akihabara. En plus, Mami travaillait aussi sur différents autres projets liés au *kosupure* qui lui amenaient

des revenus additionnels, notamment l'organisation et l'animation d'évènements, la création de numéros en *kosupure* et des contrats comme modèle. Mami s'investit de manière importante dans ces projets, ce qui l'amène parfois à faire des sacrifices. Par exemple, nous avons déjà vu que Mami a dû couper les liens avec ses parents. Dans le contexte du Japon marqué par la précarité sociale et économique, ceci n'est pas toujours possible pour les jeunes qui dépendent parfois du soutien parental. De plus, mettre fin à (ou garder) une situation d'emploi régulier d'*office lady* n'a pas été une décision facile, puisque ceci n'était pas un réel « choix » pour Mami. Mami a sacrifié sa sécurité financière pour se développer professionnellement dans un contexte où elle est davantage reconnue et valorisée. Comme Mai, Mami doit même faire des sacrifices au niveau de sa vie amoureuse, puisque les relations qui lui permettent d'accéder à des opportunités et à des admirateur-e-s requièrent souvent un statut de célibat qui rend le désir ou le jeu de convoitise socialement acceptable. C'est ainsi que Mami garde sa vie amoureuse secrète, n'ayant partagé le fait d'être en couple qu'avec trois ami-e-s proches³. Malgré ces sacrifices, les expériences vécues par Mami lui ont aussi permis de développer différentes compétences, connaissances et relations qui ont joué un rôle important dans sa poursuite d'une carrière de *kosupure*. Ce sont ces expériences qui ont permis à Mami d'explorer

³ Lors de la première rencontre, Mami m'a dit qu'elle ne fréquentait personne au moment. Lors de notre troisième rencontre, elle a corrigé cette information en disant qu'elle fréquentait quelqu'un, mais préférait ne pas parler de cette personne de façon spécifique. Lors d'une nouvelle rencontre en 2014, elle a rapporté le sujet et a donné le nom de cette personne qu'elle fréquentait maintenant depuis quelques années – une personne que j'avais rencontrée sur le terrain et à maintes reprises par le passé.

certaines opportunités et de s'ajuster à un marché instable dans lequel les individus et les jeunes en particulier ont continué d'investir depuis le début de la crise.

Pour Mami, Yoko et Mai, la trajectoire ludique associée au *kosupure* ne pourrait pas être comprise comme un simple passe-temps (*shumi*). Au contraire, la trajectoire associée au *kosupure* semblait se rapprocher davantage des trajectoires associées aux carrières professionnelles qui s'étaient institutionnalisées durant la période ayant précédé la crise des années 1990 au Japon. Comme les carrières professionnelles qui avaient marqué cette époque, le *kosupure* menait ici à l'acquisition d'une stabilité socioéconomique et d'un statut socialement valorisé. Plus qu'un passe-temps, le *kosupure* apparaissait donc comme une carrière pour ces trois participant-e-s. Notre utilisation du concept de carrière professionnelle s'inspire ici de celle qu'en avait faite Hughes. Ce dernier avait défini le concept de carrière comme « the moving perspective in which people orient themselves with reference to social order, and the typical sequences and concatenations of office » (1937 : 413). C'est ce concept qui s'avère le plus utile pour comprendre les rôles qui avaient été adoptés par ces participant-e-s à différents moments de leur parcours de vie, et comment la transformation de ces rôles à différents moments de ce parcours avait organisé la construction de cette carrière.

Pour Mami, être gérant-e d'un café bien connu et animer des soirées populaires lui permettait non seulement d'accéder à un revenu modeste, mais aussi à une reconnaissance sociale qui n'avait pas semblé possible dans le cadre de son emploi

Yoko a 24 ans et est célibataire. Elle a commencé le *kosupure* à 14 ans. Même si elle a étudié pour devenir esthéticienne, elle a décidé de devenir disk jockey dans des bars et événements liés aux mangas et aux *anime*.

d'*office lady*. Mami était devenu-e une célébrité de la scène *josou*, tout comme Mai l'était dans le monde des stars de la culture populaire. Pour Yoko, c'était plutôt les événements en contextes chorégraphiques. L'accès à un tel statut, celui qui accompagnait une carrière reconnue de *kosupureur-e* professionnel-

le, avait été acquis peu à peu, à travers leur investissement, à travers les relations de connaissance et d'amitié développées et en négociant les opportunités et les contraintes qui s'étaient présentées dans leurs parcours. Ces expériences avaient aussi un effet sur la façon dont ces participant-e-s interprétaient les scripts interpersonnels et les scénarios culturels associés aux catégories sociales auxquelles elles-ils s'identifiaient ou étaient potentiellement assigné-e-s. Si une identité de genre non traditionnelle avait été un problème pour Mami dans ses relations avec sa famille et dans son emploi d'*office lady*, cette façon de se définir était considérée une force par Mami et son entourage actuel.

De plus, encore en tant que trajectoire centrale du parcours de ces participant-e-s, la pratique du *kosupure* nous a permis de mieux définir la façon dont certaines carrières professionnelles étaient maintenant en train de s'institutionnaliser au niveau de l'industrie de la culture, et ce dans un contexte de transformations sociales et économiques. Dans un premier temps, c'est grâce à différentes opportunités qui ont ponctué le parcours de ces participant-e-s que la trajectoire associée au *kosupure* a pu devenir centrale. Ces opportunités étaient liées aux

compétences et aux relations que ces individus avaient développées à travers leurs passetemps, mais découlaient aussi et de façon plus générale de la transformation de l'importance de l'industrie culturelle au Japon depuis les années 1990. Dans un second temps, c'est grâce à une certaine ouverture quant à leurs façons de se définir et d'être défini-e-s de manières parfois alternatives que ces opportunités ont été comprises comme possibles et désirables.

Cette « ouverture » se lie directement à la question du changement social chez Hughes. Pour lui, le degré de rigidité (ou de liberté) qui caractérise la structure d'une société se comprend notamment en fonction de la clarté des positions, des fonctions, des statuts. Dans les sociétés très rigides, les positions sont clairement définies et les individus ont peu d'options quant aux occupations à explorer. Et bien qu'il est vrai que ce passage d'une structure sociétale dite « rigide » à une structure plus « libre » amène avec elle plus de latitude, Hughes précise qu'avec cette liberté vient aussi une augmentation des chances de faillir : « [i]n a freer [society], the individual has more latitude for creating his own position or choosing from a number of existing ones; he has also less certainty of achieving any given position. There are more adventurers and more failures » (1937 : 409). Dans le récit de Mami, Yoko et Mai, différentes opportunités au niveau du marché leur avaient permis de se définir autrement qu'à travers les façons qui avaient traditionnellement caractérisé les trajectoires socioprofessionnelles des individus vivant à d'autres époques. Cela étant dit, en tant que carrière dont les positions n'étaient pas clairement définies,

cette trajectoire dite centrale apportait aussi différents « risques » et différents « sacrifices ».

Dans le récit de ces trois participant-e-s, le *kosupure* était à l'avant-plan. Cette pratique était dans un premier temps un projet professionnel, mais se liait aussi intimement à la façon dont ces participant-e-s se définissaient – cette forme biographique pour soi. Pour les trois, la poursuite d'une carrière professionnelle de *kosupure* avait été liée à la prise d'une décision, une décision qui avait amené avec elle un important investissement de soi dans cette pratique. Au niveau théorique, le concept de carrière nous a ici amené à réfléchir à certains des enjeux liés à l'articulation du *kosupure* comme trajectoire centrale, notamment la définition de cette trajectoire comme une priorité dans la vie des participant-e-s et comme un projet lié à une acquisition de statut. De façon plus générale, réfléchir à l'institutionnalisation de cette pratique dans le contexte de crise économique nous a permis de mieux définir certaines façons dont la culture permettait maintenant l'ouverture d'opportunités sociales et économiques pour les jeunes adultes. Récupéré-e-s par l'industrie culturelle, ces participant-e-s sentaient qu'il était possible de redéfinir et d'atteindre, à travers leur pratique du *kosupure*, un certain idéal de succès dans leur vie.

7.2. Le *kosupure* comme trajectoire complémentaire et carrière d'enchantement

En contraste avec le premier groupe de participant-e-s que nous venons de discuter, le second groupe était composé de participant-e-s dont le parcours de vie semblait plus conforme aux scénarios culturels plus « traditionnels », notamment ceux liés au travail et à la famille. À la fin du terrain de recherche, Kana terminait ses études en médecine et Daisuke terminait un doctorat en ingénierie. Ai séparait son temps entre le travail domestique dont elle était chargée (*kaji*) à la maison et deux emplois à temps partiel liés au *kosupure* – emplois qu'elle disait faire non pas pour l'argent, mais par pur plaisir. De son côté, Tetsuya travaillait dans une compagnie comme *salaryman*. Contrairement aux trois première-s, ces participant-e-s avaient déjà acquis ou planifiaient bientôt acquérir des occupations principales qui avaient été et étaient toujours socialement valorisées depuis la période d'après-guerre. Ces trajectoires socioprofessionnelles se conformaient bien aux parcours et aux scripts sociaux qui s'étaient institutionnalisés au cours de la période de croissance économique qui avait précédé la crise.

Toujours en contraste avec les première-s participant-e-s qui identifiaient de manière explicite les effets du *kosupure* sur leurs façons de se définir avant tout comme des *kosupureur-e-s*, ces quatre participant-e-s ont souvent insisté sur la séparation qui existait entre leur occupation principale (études universitaires, travail rémunéré ou travail domestique) et leurs passetemps. Cette séparation est apparue

dans l'analyse comme une façon de tracer une frontière, de distinguer les « activités sérieuses de leur vie quotidienne » et leurs activités ludiques de *kosupure*. Ceci nous a permis d'identifier différents critères pour distinguer le type d'articulation de trajectoires qui semblait ici s'organiser. Les temps et les espaces associés aux activités ludiques étaient identifiés comme séparés de ceux liés aux activités sérieuses, les réseaux d'amitiés étaient aussi principalement définis comme distincts et l'indépendance financière des participant-e-s provenait aussi des activités liées à leur occupation principale.

À première vue, cette façon dont ces participant-e-s présentaient leur pratique du *kosupure* nous avait donné l'impression que celle-ci était pour elles et pour eux un passe-temps purement récréatif, une activité seulement faite pour se divertir et pour combler leurs temps libres. Or, à travers le temps que nous avons passé ensemble et à travers nos discussions lors des événements et des entrevues, cette première impression s'est rapidement transformée. Effectivement, le *kosupure* occupait une importante place dans la vie de ces participant-e-s. Premièrement, la pratique du *kosupure* permettait des expériences et des formes d'identification définies par ces quatre participant-e-s comme difficilement accessibles à d'autres moments de leur quotidien – notamment au travail et à la maison ou encore avec celles et ceux qui ne faisaient pas de *kosupure*. Deuxièmement, ces participant-e-s définissaient aussi ces expériences et ces formes d'identification comme incompatibles avec celles de leurs autres trajectoires socioprofessionnelles. Cette trajectoire ludique n'était donc pas simplement « secondaire », mais plutôt « complémentaire ».

Cette façon de définir le *kosupure* touchait à la fois à la dimension relationnelle du processus de construction identitaire identifiée par Dubar et aux modes d'identification discutés par Jenkins. Bien que leurs expériences et la façon dont elles et ils se présentaient et interagissaient lors de la mise en pratique du *kosupure* se trouvaient au coeur de comment elles et ils construisaient leurs identités, ces expériences n'étaient pas les seules identifiées comme importantes. Contrairement aux participant-e-s du premier groupe, les expériences vécues à l'extérieur du *kosupure* étaient aussi identifiées par Kana, Daisuke, Ai et Tetsuya comme étant importantes à leurs façons de s'identifier et de se définir. Elles et ils avaient trouvé des relations de similarités à travers lesquelles elles et ils pouvaient s'identifier et se sentir valorisé-e-s à l'extérieur du *kosupure*. Ceci contrastait avec les expériences de Mami, Yoko et Mai qui tendaient à se distancier ou à se définir en opposition à ces formes plus traditionnelles d'identification.

À travers le terrain de recherche, nous avons observé un grand contraste entre la façon dont ces participant-e-s présentaient cette pratique – « seulement un passe-temps » (« *shumi dake* ») – et l'intensité, la fréquence et l'attention avec lesquelles ces participant-e-s mettaient le *kosupure* en pratique. Pour certain-e-s de ces participant-e-s, l'investissement semblait même parfois rivaliser celui des première-s participant-e-s et dont la pratique du *kosupure* avait été définie comme une carrière professionnelle. Les participant-e-s semblaient donc trouver quelque chose d'important pour elles et pour eux à travers la mise en pratique du *kosupure*. Or, contrairement aux participant-e-s du premier groupe, cet investissement dans le

kosupure ne s'était pas accompagné d'un désinvestissement des autres trajectoires. En ce sens, nous pourrions dire que la pratique du *kosupure* n'avait pas servi à contester explicitement les formes culturelles et statutaires plus traditionnelles, c'est-à-dire ces modes d'identification relationnelle et biographique pour autrui.

Cette trajectoire complémentaire nous a amené à définir la pratique de *kosupure* en tant que carrière d'une seconde façon, c'est-à-dire comme une « carrière d'enchantement » : une carrière où le *kosupure* enchantait les expériences monotones des participant-e-s et leur apportait un sentiment de valorisation qu'elles et ils ne trouvaient pas dans leurs autres occupations. La mise en pratique du *kosupure* était souvent faite « comme si » elle allait mener à une carrière professionnelle, mais s'organisait dans les marges des occupations définies par les participant-e-s comme leurs occupations principales et leurs professions.

Nous présenterons maintenant le récit de Kana, une étudiante de 23 ans qui termine ses dernières années d'étude en médecine et qui a commencé à faire du *kosupure* à l'âge de 14 ans. Au moment de la dernière entrevue, Kana disait mettre beaucoup d'énergie dans ses études en médecine et qu'elle allait bientôt terminer. Kana disait adorer faire du *kosupure* dans ses temps libres – tous ses temps libres –, mais elle déclarait catégoriquement que son plan était de devenir médecin. Comme les trois autres participant-e-s pour lequel-le-s le *kosupure* a été identifié comme une trajectoire complémentaire, Kana était investie dans une trajectoire en dehors du *kosupure* qui était associée à un statut traditionnellement valorisé, un

Kana a 23 ans, est en couple et fait du *kosupure* depuis l'âge de 14 ans. Elle termine ses études en médecine, mais fait du *kosupure* et crée même des performances liées au *kosupure* lorsqu'elle en a le temps.

domaine dans lequel elle croyait pouvoir se trouver un emploi avec facilité. Pour accomplir ce but, Kana a parfois décidé de faire des pauses de *kosupure* de quelques semaines ou même d'un semestre entier dans le but de se concentrer sur ses travaux et ses examens. Ce n'est qu'une fois ces tâches terminées

qu'elle retournait, à chaque fois et de plus belle, aux évènements de *kosupure*. Être disciplinée et pouvoir faire ces sacrifices – c'est-à-dire prioriser le travail sur le plaisir – étaient des qualités qu'elle valorisait et qu'elle identifiait comme nécessaires pour accomplir ses objectifs. C'est ainsi qu'elle entretenait des propos sévères face à des individus qu'elle connaissait, qui passaient trop de temps à faire leurs passetemps et qui échouaient dans leurs travaux – que ce soit parce que ces individus n'étaient pas capables de trouver un « équilibre » dans leur vie ou parce qu'elles et ils venaient de familles riches et étaient peu motivé-e-s à travailler.

Depuis qu'elle avait commencé à faire du *kosupure*, Kana avait essayé le *cosplay*, le *cosplay dansou*, le *kosupure* et la mode gothique lolita, ainsi que les *kosupure* fétiches et originaux. Elle disait que chaque forme de *kosupure* était un peu différente et que ces expériences lui avaient à la fois permis d'explorer des mondes nouveaux et de trouver les évènements et les formes de *kosupure* qu'elle préférait. Au moment des entrevues, Kana faisait principalement du *cosplay*, du *cosplay dansou* (vêtements d'hommes) et des *kosupure* originaux, mais elle continuait aussi d'essayer de nouvelles activités. À titre d'exemple, au cours des

mois qui avaient précédé la fin du terrain, elle avait commencé à faire du « *pole dance* », une activité qu'elle avait combinée avec différentes formes de *kosupure* pour faire des performances de mise en scène dans des événements. Elle avait par exemple créé et fait une performance de *pole dance* en *cosplay dansou* avec une amie et qui s'inspirait de la source manga et *anime* « *Attack on Titan* » (*shingeki no kyojin*)⁴. C'est ainsi que, au moment de la dernière entrevue, Kana disait maintenant faire des petites performances de ce type et d'autres activités qui lui permettaient d'avoir plus d'argent de poche et de se rapprocher des autres *kosupureyeu-r-e-s* aux événements – c'est-à-dire lorsqu'elle avait le temps. En d'autres mots, les rôles qu'elle avait adoptés à travers le déploiement de sa trajectoire ludique s'étaient aussi transformés à plusieurs reprises, construisant ici comme le premier groupe de participant-e-s une certaine forme de carrière de *kosupure*.

Un important contraste se trace ici entre les participant-e-s du premier et du deuxième groupe. D'un côté, les participant-e-s pour qui le *kosupure* était la trajectoire centrale avaient construit un projet professionnel autour de leur passe-temps et le *kosupure* était devenu pour ces participant-e-s leur source de revenu principal. Pour le second groupe, c'était l'occupation principale qui servait à financer la pratique du *kosupure*, et ce même si le *kosupure* permettait aussi à Kana

⁴ À titre d'exemple supplémentaire, une autre *kosupureyeure* faisant partie de son réseau d'ami-e-s et qui travaille maintenant pour le Cirque du Soleil avait participé à de tels spectacles basés sur la série *Princes of Song* (*Uta no purinsu sama*), organisés par *Animate* – une compagnie spécialisée dans la vente de produit manga et *anime*. L'audience pour de tels spectacles est presque uniquement composée de femmes s'identifiant comme des fans de cette série.

Daisuke a 28 ans et est en couple. Il travaille présentement sur son doctorat. Il fait du *kosupure* depuis un peu plus de trois ans. Plus récemment, il a commencé à produire et à vendre, dans les événements, des accessoires s'inspirant de ses personnages préférés.

et aux trois autres participant-e-s d'accumuler des revenus complémentaires à leur source de revenu principal. De plus, au niveau social, Kana et les trois autres participant-e-s avaient identifié des cercles d'ami-e-s à l'intérieur et à l'extérieur du *kosupure*.

Ceci contrastait avec les participant-e-s du premier groupe dont les ami-e-s se trouvaient presque exclusivement lié-e-s au *kosupure*. Au lieu d'entraîner avec elle les autres trajectoires, la mise en pratique du *kosupure* s'était lentement construite en parallèle aux autres trajectoires sociales et professionnelles des parcours de Kana, Daisuke, Ai et Tetsuya. Comme pour Mami, Mai et Yoko, le *kosupure* avait ouvert de nouvelles opportunités sociales et économiques pour ces participant-e-s. Mais contrairement aux trois participant-e-s du premier groupe, Kana et les trois autres participant-e-s du second groupe avaient tracé une ligne entre ces deux « mondes » et les avaient gardés présents dans leur vie.

En un sens, séparer les groupes d'ami-e-s pourrait être compris comme une stratégie visant à « protéger » leurs occupations principales dites plus « conventionnelles » (Becker, 1963 : 28). Bien que les formes d'identification retrouvées dans chaque trajectoire étaient convoitées par les participant-e-s, il n'était pas possible pour elles et pour eux de s'assurer que les individus dans ces différents milieux les accepteraient de façon inconditionnelle. Il serait important de rappeler que ces pratiques peuvent parfois être jugées d'un oeil défavorable,

notamment à travers des discours populaires et académiques plus conservateurs. C'est en ce sens que les participant-e-s traçaient parfois des frontières entre leurs différents cercles d'ami-e-s ou de connaissances, et donc entre ces formes d'identification complémentaires.

En dépit de la distinction que ces quatre participant-e-s avaient tracée entre le *kosupure* et les activités dites sérieuses de leur vie, force est de constater que certains éléments traversaient ces frontières symboliques. Certain-e-s ami-e-s particulièrement proches étaient invité-e-s de l'autre côté, c'est-à-dire dans les contextes et dans les réseaux d'ami-e-s et de connaissances associés au *kosupure*. Certaines façons de se définir étaient aussi transférées et mobilisées dans la présentation de soi de chaque côté de cette ligne entre le *kosupure* et les activités sérieuses. À titre d'exemple, Kana avait invité certain-e-s ami-e-s rencontré-e-s à l'université à des événements sociaux pour leur présenter ses ami-e-s du *kosupure*. Parfois, mais plus rarement, elle avait amené ces ami-e-s dans des événements de

Tetsuya a 42 ans et est célibataire. Il fait du *kosupure* depuis l'âge de 21 ans et travaille comme *salaryman*. Son type de *kosupure* préféré est le *kigurumi*, pratique dans laquelle il s'investit énormément et qu'il veut faire connaître.

kosupure. Inversement, elle avait aussi amené certain-e-s personnes comme son petit ami dans des activités sociales organisées avec ses ami-e-s de l'université, un petit ami avec qui elle habitait, qu'elle avait rencontré dans des événements *kosupure* et qui était disk jockey. Kana avait donc dans sa vie des

individus auprès desquel-le-s elle pouvait vivre une reconnaissance sociale à l'intérieur et à l'extérieur du *kosupure*, et ce en plus d'avoir des individus qui avaient

été amené-e-s à connaître ces différentes façades de son identité et qui reconnaissaient également ces différents côtés de Kana. Autant au niveau social qu'économique, ces participant-e-s avaient su et pu profiter de cette nouvelle industrie culturelle.

Dans le cas de Kana et des trois autres participant-e-s, notre utilisation du concept de carrière se rapproche le plus de celle faite par Becker, qui définissait une carrière comme « the sequence of movements from one position to another in an occupational system made by any individual who works in that system » (1963 : 24). Becker s'était particulièrement intéressé aux carrières qu'il identifiait comme « déviantes » dans son étude des fumeur-e-s de marijuana et des musicien-ne-s jazz. Dans le récit des quatre participant-e-s du second groupe, le *kosupure* n'avait pas été identifié comme étant le projet de vie principal ou encore comme une carrière professionnelle. En tant que trajectoire, le *kosupure* s'articulait ici différemment avec les autres trajectoires que dans le récit de Mami, Mai et Yoko.

Ai a 28 ans et fait du *kosupure* depuis qu'elle a 18 ans. Elle a étudié en mode et s'est mariée après la fin de ses études.

Pour se divertir, elle s'est trouvé des emplois à temps partiel liés au *kosupure* et à la mode gothique/lolita.

Cette trajectoire ludique n'apparaissait pas être centrale, mais plutôt comme complémentaire. Mais cette trajectoire était aussi marquée, comme avec le premier groupe, par un important investissement de soi. Cette pratique les amenait ainsi à vivre des expériences, à s'identifier et à se présenter de façons

qui étaient comprises par ces participant-e-s comme étant difficiles ou impossibles dans le cadre de leur occupation principale. En ce sens, ces carrières les amenaient

à « dévier » des conventions traditionnelles. Or, ces différentes formes d'expériences et d'identifications n'étaient pas vécues comme étant en tension comme elles l'avaient été, par exemple, pour Mami. Elles étaient complémentaires. Ces participant-e-s alternaient entre différent-e-s façons de faire et d'être soi, vivant des expériences qui se croisaient parfois, mais étaient le plus souvent intentionnellement confinées à des contextes d'interaction particuliers.

La place qu'occupait la pratique du *kosupure* et le rôle qu'elle jouait dans la vie de ces participant-e-s étaient aussi influencés par le fait que cette pratique, comme leur occupation principale, apportait un certain statut et une valorisation sociale à la mesure de celui-ci. Effectivement, dans le récit de ces participant-e-s, la pratique du *kosupure* n'apparaissait pas être stigmatisée comme elle l'avait été une ou deux décennies auparavant. Au contraire, lorsque Kana expliquait la décision qu'elle avait prise de parler du *kosupure* à certain-e-s ami-e-s qui n'en faisaient pas, elle disait s'être sentie intéressante, spéciale. Similairement, lorsqu'elle parlait de ses études à des ami-e-s dans les cercles de *kosupure*, elle disait que celles-ci et ceux-ci lui semblaient être surpris-e-s, épaté-e-s. Kana ne trouvait pas toujours souhaitable de croiser sa vie dite sérieuse et ses passetemps, mais lorsqu'elle le faisait, ses expériences l'amenaient souvent à se sentir valorisée. Ce sont d'ailleurs des situations que j'ai eu l'opportunité de voir personnellement lors de l'observation participante. Force est donc de constater que, si ces participant-e-s réitéraient une division entre leur occupation principale et leurs passetemps, c'est notamment parce qu'elles et ils se sentaient reconnu-e-s dans ces deux trajectoires et que ces deux

formes de reconnaissance et de valorisation étaient souvent complémentaires. Et bien que leur projet de vie ne tournait pas forcément autour du *kosupure*, c'est à travers cette pratique que ces participant-e-s pouvaient vivre des expériences et se définir de façons alternatives, des expériences qui jouaient un rôle important dans leur vie puisqu'elles participaient à « enchanter » la routine quotidienne. C'est une routine qui était définie comme stable et sécurisante, mais aussi peu excitante.

7.3. Le *kosupure* comme trajectoire de soutien et carrière d'insertion socioéconomique

D'une façon similaire aux participant-e-s du second groupe, les trois dernières participantes – Kaori, Haruka et Tomoko – présentaient elles aussi leur pratique du *kosupure* comme un simple passe-temps. De plus, comme pour le second groupe, cette façon de présenter le *kosupure* semblait – une fois de plus – masquer l'importance de cette pratique dans le parcours de vie de ces participantes. En contraste avec Kana, Daisuke, Ai et Tetsuya, les trois participantes du dernier groupe étaient toutefois dans une période de leur vie où elles avaient commencé à remettre en question, depuis quelques années, le projet de vie qu'elles avaient jusqu'à là suivi. Bien qu'elles avaient terminé leurs études depuis un certain temps, elles n'étaient pas encore parvenues à trouver un emploi régulier ou encore un emploi dans leur champ d'études. Après un certain temps, elles avaient commencé à travailler dans un emploi temporaire lié aux compétences qu'elles avaient développées à travers leur pratique du *kosupure*, disant faire ces emplois en

« attendant » de trouver de meilleures opportunités. Incidemment, même si leur projet de vie était toujours pour l'instant lié aux études qu'elles avaient terminées, cette pratique jouait un important rôle dans leur vie et leur parcours de vie, facilitant leur insertion sociale et économique d'une façon plus similaire au premier groupe.

Plus spécifiquement, Kaori avait terminé ses études de maîtrise et désirait trouver un travail régulier. Elle enchainait les entrevues, mais ses efforts n'avaient pas encore porté fruit. Elle disait songer à retourner aux études dans le domaine de la photographie ou de la mode, deux activités dans lesquelles elle avait acquis de l'expérience à travers le *kosupure*. Haruka avait terminé ses études pour devenir actrice de la voix, mais n'avait trouvé aucun débouché. Elle travaillait pour l'instant et à temps partiel dans un magasin de mode et de *kosupure* à Harajuku. Tomoko, pour sa part, désirait fonder une famille et avoir des enfants. Cela dit, ses relations amoureuses passées avaient été difficiles et son travail comme modèle dans une agence de promotion occupait une grande partie de son temps. C'est un travail qui lui demandait d'ailleurs de porter des costumes parfois similaires à ceux qu'elle portait en faisant du *cosplay*, mais pour la promotion de produits et de compagnies.

Ces trois participantes ont noté que le fait de ne plus être à l'école et de travailler dans un emploi non régulier – où les horaires des employé-e-s « changeaient souvent » – avait des conséquences sur leur vie sociale. Elles disaient qu'il était difficile pour elles de faire des connaissances et de se faire de bon-ne-s ami-e-s, ne rencontrant pas souvent les mêmes personnes dans leur quotidien. Ceci contribuait à accentuer un certain « sentiment d'isolement » chez ces trois participantes. Nous

pourrions dire que, sans le *kosupure*, la situation d'emploi précaire dans laquelle elles se trouvaient se serait liée à une situation sociale pouvant elle aussi être définie comme précaire. Or, en s'engageant dans le *kosupure*, Kaori, Haruka et Tomoko ont pu construire des relations de connaissance et d'amitié importantes selon elles et qui se trouvaient presque exclusivement liées à cette pratique. Il est ainsi devenu rapidement clair en écoutant le récit de ces participantes que faire du *kosupure* leur permettait non seulement d'accumuler un revenu disponible, mais aussi de combattre un isolement social qui avait été, avec chacune d'elles, explicitement nommé. Les relations construites à travers la mise en pratique du *kosupure* servaient donc aussi de soutien social, un soutien qui était d'une grande importance pour ces participantes.

Comme pour les participant-e-s qui faisaient du *kosupure* une carrière professionnelle, cette pratique s'était intimement liée à leur emploi et leurs relations de connaissance et d'amitié au moment des entrevues. Mais comme les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, leur projet de vie était planifié autour de trajectoires liées à leurs études ou à des scénarios culturels dits traditionnels, comme celui de fonder une famille. Le *kosupure* ne permettait donc pas seulement de faire « passer le temps » nécessaire pour l'accomplissement de leur projet : il ouvrait aussi des opportunités d'insertion sociale et économique étalées dans le temps et qui leur permettant de négocier des contraintes qu'elles n'avaient pas prévues et qui les avaient initialement menées à une situation d'isolement social et économique. Le *kosupure* permettait de faire face

à une situation de précarité, de survivre socialement, financièrement et aussi émotionnellement. C'est en ce sens que nous dirons que pour, ces trois dernières participantes, le *kosupure* était à la fois une trajectoire de « soutien » et une « carrière d'insertion sociale et économique ».

Dans cette section, c'est le cas de Kaori que nous étudierons de façon particulière pour mieux définir la manière dont la trajectoire associée au *kosupure* s'articulait aux autres trajectoires socioprofessionnelles du parcours de ces participantes. À la fin des entrevues, Kaori avait 25 ans et, comme nous l'avons dit, tentait depuis des mois de trouver un emploi régulier. Elle avait fait du *kosupure*

Kaori a 25 ans et est célibataire. Elle a terminé une maîtrise, mais éprouve de la difficulté à trouver un emploi. Pour l'instant, elle s'est trouvée un emploi à temps partiel dans un magasin de mangas et de bandes dessinées.

pour la première fois à l'âge de 21 ans, peu après avoir entrepris ses études universitaires. Cette expérience avait été pour elle un point tournant dans son parcours. Elle vivait encore chez ses parents et travaillait principalement à faire des entrevues pour trouver un emploi régulier. Bien que la recherche

d'emploi lui demandait beaucoup de temps et d'énergie, elle avait assez récemment décidé de commencer un emploi à temps partiel dans une boutique de mangas et de bandes dessinées américaines. Ceci lui permettait de gagner de l'argent de poche et d'avoir un revenu disponible pour faire du *kosupure*.

Kaori a dit qu'elle se sentait très isolée avant de commencer le *kosupure* et qu'elle avait commencé à passer la majorité de son temps à la maison et dans sa

chambre. Elle décrivait cette expérience en utilisant l'expression « *hikikomori* » décrite au chapitre 1. Rappelons que ce terme renvoie à un diagnostic utilisé en psychiatrie, une forme d'exclusion sociale extrême. Elle ne voulait plus sortir de chez elle et avait perdu son intérêt pour l'école et le travail. Elle voulait rester dans sa chambre pour faire des activités comme utiliser l'internet, regarder des *anime* et lire des mangas. Faire du *kosupure* l'a cependant amené à « sortir de chez elle » et à rencontrer de nouvelles personnes, des *kosupureur-e-s* qui partageaient ses intérêts et avec qui elle disait pouvoir s'identifier. Or, depuis ces premières expériences de *kosupure*, Kaori avait fait plusieurs connaissances qu'elle considérait maintenant comme des ami-e-s proches. Certaines de ces relations sont devenues de plus en plus intimes, tandis que d'autres ont été marquées par une prise de distance, en particulier lorsque leurs intérêts commençaient à diverger. Parfois, Kaori et ses ami-e-s se trouvaient aussi d'autres intérêts en commun, comme la musique. À titre d'exemple, Kaori allait parfois à des spectacles de musique avec une amie rencontrée à des événements de *kosupure*.

Nous pourrions dire que c'est le *kosupure* qui avait donné un important nombre d'outils et de ressources à Kaori pour qu'elle puisse s'identifier à autrui et vivre une reconnaissance sociale qu'elle n'avait pas trouvée ailleurs. Qui plus est, ces expériences étaient vécues à travers les différents modes d'identification définis par Jenkins ([1996]2008). À travers le *kosupure* et au niveau individuel, Kaori avait réussi à se construire une définition de soi pour soi-même (interne) qu'elle identifiait comme positive et qui était entrelacée avec celles offertes par autrui (externe),

l'image que ses ami-e-s lui renvoyaient d'elle-même. Au niveau collectif, elle s'identifiait aussi comme faisant partie d'un groupe plus large (interne), c'est-à-dire celui des *kosupureyeur-e-s*. Mais à la différence des participant-e-s du premier et du deuxième groupe, Kaori était aussi parmi celles qui craignaient le plus la catégorisation (externe) pouvant être imposée par autrui, celle qui venait avec une image négative des fans de la culture populaire. Contrairement aux participant-e-s du premier groupe, Kaori n'avait pas un statut particulier dans le monde du *kosupure*. Contrairement à celles et ceux du second groupe, elle n'avait pas non plus un statut reconnu à l'extérieur du *kosupure*. Elle se sentait particulièrement vulnérable.

Depuis, qu'elle a commencé le *kosupure*, certaines périodes ont été plus actives et d'autres moins, un rythme qui s'est adapté à son horaire et aux revenus disponibles pour cette pratique. À la fin des entrevues, Kaori cherchait toujours activement un emploi dans son champ d'études, mais cette expérience la décourageait beaucoup. Elle a tenté de faire des stages non rémunérés pour acquérir de l'expérience, mais ces stages n'ont pas mené à des opportunités d'emploi. C'est une période que Kaori décrivait comme difficile, disant vivre durement ce manque de reconnaissance professionnelle. N'ayant pas beaucoup de temps et d'argent pour faire du *kosupure*, elle a même tenté de prendre une pause de *kosupure* jusqu'à ce qu'elle trouve un emploi régulier – stratégie qui rappelle les paroles de Kana sur la valorisation de la discipline de soi. Ceci l'a cependant replongée dans une situation d'isolement, ne voyant plus ses ami-e-s aussi souvent.

Elle se sentait très mal et est même allée consulter un médecin. Après en avoir discuté avec sa mère, Kaori est revenue sur sa décision. Kaori a dit que sa mère avait été très compréhensive et qu'elle l'avait encouragée à faire ce qu'elle aimait. Ceci l'avait cependant amené à se sentir comme si sa mère avait moins d'attentes envers elle qu'envers ses frères – parce qu'elle était une fille et qu'elle était la plus jeune. C'est à ce moment que Kaori a décidé de commencer cet emploi à temps partiel dans le commerce de manga et de bandes dessinées américaines – quelque chose qu'elle connaissait bien et qu'elle identifiait aussi comme une source de plaisir puisque cette activité touchait ses intérêts.

Comme pour le premier groupe pour qui le *kosupure* apparaissait comme une carrière professionnelle, cette pratique était au cœur de l'insertion sociale et économique de Kaori, Haruka et Tomoko. Mais contrairement à ce premier groupe, elles n'avaient pas – du moins, pas encore – fait de cette pratique leur projet de vie. De plus, elles n'entretenaient pas toujours un discours louant cette pratique comme le faisaient les participant-e-s du premier groupe. Au contraire, il leur arrivait aussi parfois de reproduire des discours plutôt conservateurs et dépréciatifs du *kosupure* et des adultes qui, comme elles, pratiquaient le *kosupure*. Parfois, ces participantes définissaient le *kosupure* comme une « activité juvénile » dont elles aimeraient se défaire, quelque chose qu'elles considéraient en quelque sorte comme « impropre à la vie adulte ». D'un côté, ce sont des énoncés qui nous apparaissent en tension avec l'important rôle que le *kosupure* semblait jouer dans leur vie et dans leur parcours de vie. De l'autre, cette façon ambivalente de parler d'une pratique qu'elles

disaient extrêmement importante pour elles montrait aussi le poids qu'elles ressentaient face aux attitudes d'autrui envers elles, et la façon dont elles avaient intériorisé ces attitudes.

Cette façon dépréciative de présenter le *kosupure* reprenait les discours conservateurs qui critiquaient sévèrement les jeunes d'aujourd'hui et leurs parcours de vie. Ce sont des discours que les participant-e-s du premier groupe rejetaient catégoriquement, notamment parce qu'elles-ils trouvaient une importante reconnaissance et une valorisation de soi dans leur carrière professionnelle de *kosupure*. Les participant-e-s du second groupe, quant à elles et eux, ne rejetaient pas nécessairement ces façons de définir la pratique du *kosupure* et les *kosupureur-e-s*. Or, elles semblaient toutefois porter peu d'attention à ces discours et être très peu affecté-e-s par les l'étiquetage potentiellement associé à ces pratiques. Une raison expliquant leur position sur cette question est

Tomoko a 28 ans et est célibataire. Elle a commencé à faire du *kosupure* à 17 ans et travaille comme modèle dans une agence. Elle aimerait se trouver un partenaire, se marier et avoir des enfants – quelque chose qu'elle voit toutefois comme incompatible avec la pratique du *kosupure*.

probablement qu'elles et ils avaient des statuts valorisés à l'intérieur comme à l'extérieur du *kosupure*. Ce n'est que le troisième groupe qui vivait parfois fortement et de façon difficile l'effet de ces discours, que ces expériences d'étiquetage proviennent de soi-même ou d'autrui. Pour ces trois

participant-e-s, si la pratique du *kosupure* apportait du bonheur, un revenu et des ami-e-s, elle amenait aussi une certaine culpabilité – celle de se sentir comme si elles auraient dû être en train de faire quelque chose de sérieux, d'accomplir leur

projet de vie. Leur expérience apparaissait comme une tension entre « faire ce qu'elles aimaient » et « faire ce qu'elles auraient dû être en train de faire ». En d'autres mots, de faire du *kosupure* en dépit de ne pas être encore parvenues à remplir les attentes qu'elles avaient envers elles-mêmes ou qu'elles comprenaient comme dirigées envers elles, face à leurs autres trajectoires.

À la différence des participant-e-s des deux autres groupes, la pratique de *kosupure* de Kaori, Haruka et Tomoko ne s'était pas vraiment construite à travers l'acquisition de statuts clairement reconnus et valorisés – par elles ou par autrui. Ce, même si cette pratique avait souvent été associée à des expériences décrites par celles-ci comme très positives. Pour le premier groupe, la pratique du *kosupure* s'était au contraire organisée à travers des rôles qui s'étaient peu à peu « standardisés » dans la culture populaire et qui avaient servi à définir cette pratique comme une carrière professionnelle – au sens de Hughes. Leur pratique du *kosupure* était elle aussi visée par les mêmes discours dépréciatifs, mais leur carrière était cependant associée à l'acquisition d'une reconnaissance de statut clairement définie dans la culture populaire et convoitée par ces participant-e-s. En contraste, les participantes du troisième groupe n'avaient pas eu ces opportunités leur permettant de s'investir dans de telles formes identitaires « pour soi », que ce soit au niveau relationnel ou biographique.

Pour le second groupe, même si elles et ils disaient davantage définir cette pratique comme un « passe-temps », leur mise en pratique du *kosupure* avait elle

Haruka a 26 ans et est célibataire. Elle fait du *kosupure* depuis qu'elle a 18 ans et travaille présentement dans une boutique de mode *visual kei*.

aussi été associée à l'acquisition d'une certaine reconnaissance de statut qui s'additionnait à celle que ces participant-e-s retrouvaient déjà à l'extérieur du *kosupure*. Ceci leur permettait de vivre des expériences dites « alternatives », définissant leur pratique comme une carrière d'enchantement et se

rapprochant davantage de la façon dont Becker avait défini ce concept. En contraste, pour les trois dernières participantes, la façon dont la pratique du *kosupure* se construisait dans leur vie et leur parcours ne s'organisait pas aussi clairement en fonction de tels statuts. Kaori, Haruka et Tomoko étaient toujours à la recherche d'une reconnaissance sociale et professionnelle face à ces formes identitaires « pour autrui ». Pour l'instant, c'est le *kosupure* qui occupait ce rôle dans leur vie et leur parcours de vie. Peut-être encore plus que pour les deux autres groupes, leur pratique du *kosupure* et leur trajectoire ludique semblaient être influencées par les contraintes que ces participantes rencontraient dans leur quotidien, contraintes liées au contexte social et économique actuel et à la période de transition dans laquelle elles se trouvaient.

En dépit de ces différences, force est de constater que le *kosupure* jouait aussi un rôle « stabilisateur » dans le parcours de vie de Kaori, Haruka et Tomoko. Le *kosupure* est une activité au travers de laquelle elles avaient trouvé, face à de nombreuses incertitudes, une source de stabilité sociale et économique – aussi temporaire soit-elle. C'est ainsi que, dans ce troisième type d'articulation, la mise en

pratique du *kosupure* apparaissait comme une trajectoire de soutien aux autres trajectoires du parcours des participantes. Dans leur récit, le *kosupure* leur avait donné des outils et des ressources leur permettant de négocier certaines contraintes rencontrées dans d'autres trajectoires, des trajectoires qui demeuraient à ce jour liées à leur projet de vie principal. Elles ne désiraient pas faire du *kosupure* une carrière professionnelle, mais utilisaient parfois les compétences qu'elles avaient acquises et les relations qu'elles avaient construites pour explorer de nouvelles opportunités. De façon générale, leur plan de vie était imaginé à l'extérieur du *kosupure*, et chacune d'entre elles se disait prête à abandonner le *kosupure* si une réelle opportunité se présentait. Mais au moment présent, le *kosupure* occupait une place importante dans leur quotidien et dans leur vie, celle d'une carrière permettant une insertion qui était à la fois sociale et économique.

Cette façon de définir l'articulation entre la trajectoire ludique associée au *kosupure* et les autres trajectoires du parcours de vie des participantes nous amène ici à définir la pratique du *kosupure* comme une carrière d'une troisième façon, c'est-à-dire comme carrière d'insertion socioéconomique. Notre utilisation du concept de carrière se rapproche ici davantage de celle faite par Goffman qui définissait la dimension « morale » des carrières comme « the regular sequence of changes that [a] career entails in the person's self and in his [or her] framework of imagery for judging him[or her]self and others » (1961[2] : 119). Plus loin, il ajoute que :

Each moral career, and behind this, each self, occurs within the confines of an

institutional system, whether a social establishment such as a hospital or a complex of personal and professional relationships. The self, then, can be seen as something that resides in the arrangements prevailing in a social system for its members. The self in this sense is not a property of the person to whom it is attributed, but dwells rather in the pattern of social control that is exerted in connexion with the person and those around him. This special kind of institutional arrangement does not so much support the self as constitute it. (1961[2] : 154)

Dans ce passage, Goffman semble donner un pouvoir quasi déterminant aux systèmes institutionnels sur la constitution des soi. Comme dans la plus grande partie de son œuvre, le rapport à soi n'est pas vraiment intégré dans le processus de construction identitaire. Il y est plutôt défini comme un effet subjectif des structures micro et macrosociologiques.

Contrairement à Goffman qui utilisait le concept de carrière morale pour étudier l'effet d'institutions dites « totales » sur les individus – des institutions comme des asiles ou des prisons –, nos participantes ne se trouvaient pas ici insérées dans des institutions qui avaient pour fonction de « normaliser » le rapport de patient-e-s particulier-e-s à soi et à autrui. Au contraire, comme nous sommes ici en train d'en faire l'argument, les pratiques de *kosupure* avaient différents effets sur le processus de construction identitaire des participant-e-s et tendaient à diversifier les expériences d'identification et les opportunités de s'identifier de façons qui étaient définies par les participant-e-s comme désirées ou désirables.

En revanche, c'est plutôt la question des changements et tensions quant aux évaluations morales, soulevée par Goffman, qui nous amène ici à parler de carrière

morale dans les trajectoires ludiques de Kaori, Haruka et Tomoko. Elles se trouvaient à un moment de leur vie et dans un contexte socioéconomique qui les obligeait à négocier différentes façons de se définir et qui étaient parfois définies comme incompatibles dans les scénarios culturels. Le *kosupure* leur avait donné des outils pour s'identifier de façon positive qui entraient en tension avec d'autres expériences qui étaient elles aussi vécues intensément. Le processus d'identification individuel par lequel elles se définissaient avait été en quelque sorte transformé à travers la « découverte » de d'autres individus partageant leurs intérêts – des *kosupureur-e-s* qui leur apportaient une définition de soi par autrui positive (Jenkins, [1996]2008 : 40). Mais du même coup, au niveau collectif, ceci avait aussi amené ces participantes à devoir négocier des formes d'identification de groupe vécues comme positives à la lumière de catégorisations sociales vécues de façon négative (Jenkins, [1996]2008 : 105). À titre d'exemple, la peur de se faire étiqueter comme des « fans finis » de la culture populaire, des fans ne contribuant pas à la société.

Contrairement aux participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, cette pratique semblait pour l'instant être « indispensable » à la définition de soi de ces participantes. Kaori, Haruka et Tomoko se trouvaient dans une situation où, en dehors du *kosupure*, elles trouvaient difficilement une reconnaissance et une valorisation de leurs expériences et de leurs qualifications. Mais en contraste aux participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, leur mise en pratique ne s'était pas organisée à travers l'acquisition

de statuts clairement reconnus et valorisés dans la culture populaire. Ce sont ces éléments particuliers de leur expérience, liés pourrait-on dire au fait d'être encore « en transition », qui participaient à construire un rapport ambivalent à cette pratique et à la façon dont elles construisaient leurs identités à travers, en dedans et en dehors de cette pratique.

Dans ce chapitre, nous avons défini le *kosupure* comme une carrière de trois façons différentes : le *kosupure* comme carrière professionnelle, comme carrière d'enchantement et comme carrière d'insertion sociale et économique. Ces concepts ont émergé de l'analyse des récits et des calendriers des participant-e-s, nous permettant de mieux définir la place et le rôle de cette pratique dans la vie et le parcours de vie des participant-e-s. Ceci nous a permis de mieux comprendre et de mieux définir la façon dont la pratique de *kosupure* s'est construite dans le parcours de vie des participant-e-s et de voir comment la trajectoire ludique associée à cette pratique s'est articulée, à travers le temps, aux autres trajectoires sociales et professionnelles des participant-e-s.

De façon générale, l'articulation entre la trajectoire ludique associée au *kosupure* et les autres trajectoires des participant-e-s semblaient s'organiser en fonction de deux axes. Le premier renvoyait à l'importance de cette pratique pour les participant-e-s dans leur définition de leur projet de vie. Le second renvoyait plutôt à l'importance du *kosupure* pour l'insertion sociale et économique des participant-e-s.

Dans ces situations où les individus n'identifiaient pas le *kosupure* comme leur projet de vie, la pratique du *kosupure* apparaissait comme une carrière d'enchantement si ces individus vivaient aussi une insertion sociale et économique en dehors du *kosupure*. Lorsque ces formes d'insertion n'étaient pas vécues par les participant-e-s, c'est le *kosupure* même qui devenait la carrière d'insertion sociale et économique. Finalement, lorsque le *kosupure* était le projet de vie et que cette pratique entraînait avec elle les autres trajectoires socioprofessionnelles, il apparaissait en tant que carrière professionnelle.

Pour nous, le concept de carrière s'avère le plus utile pour définir la façon dont la pratique de *kosupure* des participant-e-s s'était construite à travers le temps et la façon dont celle-ci s'était articulée à la construction de leurs identités. Ce concept nous permet de mieux comprendre l'articulation de différents rôles associés à cette pratique et la façon dont ils se sont transformés à travers la trajectoire ludique des participant-e-s – notamment à travers certains points tournants identifiés à partir de leur récit. Ce sont des articulations qui ne pourraient être saisies seulement à travers une étude de la dimension ludique de ces pratiques. Au contraire, le concept de carrière nous permet de voir à quel point la pratique du *kosupure* s'était construite en relation avec le contexte social et économique plus général et le parcours de vie des participant-e-s. Par exemple, la façon dont la transition vers l'emploi avait affecté la trajectoire ludique associée au *kosupure* en donnant des ressources financières ou temporelles aux participant-e-s. Nous avons pu voir comment, en tant que carrière, la pratique du *kosupure* se liait à la recherche et à

l'acquisition de statuts liés à des scénarios culturels à la fois traditionnels et inspirés de la culture populaire contemporaine. Le concept de carrière nous a aussi permis de mieux comprendre l'importance et le rôle des relations sociales qui se sont organisées à différents moments de cette trajectoire ludique dans la construction de ces différentes carrières. Finalement, le concept de carrière nous a ainsi permis de lier ces différentes questions au processus de construction identitaire et à la façon dont les participant-e-s s'étaient définies et s'étaient senti-e-s être défini-e-s à différents moments de leur parcours de vie, en tant qu'individus et en tant que *kosupureyeur-e-s*.

8. Moments forts et sens de la carrière de *kosupure*

Comment les participant-e-s ont-elles et ils défini le sens de leur pratique à travers les différentes étapes de leur carrière de *kosupureur-e* et de leurs parcours? Voici la sous-question pour laquelle nous présenterons une réponse dans ce troisième chapitre d'analyse. Notre analyse des entretiens rétrospectifs nous permet ici de comprendre la construction du sens accordé à cette pratique ainsi que la façon dont ce sens s'est transformé à différents moments du parcours des participant-e-s. Plus spécifiquement, cette discussion s'organise autour de trois moments forts de leur carrière de *kosupure* qui sont apparus dans le récit de chacun-e des participant-e-s. Ce sont les périodes « de découverte », les périodes « d'approfondissement » et les périodes « de réorientation ». Les expériences vécues à ces différents moments clés et liées à cette pratique culturelle nous amènent ici à mieux définir l'articulation entre deux processus, c'est-à-dire entre le processus de construction d'une carrière de *kosupure* et le processus de construction identitaire des participant-e-s. Trois dimensions de la construction identitaire ont émergé comme étant porteuses pour la compréhension de cette articulation, soit l'« exploration d'identités partagées », la « définition d'une identité pour soi » et la « définition d'un projet personnel ».

Dans ce chapitre, nous continuons à suivre les principaux objectifs théoriques que nous avons identifiés pour cette thèse. Premièrement, cette discussion nous amène directement à mieux comprendre et à mieux définir le sens que donnent les

participant-e-s à cette pratique culturelle. Deuxièmement, nous approfondissons certains éléments de réponse qui ont émergé à travers le chapitre précédent et nous continuons par le fait même à mieux définir la place et le rôle de la culture dans la vie de ces participant-e-s. Finalement, nous continuons ici à réfléchir à l'importance et à l'effet des interactions propres à la mise en pratique du *kosupure* sur la construction identitaire – une question à laquelle nous avons touché au chapitre 6 et à laquelle nous continuerons de répondre de façon plus détaillée au chapitre 9. Tout au long du chapitre, des notes de terrain et des extraits de verbatim sont utilisés pour étayer la réflexion en cours. Ces exemples ont été choisis pour leur richesse et leur pertinence face aux thèmes discutés. Nous commençons maintenant cette discussion en nous penchant sur le premier moment fort de la pratique du *kosupure* et sur son importance pour la construction identitaire. Il sera ici question de la découverte de cette pratique et des expériences d'exploration identitaire associées à ce moment de la carrière de *kosupure*.

8.1. La découverte du *kosupure* et l'exploration d'identités partagées

À travers l'analyse, nous avons identifié différentes opportunités qui se sont présentées dans le parcours des dix participant-e-s et qui leur ont permis de découvrir le *kosupure*. Certain-e-s l'ont découvert au cours de leurs études secondaires ; d'autres pendant qu'elles et ils poursuivaient des études de premier cycle dans un établissement d'études universitaires ou de formation professionnelle

(*senmongakkou*). Pour certain-e-s, ces premières expériences se sont déroulées dans des activités officiellement sanctionnées par leur institution académique, comme dans le cadre de festivals culturels. Pour d'autres, cette découverte s'est organisée à travers des réseaux ou des clubs de fans, des activités informelles qui se trouvaient à l'extérieur de ces institutions ou qui n'étaient pas enregistrées de façon officielle. Quelles que soient ces différences, cette période au cours de laquelle les participant-e-s ont découvert le *kosupure* nous est apparue à travers l'analyse des récits comme une période particulière, une période marquée par l'exploration identitaire.

Ici, l'expression « exploration identitaire » renvoie à deux types de désirs décrits par les participant-e-s, et dont le sens différait d'une carrière de *kosupure* à l'autre : la recherche de nouvelles relations d'amitié et la recherche de nouvelles expériences. Pour le groupe dont la carrière était professionnelle, ces relations et ces expériences étaient devenues centrales dans la façon dont elles et ils définissaient leur identité. Pour celles et ceux pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, ces relations et ces expériences étaient aussi devenues importantes, une source de valorisation, mais elles ne remplaçaient pas celles construites à l'extérieur de cette pratique. Finalement, pour celles et ceux pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion, ces opportunités étaient saisies sans pour autant que ces relations et ces expériences ne les amènent à s'investir complètement dans le *kosupure* pratique ou à tracer une frontière entre cette pratique et leurs autres activités quotidiennes. À travers ces trois carrières de

kosupure, c'était la qualité « unique » des participant-e-s qui était reconnue : cette façon dont elles et ils se différenciaient des individus qui ne faisaient pas du *kosupure* et venaient à s'identifier et à être identifié comme faisant partie d'un groupe plus large autour de l'identité de *kosupureyeur-e*. En d'autres mots, ce que Jenkins appelait le processus d'identification collective interne ([1996]2008).

Dans cette section, nous définirons le processus d'exploration identitaire au cours de la période de découverte du *kosupure* à travers trois points. Le premier permettra de définir les façons dont les participant-e-s commençaient leurs premières expériences de *kosupure*. Le second servira à expliquer comment elles et ils se préparaient pour ces premières expériences. Finalement, le troisième et dernier point liera ces expériences à la recherche de similarités dans la définition de soi et dans les modes d'identifications qui caractérisaient cette première étape de la carrière des participant-e-s.

8.1.1. Trois façons de découvrir le *kosupure*

À travers l'analyse des récits, nous avons identifié trois séries d'évènements ayant mené les participant-e-s à leur première expérience de *kosupure*. Ces façons de découvrir le *kosupure* renvoyaient aux façons qu'avaient les participant-e-s de construire des relations avec d'autres *kosupureyeur-e-s* ayant le potentiel de devenir des ami-e-s proches.

L'invitation

La première façon de commencer prenait la forme d'une « invitation » reçue d'une personne ayant déjà fait la pratique du *kosupure*. Ces expériences d'être invité-e à participer découlaient souvent d'une nouvelle rencontre à l'école, d'une nouvelle amitié construite autour d'un intérêt commun pour une source particulière – par exemple, une série manga ou *anime*, un groupe *visual kei*. Le fait d'inviter quelqu'un-e était parfois décrit par les participant-e-s comme un acte à priori « intéressé » qui permettait tout simplement de ne pas aller seul-e à un événement, d'avoir du soutien technique pour prendre les photos ou encore d'avoir avec soi des individus pouvant faire des personnages supplémentaires qui bonifieraient le *kosupure* d'une source particulière – un exemple d'un tel groupe étant celui fait à partir de la série *Arakawa Under the Bridge* et discuté à la section 3.1 du chapitre 4. L'invitation était aussi parfois présentée comme une façon d'approfondir les relations d'amitié, de s'investir pour initier un individu novice à la pratique, ou de prendre cet ami-e potentiel-le sous son aile.

À travers ces expériences, le fait de se faire inviter était vécu comme étant « spécial », comme « personnel ». Il était spécial, car participer à ces pratiques amenait souvent les participant-e-s à aller bien au-delà de leurs expériences habituelles. Ceci se combinait avec le sentiment d'entrer dans un « nouveau monde », et l'attente pour les premiers événements était souvent vécue avec beaucoup d'anticipation. Le fait d'avoir été invité était aussi compris comme une décision personnelle de l'individu, et non pas comme découlant d'une obligation

sociale. Ceci était interprété par les participant-e-s comme un signe qu'elles et ils partageaient une certaine intimité avec l'autre, expérience marquant parfois un moment décisif dans la construction de leur amitié.

Dans les récits, les invitations nous sont apparues comme d'importants outils à l'échange de connaissances spécialisées (quant aux sources, à l'achat ou à la production de costumes, etc.), de matériel (costumes, caméras, etc.) et de soutien au cours des premières expériences. Mais de façon plus importante, l'action de faire une invitation était comprise par les participant-e-s comme personnelle, comme une marque de confiance, une façon d'inviter l'autre dans sa vie et, parfois, dans son groupe. En ce sens, la pratique et la culture manga et *anime* commune servaient de fondations à la relation, et ces relations étaient souvent décrites par les participant-e-s comme plus « profondes », plus « intimes ». Découvrir le *kosupure* n'amenait pas seulement la découverte d'un nouvel intérêt, mais aussi d'une nouvelle façon de créer des liens sociaux, de s'identifier à autrui et de s'identifier à des groupes. Dans ces situations où les invitations devenaient parfois répétées et réciproques, le temps et les expériences passées avec les autres nous apparaissaient devenir une source de stabilité dans la vie des participant-e-s. Stabilité, puisque ces invitations étaient survenues pour certain-e-s des participant-e-s au cours de moments de transitions comme celui du passage à une nouvelle école ou à un nouvel emploi. C'est ainsi que, dans ces situations et à travers les premières expériences, la construction d'une carrière de

kosupureyeur-e – qu'elle soit professionnelle, d'enchantement ou d'insertion – faisait aussi écho à la découverte et à l'exploration de nouvelles amitiés.

L'initiative personnelle

La seconde série d'évènements qui avait permis à certain-e-s de découvrir le *kosupure* découlait d'une « initiative personnelle » faite, cette fois, de façon plus individuelle. Dans ces situations, les individus n'avaient pas rencontré, dans leur entourage, quelqu'un-e susceptible de leur faire une invitation. Vivement intéressé-e-s à découvrir cette pratique, ces participant-e-s avaient plutôt elles et eux-mêmes fait les démarches pour mieux connaître et débiter cette pratique. Dans ces situations, c'était donc le désir d'une nouvelle expérience qui animait les participant-e-s, la recherche de nouvelles expériences. Souvent, commencer le *kosupure* ainsi amenait les participant-e-s à tenter leurs premières expériences avec des individus qu'elles et ils ne connaissaient pas – notamment en trouvant des groupes en ligne. Parfois, l'âge était identifié comme un critère de sélection. Ceci amenait certain-e-s *kosupureyeur-e-s* à seulement accepter des individus du même âge ou plus âgé-e-s dans leur groupe – ne croyant pas pouvoir compter sur des *kosupureyeur-e-s* plus jeunes, ne les croyant pas assez « responsables ». La réputation était aussi un autre critère. Dans d'autres situations, les participant-e-s n'étaient pas capables de trouver des partenaires ou préféraient aller seul-e-s aux évènements.

Photo 24. Photo prise au cours d'une première expérience dans un contexte thématique josou, tirée du site web de l'évènement¹

Photo 25. Photo prise un mois après la première dans le même évènement, lequel était organisé de façon mensuelle



Au cours de l'observation participante, nous avons rencontré plusieurs *kosupureyeur-e-s* qui venaient aux évènements par elles et eux-mêmes. Après avoir répété ces expériences quelques fois, ces individus s'étaient mêlé-e-s à différents groupes pour forger des amitiés. Contrairement à la première façon de débiter le *kosupure*, ce ne sont pas les relations qui précédaient ici une invitation et les premières expériences. Le désir principal était la découverte d'une nouvelle pratique et de nouvelles expériences, et ce même si cette recherche personnelle d'information s'organisait souvent de concert avec la recherche de *kosupureyeur-e-s* avec qui faire cette pratique. Ceci permettait aux participant-e-s d'entrer dans de nouvelles situations d'interaction où les présentations de soi n'étaient pas fortement

¹ La photo de gauche documente ma première expérience dans un contexte thématique *josou* en juillet 2010, y ayant préalablement été invité par Mami. Suite à un chaleureux accueil par des individus qui sont par la suite devenu-e-s des informateur-e-s clés et même, dans certains cas, des ami-e-s, on me trouve le mois suivant dans la photo de droite avec le même groupe - cette fois moi aussi en *josou*.

contraintes par leurs autres identités, personnelles et sociales. De plus, ces expériences et ces rencontres souvent décrites comme excitantes étaient aussi vécues par les participant-e-s avec un certain sentiment d'appréhension, ces expériences de découverte ne se construisant sur ni plus ni moins qu'un désir d'explorer quelque chose de nouveau et peu connu.

À titre d'exemple, les photos 24 et 25 ont été prises au cours de l'observation participante, à la suite d'une recherche d'information sur les événements *josou* à Tokyo. Bien que ce monde me paraissait mystérieux et intimidant puisqu'inconnu, j'ai pu y rencontrer plusieurs individus qui sont par la suite devenu-e-s d'important-e-s informateur-e-s clé-e-s.

En ce qui a trait aux outils de recherche disponibles et utilisés, les participant-e-s ont dit avoir trouvé les sites de réseautage social comme *Mixi*² particulièrement utile pour trouver de l'information au sujet du *kosupure* et des événements au cours des premières années. Elles et ils ont aussi noté l'émergence plus récente de sites spécifiquement liés au *kosupure* comme *Cure* et *Cosplayers Archive* et de revues spécialisées comme *Layers*. L'utilisation de tels sites et la capacité d'interagir en ligne permettaient aux individus de choisir une source, un événement, un lieu et une

² *Mixi* est un site de réseautage social similaire à Facebook, établi en 2004. Il facilite entre autres la recherche d'individus partageant des intérêts communs, que ce soit pour le *kosupure* ou pour d'autres pratiques. L'inscription initiale est réservée aux individus qui détiennent une adresse courriel de téléphone cellulaire japonais, et donc une adresse de résidence valide au Japon.

heure de rencontre. Kaori, pour qui le *kosupure* est apparu comme une carrière d'insertion sociale et économique, décrit ici ce processus de recherche :

Since I didn't know anyone around me, like anyone around me who does *cosplay*, so I decided to find, I just decided to find for myself. So I went on *Mixi* and you know, there are communities that allows like, you know, *cosplayers*, *cosplay* beginners, you know and stuff. So I went to that community and on that trend there are like, people who wants that character, to recruit that character I guess. So yeah, I just sent a message to, to that person and they're like, yeah, welcome. So yeah, that's how I started I guess.

Bien que ces technologies étaient assez récentes, des façons similaires de trouver d'autres *kosupureur-e-s* existaient même avant le développement de tels outils informatiques. À titre d'exemple, certain-e-s participant-e-s comme Tetsuya utilisaient des journaux et des revues pour faire des annonces quant à des projets qu'elles et ils envisageaient de faire. Ces annonces permettaient aux individus d'entrer en correspondance de façon semblable, mais cette fois par courrier, et de planifier en détail une participation de groupe à un évènement – la sélection des sources jouées, de la date, du lieu de rencontre.

Le hasard

Finalement, d'autres débutaient une carrière de *kosupure* par simple « hasard ». Dans ces situations, les participant-e-s se trouvaient dans des endroits où le *kosupure* avait lieu ou encore avaient été appelé-e-s à porter un costume pour des raisons qui n'avaient pas découlé d'une initiative personnelle ou d'une invitation par un-e ami-e potentiel-le. C'est ainsi que, par exemple, Mami avait vécu sa première véritable expérience de *jousou* dans le cadre d'une pièce de théâtre à l'école et que Daisuke avait vécu la sienne lors de sa participation dans un restaurant *maid café*

temporaire organisé par le comité étudiant pour un festival universitaire. Dans ces deux activités, Mami et Daisuke avaient dû se déguiser en femmes. C'est ainsi que

Daisuke explique :

I started during my second year of university, like I had to do *kosupure* but, doing that like, it was for an athletic festival the committee was organizing. The sport festival, like the one done by the committee, inside of that, since they serve goods and such there, well, we were asked to *kosupure* but, it was my first time. So, that time, like yeah, it was kind of a maid *kosupure*. Like, not so, well with fluttering frills, with a wide skirt type of thing... ah, maybe not a maid, like, maybe a little. Well, a simple maid. More a waitress than a maid maybe? They had me wear this black and white waitress kind of *kosupure*. That was my first time. And that time, but yeah, like I was in high spirits, it was fun, I was made to do that but it was fun. Yeah. Well, that time, like, I started thinking like 'I guess doing that a little is kind of okay'. That type of feeling. That first time.

大学2年の時に初めて、あの一大学祭でコスプレさせられたんだけど、それってというのは、あの、委員会をやったの、体育祭。Sports festivalの、あの、委員会をやっていて、で、え〜と、その中で、大学祭に出し物をするから、そこで、まあ、コスプレをさせられたのが、初めて。で、その時は、う〜ん、何かね、メイドみたいなコスプレなんだけど。あの〜、あんま、こうフリルヒラヒラで、スカートバサ〜って広がっているような、ああ言うメイドじゃなくて、なんか、ま、ちょっと、ちょっとした。うん。まあ、シンプルなメイド。メイドっていうかwaitressかな、白黒のwaitressみたいなコスプレをさせられて。で、やったのが初めてだな。で、その時は、でも結構、うん、なんかノリノリっていうか、楽しくて、やらされていたけど、楽しくて。う〜ん。まあ、その時に、まあ、ちょっといいかなあとか思い始めたからかな。そんな感じですかね。初めての時は。

Dans cette discussion, Daisuke avait utilisé certains mots qui laissaient sous-entendre qu'il avait en quelque sorte été un peu « forcé » à faire un *kosupure josou* pour l'évènement. Or, il explique par la suite que les émotions vécues lors de cette expérience étaient positives, et ce au point de désirer répéter l'expérience pour explorer davantage cette pratique. Ici, bien que la découverte du *kosupure* apparaissait fortuite, cette expérience s'est aussi liée pour lui à la découverte de

nouvelles façons de se sentir, de vouloir se présenter et de se définir. À de nouvelles façons d'« exister ».

Peu importe la façon dont elles et ils avaient commencé à faire du *kosupure*, ces expériences avaient mené les participant-e-s à adopter un rôle d'observateur-e. Elles et ils s'étaient appliqué-e-s à bien comprendre les contextes de mise en pratique et les règles formelles et tacites qui régissent les événements de *kosupure*. Mais ce que les participant-e-s retenaient de cette période de découverte, c'était les nouvelles expériences que cette pratique avait permises et les nouvelles relations qui avaient été découvertes – que ce soit sous la forme d'une invitation à se joindre et à discuter avec un cercle d'ami-e-s au cours de l'évènement, d'une promesse faite de se rencontrer le mois suivant ou d'une invitation concrète à un autre évènement. À travers ces interactions s'étaient tissés des sentiments que les participants décrivaient comme de la gratitude et de la redevance envers l'autre. Ce sont des sentiments dont j'ai moi-même fait l'expérience à la suite de rencontres qui constituent, a posteriori, des points tournants de mon terrain de recherche. Pour les participant-e-s comme pour moi, ces expériences avaient entraîné un approfondissement du sentiment d'appartenance et des liens d'amitié avec les individus à l'intérieur des cercles d'ami-e-s (*nakama*). Elles avaient permis d'entrer dans un monde nouveau et d'établir ou d'approfondir des relations d'amitié, avec des ami-e-s potentiel-le-s ou avec des *kosupureur-e-s* qui n'avaient jamais été rencontré-e-s avant la participation à l'évènement.

Une fois ouverte, la porte qui avait mené à ces expériences ne se refermait pas facilement. Au contraire, ces expériences avaient souvent mené à la découverte et à l'exploration de nouvelles formes de *kosupure* et à de nouvelles relations. Avec le passage du temps, les participant-e-s avaient peu à peu commencé à s'identifier en tant que *kosupureur-e-s*, pouvant elles et eux aussi faire à leur tour des invitations. C'était là le début d'une identification que Jenkins nomme collective et interne, c'est-à-dire de s'identifier avec autrui comme faisant partie d'un même groupe ([1996]2008). Faisant écho à la discussion du chapitre précédent, cette multiplication des expériences marquait aussi la construction de leur carrière, que celle-ci puisse être comprise comme une carrière professionnelle, comme une carrière d'enchantement ou comme une carrière d'inclusion sociale et économique. Mais avant de passer à ces questions, nous présenterons maintenant plus en détail la façon dont s'organisait la préparation aux premiers évènements de *kosupure*.

8.1.2. La préparation pour les premiers évènements

Une fois qu'un projet pour un évènement particulier était entamé, différentes étapes pavaient le chemin jusqu'à celui-ci – mesuré en jours, en semaines ou parfois même en mois. Comme c'est souvent le cas pour de nouvelles expériences, les participant-e-s avaient un souvenir particulièrement vif des premiers évènements auxquels elles et ils avaient participé et de la période d'apprentissage qui avait entouré le début de cette pratique. En d'autres mots, c'était là une période qu'elles et ils qualifiaient de marquante dans leurs parcours de vie. Au-delà de la création de nouvelles relations, la première tâche importante de leur projet était d'identifier un

pseudonyme qu'elles et ils utiliseraient à la fois dans les interactions en ligne et avec leurs pairs lors d'interactions en face à face dans le cadre des événements. Certain-e-s des interviewés-e-s et d'autres *kosupureyeu-r-e-s* rencontré-e-s lors du terrain d'enquête avaient même choisi plusieurs pseudonymes et les utilisaient pour des contextes d'interactions différents, que ce soit avec des groupes d'ami-e-s ou dans diverses formes de *kosupure* spécifiques. Au moment des entrevues, la seule participante qui n'utilisait pas de pseudonymes était Mai. Le fait qu'elle travaillait comme *tarento* et star de la culture manga et *anime* rendait nécessaire pour elle d'utiliser son vrai nom, un choix qu'elle expliquait entre autres comme facilitant la recherche de contrats.

Parfois, un pseudonyme était choisi pour représenter symboliquement les intérêts, les passions et les affects qui singularisaient chaque participant-e. À d'autres moments, il se liait davantage aux sources jouées. À titre d'exemple, lorsque les participant-e-s étaient fortement investi-e-s dans des pratiques comme le *dansou* ou le *josou*, elles et ils choisissaient parfois un pseudonyme reflétant le genre associé aux sources. Ce qui ressort de façon intéressante dans les entretiens, c'est que l'importance ou la valeur de la relation d'amitié ne dépendait pas de la connaissance de l'ensemble des identités de la personne, qu'elles soient sociales, légales ou virtuelles. Elle ne dépendait pas, non plus, d'une connaissance approfondie de l'identité personnelle telle que définie par Goffman, cet ensemble de faits biographiques en quelque sorte « chapeauté » par le « vrai » nom des individus. Au contraire, les participant-e-s attribuaient une qualité plus intime et plus

personnelle aux pseudonymes qu'elles avaient choisis et qui servaient à interagir dans ces relations d'amitié. Comme l'explique Kaori :

I guess like half of my *cosplay*, *cosplayer* friends know my real name. They wouldn't, they still, wouldn't call me that and, well, and vice versa. Even though I know my *cosplayer* friend's real name, I wouldn't call them that either. [...] My parents call me Kacchan, like from Kaori, or, or Kao (laugh) and stuff but hem, it's more comfortable hearing my mom or my dad calling me that than my friends, or even my relatives. [...] If my dad calls me Kaori (laugh), it kind of scares me because, you know, he might be angry at me so (laugh) [...] So if [my *cosplay* friends] call me Kacchan (laugh), I would be like 'yeah, what happened to you?' I don't know about our like, if it's because of our intimacy, but I guess it's because it's in different situation. Like, when I'm with the family I'm like, like this, with my friends, with my friends from school I'm like this, when I'm with my *cosplay* friends I'm like this. It's not like i'm changing personality or anything,

En ce sens, les pseudonymes servaient à établir des frontières entre différentes situations d'interaction et différents groupes de connaissances. Encore plus pertinents à la question de la construction identitaire, ces pseudonymes apparaissaient associés à des façons particulières d'être et d'interagir dans ces situations et face à ces relations. Une façon particulière de construire une « nouvelle » ou une « autre » identité personnelle spécifique au monde du *kosupure*.

Une fois qu'un pseudonyme avait été choisi et qu'une opportunité se présentait pour une première expérience de *kosupure*, les participant-e-s choisissaient un évènement et une source à mettre en pratique. Le choix de l'évènement et celui de la source à interpréter étaient habituellement liés. Les participant-e-s tendaient à choisir une source qui se prêterait bien au thème ou aux décors d'un évènement, ou encore trouvaient un évènement qui se prêterait bien à une source particulière. Créer une telle harmonie entre les sources choisies et les thèmes ou décors propres à un évènement permettait aux participant-e-s de se sentir davantage « à leur

place » lors de ces premières expériences. Le sérieux et le succès d'une telle préparation permettaient non seulement la pratique du *kosupure*, mais agissaient également comme rite de passage pour ces participant-e-s. Les photos 26 et 27 montrent deux exemples de listes d'évènements utilisées pour choisir des évènements de *cosplay*, une en ligne et l'autre dans une revue spécialisée. On y trouve 12 évènements suggérés pour la région de Tokyo pour le mois d'avril 2010 dans la revue *Layers*, et 258 pour la région administrative du Kantou pour le mois de février 2011 - région dont fait partie la ville de Tokyo³.

Pour l'acquisition du costume, les participant-e-s avaient habituellement utilisé une des stratégies suivantes : confectionner soi-même le costume, le recevoir d'un-e partenaire l'ayant fait pour nous ou encore l'acheter dans un magasin spécialisé comme *Mandarake* ou sur un site en ligne comme *Rakuten*.

Contrairement aux pratiques et aux discours identifiés lors d'un terrain préliminaire dans un évènement de *kosupure* dans la région de l'Outaouais en février 2009, les participant-e-s rencontré-e-s lors du terrain de recherche à Tokyo n'ont pas mis l'accent sur l'importance de confectionner leur costume par elles et eux-mêmes. Emprunter ou acheter le costume était tout aussi accepté pourvu que la qualité et les détails du costume soient convenables et pertinents pour l'évènement. Ceci se lie à notre discussion au chapitre 6 sur l'« effort » dans la mise en pratique du

³ L'importante quantité d'évènements qui ont été répertoriés à Tokyo au cours du terrain de recherche entre en contraste avec l'évaluation modeste faite par Okabe, selon qui « at least one *cosplay* event is held in Japan every week » (2012 : 228).

kosupure. Au contraire, il était parfois même considéré préférable d'acheter le costume, par exemple dans ces situations où la source était une équipe de sport et où les vêtements devaient être presque identiques.

Photo 26. Image tirée de la revue *Layers* pour le mois d'avril 2010 (gauche)

Photo 27. Image tirée du site web *Cosplayers Archive* pour le mois de février 2011 (droite)

The left screenshot is a magazine page titled "コスプレイベントスケジュール" (Cosplay Event Schedule) for April 2010. It features a grid of events with dates, locations, and event names. The right screenshot is a website page titled "COS-MIX! in さいたま文化センター" (COS-MIX! in Saitama Cultural Center), showing a list of events with dates, locations, and event names.

Se procurer un costume et participer aux événements représentaient pour certain-e-s un défi puisque ceci mettait en jeu les différentes ressources auxquelles les participant-e-s avaient un accès inégal : l'argent, le temps, les connaissances ou le soutien d'ami-e-s. Si un costume pouvait facilement coûter entre 100 ou 200 dollars canadiens, les *kigurumi* de Tetsuya valaient environ 970 dollars (80 000 yens) – ce qui montre l'importance de son accès à un revenu provenant d'un emploi

régulier. En contraste, d'autres participant-e-s comme Haruka n'avaient ni les moyens financiers pour acheter des costumes ni les connaissances pratiques pour les coudre. Ses premières expériences avaient donc reposé sur le soutien de ses amies qui lui avaient rendu le service de les faire pour elle. D'autres, comme Tomoko, faisaient leurs propres costumes et parfois même ceux de leurs partenaires, un tel exemple étant illustré aux photos 28 et 29⁴. Pour cet évènement, elle avait passé un grand nombre d'heures à confectionner quatre costumes pour une série qu'elle aimait et désirait faire, *Gundam 00*.

Faire de tels costumes pour les autres ou simplement s'entraider était quelque chose d'important pour les participant-e-s. Ceci amenait les individus à passer plus de temps ensemble en dehors des évènements, notamment pour prendre les mesures, choisir les matériaux et essayer les costumes. Ces activités permettaient souvent aux participant-e-s d'approfondir leur amitié avec les autres, les amenant à tisser des relations de confiance et d'intimité avec ces autres *kosupureyeur-e-s* – notamment à travers le don de son temps, de son énergie, de ses connaissances, de soi pourrait-on dire. Et comme l'indique l'auteur Jacques T. Godbout, « Le don est un système de dette qui affecte l'identité des partenaires [...] le don est le don

⁴ Bien qu'il ne sera pas possible de discuter de la question de la production des costumes en détail, notons que les matériaux étaient facilement accessibles et souvent achetés dans de grands commerces comme *Okadaya* à Shinjuku ou *Tomato* à Nippori. Certain-e-s *kosupureyeur-e-s* comme Tomoko se procuraient même les livres de référence complets où des échantillons de tous les tissus vendus figuraient un à la suite de l'autre. L'accès à ces matériaux dans une ville comme Tokyo donnait aux participant-e-s d'importants outils qui, avec une connaissance technique adéquate, leur permettaient de produire des costumes d'une qualité qui pourrait être considérée professionnelle.

parce que s'y retrouvent, à différents degrés, l'enjeu de l'identité, l'invitation à la réplique, le sentiment de dette, la nécessité de transgresser les règles » (2007 : 367). Il ne pourrait être considéré comme un simple acte bienveillant ou encore un acte complètement intéressé, une simple façon de se servir soi-même à travers l'autre. De telles expériences tissaient les relations, des relations qui participaient à donner à cette pratique un sens particulier, celui de la reconnaissance.

Photo 28. En rose, Tomoko faisant Feldt Grace de la série Gundam 00⁵

Photo 29. Idem



À titre d'exemple, pour cette série avec Tomoko et bien que l'argent pour les matériaux avait dument été déboursé par chacun-e, il avait pour moi été difficile de comprendre son désir de faire pour les autres un service d'une telle ampleur. Mais elle avait aussi été insistante sur le fait qu'elle retirait aussi quelque chose d'important pour elle, c'est-à-dire de trouver des ami-e-s avec qui elle pourrait faire

⁵ Tomoko avait depuis longtemps voulu faire un *awase* de la série *Gundam 00*. Pour cet évènement, Tomoko avait fait quatre costumes, un travail qui lui avait pris plusieurs semaines.

ces personnages particuliers. Pour Tomoko, cet investissement de temps et d'énergie en était un qu'elle était prête à faire, notamment parce qu'elle espérait depuis longtemps faire un *kosupure* de cette série et qu'il était important pour elle que les costumes soient confectionnés d'une façon similaire. C'est ainsi que ce don de soi, de temps et d'énergie lui avait permis d'accomplir deux choses.

Premièrement, de vivre un moment qu'elle qualifiait de « magique » et de se mettre à la place des sources qu'elle aimait tant. Deuxièmement, d'approfondir ses relations d'amitié avec chacun-e de nous. Vivre ces expériences nous amenait à ressentir un sentiment de redevance, une dette que j'ai pu voir s'étaler dans le temps et à travers les différents événements subséquents qui ont su réunir ce groupe d'ami-e-s. Encore une fois, la mise en pratique du *kosupure* créait des opportunités pour la construction d'un lien social entre les individus qui le pratiquait⁶.

Dans nombre d'expériences décrites lors des entrevues, la préparation des costumes avait continué jusqu'à la journée de l'évènement. Tous les objets nécessaires - costumes, accessoires et collations - étaient souvent placés dans une valise à roulettes. Les individus se rendaient par la suite au lieu de rencontre qui avait été fixé. Le plus souvent il s'agissait de la station de train ou de métro la plus près de l'évènement.

⁶ Faute d'espace, il ne sera pas possible d'étudier la question du don en profondeur. Notons cependant que l'émergence de ce thème a amené un nombre important de questions quant à la transformation ou à la négociation du lien entre individus. Par exemple, il semble que les dons étaient ici faits en mettant l'accent sur l'« égalité des partenaires ». Ceci contrastait avec nombre d'autres situations en dehors du *kosupure* où le don était utilisé pour faire la monstration d'un rapport hiérarchique. Il y avait aussi ces situations où le don n'était pas reçu avec reconnaissance, expériences qui apportaient des émotions négatives comme celle de la tristesse.

Photo 30. Exemple d'une salle d'habillage lors d'un évènement au studio de photographie *Booty*

Photo 31. Même studio, vu d'un autre angle



Pour certains évènements - en particulier ceux dans des contextes thématiques –, les individus devaient se changer avant d'arriver à l'évènement. Dans d'autres, comme ceux de *cosplay*, il était contre les règles de se présenter déjà costumé. Les organisateur-e-s d'évènements rencontrés sur le terrain expliquaient que ces règles servaient à éviter de déranger les individus circulant autour de l'évènement ou encore d'attirer une attention non désirée. Lorsque les participant-e-s devaient se changer juste avant l'évènement, des lieux comme une petite salle privée de *karaoke* ou de *manga café* pouvaient être utilisés. Lorsque les individus devaient se changer sur place, des salles d'habillage étaient prévues à cet effet. Pour certain-e-s, se mettre en costume pouvait prendre près d'une heure, parfois plus – une grande attention étant donnée au placement de la perruque et au maquillage. Certain-e-s effectuaient cette étape dans le silence, d'autres parlaient avec leurs ami-e-s et d'autres se risquaient parfois à tenter d'engager une discussion avec un-e *kosupureyeur-e* qu'elles ou ils ne connaissaient pas. Ce

moment représentait pour les participants un espace transitionnel, un moment d'excitation, une transformation. C'était le moment de se mettre à la place de la source, d'un-e autrui particulièr-e.

8.1.3. Découverte et exploration : à la recherche de similarités

Au cours de la période de découverte du *kosupure*, cette pratique a permis aux participant-e-s de découvrir et d'explorer de nouvelles façons de vivre et de faire leurs identités. Les expériences que les participant-e-s avaient vécues à travers le *kosupure* étaient aussi devenues une importante source de reconnaissance par les pairs. Cette reconnaissance était vécue comme celle de leur qualité « unique » en tant qu'individu, un sentiment d'être « spécial-e » qui s'organisait aussi en vertu de quelque chose de partagé intimement. En d'autres mots, d'avoir trouvé à travers la mise en pratique du *kosupure* des similarités avec autrui qui leur avaient permis de se rapprocher et de se voir à travers les yeux d'autrui – de se voir dans les sources jouées et dans les autres avec qui ses sources étaient jouées. Comme l'indique

Yoko :

Me, right, like you couldn't imagine it by looking at how I probably am now but, I used to be really gloomy. Like, it wasn't like I didn't talk to people or anything but, how could I say this... well I didn't have friends, right, I didn't have friends, I was by myself. And, like that... but by doing cosplay, first of all people that like a character kind of all gather, right? And like, you ask 'oh, do you like this character?' and such, and you're able to start conversations aren't you?

私ね、今のたぶん私だと想像つかないかもしれないけど、すっごい暗かったの。あの、何か人としゃべれない訳じゃなかったんだけど、何か、何てゆうのかな。まあ友達なくて、そう友達なくて、何か、一人で行ってたのね。で、何かその、でもコスプレをするとか何かそのキャラクター好きな人が、まず集まってくるじゃない？何かその、キャラクター好きなんですか？とか、話かけにきてくれるじゃない？

Évidemment, cette reconnaissance jouait un important rôle, en amont, dans la façon dont ces amitiés se construisaient. Faire de nouvelles rencontres et revoir des ami-e-s dans des événements subséquents étaient identifiés par les participant-e-s comme un changement marquant dans leur vie. Chaque participant-e a noté que ces expériences de rapprochement ont contribué à approfondir leur intérêt pour le *kosupure* et les ont conduits à multiplier leurs expériences. Cette pratique culturelle leur avait permis de créer des liens avec leurs pairs et de se construire un réseau social électif, c'est-à-dire un réseau choisi en fonction des affinités interpersonnelles. Pour celles pour qui le *kosupure* était devenu une carrière professionnelle ou d'insertion, ces relations d'amitié étaient devenues centrales à leur insertion sociale. Pour celles pour qui le *kosupure* était devenu une carrière d'enchantement, ces relations s'étaient construites à un moment important de leurs parcours, mais s'étaient subséquemment subsumées à d'autres relations construites dans d'autres contextes et considérées tout aussi importantes.

À travers l'analyse des récits des participant-e-s, il est rapidement devenu clair que la découverte du *kosupure* s'était organisée pour celles-ci et ceux-ci à travers la construction de liens sociaux. Que ce soit parce qu'elles et ils ressentaient une forme d'ennui ou même un sentiment d'isolement social, les participant-e-s avaient ainsi décrit un profond désir de construire ou d'explorer de nouvelles expériences et de nouvelles relations interpersonnelles. Qui plus est, dans les récits, la construction de ce lien social et de ces relations interpersonnelles nous semblait s'ancrer dans des formes d'identification qui étaient définies par les participant-e-s comme étant

difficilement accessibles ou peu valorisées dans d'autres contextes d'interaction que ceux du *kosupure*. Au cœur de ces expériences était la question de la reconnaissance. La capacité d'être reconnu-e comme une entité unique, spéciale, valorisée. Ces expériences étaient d'autant plus fortes et ressenties comme d'autant plus sincères puisqu'elles étaient reçues en vertu d'intérêts et de goûts – portés sur le corps – qui étaient définis comme personnels et profonds par les participant-e-s.

Par « profonds », nous entendons que ces intérêts (*kyoumi*) et goûts (*teisuto*) étaient définis par les participant-e-s comme quelque chose à l'intérieur d'elles et d'eux, quelque chose qui était au cœur de la façon dont elles et ils se définissaient en tant qu'individus. Le fait que des personnages fictifs étaient ici utilisés pour présenter cette « intériorité » du soi entrainait en contraste avec la superficialité ressentie de certaines interactions à l'extérieur des événements où les participant-e-s disaient cacher ces informations ou simplement ne pas les présenter⁷. Comme l'avait expliqué Bourdieu à travers son étude de la culture française, les goûts et intérêts des participant-e-s servaient ici à la fois à se distinguer et à s'identifier à autrui sur les bases de comment certains goûts étaient présentés lors de la mise en pratique du *kosupure* (1979).

Dans ces situations, deux types de reconnaissance provenant de la théorie interactionniste de Goffman étaient en jeu, c'est-à-dire les formes « cognitive » et

⁷ Sur la question de la surface (*omote*) et de la façade (*tatema*), voir : Bachnik, 1992 ; 1994 ; 1994[2] ; Doi, 1972 ; 1985 ; Lebra, 1976.

« sociale » de reconnaissance. La première, il l'avait définie comme « the perceptual act of 'placing' an individual, whether as having a particular social identity or a particular personal identity » (Goffman, 1963[2] :67). La seconde était pour sa part définie comme « the right and the obligation of exchanging a nod, a greeting, or a chat with [her or] him when they find themselves in the same social situation » (Goffman, 1963[2] :68). Et c'est ainsi que le *kosupure* créait des opportunités de sociabilité, en produisant des situations où les participant-e-s s'étaient senti-e-s « exister » dans le regard des autres, et où ces autrui avaient étendu une reconnaissance sociale positive – une salutation, un sourire, un compliment gentil. Les participant-e-s étaient interpellé-e-s à l'interaction, interpellé-e-s à entrer dans des relations sociales. Elles et ils s'étaient découvert-e-s à travers la découverte du *kosupure*, une reconnaissance qui avait été rendue possible à travers la découverte de quelque chose de commun, de partagé. Nous définirons plus en détail la façon dont ces expériences s'organisaient au niveau des interactions au prochain chapitre. Nous passerons pour l'instant à définir la seconde étape de la carrière des *kosupureur-e-s*, que nous identifions comme une période d'approfondissement de la pratique et de définition d'une identité pour soi.

8.2. L'approfondissement de la carrière et la définition d'une identité pour soi à travers les parcours

Avec le temps, la période de découverte a cédé le pas à celle de l'approfondissement, une période marquée par des oscillations dans le rythme de la

pratique et dans la configuration des formes de *kosupure* pratiquées. Les participant-e-s ont à certains moments intensifié leur participation aux événements, et, à d'autres, elles et ils ont ralenti ce rythme. Elles et ils ont aussi développé une préférence pour certain-e-s formes particulières de *kosupure* à des moments de leur trajectoire et, à d'autres moments, ces participant-e-s se sont investi-e-s dans plusieurs de celles-ci. Les expériences vécues au cours de cette période ont aussi joué un rôle important dans la façon dont ces participant-e-s ont, au fil du temps, défini leur[s] identité[s] et construit des relations importantes pour elles et pour eux.

Dans cette section, nous nous penchons sur deux éléments de réponse aux questions de construction de sens et de construction identitaire. Plus spécifiquement, nous expliquerons comment la pratique du *kosupure* amenait les participant-e-s à interpréter les expériences qu'elles et ils vivaient et comment cette pratique leur permettait de faire l'expérience de différentes formes de reconnaissance. Contrairement à la première section où l'analyse des récits avait fait ressortir les similarités à travers lesquelles les participant-e-s s'identifiaient à autrui, celle-ci se penchera davantage sur la façon dont la mise en pratique du *kosupure* amenait aussi ces participant-e-s à se distinguer des autres. Ces expériences étaient liées à une reconnaissance de la complexité des identités des participant-e-s, de la multiplicité de ces identités.

8.2.1. Se définir et interpréter ses expériences à travers le *kosupure*

Un élément qui caractérisait le second moment fort de la carrière de *kosupure* des participant-e-s était la transformation du « rythme » de cette pratique à travers cette période. À certains moments, les participant-e-s en faisaient énormément. À d'autres, très peu ou pas du tout. Ce rythme était aussi différent pour les différent-e-s participant-e-s, s'organisant en fonction du type de carrière et des autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s.

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, la gestion des ressources monétaires, temporelles et sociales était un facteur clé pour la mise en pratique du *kosupure*. Incidemment, l'accès à ces ressources et leur gestion s'étaient organisés différemment dans les parcours des différent-e-s participant-e-s et avaient aussi parfois participé à ces changements de rythme. Parfois, elles et ils avaient un revenu disponible permettant la participation. À d'autres, le budget était trop serré et rendait nécessaire l'augmentation du temps consacré au travail rémunéré. Parfois elles et ils avaient du temps libre, et durant d'autres périodes, leur horaire au travail ou à l'école les empêchait de se préparer et de participer aux événements. Parfois, elles et ils n'avaient tout simplement pas de partenaire-s et ne voulaient pas se présenter aux événements seul-e-s. Finalement, les changements identifiés quant au rythme de la pratique étaient à d'autres moments simplement expliqués par le foisonnement ou la rareté des sources qui venaient piquer la curiosité et la créativité des participant-e-s. Dans les périodes les plus intenses, certain-e-s participant-e-s

étaient allé-e-s à plus de deux ou trois évènements par semaine pendant de longues durées.

Pour les participant-e-s qui, selon notre analyse, occupaient une carrière professionnelle, la décision de faire du *kosupure* comme projet principal de vie avait marqué un point tournant dans l'accélération du rythme de leur pratique. Participer aux évènements et parfois même en organiser était lié à leurs activités sociales et professionnelles principales. Bien que cette pratique avait permis à ces participant-e-s de vivre des sentiments d'inclusion et de reconnaissance au moment de sa découverte, elles et ils travaillaient maintenant de façon active à se distinguer des autres *kosupureur-e-s* et à monter dans les rangs. Ce processus de distinction reposait souvent sur la capacité des participant-e-s de montrer comment elles et ils représentaient bien un idéal de ce qu'était être un-e *kosupureur-e*. Ces participant-e-s sont aussi celles et ceux qui ont le plus fait la promotion de discours contemporains sur le soi, des discours forts présents dans la culture populaire et dans les sources jouées : l'importance d'« être soi-même », d'« être heureux/se », de « faire son propre chemin ». Ce sont des représentations qui étaient associées non seulement à la façon dont ces participant-e-s définissaient une bonne façon d'être et de vivre sa vie, mais aussi à leurs façons de faire sens de leurs expériences. Face à un marché du travail qui était à la fois difficile à intégrer et marqué par plusieurs contraintes, la saisie des opportunités liées à l'industrie de la culture populaire était interprétée et présentée comme une réussite personnelle, une reconnaissance de leur « authenticité ».

En contraste, les participant-e-s inscrit-e-s dans une carrière d'enchantement tendaient à avoir un rythme saccadé : elles et ils avaient des revenus disponibles pour participer, mais c'était plutôt les temps libres qui manquaient parfois. De fait, même si ces participant-e-s identifiaient leur trajectoire principale (études, travail ou famille) et leur trajectoire ludique comme importantes, elles et ils avaient aussi défini un ordre hiérarchique clair priorisant leur trajectoire socioprofessionnelle sur leur trajectoire ludique définie comme complémentaire. Et comme ces participant-e-s étaient parvenu-e-s à compartimenter les activités sérieuses et ludiques dans leur quotidien, elles et ils avaient aussi compartimenté différentes façons d'être soi définies par ces participant-e-s comme étant complémentaires et associées à des contextes d'interaction particuliers. Qui plus est, ces participant-e-s avaient pu trouver une certaine reconnaissance dans chacune de ces trajectoires. Dans les entrevues et à travers les expériences d'observation participante, ces participant-e-s ont décrit ce qui nous apparaissait être une compréhension plus traditionnelle d'être soi. Cette façon de parler d'« être soi » mettait par exemple l'accent sur l'idée qu'il existait différentes facettes à leur identité, qu'une certaine façade était nécessaire dans tout contexte d'interaction, qu'il était important de ne pas déranger (*meiwaku*). « Être soi-même » signifiait avoir la possibilité d'explorer ses intérêts dans ses passetemps. Être et se présenter sous diverses identités n'était pas important ou même valorisé en dehors des loisirs. Nous pourrions dire que la vision qu'avaient ces participant-e-s de leur pratique était très « fonctionnaliste ».

Finalement, les participantes pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion sociale et économique étaient celles pour qui les périodes d'intensification et de ralentissement de la pratique semblaient le plus affectées par les contraintes sociales et économiques rencontrées au cours de leurs parcours. Contrairement au groupe pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle et à celui pour qui c'était une carrière d'enchantement, ce dernier groupe de participantes a expliqué à plusieurs reprises comment le manque de temps ou d'argent les avait amené-e-s à ralentir leur rythme ou même à cesser leurs activités pour une certaine période de temps. Or, rappelons que c'est dans le contexte des événements de *kosupure* que ces participant-e-s vivaient la majorité de leurs expériences de reconnaissance sociale. Reprenant un point brièvement discuté dans la troisième section du chapitre précédent, force est de constater que l'importance attribuée au *kosupure* se construisait en vertu des difficultés rencontrées en dehors de cette pratique.

Notamment, des sentiments d'isolement social et d'anxiété et une difficulté à trouver à ce moment une reconnaissance professionnelle dans le marché du travail :

I, I gue... I still think that it's like a reward for me, that I can have fun (laugh) because yeah, because job hunting is pretty depressing (laugh). Well internship job is quite fun but still it's work so, have to be serious and, it's like if I wouldn't, if I didn't have a reward of the, this ability of doing, to do *cosplay*, then I think I'll be depressed (laugh), and still cooped up in my room. So well, it sort of happened this last month, I had to go to all these seminars and forums for jobs, to do like interviews and such. It was really time consuming and I hate the suits, and I hate those people, those recruit... those recruiting people's faces and such. It was really depressing, but I, I had this restraint of, that I have to do this, I have to get a job or I couldn't *cosplay* anymore, yeah. So, it felt really restraining and it was really stress... I was really stressed so, actually I had to go to the hospital [...] because of the stress level. And my mom was really worried so, so yeah, she was convincing me that I don't have to do all this work, like you should relax more, so. So, so yeah, I guess I restrained myself like, you know, (chuckle) I shouldn't *cosplay* until I, until I get a job, get a stable job so...

Ce passage nous montre à quel point les scénarios culturels de réussite professionnelle pesaient lourdement sur des jeunes adultes comme Kaori. Son plaisir et sa santé émotionnelle étaient compromis par l'arrêt de cette activité. En revanche, la pratique du *kosupure* apparaissait comme « thérapeutique » pour Kaori. Les activités de recherche d'emploi occupaient tout son temps libre et l'épuisaient. Si l'hôpital aidait à traiter l'épuisement de son corps, il semble que c'est plutôt le *kosupure* qui traitait sa psyché. Cette pratique permettait de mitiger différentes émotions négatives en créant des espaces et des moments d'émotions positives. À titre d'exemple, le bonheur et l'excitation qui avaient remplacé le lourd sentiment d'isolement social qu'elle vivait avant de découvrir le *kosupure* et qui marquait aussi pour elle les périodes de pause et de ralentissement.

Les participantes de ce troisième groupe étaient à une étape de leurs parcours où le sens et la direction de leur carrière étaient encore « incertains ». Pour ces participantes, pour qui le *kosupure* était apparu comme une carrière d'insertion sociale et économique, vivre dans une situation de précarité les avait amenées à tenter de consolider différents scripts traditionnels et contemporains servant à définir le succès. C'est un succès qui apparaissait défini de deux façons, du côté traditionnel comme un accomplissement professionnel et de l'autre comme l'acquisition d'un certain bonheur dans la vie. Ceci contrastait avec les participant-e-s des deux premiers groupes qui s'étaient davantage ancré-e-s dans l'un ou l'autre de ces scripts. Pour les participant-e-s dans une carrière d'enchantement, c'est l'accomplissement professionnel qui était au cœur de la façon

dont le succès était défini. Pour celles et ceux dans une carrière professionnelle, ce succès était plutôt défini à travers une recherche de bonheur, au sens d'être d'une façon et de faire quelque chose de leur vie qu'elles et ils aimaient. Or, au cœur du sens que les participant-e-s donnaient à leur pratique se trouvait encore ici la question de la reconnaissance qu'elles et ils pouvaient être « plus » ou « autrement », une reconnaissance souvent liée à leurs trajectoires professionnelles et sociales. Ceci nous amène à mieux définir les formes que cette reconnaissance prenait à ce moment particulier de leurs parcours.

8.2.2. Diversification ou approfondissement des formes de reconnaissance

Au cours de cette seconde étape de leur carrière, les participant-e-s avaient aussi approfondi leur pratique en diversifiant les activités liées à leur pratique du *kosupure* ou en se spécialisant dans des activités et formes particulières. À titre d'exemple, Mai se spécialisait dans la pratique du *cosplay* manga et *anime* pour des raisons professionnelles, limitant ou gardant secrète sa participation dans d'autres formes de *kosupure* qui auraient pu nuire à son image. Elle venait parfois à des évènements plus *underground*, mais prenait des moyens pour ne pas être reconnue. En revanche, si Yoko et Tomoko s'étaient peu à peu spécialisées dans cette même forme de *kosupure*, celles-ci avaient expliqué que c'était plutôt parce que c'était le *cosplay* qui était le plus intimement lié à leurs goûts. Ces expériences contrastaient avec celles de Mami, Kana et Tetsuya qui pratiquaient de façon régulière différentes formes de *kosupure*, elles et eux aussi pour des raisons professionnelles ou par intérêt. Au cœur de cette diversification et de la

spécialisation des pratiques était la question de la reconnaissance. Selon notre analyse, deux formes de reconnaissance étaient rendues possibles en vertu des différentes activités propres au *kosupure*.

Une première forme de reconnaissance découlait des identités sociales liées aux sources jouées. Les différentes formes de *kosupure* rendaient possibles des présentations de soi et des expériences qui étaient elles aussi vécues comme différentes. Rappelant la définition que Goffman avait proposée de la reconnaissance, nous pourrions dire que ces expériences s'organisaient à la fois au niveau cognitif et social (1963[2]). En d'autres mots, de pouvoir d'un côté et dans une certaine mesure « passer pour » la source jouée et, de l'autre, de se sentir apprécié-e et inclus-e dans les groupes à travers les interactions. Or, en comparaison à la reconnaissance qui était découverte au premier moment fort, ce n'était pas toujours le sentiment de se sentir exister et inclus-es comme quelqu'un-e d'« unique » ou d'« authentique » qui primait. Pour plusieurs, c'était maintenant la reconnaissance de la complexité de leurs identités qui venait à occuper une place centrale, c'est-à-dire une reconnaissance de leur capacité de « se transformer » et de pouvoir « être plusieurs choses ». La recherche de similarité dans l'identification s'était combinée à un processus de différenciation. Et pour explorer ces nombreuses façons d'être et de faire l'identité, les participant-e-s devaient parfois explorer différentes formes de *kosupure* et différents types de contextes.

À titre d'exemple, si les participant-e-s désiraient jouer avec la performance du genre, le *josou* et le *kigurumi* n'étaient pas toujours permis ou encouragés dans les évènements. Ces formes de *kosupure* étaient parfois critiquées sévèrement et à d'autres moments elles étaient la source d'éloges. C'est ainsi que certain-e-s participant-e-s avaient parfois fait le choix de se spécialiser dans une forme particulière ou de diversifier leur répertoire : les formes de *kosupure* pratiquées s'étaient organisées au cours du temps face aux différentes identités sociales que les individus avaient désiré se voir être reconnues. L'illustration 33 présente une mosaïque de photos de Tetsuya prises en *kigurumi* et en *josou*. À certains moments, il avait désiré une reconnaissance qui traversait les frontières de genre en faisant la performance de personnages féminins. À d'autres, des frontières liées à l'âge ou à la sexualité s'ajoutaient en reproduisant ou en créant des personnages que son corps ne lui aurait autrement pas permis de jouer sans ces costumes élaborés. Parfois, c'était l'idée même d'humain qu'il tentait d'outrepasser à travers le *kosupure* de créatures, de robots ou d'êtres magiques. Or, pour qu'il puisse sentir une reconnaissance positive, Tetsuya disait avoir appris à choisir les évènements et les formes de *kosupure* les mieux ajustés aux sources qu'il désirait explorer.

Photo 32. Mosaïque produite à partir d'un grand nombre de *kosupure* faits par Tetsuya dans différents évènements au cours des années



En ce sens, il faut comprendre que c'est la participation dans les différentes pratiques de *kosupure* qui établissait les conditions de possibilité permettant aux participant-e-s de découvrir ou d'explorer de nouvelles façons de vivre et de faire leurs identités. En choisissant une source, les participant-e-s choisissaient aussi des ensembles d'attentes qui étaient communément associés à ces sources et qui

étaient redirigées envers les *kosupureyeur-e-s* à travers les activités ludiques. Dans une certaine mesure, faire du *kosupure* permettait aux participant-e-s de prendre des décisions quant aux façons dont elles et ils seraient traité-e-s par autrui au cours des interactions. Incidemment, ceci leur permettait aussi de se conduire autrement à travers ces interactions. Or, ces expériences entraient en contraste avec d'autres situations qu'elles et ils traversaient régulièrement, comme celles liées au travail ou à la famille. En dehors du *kosupure*, les participant-e-s se sentaient souvent avoir moins ou peu de contrôle sur les façons dont elles et ils étaient « vu-e-s » par autrui et sur les attentes qui accompagnaient ces regards – que ces expériences soient liées à des formes de reconnaissances vécues de façon positive ou négative. Nous reviendrons sur ces questions au prochain chapitre.

Une autre forme de reconnaissance n'était pas directement liée à la performance d'une source, mais au sentiment que les participant-e-s avaient de se sentir ou non reconnu-e-s par leurs pairs en tant que *kosupureyeur-e-s*. Si cette quête de reconnaissance semblait évidente pour les participant-e-s qui faisaient du *kosupure* leur carrière professionnelle, elle était aussi très importante pour les autres participant-e-s qui faisaient aussi, comme nous l'avons proposé, carrière d'autres façons dans le *kosupure*. L'acquisition de statut se liait étroitement à ces expériences, c'est-à-dire ici la capacité de se distinguer des autres *kosupureyeur-e-s* et de gagner de la visibilité. Dans de nombreuses situations, cette reconnaissance était reçue en vertu de la qualité des *kosupure* faits telle qu'évaluée par les pairs. À d'autres moments, cette reconnaissance était aussi acquise à

travers la capacité d'occuper d'autres rôles liés aux activités de *kosupure*. Être disk jockey était un de ces rôles, comme l'était aussi le fait d'organiser des événements. De façon plus générale, la maîtrise d'activités gravitant autour du *kosupure* avait aussi permis aux participant-e-s de se distinguer de leurs pairs et de trouver une position valorisante au sein des groupes. C'est ainsi que, par exemple pour la photographie, Haruka dit :

This is how I think but, there are a lot of guys that are fixated on technique and quality and such. So, they'll take really nice pictures of models and *kosupureyers*. The skin'll be pretty and so on, there's a lot of people like that right? Like, my friend was saying, *kameko* guys'll show you the pictures taken and such. They'll boast saying 'this and so on, this and this was nicely photographed, right?' But that's not the point. *Kameko* girls, things like the location, things like ruins, do you understand? Going to those kinds of spots to take pictures. For example, the sea, and abandoned buildings and such, going to those kinds of places, taking pictures of the location and everything included, the series. There's that kind of difference, right?

これは私の考えだけど、男の人はけっこう写真のテクニックだったりクオリティーにこだわる人が多い。だからモデルさんを、コスプレイヤーを凄いきれいに撮る。肌がきれいとか、そういう人が多いのね。なんか、友達が言っていたのは、男のカメコさんが撮った写真とかを見せてくれるんだって。「これとか、これとかきれいに撮れてるでしょ？」って自慢する。そうじゃない。女の子のカメコさんは、ロケだったり、廃墟わかる？そういうスポットに行って撮る。たとえば海とか廃墟とか、そういうところに行って、ロケーションと全部込みの写真を撮る、作品。そういう違いがあるよね。

Ainsi, si Haruka reconnaissait aux *kameko* (*camera kids*) la maîtrise d'une certaine dimension esthétique de la photographie, elle distinguait son approche par une valorisation de la capture du monde et des relations qui étaient pour elle des éléments centraux de cette pratique en tant que *layeure*. C'était ça, pour elle, être à la fois photographe et *kosupureyeure*, cette capacité de maîtriser ces différents savoir-faire. Comme la capacité de bien faire un *kosupure*, ces compétences étaient valorisées et permettaient aux participant-e-s de se sentir reconnu-e-s en tant que *kosupureyeur-e-s*. L'articulation de cette carrière de mise en pratique du *kosupure*

était donc non seulement liée à l'acquisition d'une reconnaissance pour certaines formes d'identification subjectives, mais aussi à d'autres compétences qui pouvaient être explorées, pratiquées, reconnues à travers le groupe⁸.

Si le *kosupure* avait dans un premier temps permis aux participant-e-s d'entrer dans un monde social particulier, le second moment fort avait été marqué par le foisonnement des expériences. Être « capables » de se transformer était une qualité fort valorisée par les participant-e-s, une façon de se définir comme ayant plusieurs façades, plusieurs visages. Un de ceux-ci était celui de la ou du *kosupureyeur-e*, cette identité qui était partagée au sein des groupes. Les autres variaient pour les participant-e-s inscrit-e-s dans différentes carrières. Parfois, une façon particulière d'être devenait plus importante. Parfois, c'était simplement d'explorer de nouvelles expériences qui était recherché. Parfois, ces façons de faire du *kosupure* faisaient écho aux identités sociales qui caractérisaient leurs expériences en dehors du *kosupure*. À d'autres moments, elles se construisaient en opposition à celles-ci. À ce moment particulier de leur carrière, c'était une reconnaissance de la complexité et de la multiplicité de leurs identités que les participant-e-s venaient chercher dans le *kosupure*.

⁸ Parmi les exemples de pratiques qui pourraient être identifiées comme « connexes » au *kosupure*, on compte entre autres être disk jockey, photographe, danseur-e, ou organisateur-e d'évènements. Cela dit, puisque ces pratiques s'organisaient aussi dans un « champ » qui leur était propre, il ne sera pas possible de discuter de ces pratiques en profondeur. L'idée est cependant que les compétences acquises à travers la pratique du *kosupure* créaient parfois des opportunités liées à ces autres pratiques, opportunités parfois explorées par les participant-e-s à différents moments de leurs parcours.

8.3. La réorientation des trajectoires et la définition d'un projet personnel

Comme pour un certain nombre de pratiques populaires au Japon, l'expression « *sotsugyou* » (collation des grades) a été utilisée au cours des entrevues pour nommer cette action, ce « plan » d'arrêter la pratique du *kosupure* (Atkinson, 2015 : 51 ; Galbraith, 2011 : 227 ; Sato, 2007 : 287). L'expression n'est pas anodine : plus qu'une simple fin, elle signifiait dans ce contexte une importante transition, un passage à une autre étape de la vie. Et bien que tou-te-s les participant-e-s pratiquaient encore le *kosupure* activement à la fin du terrain de recherche, c'est à discuter la façon dont les participant-e-s s'imaginaient et interprétaient cette étape particulière de la carrière de *kosupure* dans leur récit que nous voudrions ici nous tourner. C'est cette façon dont les participant-e-s se projetaient dans l'avenir qui constitue cette dernière période que nous étudierons, une période qui nous renseignait une fois de plus sur la direction de leur trajectoire ludique et le sens que les participant-e-s donnaient à leur pratique.

Pour les différent-e-s participant-e-s, les réflexions sur l'idée de mettre fin à leur pratique du *kosupure* s'étaient organisées de plusieurs façons. Parfois, cette réflexion ou ce désir d'arrêter était simplement décrit comme une perte d'intérêt. Par exemple, Tetsuya était passé à travers des moments où il disait avoir perdu la motivation, où il ne savait plus quelles nouvelles expériences il pourrait explorer. Une monotonie s'était peu à peu installée, mais il avait jusqu'ici toujours trouvé de

nouvelles opportunités ravissant sa passion. Pour Haruka, sa carrière avait parfois été marquée par des moments où elle se disait trouver moins de sources inspirantes, sa passion se ravivant et ses doutes se dissipant à la découverte d'une nouvelle série intéressante. Dans cette situation, c'était moins les activités faites en *kosupure* qui étaient le problème perçu, mais plutôt le « contenu » produit par l'industrie culturelle et la culture populaire. À d'autres moments, le désir de participer avait aussi été influencé par une ambiance de compétition dans certains événements et qui avait été noté par différent-e-s participant-e-s⁹.

Au moment des entrevues, Tomoko était celle dont la situation apparaissait être la plus proche de ce moment de réorientation des trajectoires face à la définition de son projet personnel. La découverte d'un emploi régulier ou encore le fait de fonder une famille étaient tous deux identifiés comme des éléments qui pourraient éventuellement jouer un rôle déterminant dans sa décision de poursuivre ou non cette pratique. En un sens, ceci est peu surprenant : accéder à un emploi régulier et fonder une famille étaient deux événements caractéristiques de la transition à l'âge adulte pour la génération ayant grandi dans la période d'après-guerre, et sont à ce jour constitutifs des scénarios culturels propres à cet âge. C'est ainsi que, à titre d'exemple, Tomoko expliquait que :

⁹ Dans les données, nous avons vu émerger un discours particulier sur l'esprit de « compétitivité » dans les événements et la façon dont une « nouvelle génération » de jeunes *kosupure* (14-16 ans) mettaient en pratique le *kosupure*. C'est une question que nous aimerions explorer dans le futur, mais qui ne pourra pas être discutée ici.

I'm always thinking I'd like to stop. Really! Really! Really! That's true. I always want to stop, I want to graduate, thinking I'd like to do my graduation, for *cosplay*. Get married, I'm thinking I want to stop and get married! But I'm not being stopped, right? But maybe it's because I'm not getting married. Like I was saying that earlier but, until I become a mom, I would probably not do *cosplay* right? A mom that doesn't do the house chores, that sows costumes, that would probably be weird right? Sowing and such. Not making lunch to do sowing and such, you can't do that right? [...] For Japanese people, things that have to do with *kosupure*, appearances, appearances, since they look at that really strictly, they'll say 'that person, even though that person's that age, to still be doing *kosupure*...' And about that even saying a lot like that, since I'm doing this as a past-time, if they say that much it'll be like it stops being fun, right? Even friends and so on, like on the net and such, they'll do things like really write a lot and such.

いつも辞めたいと思っています。本当！本当！本当！それはトゥルー。いつも辞めたい、卒業したい、グラディエーションしたいと思ってる、コスプレを。[...] いつもゲッツ マリッジして、結婚して辞めたいと思っているよ。でも辞められてないね。結婚してないからかも知れないけど。だって前も言ったけど、お母さんになってまで、コスプレしないでしょ？お母さん家事しないでコスプレ、コスチューム縫ってたらかしいでしょ。ソーイングしてるのとか。ご飯作らないで、ソーイングとかできないじゃない。[...] 日本人はコスプレの事に対しても、容姿のこと、見た目のことに凄く厳しいから、「あの人はあの年でまだやってる...」って言われちゃう。そのことでいろいろ言われちゃうのも、趣味でやってるんだから、そこまで言われちゃうと楽しくなくなっちゃうようねって。友達とかも何か、ああいうネットとかで、すごいいっぱい書かれてたりとかしたりして。

Lorsque nous nous sommes rencontré-e-s pour la première fois en 2010, Tomoko possédait déjà plus de 200 costumes. Elle participait aussi assez régulièrement aux évènements, environ deux fois par mois. Au cours de nos interactions, elle n'avait jamais mentionné ou laissé paraître qu'elle désirait arrêter de faire du *kosupure*. Mais durant cette troisième entrevue, elle s'était montrée insistante. Ceci montrait, une fois de plus, l'importance et la force de scénarios culturels intériorisés comme celui de la famille : Tomoko n'était pas en couple, mais être en couple et devenir une mère était quelque chose de très important pour elle. Or, elle identifiait aussi son désir d'avoir des enfants et de conjugalité comme incompatibles avec sa pratique du *kosupure*. Notamment, parce que les identités de femme au foyer et de mère se

construisaient pour elle en tension avec les scripts propres aux identités associées au *kosupure*. Le « souci et le soin de soi » étaient définis comme incompatibles avec le « souci et le soin pour son conjoint et ses enfants », et ce à la lumière d'une compréhension de ces identités qu'elle construisait en grande partie à travers le regard des autres.

Cette façon d'imaginer la fin de la pratique de *kosupure* était similaire chez Kaori et Haruka pour qui cette pratique était aussi une carrière d'insertion socioéconomique. Elles partageaient l'idée que le futur pourrait venir « tout changer » et qu'elles auraient peut-être à se conformer aux exigences liées à ces transformations. Ce sont d'ailleurs des attentes qui se construisaient en vertu de scénarios culturels traditionnels, lesquels avaient servi à définir la période d'entrée dans l'âge adulte avant le début de la crise. En contraste, les participant-e-s des deux autres groupes semblaient moins catégoriques. Pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, il n'était « pas question d'arrêter ». Ces participant-e-s disaient qu'elles n'arrêteraient « jamais » de faire du *kosupure*, énoncé tout à fait en ligne avec une présentation de soi qui visait à confirmer l'« authenticité » de leur passion et de la façon dont ces participant-e-s se définissaient dans leur récit. Finalement, pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, les propos étaient plus modérés. Elles et ils pouvaient imaginer arrêter cette pratique, mais cette fin était présentée comme si elle se lierait assurément à un nouveau commencement, comme le début d'une nouvelle pratique ludique.

Revenant au récit de Tomoko, celle-ci avait continué en disant qu'elle ne savait pas ce que l'avenir lui réservait. Force est de constater que, même si Tomoko avait été catégorique quant à arrêter le *kosupure*, il n'était pas nécessairement clair si le fait de se marier l'amènerait effectivement à mettre un terme à sa pratique, à ralentir sa participation ou à trouver d'autres façons, comme Haruka ou Ai, de participer aux activités. Considérons ce passage, où Tomoko continue à décrire ce désir de *sotsugyou* :

Finding employment, I said I'd stop when I entered a company. It's kind of childish so I said I'd stop. I thought I'd stop doing childish things but, I've been doing that for the whole time. That time too, I thought I wanted to do the graduation. I'm always thinking it. But, it seems like, I can't. Ah, like I thought 'I'll do this *cosplay* and then I'll stop' but, there's like 50 *cosplays* I want to do. If I think well I'll do 50, it's kind of troublesome isn't it? But in that interval, during the 50 interval, it'll slowly multiply. If I make one, I'll say 'ah, still, I want to do this too! This one too!' and it'll slowly multiply. Becoming a kid that can't stop... but I think someday I'll stop.

就職して、カンパニー入ったらもう辞めようって。子供っぽいから辞めようって。子供っぽいこと辞めようって思うんだけど、ずっとやっている。あの時も、グラジエーションしたいって思ってた。いつも思っている。でもできない、みたいな。あ、何か「このコスプレをやったら、私は辞めよう」とか思うんだけど、やりたいコスプレがフィフティーくらいあって。フィフティー作ろうと思ったら、なかなか大変じゃない？でもその間、フィフティーの間がどんどん増えてくの。一着作ったら、「はーまだ、これもやりたい！これもやりたい！」ってどんどん増えてきちゃって。辞めれない子になって...でもいつかは辞めると思う。

En réalité, la compagnie où Tomoko travaillait au moment des entrevues demandait à ses employé-e-s de ne pas faire de *kosupure* dans leur passetemps. Selon Tomoko, la raison qui motivait cette règle était de protéger les compagnies, de ne pas nuire à leur image. Et bien qu'elle avait planifié arrêter une fois qu'elle aurait débuté cet emploi, elle avait continué à faire du *kosupure* dans ses temps libres et en « secret ». Ce passage nous montre comment elle avait organisé une frontière

entre ses passetemps et son emploi, entre des pratiques qu'elle avait respectivement identifiées comme adultes et enfantines. Mais le désir de continuer se renouvelait toujours pour elle, en tension avec cet autre désir de trouver sa place dans la société et d'y trouver une certaine stabilité en tant qu'adulte.

En contraste avec l'expérience de Tomoko et les autres participantes pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion, les participant-e-s qui s'inscrivaient dans une carrière d'enchantement étaient celles et ceux qui semblaient se trouver dans les situations les plus privilégiées. Elles et ils avaient non seulement accès à un statut et à une reconnaissance à l'extérieur du *kosupure*, mais pouvaient aussi se servir de cette pratique pour acquérir et vivre des expériences complémentaires à ces premières. Définir leur pratique comme un passetemps au sens classique du terme leur permettait de développer un plan de vie qui rendait compatibles ces différentes formes de reconnaissance.

Pour celles et ceux qui développaient une carrière professionnelle, leurs expériences étaient somme toute « positives ». Le *kosupure* leur avait donné une opportunité de trouver une importante reconnaissance sociale et professionnelle, et ce même si ces participant-e-s avaient parfois fait des sacrifices et vécu une perte de reconnaissance dans d'autres relations – devant parfois mettre fin à des relations familiales, amoureuses ou d'amitié pour continuer. Il était plus difficile pour ces participant-e-s de garder leurs pratiques « secrètes », ou encore de « séparer » leurs groupes d'ami-e-s. Ces participant-e-s avaient quitté leur formation scolaire et

professionnelle, mais avaient été capables de tirer profit de la nouvelle industrie culturelle. Contrairement aux participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, elles et ils n'avaient pas trouvé ces formes de reconnaissance dans tou-te-s les trajectoires de leurs parcours. Or, les expériences de reconnaissance vécues à travers le *kosupure* avaient été fortes et stables dans les contextes qui étaient importants pour elles et eux à ce moment de leurs parcours.

En revanche, l'articulation entre la pratique du *kosupure* et les autres trajectoires du parcours de vie n'avait pas toujours été vécue de façon positive pour celles pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion sociale et économique. La raison de ceci était que la construction de cette carrière s'articulait souvent avec les autres trajectoires de leurs parcours d'une façon qui rendait incompatibles ces formes de reconnaissance. Cette incompatibilité était parfois apparue de façon concrète à travers des paroles blessantes dites par des individus que ces participantes connaissaient, mais provenaient aussi souvent de divers scénarios culturels que ces participantes avaient intériorisés – notamment ceux liés à la réussite professionnelle et sociale. Et si les expériences de *kosupure* étaient presque toujours interprétées par ces participantes de façon très positive, le fait de faire cette pratique sans être investies dans un projet « sérieux » était vécu de façon ambivalente ou même parfois négative. Contrairement aux deux autres groupes pour qui le *kosupure* était une solution complémentaire ou alternative à la reconnaissance identitaire, elle semblait ici être pour ces dernières constituer une solution provisoire.

À travers ce chapitre, nous avons tenté de définir le sens que donnaient les participant-e-s à leur pratique, et la façon dont ce sens s'était transformé à travers les moments forts de leur carrière. Nous avons identifié trois étapes des carrières de *kosupure* que nous avons liées au processus de construction identitaire à différents niveaux. Comme nous l'avons vu, la période de découverte du *kosupure* s'était liée à la découverte de nouvelles formes ou des formes alternatives d'identification s'ancrant en particulier sur les similarités. La période d'approfondissement et de diversification des pratiques de *kosupure* était pour sa part liée à un autre processus, celui de la définition de soi à travers la distinction et la différence. La dernière période était celle de la réorientation des trajectoires, marquée par une [re]définition du projet personnel. Le sens que les participant-e-s attribuaient à chaque étape de leur carrière s'était principalement articulé au niveau du récit de ces participant-e-s, de cette façon dont elles et ils interprétaient la manière dont la pratique du *kosupure* s'était construite dans leurs parcours.

De façon générale, nous pourrions dire que le *kosupure* avait permis aux participant-e-s d'entrer dans un nouveau monde de sociabilités. Que ce soit à travers une invitation, une recherche d'invitation ou une situation inusitée, elles et ils avaient fait la découverte du *kosupure* et s'étaient peu à peu plongé-e-s dans ce monde issu de la culture populaire. Ceci avait été accompagné d'importants apprentissages, mais aussi d'opportunités liées à la création d'amitiés et de relations de confiance. Nous avons aussi vu que cette carrière s'était articulée en relation aux autres trajectoires socioprofessionnelles du parcours des

participant-e-s. Ceci avait eu un effet sur le rythme de leur pratique, mais aussi sur la façon dont celles et ceux-ci s'étaient spécialisé-e-s dans certaines formes de *kosupure* ou avaient diversifié leurs expériences. Ce sont des expériences qui se liaient fortement à la façon dont ces individus définissaient leurs intérêts et leurs priorités, mais qui s'organisaient aussi en vertu des opportunités et contraintes qu'elles et ils rencontraient. Finalement, nous avons vu comment cette pratique s'organisait en vertu de projets faits ou espérés pour le futur, certain-e-s contemplant une fin possible à cette pratique et d'autres niant une telle possibilité.

La question de la reconnaissance était au cœur du sens que donnaient les participant-e-s à cette pratique. La construction de la pratique du *kosupure* dans la vie des participant-e-s s'était intimement liée à la définition de formes de reconnaissances qui étaient devenues désirées ou comprises comme désirables par les participant-e-s. En d'autres mots, à définir qui ces participant-e-s voulaient être ou qui elles et ils désiraient devenir. Cette recherche et cette définition de reconnaissance convoitée avaient de plus été centrales aux moments forts de cette pratique et de la façon dont la trajectoire de mise en pratique du *kosupure* s'était construite en tant que carrière. Pour les participant-e-s, découvrir le *kosupure* leur avait permis de se découvrir elles et eux-mêmes, des expériences fondamentales à la façon dont ces *kosupureur-e-s* avaient construit leurs identités au fil des années. Dans les premiers temps, ceci leur avait amené des expériences de reconnaissance où elles et ils s'étaient senti-e-s « exister » socialement, parfois pour la première fois. Par la suite, ces expériences leur avaient permis de vivre des

formes de reconnaissance multiples, de se sentir et de vivre une transformation.

Finalement, dans son articulation aux autres trajectoires des participant-e-s, la pratique du *kosupure* avait mené à la construction de projets futurs, à un espoir de pouvoir être reconnu davantage ou plus longtemps d'une façon qu'elles et ils définissaient comme désirée ou désirable. Nous nous tournons maintenant de façon plus spécifique vers l'étude des interactions qui caractérisaient le *kosupure* et la façon dont les formes de reconnaissance ici discutées s'organisaient au niveau de l'ordre interactionnel.

9. Construction identitaire et interactions dans les récits : définition des situations et des identités

Dans cette thèse, nous analysons comment le processus de construction identitaire des jeunes adultes japonais-es s'articule à travers la pratique du *kosupure*. Cette réflexion porte sur une période spécifique de l'histoire récente du Japon, celle qui a débuté avec la crise économique au début des années 1990. Plus spécifiquement, nous nous sommes penché sur les expériences des jeunes qui sont entré-e-s dans l'âge adulte depuis le début de cette période, une période à travers laquelle l'industrie culturelle s'est aussi fortement développée. Comme nous l'avons vu au chapitre 1, c'est l'investissement des jeunes adultes dans la culture populaire qui semble en partie expliquer l'expansion rapide qu'a connue cette industrie au cours des dernières décennies. Force est toutefois de constater que cet investissement des jeunes s'est construit en relation avec d'autres changements importants dans leurs parcours de vie, notamment au niveau de leurs trajectoires professionnelles et sociales. Ce sont ces différentes transformations qui nous ont amenés à vouloir mieux définir la place et le rôle de la culture populaire dans leur vie à travers ce questionnement sur le processus de construction identitaire.

Comme nous l'avons expliqué aux chapitres 2 et 3, le processus de construction identitaire s'articule pour nous à l'intersection des processus subjectifs à travers lesquels les individus s'« identifient » et des interactions à travers lesquelles elles et ils « font » l'identité. Dans les trois premiers chapitres d'analyse, l'accent a généralement été placé sur l'un ou l'autre de ces deux éléments. Au chapitre 6, c'est

l'utilisation des sources et des costumes à travers les interactions qui ont été au coeur de la discussion. En contraste, aux chapitres 7 et 8, notre attention s'est plutôt portée sur le récit des participant-e-s. Ceci nous a permis de mieux définir la façon dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'était articulée aux autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s, et de définir comment la pratique du *kosupure* s'était construite en tant que carrière à travers ces parcours. Dans ce dernier chapitre, à l'aide des derniers entretiens faits avec les participant-e-s, nous désirons répondre à une quatrième et dernière sous-question de recherche : comment les expériences de reconnaissance jusqu'ici discutées s'articulaient-elles à travers les interactions au cours de la mise en pratique du *kosupure*?

Comme nous l'avons expliqué au chapitre 5, le troisième et dernier entretien fait avec les participant-e-s a porté spécifiquement sur différent-e-s situations d'interaction identifiées comme « marquantes » ou « significatives » par ces participant-e-s, au cours des autres entrevues ou lors de l'observation participante. Ceci nous amène ici à lier encore plus étroitement qu'aux autres chapitres les données liées aux récits et aux interactions, identifiant ces expériences qui ont articulé le processus de construction de cette pratique au processus de construction identitaire des participant-e-s. Comme l'indique Demazière :

réintroduire plus spécifiquement l'interaction, c'est en quelque sorte faire un effort de contextualisation des biographies et des procédés interprétatifs mis en jeu par les acteurs au cours de leur vie, et – ce qui est à la fois identique et fort différent – au cours des interactions les plus significatives et les plus marquantes de leur point de vue. (2011 : 80)

Répondre à la quatrième sous-question de recherche nous permettra de rencontrer sous un nouvel angle les trois objectifs identifiés pour cette thèse, et en particulier, ici, de préciser l'importance des interactions dans le processus de construction identitaire des participant-e-s. Ceci nous permettra aussi d'explorer plus en profondeur un thème qui s'est développé en filigrane tout au long de la thèse, c'est-à-dire comment le *kosupure* permettait aux participant-e-s de découvrir et d'explorer de nouvelles façons de vivre et de faire leurs identités.

Ce chapitre est divisé en trois sections. Dans la première section, nous analysons comment les différentes situations d'interaction en *kosupure* étaient définies et comment ces expériences s'articulaient à la façon dont les participant-e-s définissaient leurs identités. Ceci nous amène, dans la deuxième section, à réfléchir plus précisément sur la construction de l'identité pour soi et l'effet de ces interactions sur la façon dont les participant-e-s interprétaient leurs expériences à travers le temps. Finalement, à la troisième section, nous revenons de manière plus synthétique sur la façon dont la pratique du *kosupure* avait influencé le processus de construction identitaire des participant-e-s. Tel que discuté au cours de la méthodologie, la discussion qui suit émerge d'une analyse thématique, cette fois sur des expériences « marquantes » selon les participant-e-s et qui se sont déroulées au cours de différentes interactions de *kosupure*. Considérant l'importante quantité de données utilisées au cours de l'analyse, nous précisons que les descriptions de situations et les passages d'entrevues présentés au cours de ce chapitre ont été

choisis spécifiquement pour leur richesse et leur capacité heuristique à expliquer les processus présentés.

9.1. Interaction entre le processus de définition des situations et les définitions situationnelles d'identités

Pour mieux définir la façon dont la mise en pratique du *kosupure* faisait interagir certaines façons de définir les situations à la définition d'identités et au processus de construction identitaire, nous utiliserons ici des concepts définis au chapitre 3 à travers les travaux de Goffman ([1974]1986). Plus spécifiquement, il sera ici question des cadres de l'expérience et de la modalisation. En guise de rappel, nous pourrions dire que le premier terme fait référence à la façon dont les individus définissent « ce qui est en train de se passer », tandis que le second désigne plutôt les transformations nécessaires pour modifier la compréhension et la définition d'une situation donnée par les individus en coprésence. Notre objectif n'est pas de définir les cadres d'expérience propres à la mise en pratique du *kosupure*. Plutôt, c'est de montrer comment la façon dont les participant-e-s définissaient ces situations entraînait en interaction avec la manière dont ces participant-e-s se définissaient et se sentaient être défini-e-s dans ces situations.

Cette section se divise en trois parties. La première sert à définir les règles générales à travers lesquelles le jeu transformait les définitions de situation d'interaction, ces modalisations qui permettaient le *costume play*. La deuxième nous

amène à lier ces façons de transformer la définition des situations à des expériences qui étaient partagées par tou-te-s les participant-e-s, c'est-à-dire le « désir de transformation » et le sentiment de pouvoir être « soi-même ».

Finalement, la dernière partie de cette section montre comment les façons de définir les situations entraient en interaction avec différentes façons de se définir.

9.1.1. Modalisation de la définition des situations à travers le *kosupure*

À travers l'analyse des récits, nous avons vu que le sens de la pratique du *kosupure* s'était construit à différents moments forts de cette carrière. De plus, chaque moment fort s'était articulé à une recherche de reconnaissance, amenant les participant-e-s à s'identifier et se définir face aux sources et aux autres *kosupureur-e-s*. Ces expériences s'étaient parfois articulées à travers la recherche de similarités avec autrui, et parfois à travers la recherche de différences. Parfois, les participant-e-s cherchaient à faire reconnaître le caractère unique de leur identité. À d'autres moments, c'était plutôt la complexité et la multiplicité de leurs façons de se définir et de faire leurs identités qu'elles et ils cherchaient à faire reconnaître. Or, une chose qui avait participé à rendre possibles ces expériences positives et marquantes pour les participant-e-s avait été la façon dont elles et ils définissaient les situations de *kosupure*.

À travers l'analyse des entretiens et des données liées à l'observation participante, il nous a été possible d'identifier différentes règles servant à « modaliser » la définition des situations en *kosupure*, c'est-à-dire « the rules to

follow and the premises to sustain in order to transform serious, real action into something playful » (Goffman, [1974]1986). Ce sont ces règles qui, parfois tacites et parfois exprimées de façon formelle, participaient à transformer la façon dont les participant-e-s définissaient les situations d'interaction dans lesquelles elles et ils participaient. Certaines de ces règles faisaient écho à celles identifiées par Goffman plusieurs années auparavant pour définir le mode du « jeu ». Premièrement, différents « signes » servaient à marquer le début et la fin des situations où il était possible de s'amuser et de jouer à travers le *kosupure* (Goffman, [1974]1986 : 43). Parfois, ces signes délimitaient ces définitions de situation de manière « géographique » en établissant des frontières spatiales à la mise en pratique du *kosupure*. Parfois, ces signes étaient symboliques et situationnels, comme lorsque l'interprétation partagée d'un événement particulier menait à une situation de mimétisme parodique. Dans ces situations, les participant-e-s utilisaient les sources pour interpréter ce qui se passait au niveau des interactions. À d'autres moments, c'était même le jeu d'autrui qui « absorbait » dans l'interaction les individus en coprésence, notamment lors de situations de mimétisme total où les participant-e-s étaient complètement investi-e-s dans le jeu de rôle.

De surcroît, la définition des situations lors de *kosupure* amenait aussi souvent l'« exagération dans l'expression de certaines actions », en particulier lors de situations de mimétisme corporel, parodique ou total (Goffman, [1974]1986 : 41). Les actions étaient souvent « répétées », les « rôles » pouvaient changer souvent et les « séquences d'activités servant de modèle » aux performances, aux

présentations de soi et aux interactions avec autrui n'étaient pas toujours suivis à la lettre (Goffman, [1974]1986 : 41-42). Ces éléments étaient particulièrement évidents lorsque les sources étaient utilisées pour inspirer la prise de photos, la danse ou la performance de mimétisme parodique. C'est aussi une participation qui était « volontaire » : les individus présent-e-s pouvaient « refuser de jouer », mettant fin à leur participation dans la situation ou à cette façon parodique de définir la situation.

9.1.2. *Kosupure* comme « désir de transformation » et « lieu d'appartenance »

En dépit de la diversité des expériences individuelles discutées lors des entretiens, nous pourrions dire que la façon dont les participant-e-s définissaient les situations *en kosupure* se liait étroitement à la façon dont elles et ils définissaient cette pratique. Pour ces participant-e-s, faire du *kosupure* signifiait « vivre une transformation » dans des contextes où elles et ils « se sentaient accepté-e-s ». Plus spécifiquement, les participant-e-s ont souvent utilisé l'expression « *henshin ganbou* » pour expliquer la raison qu'elles et ils pratiquaient le *kosupure* – une expression qui renvoyait pour elles et eux à un « désir de se transformer ». Ces expériences de transformation étaient intimement liées aux expériences en costume et aux formes de mimétisme discutées au chapitre 6.

Dans certains discours populaires et académiques, cette expression est liée aux discours sur « l'évasion ». Elle est ainsi problématisée comme un désir potentiellement « obsessif », c'est-à-dire l'incapacité de distinguer le vrai du faux et de faire une distinction claire entre la « vie quotidienne » et le jeu – comme si ces

activités se déroulaient complètement hors de la vie quotidienne. Bien qu'il serait « hypothétiquement possible » de concevoir une telle confusion entre la réalité associée au jeu et la réalité hors du jeu, de telles expériences ne sont pas apparues ni dans les entrevues, ni à travers l'observation participante. Au contraire, ce désir de transformation s'articulait souvent pour les participant-e-s autour des divisions perçues entre les activités sérieuses et les activités ludiques, ou en contraste avec ce qu'elles et ils identifiaient comme des façons d'être et de faire possibles à l'intérieur et à l'extérieur du jeu. Comme l'explique Kaori :

When we get out from the changing room, we're like someone totally different, right? So, I guess I have this fun feeling of being someone else. We're dressing as someone else, but we're still ourselves.... It was a pretty big aspect for me when I started to *kosupure*, this desire to transform, to be someone I can't really be in the real world. You *cosplay* a guy character, but you can't really do that, right? You can't really do that when you go job-hunting for an interview and stuff.... You can't really go back in time to be in high school or anything, right? This unrealistic self, I guess that's my '*henshin ganbou*.' To be something that's unrealistic.

Dans ce court passage, les divisions foisonnent : entre l'intérieur et l'extérieur de l'évènement, soi-même et le personnage, les émotions liées aux sources, la personnalité comme intérieur et le costume comme extérieur de soi, ce que l'on peut et ne peut pas faire, le « non réaliste » et le « vrai monde ». Kaori ne dit pas simplement qu'elle aime faire des *cosplay* de personnages mâles. Elle pose ses expériences en contraste avec d'autres situations où être ainsi lui apparaît être impossible. Elle ne se sent pas comme si elle peut être « reconnue » comme un homme dans les entrevues qui marquaient sa recherche d'emploi au moment des entrevues – une reconnaissance qu'elle recherche, non pas au niveau biologique,

mais plutôt au niveau social. Elle aime aussi faire des *cosplay* de jeunes personnages comme Konata qui la ramènent à une période de sa vie qui n'était pas marquée par les mêmes incertitudes, par les mêmes « difficultés » qu'elle vivait depuis son entrée dans l'âge adulte.

Pour toutes et tous les participant-e-s, ce désir exprimé de « changer » était lié à une réflexion sur la façon de définir les « bonnes façons » de vivre. Parfois, ces réflexions touchaient les scénarios culturels définissant les représentations du succès social et professionnel. À d'autres moments, elles relevaient davantage des scripts interpersonnels qui régissaient les façons de se conduire pour la performance de catégories sociales imposées ou revendiquées. Pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, « se transformer » s'était étendu hors des événements de *kosupure* et à travers les différentes trajectoires du parcours des participant-e-s. Pour celles et ceux pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, se transformer signifiait plutôt alterner entre des façons d'être et de se conduire complémentaires. Finalement, pour les participantes pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion, se transformer était vécu en écho aux formes de reconnaissance convoitées à l'extérieur de cette pratique, par exemple, à travers la performance de la féminité traditionnelle ou la contestation de celle-ci.

Au-delà des expériences de mimétisme, s'amuser à travers le jeu avait parfois amené les participant-e-s à réfléchir la façon dont elles et ils [re]produisaient,

négociaient ou contestaient des formes institutionnalisées d'être et de faire l'identité.

Ces expériences étaient vécues par les participant-e-s comme parfois

harmonieuses et parfois en tension ou problématiques. Discutant des expériences à

travers lesquelles Mami avait dit ne plus s'identifier comme une femme ou un

homme, voici ce que Mami avait dit à propos des façons définies comme

socialement légitimes de bouger le corps :

When you sit down and such, you don't sit down like this [with your legs opened], right? I mean, for girls. You'd do this, right? Join legs together. I was conscious about things like that in the past, but not anymore, really [...] Looking at my appearance... Do you understand *agura*? The way of sitting [I with your legs crossed like on the floor]. When I sit like that people tell me, 'You're sitting like a guy!' Yah, in Japan that's a guy's way of sitting, right? [...] But now, even if they say that, I feel it doesn't really have anything to do with men and women. Me, I'm not a guy, and I'm not a girl either, so, however I sit, however I behave myself, isn't it fine? That's how I feel about it. Freedom. Freedom.

座る時とかに、こう座らないじゃない？女の子って。こう座るでしょ？足つけて。そういうのを、意識していたんだけど、あまりそういう意識をしなくなっただね。[...]うちの格好を見て、あぐらって分かる？座り方。こうやって座ってたら、「男みたいな座り方して！」って。うん。日本ではそれは男の座り方[...]でも、今はそれを言われても、「別に男女関係ないよ」っていう気持ち。うちは男でもないし、女でもないから、別にどう座っていても、どう振る舞っていてもいいんじゃない？っていう感覚。自由。自由。

Discutant de situations quotidiennes pouvant sembler banales, les paroles de Mami

nous rappellent que chaque moment d'une interaction est susceptible de produire

les « conditions » dans lesquelles un-e individu doit ou se sent devoir « rendre

compte » (*accountability*) de la façon dont elle ou il « fait l'identité » (West et

Zimmerman, 1987). Ne se définissant ni comme homme, ni comme femme, nous

pourrions dire que la dimension « réflexive » propre à la forme identitaire

« relationnelle pour soi » trouvée chez Dubar était particulièrement importante dans

le récit de Mami ([2000]2010). À travers le *kosupure*, Mami explore un désir de vivre

et de faire son identité pour soi au-delà des catégories de genre traditionnelles, au-

delà des limites et des contraintes liées aux scénarios culturels et aux scripts interpersonnels régissant habituellement ces identités. Ce sont des expériences que les autres participant-e-s avaient aussi vécues, par exemple lorsque Kaori disait explorer des formes de féminité « cool » et « fortes » à la suite d'expériences en *kosupure*.

De façon plus générale, les expressions « *at home* » et « *ibasho* » étaient aussi utilisées par les participant-e-s pour définir les situations de mise en pratique du *kosupure* – et en particulier par celles pour qui le *kosupure* était apparu comme une carrière d'insertion sociale et économique. Ces termes étaient définis par les participant-e-s à travers les expériences que ces situations de *kosupure* permettaient de vivre, c'est-à-dire le sentiment de pouvoir « être soi-même » et d'être « entouré-e-s d'ami-e-s », même si elles et ils n'étaient que des ami-e-s potentiel-le-s. D'autres expressions étaient aussi parfois utilisées qui renvoyaient à un sens similaire. À titre d'exemple, Mai parlait « d'amour » (*ai*) et Kana de « compréhension » (*rikaï*). En un sens, nous pourrions dire que cette façon de définir les situations de mise en pratique du *kosupure* à travers un sentiment d'acceptation montrait comment ces interactions se liaient à des expériences d'inclusion sociale. Ce sont des expériences qui n'étaient pas retrouvées par tou-te-s les participant-e-s en dehors du *kosupure*, ou du moins pas de la même façon.

Considérant la façon dont la définition des situations se liait à la façon dont les participant-e-s construisaient leurs identités, il n'est pas anodin que le sentiment d'« être soi-même » était vécu plus facilement par les participant-e-s dans des contextes où les activités étaient souvent liées à jouer à « être autrui » ou à « être autre chose ». C'est justement la possibilité de définir les situations différemment et de se définir différemment *dans* ces situations qui permettait aux participant-e-s de se distancier des attentes qui pesaient habituellement sur elles et eux. Comme nous le verrons maintenant, ces expériences au niveau des interactions s'organisaient quelque peu différemment pour les participant-e-s s'inscrivant dans différentes carrières de *kosupure*.

9.1.3. Définitions des situations et des identités à travers les différentes carrières

L'importance qui était donnée à ces différentes définitions identitaires n'était pas la même pour tou-te-s les participant-e-s : elle variait en fonction des différentes carrières. Ce sont des expériences qui s'articulaient aux façons de définir les situations dans lesquelles elles et ils interagissaient, et la façon dont ces définitions de situations étaient transformées à travers le jeu. Ces façons de définir les situations s'organisaient parfois à travers les scénarios culturels et les scripts interpersonnels liés de façon générale à la vie quotidienne dans la culture japonaise contemporaine et aux règles de bienséance. À d'autres moments, elles se liaient aux façons définies comme appropriées ou souhaitables de pratiquer des activités ludiques comme le *kosupure*. Finalement, les définitions de situation s'inspiraient

parfois spécifiquement de scripts tangibles liés aux sources jouées à travers les mises en pratique du *kosupure*.

Dans un premier temps, pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, la définition de soi à travers l'identité sociale de *kosupureyeur-e* était la forme d'identification la plus importante. Peu de références étaient faites au monde « à l'extérieur » du *kosupure* ou à l'« identité personnelle » à l'extérieur du *kosupure* – ces faits biographiques à propos de soi (Goffman, 1963[2]). Parfois, des informations étaient cachées volontairement. Le contrôle d'information fait à travers les interactions ne servait cependant pas seulement à « cacher » des informations privées – comme le fait d'être en couple. Il servait aussi à présenter un récit particulier sur soi permettant une reconnaissance de statut elle-même associée à la carrière professionnelle de *kosupure*. De plus, même en costume, les participant-e-s s'assuraient de faire voir leur « style personnel », cet élément personnalisé sur lequel reposait en quelque sorte la définition de leur originalité individuelle (Goffman, [1961]1969 : 103). Mami, Mai et Yoko s'identifiaient et désiraient se distinguer en tant que *kosupureyeur-e*. Leur objectif était en quelque sorte de participer à définir les « bonnes façons » de faire du *kosupure*, et de servir de « modèle » et d'« exemple » de ces définitions particulières.

Pour ces trois participant-e-s, être capable de « bien jouer » les sources à travers différents types de mimétisme n'était pas une activité particulièrement importante à ce moment de leur carrière. « Jouer le rôle » était plutôt compris comme une forme

de « compétence » qui était nécessaire à la reconnaissance d'un statut en tant que *kosupureur-e* professionnel-le au sein d'une telle carrière. Les expériences d'imiter la source étaient souvent liées à des situations clairement définies comme des « performances », clairement marquées par des « signes » identifiant la transformation de la définition des situations. Tel-le-s des acteur-e-s professionnel-le-s, la clé était de se plonger dans le rôle pour un instant, de convaincre les individus en coprésence qui servaient d'audience sans pour autant se perdre dans le rôle joué. Ces participant-e-s ne désiraient pas seulement ou même principalement être reconnu-e-s comme les sources jouées : elles et ils voulaient être reconnu-e-s pour leur « authenticité » comme des *kosupureur-e-s* habiles à se transformer.

En contraste, les expériences de mimétisme étaient souvent les plus importantes, les plus fréquentes et parfois « les plus poussé-e-s » pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement. La définition des situations était souvent transformée à travers le jeu pour se plonger pleinement et profondément dans l'illusion du jeu. De plus, cet investissement dans le mimétisme se liait à la volonté et à la capacité de faire durer cette illusion à travers le déroulement des évènements, de garder active une définition de la situation qui permettait de se présenter, de se sentir et d'agir de façons définies par les participant-e-s comme différentes de celles en dehors du jeu. C'est en ce sens que la façon dont la définition des situations se liait pour ces participant-e-s à une division « claire » entre les identités personnelles et sociales propres à la vie en dehors du *kosupure*

et celles à l'intérieur des événements – à cette idée de l'« enchantement » des expériences vécues.

À titre d'exemple, pour Tetsuya, les débuts, les pauses et les fins de mimétisme s'organisaient habituellement à travers des temps et des lieux bien circonscrits – vestiaires, cabinets d'aisances et autres salles qui servaient de « coulisses » (Goffman, 1973). Ce sont entre autres de telles frontières qui permettaient aux participant-e-s de définir plus clairement la profondeur et la durée de leurs expériences ludiques, puisque la transformation « claire » de la définition des situations se liait à la transformation des façons de se présenter et de se définir situationnellement. Les expériences de reconnaissance dans ces situations étaient étroitement liées aux réactions et au soutien des autres individus en coprésence – transformant aussi parfois la façon dont ces autres individus définissaient les situations. Leur volonté et leur habileté à « jouer le jeu » étaient nécessaires, compétences développées à travers le temps. Citer les sources à travers le mimétisme produisait l'enchantement, tel un sortilège qui donnait aux participant-e-s l'opportunité de vivre quelque chose de « hors de l'ordinaire » et de « magique ».

Cette capacité de définir les situations en rapport étroit aux sources avait permis à ces participant-e-s de vivre des expériences positives et peu ou pas accessibles en dehors du *kosupure*. La pratique du *kigurumi* avait permis à Tetsuya d'« incarner et de donner la vie à » des personnages pour les faire voir à autrui. Ceci lui rappelait le premier moment où il avait vu du *kigurumi*, comme si ces personnages avaient

« bondi hors de la télévision ». Pour Daisuke, le *cosplay josou* lui avait permis de se sentir être et de se sentir reconnu comme « cute ». Ces expériences lui donnaient à vivre un sentiment recherché d'élégance et de raffinement. Finalement, pour Kana et Ai, ces expériences leur avaient permis de se libérer des règles de bienséance et de façons de se conduire « sérieuses », « sobres » et « ennuyantes ». Et bien que ces participant-e-s insistaient sur le fait qu'elles et ils ne « changeaient pas de personnalité », elles et ils ne considéraient pas le simple port du costume comme étant suffisant pour vivre ces expériences marquantes. L'identité personnelle définie à l'extérieur du *kosupure* était complètement cachée, parfois complètement revêtue.

Pour les trois dernières participantes pour qui le *kosupure* s'inscrivait dans une carrière d'insertion sociale et économique, l'interaction entre les façons de définir les situations et la façon de définir leurs identités était une fois de plus différente. En contraste aux participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, Kaori, Haruka et Tomoko ne se définissaient pas principalement en tant que *kosupureyeures* et elles cherchaient rarement à se distinguer des autres. Au contraire, elles accordaient une grande importance aux valeurs d'égalité et à la recherche d'amitié à travers les similarités. Elles s'identifiaient comme *kosupureyeures*, mais elles cherchaient aussi à présenter et à faire reconnaître d'autres éléments de leurs identités à travers leurs interactions. Cette capacité de se sentir « à l'aise » et de partager ces informations à propos de soi-même se liait directement à la façon dont les situations étaient définies comme « *at home* » et comme « *ibasho* ». Ces définitions de situations s'organisaient à travers les

interactions avec autrui, permettant parfois aux participantes de se sentir comme si elles pouvaient être « soi-même ».

De plus, en contraste avec les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, ces trois participantes ne cherchaient pas non plus à changer de manière profonde la façon dont elles se comportaient. Reproduire la source se limitait souvent au mimétisme corporel ou parodique. Elles ne s'engageaient pas dans des performances soutenues comme le faisait, par exemple, Tetsuya en *kigurumi*. Ceci ne change pas le fait que Kaori, Haruka et Tomoko s'identifiaient aussi profondément avec les sources. Elles mettaient simplement une importance souvent plus élevée sur la présentation d'autres éléments liés à leur identité personnelle à l'extérieur du *kosupure* et à leur identité pour soi. Parmi ces éléments, on note par exemple l'accent placé sur les intérêts personnels, ces intérêts que Kaori, Haruka et Tomoko identifiaient comme centraux à leur définition de soi.

L'amour éprouvé pour les sources était un point de « rencontre », matérialisé dans le costume qui agissait en tant qu'interface. L'amour des sources ouvrait la porte à la construction d'amitiés avec autrui, expériences rendues possibles à travers une définition des situations qui facilitait ce rapprochement inusité – la capacité de créer des amitiés à travers lesquelles elles se sentaient être valorisées et se sentaient exister pleinement. Contrairement aux participant-e-s investi-e-s dans une carrière professionnelle qui tendaient à choisir des événements fréquentés

par un grand nombre d'individus et désiraient élever leur « rang », ces participantes priorisaient le développement de relations d'amitié et de confiance avec un petit nombre d'individus avec qui elles partageaient des intérêts profonds. Kaori, Tomoko et Haruka choisissaient aussi davantage des événements moins achalandés tels des studios et où il était possible pour elles de se retrouver entre ami-e-s avec plus d'intimité.

9.2. Se définir « autrement » à travers le *kosupure*

Cette deuxième section poursuit notre discussion sur l'effet des activités liées à l'utilisation des sources et à la définition des situations sur le processus de construction identitaire. Nous nous intéressons ici plus spécifiquement aux expériences où la mise en pratique du *kosupure* semblait amener les participant-e-s à se voir sous un nouveau jour et à trouver une nouvelle dimension ou une dimension jusque là « cachée » de leur identité pour soi. Comme nous le verrons sous peu, ceci nous permettra de lier les expériences que vivaient les participant-e-s à travers leurs interactions avec autrui aux différents moments de leur pratique et à la place qu'elles et ils donnaient au *kosupure* dans leur vie et leur parcours de vie.

Deux points particuliers seront abordés au cours de cette section : la façon dont les participant-e-s s'identifiaient avec les sources qu'elles et ils choisissaient d'utiliser et la façon dont elles et ils se définissaient à travers le regard d'autrui aux cours d'interactions. Pour comprendre ces expériences, nous faisons appel à deux

concepts qui touchent notre compréhension de la reconnaissance chez Goffman et que nous avons brièvement discutés au chapitre 3, c'est-à-dire les identités sociales dites « discréditées » ou « discréditables » (1963[2]). Pour ce dernier, dire d'une identité qu'elle est « discréditable » signifie qu'il serait possible de mettre en doute qu'un-e individu la possède « réellement » ou de « prouver » qu'elle ou il ne la possède pas. Dire d'une identité qu'elle est « discréditée » concerne le fait accompli, cette reconnaissance retirée. La qualité dite « discréditable » des identités n'est pas une propriété de celles-ci : pour Goffman, elle émerge d'un processus d'évaluation sociale qui vise à consolider les identités personnelles et sociales des individus. Ici, c'est aussi la dimension subjective de la définition de soi qui nous intéresse, et donc la consolidation de ces identités dites personnelles et sociales à l'identité pour soi. Et c'est à définir ces expériences que nous nous tournons maintenant.

9.2.1. Sources et formes identitaires dans la mise en pratique du *kosupure*

L'identité de la source qui était jouée à travers les différentes formes de mimétisme était toujours discréditable. Aucun-e des participant-e-s ne croyait « réellement être » cette source au-delà du jeu. Plus spécifiquement, elles et ils ne croyaient pas que l'identité personnelle de la source était la leur – cette accumulation de faits biographiques. Or, cela ne voulait pas dire que les participant-e-s ne partageaient pas des similarités avec ces sources. Au contraire, elles et ils s'identifiaient souvent profondément avec les sources jouées et c'est justement parce que ces participant-e-s s'identifiaient avec ces sources qu'elles et ils venaient à les choisir. À d'autres moments, les participant-e-s recherchaient aussi

parfois des différences dans ces mêmes sources, des façons d'être et de se conduire à explorer. En ce sens, le fait que ces activités se déroulaient dans des contextes où les participant-e-s pouvaient se sentir accepté-e-s et « être elles et eux-mêmes » leur permettait et rendait plus facile d'approfondir ces expériences d'identification à travers la reconnaissance de similarités et de différences. Ce sont des expériences qui s'ancraient dans un processus comparatif constant entre soi et autrui, que cet autrui soit un-e individu en coprésence ou la source imitée. Et comme l'a déjà indiqué Jenkins, ces deux formes de relation à autrui jouent un rôle essentiel dans le processus de construction identitaire : « [t]aken – as they can only be – together, similarity and difference are the dynamic principles of identification, and are at the heart of the human world » ([1996[2008 : 18].

Que ce soit par souci des règles de bienséance dans la mise en pratique du *kosupure* ou par valeur de respect, les *kosupureyeu-e-s* en coprésence se gardaient habituellement de discréditer les identités mises de l'avant à travers l'utilisation de sources. Au contraire, elles et ils tâchaient de voir et de comprendre ce que la source pouvait leur dire à propos de l'individu qui se cachait sous cette surface, ce que cet individu leur communiquait à propos d'elle ou de lui-même à travers cette interface. Ceci ne veut pas dire que les *kosupureyeu-e-s* ne faisaient jamais de commentaires négatifs à propos d'autrui, mais plutôt qu'elles et ils ne le

faisaient pas ouvertement¹. Le respect était une valeur importante à la définition des situations et briser ce respect était souvent mal vu. Cette « latitude » dans les opportunités de présentation de soi permettait aux participant-e-s de plus facilement se voir, se redécouvrir de se reconnaître à travers ces sources.

Pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, l'utilisation des sources servait principalement à couvrir. Se transformer et se voiler devenait synonyme de dévoiler une « identité secrète ». Et bien que ces individus n'avaient exprimé aucun plan d'établir la trajectoire associée au *kosupure* comme leur projet principal au cours du terrain de recherche, discuter de cette pratique à travers des entrevues menées en profondeur nous avait permis de mieux comprendre la façon dont ces participant-e-s se sentaient et se définissaient en dehors du *kosupure*. Tetsuya, Ai, Kana et Daisuke voulaient ressentir des expériences « magiques », se sentir « ensoleillé-e-s ». À titre d'exemple, Kana explique :

People's line of sight, you'll stand out in that flashy appearance, won't you? [...] You become more confident. You'll become like more confident in your own identity too. Things like liking to be someone who puts great effort into doing a *kosupure*, to like to be someone who gives her best to be more cool than usual before turning to the camera. The *kosupure* identity's, that, what you'd call a 'minus identity', I think like doesn't it make it possible to cover? Like what you'd call my identity, there's a part of

ひとの目線、派手な格好すると目立つじゃん。[...]自身を持つきっかけになる。自分のアイデンティティーも自信を持てたと思うようになる。コスプレをするために努力している自分を好きだし、カメラを向けられてまえ、普段の自分よりも格好よく映ろうとがんばれる自分もある程度好きになれるっていうこと。コスプレによってアイデンティティーの、その、かけてる部分？アイ

¹ La présence de commentaires négatifs à propos d'autres *kosupure*eur-e-s était beaucoup plus fréquente en ligne dans ces situations où les individus pouvaient s'exprimer sous le voile de l'anonymat.

it that's not necessarily good. By doing *kosupure*, I'm able to conceal that, I'm able to cover it. That's what I think. I'm not erasing it perfectly, but I can create an illusion that it can't be seen anymore.

デンティティー、マイナスアイデンティティー？ていうのを多数カバーできるんじゃないかなと思う。私ていうアイデンティティーであまりよくない部分もあるじゃん。それをコスプレで言うもので隠せる、カバーできる。とは思ってる。完全にはけしていないけど、それが見えなくなると錯覚できる。

Pour ces participant-e-s, faire du *kosupure* leur permettait de se voir sous un nouveau jour. Un intérêt marqué était placé sur certaines formes de différences perçues entre sa propre identité et celle de la source. Ces expériences étaient vécues par ces participant-e-s comme une façon de dépasser les limites de ce qu'il était possible d'être et de faire dans d'autres contextes d'interaction et dans leurs autres trajectoires. Une autre façon de se définir, un autre versant de l'identité pour soi, une « minus identity » comme disait Kana. Ces expériences permettaient à ces participant-e-s de trouver et de mettre en valeur une « nouvelle partie » de leur identité. Ceci avait entre autres amené Daisuke à explorer de nouvelles pratiques vestimentaires dans son quotidien, pratiques qui lui permettaient de se sentir d'une autre façon même en dehors des évènements.

Bien que ces expériences avaient un effet sur la façon dont ces participant-e-s se définissaient et se présentaient à l'intérieur comme à l'extérieur des évènements, elles n'étaient jamais poussées au point de menacer ou de contester les identités revendiquées dans d'autres trajectoires – comme celle du *salaryman* au travail (Tetsuya) ou de la *full-time housewife* à la maison (Ai). Cela dit, dans ces

évènements, ces expériences participaient à discréditer ces façons dites traditionnelles de définir leurs identités pour un certain temps et avec certains autrui. Dans ces situations et à travers ces relations sociales spécifiques, ces participant-e-s faisaient leur identité autrement, « étaient » autrement. La forme identitaire « statutaire » à travers laquelle ces participant-e-s s'identifiaient et se définissaient à l'extérieur des évènements était voilée, cette forme relationnelle pour autrui et construite à travers les rôles qui découlent des scénarios culturels dominants (Dubar, [2000]2010 : 52). Mais à cette façon de se définir se lie aussi un projet « réflexif » plus personnel et plus intime, une facette de ce « Je pluriel » qui plonge ces individus dans le « Nous communautaire » du *kosupure*, cette communauté de projet (Dubar, [2000]2015 : Loc 1119). Les sources rendaient disponibles ces « autres » façons d'être soi-même.

En contraste, pour le second groupe de participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, la pratique du *kosupure* les avait amené-e-s à discréditer pour soi-même certaines façons de définir son ou ses identités à l'intérieur comme à l'extérieur du *kosupure*. Ceci avait amené ces participant-e-s à critiquer et contester certains scénarios culturels et scripts interpersonnels dominants, notamment ceux liés aux catégories de genre. Ces participant-e-s avaient trouvé dans ces sources quelque chose de profondément inspirant, une façon d'être et de se conduire qu'elles et ils désiraient s'approprier. L'idée n'était pas de simplement couvrir, mais de « devenir autrement ». Décrivant un de ses personnages préférés, Mai dit :

Utena was cool. I thought that I also wanted to become a cool person like Utena so I did that *cosplay* [...] Even though she's a girl she's good at fighting for herself. She's good at fighting, she's strong, and she protects girls. That makes her really cool [...] There (in the events), liking that series, I became friends and such with people that liked the *cosplay* I did of Utena, and I had lively discussions with them, it was fun [...] Like, reading Utena really gave me courage. I thought I should get strong too and such. And so, like, I became smarter [...] Practice, well, Utena also has weapons. I practiced how to use weapons a little too. It's fencing, and I, since a long time ago I had been doing kendo, and now I'm second *dan*. But, since that type of fencing is different, I studied that way of using it too.

うてながかっこうよかった。自分もうてな見たいな格好いいひとになりたいなって思ってコスプレをしました。 [...] 女の子なのに自分から戦いにいける。戦える強い、力が強いと、女の子を守る。ていうところがすごく格好良くて。 [...] そこで、好きな作品、自分がコスプレしてるうてなが好きな人と友達になれたりとか、話はずんだりしたのが楽しかった。 [...] すごくなんかうてなを読んで勇気もらった。自分も強くなろうと思ったし、それで、なんかちゃんと、頭もよくなったし。 [...] 練習、なんか、うてなは武器をもってる。武器の使い方をちょっと練習した。フェンシングだから、私、昔から剣道やってて、いま二段。でも、そういうフェンシングは違うからその持ち方は勉強した。

Mai s'identifiait avec Utena, et s'inspirait des différences qu'elle voyait en elle pour inspirer un changement dans sa vie qui pouvait sembler plus profond et plus durable que Kana dans la carrière d'enchantement. Utena était prise comme modèle et s'identifier avec elle amenait Mai à développer des qualités qu'elle jugeait désirables. Cette source l'avait amenée à discréditer certaines façons d'être qui l'avaient amené à travers des expériences d'intimidation, à perdre confiance en soi. En s'inspirant d'Utena, elle avait dit s'être mise à étudier plus fort, à s'entraîner plus fort dans les sports, à donner son maximum. Ce sont des expériences de transformation de soi qui avaient été facilitées par la reconnaissance qu'elle avait reçue de ses pairs lors d'évènements de *kosupure*, et à travers lesquelles elle s'était identifiée étroitement avec ces sources comme Utena. Ces sources ne servaient

pas simplement à définir une identité pour soi complémentaire ou alternative : cette définition identitaire était devenue centrale au parcours de Mai, Mami et Yoko.

Pour ces participant-e-s, nous pourrions dire que c'était la forme « réflexive » qui s'avérait être au coeur de la façon dont elles-ils construisaient leurs identités. Leurs expériences les avaient amené-e-s à réfléchir profondément sur ce qui les définissait, interprétant pour soi et redéfinissant parfois les catégories sociales qui avaient traditionnellement organisé l'identification et la définition de soi. La « passion pour la pratique », l'« authenticité du soi » et la « recherche de bonheur » servaient à définir le projet personnel, un projet qui avait été construit en relation étroite avec un désir de se faire reconnaître d'une certaine façon par des « Autrui 'significatifs' » (Dubar, [2000]2015 : Loc 1118). « Jouer l'autre » avait amené ces participant-e-s à « se jouer soi-même » d'une façon interprétée comme plus vraie et plus authentique. Pour elles et pour eux, la vie à l'extérieur du *kosupure* s'était liée à l'imposition de conventions, de normes sociales, de jugements des autres. En contraste, à travers la pratique du *kosupure* et les relations d'amitié et de connaissance qu'elles et ils avaient forgées, ces participant-e-s avaient senti avoir l'opportunité de se définir face à une vision de soi qu'elles et ils interprétaient comme idéale.

Cela dit, la façon dont les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle construisaient leurs identités était loin d'être « autodéterminée » ou « libre ». Elle s'inscrivait dans la construction d'une carrière professionnelle qui se

liait à l'industrie culturelle et donc à la création de « nouveaux » rôles liés à l'économie du Japon. Se détacher des formes traditionnelles d'identification participait à en institutionnaliser de nouvelles, en particulier dans ces situations où ces participant-e-s se présentaient comme des stars de la culture populaire, des « modèles », des « idéaux » à suivre. De plus, la contestation de certaines catégories sociales en recyclait parfois d'autres qui auraient pu être considérées comme tout aussi contraignantes – notamment lors de la performance de la féminité hégémonique pour le travail de *tarento* (Mai).

Dans un troisième temps, pour les participantes pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion, les sources jouaient ces deux rôles que nous venons de présenter. D'un côté, elles permettaient aux participantes de se distancier des expériences qu'elles vivaient en dehors du *kosupure* et qui apparaissaient souvent comme remplies d'incertitudes ou même de stress. De l'autre, ces expériences leur permettaient de se sentir valorisées et de se rapprocher des autres en vertu de ces éléments de leur identité qui étaient, justement, valorisés. Par exemple, pour Kaori, le premier personnage qui l'avait amenée à s'intéresser au *kosupure* était Konata, issu de la série *Lucky Star*. C'est ainsi qu'elle raconte la façon dont ce personnage l'intéressait, la façon dont elle pouvait s'identifier avec Konata :

Konata from *Lucky Star*, well I like her. I like her. I've really loved her since I started to become an *otaku*, I guess. I mean, she is like an *otaku*, but she's friendly with other people, works part time and also studies. So, it's like this ordinary girl who enjoys her life. Since I want to enjoy my life, I guess she's quite an ideal person as a character.

Au moment où Kaori avait fait ce *kosupure*, elle était elle aussi aux études. Elle travaillait elle aussi dans un emploi à temps partiel. Elle se considérait, elle aussi, comme une *otaku* – ce mot renvoyant selon elle à être une grande fan de la culture manga et *anime*. Mais contrairement au personnage de Konata, elle vivait un important sentiment d'isolement social - se décrivant comme presque *hikikomori*. C'est ainsi qu'à un autre moment, elle expliquait de la façon qui suit ce que le *kosupure* lui avait apporté :

Well I guess like I said before, I used to be cooped up in my room, during my freshman and sophomore years of university. It was quite changing that I now go out on weekends, now, to hang around with my friends. And I feel more motivated now to do a better job, and my school work. Since (chuckle), since I have to do the school work in order to, you know, to spend the time to go out with my friends during the weekends, so... And, and also I would do something, something that's fun, that's fun, that's something that I feel I belong, and I guess... I feel, yeah, like something that's really productive. So like, (laugh) so like yeah, so, I guess I became more optimistic.

Kaori a pu devenir plus optimiste à travers le *kosupure*. Comme Konata, elle a décidé de chercher le bonheur dans sa vie et d'espérer quelque chose de mieux pour elle-même dans le futur – même si ce futur l'inquiète beaucoup puisqu'il semble incertain. Elle s'applique donc au moment présent pour trouver quelque chose de mieux dans le futur. Elle fait du *kosupure* en « attendant » cette autre chose. Et se concentrer sur ce futur lui permet de comprendre les défis qu'elle rencontre non pas comme des défaites, mais comme des contretemps ou des étapes à franchir. Bien qu'elle cherche aussi d'autres avenues professionnelles grâce aux compétences qu'elle a développées à travers le *kosupure*, elle continuait à passer des entrevues pour trouver un emploi régulier dans son domaine de

formation. Elle vivait une identification qu'elle identifiait comme profonde avec les sources et les autres *kosupureyeur-e-s*, mais n'avait pas décidé de s'investir complètement dans cette trajectoire. Le *kosupure* lui permettait de se distancier partiellement des projets qu'elle poursuivait, mais pour lesquels elle ne croyait pas recevoir, du moins pas encore, une reconnaissance satisfaisante.

Nous pourrions dire que c'est dans le récit de ce troisième groupe de *kosupureyeures* que la crise économique qui a commencé avec les années 1990 s'est le plus explicitement liée à une « crise des formes identitaires » (Dubar, [2000]2015 : Loc 2703). Dans ce contexte social et économique particulier, ces participantes ont été confrontées à plusieurs épreuves touchant directement les questions d'identification, de reconnaissance et de définition de soi. C'est en ce sens que la crise liée à l'économie se liait à une crise des identités, c'est-à-dire la façon dont les transformations propres au marché de l'emploi et aux transitions dans l'âge adulte s'étaient pour elles articulées avec une rupture des modes d'identification traditionnels. Ces expériences établissaient une tension entre la façon dont elles cherchaient à se définir et la reconnaissance de formes statutaires d'identification, notamment la difficulté de faire avancer leurs projets professionnels ou familiaux. Ce qui était recherché, c'était le projet de vie et un point d'ancrage dans les relations à autrui, ce désir de mettre fin aux transitions incertaines. Au coeur de la façon dont elles construisaient leurs identités se trouvaient la recherche de reconnaissance et la clarification des projets futurs, qui se liait à la forme narrative « biographique pour soi » identifiée par Dubar :

C'est « cette histoire que chacun se raconte à lui-même sur ce qu'il est », ce Soi narratif que chacun a besoin de faire reconnaître non seulement par des Autrui significatifs, mais aussi par des Autrui généralisés. C'est l'indice d'une quête d'authenticité, un processus biographique qui s'accompagne de crises. C'est la continuité d'un Je projeté dans des appartenances successives, perturbé par les changements extérieurs, secoué par les aléas de l'existence. ([2000]2015 : 1128)

Pour ces participantes, les scénarios culturels et les scripts interpersonnels associés aux sources leur permettaient de « cadrer » le regard d'autrui porté sur elles. Mettre de l'avant de telles présentations de soi clarifiait pour les autres les attitudes à se faire envers elles lors des interactions. Une présentation de soi, une reconnaissance et des attentes claires permettant de dissiper les inquiétudes.

9.2.2. Se définir à travers les yeux des individus qui nous entourent

Plusieurs participant-e-s ont explicitement fait référence à la façon dont la mise en pratique du *kosupure* les amenait à se voir « comme si de l'extérieur » – et ce à travers les différentes carrières présentées. Un regard de soi sur soi-même comme si sur autrui, expliqué comme ayant été développé à travers ce travail de présentation de soi qui était essentiel au *kosupure*. Tetsuya avait décrit une telle expérience à travers la performance du *kigurumi*. Parmi les différent-e-s participant-e-s, c'est l'explication de Mami qui était la plus claire :

Myself, for example, there's a mirror right? Paff, when standing in front of a mirror, you can see your own figure right? For example, your clothes, that type of thing, if something's hanging. If something was like hanging from you, like trash. And then, even looking around you wouldn't normally realize it but, if you look at yourself then paff, you'll realize 'ah, there's something there'. That type of thing, your hair and such. That type of stuff, a sensation like

自分を、例えばさ、鏡があるじゃない？ぱって鏡の前に立った時に、自分の姿が見えるでしょ？例えば、服に、このへんに、ゴミがついてたとする。落ちてたゴミとかがついてたと。で、自分じゃこうやってても気づかないけど、ぱって見たら、「あ、ゴミついてる」って分かるでしょ。この辺とかに、髪の毛ついてたりしたら。そういう風

being able to see yourself from outside is what I now feel, doing *kosupure*. I only have two eyes here, so that kind of seeing, right now I can only see you. If I don't turn around I can't see myself. But, when you do *kosupure*, you change into something different than yourself right? You change into something different than what you were up until then, and maybe for that reason, it becomes easy to see the things that are different than the usual you. Of course, that goes for makeup and clothes, but also for behavior. The behavior we were talking about, right? Like actions and such, that type of thing.

に、自分を外から見れるような感覚になってきたかな。コスプレすると。自分の目はここにしかないから、こう見えているのは、今アレクシスしか見えてない、自分はこうしないと見えないし、背中なんて見えない、自分でこうやったって。けど、コスプレをすると、自分とは違う格好になるでしょ、それまでの自分とは違う格好になるんだけど、だからなのか、普段の自分と違うところが分かりやすい。メイクとか服装はもちろん違うんだけど、ふるまい。さっきのBehaviorだよね。行動とか、そういうものが

La mise en pratique du *kosupure* avait donc amené les participant-e-s à poser un regard particulièrement engagé sur elles et eux-mêmes, un regard que nous pourrions lier à celui de l'autrui généralisé chez Mead. Comme nous le verrons maintenant, ce regard sur soi-même se liait de différentes façons aux expériences de reconnaissance et à la définition de soi pour les participant-e-s.

Pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, les situations où leur identité de *kosupureyeur-e* ou celles jouées lors du mimétisme de sources étaient discréditées n'avaient pas un effet aussi important que pour les autres participant-e-s. Elles et ils vivaient une reconnaissance importante en dehors de cette trajectoire ludique et le fait de jouer autrui était, à priori, une expérience exploratrice. Les tensions survenant lors d'interactions pouvaient rapidement être atténuées en récitant un autre sortilège social de justification : « *korette, asobi dake da yo!* » « Ce n'est qu'un jeu! » Ceci ne veut pas dire que ces expériences étaient moins importantes pour la façon dont cette pratique leur permettait de définir leurs

identités, seulement que ces expériences étaient parfois plus facilement accessibles et que ces individus avaient moins à « perdre » lorsque celles-ci étaient discréditées lors d'interactions particulières. Elles et ils n'avaient qu'à recommencer, ou à essayer quelque chose de différent. Ces expériences étaient convoitées pour autant qu'elles permettraient d'enchanter le quotidien. Leur temps et leur énergie pouvaient y être investis de manière importante, mais la reconnaissance et la valorisation qu'elles et ils vivaient ne se trouvaient jamais seulement dans cette pratique. Cette reconnaissance et cette valorisation étaient vécues comme un « plus », une expérience excitante additionnelle de la vie à répéter autant qu'elle serait, justement, excitante.

Pour les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle, le portrait était différent. Cette trajectoire était au centre de leurs parcours et était centrale à leur inclusion sociale et économique. Au début du second chapitre, nous avons brièvement présenté certaines des expériences de Mami, participant-e identifié-e comme étant de sexe masculin à la naissance et qui, à travers le *kosupure*, avait découvert et exploré d'autres façons de se présenter et de s'identifier qui étaient associées à la féminité. Après être déménagé-e à Tokyo à la fin de ses études, Mami avait travaillé comme *office lady* pour quelque temps. Comme nous l'avons expliqué au chapitre 7, Mami avait cependant quitté cet emploi après quelques années pour devenir gérant-e d'un café où les employé-e-s étaient des femmes transgenres ou des hommes qui s'habillaient en vêtements faits à l'intention des femmes. Pour Mami, les expériences découlant de sa pratique du

kosupure avaient été marquantes dans sa façon de se définir. Entre autres, les façons d'être et de se conduire que Mami avait exploré et à travers desquelles Mami s'était identifié-e avaient à certains moments « débordé » des frontières spatiales et temporelles des événements :

With the intention of a man... I thought I looked like a man... I went into the men's bathroom and an old man told me 'the women's bathroom is over there!' I replied 'I am a man.' And then, he got angry and yelled 'so bothersome!' He was angry, even though he's the one that offended me. So I thought, aah, if it's like that, well maybe I should just try and go in the girl's bathroom and see what happens, if I don't talk. I mean, those aren't people I know right? If I don't talk they won't know, won't think I'm a man. There are only stalls in the women's bathroom anyways right? They're all private rooms so people aren't peeking, right? First, men... the thing women worry about most if men come into the women's bathroom is that they'll peek right? But, I don't do things like that so, If people are talking I just go along. If I go into the men's bathroom, for example if I go in a skirt, I go in the men's bathroom wearing this kind of clothing, it'll be bothersome and troublesome to others, for men. 'I'm also a man, and please excuse me but, since I don't intend on peeking, please let me use the women's bathroom too,' is what I'm feeling.

男のつもりで、男に見えると思ってたから、男子トイレ行ったら、おっちゃんに「女子トイレあっちだよ！」って言われた。「男です」って言ったの。そしたら「めんどくせえな！」っておこられて。逆ギレされて。「ああ、」と思って、それで、じゃあ女子トイレ行ってみようと思って行ったら、しゃべんないから。知らない人ばかりじゃん？しゃべんないから分からない、パッと見、男だって。女子トイレって全部個室じゃない？全部プライベートルームになっているから、のぞかれないじゃない？まず。（男子...）女の人、女子トイレに男の人が入ってきて、一番気にするのは、のぞかれないか、じゃない？けど、うちにはのぞく気はないし、そういうのが、話せば伝わるのね、女の人たちには。男子トイレに行ったら、例えばスカートはいていて、この格好で男子トイレ行ったら、迷惑がかかると。（男子トイレの人）男性の方に。男性なんですけど、申し訳ないですけど、のぞく気はないので、女子トイレ使わせてください、っていう感覚なのね。

Un écart entre la façon dont Mami et le vieil homme définissaient « faire la masculinité » a émergé au cours d'une interaction fortuite, et ceci a imposé le poids d'un « dérangement » sur ces individus. Ce, même si Mami avait l'intention de faire la performance de la masculinité pour, justement, ne pas déranger autrui. Cette tension survenue au cours de l'interaction a amené Mami à réfléchir à propos de

situations similaires et sur les interactions futures possibles dans de telles situations. La question était de définir ces situations qui pourraient s'avérer source de difficultés dans le futur et de définir la meilleure façon de se présenter dans celles-ci. C'est un point tournant qui a eu, bien sûr, un important effet sur la façon dont Mami s'est défini par la suite et sur la façon dont Mami a décidé de se présenter en présence d'autrui.

Se voyant à travers les yeux d'autrui, ces expériences ont amené Mami à tenter de consolider différentes façons de se définir et de se présenter qui lui apparaissaient parfois comme étant en tension. À titre d'exemple, considérons cette expérience qui avait marqué Mami :

At times when I'm just by myself in the room, I do man-like behaviour. Like, movement that resembles men's, right. For example, bathroom and such, men go standing, right? Since no one's looking, since you're at home... though you'd still think, we'd still think, 'is it alright [to do that]?' But, if you do that, wouldn't you think to yourself 'ah, I'm a man'? That [kind of experience] has gone away. It's that kind of feeling, it's kind of difficult. That kind of thing, there's behaviour that seems like it's masculine and feminine and such right? [...] And so, even picking up behaviour that seems masculine or behaviour that seems feminine... but thinking to yourself 'therefore I'm a man' and 'therefore I'm a woman' and such... I do that kind of behaviour so 'after all, I'm a man, right', I used to think like that, some time ago. 'ah, indeed, I have the body of a man and such, inside my head I'm a man and such'... that's how I thought, right... 'but, I'm a man so indeed I'm a man right' is what I thought but, more recently, like about 3-4 years prior, whatever I do, not a man, not a woman, in between.

部屋でたった一人になった時に、男っぽい行動をする。男みたいな動きをするのね。例えばトイレとか、立ってするじゃん、男の人は。誰も見ていないから、家だったら、「いいか」ってするんだけどね。うちらもね。けど、それをやると、自分で「あ、男だ」って思うじゃない？...っていうのがなくなったの。そういう気持ち、ちょっと難しいんだけど。そういう風な、男らしい行動とか女らしい行動とかあるでしょ？ [...] だから男らしい行動を取っても、女らしい行動を取っても、でも、自分が「だから男だ」とか、「だから女だ」とか...。そういう行動を取るから「やっぱり男だな」って思ってたのね、昔は。「ああ、やっぱ身体は男だし、頭の中も男だし（全部考え方ね）、が、男だからやっぱ男だって」思ってたけど、最近、ここ3-4年くらいは、何をしていたいも、男でも女でもなく、真ん中。

Ainsi, si Mami avait dit que le premier exemple l'avait amené-e à s'identifier davantage comme une femme, ce second point tournant dans sa vie l'avait amené-e à se définir ni comme l'un ni comme l'autre. Se définir comme dans un « entre deux » se liait à un sentiment de se sentir à l'aise avec différentes façons d'être et de faire son identité qui dépendaient aussi en grande partie du soutien et de l'acceptation des autres individus participant à ces interactions. En un sens, c'est en partie la recherche d'une telle reconnaissance qui avait amené Mami à s'investir pleinement dans cette carrière professionnelle de *kosupure*.

Pour les trois participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'insertion, de telles transformations survenaient aussi. Or, à la différence de Mami, Mai et Yoko, ces participantes ne s'étaient pas complètement investies dans ces façons de se définir. À titre d'exemple, Haruka a discuté au cours des entrevues qu'elle ne se sentait pas vraiment en confiance et avait un certain complexe (*konpurekksu*) face à son corps, disant que sa taille était supérieure à celle qu'elle aurait souhaité avoir. Or, dans le cadre du *kosupure*, son corps lui avait permis de faire du *dansou* et des personnages issus de sources d'une façon qui avait été très complimentée par ses ami-e-s. Ces expériences lui ont amené une reconnaissance qu'elle n'avait pas sentie auparavant, se sentant valorisée pour quelque chose qui la rendait spéciale et unique. Ce sont des expériences qui se sont tissées à travers des liens d'amitié eux aussi en articulation, passant certes à travers les costumes et cadres utilisés pour modaliser la définition que les individus présents avaient de ces situations. Avec les années, ces différents contextes de mise en pratique du *kosupure* sont

devenus un endroit que Haruka pouvait, elle aussi, appeler *ibasho*. Un endroit où elle se sentait en confiance.

Grâce à cette confiance et à ce sentiment de pouvoir être elle-même, Haruka a aussi décidé - peu avant la troisième entrevue - de commencer à faire des *kosupure* plus féminins. Elle avait dit éprouver une grande réticence à faire ces expériences, disant qu'elle croyait qu'elle n'y arriverait tout simplement pas. Mais le soutien de ses ami-e-s et leur aide au cours de la préparation lui avaient fait changer d'avis. Le regard que ces ami-e-s portaient sur elle était positif et franc selon elle, un regard qui contrastait avec celui d'autres individus dans des situations de la vie quotidienne et qu'elle ressentait comme étant lourd de jugements. Ceci l'avait amené à se voir à travers les yeux de ses ami-e-s, et à explorer de nouvelles façons de se sentir et de se conduire au cours d'interactions. Ces expériences positives lui ont permis d'ajouter de nouvelles sources possibles à son répertoire, et de développer une confiance liée à soi-même et à une performance de la féminité qu'elle sentait peu reconnue auparavant. En quelque sorte, ces expériences avaient eu un effet marquant sur la façon dont Haruka vivait le « regard d'autrui », sur la façon dont elle avait intériorisé les attitudes d'autrui envers elle et la façon dont elle présentait son corps. Comme Mami, le *kosupure* avait permis à Haruka de se voir différemment à travers les yeux d'autrui.

Photo 33. Complètement à gauche, Haruka dans un évènement thématique.

Photo 34. Complètement à droite, Haruka en cosplay dansou durant un évènement danpa.



En contraste, Haruka ne se sentait pas prête à explorer ces façons de se présenter en dehors du *kosupure* comme Mami l'avait fait. Une limite du jeu était justement qu'il était impossible de garantir qu'une telle reconnaissance serait octroyée en dehors de ces contextes spécifiques, rendant peu « prédictible » la réaction d'autrui en dehors du *kosupure* (Jenkins, [1996]2008 : 153). L'expérience de telles limites amenait son lot d'émotions négatives et de questions, se transformant au cours des parcours. Un tel exemple serait la façon dont l'âge s'est peu à peu transformé en une frontière pour Tomoko au cours de ses 11 ans de mise en pratique du *kosupure*. Si le *kosupure* a apporté beaucoup à Tomoko, il est important de préciser que ces expériences se sont, pour elle, construites sur des présentations de soi à travers des sources liées à des représentations assez conventionnelles de la féminité « *kawaii* » (cute).

Tomoko travaillait comme modèle. Elle était aussi habile pour coudre des costumes, en possédant plus de 200 au moment où nous nous sommes rencontré-e-s. Ayant des ami-e-s faisant d'autres types de personnages, Tomoko aimait faire le *kosupure* de jeunes héroïnes – trouvant une similarité dans la féminité qui caractérisait les sources qu'elle aimait et provenant de séries comme *Sailor Moon* et *Heart Catch Pretty Cure*. Or, au cours des années qui avaient précédé la fin des entrevues, la question de son âge était devenue matière à réflexion pour elle. Ces réflexions découlaient directement d'expériences vécues face au regard qu'avaient porté d'autres individus sur elle. Un tel exemple était survenu dans un évènement où nous étions allé-e-s ensemble, et où Tomoko et son amie faisaient du bénévolat en *kosupure* pour un festival pour enfants (photo 35). Dans ce contexte, la réaction des plus jeunes avait été claire : ces deux personnes « étaient » les vrais personnages. Un enfant, un peu plus vieux et moins crédule, avait explicitement demandé « êtes-vous les vrais personnages? » Une autre a rapidement dit « Il n'y a pas de doute! Regarde, elles ont les vraies baguettes magiques! » Et au milieu de cette ambiance magique et positive, la question d'un vieil homme est venue percer la situation et redéfinir le cadre : « madame, vous avez quel âge? » À ce moment, j'ai vu le visage de Tomoko changer.

Comme nous l'avons vu au chapitre 7, Tomoko était tout à fait consciente de son âge et des scripts qui définissaient cette période de la vie. Elle disait qu'elle avait l'âge de se marier et d'avoir des enfants. La question du vieil homme lui rappelait la norme sociale, lui rappelait un ensemble de scénarios culturels traditionnels qui

étaient liés à une intersection particulière du genre et de l'âge. Et ce rappel l'amenait à réfléchir à ses plans. Elle se disait qu'elle devrait trouver un partenaire et de la stabilité, et qu'une mère ne pourrait passer tant de temps à faire des activités « pour soi-même », puisqu'une telle pratique n'était pas perçue comme compatible avec le rôle d'une « bonne » mère. De tels scénarios culturels sont encore très présents dans le Japon contemporain, et participent à tracer certaines des limites du *kosupure*. Une de ces limites est la définition de qui « peut » faire du *kosupure* d'une façon définie comme légitime. Ou encore, de ce qui « peut » être joué par des *kosupureyeu-r-e-s* qui occupent des positions sociales particulières.

Photo 35. En rose, Tomoko.

Photo 36. Tomoko faisant un personnage de la même série dans un autre évènement



9.3. Élasticité des modes d'identification et des définitions de soi

À la lumière de cette réflexion sur le processus de construction identitaire et la définition des situations, considérons un exemple additionnel tiré de l'observation participante. Dans l'évènement dont il est question, il était interdit pour les hommes de faire du *josou* et donc de porter des vêtements destinés aux femmes. Me trouvant dans le vestibule, j'ai vu entrer un couple de *kosupureyeur-e-s* que j'avais déjà rencontré dans d'autres évènements. Ces deux *kosupureyeur-e-s* faisaient habituellement des couples de personnages *josou* et *dansou* ensemble, sources qui provenaient de mangas et d'*anime*. En d'autres mots, la femme faisait les personnages masculins et l'homme faisait les personnages féminins.

Bien que les règles interdisaient formellement le *josou*, l'homme était arrivé et entré dans l'évènement habillé en robe avec une perruque, du maquillage et des talons hauts. Il a pu entrer sans problème puisqu'il n'était pas encore, techniquement, en train de participer à l'évènement. Il s'est rapidement dirigé vers la salle d'habillage. Peu de temps après, il en est ressorti. Il était toujours habillé en jupe, avec une longue perruque et ses talons hauts. Quelques minutes se sont écoulées et, sans surprise, un garde de sécurité s'est approché de lui et de sa partenaire pour leur rappeler que le *josou* était interdit dans cet évènement.

Face au garde, ce *kosupureyeur* a immédiatement répondu qu'il n'était pas en train d'enfreindre les règles. Il n'était pas en train de faire du *josou* : il était

simplement en train de reproduire un personnage mâle appelé Benten, un personnage de la série *Zone-00*. C'était plutôt ce Benten qui, dans l'histoire de cette série manga, faisait du *josou*. Or, si les règles de l'évènement interdisaient le *josou*, elles ne disaient rien à propos de faire des *cosplay* de personnages qui eux font du *josou*. Les échanges ont continué pour quelques minutes. Ayant l'air un peu confus, le garde a accepté les explications du *kosupureyeur* et est retourné à ses propres occupations, laissant le couple poursuivre leurs activités.

Dans cet exemple, on voit à quel point la relation entre la définition des situations et la définition des identités est importante pour le déroulement des interactions. On entrevoit les limites du jeu à travers l'application des règles par le garde, un exercice qui participe aussi à réguler les façons définies comme légitimes de faire du *kosupure*. En revanche, on voit aussi comment ce *kosupureyeur* et sa partenaire ont su et pu utiliser leur expérience et leurs connaissances pour affirmer et « défendre » certaines façons de paraître et de se conduire à travers le *kosupure*. De telles négociations se déroulent aux frontières de ce qui est admis et possible, aux marges des définitions de situations et des définitions identitaires.

Pour les participant-e-s, c'était souvent ça « découvrir et explorer de nouvelles façons de vivre et de faire ses identités » : une opportunité d'affronter les regards parfois incertains dirigés vers soi avec la détermination de les voir se transformer en reconnaissance, une incertitude qui pouvait à la fois être la leur et celle d'autrui. Ces expériences s'articulaient à travers un rapport dialogique entre vivre et faire

l'identité, c'est-à-dire ces situations où des formes d'identification éprouvées menaient à de nouvelles présentations de soi et où des façons de se conduire ouvraient la porte, de manière réciproque, à de nouvelles interprétations du vécu.

Dans le livre *Social identity*, Jenkins explique à quel point, pour lui, la définition des identités est un processus nécessaire à l'expérience du « monde humain » :

one of the first things that we do on meeting a stranger is attempt to identify them, to locate them on our 'mindscapes' (Zerubavel 1997). The cues that we rely upon include embodiment, clothing, language, answers to questions, incidental or accidental disclosures of information, and information from third parties. Our efforts are not always successful, either: 'mistaken identity' is a common enough experience to be a staple of folktales and literature. Equally familiar is the theme of 'lost' or 'confused' identity: people who can't prove who they are, who appear not to know 'who they are', who are one thing one moment and something else the next, who are in the throes of 'identity crises'. Situations such as these provide occasional cause to reflect upon identity. We try to work out who strangers are even when we are merely observing them. We work at presenting ourselves, so that others will work out who we are along the lines that we wish them to. We speculate about whether so-and-so is doing that because of 'her identity'. And we talk. We talk about whether people are born gay or become gay because of their upbringing. About what it means to be 'grown up'. [...] Public concern about identity may wax and wane, but the perpetual bottom line is that we can't live routine lives as humans without identification, without knowing – and sometimes puzzling about – who we are and who others are. ([1996]2008 : 26)

Pour les participant-e-s, faire du *kosupure* avait aussi en quelque sorte « toujours » été une question d'identités : les identités des sources qui les interpellaient, les façons d'imiter ces sources, comment se présenter aux autres, comment définir les identités des autres jouant eux même de différentes façons d'autres identités. Dans le récit de chaque participant-e, nous avons aussi pu trouver plusieurs expériences spécifiques qui avaient eu un effet marquant et profond sur leur façon de s'identifier et de se définir. Que ce soit dans l'immédiateté du moment au cours d'interactions

ou à travers le temps depuis les premières expériences, la pratique du *kosupure* s'était liée à la construction identitaire des participant-e-s.

Chose certaine, les expériences que les participant-e-s vivaient à travers le *kosupure* entraient parfois en tension avec les scénarios culturels et les scripts sociaux qui avaient traditionnellement servi à définir une bonne vie, le succès, les façons appropriées de se présenter, d'interagir. La situation où le vieil homme avait demandé à Tomoko son âge en était un exemple. Une autre situation où j'avais été frappé par la violence des propos que les individus pouvaient avoir à l'égard des *kosupureyeu-r-e-s* avait été lors d'un souper organisé chez une amie à Tokyo. Une personne que je connaissais avait commencé à parler de ses expériences en *kosupure josou*, de ces moments où il se déguisait en femme. Cet individu était généralement très discret et il ne fait aucun doute qu'il se sentait être dans un lieu où le partage était possible, se croyant entouré d'ami-e-s. Or, un autre invité que nous ne connaissions pas l'a tout simplement interrompu, lui demandant de façon directe: « Ah, pardon. Je ne comprends pas tout à fait, mais, as-tu des problèmes de santé mentale (est-ce que ta tête est correcte)? » (アア、すみません。ちょっとわからないんだけど、頭大丈夫なの?) Cette expérience m'a brusquement rappelé que, même si les individus et les milieux associés au *kosupure* étaient généralement inclusifs et ouverts à la différence, la vie à l'extérieur de cette pratique pouvait être pavée d'incompréhension, menaçante même – et d'une façon beaucoup plus agressive que le garde qui patrouillait l'événement décrit au début de cette section.

Le rappel à la norme se faisait avec une énorme facilité, souvent incontesté, même chez soi ou chez des ami-e-s.

En contraste, les expériences de *kosupure* étaient par définition organisées en vertu d'une « flexibilité », d'une « souplesse » quant aux modes d'identification et aux façons de se définir. Accepter la différence était une règle tacite, contrairement à plusieurs autres contextes d'interaction et à d'autres moments de la vie des participant-e-s où elles et ils sentaient devoir se conformer à des formes identitaires culturelles ou statutaires institutionnalisées, pour autrui. La transformation de la définition des situations à travers le jeu permettait aussi une transformation des façons de se conduire, de se sentir, de se définir à travers le jeu. Nous pourrions ici parler de l'« élasticité » des scénarios culturels et des scripts interpersonnels, liés à différents modes d'identification et à différentes formes de reconnaissance sociale. C'est une expression qui a été utilisée par certain-e-s auteur-e-s pour parler du travail salarié, mais qui s'avère aussi être fort pertinente ici pour réfléchir la façon dont les individus parviennent à plier les conventions à l'aide du jeu (Martuccelli, 2006 ; Zarifian, 2004).

L'analogie de l'élastique rappelle que les frontières normatives qui régissent les façons de faire et d'être ne sont jamais complètement inflexibles. Elle rappelle aussi que les individus ont toujours une certaine marge de manoeuvre pour négocier et parfois contester les prescriptions sociales, même celles liées aux identités. Jusqu'ici, nous avons discuté plusieurs exemples nous montrant les façons dont le

kosupure permettait de « tirer sur l'élastique » des scénarios culturels et des scripts interpersonnels. Ces expériences menaient parfois les participant-e-s à transformer la façon dont elles et ils vivaient le processus de construction identitaire au niveau subjectif, faisaient leurs identités dans les interactions ou encore interprétaient leurs réalités sociales. Et ces transformations semblaient parfois s'inscrire dans la durée, au-delà des frontières spatiales et temporelles du jeu.

En revanche, comme l'indique Zarifian, « il existe une force de rappel. Force de rappel qui peut être brutale, au moment où il s'agit de rendre des comptes [...] avec un risque de rupture de l'élastique » (2005: 205). Dans l'exemple discuté en début de section, le garde aurait pu refuser catégoriquement la façon dont le *kosupureyeur* avait interprété la règle sur le *josou*. Les craintes associées à ce rappel de force ou à la rupture possible de l'élastique étaient aussi apparues dans les récits des participant-e-s. On peut par exemple penser à la façon dont certain-e-s participant-e-s avaient été amené-e-s à cacher leurs expériences de *kosupure* à certain-e-s de leurs autrui significatifs, ou comment cette pratique en avait amené d'autres à mettre fin à des relations de connaissance autrement identifiées ou identifiées par d'autres comme importantes – notamment des relations familiales ou des relations amoureuses. On peut aussi penser à comment certain-e-s participant-e-s cachaient des informations liées à leur vie à l'extérieur du *kosupure* aux individus à l'intérieur de cette pratique, et vice versa. En ce sens, si la pratique du *kosupure* permettait de suspendre ou de transformer certaines des attentes qui participaient à organiser les expériences des participant-e-s, elle n'« annulait » pas

complètement la résistance de certains scénarios culturels et scripts interpersonnels au changement.

Comment le processus de construction identitaire s'articulait-il à travers la pratique du *kosupure*? À travers ce chapitre, nous avons vu que la façon dont les participant-e-s avaient construit leurs identités avait été influencée par des expériences marquantes vécues au niveau des interactions. Nous avons ainsi identifié deux façons dont le *kosupure* transformait les expériences d'identification et de définition de soi au cours de ces situations d'interaction.

La première était liée à la façon dont les définitions de situations au cours de la mise en pratique du *kosupure* s'articulaient avec différentes façons de définir les identités pertinentes à ces interactions. Ce sont ces règles qui permettaient de transformer les activités sérieuses en activités ludiques et qui ouvraient la possibilité de faire et de vivre les identités autrement. Ces expériences permettaient aux participant-e-s d'explorer ce « désir de transformation » dans des contextes où elles et ils se sentaient « chez soi » et où elles et ils sentaient pouvoir « être soi-même ». Pour certain-e-s, comme Tomoko et Kaori, les contextes associés au *kosupure* étaient les seuls endroits qualifiés ainsi. Pour d'autres, comme Kana, les contextes de *kosupure* n'étaient qu'un des endroits identifiables comme *ibasho* – bien que la forme de reconnaissance y étant trouvée était identifiée comme particulière, unique. Pour certain-e-s, comme Tetsuya, ce sentiment était étroitement lié à des

expériences particulières de mimétisme – pour lui, en *kigurumi*. Pour d'autres, comme Daisuke et Mami, les façons d'être et de faire l'identité se déployaient aussi dans d'autres contextes d'interaction.

La seconde façon dont la mise en pratique du *kosupure* transformait ces expériences renvoyait plutôt à la définition de l'identité pour soi, d'une reconnaissance dirigée vers soi-même et rendue possible à travers l'identification aux sources et l'intériorisation du regard des pairs. Comme nous l'avons vu à travers ces différentes sections, ces expériences ne s'organisaient pas de la même façon pour les participant-e-s qui poursuivaient différentes carrières de *kosupure* et pour qui cette trajectoire s'articulait différemment à l'intérieur de leurs parcours de vie. Elles mettaient en jeu différentes relations de similarité et de différence tel que discuté par Jenkins, et encore différentes formes identitaires telles que présentées par Dubar. De façon concomitante, l'importance pour les participant-e-s de s'identifier en tant que *kosupureyeur-e-s* lors d'interactions se définissait aussi différemment dans les différents types de carrières. Les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière professionnelle se définissaient habituellement ainsi même à l'extérieur des événements, tandis que celles et ceux pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement ne s'identifiaient habituellement pas ainsi dans d'autres contextes d'interaction. Une raison importante de ceci était que les premier-e-s avaient souvent des cercles d'ami-e-s différents à l'extérieur du *kosupure* et que les second-e-s tendaient au contraire à s'entourer seulement d'individus ouverts ou intéressés au *kosupure*. Pour celles pour qui le *kosupure* était

une carrière d'insertion, s'identifier ainsi à l'intérieur ou à l'extérieur du *kosupure* variait davantage. Bien que leur insertion sociale se faisait principalement à travers le *kosupure*, leur projet de vie n'était pas de s'investir complètement dans cette pratique et elles tendaient parfois se distancier de cette identité de *kosupureyeur-e* dans leurs interactions à l'intérieur et à l'extérieur des évènements. Elles cherchaient aussi à être reconnues comme « autre chose », comme l'étaient les participant-e-s pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement. La façon dont ces participant-e-s mettaient en pratique le *kosupure* avait un effet sur la façon dont elles et ils s'identifiaient, à la fois à travers les sources et en tant que *kosupureyeur-e*.

Conclusion

À la fin de mon terrain de recherche, c'est-à-dire plus de deux ans après mon arrivée au Japon, les expressions *kosupure* et *Cool Japan* faisaient toujours partie du vocabulaire utilisé par le gouvernement. Lors d'un discours en mars 2012, le nouveau ministre des Affaires étrangères Koichiro Gemba s'est prononcé ainsi pour parler de la diplomatie et du lien entre la culture populaire et les valeurs japonaises :

Kosupure (costume play or cosplay), *manga* and *anime* are promoted as examples of "Cool Japan." But they are only a doorway to Japan. I hope they will lead to studying the Japanese language or learning Japanese values such as the seriousness and politeness that underlie Japanese smaller businesses and local businesses as well as the patience and perseverance demonstrated by people in the Tohoku region when it was hit by the Great East Japan Earthquake on March 11, 2011. We wish to communicate to the world these values that form the basis of Japanese technology. The real substance of strategy makes itself felt when we face challenges. So, we should take advantage of that disaster to spread to the world our state-of-the-art models. We will resolve problems before anyone else and hold it up before the world. It will be a great contribution to the world. In a sense, doing so will also be a Japanese value.¹

Entre mars 2009 et mars 2012, la façon dont le Ministère des Affaires étrangères du Japon parlait de la culture populaire avait changé. En contraste avec la citation présentée dans l'introduction au tout début de cette thèse, le ministre Gemba ne présentait pas la culture populaire comme un élément constitutif de la culture japonaise. Il la présentait plutôt comme une façade, une « porte d'entrée » qui devait être dépassée pour ainsi connaître les valeurs plus authentiques de la culture japonaise, son essence. Le succès de la culture populaire ne représentait plus une façon d'appréhender le changement social ou une opportunité pour mettre en valeur la culture des jeunes. Elle était un produit à marchandiser sur la scène

¹ Le passage complet est disponible à l'adresse suivante :
<http://www.mofa.go.jp/announce/jfpu/2012/04/0405-01.html>

internationale, une sorte de costume qui recouvrait la véritable identité du Japon et de ses valeurs.

La façon dont le ministre Gemba présente la culture populaire n'est pas incompatible avec les analyses que nous avons faites des pratiques de *kosupure* et de leur rôle dans la vie des jeunes adultes. Cet ensemble de pratiques nous a effectivement servi de porte d'entrée pour comprendre les défis rencontrés par les jeunes Japonais-es qui étaient entré-e-s dans l'âge adulte au cours de la crise et les stratégies développées par ces jeunes pour leur faire face. Le *kosupure* nous a aussi permis de mieux comprendre les différentes valeurs des jeunes et la façon dont elles et ils les communiquaient aux autres : les valeurs de persévérance, de sérieux et de politesse, certes, tout comme celles de résilience, d'attention au détail et de respect.

En contraste avec les valeurs « traditionnelles » identifiées par le ministre Gemba, les participant-e-s ont aussi mis l'accent sur l'acceptation des différences et sur la reconnaissance de la diversité des expériences d'autrui, sur le désir de sortir des scripts établis ou de les définir autrement. Ce sont ces expériences qui semblaient davantage avoir caractérisé le parcours de vie des participant-e-s avec qui nous avons fait le terrain. Des expériences qui sont peu discutées dans des discours comme celui de mars 2009 ou de mars 2012, où l'objectif est de vendre la culture japonaise. Ce sont ces expériences et la façon dont elles nous ont aidés à répondre à notre question de recherche que nous allons ici revoir rapidement.

Cette conclusion est divisée en deux sections. La première section présente un résumé des différents chapitres d'analyse et explique la façon dont ces analyses nous ont permis de répondre à la question de recherche. La deuxième section présente les plus importantes contributions et les plus importantes limites de cette recherche.

Retour sur les hypothèses et réponse à la question de recherche

Pour répondre à notre question de recherche, nous avons analysé des données provenant de 30 entrevues semi-dirigées, de calendriers produits par les dix participant-e-s et de nombreuses séances d'observation participante. Au final, quatre analyses ont été produites pour mieux définir la façon dont la construction identitaire des jeunes Japonais-es s'articulait à travers leur pratique du *kosupure*. Ces analyses nous ont permis de confirmer les trois hypothèses de travail qui avaient été présentées dans l'introduction et qui avaient été formulées à travers le terrain de recherche. Nous avons vu comment la participation à ces pratiques issues de la culture populaire avait plongé les participant-e-s dans des formes de sociabilité caractérisées par l'acceptation et la reconnaissance. Comment ces pratiques, en tant que carrières, avaient joué un rôle important dans les parcours de vie des participant-e-s et les avaient amené-e-s à s'imaginer autrement, à se définir autrement. Finalement, nous avons vu comment les changements qui s'organisaient au niveau de la vie des participant-e-s s'étaient articulés aux changements sociaux et économiques de la société japonaise.

Utilisation des sources et des costumes

Chacun des quatre chapitres d'analyse a servi à répondre à une sous-question de recherche particulière. Au chapitre 6, nous avons posé la première question ainsi : comment les participant-e-s utilisaient-elles et ils leurs costumes à travers la mise en pratique du *kosupure*? Nous avons vu que la mise en pratique du *kosupure* amenait les participant-e-s à s'inspirer des sources jouées de différentes façons, notamment à travers le mimétisme corporel, le mimétisme parodique et le mimétisme total. Nous avons aussi vu que le costume agissait comme une interface, permettant aux participant-e-s de se connecter plus facilement ou différemment avec d'autres *kosupureur-e-s* que dans leurs interactions à l'extérieur du *kosupure*. Ainsi faisant, le costume agissait à la fois comme une armure et comme une fenêtre sur le monde intérieur des participant-e-s, ne servant pas seulement à se cacher et à se protéger, mais aussi à se faire voir et à faire connaître des informations à propos de soi-même à autrui. La pratique du *kosupure* avait donc un effet sur le processus de construction identitaire des participant-e-s dans l'immédiateté de sa mise en pratique au niveau de la présentation de soi. Elle amenait les participant-e-s à apprendre et à s'approprier différents scénarios culturels et scripts interpersonnels associés à la culture populaire. Ces scripts sociaux avaient un effet sur la façon dont les participant-e-s interprétaient leurs expériences, s'identifiaient et se définissaient dans leur quotidien.

En un sens, pour les participant-e-s, la fiction qu'elles et ils trouvaient à travers la culture populaire leur donnait les outils nécessaires pour construire des relations

avec autrui. Pour elles et pour eux, ces relations jouaient un rôle important dans la construction de leurs identités. Elles et ils s'identifiaient profondément aux sources jouées, leur donnant l'opportunité de s'identifier fortement à autrui à travers ces sources. Que ce soit en utilisant le corps, en créant des scénarios parodiques ou en prétendant vraiment être la source jouée, les participant-e-s partageaient des expériences et construisaient un monde de sens qui, selon elles et eux, leur appartenait. Un monde de sens partagé et communiqué à priori à travers le corps recouvert, un corps souvent recouvert pour mieux montrer. Ce chapitre ouvre la porte à de nouvelles questions auxquelles nous n'avons pas eu l'opportunité de répondre en dépit des données qui permettront ces analyses ultérieurement. À titre d'exemple, nous analyserons plus en détail la façon dont le décor et les objets environnants dans les situations d'interaction étaient utilisés à travers les différents types de mimétisme ; nous développerons davantage l'analyse de l'importance du regard d'autrui pour les participant-e-s et la façon dont elles et ils interprétaient ces regards. Sur la question des frontières spatiales et temporelles du jeu, nous analyserons en profondeur la façon dont les expériences de mimétisme en *kosupure* amenaient parfois les participant-e-s à changer leur conduite à l'extérieur des évènements.

Les trajectoires ludiques

La seconde sous-question à laquelle nous avons répondu, dans le chapitre 7, est la suivante : comment la trajectoire ludique de mise en pratique du *kosupure* s'articulait-elle aux autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s? Cette

analyse s'est faite à partir des récits des participant-e-s nous permettant de définir trois grandes façons dont la trajectoire ludique associée au *kosupure* s'était articulée avec les autres trajectoires du parcours de vie des participant-e-s. Ceci nous a aussi permis de définir la pratique du *kosupure* en tant que carrière de trois façons différentes, c'est-à-dire comme carrière professionnelle, comme carrière d'enchantement et comme carrière d'insertion sociale et économique. Cette analyse a permis de mieux définir la place et le rôle du *kosupure* dans la vie des jeunes, et de comprendre la façon dont ces participant-e-s faisaient l'expérience du contexte social et économique contemporain à travers ces pratiques. Pour celles et ceux pour qui la pratique était une carrière professionnelle, la trajectoire ludique était devenue centrale dans leur parcours. Pour celles et ceux pour qui le *kosupure* était une carrière d'enchantement, la trajectoire ludique était devenue complémentaire. Pour le dernier groupe, la trajectoire associée au *kosupure* avait permis aux participant-e-s de négocier des situations d'incertitudes entre autres liées aux effets de la crise. En tant que carrière, la pratique du *kosupure* avait donc un effet sur la construction identitaire au niveau du sens que les participant-e-s donnaient à leur vie, la direction qu'elles et ils donnaient à leur parcours.

Le degré d'investissement de soi, de temps et d'argent des participant-e-s dans ces pratiques était frappant. Lorsque le terrain de recherche s'est terminé, Mami et Tetsuya avaient accumulé 21 années de mise en pratique. Tetsuya possédait près d'une centaine de costumes *kigurumi*, entreposés chez lui. Tomoko avait plus de 200 costumes *cosplay*. Kaori comptait les costumes non pas à l'unité, mais en

« nombre de boites ». À certains moments, les participant-e-s avaient été à deux ou trois évènements par semaine pendant quelques mois. Or, si ces participant-e-s s'investissaient autant dans ces pratiques, c'est parce que le *kosupure* était d'une grande importance pour elles et pour eux. Dans certains cas, la solitude vécue à la maison, au travail ou à l'école se dissipait à travers le *kosupure*. Ces expériences leur permettaient aussi de se ressourcer et de présenter une autre facette de leur identité, laquelle était parfois comprise comme plus fidèle à une définition idéale de soi. La plupart du temps, le *kosupure* donnait l'opportunité aux participant-e-s de se sentir valorisé-e-s d'une façon qui était soit autrement inaccessible ou encore différente des formes de reconnaissances retrouvées à l'extérieur de ces pratiques.

Il ne fait aucun doute que la transformation du contexte social et économique depuis le début de la crise a eu un effet sur les parcours de vie des jeunes adultes et sur leurs expériences. Comme nous l'avons vu, ces transformations ont aussi eu des conséquences sur la façon dont les jeunes construisent leurs identités à l'intérieur de ce contexte et de ces parcours. Nous pourrions dire que le *kosupure* et la participation dans la culture populaire ont permis d'atténuer certains des effets néfastes de la crise. Une question à laquelle nous avons peu touché demeure cependant ouverte : qui a véritablement accès à ces pratiques? Qui peut réellement utiliser le *kosupure* et la culture populaire pour surmonter les obstacles rencontrés dans la société japonaise contemporaine?

Le processus de construction des carrières de *kosupure*

Le chapitre 8 a posé la sous-question comme suit: comment les participant-e-s avaient-elles et ils défini le sens de cette pratique à travers les différentes étapes de leur carrière de *kosupureur-e* et de leurs parcours? Répondre à cette question nous a permis de définir la façon dont la signification donnée par les participant-e-s au *kosupure* s'était transformée à travers différents moments forts de leur carrière. Trois moments particuliers ont été identifiés : la découverte du *kosupure*, l'approfondissement de la pratique et la réorientation des trajectoires. La période de découverte du *kosupure* s'était liée à une recherche de reconnaissance mettant en valeur le caractère « spécial » et « unique » des participant-e-s, leur permettant d'entrer dans un nouveau monde de relations. Les participant-e-s sentaient partager quelque chose d'important avec les autres *kosupureur-e-s* qu'elles et ils rencontraient – un gout, un intérêt, une pratique. Les expériences d'approfondissement de la pratique s'étaient par la suite organisées en vertu des relations de confiance qui s'étaient construites avec le temps, amenant les participant-e-s à se spécialiser ou à diversifier les formes de *kosupure* qu'elles et ils mettaient en pratique. Le caractère particulier des identités des participant-e-s se manifestait à travers une recherche de formes de reconnaissance multiples, ou de celles qui étaient définies comme les plus importantes par les participant-e-s. Finalement, le troisième moment avait été marqué par des réflexions portant sur la réorientation de leurs différentes trajectoires, qu'elles soient ou non étroitement liées au *kosupure*. Certain-e-s participant-e-s avaient désiré ou désiraient maintenant s'investir complètement dans les pratiques de *kosupure*. D'autres cherchaient

quelque chose à l'extérieur de celles-ci, négociant parfois différentes attentes quant à la vie qu'elles et ils s'imaginaient comme « idéale » dans le futur.

À travers ce chapitre, nous avons vu que la construction de la carrière de *kosupure* était un processus, un processus intrinsèquement lié à celui de la construction identitaire. L'entrée du *kosupure* dans la vie des participant-e-s avait été un point tournant pour celles et ceux-ci, et la construction de leur carrière s'était faite de concert avec la construction de leurs identités. Le récit des participant-e-s sur leur pratique faisait donc ressortir les différents moments et les différentes expériences où ces processus s'étaient entrelacés dans leur parcours de vie. Or, ce récit est toujours en construction. Il serait ainsi intéressant de mieux définir comment ces processus continueront à évoluer dans le parcours de vie des participant-e-s à partir d'ici, de mieux définir la place et le rôle de ces pratiques à travers différents âges de la vie.

Définitions de situations et d'identités

Le dernier chapitre nous a amené à clarifier comment les participant-e-s articulaient différentes façons de définir les situations de mise en pratique du *kosupure* avec différentes formes d'identification et différentes façons de se définir. La sous-question à laquelle nous avons répondu est « comment les expériences de reconnaissance s'articulaient-elles à travers les interactions et au cours de la mise en pratique du *kosupure*? » Revenant à la question de l'ordre interactionnel, ce dernier chapitre a servi à définir plus en détail la façon dont les expériences liées à

la construction identitaire s'étaient articulées pour les participant-e-s au niveau des interactions. Nous avons vu que certaines règles participaient à organiser la façon dont les participant-e-s définissaient les situations de mise en pratique du *kosupure*, notamment celles liées au désir de transformation et au désir de trouver une activité où il était possible d'être soi-même. Nous avons aussi vu que la définition des situations s'articulait à la définition des identités associées à ces interactions, et que ces expériences n'étaient pas identiques pour les participant-e-s s'insérant à l'intérieur des trois différentes carrières. Ces expériences avaient toutefois eu un effet sur la façon dont ces participant-e-s avaient construit leurs identités au fil du temps, les amenant à se définir autrement ou de façons alternatives. Ces expériences entrelaçaient les formes subjectives d'identification aux façons dont les identités étaient faites lors d'interactions, se négociant à travers un rapport à soi et à autrui par l'entremise de scripts sociaux comme les scénarios culturels et les scripts interpersonnels. Pour les participant-e-s, les expériences associées à la mise en pratique du *kosupure* avaient été centrales à la façon dont celles-ci et ceux-ci s'étaient défini-e-s à travers le terrain et au cours du terrain de recherche, à la façon dont elles et ils avaient construit leurs identités à travers des relations sociales.

À travers ce chapitre, nous avons pu voir à quel point la construction identitaire était un processus dynamique. Nous avons vu comment il s'articulait à travers les petits moments de la vie : certaines expériences s'accumulaient et venaient à transformer la façon dont les participant-e-s se définissaient et interprétaient leur quotidien, d'autres agissant même comme des points tournants dans leur parcours

de vie. Ces expériences touchaient la dimension réflexive de la construction identitaire, amenant les individus à remettre en question certaines conventions quant aux bonnes façons de faire l'identité, et donc de la vivre. Or, l'emprise des prescriptions sociales est la plus forte lorsqu'elles sont tenues pour vraies et acceptées. Du moment où elles ne parviennent pas à faire sens pour les individus, où elles ne sont plus comprises comme pertinentes pour définir les interactions ou les relations sociales avec autrui, des tensions émergent. Les individus se mettent à chercher de nouvelles façons de définir leurs expériences et de se définir. Et ceci ouvre une petite porte au changement, à la possibilité de faire et d'être autrement. Ce travail qui a servi à lier le processus continu de construction de l'identité pour soi à travers des interactions marquantes montre à quel point la théorie de Goffman peut être pertinente à l'étude de la construction identitaire. Évidemment, plusieurs liens théoriques demeurent inexplorés et gagneraient à être définis à travers un travail de plus longue haleine.

Contributions et limites de l'étude

Contribution empirique

Au niveau empirique, nous croyons que le matériel présenté dans cette thèse est susceptible de contribuer à de nombreuses discussions académiques contemporaines sur les costumes et le corps, les jeux de rôles et leurs espaces et sur les interactions propres aux pratiques ludiques. Cette thèse aborde également les discussions qui portent spécifiquement sur les pratiques de culture populaire des

jeunes Japonais-es et sur leurs expériences du contexte de crise depuis le début des années 1990. De façon plus générale, elle se lie aux études qui portent sur des sociétés en transformation comme celle du Japon contemporain. Rappelons que peu de recherches se sont intéressées à documenter les pratiques ici discutées ou à faire un lien direct avec les transformations liées aux trajectoires des jeunes adultes vivant dans le Japon contemporain. Nous croyons que comprendre ces expériences est d'une grande importance pour la sociologie contemporaine, puisqu'elle rejoint toute la question du changement social depuis le début de la crise et celle du rôle de la culture dans la mitigation des effets liés aux transformations sociales et économiques qui ont suivi.

De façon concomitante, cette recherche est aussi marquée par un certain nombre de limites au niveau empirique. Nous avons déjà noté que nous avons dû passer beaucoup de temps avec chacun-e des participant-e-s et que les activités avaient été dispendieuses. Bien que notre approche méthodologique nous ait permis de recueillir des données riches, le temps requis pour faire la collecte des données avec les participant-e-s nous a forcé à travailler avec un échantillon réduit. Ceci constitue une limite de cette étude. Le fait de se concentrer sur les expériences de *kosupure* des participant-e-s lors des entretiens nous a aussi amené à discuter leur parcours de vie d'un angle fort particulier, et donc à éclipser de leur récit d'autres expériences qui auraient pu être intéressantes pour les analyses. De plus, mettre l'accent sur la dimension subjective de leurs expériences à travers ces récits limite

notre capacité de discuter plus objectivement des relations sociales et des rapports de pouvoir dans lesquelles s'inséraient les participant-e-s.

De plus, bien que beaucoup de collecte de données ait été accomplie, les ressources que nous avons à notre disposition ne nous ont pas permis d'explorer certaines pratiques indirectement liées au *kosupure* et qui faisaient aussi partie de la culture populaire comme les pratiques plus rares et plus marginales du *cyberpunk* et du *steam punk* dans les soirées industrielles. Nous n'avons pas non plus pu faire de l'observation participante dans les contextes liés aux autres trajectoires dont les participant-e-s nous ont parlé, comme ceux liés à la famille et au travail. Encore une fois en raison du temps et de l'espace limité, nous n'avons pas pu poursuivre l'idée d'une étude comparative que nous avons cependant considérée avec, par exemple, les pratiques de *kosupure* au Canada ou aux États-Unis. Une dimension comparative aurait été fort intéressante, permettant de mieux définir le rôle et la place de la culture populaire dans des contextes culturellement et historiquement différents.

Contribution pour l'étude des pratiques culturelles dans les parcours de vie

Une seconde contribution renvoie à une meilleure définition de l'effet de pratiques culturelles comme celle du *kosupure* sur l'organisation des trajectoires et des parcours de vie des individus. Comme nous l'avons noté au premier chapitre, la grande majorité des travaux qui ont porté sur les effets de la crise se sont concentrés sur la transformation du marché de l'emploi ou encore sur la

transformation des valeurs liées à l'emploi et à la famille. Peu de travaux se sont concentrés sur l'effet de la culture. Même au-delà du Japon, peu d'auteur-e-s se sont intéressé-e-s à traiter en profondeur ces liens théoriques entre les pratiques culturelles et les parcours de vie. Dans les études portant sur les pratiques culturelles, l'âge n'apparaît souvent que comme une variable servant à identifier les différences entre groupes d'âge à un temps donné. Dans les travaux sur les parcours de vie, les études sur les institutions de la famille, de l'éducation et du travail ont été préférées. Or, force est de constater que la présente étude fournit un exemple particulièrement intéressant d'un contexte où la culture – et en particulier les pratiques liées à la culture populaire – jouent un rôle particulier. Les passe-temps ne peuvent dès lors plus simplement être compris ou définis comme des activités servant à faire « passer » les temps libres. Ils jouent un rôle important dans la façon dont les jeunes organisent maintenant leurs parcours, un ensemble d'occupations qui se sont beaucoup développées au cours des dernières décennies et qui méritent d'être mieux définies.

Dans la présente thèse, nous avons tenté de mieux définir l'effet potentiel des pratiques culturelles sur les parcours des jeunes. Comme nous l'avons vu, dans un contexte de transformations socioéconomiques importantes comme celui du Japon contemporain, une pratique comme le *kosupure* a un effet important sur la direction des parcours de vie. Pour les participant-e-s qui s'étaient inscrits dans des trajectoires sociales et professionnelles compatibles avec les scénarios culturels traditionnels, la trajectoire ludique associée au *kosupure* était complémentaire.

Lorsque les participant-e-s ne voulaient ou ne pouvaient pas s'insérer dans de telles trajectoires et de telles conceptions du succès, le *kosupure* s'était manifesté comme une opportunité. Ces jeunes ont été récupéré-e-s par une culture populaire dont la croissance dépendait, incidemment, de leurs revenus disponibles, de leur temps, de leur intérêt. C'est ainsi que, pour celles-ci et ceux-ci, la culture pallie les effets disrupteurs de la crise, tant et aussi longtemps que leur engagement demeure profitable pour l'industrie culturelle. À la lumière des analyses, force est de constater que cette transformation n'amène pas nécessairement avec elle la fin des situations de précarité vécues par un nombre croissant de jeunes Japonais-es. Pour certain-e-s qui avaient déjà trouvé un emploi régulier, le *kosupure* était même devenu une façon de se définir différemment et de façon complémentaire aux autres formes de reconnaissance déjà accessibles. En ce sens, le rôle que jouait cette pratique pouvait différer grandement. Une question à laquelle nous n'avons pu répondre émerge de cette constatation, c'est-à-dire de mieux définir la façon dont le rôle et la place de la culture s'organisaient en vertu de rapports sociaux de classe dans ce nouveau Japon, ce *Cool Japan*.

Contribution pour une étude interactionniste de la construction identitaire

Comme nous l'avons vu au troisième chapitre, Goffman n'était pas intéressé à discuter et analyser l'identité « pour soi ». Et bien que présents dans certains de ses textes, les concepts de (gestion des) tension et de reconnaissance (cognitive et sociale) ont eux aussi été peu développés. Bien sûr, ceci ne veut cependant pas dire qu'il niait l'existence de cette identité pour soi ou encore l'importance de ces

concepts. Il a simplement poursuivi des questionnements différents dans un contexte théorique lui aussi différent. Il s'intéressait à la reproduction de l'ordre social, non pas au changement social. Or, le contexte sous étude dans cette thèse est justement défini par le changement.

En ce qui a trait au concept d'identité pour soi, notre réflexion nous a amené à donner une place à l'agentivité et à mieux définir l'effet de la temporalité sur l'ordre microsocial. Bien sûr, les attentes que vivent les individus en coprésence participent toujours à « ordonner » le déroulement des situations, mais nous croyons aussi que les contraintes qui donnaient autrefois un « sens clair » (en tant que « *direction* » et « *meaning* ») à ces situations ne s'organisent plus comme avant. Les catégories sociales et les identités associées à celles-ci ne sont tout simplement plus définies de façon aussi claire, ces expériences étant marquées par les incertitudes. Pour nous, l'agentivité n'apparaît pas comme une « liberté » au sens fort ou même comme une volonté « consciente » de s'opposer à l'ordre social : elle émerge dans les « zones grises », là où les contraintes ne se rejoignent pas complètement ou entrent en tension les unes avec les autres, là où des opportunités ouvrent la porte à un désir et des façons de faire autrement. C'est une façon de définir l'agentivité qui fait écho à la façon dont elle est définie dans l'approche des parcours de vie, nous amenant à considérer la place de questionnements interactionnistes dans le cadre de réflexions plus larges sur le lien entre les changements qui s'organisent au niveau des individus et ceux qui s'organisent au niveau des sociétés.

Un autre concept qui est revenu au cours de cette thèse est celui des tensions ou plutôt de la gestion des tensions dans des situations d'interactions. Dans les ouvrages rédigés par Goffman, cet état de tension apparaît habituellement être défini comme insoutenable, quelque chose qui doit être réglé dans l'immédiat. L'inconfort n'est pas « toléré » et la solution apparaît souvent comme un « retour » à la norme et une reformulation des attentes face à une clarification des catégories sociales pertinentes. Or, dans les expériences des participant-e-s, force est de constater que plusieurs de leurs expériences venaient à être caractérisées par de tels moments de tension et d'incertitude. Ces moments étaient les plus clairs lorsque des scripts sociaux incompatibles étaient mis en opposition, que ce soit dans des situations d'interaction particulières ou dans la formulation d'attentes par d'autres ou par soi-même et envers soi. À d'autres moments, ce sont les participant-e-s elles et eux-mêmes qui créaient ces tensions à travers le jeu, en inspirant leur définition des situations de sources qui étaient mutuellement comprises, mutuellement appréciées. Elles et ils se sentaient être et faire leurs identités différemment à travers le jeu, en découvrant ou en explorant des formes d'identification alternatives qui se combinaient à la performance de différents rôles. Et dans de telles situations, la solution n'était pas toujours la reproduction des scripts sociaux et des catégories sociales concernées, mais amenait parfois la négociation ou la contestation de ces scripts et de ces catégories.

Bien que de tels moments ont été discutés lors des entrevues et notés à travers l'observation participante, une des limites de la méthodologie a été de ne pas

pouvoir observer concrètement la façon dont ces tensions étaient négociées dans des contextes en dehors du *kosupure* et où les rapports sociaux étaient souvent vécus comme plus hiérarchisés par les participant-e-s. À l'intérieur du *kosupure*, cette négociation des catégories et des scripts était menée face à des relations d'amitié relativement « égalitaires ». Il aurait été intéressant de pouvoir mieux définir si et comment les participant-e-s négociaient les scripts et les attentes à l'extérieur du *kosupure*, par exemple avec des membres de leur famille, à l'école ou dans leurs interactions au travail. Ceci nous amènerait à réfléchir plus en profondeur au caractère « performatif » des interactions et l'effet diffus de telles performances sur le changement social.

Le dernier concept dont il sera ici question était celui de la reconnaissance que nous avons discuté plus en détail aux chapitres 8 et 9. C'est en quelque sorte ce concept qui semble se situer au cœur des enjeux liés au contexte social et économique du Japon contemporain. Dans la théorie interactionniste de Goffman, le concept de reconnaissance occupait une place mineure : en vertu de catégories sociales relativement claires, elle était faite ou non. Les individus pouvaient se tromper ou non en reconnaissant d'une certaine façon un-e autre individu. Or, dans le contexte sous étude, les règles qui régissaient la performance des identités jouées et les attentes face à autrui n'étaient pas les mêmes que celles servant à définir les situations d'interaction en dehors du *kosupure*, « modalisées » par le jeu. Transformer la définition des situations avait une influence sur la façon dont les interactions se déroulaient, et sur les opportunités qu'avaient les participant-e-s de

se sentir reconnu-e-s. Pour les participant-e-s, la pratique du *kosupure* était liée à un « désir de se transformer » (*henshin ganbou*). Elle était aussi décrite comme un espace où elles et ils sentaient pouvoir « être soi-même » (*ibasho*). Et c'est au niveau des interactions que ces tensions profondément identitaires se résolvaient, parfois comme la reconnaissance d'une identité pour soi dévoilée et parfois comme la reconnaissance d'une autre façon de faire et d'être soi-même. Ce sont des expériences qui, dans les récits, semblaient se lier aux épreuves que les participant-e-s rencontraient dans leur quotidien et au-delà de leurs passetemps, à une recherche de reconnaissance sociale et professionnelle qui caractérisait leur expérience d'entrée dans l'âge adulte.

À travers cette thèse, nous avons défini certains changements qui s'opéraient dans la vie des jeunes Japonais-es à travers un regard sur la culture populaire. Nous pourrions dire que, à travers les années, le *kosupure* est devenu une sorte de rempart pour les jeunes adultes – un espace pour se découvrir et pour découvrir autrui à l'abri des défis et difficultés rencontrées dans d'autres contextes d'interaction et à différents moments de la vie. S'intéresser aux pratiques des jeunes et à la culture populaire nous a aussi permis de définir certains des effets que le contexte social et économique avait eu sur leurs expériences et sur leurs vies au fil des ans. Plusieurs questions restent toutefois ouvertes. Parmi celles-ci, une nous semble particulièrement pertinente pour poursuivre l'étude du changement social : la reconnaissance retrouvée dans les interactions et dans ces pratiques amènera-t-elle

les jeunes à s'organiser autour de valeurs et de revendications communes pour affronter les défis de demain?

Les jeunes se trouvent parmi celles et ceux qui sont les plus affectés par la crise économique. Et depuis la fin du terrain de recherche, les événements de *kosupure* continuent à se multiplier au Japon. Il ne fait aucun doute que les *kosupureyeu-r-e-s* constituent une source de revenu croissante servant à alimenter l'industrie culturelle au Japon. Or, le *kosupure* amènera-t-il les jeunes à découvrir quelque chose d'autre à propos d'elles et d'eux-mêmes? À se découvrir en tant que groupe, en tant que génération? Quels effets les transformations et les expériences étudiées dans cette thèse auront-elles à long terme, dans la vie des jeunes et sur la société du Japon de demain? Les jeunes adultes se serviront-elles et ils de leurs expériences pour transformer la société dans laquelle elles et ils vivent? Est-ce que la recherche de reconnaissance au niveau des interactions lors de la mise en pratique du *kosupure* s'étendra à l'organisation de revendications politiques particulières? Et quels effets pourraient avoir de telles revendications sur les relations entre individus, entre groupes, entre communautés?

Bibliographie

- Ahmadjian, Christina L. et Patricia Robinson (2001), « Safety in Numbers: Downsizing and the Deinstitutionalization of Permanent Employment in Japan », *Administrative Science Quarterly*, 46, pp.622-54.
- Allen, Matthew et Rumi Sakamoto (dir.) (2006), *Popular Culture, Globalization and Japan*, London et New York : Routledge.
- Allison, Anne (2006), *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley : University of California Press.
- Allison, Anne (2009), « The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth », *Theory Culture Society*, 26, pp.89-111.
- Althusser, Louis (1976), *Positions*, Paris : Éditions sociales.
- Alvesson, Mats et Dan Kärreman (2011), *Qualitative Research and Theory Development. Mystery as Method*, s.l. : Sage publications Ltd.
- Alwin, Duane F. et Ryan J. McCammon (2003), « Generations, Cohorts, and Social Change » dans Mortimer, Jeylan et Michael J. Shanahan (dir.), *Handbook of the Life Course*, New York : Kluwer Academic Publishers, pp.23-49.
- Arnett, Jeffrey Jensen (2000), « Emerging Adulthood. A Theory of Development From Late Teens Through the Twenties », *American Psychologist*, 55(5), pp.469-80.
- Atkinson, Leia (2015), *Down the Rabbit Hole: An Exploration of Japanese Lolita Fashion*, Thèse de maîtrise : Université d'Ottawa.
- Atoh, Makoto (2001), « Why Are Cohabitation and Extra-marital Births So Few in Japan? », présenté à la conférence EURESCO en Allemagne, *The second Demographic Transition in Europe*.
- Azuma, Hiroki (2009), *Otaku. Japan's Database Animals*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Bachnik, Jane M. (1992), « The Two 'Faces' of Self and Society in Japan », *Ethos*, 20, 1, pp. 3-32.
- Bachnik, Jane M. (1994), « Introduction: Uchi/Soto: Challenging Our Conceptualizations of Self, Social Order, and Language », dans Bachnik, Jane M. et Charles J. Quinn Jr. (dir.), *Situated Meanings*, Princeton: Princeton University Press, pp. 3-37.
- Bachnik, Jane M. (1994[2]), « Indexing Self and Society in Japanese Family Organization », dans Bachnik, Jane M. et Charles J. Quinn Jr. (dir.), *Situated Meanings*, Princeton: Princeton University Press, pp. 143-166.
- Bainbridge, Jason et Craig Norris (2013), « Posthuman Drag: Understanding Cosplay as Social Networking in a Material Culture », *Intersections: Gender*

- and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, http://intersections.anu.edu.au/issue32/bainbridge_norris.htm
- Banks, Marcus (2007), *Using Visual Data in Qualitative Research*, London : Sage.
- Bauman, Zygmunt (2000), *Liquid Modernity*, Cambridge : Polity Press.
- Beck, Ulrich (1992), *Risk Society: Towards a New Modernity*, London : Sage.
- Becker, Howard S. (1963), *Outsiders. Studies in the Sociology of Deviance*, New York : The Free Press.
- Ben-Ari, Eyal (2002), « At the Interstices : Drinking, Management, the Temporary Groups in a Local Japanese Organization », dans Joy Hendry and Massimo Raveri (dir.), *Japan at Play. The Ludic and the Logic of Power*, London ; New York : Routledge, pp.129-51.
- Benedict, Ruth (1946), *The Chrysanthemum and the Sword. Patterns of Japanese Culture*, Boston : Houghton Mifflin.
- Bennett, Tony (1980), « Popular Culture: A Teaching Object », *Screen Education*, 34.
- Berger, Peter L. et Thomas Luckmann (1966), *The Social Construction of Reality. A Treatise In the Sociology of Knowledge*, England ; New York : Penguin Books.
- Berque, Augustin (1992), « Identification of the Self in Relation to the Environment », dans Nancy R. Rosenberger (dir.), *Japanese Sense of Self*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.93-104.
- Bertaux, D. (1997), *Les récits de vie*, Paris : Nathan.
- Blumer, Herbert ([1969]1986), *Symbolic Interactionism. Perspective and Method*, Berkeley ; Los Angeles ; London : University of California Press.
- Borovoy, Amy (2008), « Japan's Hidden Youths : Mainstreaming the Emotionally Distressed in Japan », *Cult Med Psychiatry*, 32, pp.552-76.
- Bouissou, Jean-Marie (2007), « Le manga », dans Bouissou, Jean-Marie (dir.), *Le Japon contemporain*, France : Fayard/CERI, pp.445-49.
- Bourdieu, Pierre (1979), *La distinction*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Bourdieu, Pierre (1980), *Le sens pratique*, Paris : Éditions de Minuit.
- Bourdieu, Pierre (1994), *Raisons pratiques. Sur la théorie de l'action*, Paris : Seuil.
- Bourdieu, Pierre (2003/5), « L'objectivation participante », *Actes de la recherche en sciences sociales*, 150, pp.43-58.
- Breckenridge, Jenna et Derek Jones (2009), « Demystifying Theoretical Sampling in Grounded Theory Research », *The Grounded Theory Review*, vol.8, 2, pp.113-26.
- Brinton, Mary C. (2011), *Lost in Transition. Youth, Work, and Instability in Postindustrial Japan*, Cambridge : Cambridge University Press.
- Butler, Judith ([1990]2006), *Gender Trouble*, New York & London : Routledge.

- Butler, Judith (1993), *Bodies That Matter*, London et New York : Routledge.
- Butler, Judith (2004), *Undoing Gender*, New York & London : Routledge.
- Burns, Tom (1992), *Erving Goffman*, London et New York : Routledge.
- Cahill, Spencer ([1998]2000), « Toward a Sociology of the Person », dans G. A. Fine et G. W. H. Smith (dir.), *Erving Goffman*, vol.3, London ; Thousand Oaks ; New Delhi : Sage Publications, pp.17-39.
- Caillais, Roger (1958), *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard.
- Charmaz, Kathy (2006), *Constructing Grounded Theory. A Practical Guide through Qualitative Analysis*, London ; Thousand Oaks ; New Delhi : Sage Publications.
- Chen, Jin-Shiow (2007), « A Study of Fan Culture : Adolescent Experiences with Animé/Manga Doujinshi and Cosplay in Taiwan », *Visual Arts Research*, 33, pp.14-24.
- Condry, Ian (2004), « B-Boys and B-Girls. Rap Fandom and Consumer Culture in Japan », dans Kelly, William W. (dir.), *Fanning the Flames. Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, Albany : State University of New York Press, pp.17-39.
- Condry, Ian (2009), « Anime Creativity: Characters and Premises in the Quest for Cool Japan », *Theory Culture Society*, 26, pp.139-63.
- Cook, Emma E. (2014), « Intimate Expectations and Practices : Freeter Relationships and Marriage in Contemporary Japan », *Asian Anthropology*, 13(1), pp.36-51.
- Cooley, Charles Horton (1902), *Human Nature and the Social Order*, New York ; Chicago ; Boston : Charles Scribner's Sons.
- Creative Industries Division (2012), *Cool Japan Strategy*, Tokyo : Ministry of Economy, Trade and Industry.
- Daliot-Bul, Michal (2009), « *Asobi* in Action. Contesting the Cultural Meanings and Cultural Boundaries of Play in Tokyo From the 1970s to the Present », *Cultural Studies*, 23, 3, pp.355-80.
- Daliot-Bul, Michal (2009[2]), « Japan Brand Strategy: The Taming of 'Cool Japan' and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age », *Social Science Japan Journal*, Vol.12, No.2, pp.247-66.
- Dasgupta, Romit (2000), « Performing Masculinities? The 'Salaryman' at Work and Play », *Japanese Studies*, 20(2), pp.189-200.
- Dasgupta, Romit (2013), *Re-reading the Salaryman in Japan : Crafting Masculinities*, New York : Routledge.
- Demazière, Didier (2007), « À qui peut-on se fier ? Les sociologues et la parole des interviewés », *Langage et société*, 3, 121-22, pp.85-100.
- Demazière, Didier et Claude Dubar (2004), *Analyser les entretiens biographiques*, Québec : Les presses de l'Université Laval.

- Deslauriers, Jean-Pierre (1997), « L'induction analytique », dans J. Poupart, J.-P. Deslauriers, L.-H. Groulx, A. Laperrière, R. Mayer, & A.P. Pires (dir.), *La recherche qualitative : Enjeux épistémologiques et méthodologiques*, Boucherville : G. Morin, pp.293-308.
- Doi, Takeo (1972), « *Amae*: A Key Concept for Understanding Japanese Personality Structure », dans Lebra, Talkie Sugiyama and William Lebra, *Japanese Culture and Behavior, 2nd edition*, Honolulu: University of Hawaii Press, pp.121-29.
- Doi, Takeo (1985), *The Anatomy of the Self*, Tokyo : Kodansha.
- Dore, R.P. (1958), *City Life in Japan. A Study of a Tokyo Ward*, London : Routledge.
- Dubar, Claude (1998), « Trajectoires sociales et formes identitaires : clarifications conceptuelles et méthodologiques », *Sociétés contemporaines*, 29, pp.73-85.
- Dubar, Claude ([2000]2010), *La crise des identités*, Paris ; Presses universitaires de France.
- Dubar, Claude ([2000]2010[2]), *La socialisation*, Paris ; Armand Colin.
- Dubet, F. (1992), « Comment devient-on ouvrier ? », *Autrement*, 126, pp.136-45.
- Durkheim, Émile (1937), *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris : Librairie Félix Alcan.
- Durkheim, Émile (1968), *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, Paris : PUF.
- Eichorn, Dorothy H. et coll. (dir.) (1981), *Present and past in middle life*, New York : Academic Press.
- Elder, Glen H. (1974), *Children of the Great Depression : Social Change in Life Experience*, Chicago : University of Chicago press.
- Elder, Glen H. (1998), « The Life Course as Development Theory », *Child Development*, Vol.69, No.1, pp.1-12.
- Elder, Glen H. (2001), « Family, Social Change, and Individual Lives », *Marriage & Family Review*, Vol.31, 1-2, pp.177-192.
- Elder, Glen H., Monica Kirkpatrick Johnson et Robert Crosnoe (2003), « The Emergence and Development of Life Course Theory », dans Mortimer, Jeylan et Michael J. Shanahan (dir.), *Handbook of the Life Course*, New York : Klumer Academic Publishers, pp.3-19.
- Elias, Norbert ([1991]2010), *The Society of Individuals*, Amsterdam : University Dublin College Press.
- Eliot, T. S. (1948), *Notes Towards a Definition of Culture*, New York : Harcourt-Brace.
- Erikson, Erik H. ([1968]1972), *Adolescence et crise. La quête de l'identité*, Paris : Flammarion.
- Featherstone, Mike (2009), « Ubiquitous Media: An Introduction », *Theory Culture Society*, 26, 1, pp.1-22.

- Fine, Gary Alan (1983), *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*, Chicago et Londres : University of Chicago Press.
- Fraser, Nancy (1995), « From Redistribution to Recognition? Dilemmas of Justice in a 'Post-Socialist' Age », version révisée d'une présentation à l'Université du Michigan, Mars.
- Fuess, Scott M. (2006), « Leisure Time in Japan : How Much and for Whom? », *IZA Discussion Paper Series*, No. 2002.
- Fuess, Scott M. (2012), « Leisure Time in Japan, 1986-2006 : A Revival? », *J Fam Econ Iss*, 33, pp.250-60.
- Fuse, Akikio (1996), « Status of Family Theory and Research in Japan », *Marriage and Family Review*, 22(1-2), pp.73-99.
- Gagné, Isaac (2008), « Urban Princesses: Performance and 'Women's Language' in Japan's Gothique/Lolita Subculture », *Journal of Linguistic Anthropology*, 18, 1, pp.130-50.
- Gagné, Isaac (2013), « Bracketed Adolescence: Unpacking Gender and Youth Subjectivity Through Subcultural Fashion in Late-Capitalist Japan », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, <http://intersections.anu.edu.au/issue32/gagne.htm>
- Galbraith, Patrick (2009), *The Otaku Encyclopedia: An Insider's Guide to the Subculture of Cool Japan*, s.l. : Kodansha International.
- Galbraith, Patrick (2011), « *Fujoshi* : Fantasy Play and Transgressive Intimacy Among 'Rotten Girls' in Contemporary Japan », *Signs*, 37(1), pp.211-232.
- Galbraith, Patrick (2013), « Cosplay, Lolita and Gender in Japan and Australia : An Introduction », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, http://intersections.anu.edu.au/issue32/galbraith_intro.htm#n5
- Gaudet, Stéphanie (2013), « Comprendre les parcours de vie : une lecture entre le singulier et le sociétal », dans Gaudet, Stéphanie, Nathalie Burlone et Maurice Lévesque (dir.), *Repenser la famille et ses transitions*, Québec : Presses de l'Université Laval, pp.15-51.
- Geertz, Clifford (1973), *The Interpretation of Cultures*, New York : Basic Books.
- Gelder, Ken (2007), *Subcultures. Cultural Histories and Social Practices*, New York et London : Routledge.
- Gérin-Lajoie, Diane (2002), « L'approche ethnographique comme méthodologie de recherche dans l'examen de construction identitaire », *Canadian Modern Language Review*, 59, 1, pp.77-96.
- Giddens, Anthony (1991), *Modernity and Self-Identity. Self and Society in the Late Modern Age*, Cambridge : Polity Press.

- Glaser, Barney G. et Anselm L. Strauss (2006[1967]), *The Discovery of Grounded Theory. Strategies for Qualitative Research*, New Brunswick ; London : Aldine Transaction.
- Glaser, Barney G. (1978), *Theoretical Sensitivity: Advances in the Methodology of Grounded Theory*, Mill Valley : Sociology Press.
- Glaser, Barney G. (2005), « Staying Open : The Use of Theoretical Codes in Grounded Theory », *The Grounded Theory Review*, vol.5, 1, pp.1-20.
- Glaser, Barney G. (2007), « All Is Data », *The Grounded Theory Review*, vol.6, 2, pp.1-22.
- Godbout, Jacques T. (2007), *Ce qui circule entre nous. Donner, recevoir, rendre*, Paris : Éditions du Seuil.
- Goffman, Erving (1951), « Symbols of Class Status », *The British Journal of Sociology*, 2, 4, pp.294-304.
- Goffman, Erving (1956), « Embarrassment and Social Organization », *The American Journal of Sociology*, Vol.62, No.3, pp.264-71.
- Goffman, Erving (1961), *Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction*, Indianapolis et New York : The Bobbs-Merrill Company Inc.
- Goffman, Erving ([1961]1969), *Where the Action is. Three Essays*, London : Allen Lane The Penguin Press.
- Goffman, Erving (1961[2]), *Asylums. Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates*, London : Penguin Books.
- Goffman, Erving (1963), *Behavior in Public Places. Notes on the Social Organization of Gatherings*, New York ; London : The Free Press.
- Goffman, Erving (1963[2]), *Stigma. Notes on the Management of Spoiled Identity*, Englewood Cliffs : Prentice-Hall, Inc.
- Goffman, Erving ([1963]1975), *Stigmaté. Les usages sociaux des handicaps*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving (1964), « The Neglected Situation », *American Anthropologist*, 66, 6, pp.133-36.
- Goffman, Erving (1969), *Strategic Interaction*, Philadelphia : University of Pennsylvania Press.
- Goffman, Erving (1973), *La mise en scène de la vie quotidienne. 1. La présentation de soi*, Paris : Les Éditions de Minuit.
- Goffman, Erving ([1974]1986), *Frame Analysis. An Essay on the Organization of Experience*, Boston : Northeastern University Press.
- Goffman, Erving ([1976]1979), *Gender Advertisements*, New York : Harper Torchbooks.

- Goffman, Erving (1977), « The Arrangement Between the Sexes », *Theory and Society*, 4, 3, pp.301-31.
- Goffman, Erving ([1981]1995), *Forms of Talk*, Philadelphia : University of Pennsylvania Press.
- Goffman, Erving (1983), « The Interaction Order », *American Sociological Review*, 48, 1, pp.1-17.
- Gordon, Andrew (2003), *A Modern History of Japan: From Tokugawa Times to the Present*, New York ; Oxford : Oxford University Press.
- Guba, E. G. et Y. S. Lincoln (2004), « Competing Paradigms in Qualitative Research », dans S. N. Hesse-Biber et P. Leavy (dir.), *Approaches to Qualitative Research. A Reader on Theory and Practice*, New York-Oxford: Oxford University Press, pp.17-38.
- Hamel, Jacques (2007), « Réflexions sur la réflexivité en sociologie », *Social Science Information*, Vol. 46(3), pp.471-85.
- Hamel, Jacques (2008), « Qu'est-ce que l'objectivation participante ? Pierre Bourdieu et les problèmes méthodologiques de l'objectivation en sociologie », *Socio-Logos*, 3.
- Hebdige, Dick (1979), *Subculture. The Meaning of Style*, London et New York : Routledge.
- Hendry, Joy ([1987]1995), *Understanding Japanese Society*, London et New York : Routledge.
- Hendry, Joy et Massimo Raveri (dir.), *Japan at Play. The Ludic and the Logic of Power*, London ; New York : Routledge.
- Hernandez, Cheri Ann (2009), « Theoretical Coding in Grounded Theory Methodology », *The Grounded Theory Review*, vol.8, 3, pp.51-66.
- Hidaka, Tomko (2006), *Corporate Warriors or Company Animals?: An Investigation of Japanese Salaryman Masculinities Across Three Generations*, Thèse de doctorat : University of Adelaide.
- Hjorth, Larissa (2009), « Playing the Gender Game. The Performance of Japan, Gender and Gaming via Melbourne Female Cosplayers », dans Hjorth, Larissa et Dean Chan (dir.), *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, New York : Routledge.
- Holton, Judith A. (2010), « The Coding Process and Its Challenges », *The Grounded Theory Review*, vol.9, 1, pp.21-40.
- Honda, Yukio (2005), « 'Freeters' : Young Atypical Workers in Japan », *Japan Labor Review*, 2, pp.5-25.
- Honneth, Axel (1995), *The Struggle for Recognition. The Moral Grammar of Social Conflicts*, Cambridge : The MIT Press.

- Hughes, Everett C. (1937), « Institutional Office and the Person,» *American Journal of Sociology*, Vol.43, No.3, pp.404-13.
- Hutchinson, Rachael (2007), « Performing the Self. Subverting the Binary in Combat Games », *Games and Culture*, 2, 4, pp.283-99.
- Ingulsrud, John and Kate Allen (2009), *Reading Japan Cool. Patterns of Manga Literacy and Discourse*, Plymouth : Lexington Books.
- Inhelder, B. et J. Piaget (1958), *The Growth of Logical Thinking from Childhood to Adolescence*, New York : Basic Books.
- Inui, Akio (2003), « Restructuring Youth : Recent Problems of Japanese Youth and its Contextual Origin », *Journal of Youth Studies*, Vol.6, No.2, pp.219-33.
- Inui, Akio (2005), « Why Freeter and NEET Are Misunderstood : Recognizing the New Precarious Conditions of Japanese Youth », *Social Work & Society*, 3(2), pp.244-51.
- IPSS (National Institute of Population and Social Security Research), « 8. Labor Force », *Population Statistics of Japan 2012*, SITE WEB, accédé le 6 juin 2013, <http://www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2012/PSJ2012.asp>
- IPSS[1] (National Institute of Population and Social Security Research), « 11. Education », *Population Statistics of Japan 2012*, SITE WEB, accédé le 6 juin 2013, <http://www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2012/PSJ2012.asp>
- IPSS[2] (National Institute of Population and Social Security Research), « 6. Nuptiality », *Population Statistics of Japan 2012*, SITE WEB, accédé le 6 juin 2013, <http://www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2012/PSJ2012.asp>
- IPSS[3] (National Institute of Population and Social Security Research), « 4. Fertility », *Population Statistics of Japan 2012*, SITE WEB, accédé le 6 juin 2013, <http://www.ipss.go.jp/p-info/e/psj2012/PSJ2012.asp>
- Ishida, Hiroshi (2010), « Does Class Matter in Japan? Demographics of Class Structure and Class Mobility From a Comparative Perspective », dans Hiroshi Ishida et David H. Slater (dir.), *Social Class in Contemporary Japan. Structures, Sorting and Strategies*, London et New York : Routledge, pp.33-56.
- Ito, Mizuko (2004), « Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Otaku », *Keynote address à « Digital Generations: Children, Young People and New Media »* par Centre for the Study of Children, Youth and Media, University of London.
- Itoh, Makoto (2000), *The Japanese Economy Reconsidered*, N.Y. ; Hampshire : Palgrave.
- Iwasawa, Miho (2000), « The Transformation of Partnerships of Japanese Women in the 1990s: Increased Reluctance Towards Traditional Marriages and the Prevalence of Non-Cohabiting Couples », *National Institute of Population and Social Security Research, Working Paper Series*, 9.

- James, William (1890), *The principles of psychology*, New York : H. Holt and Company.
- Jenkins, Richard ([1996]2008), *Social Identity*, New York & London : Routledge.
- Jones, Mary C. et coll. (dir.) (1971), *The Course of Human Development, Selected Papers From the Longitudinal Studies, Institute of Human Development, the University of California, Berkeley*, Waltham, Mass. : Xerox College pub.
- Kawamura, Yuniya (2006), « Japanese Teens as Producers of Street Fashion », *Current Sociology*, 54, 5, pp.784-801.
- Kelly, Victoria E. (2001), « Peer Culture and Interaction. How Japanese Children Express Their Internalization of the Cultural Norms of Group Life (Shudan Seikatsu) », dans Shimizu, Hidetada et Robert A. LeVine, *Japanese Frames of Mind. Cultural Perspectives on Human Development*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.170-204.
- Kelly, William W. (dir.) (2004), *Fanning the Flames. Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, Albany : State University of New York Press.
- Kelts, Roland (2006), *Japanamerica. How Japanese pop culture has invaded the U.S.*, New York : Palgrave Macmillan.
- Kim, Hyeshin (2009), « Women's Games in Japan. Gendered Identity and Narrative Construction », *Theory, Culture & Society*, 26, 2-3, pp.165-88.
- King, Andrew (2012), « Recognising Adulthood? Young Adults' Accomplishment of Their Age Identities », *Sociology*, 47(1), pp.109-25.
- King, Emerald (2013), « Girls Who are Boys Who Like Girls to be Boys: BL and the Australian Cosplay Community », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, <http://intersections.anu.edu.au/issue32/king.htm>
- Kingston, Jeff (2004), *Japan's Quiet Transformation. Social Change and Civil Society in the Twenty-first Century*, London et New York : RoutledgeCurzon.
- Kinsella, Sharon (1998), « Japanese Subculture in the 1990s: Otaku and the Amateur Manga Movement », *Journal of Japanese Studies*, 24, 2, pp.289-316.
- Kondo, Dorinne (1992), « Multiple Selves : The Aesthetics and Politics of Artisanal Identities », dans Nancy R. Rosenberger (dir.), *Japanese Sense of Self*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.40-66.
- Kondo, Dorinne K. (1990), *Crafting Selves. Power, Gender, and Discourses of Identity in a Japanese Workplace*, Chicago et Londres : The University of Chicago Press.
- Kosugi, Reiko (2004), « The Transition From School to Work in Japan : Understanding the Increase in Freeter and Jobless Youth », *Japan Labor Review*, 1, pp.52-67.

- Kotani, Mari (2007), « Doll Beauties and Cosplay », dans Lunning, Frenchy (dir.), *Mechademia*, Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Lam, Fan-Yi (2010), « Comic Market : How the World's Biggest Amateur Comic Fair Shaped Japanese *Dōjinshi* Culture », dans Lunning, Frenchy (dir.), *Mechademia 5 Fanthropologies*, pp.232-48.
- Lamarre, Thomas (2004), « An Introduction to Otaku Movement », *EnterText*, 4, 1, pp.151-87.
- Lamerichs, Nicolle (2011), « Stranger Than Fiction: Fan Identity in Cosplay », *Transformative Works and Cultures*, 7.
- Lamerichs, Nicolle (2013), « The Cultural Dynamic of Doujinshi and Cosplay: Local Anime Fandom in Japan, USA and Europe », *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 10, 1, pp.154-76.
- Lebra, Takie Sugiyama (1976), *Japanese Patterns of Behavior*, Honolulu : University of Hawaii Press.
- Lebra, Takie Sugiyama (1992), « Self in Japanese Culture », dans N. R. Rosenberger (dir.), *Japanese Sense of Self*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.105-20.
- Lemert, Charles et Ann Branaman (1997), *The Goffman Reader*, Oxford : Blackwell Publishers Ltd.
- Leng, Rachel (2013), « Gender, Sexuality, and Cosplay: A Case Study of Male-to-Female Crossplay », *The Phoenix Papers*, 1, pp.89-110.
- Lent, John A. (2006), « Comic Art in Asian Cultural Context », dans Holden, Todd Joseph Miles et Timothy J. Scrase (dir.), *Medi@sia. Global Media/tion In and Out of Context*, New York : Routledge, pp.224-42.
- Linhart, Sepp (1988), « From Industrial to Postindustrial Society: Changes in Japanese Leisure-Related Values and Behavior », *The Society for Japanese Studies*, Vol.14, No.2, pp.271-307.
- Long, Susan Orpett (2005), « Constrained Person and Creative Agent: A Dying Student's Narrative of Self and Others », dans Robertson, Jennifer (dir.), *A Companion to the Anthropology of Japan*, s.l.: Blackwell Publishing, pp. 380-99.
- Lotecki, Ashley (2012), *Cosplay Culture: The Development of Interactive and Living Art through Play*, Master of Arts Major Research Paper : Ryerson University.
- Lunsing, Wim (2001), *Beyond Common Sense: Sexuality and Gender in Contemporary Japan*, London et New York : Kegan Paul International.
- Lunsing, Wim (2005), « The Politics of *Okama* and *Onabe*: Uses and Abuses of Terminology Regarding Homosexuality and Transgender », dans Mark McLelland et Romit Dasgupta (dir.), *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*, London et New York : Routledge, pp.81-95.

- Maeda, Eriko (2008), « Relational Identities of Always-Single Japanese Women », *Journal of Social and Personal Relationships*, 25, pp.967-87.
- Martuccelli, Danilo (2002), *Grammaires de l'individu*, France : Éditions Gallimard.
- Martuccelli, Danilo (2005), « Les trois voies de l'individu sociologique », *Espaces Temps*, accédé le 22 novembre 2013, www.EspacesTemps.net.
- Martuccelli, Danilo (2006), « Derrière les rhétoriques managériales », *Vacarme*, 36, accédé le 28 août 2015, <http://www.vacarme.org/article676.html>.
- Martuccelli, Danilo (2009), « Qu'est-ce qu'une sociologie de l'individu moderne? Pour quoi, pour qui, comment? », *Sociologie et sociétés*, 41, 1, pp.15-33.
- Marx, Karl et Friedrich Engels (1975), *L'idéologie allemande*, Paris : Éditions sociales.
- Marx, Karl et Friedrich Engels (1987), *Manifeste du parti communiste*, Paris : F. Nathan.
- McGray, Douglas (2002), « Japan's Gross National Cool », *Foreign Policy*, 130, pp.44-54.
- Mead, George Herbert ([1934]1963), *L'esprit, le soi et la société*, Paris : Presses Universitaires de France.
- Merton, Robert K. (1957), *The Student-Physician. Introductory Studies in the Sociology of Medical Education*, Cambridge : Harvard University Press.
- Miller, Laura (2004), « Youth Fashion and Changing Beautification Practices », dans Mathews, Gordon et Bruce White (dir.), *Japan's Changing Generations. Are Young People Creating a New Society?*, Londre et New York : RoutledgeCurzon, pp.83-97.
- Miller, Thomas G. (1986), « Goffman, Positivism and the Self », *Phil. Soc. Sci.*, 16, pp.177-95.
- Mirza, Vincent (2007), *La crise et le sens du travail au Japon. Morale, identité et liberté chez les jeunes adultes de Tokyo*, Thèse de doctorat : Université de Montréal.
- Mirza, Vincent (2008), « Les furita et la définition du travail temporaire au Japon », *Anthropologie et Sociétés*, 32, pp.42-7.
- Miyamoto, Masao (1994), *Straitjacket Society : An Insider's Irreverent View of Beurocratic Japan*, Tokyo : Kodansha International.
- Nobuoka, Jakob (2010), « User Innovation and Creative Consumption in Japanese Culture Industries : The Case of Akihabara, Tokyo », *Geografiska Annaler. Series B, Human Geography*, 92(3), pp.205-18.
- Nomaguchi, Kei M. (2006), « Time of One's Own. Employment, Leisure, and Delayed Transition to Motherhood in Japan », *Journal of Family Issues*, 27, 12, pp.1668-1700.

- Okabe, Daisuke (2012), « Cosplay, Learning, and Cultural Practice », dans Mizuko Ito, Daisuke Okabe et Izumi Tsuji (dir.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven: Yale University Press, pp.225-48.
- Okano, K. et M. Tsuchiya (1999), *Education in Contemporary Japan*, Cambridge : Cambridge University Press.
- Pallas, Aaron M. (2003), « Educational Transitions, Trajectories, and Pathways », dans Mortimer, Jeylan et Michael J. Shanahan (dir.), *Handbook of the Life Course*, New York : Klumer Academic Publishers, pp.165-184.
- Palumbo, Frederick A. et Paul A. Herbig (1994), « Salaryman Sudden Death Syndrome », *Employee Relations*, 16(1), pp.54-61.
- Parsons, Talcott et coll. ([1951]1976), « Some Fundamental Categories of the Theory of Action : A General Statement », dans Talcott Parsons et Edward A. Shils (dir.), *Toward a General Theory of Action*, Cambridge : Harvard University Press, pp.3-29.
- Peterson, Richard A. (1992), « Understanding Audience Segmentation : From Elite and Mass to Omnivore and Univore », *Poetics*, 21, pp.243-58.
- Plath, David W. (Ed.) (1983), *Work and Lifecourse in Japan*, Albany : State University of New York Press.
- Raymo, James M., Iwasawa, Miho et Larry Bumpass (2009), « Cohabitation and Family Formation in Japan », *Demography*, 46(4), pp.785-803.
- Raymo, James M. et Hiromi Ono (2007), « Coresidence With Parents, Women's Economic Resources, and the Transition to Marriage in Japan », *Journal of Family Issues*, 28, pp.653-81.
- Reckwitz, A. (2002), « Toward a Theory of Social Practices. A Development in Culturalist Theorizing », *European Journal of Social Theory*, 5, pp.243-63.
- Reynolds, Isabel (2009), « Japan Picks 'Schoolgirl' Among Cute Ambassadors », *Reuters*, Lifestyle, <http://uk.reuters.com/article/2009/03/12/us-japan-ambassadors-cute-idUKTRE52B4JC20090312>.
- Ricoeur, Paul (2004), *Parcours de la reconnaissance*, Paris : Editions Stock.
- Rindfuss, Ronald R., Choe, Minja Kim, Kabamalan, Maria Midea M., Tsuya, Noriko O. et Larry L. Bumpass (2010), « Order Amidst Change : Work and Family Trajectories in Japan », *Advances in Life Course Research*, 15(2-3), pp.76-88.
- Rosenberger, Nancy R. (1992), « Introduction », dans Nancy R. Rosenberger (dir.), *Japanese Sense of Self*, Cambridge : Cambridge University Press, pp.1-20.
- Sato, Ikuya (2007), « Fashion and Style : Meanings of Outrageous Paraphernalia », dans Ken Gelder (dir.), *Subcultures. Critical Concepts in Media and Cultural Studies*, London ; New York : Routledge, pp.274-306.
- Sato, Nancy E. (2004), *Inside Japanese Classrooms. The Heart of Education*, London et New York : Routledge Falmer.

- Scott, Helen (2009), « Data Analysis: Getting Conceptual », *The Grounded Theory Review*, vol.8, 2, pp.89-111.
- Sell, Cathy (2011), « Manga Translation and Interculture », dans Lunning, Frenchy (dir.), *Mechademia 6 User Enhanced*, pp.93-108.
- Shaffir, William et Dorothy Pawluch (2003), « Occupations and Professions », dans Larry T. Reynolds et Nancy T. Herman-Kinney (dir.), *The Handbook of Symbolic Interactionism*, Oxford : AltaMira Press, pp.893-914.
- Shapiro, Eve (2007), « Drag Kinging and the Transformation of Gender Identities », *Gender Society*, 21, pp.250-71.
- Simon, William et John H. Gagnon (1984), « Sexual Scripts », *Society*, pp.53-60.
- Simon, William et John H. Gagnon (1986), « Sexual Scripts: Permanence and Change », *Archives of Sexual Behavior*, 15, 2, pp.97-120.
- Simon, William et John H. Gagnon (2003), « Sexual Scripts: Origins, Influences and Change », *Qualitative Sociology*, 26, 4, pp.491-97.
- Slater, David H. (2010), « The 'New Working Class' of Urban Japan », dans Hiroshi Ishida et David H. Slater (dir.), *Social Class in Contemporary Japan. Structures, Sorting and Strategies*, London et New York : Routledge, pp.137-69.
- Smith, Greg (2006), *Erving Goffman*, London et New York : Routledge.
- Spradley, James P. (1980), *Participant Observation*, s.l. : Thomson Learning.
- Staite, Sophia (2013), « Femme Infantile: Australian Lolitas in Theory and Practice », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, <http://intersections.anu.edu.au/issue32/staite.htm>
- Statistics Bureau (2011), *Statistical Handbook of Japan 2011*, Tokyo : Ministry of Internal Affairs and Communications.
- Statistics Division (2015), « 2-2 Population by 5 Year Age Group and Sex », *Tokyo Statistical Yearbook 2010*, SITE WEB, accédé le 4 mai 2016, <http://www.toukei.metro.tokyo.jp/tnenkan/tn-eindex.htm>
- Stebbins, Robert A. (2014), *Careers in Serious Leisure. From Dabbler to Devotee in Search of Fulfilment*, London : Palgrave Macmillan.
- Stevens, Carolyn S. (2010), « You Are What You Buy : Postmodern Consumption and Fandom of Japanese Popular Culture », *Japanese Studies*, 30, 2, pp.199-214.
- Storey, John (2006), *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, Harlow : Pearson Education Limited.
- Strinati, Dominic (2004), *An Introduction to Theories of Popular Culture*, London et New York : Routledge.
- Tabb, William K. (1995), *The Postwar Japanese System. Cultural Economy and the Economic Transformation*, New York ; Oxford : Oxford University Press.

- Tajfel H, Turner JC. (1985), « The Social Identity Theory of Intergroup Behavior », dans S Worchel et WG Austin (dir.), *Psychology of Intergroup Relations*, Chicago : Nelson-Hall, pp.7-24.
- Takahashi, Yasunari (1994), « Tradition and Experiment in Contemporary Japanese Theatre », *Contemporary Theatre Review*, 1-2, pp.105-11.
- Tanaka, Hiromi, Godzik, Maren et Kristina Iwata-Weikganannt (Eds) (2013), *Beyond a Standardized Life Course. Biographical Choices about Work, Family and Housing in Japan and Germany*, Tokyo : Shinyousha.
- Taylor, Charles (1994), « The Politics of Recognition », dans Amy Gutmann (Ed.), *Multiculturalism*, New Jersey : Pinceton University Press.
- Taylor, Charles ([1989]1998), *Les sources du moi*, Paris : Éditions du Seuil.
- Taylor, Charles (1994), « The Politics of Recognition », dans Amy Gutmann (Ed.), *Multiculturalism*, New Jersey : Pinceton University Press.
- Taylor, Emily (2007), « Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture », *Southeast Review of Asian Studies*, 29, pp.192-208.
- Teo, Alan R. (2010), « A New Form of Social Withdrawal in Japan : a Review of Hikikomori », *International Journal of Social Psychiatry*, 56, pp.178-85.
- Thorn, (2004), « Girls and Women Getting Out of Hand : The Pleasure and Politics of Japan's Amateur Comics Community », dans Kelly, William W. (dir.), *Fanning the Flames. Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, Albany : State University of New York Press, pp.169-88.
- Tipton, Elise K. (2002), *Modern Japan. A Social and Political History*, London ; N.Y. : Routledge.
- Tokuhiro, Yoko (2010), *Marriage in Contemporary Japan*, London ; N.Y. : Routledge.
- Toth, Csaba (2008), « J-Pop and Performances of Young Female Identity: Music, Gender and Urban Space in Tokyo », *Young*, 16, pp.111-29.
- Toyoshima, Noboru (2008), « Longing for Japan : The Consumption of Japanese Cultural Products in Thailand », *SOJOURN*, 23, 2, pp.252-82.
- Truong, Alexis H. (2013), « Framing Cosplay : How 'Layers' Negotiate Body and Subjective Experience through Play », *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, 32, accédé le 9 octobre 2013, <http://intersections.anu.edu.au/issue32/truong.htm>
- Tychsen, Anders, Hitchens, Michael, Brolund, Thea et Manolya Kavakli (2006), « Live Action Role-Playing Games. Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities », *Games and Culture*, 1, 3, pp.252-75.
- Tylor, E. B. ([1958]1978), *Primitive Culture: Researches into the Development of Mythology, Philosophy, Religion, Art and Custom*, Gloucester, MA : Smith.
- Verhoeven, Jef C. (1993), « An Interview With Erving Goffman », *Research on Language and Social Interaction*, 26, 3, pp.317-48.

- Vogel, Ezra F. (1963), *Japan's New Middle-Class. The Salary Man and His Family in a Tokyo Suburb*, Berkeley ; Los Angeles ; Oxford : University of California Press.
- Wada-Marciano, Mitsuyo (2008), *Nippon Modern. Japanese Cinema of the 1920s and 1930s*, Honolulu : University of Hawai'i Press.
- Waskul, Denis et Matt Lust (2004), « Role-Playing and Playing Roles : The Person, Player, and Persona in Fantasy Role-Playing », *Symbolic Interaction*, 27, 3, pp.333-56.
- Weber, Max ([1904]1949), « Objectivity in Social Science and Social Policy », dans E. A. Shils et H. A. Finch (dir.), *The Methodology of the Social Sciences*, New York : Free Press.
- Weber, Max ([1904]1964), *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Paris : Plon.
- West, Candace and Don H. Zimmerman (1987), « Doing gender », *Gender & Society*, vol. 1, no. 2, pp.125-51.
- Wilensky, Harold L. (1961), « Orderly Careers and Social Participation: The Impact of Work History on Social Integration in the Middle Mass », *American Sociological Review*, Vol. 26, No. 4, pp.521-39.
- Winge, Theresa (2006), « Costuming the Imagination : Origins of Anime and Manga Cosplay », dans Lunning, Frenchy (dir.), *Mechademia 1 Emerging Worlds of Anime and Manga*, pp.65-76.
- Winge, Theresa (2008), « Undressing and Dressing Lolita: A Search for the Identity of the Japanese Lolita », dans Lunning, Frenchy (dir.), *Mechademia 3 Limits of the Human*, pp.47-63.
- Yamada, Masahiro ([1999]2000), « The Growing Crop of Spoiled Singles », *Japan Echo*, pp.49-53.
- Yoshitaka, Mori (2005), « Culture = Politics : The Emergence of New Cultural Forms of Protest in the Age of *Freeter* », *Inter-Asia Cultural Studies*, 6, 1, pp.-.
- Yuen, Shu Min (2014), « From Men to 'Boys' – The Cooking *Danshi* in Japanese Mass Media », *Women's Studies International Forum*, 44, 220-7.
- Zarifian, Philippe (2004), « Travail, modulation et puissance d'action », *L'Homme et la société*, 152-3, p.201-27.

Annexe 1 – Guide d’entretien pour la 1^{ère} entrevue

1. Pourriez-vous me parler de votre première expérience de *kosupure*?
J’aimerais que vous me décriviez cette expérience.
 - 1.1. À quel moment cette expérience a-t-elle eu lieu?
 - 1.2. Avec qui êtes-vous allé à l’évènement?
 - 1.3. Est-ce que c’est cette personne qui vous a fait connaître cette pratique?
 - 1.3.1. Si oui : Qui était cette personne? Êtes-vous toujours en contact avec celle-ci?
 - 1.3.2. Si non : Comment avez-vous découvert cette pratique? Comment avez-vous trouvé l’information pour cet évènement? Qui est la première personne avec qui vous avez partagé votre expérience?
 - 1.4. Dans les débuts, pourriez-vous me dire les raisons pour lesquelles vous vous êtes intéressé-e au *kosupure*? Qu’est ce que vous aimiez à propos du *kosupure*? Y a-t-il des choses que vous aimiez moins ou que vous n’aimiez pas à propos du *kosupure*?
 - 1.5. Pouvez-vous me décrire comment vous étiez à cette période?
 - 1.6. Comment les autres vous percevaient-elles et ils selon vous?
 - 1.7. Aviez-vous des désirs ou des objectifs quant au futur? Lesquels?
2. Pourriez-vous me parler des jours ou des semaines qui ont précédé votre première expérience de *kosupure*? Que ce passait-il dans votre vie à ce moment?
 - 2.1. Pourriez-vous me parler de la façon dont vos loisirs étaient organisés à cette période de votre vie?
 - 2.2. Avec qui participiez-vous dans ces passetemps?
 - 2.3. À ce moment, fréquentiez-vous les mêmes personnes qu’au moment présent?
 - 2.4. Quels étaient les passetemps de vos proches et de vos camarades de classe?
 - 2.5. Est-ce que ces passetemps étaient importants pour vous à ce moment?
 - 2.6. Qu’est-ce que ces expériences vous apportaient dans cette période de votre vie?
 - 2.7. Quelles étaient vos autres occupations au moment?
3. Comment se passent vos expériences de *kosupure* les plus récentes?
 - 3.1. Reprendre les relances identifiées à la première question.
4. Présentement, comment s’organisent vos loisirs?

- 4.1. Avec qui partagez-vous vos loisirs? Comment avez-vous rencontré ces personnes?
- 4.2. Quelles sont vos autres occupations?
5. Au cours de cette période qui a été marquée par vos premières expériences de *kosupure* et le moment présent, quels ont été les moments où vous avez vécu les plus gros défis?
 - 5.1. Que c'est-il passé? Pourriez-vous me décrire cette situation?
 - 5.2. Quel effet cette situation a-t-elle eue sur vous?
 - 5.3. Quels autres moments forts avez-vous rencontré au cours de cette période?
 - 5.4. Ces expériences ont-elles eu un effet sur la façon dont vous vous voyiez au moment? Dont vous vous définissiez? Dont les autres vous regardaient?
6. Combien de temps diriez-vous mettre à la préparation et à la participation aux événements de *kosupure* au cours d'un mois?
 - 6.1. Combien d'argent utilisez-vous pour ces activités au cours d'un mois?
 - 6.2. Combien de temps et d'argent avez-vous investi dans le *kosupure* au cours des périodes les plus occupées? Les moins occupées?
7. Croyez-vous qu'il existe un lien entre votre passetemps de *kosupure* et la personne que vous êtes aujourd'hui? Un lien entre le *kosupure* et votre identité?
8. Au cours de cette période, avez-vous été dans une ou plusieurs relations amoureuses?
 - 8.1. Est-ce que le *kosupure* a parfois créé des opportunités pour explorer certaines relations amoureuses? Avez-vous vécu de bons moments à ce niveau grâce au *kosupure*?
 - 8.2. Est-ce que le *kosupure* a parfois été un obstacle pour votre vie amoureuse? Avez-vous vécu des moments difficiles à ce niveau à cause du *kosupure*?
9. Vos proches, vos camarades de classe et vos connaissances de travail sont-elles et ils au courant que vous pratiquez le *kosupure*? Pourquoi?
10. Y a-t-il eu des personnes qui ont été particulièrement importantes pour vous au cours de votre cheminement? Y a-t-il des personnes avec qui vous avez forgé des relations étroites depuis vos premières expériences? Y a-t-il des personnes avec qui les rapports ont été plus difficiles?
11. Depuis cette première expérience, diriez-vous que votre pratique de *kosupure* a changé? Si oui, comment a-t-elle changé?
12. Avez-vous déjà pensé arrêter de pratiquer le *kosupure*? Quelles étaient les

raisons? Pourriez-vous me décrire les circonstances de ces réflexions?

13. Est-ce que vous planifiez continuer à pratiquer le *cosplay* pour encore longtemps? Pour quelles raisons?
14. Vous identifiez vous comme un homme, comme une femme?
 - 14.1. Selon votre expérience, que diriez-vous à propos de l'importance d'être une femme/un homme au cours de votre cheminement?
15. De mémoire, quel est le moment qui a été le plus difficile pour vous en lien avec le *kosupure*? Pourriez-vous vous me parler de ce moment?
16. De mémoire, quel est votre souvenir préféré lié au *kosupure*? Pourriez-vous me parler de ce moment?
17. Au moment présent, comment vous décririez-vous? Comment diriez-vous avoir changé depuis vos premières expériences?
18. Comment les autres vous perçoivent-ils selon vous? Comment cela a-t-il changé selon vous?
19. Y a-t-il quelque chose que vous aimeriez ajouter qui n'a pas encore été discuté quant à votre pratique de *kosupure*?
 - 19.1. Conseilleriez-vous cette activité à d'autres personnes? Pourquoi?
 - 19.2. Auriez-vous des conseils pour des participant-e-s qui désireraient commencer à faire du *kosupure*?

Annexe 2– Guide d’entretien pour la 2^e entrevue

1. De mémoire, pourriez-vous me décrire les différents évènements auxquels vous avez participé?
 - 1.1. Certains de ces évènements étaient-ils similaires? Comment les regrouperiez-vous?
 - 1.2. Quels étaient les évènements les plus intéressants? Pourquoi?
 - 1.3. Quels étaient les évènements les plus décevants? Pourquoi?
 - 1.4. Existe-t-il différents autres types d’évènements? Lesquels?
 - 1.5. Les personnes qui vont dans chaque type d’évènement sont-elles différentes?
 - 1.6. Y a-t-il quelque chose qui rend chaque type d’évènement particulier?
 - 1.7. Existe-t-il des règles particulières dans ces différents évènements? Quelles sont-elles?
 - 1.8. Comment décririez-vous l’ambiance dans ces différents évènements?
2. Pouvez-vous me décrire la façon dont vous vous préparez pour un évènement?
 - 2.1. Quelles sont les étapes les plus importantes pour la préparation?
 - 2.2. Certaines étapes de la préparation comportent-elles des défis particuliers?
 - 2.3. Comment la préparation pour les évènements de *kosupure* se combine-t-elle à vos autres activités quotidiennes? Comment jonglez-vous avec vos autres obligations?
3. Pouvez-vous me décrire la façon dont se déroule une journée/soirée de *kosupure*? Pourriez-vous me donner un exemple d’une situation récente?
 - 3.1. Que faites-vous juste avant d’arriver à l’évènement? Que faites-vous en arrivant aux évènements?
 - 3.2. Comment faites-vous pour vous changer?
 - 3.3. Que faites-vous après vous avoir changé? Comment vous sentez-vous?
 - 3.4. Qu’aimez-vous le plus faire lors d’évènements? Auriez-vous un exemple? Quoi d’autre faites-vous que vous considérez important de faire à chaque fois?
 - 3.5. Que faites-vous juste avant que les évènements finissent? Just après être sorti-e-s? Comment vous sentez-vous à ce moment?
 - 3.6. Quoi d’autre faites-vous durant les évènements? Que font les autres personnes durant ces évènements? Y a-t-il des personnes qui font des activités que d’autres ne font pas?

4. Comment vous sentez-vous lorsque vous entrez dans un évènement?
 - 4.1. Pouvez-vous me décrire les émotions fortes qui surgissent lors d'un évènement?
 - 4.2. Y a-t-il des moments plus intenses? Des moments excessivement joyeux? Des moments frustrants? Pouvez-vous me donner des exemples?
 - 4.3. Depuis vos premières expériences, y a-t-il eu des moments où vous avez eu honte? Des moments où vous étiez mal à l'aise? Pouvez vous me decrire un exemple d'une tel moment?
5. Rencontrez-vous d'autres personnes allant aux mêmes évènements avant d'entrer? Si oui, où les rencontrez-vous? Comment se déroulent ces rencontres? De quoi discutez-vous? Et après?
6. Y a-t-il des évènements où il est plus facile de parler aux gens? Où c'est plus difficile?
7. Avez-vous rencontré des personnes avec qui vous êtes maintenant devenu-e très proche?
8. Depuis vos premières expériences, diriez-vous que les évènements de *kosupure* à Tokyo ont changé? Si oui, comment ont-ils changé?
9. Est-ce que la scène a changée? Comment?
10. Est-ce que les gens qui participent ont changé? Comment?

Annexe 3– Guide d’entretien pour la 3^e entrevue

1. En quoi les façons d’approcher les gens et de se conduire avec les gens sont-elles différentes dans les milieux de *kosupure*?
2. Comment ces évènements et moments permettent-ils de se présenter différemment que dans d’autres contextes, comme au travail ou à la maison?
3. Y a-t-il des moments où vous vous inspirez de vos expériences de *kosupure* pour vous présenter ou vous conduire différemment en dehors des évènements de *kosupure*? Existe-t-il des moments ou des lieux où il serait préférable de ne pas faire ainsi?
4. Au cours des entrevues précédentes ou lors des évènements, nous avons parlé de la situation où [X] était arrivé avec [personne Y, Z]. Pourriez-vous me parler davantage de cette expérience?
 - 4.1. Où cette situation s’était-elle déroulée, et quand?
 - 4.2. Qui était présent?
 - 4.3. Pourriez-vous me décrire ce qui s’est passé?
 - 4.4. Y a-t-il eu un évènement déclencheur pour cette situation? Quel était-il?
 - 4.5. Qu’est-ce qui était spécial ou inhabituel à propos de cette situation?
 - 4.6. Comment vous sentiez-vous?
 - 4.7. Qu’est-ce que l’autre ou les autres ont fait? Comment avez-vous réagi?
 - 4.8. En quoi ce moment est-il important pour vous?
 - 4.9. [Répéter pour toutes les interactions d’intérêt]
5. Où trouvez-vous vos costumes? Les faites-vous?
 - 5.1. Quelles sont les étapes nécessaires pour produire un costume?
 - 5.2. Comment avez-vous choisi les costumes que vous avez joués dans le passé? Comment choisirez-vous les prochains?
 - 5.3. Quelle place occupent la personnalité et le corps des participant-e-s dans la réussite d’un *kosupure*?
 - 5.4. Y a-t-il une recherche d’informations à propos des sources qui doit être faite avant de faire le *kosupure*? Comment vous y prenez-vous?
 - 5.5. Pouvez-vous nous donner un exemple d’un personnage qui serait très facile à faire en *kosupure*? D’un personnage qui serait très difficile à faire en *kosupure*? Pourquoi?
 - 5.6. Pourriez-vous nous dire quels éléments font qu’un *kosupure* est réussi? Est-ce que le costume est la chose la plus importante? Sinon, quelle est la chose que vous considérez la plus importante?

- 5.7. Vous rappelez-vous d'un moment particulier où vous ou quelqu'un d'autre a effectué un jeu de rôle réussi? Un jeu de rôle non réussi? Décrivez ces moments.
6. Comment est-ce que l'activité de jouer une source transforme un-e *kosupureyeur-e*?
 - 6.1. Y a-t-il des choses que le *kosupure* permet de changer plus facilement? Avez-vous des exemples?
 - 6.2. Y a-t-il des choses que le *kosupure* ne peut pas changer? Avez-vous des exemples?
7. Connaissez-vous des termes ou expressions utilisées pour décrire des pratiques associées au *kosupure*? Si oui, pourriez-vous les décrire?
 - 7.1. Que pensez-vous du *gokko asobi*?
 - 7.2. Que pensez-vous du *kankosu*?
 - 7.3. Que pensez-vous du *kigurumi*?
 - 7.4. Que pensez-vous du *josou* et *dansou*?
 - 7.5. Que dire du *henshinganbou*?
 - 7.6. Qu'est-ce que les *kosupureyeur-e-s* en général pensent de ces activités? Qu'en pensez-vous?

Annexe 4 – Grille pour les calendriers

Présent <-----> Début	Année	École	Emploi	<i>Kosupure</i>	Passetemps