

PRÉFACE À LA TRADUCTION FRANÇAISE

par Jean Bazantay

Cet ouvrage publié en 2003 dans la collection grand public *Motto shiritai nihongo*¹ ! d'Iwanami shoten inaugure un nouveau champ de recherche en linguistique, à la croisée de la sociolinguistique, de la linguistique historique et des études littéraires, celui du *yakuwarigo* que nous traduisons fidèlement par langage (*go*) de rôle (*yakuwari*). Il sera suivi de nombreuses publications scientifiques précisant le cadre théorique et investiguant différents langages de rôle, mais le présent volume n'en demeure pas moins un ouvrage fondateur de première importance.

Kinsui définit le langage de rôle comme une manière de parler associée à un archétype de personnage de fiction (savant, jeune garçon, samouraï, jeune fille de bonne famille, supérieur, etc.) dont la connaissance est largement partagée dans la société japonaise. On peut notamment les observer dans les romans populaires ou les mangas. Il ne s'agit toutefois pas de jargons ou de sociolectes dans la mesure où les langages de rôle ne correspondent pas à la réalité langagière. Dans la vie réelle, les équivalents de ces figures – quand ils existent – ne s'expriment jamais comme dans ces langages de rôle.

Dans sa structure, la langue orale est en effet très éloignée des représentations que l'on peut en avoir. Il suffit d'observer un corpus oral authentique ou de transcrire des paroles pour s'en rendre immédiatement compte. La phrase comporte de nombreuses marques discursives, des répétitions, des apartés et sa syntaxe n'est pas aussi rigoureuse qu'à l'écrit. Transcrites telles quelles, les paroles authentiques seraient d'ailleurs bien difficiles à lire. Le langage de rôle présente également des

1. Littéralement « Le japonais que j'aimerais mieux connaître ».

différences lexicales importantes avec la réalité langagière, notamment dans l'utilisation des pronoms personnels, des formes assertives ou des particules énonciatives. Aucun professeur n'utilise par exemple le pronom personnel de la première personne *washi*, pourtant emblématique du langage de rôle du savant.

Si, dans les faits, la langue prêtée aux personnages ne correspond pas à la réalité, alors pourquoi le lecteur a-t-il l'illusion qu'il s'agit d'une langue authentique? Voilà l'énigme des langages de rôle que l'auteur s'efforce de percer en explorant leurs fondements historiques et la manière dont ils se sont constitués. Kinsui qualifie d'ailleurs cet univers de « virtuel » puisqu'il existe en tant que système dans les fictions et que, comme dans la réalité virtuelle, il procure au lecteur une illusion d'authenticité.

La psychologie sociale et le rôle des stéréotypes dans les processus cognitifs permettent de mieux cerner le fonctionnement de cette illusion. L'auteur d'une fiction exploite certains stéréotypes langagiers que le lecteur active sur la base de son expérience personnelle. L'incarnation d'un langage de rôle réclame ainsi la collaboration du lecteur qui doit l'identifier comme naturel. Kinsui insiste sur cette dimension collaborative et son exploitation par un auteur. Un principe d'efficacité et d'économie de l'écriture rend même nécessaire le recours à des stéréotypes.

Bien qu'ils soient éloignés de la réalité langagière, ces stéréotypes langagiers sur lesquels reposent les langages de rôle ne sont pas sans fondements linguistiques et l'exploration de leurs origines est l'occasion d'un tour d'horizon de l'histoire de la langue japonaise, avec un focus particulier sur les changements opérés à l'ère Meiji et le mouvement d'unification des langues écrites et orales² qui a accompagné l'établissement d'une langue standard. Kinsui nous explique comment celle-ci s'est mise en place et fut diffusée dans le pays par la production littéraire et les médias modernes et comment les langages de rôle sont apparus en référence précisément à cette langue standard. Il analyse

2. Figée dans sa forme classique, la langue japonaise écrite n'avait pas évolué au même rythme que la langue orale, si bien qu'elle n'était accessible qu'aux seules couches éduquées. La simplification des règles d'écriture (fin XIX^e-début XX^e) pour les mettre en conformité avec les évolutions de la langue est appelée *genbun itchi* (litt. : mise en conformité de la langue écrite et avec la langue orale). Elle a donné naissance à un style unifié.

également les effets de l'utilisation respective des langues standards et des langages de rôle sur l'identification du lecteur aux personnages.

Les origines des langages de rôle et de leur référence que constitue la langue standard nous ramènent souvent à l'émancipation d'une catégorie sociale et à sa revendication identitaire dont le langage est une manifestation. Kinsui décrit ainsi la prise de conscience du peuple d'Edo³ de sa propre singularité dont l'affirmation passe notamment par le rejet des dialectes de l'Ouest (chapitre II). Le langage de rôle des jeunes garçons est pour sa part hérité de la langue des étudiants de l'ère Meiji appelés *shosei* qui engendra une élite intellectuelle et politique (chapitre IV). Mais l'exemple le plus intéressant est probablement celui fourni par la classe des jeunes filles éduquées (chapitre V), qui ont inventé de toutes pièces la langue en dite en *teyo-dawa*, à l'origine du langage de rôle des jeunes filles de bonne famille d'aujourd'hui. Avec l'ouverture des collèges et des lycées aux filles, c'est en effet un nouveau groupe social avec sa culture (codes vestimentaires et langagiers, romantisme) et ses aspirations propres qui est né⁴. Il est par ailleurs intéressant de suivre les vicissitudes de cette langue, jugée frustrée et indécente au départ, et de voir comment elle s'est diffusée via les écoles de filles avant de décliner pour survivre finalement en tant que langage de rôle attaché à l'image des jeunes filles de bonne famille.

La question des paroles prononcées par des personnages d'œuvres de fiction n'est pas nouvelle. Genette⁵ a posé la question du « récit de paroles » en termes d'imitation (*mimesis*) rhétorique, c'est-à-dire de représentation écrite d'éléments oraux par divers procédés d'ordre stylistique, syntaxique, typographique, etc. La force de conviction des dialogues fictionnels peut alors être évaluée en termes de réussite mimétique des paroles qui semblent naturelles au lecteur. Toutefois, la réflexion de Genette concerne plus la dimension philosophique de la référence du langage dans des récits à travers différents états du

3. Ancien nom de Tokyo.

4. Sur ce sujet, le lecteur pourra aussi consulter les travaux de la linguiste Nakamura Momoko, notamment : « Discursive construction of the ideology of women's language : Schoolgirl language in the Meiji period (1868-1912) », Nakamura Momoko, 2004, *Nature-People-Society* 36, p. 43-80. *Onna kotoba wa tsukurareru [Le langage féminin est construit]*, Nakamura Momoko, 2007, Tokyo, Hitsuji Shobō.

5. *Figures III*, édition du Seuil.

discours (narrativisé, transposé ou rapporté) que le rapport entre la langue utilisée et des paroles censées être authentiques. Il compare différents discours prêtés à Agamemnon chez Platon et Homère, dont il analyse les effets narratifs, et présente comme un « événement du récit » le discours rapporté de Platon, alors qu'Homère « feint de laisser la parole à son personnage », mais il ne pose pas la question de la langue d'Agamemnon. Le langage des personnages mythiques de l'Iliade est ainsi probablement un type de langage de rôle mais ce phénomène n'intéresse pas Genette. Il précise plus loin que « l'une des grandes voies d'émancipation du roman moderne [par rapport à la tragédie] aura consisté à pousser à l'extrême, ou plutôt à la limite, cette *mimesis* du discours, en effaçant les dernières marques de l'instance narrative et en donnant d'emblée la parole au personnage⁶ » mais il n'interroge jamais la *mimesis* dans son rapport avec un éventuel original. Sur une thématique apparemment similaire, la réflexion stylistique de Genette est donc très éloignée de l'approche linguistique de Kinsui.

Dans le travail de création d'un langage propre à chaque personnage de l'écriture romanesque, les observations d'usages réels dans la société jouent néanmoins un très grand rôle. À cet égard, différents travaux relatifs à la genèse textuelle de l'œuvre de Proust ont montré le travail méticuleux d'observation et d'annotations de l'auteur d'*À la recherche du temps perdu* pour créer les langages des principaux protagonistes. Par ailleurs, pour donner vie aux paroles et renforcer leur naturel, des descriptions (ou la didascalie dans les œuvres théâtrales) apportent d'autres précisions sur la situation et les éléments paraverbaux si importants dans la communication. Néanmoins, malgré ce travail linguistique et aussi naturel que puisse paraître le résultat, il s'agit toujours d'une « pseudo réalité ». Outre la quasi impossibilité de l'imitation exacte de conversations authentiques dans l'univers fictionnel d'une œuvre romanesque, c'est toujours la subjectivité de l'auteur qui contrôle la manière de parler de ses personnages.

Les langages de rôle ne sont pas l'apanage de la langue japonaise et il en existe probablement dans toutes les langues. En comparant les langages de rôles japonais et américains, Yamaguchi Haruhiko⁷ a

6. *Ibid.*, p. 233.

7. « Yakuwarigo no kobetsusei to fuhensei : Nichi-Ei no taishō o tōshite [Universalité et spécificités des langages de rôle : analyse contrastive entre l'anglais et le japonais] »,

identifié quatre procédés pour créer des langages de rôle en anglais : (1) dialecte visuel (*eye dialect*) consistant à utiliser des orthographes non standard pour représenter des prononciations elles-mêmes non standard ; (2) utilisation d'une variété de pidgin⁸ ; (3) jeu sur les pronoms personnels ; (4) manipulations phonologiques (mobilisation d'onomatopées et d'interjections, imitation du parler du bébé). Dans le sillon des travaux de Kinsui, il existe également de nombreuses études sur les langages de rôle chinois ou coréen⁹. Porquier a par ailleurs comparé le langage du personnage de Vendredi de *Robinson Crusoe* dans sa version originale et dans plusieurs traductions européennes¹⁰ (française, espagnole, portugaise). Il analyse les choix des traducteurs pour la figuration d'un parler non natif sous la double contrainte d'intelligibilité et de plausibilité et met en évidence les spécificités morpho-syntaxiques et phonographiques des langues concernées, ainsi que les représentations de ce type d'interaction. Et l'on pourrait encore citer beaucoup d'exemples de travaux de ce genre.

Alors, y a-t-il une spécificité japonaise du langage de rôle ? Il est sans doute possible de dire que les langages de rôle constituent un système particulièrement développé au Japon. Ces deux dernières décennies, les travaux de Kinsui ont eu un assez grand retentissement médiatique et une typologie des langages de rôle s'est plus ou moins imposée dans l'esprit des Japonais. Mais d'autres facteurs linguistiques et culturels expliquent ce phénomène.

Tout d'abord, la conscience des dialectes, et notamment de celle du Kansai, est très forte et, comme le montre Kinsui dans cet ouvrage, les stéréotypes attachés aux personnes du Kansai ont une longue histoire. Par ailleurs, on peut émettre l'hypothèse que l'existence du système des statuts de l'époque d'Edo a créé un fort cloisonnement des individus en fonction de leur origine sociale ou de leurs métiers. Diverses cultures adossées à des pratiques langagières (écrites ou orales) propres à certaines catégories sociales (noblesse, femmes de la Cour,

Yamaguchi Haruhiko 2007, *Yakuwarigo kenkyū no chihai* [Nouveaux horizons de la recherche sur les langages de rôle], Tokyo : Kurosio, p. 9-25.

8. Un pidgin est une langue de communication née du contact des langues européennes avec diverses langues d'Asie ou d'Afrique.

9. Voir notamment les travaux de Jung Hye-seon.

10. Traduire Vendredi, « Me no understand », « moi pas comprendre », « yo no entendre », U. de Nanterre.

guerriers, lettrés, citadins d'Edo ou d'Osaka) se sont ainsi développées parallèlement. À cet égard, la multitude de styles écrits qui coexistaient à l'époque d'Edo est particulièrement frappante, et il est possible que cette diversité ait créé une matrice propice à l'émergence de stéréotypes langagiers associés à certaines classes ou statuts.

Il semblerait aussi que certaines spécificités de la langue japonaise (souplesse des règles morphologiques, structure de la phrase sujet-objet-verbe, richesse du système des pronoms personnels, existence de variations dialectales et diagenique¹¹, nombreuses particules énonciatives, etc.) aient favorisé l'émergence d'un système plus constitué que dans d'autres langues européennes. Dans une langue agglutinante, il est facile d'ajouter un suffixe ou une particule énonciative en fin de phrase et ce procédé est souvent utilisé pour créer un langage de rôle. Le coréen qui partage de nombreuses caractéristiques typologiques avec le japonais, présente d'ailleurs lui-aussi de nombreux langages de rôle. En comparaison, la langue française dispose sans doute de moins d'outils pour exprimer divers langages de rôle, à commencer par le système des pronoms personnels qui est très réduit par rapport au japonais. Il est d'ailleurs souvent difficile de traduire en français tous ces langages de rôle japonais.

Depuis la parution de cet ouvrage, les langages de rôle d'autres figures des mangas comme le « mauvais garçon » ou le « majordome » ont été explorés. Les typologies se sont également affinées avec la définition de sous-types comme l'Italien, l'Allemand, l'Américain ou des femmes de différents âges pour les langages de rôles féminins. Le champ d'investigation des langages de rôle s'est également étendu à d'autres médias tels que les jeux vidéo, Internet ou d'autres lieux de la vie sociale où entrent en scène des personnages de robots à l'apparence humaine (distributeurs de billets, etc.).

Un sous-champ de recherche conduit par Sadanobu Toshiyuki¹² explore plus particulièrement les procédés linguistiques mobilisés pour endosser différentes personnalités (*kyara*¹³ キャラ) et jouer différents rôles dans la vie quotidienne. Contrairement au *yakuwarigo* qui concerne la langue utilisée par des personnages d'univers fictionnels,

11. La variation diagenique désigne les différences de parler entre les sexes.

12. « Characters in Japanese Communication and language », Sadanobu Toshiyuki, 2015, *Acta Linguistica Asiatica* volume v, 2, University of Ljubljana, p. 9-28.

13. De l'anglais *character*.

l'objet est ici la langue *kyarago* (キャラ語) effectivement utilisée dans la vie sociale par des locuteurs réels. Cette notion procède du postulat selon lequel, dans la vie quotidienne, suivant les situations ou les interlocuteurs, nous pouvons endosser différents rôles sociaux ou privés (un peu comme on changerait de tenue vestimentaire) avec lesquels il est possible de jouer dans différentes situations de communication¹⁴. À cet égard, la communication par écrans interposés dans des blogs, des *chat* ou sur des réseaux sociaux a considérablement augmenté les possibilités de telles mises en scène. Cela ressemble *a priori* à la notion de registre mais la différence principale réside dans la dimension ludique et l'idée d'un travestissement volontaire. Il s'agit d'une forme de cosplay¹⁵, terme d'ailleurs parfois repris pour désigner ce phénomène dans des expressions telles que *hōgen cosupure* (方言コスプレ cosplay dialectal) ou *kotoba no cosupure* (ことばのコスプレ cosplay linguistique).

Comme pour le *yakuwarigo*, le principe sous-jacent est que des manières de parler spécifiques sont associées à des « figures » et qu'il suffit de les adopter pour qu'elles soient reconnues de tous. Cela passe principalement par des manipulations sur les formes de fin de phrase (*kyaragobi* キャラ語尾) ou le choix des appellatifs de la personne. Ce phénomène traduit aussi la conscience aigüe que les Japonais ont des phénomènes langagiers et de leurs fonctionnements.

La présentation des différents langages de rôle est illustrée par de nombreux exemples tirés d'un répertoire de mangas célèbres. Pour les néophytes, leur lecture permettra de découvrir quelques titres classiques. L'exploration de l'origine des langages de rôle passe aussi par la citation de textes plus anciens couvrant une période allant de la fin du XVIII^e siècle (voire même parfois antérieurs) à l'après-guerre. Ce voyage dans l'univers des langages de rôle est donc aussi l'occasion de dresser un panorama de l'évolution de la littérature japonaise depuis la fin de l'époque d'Edo jusqu'à l'avènement du roman moderne. Kinsui cite en effet des exemples appartenant à différents genres, depuis les drames populaires de l'époque d'Edo jusqu'aux romans modernes. Ce sont souvent des textes truculents comme les échanges entre le

14. Sadanobu le définit comme un « soi adapté à une situation » (*situation-based self*).

15. Le cosplay est une activité de loisir consistant à jouer le rôle d'un personnage de fiction en imitant son apparence (tenue vestimentaire, coiffure, etc.).

barbier et son client dans *Ukiyo-doko*¹⁶ (*Chez le Barbier, tableaux de ce monde*) de Shikitei Sanba ou les dialogues entre deux femmes dans *Ukiyo-buro*¹⁷ (*Au bain public, tableaux de ce monde*) du même auteur. Les différents genres de littérature populaire de l'époque d'Edo sont également cités et le lecteur pourra les apprécier indépendamment du point linguistique illustré. L'apparition du roman moderne rédigé en style unifié est également illustrée par des citations d'œuvres célèbres de Tsubouchi Shōyō, Natsume Sōseki, Higuchi Ichiyō, Ozaki Kōyō, etc. et le soin apporté au choix des exemples participe indéniablement du charme de cet ouvrage.

Pour le chercheur, le concept de langage de rôle questionne également la pertinence de l'utilisation de données appartenant à la fiction pour appréhender la réalité linguistique d'une époque. Au chapitre III, Kinsui cite un texte du dramaturge Kinoshita Junji (1914-2006) dans lequel ce dernier explique comment il a créé de toutes pièces un langage de rôle campagnard en combinant des faits de langue saillants appartenant à différents dialectes régionaux. La langue campagnarde parlée par les protagonistes de l'œuvre ne reflète aucune réalité langagière.

Pour appréhender la réalité langagière, il est donc souhaitable d'utiliser des corpus authentiques et d'éviter de recourir à des œuvres de fiction. Or, faute d'avoir accès à des données authentiques, les recherches en linguistique historique se sont traditionnellement penchées sur les dialogues des œuvres de fiction pour approcher la langue d'une époque donnée. Par exemple, sur la base de l'observation des énoncés de lettrés dans le *Genji Monogatari* (*Le Dit du Genji*), les recherches sur l'histoire de la langue avaient établi que la langue parlée par les lettrés de l'époque comportait de nombreux termes chinois traduits en japonais. Mais il est tout à fait possible que l'on ait tiré des conclusions un peu hâtives de l'observation de tels énoncés.

En reconsidérant ces énoncés suivant le cadre théorique du langage de rôle, Takayama Yoshiyuki¹⁸ remet en doute ces conclusions et

16. Roman appartenant au genre du *kokkeibon* (livre drolatique) publié en 1812 et 1814.

17. Roman de la même veine que le précédent publié entre 1809 et 1813.

18. « Yakuwarigo to nihongoshi » [Langage de rôle et histoire de la langue japonaise], Takayama Yoshiyuki, *Nihongoshi no intafesu* [Interfaces dans l'histoire de la langue japonaise], 2008, Tokyo, Iwanami shoten, p. 211-212.

suggère que l'utilisation abondante de mots chinois lus en japonais est un langage de rôle utilisé par Murasaki Shikibu pour correspondre au stéréotype des lettrés de l'époque. Il est en effet probable que l'utilisation de stéréotypes langagiers dans l'écriture ne soit pas un phénomène nouveau. Si les langages de rôles ne sont pas sans fondements historiques, il convient donc de les traiter avec prudence.

Il peut aussi arriver que les langages de rôle influencent les usages de la langue. Par exemple, selon Nakamura Momoko¹⁹, la langue féminine créée par les auteurs et promue dans les médias a eu un impact sur l'utilisation de la langue par les femmes.

Ces dernières années, la vogue des langages de rôle s'est étendue jusqu'à l'apprentissage du japonais. De nombreuses ressources pédagogiques exploitent en effet leur charme auprès d'un public souvent fan de mangas, le plus emblématique étant le site « Le japonais dans les *anime* et les mangas²⁰ » qui propose des observations *in situ* ainsi que de nombreux jeux et quiz autour du vocabulaire et des expressions utilisées par huit personnages.

Cet ouvrage s'adresse en premier lieu aux japonisants, collègues enseignants, étudiants ou autres, qui voudraient découvrir ce nouveau champ de recherche. Il intéressera également les personnes soucieuses de mieux connaître l'histoire de la langue japonaise, et notamment la constitution de la langue standard à l'ère Meiji, ou celles qui sont intéressées par la variation en japonais. Il permettra également aux fans de manga de mieux comprendre les origines des langages parlés par les protagonistes de leurs mangas préférés. Nous espérons que cet ouvrage pourra également toucher un lectorat de linguistes non-japonisants, intéressé par la langue japonaise. Nous avons pensé à eux en privilégiant la transcription alphabétique suivant le système hepburn modifié, en ajoutant des notes du traducteur et en proposant en annexes un glossaire des termes spécialisés et un tableau synthétique des grandes périodes de l'histoire japonaise.

19. Voir note 3.

20. <https://anime-manga.jp/fr/>.