

Les arts martiaux, vecteurs de modernisation et de nationalisation

Le sport de masse est représentatif des croisements entre plusieurs valeurs primordiales de la société japonaise: le travail synonyme d'effort (comme le sport), le fonctionnement collectif, qui va de l'école à l'entreprise, et les orientations politiques générales.

Le Japon véhicule l'image du pays des arts martiaux. Ce n'est pas faux, bien sûr, mais ces arts sportifs ne sont pas forcément les plus populaires, ni les plus pratiqués. Ils constituent par contre des prismes intéressants pour analyser la socio-culture japonaise.

Le développement des arts martiaux et leur corollaire, l'« éthique du guerrier » (*bushidō*), ne sont pas si anciens que cela. Ils remontent à la *pax Tokugawa* qui, certes, a placé les *samurais* au sommet de la stratification sociale, avec monopole du port d'armes, mais qui, simultanément, les astreint, de par la pacification du pays, au « repos forcé ». Pour le nouvel État japonais issu de Meiji, le sport est l'occasion de mobiliser physiquement et spirituellement la population dans une ferveur exclusive. Ses initiatives sportives correspondent aux phases guerrières de l'histoire contemporaine.

Les arts martiaux sont codifiés dans cette perspective. Le *jūjutsu*, art de combat à mains nues ou faiblement armé, plébien, est remplacé, au début du XXe siècle, par le *jūdō*. D'inspiration nationale, le *jūdō* consacre le passage de la plèbe au peuple, la popularisation de l'esprit guerrier, synonyme de patriotisme, et de l'hygiénisme. Il statue le rôle du maître, le chef éclairé. Autrement dit, le *jūdō* est un combat plus une gymnastique.

Le développement des arts martiaux dans la première moitié du XXe siècle au Japon se fait dans un double référencement à la Chine et à l'Occident. Il faut à la fois se détacher de l'héritage chinois et se singulariser par rapport aux sports occidentaux. Ainsi, l'écriture du mot *karate* signifie à l'origine la « main (te) chinoise (*kara*) » (*kara* est une lecture japonaise de l'idéogramme sino-japonais qui désigne la Chine des Tang et par métonymie la Chine tout entière). Puis elle est modifiée pour donner la « main vide » (*kara* étant homonyme du mot « vide »), afin d'expurger la référence chinoise. Le *karate* n'est pourtant rien d'autre que du *kung-fu* modifié après avoir transité en Okinawa, où l'influence chinoise est traditionnellement forte.

Les arts martiaux japonais correspondent également à une volonté de modernisation qui passe par une homogénéisation des écoles (*ryū*) et une systématisation des *kata* (séquences de gestes techniques). Ce couplage de modernisation et de caractère populaire leur donne finalement une dimension universelle, voire universaliste.

Mais de tous les sports d'origine non-occidentale, c'est le *sumō* qui apparaît comme le plus populaire et le plus caractéristique du Japon. On en trouve néanmoins des équivalents dans d'autres pays (Turquie) et il est proche de son homologue coréen, le *ssirum*, les origines des uns et des autres étant probablement communes grâce à la route de la soie.

Admiré par des milliers de spectateurs et des centaines de milliers de téléspectateurs lors des six tournois annuels, le *sumō* recrute traditionnellement dans la plèbe des provinces rurales reculées, notamment du Tōhoku. L'internationalisation du Japon aidant, la question de son accès aux étrangers se pose depuis une quinzaine d'années. En principe, rien ne l'interdit. Mais, là encore, c'est la tradition qui essaie d'avoir force de loi. Le débat a passionné les médias et le lectorat autant que les cours de l'indice *nikkei*. Chad Georges Rowan, alias Akebono Tarō, natif d'Hawaï, est devenu en 1993 le premier lutteur d'origine étrangère à décrocher le titre de *yokozuna*. Son palmarès a battu tous les records jusqu'à sa récente retraite (janvier 2001).



Japon Crise d'une autre modernité

Ph. Pelletier

Coll. Asie plurielle
© Editions Belin, 2003