



Sai contre Toya Koyō, dessin Takeshi Obata, Tonkam



histoire d'un  
succès

# inattendu et atypique

par **Paul Galan\*** et **Olivier Piffault**

Le manga *Hikaru no Go*, après son triomphe spectaculaire au Japon, suscite aujourd'hui en France un engouement inattendu. Paul Galan et Olivier Piffault explorent les raisons de ce succès, en soulignant les caractéristiques originales de ce manga.

L'année 2005, qualifiée d'« année de la mangalisation » par Gilles Ratier dans son classique rapport annuel de l'A.C.B.D.<sup>1</sup>, a vu 1142 BD asiatiques, essentiellement japonaises, traduites et éditées en France (soit 42% des 2701 nouveautés !). 134 de ces titres ont dépassé 20 000 exemplaires. Parmi les diverses séries, de type « shōnen » (pour garçons), « shōjo » (pour les filles), « seinen » (pour les grands), sans parler des « kodomo », « josei », « shōjo-ai », « shōnen-ai », « yaoi », et autres « yuri »,... il en est une qui remporte un vrai succès sur notre sol, après avoir véritablement triomphé au Japon : *Hikaru no Go*. Titre que l'on peut traduire par « Le Go de Hikaru », Hikaru étant le personnage principal, et le go un jeu et un art sacré d'origine chinoise, puis répandu en Corée et au Japon, dans lequel deux joueurs tentent de constituer, attaquer, défendre des territoires de pierres blanches ou

\* Paul Galan est président de la Ligue régionale Ile-de-France de go et a eu de nombreuses responsabilités au sein de la Fédération française de go.

noires sur un « go-ban », plateau de 361 intersections.

Au Japon, ce manga de 189 chapitres, 11 extras et un hors-série, soit 23 volumes, a été publié de 1998 à 2003 dans le magazine hebdomadaire *Weekly Shōnen Jump* de l'éditeur Shueisha, en a été un des titres phares à la surprise générale, et s'était vendu à plus de 23 millions de volumes en 2003. Une version animée de 75 épisodes a été diffusée de 2001 à 2003, et a également été une des séries les plus populaires du moment. Le dessinateur Takeshi Obata et la scénariste Yumi Hotta, jusqu'ici peu connus, ont été couronnés du Shinsei Shō [meilleur espoir] des Tezuka Osamu Bunka Shō [prix culturel Osamu Tezuka], récompense prestigieuse organisée par le grand quotidien *Asahi Shimbun*, en 2003<sup>2</sup>.

En France, le succès est certes plus modeste mais tout à fait réel, puisque les ventes de l'ensemble de la série, en cours de traduction et d'édition par Tonkam (tome 21 en avril), sont estimées à 400 000 exemplaires. Le dessin animé a, lui, été édité par Déclic Images en trois coffrets VOSTF.

Ce succès remarquable a classiquement engendré une « hikarumania » considérable : site de fans, produits dérivés, figurines, vêtements, *Hikaru no Go* est devenu un petit phénomène de société dans l'univers du manga, au Japon, en Asie, aux USA comme en France. Mais, et c'est beaucoup plus original, ce manga a provoqué un afflux considérable de jeunes lecteurs dans les clubs de go japonais, et plus tard français, relançant là-bas un jeu souvent considéré comme un peu passéiste, et faisant découvrir ici un univers ludique et culturel jusqu'ici confiné à des cercles étroits.

Quel est donc le sujet de ce manga ?

*Hikaru no Go* raconte une histoire a priori peu banale. Un jeune garçon, Hikaru, âgé de 11 ans et donc encore à l'école primaire, découvre en fouillant dans le grenier de son grand-père un vieux go ban (plateau de jeu de go), sur lequel il est seul à voir des taches de sang. Sans le savoir, il réveille le fantôme de Sai Fujiwara, illustre joueur de go de l'époque Heian<sup>3</sup> qui se suicida après avoir été injustement accusé par un rival de tricherie. Ce fantôme vient alors « cohabiter » dans l'esprit d'Hikaru, d'abord réticent et indifférent au go. Petit à petit, il va prendre goût à ce jeu et s'y investir pour finalement devenir professionnel de go. Dans un premier temps il joue avec des enfants dans son collège, puis il entre à l'école des pros, enfin évolue dans le monde des pros, pour terminer dans les compétitions internationales : quatre vagues de parties. Son parcours sera émaillé de nombreuses rencontres avec des personnages divers, souvent attachants. Mais c'est surtout la relation de rivalité, frontale puis à distance, avec un jeune génie du go, fils d'un maître, Akira Toya, qui rythme la progression de l'intrigue et l'évolution psychologique du personnage.

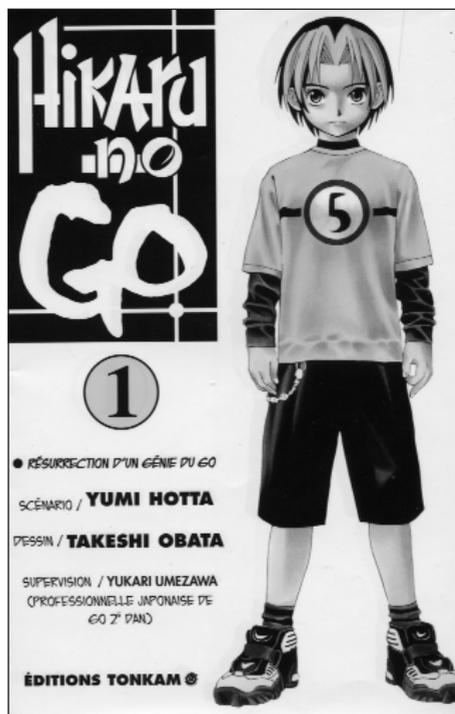
Cette histoire présente bien des traits classiques qui font le succès du manga en France : une construction rythmée, en mini-cycles faisant progresser l'intrigue générale par des séquences différentes ; des effets de densification du récit et de dramatisation, mêlés à des épisodes comiques et des alternances de registres ; une étude psychologique fouillée des personnages, de leurs sentiments, narrations introspectives, personnages enfantins et adolescents représentés très concrètement dans leur vie quotidienne et leur

milieu familial et scolaire, créant ainsi un sentiment de proximité.

*Hikaru no Go* est aussi surtout une histoire attachante. Hikaru ressemble à n'importe quel jeune adolescent japonais ou même français (il a onze ans au début de l'histoire) : turbulent, bavard, un peu fainéant, rigolard, impatient et impertinent, préférant probablement les jeux vidéos au devoirs du soir, accoutré d'éternels tee-shirts et des mêmes chaussures de sport. Hikaru est humain : il est en colère, il pleure, ses rapports avec les autres peuvent être difficiles. Il peut être triste, voire dépressif. Mais aussi, il s'enthousiasme, éclate de joie. N'importe quel jeune lecteur s'identifie donc rapidement à lui.

Le découpage du scénario, nerveux, accrocheur, contribue également à la qualité du manga. À cet égard, il faut remarquer que la scénariste, auteur du storyboard, et l'illustrateur ont adopté délibérément un dessin et un découpage très cinématographique : gros plan, plan américain, plan large, les cases apportent une réelle diversité qui participe à la qualité générale. Ce découpage cinématographique se retrouve temporellement : le scénariste n'hésite pas à revenir en arrière, en flash back et le début d'un nouveau chapitre reprend souvent, avec un nouveau cadrage, les dernières cases du chapitre précédent, pratique récurrente dans le manga.

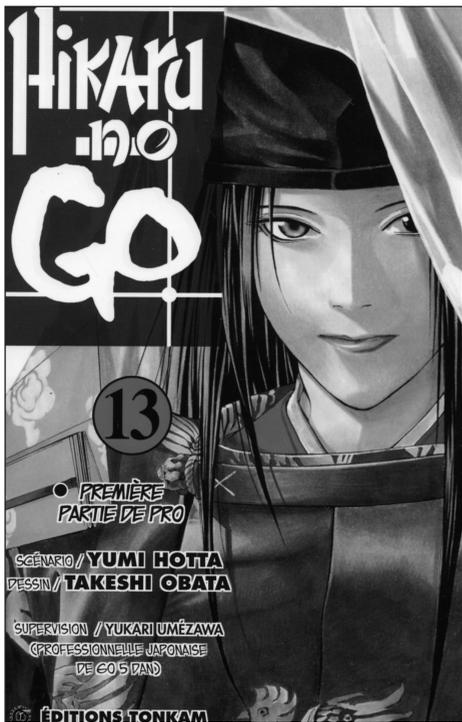
Publié dans le *Weekly Shōnen Jump*, c'est fort logiquement un « shōnen », manga pour jeune garçon, à la fois tout à fait traditionnel et en même temps parfaitement atypique. La formule type du « shōnen » est souvent résumée comme l'histoire d'un jeune garçon, aux faibles attaches familiales (orphelin ou abandonné), assez rebelle voire voyou, mais foncièrement gentil et parfois naïf, qui va révéler des capacités extraordinaires



Résurrection d'un génie du go, dess. Takeshi Obata, Tonkam

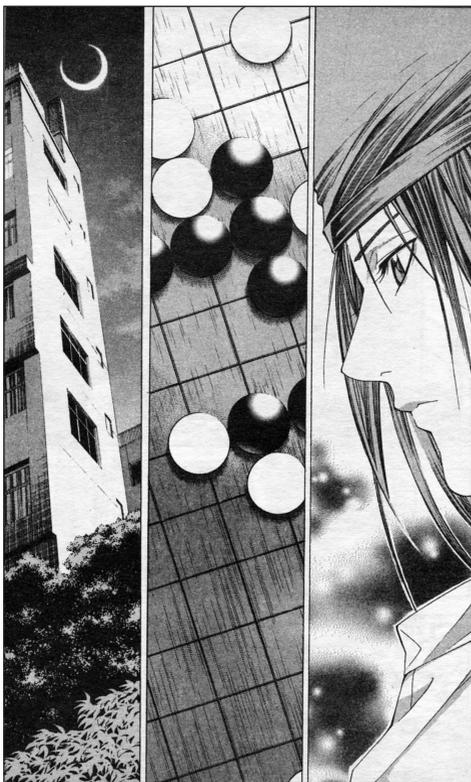
Sai contre Koyo Toya, dess. Takeshi Obata, Tonkam





Première partie de pro, dess. Takeshi Obata, Tonkam

Adieu !, dess. Takeshi Obata, Tonkam



voire surhumaines ou magiques, affronter une galerie sans fin d'adversaires, dont les premiers deviennent ses plus fidèles amis (et faire-valoir) et les suivants ses ennemis récurrents. Les personnages féminins font pour leur part de la figuration sur le mode satirique ou en dévouement aveugle et amoureux au héros. Celui-ci termine en ayant surmonté les doutes de l'adolescence et s'étant construit une stature, retrouvé son père, etc., gagné sa place dans la société.

À divers titres, cette formule peut s'appliquer à *Captain Tsubasa*, *Saint Seiya*, *Hunter X Hunter*, *Shaman King*, *Naruto*, *Slam Dunk*, *One Piece*, *Yu Yu Hakusho*, *Flame of Recca...* pour citer des titres connus en France, bien que chacun présente des décalages qui en font la valeur, et que d'autres séries échappent à ce canevas. Ici, Hikaru est coiffé et habillé de manière excentrique et plutôt dissipée, il a un pouvoir extraordinaire, celui du talent de Sai, supérieur à tous les autres joueurs de go ; il a une amie qui l'aime manifestement, Akari ; il affronte et se fait des amis successifs de Akira Toya, Kimihiro Tsutsui, Tetsuo Kaga, Yuki Mitani dans le cycle du collège, puis de Washitaka Waya et Shinichiro Izumi dans le cycle des insei. Akira Toya, son père et leur école font un peu figure d'adversaires récurrents. Enfin Hikaru progresse jusqu'au sommet des professionnels à travers un cycle d'épreuves sportives qui sont autant de combats. Mais les concessions au genre s'arrêtent là, car ce sont en fait les éléments de décalage qui dominent et prennent de plus en plus d'importance : la famille ne disparaît jamais et montre un souci du quotidien, la relation amoureuse se vide de toute potentialité, les premiers amis disparaissent pour être remplacés par des « collègues » insei<sup>4</sup>, laissant Hikaru dans une grande solitude en fait. La succession des

parties rythme l'évolution psychologique d'un personnage qui vieillit très rapidement (en temps réel, ce qui est très rare en BD comme en manga) et acquiert une réelle froideur à la fin. Ces affrontements habilement présentés n'ont rien de la pyrotechnie des combats intergalactiques. Il n'y a aucun guerrier extra-terrestre, pas de méchants, pas de bagarres entre écoliers, pas de petites écolières ingénues en petite jupette ou de héros sportif.

*Hikaru no Go* est donc également un manga brisant les conventions établies. Cela est particulièrement vrai dans ses rapports avec son « fantôme » que lui seul peut voir. Le parallèle avec l'ami invisible imaginaire que s'inventent certains enfants vient tout de suite à l'esprit, mais le récit traite vraiment ce fantôme comme phénomène réel, imposé à Hikaru, qui en subit physiquement de nombreux désagréments, occasion de quelques passages scatologiques. De même le fantôme Sai n'est pas ordinaire et ressemble plus à un humain doté de sentiments qu'à un véritable fantôme désincarné. La découverte par Sai de la société moderne, d'Internet et de la possibilité de jouer au go via ce moyen est à cet égard significative ! L'aspect androgyne, particulièrement noté en France où de nombreux lecteurs ont pris Sai pour une dame à cause de ses cheveux longs, est encore un point qui s'écarte de la tradition des personnages mentors. Hikaru n'hésite pas à se fâcher avec lui, à le réprimander. Dans d'autres occasions, une véritable complicité naîtra entre le jeune héros et son fantôme, au point que la disparition de Sai quelques années plus tard sera un véritable drame pour Hikaru. Cette cassure psychologique qui vient rompre l'équilibre du manga au tome 15 donne lieu à d'étonnants chapitres où Hikaru

cherche partout dans le Japon son fantôme, et se refuse à accepter sa perte, et à s'accepter lui-même comme joueur autonome de go, pendant trois tomes. Les relations avec les vrais adultes, qui n'ont cessé de s'approfondir, prennent alors un tour déterminant. Un autre aspect étonnant est l'étude psychologique poussée de nombreux personnages secondaires : leur consacrer des histoires courtes, des suppléments est traditionnel, mais tant Mitani le tricheur, qu'Izumi l'incertain, Ochi le génie angoissé, sans parler d'Akira, double d'Hikaru, et des champions adultes comme Ogata, Kurata, Kuwabara... bénéficient de portraits et d'histoires à suivre à l'intérieur de la série. Un tome est ainsi consacré au voyage d'Izumi en Chine, l'intrigue principale passant entre parenthèses.

Globalement, il détourne toutes les règles admises pour la construction d'un shonen. Pourquoi donc ce manga a-t-il attiré et conquis tant de lecteurs, au point de leur faire poser leur première pierre sur un go ban à l'instar d'Hikaru ?<sup>5</sup>

Vraisemblablement parce qu'*Hikaru no Go* est enfin un manga réaliste. Ce réalisme s'exprime d'abord par le dessin : tout y est décrit minutieusement et le travail de documentation du dessinateur Obata Takeshi et de la scénariste Yumi Hotta est proprement stupéfiant. Les rues, les bâtiments et même les salles de certains immeubles sont réels (ainsi le siège de la Nihon Ki In, fédération des joueurs professionnels de go). Le réalisme réside également dans les personnages. Ceux-ci vieillissent tous (Hikaru a 11 ans au tome 1 et 15 ans à la fin de la série) et grandissent au fil des années. Les tenues vestimentaires changent en permanence, détail étonnant et qui ajoute à la crédibilité ! Hikaru porte toujours des t-shirts ou pulls

marqués d'un 5, qui se prononce « go » en japonais. Ce réalisme des personnages se retrouve dans tous les personnages secondaires, foisonnants, (plus de 200, ce qui est exceptionnel) que l'on retrouve avec plaisir au fil des volumes, eux-mêmes évoluant. Certains disparaissent pendant quelques volumes pour réapparaître ultérieurement. *Hikaru no Go* n'est donc pas le manga d'un héros désincarné dans un monde artificiel, mais d'un enfant passant à côté de son adolescence et de son monde réel, pour s'enfermer dans la passion d'un autre monde réel, celui du go. Ce réalisme s'exprime également dans le scénario. Celui-ci, centré sur le monde du go reste abordable et il synthétise des qualités que l'on retrouve classiquement dans d'autres mangas : la justice, la confiance, le respect de l'autre, l'altruisme, l'amitié sont des valeurs systématiquement mises en avant. Les épisodes sur la triche de quelques joueurs de go rencontrés au cours de l'histoire sont à ce sujet exemplaires. Dénoncés par Hikaru, avec l'aide de Sai, ils seront rapidement remis dans le droit chemin par le jeune héros. On y voit un *replay* lancinant de la scène initiale de triche fatale à Sai, qu'il faudrait revivre jusqu'à la surmonter. Sai cherche-t-il le coup divin, ou le repos et la fin de son tourment ?

Mais le principal point fort de cette attitude réaliste se trouve dans les parties de go elles-mêmes. Elles sont toutes réelles ! Ainsi la partie tant attendue entre le fantôme Sai Fujiwara et Toya Meijin (le joueur « réel » le plus fort dans le manga) est la transcription d'une vraie partie en 1997 entre les joueurs professionnels Yoda Norimoto et Rin Kaï Ho pour l'obtention du titre de Meijin (titre majeur japonais). Cette réalité des parties a été rendue possible par la collaboration de

Yukari Umezawa, joueuse professionnelle 5<sup>e</sup> dan (échelle de classement du go, allant de 1 à 9), qui a supervisé l'ensemble des parties de go.

Notons que le sujet même du manga, à savoir le monde du go japonais, ne le rend nullement obscur. Malgré un sujet a priori technique, il reste passionnant de bout en bout. Enfin, le succès de la série peut reposer également sur un parti pris explicatif surprenant de la part de la scénariste. Celle-ci n'hésite pas en début de chaque chapitre à expliquer, au moyen de quelques cases sommairement dessinées, telle ou telle difficulté qu'elle a rencontrée et la façon dont elle en est venue à bout. Loin de briser l'ambiance, ce didactisme renforce au contraire l'attachement que l'on peut éprouver pour ce manga, et la compréhension comme l'implication des lecteurs. La scénariste n'hésite pas à ce propos à inclure en fin de chapitre (astucieusement dénommés « parties ») des explications sur le jeu de go et les termes techniques employés. Les premières parties d'Hikaru sont ainsi souvent « pédagogiques » pour lui comme pour le lecteur, l'immergeant en douceur dans cette culture.

Cette fidélité au jeu de go, et à son esprit, contribue au succès du manga. Le go est en effet un jeu de stratégie surprenant dans le sens où ses règles sont simplissimes et sa maîtrise des plus difficiles. Le manga aborde tous les aspects techniques de ce jeu millénaire : problèmes de vie et mort, délimitations des territoires, recherche du meilleur coup (le fameux « coup divin » recherché par tous les protagonistes) et qui porte un nom dans la réalité (le « tesuji »). Mais le manga aborde également tout ce qui gravite autour du jeu et qui passionne tant de joueurs aussi bien en France que dans les pays asiatiques :

contrôle des émotions, maîtrise de la prospective, recherche du coup juste et de la forme vitale. En ce sens ce jeu devient passionnant parce qu'il transcrit facilement la personnalité et les émotions des joueurs. Hikaru lit ainsi régulièrement l'hebdomadaire *Go weekly* (uniquement consacré au go) et qui existe réellement ! Le monde des clubs de go, scolaires ou urbains, d'amateurs étrangers, les tournois, apportent chacun une ambiance différente et dessinent un paysage complexe autant que réaliste. En présentant des enfants, des amateurs, des professionnels, des japonais, des étrangers, des internautes... selon leurs propres angles de vue du jeu, selon leur psychologie, le manga restitue une diversité qui permet une lecture à tous les niveaux de connaissance du go, et un plaisir qui n'est pas lié à la compréhension : la mise en scène graphique est une alternative suffisante à l'appréhension intellectuelle. En France, les traducteurs ont renforcé cet effet de réalisme en maintenant l'emploi des termes techniques japonais (konni, tangen, tsuka, joseki...), qui fonctionnent comme des marqueurs poétiques et magiques des parties. Pourrait-on alors trouver quelques critiques à cette série ? Au risque d'exprimer une litote, les réfractaires totaux aux mangas ne seront probablement pas plus convaincus ! Les critiques sont celles qui sont générales à l'univers des mangas : une tendance à un découpage ultra rapide, des sentiments parfois exacerbés (on ne compte plus le nombre de fois où Hikaru semble crier !). Enfin notons que l'histoire de Hikaru a tout de même peu de chances de se réaliser dans la réalité. Personne n'a encore vu un enfant de 11 ans, ne sachant pas jouer au go, devenir professionnel en moins de quatre ans ! Ce sont précisément les qualités de la série, à savoir son traitement radi-

calement original du code shônen, son réalisme et son didactisme, fusionnés et liés par une mise en case psychologisante et variant le rythme et les effets de style en permanence, qui pourraient la rendre difficile à appréhender par des novices complets en matière de manga qui ne verront pas cette originalité. Inversement, cette déconstruction d'une partie des codes spécifiques au manga peut en faire une œuvre moins « étrangère ».

*Hikaru no Go* a fait figure d'ovni dans le paysage du manga, au Japon comme en France et on ne peut que s'en féliciter. Il permettra sans nul doute à beaucoup de découvrir l'univers du manga, qui est un genre à part entière et en plein développement, mais aussi celui du jeu de go, très méconnu en France et en Europe alors que ce jeu bénéficie d'une notoriété extraordinaire dans les pays asiatiques d'Extrême Orient (Chine, Corée, Taiwan, Japon). En Corée existe même une chaîne de télévision sur le câble (Baduk TV)<sup>6</sup> uniquement consacré à ce jeu millénaire. Novices, amateurs comme experts du manga ou du go se sont ainsi retrouvés autour d'une œuvre rafraîchissante et qui a renouvelé l'approche qu'on se faisait d'un certain manga, comme de ce jeu « démodé ». Loin des histoires sportives, de combats ou des triangles amoureux à géométries variables, des mangas « professionnels », historiques, fantastiques ou d'horreur, les auteurs prouvent qu'il reste des approches nouvelles à explorer, et qu'un phénomène de société ne se traduit pas qu'en terme de produits dérivés ou d'imitations sportives, mais peut aussi avoir des prolongements culturels insoupçonnés, Internet étant en l'occurrence une caisse de résonance et un lien naturel, comme dans le récit, entre les passionnés occidentaux et les joueurs asiatiques.

La série complète comporte 23 volumes et au terme du 23<sup>e</sup> volume, beaucoup de fans se sentiront frustrés de la fin de leur héros préféré, Hikaru, qui a grandi avec eux pendant plusieurs années.

Souhaitons simplement que Takeshi Obata, l'illustrateur, et Yumi Otta, la scénariste, nous entraînent dans d'autres histoires tout aussi passionnantes.

*Remerciements à Frédéric Dechamps pour sa fructueuse collaboration.*

1. Association des journalistes et critiques de bande dessinée, créée en 1984 ; réunit 70 journalistes et critiques décernant le Prix Bloody Mary et aujourd'hui le prix de la critique. Gilles Ratier publie chaque année une étude statistique détaillée du marché de la BD en France. Chiffres tirés du rapport 2005 © Gilles Ratier.
2. Jiro Taniguchi (*Botchan*), Naoki Urasawa (*Monster*), Minetaro Mochizuki (*Dragonhead*), Takehiko Inoué (*Vagabond*), Fumiko Takano (*Le Livre jaune*) ont par exemple été récompensés par diverses mentions de ce prix.
3. 794-1192 ap. J.C. Période dominée par la famille des régents Fujiwara. Le personnage de Sai est lui fictif.
4. Insei : élève d'une des deux fédérations professionnelles japonaises de go qui étudie le go pour devenir professionnel. Ces études sont considérées comme très difficiles. Un système analogue existe en Corée.
5. Il existe un jeu de go simplifié adapté à l'univers d'*Hikaru no Go* qui a connu un beau succès au Japon.
6. Baduk = Go en coréen.



dess. Takeshi Obata

#### Caractéristiques de la série :

- Titre : Hikaru No Go
- Scénario : Yumi Otta
- Dessins : Takeshi Obata
- Supervision : Yukari Umezawa, Vème Dan
- Édition française : Tonkam
- Date de parution : 1998-2003 au Japon ; 2002-2006 pour l'édition française
- Nombre de volumes traduits : 21 (sur un total de 23)
- Dessin animé : 3 coffrets de 5 DVD chacun (soit 15 DVD pour 75 épisodes) en V.O. sous-titrée (+ version française pour les deux premiers DVD contenant les épisodes 1 à 8)



#### Quelques sites :

- Éditions Tonkam :  
<http://www.tonkam.com/>
- Fédération française de go :  
<http://ffg.jeudego.org/index.php>
- Et plus précisément sur Hikaru :  
<http://bibliographie.jeudego.org/hikaru.htm>  
<http://www.hikaru-no-go-world.new.fr/>  
(Probablement le site le plus documenté)  
[http://www.japimpact.com/anime/H/hikaru\\_no\\_go.php](http://www.japimpact.com/anime/H/hikaru_no_go.php)  
<http://hikagoteam.new.fr/>  
<http://wayaforever.free.fr/>  
(Site sur Waya, autre héros de la série)

#### Bibliographie

- *Animeland* n°102, Juin 2004
- *Mangajima* n°2, Novembre/Décembre 2004
- *Revue française de Go* n°102, Septembre 2003