

*SHIN  
MEGAMI  
TENSEI*

LUDOVIC CASTRO

*La Saga Shin Megami Tensei*  
*D'apocalypses en renaissances*  
de Ludovic Castro  
est édité par Third Éditions  
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE  
contact@thirdeditions.com  
[www.thirdeditions.com](http://www.thirdeditions.com)

Nous suivre :  @ThirdEditions –  Facebook.com/ThirdEditionsFR  
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi  
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri  
Textes : Ludovic Castro  
Préparation de copie : Hélène Furic  
Relecture sur épreuves : Coralie Deboutte  
Mise en pages : Bruno Provezza  
Couverture classique : Gabriel Amalric  
Couverture « First Print » : Bani-chan  
Montage de couverture : Marion Millier

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la série de jeux vidéo *Shin Megami Tensei*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire de la série de jeux vidéo *Shin Megami Tensei* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu des différents épisodes à travers des réflexions et des analyses originales.

*Shin Megami Tensei* est une marque déposée de SEGA Sammy Holdings.  
Tous droits réservés.

Le visuel de la couverture est inspiré du travail des artistes du studio Atlus sur la saga *Shin Megami Tensei*.

Édition française, copyright 2021, Third Éditions.  
Tous droits réservés.  
ISBN 978-2-37784-182-0  
Dépôt légal : octobre 2021  
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris

LA SAGA **SHIN**  
**MEGAMI**  
*D'APOCALYPSES* **TENSEI**  
*EN RENAISSANCES*



# SOMMAIRE

<b>Avant-propos</b>	<b>07</b>
<b>PARTIE I : Création</b>	<b>13</b>
Chapitre 1 : La naissance des démons numériques	15
Chapitre 2 : L'émancipation d'Atlus	29
Chapitre 3 : Les années 2000	43
Chapitre 4 : Renaissance et évolutions	65
<b>PARTIE II : Univers et analyses culturelles</b>	<b>91</b>
Chapitre 1 : Notions préalables	93
Chapitre 2 : SMT. La bataille originelle	117
Chapitre 3 : SMT II. La cité dystopique	141
Chapitre 4 : SMT III : Nocturne. La guerre des Raisons	167
Chapitre 5 : SMT : Strange Journey. Le reflet de nos vices	193
Chapitre 6 : SMT IV. Le cycle éternel	219
Chapitre 7 : SMT IV : Apocalypse. Quand le polythéisme s'en mêle	241
Chapitre 8 : Entités récurrentes	261
<b>PARTIE III : Décryptage</b>	<b>269</b>
Chapitre 1 : Thématiques	271
Chapitre 2 : Systèmes de jeu	305
Chapitre 3 : Musique	329
Chapitre 4 : Arts visuels	347
Chapitre 5 : SMT dans l'industrie du J-RPG	359
<b>Conclusion</b>	<b>367</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>371</b>
<b>Remerciements</b>	<b>381</b>

LA SAGA *SHIN*  
*MEGAMI*  
D'APOCALYPSES  
EN RENAISSANCES *TENSEI*

AVANT-PROPOS

真・女神転生

**M**A DÉCOUVERTE DE *Shin Megami Tensei* remonte à 2005. Un jour, mon frère rentra à la maison avec *Lucifer's Call*, qu'il venait d'acheter sur un coup de tête, pour la simple raison que le jeu mettait en scène l'illustre Dante de la série *Devil May Cry*. Dès les premiers instants, je compris qu'il s'agissait là d'une œuvre spéciale. À l'époque - ne connaissant pas l'import -, les deux grandes séries de J-RPG que j'adulais étaient *Final Fantasy* et *Suikoden*. Tout ce à quoi j'assistais dans *Lucifer's Call* me paraissait donc nouveau et unique : l'univers post-apocalyptique, l'atmosphère à la fois étrange et contemplative, les designs singuliers de Kazuma Kaneko, les musiques de combat sans concession, les systèmes de jeu uniques, la difficulté élevée (du moins en comparaison de celle des autres J-RPG auxquels je jouais alors), les dialogues saugrenus avec les démons... Il suffit de quelques heures seulement pour que je tombe sous le charme de cette proposition radicale.

Dans les années suivantes, je découvris *Digital Devil Saga 1* et *2* - deux autres expériences extraordinaires -, puis l'épisode *Strange Journey* sur Nintendo DS en 2011. Complètement fasciné par l'univers conçu par Kaneko et ses collègues, je commençai alors à faire des recherches, dans le but de déceler leur état d'esprit, leurs inspirations et leur processus créatif. Ma passion était telle que je finis par écrire un livre sur le diptyque *Digital Devil Saga* en 2016 pour Third Éditions, et me voilà, quatre ans plus tard, en train d'en terminer un - beaucoup plus volumineux - sur *Shin Megami Tensei*.

#### *Shin Megami Tensei.*

En Occident, plusieurs séries de J-RPG développées par le studio Atlus portent ce nom. C'est aussi bien le cas des *Digital Devil Saga* que des *Devil Summoner*, des *Devil Survivor* et de certains épisodes de *Persona*. Le terme a originellement été associé à ces séries dans le but de capitaliser sur *Shin Megami Tensei: Nocturne* (*Lucifer's Call* en Europe), le premier J-RPG d'Atlus à avoir bénéficié d'une promotion digne de ce nom en dehors de l'Asie. Au Japon, tous ces jeux sont parfois cités dans un ensemble officieusement appelé *MegaTen*, mais les trois mots «*Shin Megami Tensei*» ne sont généralement attribués qu'à une seule série bien spécifique, celle ayant lancé les hostilités en 1992 sur Super Famicom, et que les Occidentaux ont coutume d'appeler «*la saga principale*».

Avec cet ouvrage, je souhaite rendre hommage à cette dernière. Bien entendu, les autres grandes séries de J-RPG d'Atlus seront aussi abordées - surtout dans la partie revenant sur le processus de création - afin d'insuffler du contexte aux événements, mais l'analyse des jeux se portera principalement sur les épisodes majeurs de la saga principale, à savoir *Shin Megami Tensei I*, *II*, *III (Nocturne/Lucifer's Call)*, *Strange Journey* (plus *Redux*), *IV* et *IV: Apocalypse*. Par souci d'espace et de clarté, les deux *spin-off* que sont *If...* et *NINE* ne seront pas abordés en détail. Par ailleurs, les séries mineures qui ne sont jamais sorties en Europe - comme *Last Bible* et *Devil Children* - seront tout simplement ignorées. Il s'agit là d'un choix conscient visant à concentrer le propos sur le sujet qui nous intéresse vraiment : la trame post-apocalyptique principale de *Shin Megami Tensei*.

Du processus de création à l'univers, en passant par la musique, la direction artistique et les systèmes de jeu, cet ouvrage décrypte avec passion l'une des plus anciennes sagas de J-RPG. *Shin Megami Tensei* est certes une série de niche, mais il s'agit surtout d'une œuvre pionnière et sans pareille, dont l'univers et les thèmes s'avèrent d'une incroyable richesse.

## L'auteur

### **Ludovic Castro**

C'est en explorant le superbe monde de *Super Metroid* à l'âge de sept ans que Ludo se retrouve pour la première fois subjugué par un univers de jeu vidéo. Particulièrement attiré par le genre J-RPG, il grandit en lisant les magazines spécialisés *Gameplay RPG* et *Background*. Bien que titulaire d'un Doctorat de chimie théorique, il prend la plume en 2016 pour écrire un livre de la collection « Ludothèque » dédié au diptyque *Digital Devil Saga* chez Third Éditions, puis intègre l'entreprise en tant qu'éditeur en février 2020. Le début de sa nouvelle carrière coïncide alors avec la sortie de son premier ouvrage grand format : *Sekiro. La seconde vie des Souls*.

LA SAGA *SHIN*  
*MEGAMI*  
D'APOCALYPSES  
EN RENAISSANCES *TENSEI*

PARTIE I : CRÉATION

真・女神転生

## CHAPITRE I: LA NAISSANCE DES DÉMONS NUMÉRIQUES

---

En 2017, le studio Atlus a fêté le vingt-cinquième anniversaire de *Shin Megami Tensei*. Cependant, les véritables origines de la série ne remontent pas à 1992 - année de sortie du premier volet sur Super Famicom (SNES) - mais à 1986, date de parution de *Digital Devil Story: Megami Tensei*, le roman d'Aya Nishitani dont la saga s'inspire. Il semble ainsi tout naturel de revenir dans un premier temps sur la naissance de cette œuvre fondatrice.

### LA GENÈSE

C'est en 1955, dans la préfecture de Mie au Japon, que naît Aya Nishitani. Dès l'enfance, il se passionne pour l'astrologie, la mythologie et l'occultisme occidental. Au collège, il suit avec intérêt des cours de bouddhisme, lors desquels il découvre le concept de réincarnation, un principe spirituel qui le fascinera toute sa vie. Une fois son diplôme d'économie en poche, il trouve du travail chez un fabricant de matériel électronique ; la présence d'ordinateurs dans son environnement quotidien éveille alors en lui un intérêt nouveau pour la programmation. Durant son temps libre, il mêle ses deux grandes passions - l'astrologie et l'informatique - en développant un petit logiciel permettant de simuler l'alignement des planètes et de pratiquer des rituels de magie noire. Son imagination foisonnante le pousse en outre à écrire une histoire de fiction, inspirée à la fois de ses centres d'intérêt et des œuvres de ses deux auteurs favoris, Ryo Hanmura et Howard P. Lovecraft.

Cette histoire prend place dans le Japon des années quatre-vingt et suit le destin d'Akemi Nakajima, un lycéen intelligent et introverti. Véritable prodige de l'informatique, le jeune homme développe régulièrement des jeux vidéo de haute qualité sur son ordinateur, et tente d'allier programmation et magie noire à l'aide des conseils du groupe en ligne ISG - International Satanist Garden - situé à l'université américaine de Miskatonic, dans la ville d'Arkham<sup>1</sup>.

1. Cette ville et cette université sont des lieux fictifs, inventés par Lovecraft, qui apparaissent dans plusieurs de ses écrits. L'université de Miskatonic est fameuse pour sa bibliothèque, dont les rayons contiennent des ouvrages occultes, tels qu'un exemplaire du *Necronomicon*, le grimoire interdit le plus puissant du monde.



Un jour, une étudiante nommée Kyoko tente d'embrasser Nakajima, mais ce dernier la repousse brutalement. Vexée par ce refus, elle accuse le garçon de s'être jeté sur elle auprès de Kondo, le gros dur du lycée ; le voyou tabasse alors Nakajima en pleine salle de classe sous le regard satisfait de Kyoko. Frustré par son impuissance, le jeune prodige échafaude sa vengeance et finalise son programme d'invocation de démons. Il met son plan à exécution en invoquant le démon Loki<sup>2</sup> dans une salle informatique du lycée. À la frontière entre les abysses et la réalité, la créature manipule l'esprit de plusieurs camarades de Nakajima en vue de satisfaire la volonté du jeune homme. Kyoko, Kondo et un professeur innocent sont alors assassinés par les étudiants possédés.

Les jours suivants, Loki ordonne à Nakajima de lui amener des sacrifices féminins. Ivre de pouvoir, le garçon lui présente tout d'abord la professeure Ohara qui, une fois connectée aux ordinateurs à l'aide d'un casque, se fait mentalement briser par Loki. Devenue sa plus loyale servante, celle-ci commence dès lors à chercher un moyen de transférer le démon dans le plan matériel. De son côté, Nakajima reprend peu à peu ses esprits, et lorsque Loki lui demande un autre sacrifice, en l'occurrence Yumiko Shirasagi, une étudiante à laquelle le jeune homme se sent étrangement lié, ce dernier refuse catégoriquement. Se rendant enfin compte de la gravité de ses actes, il tente alors d'arrêter Loki, sans succès.

Un soir, le démon réussit enfin à atterrir dans le monde réel, où il se met à massacrer les étudiants qu'il croise. Tandis que Nakajima invoque le démon Cerberus<sup>3</sup> pour l'aider à vaincre Loki, Yumiko se révèle être la réincarnation de la déesse Izanami<sup>4</sup>. Possédée par la divinité japonaise, la jeune fille ouvre un passage dimensionnel vers le monde mythologique d'Asuka ; les deux étudiants parviennent à s'échapper, mais le corps de Yumiko est grièvement blessé par Loki lors de la fuite. Prête à rendre son dernier souffle, l'étudiante explique à Nakajima - qui n'est autre que la réincarnation d'Izanagi<sup>5</sup> - qu'elle pourra ressusciter si ce dernier l'amène sur la tombe d'Izanami.

En chemin vers le mont Shirasagi, au sommet duquel se trouve la sépulture sacrée, Nakajima se fait offrir deux orbes mystiques par Yomotsu-Shikome<sup>6</sup>, une loyale et repoussante servante d'Izanami. Pendant ce temps, Loki parvient à traverser les dimensions, puis défait Cerberus et Yomotsu-Shikome. Dos au mur, Nakajima se sert finalement des orbes pour invoquer Kagutsuchi<sup>7</sup> qui, une fois métamorphosé en épée enflammée, prodigue enfin au garçon le moyen de détruire Loki.

2. Dieu de la discorde dans la mythologie nordique.

3. Chien monstrueux, gardien des Enfers, dans la mythologie grecque.

4. Déesse de la création et de la mort dans la mythologie shintoïste.

5. Dieu de la création et mari d'Izanami.

6. Les sorcières Yomotsu-Shikome sont des servantes d'Izanami dans la mythologie shintoïste.

7. Dieu du feu, fils d'Izanagi et Izanami.

Enfin ressuscitée, Yumiko décide de rester dans le monde d'Asuka pour apprendre à maîtriser ses pouvoirs auprès d'Izanami. De son côté, la professeure Ohara, ignorante de la défaite de son maître, tente de joindre ce dernier à l'aide des ordinateurs du lycée, mais contacte accidentellement le démon Seth<sup>8</sup> à la place, augurant ainsi une suite à l'histoire.

Au départ, Nishitani partage son récit sous format épisodique, à la fois sur un *bulletin board system*<sup>9</sup> (devenant de fait l'un des premiers auteurs de *web fiction* du Japon) et dans le magazine de férus d'informatique *Oh!PC*. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un monument de la littérature, ce surprenant mélange de démonologie et d'informatique trouve alors un certain succès grâce à son originalité ; à l'époque, les mythologies occidentales et le concept de réincarnation ne sont pas encore des thèmes très exploités dans la fiction japonaise.

Encouragé par les bons retours du public, l'auteur soumet son manuscrit au département éditorial du magazine *Animage*, le mensuel de Tokuma Shoten<sup>10</sup> consacré à l'animation japonaise. L'un des éditeurs de l'époque, un certain Toshio Suzuki (qui deviendra tour à tour cofondateur, producteur et président du studio Ghibli), se voit immédiatement séduit par cette histoire de démons et propose de la publier sous forme de roman court. Lors d'une réunion éditoriale avec Nishitani, deux propositions de titre émergent : *Digital Devil* (« Démon numérique ») et *Megami Tensei* (« La réincarnation de la déesse »). Illustré par le dessinateur et animateur Hiroyuki Kitazume, le livre paraît finalement en mars 1986 sous l'intitulé *Digital Devil Story: Megami Tensei*. En octobre de la même année, il est suivi de *Digital Devil Story 2: Mato no Senshi* (« Le guerrier de la cité du démon »), dont l'histoire dépeint l'affrontement entre les duos Nakajima/Yumiko et Ohara/Seth.

Grâce au succès des deux premiers tomes, les produits dérivés ne tardent pas à suivre. En mars 1987 sort tout d'abord une OVA retraçant l'histoire du premier volume sous une forme légèrement altérée, toujours avec Kitazume au design des personnages. À la même période, Tokuma Shoten propose aux deux éditeurs Telenet Japan et Namco de produire en parallèle deux adaptations de l'œuvre en jeu vidéo<sup>11</sup>. Tandis que Telenet développe son jeu en interne, Namco confie le projet au tout jeune studio Atlus. Bien conscients de leur concurrence, Telenet et Atlus communiquent dès le départ sur le développement de leurs jeux respectifs. Afin de ne pas se parasiter, ils conviennent de proposer deux

8. Dieu de la confusion et du désordre dans la mythologie égyptienne.

9. Couramment abrégé sous le sigle BBS, il s'agit d'un serveur équipé d'un logiciel permettant l'échange et le stockage de messages et de fichiers par le biais de modems reliés à des lignes téléphoniques. Populaires durant les années 1980, les BBS ont ensuite été remplacés par l'Internet.

10. L'un des plus grands éditeurs de produits culturels du Japon.

11. Tokuma Shoten avait d'abord fait cette proposition à Nintendo, qui avait répondu qu'une telle histoire n'était pas adaptée à l'éducation des joueurs.

expériences drastiquement différentes. Leur idée consiste à prendre le marché du jeu vidéo à contrepiéd : tandis que Telenet créera un jeu typé « console » (comprenez « arcade ») sur PC, Atlus développera un jeu typé « PC » sur console. C'est ainsi que voit le jour, durant l'été 1987, *Digital Devil Story: Megami Tensei* de Telenet sur MSX, PC-88, Sharp X1 et FM-7, les quatre principaux micro-ordinateurs japonais de l'époque. Pâle copie de *Gauntlet* - célèbre jeu d'action développé par Atari Games et sorti deux ans plus tôt sur borne d'arcade -, cette version est loin de remuer les foules à sa sortie, et pour cause : le jeu est très limité, répétitif, visuellement laid et sans grand intérêt ludique. Heureusement, celui développé par Atlus arrive lui aussi à maturation ; l'ancêtre de tous les *MegaTen* sort le 11 septembre 1987 sur Nintendo Famicom (NES).

## PÉCHÉ ORIGINEL

Début 1987, cela fait déjà plusieurs années que les joueurs japonais s'adonnent aux RPG occidentaux sur ordinateur. Les deux séries *Ultima*<sup>12</sup>, de Richard Garriott, et *Wizardry*, du studio Sir-Tech, ont notamment le vent en poupe et bâtissent une grande communauté d'adeptes sur l'Archipel. Du côté du RPG japonais (J-RPG), le genre n'en est qu'à ses balbutiements, son représentant majeur (et presque unique) étant *Dragon Quest* - développé par Chunsoft, publié par Enix -, sorti en mai 1986 sur Famicom. Les deux autres séries fondatrices du genre, *Final Fantasy* de Square et *Phantasy Star* de SEGA, ne verront le jour qu'en décembre 1987, respectivement sur Famicom et Master System.

Fondé en avril 1986 à Tokyo, le studio Atlus vient à peine de naître et ne comporte alors qu'une dizaine d'employés. Parmi eux se trouvent plusieurs fans de la série *Wizardry*, l'une des premières véritables incarnations vidéo-ludiques du jeu de rôle sur table *Donjons et Dragons*. Les trois premiers volets de cette série (sortis entre 1981 et 1983 aux États-Unis) sont basés sur les mêmes principes. Dans le premier épisode, *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*, le joueur doit tout d'abord créer une équipe de six personnages. Il a le choix entre cinq races (humain, elfe, nain, gnome et hobbit), quatre classes (guerrier, mage, voleur et prêtre) et trois alignements (bon, neutre, mauvais ; les personnages bons et mauvais étant incapables d'intégrer la même équipe). Après s'être équipés d'armes et d'armures basiques, les aventuriers pénètrent dans l'espace de jeu principal : un donjon souterrain de dix niveaux représentés par d'immenses labyrinthes en vue à la première personne. Le joueur déambule dans des couloirs interminables (sans l'aide de carte), subit

une multitude de traquenards (tels que des téléportations non consenties transportant l'équipe vers d'autres zones du donjon), récupère des trésors égrainés de-ci de-là (équipement, potions...) et affronte régulièrement des monstres issus de la *fantasy* occidentale (ogres, fantômes, dragons...). Quand un combat aléatoire se déclenche, le labyrinthe est remplacé par une représentation graphique de l'ennemi à combattre, toujours en vue subjective. Les actions disponibles pour chaque personnage sont les commandes classiques du genre : attaquer, se défendre, lancer un sort, etc. Chaque combat fait gagner de l'expérience aux personnages, ce qui leur permet de modifier leurs statistiques et d'apprendre de nouvelles magies. Outre l'absence de carte 2D, cet ancêtre du *dungeon-crawler* présente une autre source de difficulté injuste : il est nécessaire de sortir du donjon pour sauvegarder la partie. Les deux jeux suivants, *Wizardry II: The Knight of Diamonds* et *Wizardry III: Legacy of Llylgamyn*, offrent peu ou prou les mêmes expériences, bien qu'il devienne heureusement possible de sauvegarder au sein du donjon à partir du deuxième épisode.

Pourquoi s'attarder autant sur *Wizardry*, pensez-vous ? Parce qu'il s'agit de l'influence principale de *Digital Devil Story: Megami Tensei*. À l'origine, la volonté des employés d'Atlus n'est ni plus ni moins que de réaliser un clone du jeu de Sir-Tech, avec Akemi Nakajima et Yumiko Shirasagi combattant des démons en lieu et place d'une équipe d'aventuriers affrontant des dragons. C'était sans compter deux employés récalcitrants qui - bien qu'appréciant aussi *Wizardry* - proposent alors d'ajouter des systèmes de jeu originaux inspirés de l'univers romanesque d'Aya Nishitani. Ces deux employés, Kazunari Suzuki et Koji « Cozy » Okada, sont alors respectivement scénariste et programmeur (il est cependant important de noter qu'à cette époque les concepteurs de jeux vidéo japonais touchent un peu à tout ; il n'existe pas de frontière nette entre les rôles, principalement en raison de la taille très réduite des studios). C'est grâce aux idées de ces deux hommes que naissent plusieurs mécaniques très novatrices pour l'époque :

- ▲ À l'aide du programme d'invocation, Nakajima est capable de communiquer avec les démons rencontrés pour les persuader de rejoindre l'équipe. Les négociations se déroulent principalement grâce à des dons d'argent ou d'objets.
- ▲ L'équipe active est composée de Nakajima, Yumiko et jusqu'à trois démons invoqués parmi une réserve de sept.
- ▲ La présence de démons dans l'équipe pendant les phases d'exploration consomme une ressource nommée magnétite (une sorte d'énergie vitale déjà introduite dans le roman de Nishitani<sup>13</sup>).

12. Pour l'anecdote, il est amusant de noter qu'Aya Nishitani a écrit plusieurs adaptations de la saga de C-RPG *Ultima* entre 1988 et 1991. Il s'agit de la série de romans *Ultima: Monstrous Metamorphosis* et de l'anthologie *Ultima Gaiden*, tous publiés par l'éditeur Kadokawa Shoten.

13. La magnétite est un oxyde de fer contenant des traces d'autres métaux. Elle est présente sous forme de cristaux biominéralisés chez certains animaux, dont l'homme. C'est après avoir lu un article scientifique sur le sujet que Nishitani décide de recourir à ce terme pour définir l'énergie vitale dans ses romans.

LA SAGA *SHIN*  
*MEGAMI*  
D'APOCALYPSES  
EN RENAISSANCES *TENSEI*

PARTIE II : UNIVERS ET  
ANALYSES CULTURELLES

真・女神転生

## CHAPITRE I : NOTIONS PRÉALABLES

---

### LES MYTHES DANS LE J-RPG

Qu'elles soient orientales ou occidentales, les mythologies représentent pour les créateurs de J-RPG des viviers inépuisables de noms, d'images et de concepts. Pour ne donner qu'un exemple, combien de fois avez-vous croisé le terme « Yggdrasil » (l'Arbre-Monde des légendes nordiques) en jouant à des J-RPG ? Il est indéniable que la puissance poétique et évocatrice des mythes alimente à merveille le souffle épique désiré par les créateurs de ce type de jeux. L'usage d'une grande quantité de mythes occidentaux peut aussi s'expliquer aisément ; outre l'attrait naturel des Japonais pour certains pans de la culture occidentale, les mythes d'origine européenne sont pour eux synonymes d'exotisme et de dépaysement. L'utilisation de ce type de références dans les jeux vidéo, mangas, séries et films d'animation permet aux créateurs de séduire les consommateurs de pop culture de l'Archipel. Il est aussi important de noter que les Japonais sont des experts du syncrétisme, cette faculté consistant à mélanger des doctrines et systèmes semblant initialement incompatibles. Au cours de leur histoire, ils ont toujours réussi à s'approprier les éléments de cultures et religions étrangères d'une manière originale et sensible. L'une des plus frappantes démonstrations de syncrétisme fut sans doute la manière dont ils sont parvenus à faire cohabiter (voire à mélanger) le shintoïsme - leur religion ancestrale - avec le confucianisme, le taoïsme et surtout le bouddhisme, importés de Chine et de Corée. Cette disposition au mélange provient de la nature même du shintoïsme, un système de croyances dénué de dogme métaphysique ou de code éthique strict.

La plupart du temps, les éléments mythiques employés dans les J-RPG - qu'ils soient des dieux, des monstres, des armes légendaires ou des lieux - sont convoqués pour leur seule force d'évocation. C'est le cas par exemple des invocations de la série *Final Fantasy* ; quoi de plus épique que de se battre aux côtés d'entités aussi fières et impressionnantes que Léviathan, le monstre marin biblique, Odin, le souverain de la mythologie nordique, ou encore Hadès, le maître des Enfers de la mythologie grecque ? Représentées sous des formes plus ou moins fidèles à l'imaginaire collectif de leurs civilisations respectives, ces divinités sont avant tout introduites pour répondre à un objectif de

divertissement. Il est d'ailleurs indéniable que le déchaînement de puissance de ces invocations a ébloui et stimulé l'imagination de millions de joueurs à travers le monde. Toutefois, dans un tel contexte de divertissement, le sens originel des figures mythologiques passe souvent à la trappe et leur portée symbolique est généralement ignorée.

Certains univers et histoires de J-RPG vont même jusqu'à s'articuler entièrement autour d'une mythologie donnée. L'exemple le plus frappant est sans conteste le chef-d'œuvre tragique *Valkyrie Profile*, un jeu s'étant réapproprié les légendes de la mythologie nordique de manière souvent inspirée et magistrale, parfois maladroite et approximative. Le jeu met en scène la période de temps précédant le Ragnarök, la fin du monde prophétique durant laquelle la plupart des dieux du panthéon nordique sont destinés à mourir. Le joueur contrôle la valkyrie Lenneth, une vierge guerrière dont la mission consiste à envoyer les âmes d'humains décédés au Valhalla pour qu'elles puissent se battre aux côtés des dieux d'Asgard lors de la bataille finale du Ragnarök. Bien que le contexte global soit plutôt fidèle aux légendes nordiques, certaines inexactitudes - volontaires ou non - deviennent apparentes lorsque l'on se penche sur les détails de l'univers. Pour n'en citer que quelques-unes, il est par exemple étonnant que les Ases (le groupe de dieux dirigé par Odin) soient destinés à affronter les Vanes (un autre groupe de dieux) et non les géants de Jötunheim lors de l'ultime bataille. Dans le jeu, les ennemis d'Odin sont pourtant bien des géants originaires de la région glacée de Jötunheim ! Il semblerait donc que l'appellation « Vanes » soit simplement une erreur malencontreuse de vocabulaire. Dans le même registre, Freya et Frey<sup>1</sup> sont représentées comme deux sœurs alors qu'il s'agit dans le canon d'une sœur et d'un frère. Ces erreurs surprenantes sont soit issues de recherches un peu distraites de la part des concepteurs, soit d'une véritable volonté de transfigurer les légendes en vue de créer un univers et des personnages uniques.

Parmi une multitude de jeux usant de références mythologiques pour leur seule puissance d'évocation, quelques perles rares s'efforcent d'extraire le véritable sens des mythes en vue de délivrer des messages sur l'humanité. Parmi les plus marquantes, il est évidemment possible de citer *Xenogears*, un jeu au scénario complexe s'inspirant entre autres des textes bibliques, du gnosticisme et de la Kabbale, ou encore le diptyque *Digital Devil Saga*, qui propose une réflexion sur la compétition humaine par le biais d'un usage pertinent des mythes et principes de l'hindouisme. La saga *Shin Megami Tensei* fait elle aussi partie de cette catégorie. Les jeux qui la composent recourent abondamment à toutes sortes de références mythologiques dans le but de faire passer des messages sur la moralité humaine et de pousser le joueur à se

questionner sur les notions de bien et de mal. Contrairement à la majorité des autres J-RPG, l'apparition de ces références n'est jamais gratuite et très rarement maladroite. Au contraire, leur présence est souvent justifiée et porteuse de sens. Chaque divinité ou démon qui se manifeste au cours des *SMT* conserve son sens originel. De plus, les aspects physiques de ces figures mythiques respectent généralement l'image que s'en faisaient ou s'en font encore leurs peuples d'origine. Le dessinateur Kazuma Kaneko s'est toujours efforcé de suivre cette règle lors du processus de création des démons de la série (c'est malheureusement moins le cas, nous le verrons dans la partie III, de Masayuki Doi).

Les références mythologiques les plus importantes des *SMT* sont généralement issues de la Bible et de la Kabbale. On y retrouve des notions et figures bien connues de la culture judéo-chrétienne (le dieu unique Yahvé, le Déluge, Satan, Lucifer, etc.) et certains éléments de la mystique kabbalistique (la *Shekinah*, la *Merkabah*, les dix Sephiroth, etc.). Les mondes et scénarios des jeux font aussi beaucoup référence au shintoïsme et au bouddhisme, les deux religions principales du Japon. Certains volets n'hésitent pas à pousser le syncrétisme encore plus loin en puisant dans les croyances de l'hindouisme, du zoroastrisme, du gnosticisme ou du taoïsme. Le bestiaire pioche quant à lui dans une multitude de mythologies, dont quelques-unes très méconnues des Occidentaux.

Afin de préparer au mieux le décryptage des six principaux épisodes de la saga, nous allons dans un premier temps introduire les systèmes de croyances dont s'inspire le plus la série. Ces notions générales serviront ensuite de base pour développer les analyses plus spécifiques venant agrémenter le scénario de chaque épisode.

## L'ANCIEN TESTAMENT

L'Ancien Testament, aussi connu sous les noms de Bible hébraïque ou Tanakh, est l'ensemble des textes religieux fondant la base des monothéismes juif et chrétien. Pour les chrétiens, il représente la première partie de la Bible, la seconde (le Nouveau Testament) étant principalement consacrée à la vie de Jésus-Christ. Majoritairement écrit en hébreu, l'Ancien Testament était originellement formé d'une multitude de rouleaux répartis en trois groupes : la Torah, « la Loi », les Nevi'im, « les Prophètes », et les Ketouvim, « les Écrits ». Les juifs citent l'Ancien Testament par l'un de ces trois termes et se servent de l'acronyme Tanakh (TaNaK) lorsqu'ils veulent parler de l'ensemble. Apparue plus tard, le mot « *bibliae* », qui mènera au français « bible », est la latinisation au pluriel du mot grec « *biblion* », qui signifie « livre ». Avant d'aboutir aux écrits,

1. Dans la version américaine du jeu, le nom de cette déesse a été orthographié « Frei ».

les paroles de l'Ancien Testament existaient déjà sous forme de tradition orale pour le peuple d'Israël, car ce n'est pas seulement l'origine du monde et des hommes que le Tanakh raconte, mais aussi et surtout les origines et la destinée d'Israël, le peuple élu par Yahvé.

Les cinq premiers livres de l'Ancien Testament constituent un ensemble que les juifs et les chrétiens nomment respectivement la Torah et le Pentateuque. Puisque *SMT* fait souvent référence aux mythes décrits dans ces écritures (surtout dans la Genèse et l'Exode), nous allons tout d'abord faire un bref résumé chronologique des événements de cette partie de la Bible.

## La Genèse

Yahvé crée l'univers en six jours. Le sixième jour, il forme Adam, le premier homme, à partir de la poussière de la terre, et Ève, la première femme, à partir d'une côte d'Adam. Il place ensuite ces deux êtres dans le jardin d'Éden, un paradis terrestre rempli d'arbres fruitiers, puis leur donne un seul ordre : les deux humains primordiaux ont pour interdiction de manger du fruit de l'arbre de la connaissance du bien et du mal. Un jour, pourtant, le serpent - le Diable déguisé - encourage Ève à goûter au fruit de l'arbre défendu. Séduite, Ève tente l'expérience, puis donne du fruit à Adam, qui en mange lui aussi. En guise de punition pour leur désobéissance, Yahvé maudit les deux êtres. Il maudit la femme en augmentant la souffrance de ses grossesses, en la faisant enfanter avec douleur et en lui faisant subir la domination de son mari. Il maudit l'homme en le forçant à devoir travailler tous les jours pour se nourrir. Tous les descendants d'Adam et Ève (autrement dit toute l'humanité) seront eux aussi victimes de la faute commise. Enfin, il chasse les deux humains du jardin d'Éden pour les empêcher de goûter à l'arbre de vie, dont les fruits confèrent la vie éternelle.

Les hommes se mettent ensuite à se multiplier. Un jour, Yahvé constate que toutes leurs pensées se portent uniquement vers le mal. Déçu par sa création, il décide d'exterminer la race humaine à l'aide d'un déluge. Seul Noé, un être juste et intègre, trouve grâce à ses yeux. Afin de l'épargner, Yahvé lui demande de construire une arche, d'y donner refuge à toute sa famille et d'y entreposer un couple d'animaux de chaque espèce. Après quarante jours et quarante nuits d'averses torrentielles, toutes les terres se retrouvent englouties par les eaux. Alors que Noé et sa famille commencent à repeupler la terre, Yahvé promet de ne plus jamais exercer de destruction massive sur l'humanité.

Plus tard, alors que les hommes se sont de nouveau multipliés, certains d'entre eux se réunissent et ont pour but d'établir l'immense tour de Babel afin de démontrer leur puissance et leur génie. Mécontent de constater que les hommes ont peu à peu négligé de le vénérer et cherchent désormais à atteindre

le ciel, Yahvé introduit l'usage de plusieurs langages pour punir leur orgueil, puis les disperse sur toute la surface de la planète.

La suite de la Genèse raconte la formation des douze tribus d'Israël. Un jour, Yahvé contacte le berger nomade Abraham et lui demande de s'installer sur les terres prospères de Canaan (c'est-à-dire en Palestine), car sa descendance sera le peuple élu de Dieu. Une fois sur place, la femme d'Abraham met au monde un fils, Isaac. Quelques années plus tard, Dieu demande à Abraham de lui offrir son fils en sacrifice. Alors qu'il s'apprête à égorger son enfant, le berger est arrêté par la main d'un ange. Yahvé le remercie de ne pas avoir hésité à répondre à sa requête, mais lui assure qu'il n'a pas besoin de sacrifice humain. Plus tard, le fils d'Isaac, Jacob, se fait bénir et renommer Israël, « celui qui a lutté avec Dieu », après s'être battu contre une incarnation humaine de Yahvé (ou un ange, les interprétations divergent). C'est pourquoi les fils de Jacob fonderont ce que l'on nomme les douze tribus d'Israël.

Parmi ces enfants, le plus aimé de son père, Joseph, est un jour vendu comme esclave à une caravane de marchands par ses frères jaloux. Il entre alors au service d'un dignitaire égyptien. Quelques années plus tard, le Pharaon de l'époque lui demande d'interpréter un rêve qu'il considère comme prophétique. Joseph lui confirme que ce rêve lui a été envoyé par Yahvé et décrit les temps à venir : sept années de prospérité économique suivies de sept années de sécheresse catastrophique. Satisfait, le Pharaon désigne Joseph comme premier administrateur du pays en charge de gérer la crise annoncée. Les sept premières années permettent à l'Égypte d'accumuler assez de réserves de nourriture pour survivre aux sept années suivantes. Avec l'autorisation du Pharaon, Joseph invite sa famille - même ses frères, qu'il a entièrement pardonnés - à s'installer sur les rives du Nil pour les protéger de la crise à venir.

## L'Exode

Au fil des générations, les successeurs des douze fils de Jacob forment une communauté d'Hébreux de plus en plus importante en Égypte. Au bout de quatre cents ans, ils se retrouvent dans une situation d'immigrés en surnombre. En vue de limiter leur croissance démographique, un nouveau Pharaon décide de réduire les Hébreux en esclavage et de noyer leurs nouveau-nés de sexe masculin. Une mère parvient toutefois à sauver son fils en l'abandonnant dans un panier flottant qu'elle laisse dériver sur le Nil. Récupéré en aval par la famille royale égyptienne, le bébé se fait nommer Moïse par la fille du Pharaon et grandit à la cour royale.

À l'âge adulte, Moïse assiste un jour à la souffrance d'un travailleur hébreu battu par son contremaître égyptien. Révolté, il assassine le bourreau et part

LA SAGA *SHIN*  
*MEGAMI*  
*D'APOCALYPSES* *TENSEI*  
*EN RENAISSANCES*

PARTIE III : DÉCRYPTAGE

真・女神転生

## CHAPITRE I : THÉMATIQUES

---

Le thème principal de *Shin Megami Tensei* est la renaissance, celle d'une civilisation effondrée dont les structures ont été réduites à néant. Plutôt que de se morfondre au sein des ruines de l'apocalypse, le protagoniste (et donc le joueur) doit rebâtir la société - voire l'univers - selon ses propres aspirations. Cette idée de reconstruction consécutive à la chute soudaine et violente de la civilisation prend sa source dans l'histoire tourmentée du Japon, un pays ayant toujours dû faire face aux désastres causés par les guerres et les catastrophes naturelles. Le ravage de Kyoto de 1467 à 1477, la bataille d'Ueno en 1868, le séisme du Kanto en 1923, les bombardements de la Seconde Guerre mondiale, le séisme de Kobe en 1995, l'accident nucléaire de Fukushima en 2011... les Japonais sont malheureusement habitués à devoir repartir sur des cendres. Cette « tradition » se retrouve par ailleurs dans leurs pratiques et croyances religieuses. Par exemple, cela fait plus d'un millénaire que le grand sanctuaire d'Ise - le lieu le plus sacré du shintoïsme - est détruit et remonté tous les vingt ans afin d'assurer la pureté du site. De même, l'un des piliers centraux du bouddhisme est le *samsâra*, le cycle de mort, vie et réincarnation dans lequel sont piégés tous les êtres vivants. C'est indéniable, le concept même de renaissance est ancré de manière indélébile dans l'histoire et la culture japonaises. *Shin Megami Tensei* - la « véritable réincarnation de la déesse » - en illustre parfaitement les contours : la résurrection de la communauté est le thème central de la série, à tel point que les personnages des jeux assument souvent le simple rôle d'outils narratifs. Qu'ils soient principaux ou secondaires, ces derniers ne sont jamais d'une incroyable profondeur ; ce sont avant tout les porteurs de courants de pensée, d'idéologies, de croyances, de manières d'appréhender le monde. Ils personnifient et symbolisent ces grands mouvements, qu'ils dotent de voix humaines. Souvent, leur psychologie et leur vécu sont monodimensionnels, car ils n'ont pour but que de justifier leur philosophie. Takeshi veut devenir plus fort pour ne plus se faire humilier par Ozawa, Isamu souhaite créer un monde de solitude parce qu'il se sent constamment ignoré et agressé par les autres, Zelenin s'allie aux anges car les démons l'ont traumatisée lors de son arrivée dans le Schwarzwelt et que la science ne lui est plus d'aucun secours... Aussi, pour cette série, Atlus n'a jamais eu pour ambition de créer des personnages complexes, plutôt des personnages-concepts.



Outre ce thème central et récurrent qu'est la renaissance de la civilisation, les *SMT* ont toujours été l'occasion pour les scénaristes d'aborder - et ce, sans les juger - des problèmes et des enjeux de société inhérents à l'époque de leur développement, qu'ils soient spécifiquement japonais ou au contraire mondiaux. Guerres, xénophobie, totalitarisme, inégalités sociales, individualisme, repli sur soi, fanatisme, pollution, surconsommation... les crises que la série aborde sont nombreuses. Afin d'analyser les thèmes de la saga, il paraît nécessaire de contextualiser, en revenant dans un premier temps sur le passé récent du Japon. Les premières parties de ce chapitre vont ainsi décrire - dans les grandes lignes - l'histoire du pays de la Seconde Guerre mondiale jusqu'au début des années 1970. Ces informations préalables nous permettront de mieux appréhender les analyses qui suivront.

## LA CHUTE D'UN EMPIRE

6 août 1945. La bombe atomique américaine *Little Boy* (« petit garçon ») explose en plein cœur d'Hiroshima et libère une énergie équivalente à 15 000 tonnes de TNT. Dès les premiers instants, des dizaines de milliers de personnes sont brûlées vives, quand elles ne sont pas écrasées ou ensevelies par la chute de bâtiments et la projection de débris. Tout est détruit dans un rayon de douze kilomètres. Dans les années suivantes, les radiations se chargeront de compléter le déluge de feu initial en provoquant diverses pathologies, dont des cancers et des leucémies. Au total, 140 000 personnes (chiffre avancé par le musée du mémorial de la paix d'Hiroshima) trouveront la mort à cause du bombardement.

Après l'attaque, le président américain Harry S. Truman menace le Japon d'une « pluie de ruines venue des airs comme il n'en a jamais été vue de semblable sur cette Terre » si les dirigeants nippons n'acceptent pas de capituler sans conditions. Malgré l'ultimatum, l'empereur Hirohito et le gouvernement ne prennent aucune mesure pour entamer un quelconque processus de reddition.

Depuis le début des années 1930, le Japon s'est en effet engouffré dans des logiques extrêmes d'impérialisme, d'expansionnisme et de nationalisme. L'idéologie défendue par le pays est basée sur le refus de la nouveauté (incarquée par l'occidentalisation, le capitalisme et l'individualisme) et le désir de renouer avec les traditions nationales ancestrales, parmi lesquelles le shintoïsme et le code des samouraïs. L'obéissance à l'Empereur et l'embrigadement de la population se révèlent particulièrement poussés, comme en témoignent la détermination inflexible des kamikazes et les résistances désespérées contre les forces américaines lors de la bataille d'Okinawa. De nombreux soldats sont même convaincus que mourir pour l'Empereur leur permettra de devenir de

puissants kamis dans l'au-delà. En 1945, cela fait déjà plus d'une décennie que toute l'économie du pays est tournée vers la guerre, et les Japonais se considèrent comme la race supérieure en Asie. Cette croyance a d'ailleurs encouragé les acteurs de la conquête coloniale nipponne à perpétrer d'effroyables crimes de guerre sur le continent asiatique - notamment en Chine et en Corée -, dont des meurtres de masse, des pillages, des tortures, des exécutions sommaires, des viols, des travaux forcés, ou encore des expérimentations d'armes chimiques et bactériologiques sur des cobayes humains (la fameuse unité 731 - nous y reviendrons).

Début août 1945, peu de membres du gouvernement japonais espèrent encore gagner la guerre, mais la capitulation sans conditions imposée par les États-Unis demeure inacceptable. Le gouvernement compte notamment sur des négociations avec l'Union soviétique de Staline pour obtenir une reddition conditionnelle. Parmi ces conditions se trouvent alors la préservation du régime impérial, l'absence de forces d'occupation sur l'Archipel, ainsi qu'un désarmement et un jugement des criminels de guerre organisés par les autorités japonaises elles-mêmes. Bien que le pays vienne de subir des mois de bombardements incendiaires (soixante-huit villes japonaises, dont Tokyo, sont alors partiellement ou totalement rayées de la carte), le gouvernement compte encore sur l'URSS pour servir d'intermédiaire et trouver un accord avantageux.

À la suite d'Hiroshima, Staline met toutefois un terme à cet espoir en déclarant la guerre au Japon. Le 9 août, il déclenche une opération militaire visant à libérer la Mandchourie, une région du nord-est de la Chine occupée par les forces japonaises depuis 1931. Le même jour, les États-Unis larguent une seconde bombe atomique sur Nagasaki, l'un des piliers du complexe militaro-industriel japonais. Selon les estimations les plus récentes, entre 60 000 et 80 000 personnes auraient trouvé la mort dans ce second bombardement.

Sans aucun espoir de solution diplomatique avantageuse, le gouvernement japonais se voit alors contraint d'accepter la reddition sans conditions. L'empereur Hirohito annonce publiquement la renonciation à la guerre le 15 août, et les représentants de l'Empire signent la capitulation officielle le 2 septembre.

## L'OCCUPATION D'APRÈS-GUERRE

Le 30 août, le général américain Douglas MacArthur atterrit sur l'Archipel pour superviser l'occupation du pays. Considérée comme douce, sa politique vise alors à « remettre le Japon dans le droit chemin » sans recourir à la loi martiale. Il pardonne de nombreuses personnes jugées coupables et met l'Empereur hors de cause dès le début des débats. Afin de transformer le Japon en un pays basé sur le principe de paix, les forces d'occupation rédigent et imposent en un temps record une nouvelle Constitution japonaise, qui sera

vote en novembre 1946 et mise en application dès le mois de mai 1947. Très inspiré de la Constitution américaine, ce nouveau texte confère aux citoyens des droits plus importants, affirme l'égalité entre les sexes, favorise les pouvoirs locaux et sépare l'Église de l'État. Quant à l'article 9, il interdit au Japon de posséder une armée capable d'attaquer une autre nation : « Aspirant sincèrement à une paix internationale fondée sur la justice et l'ordre, le peuple japonais renonce à jamais à la guerre en tant que droit souverain de la nation, ou à la menace, ou à l'usage de la force comme moyen de règlement des conflits internationaux. Pour atteindre [ce but], il ne sera jamais maintenu de forces terrestres, navales et aériennes, ou autre potentiel de guerre. Le droit de belligérance de l'État ne sera pas reconnu. » Encore aujourd'hui très contesté par de nombreux Japonais, cet article mène en 1954 à la création des Forces d'autodéfense, une organisation armée uniquement chargée de la protection du pays. Ainsi, l'Archipel ne participera directement ni à la guerre de Corée (1950-1953) ni à celle du Viêt Nam (1955-1975), mais servira néanmoins de base arrière pour les Américains.

Bien entendu, le système éducatif est également très touché par la réforme américaine. Le contenu des cours est révisé et une grande décentralisation est organisée en vue d'empêcher toute forme d'endoctrinement dans les universités. Les Américains tentent en outre de réduire l'influence du shintoïsme, alors jugé coupable du nationalisme exacerbé des Japonais.

## INDÉPENDANCE ET TRANSFORMATION

Le 8 septembre 1951, le Japon signe le traité de paix de San Francisco afin notamment de récupérer sa souveraineté. Seules les îles Bonin et Okinawa demeurent alors sous administration américaine. Le même jour est signé le traité de sécurité, qui affirme que les États-Unis obtiennent la mainmise sur plusieurs bases militaires de l'île d'Okinawa et protégeront l'Archipel en cas d'attaque étrangère. L'opinion japonaise voit alors d'un mauvais œil que les Américains puissent librement introduire des armes nucléaires sur leur territoire.

L'occupation cesse le 28 avril 1952. À l'issue de cette période, le pays se révèle radicalement modifié. La société japonaise adopte l'individualisme caractéristique du monde occidental et abandonne progressivement l'idéologie traditionnelle de la famille. Quant au système économique, il se dirige vers le paradigme capitaliste américain.

À cette époque, les domaines artistiques comme la littérature et le cinéma deviennent un terrain d'expression pour les critiques envers la culture traditionnelle et les années de guerre. Transparaissent dans ces œuvres le traumatisme de la bombe atomique ainsi qu'une forme de désespoir liée à l'autodestruction de l'humanité. Le célèbre Osamu Tezuka - qui fut lui-même

victime des bombardements américains en 1944 - donne naissance au manga moderne avec *La Nouvelle Île au trésor* en 1947. Amorcée en 1952, sa série *Astro Boy* (*Astro, le petit robot* en français) marque le monde du manga au fer rouge grâce à ses thématiques profondes et ses histoires remplies d'espoir. Dans l'intégralité de son œuvre, Tezuka s'efforce de promouvoir la paix et la tolérance comme solutions ultimes aux problèmes de l'humanité, et cherche à mettre en garde la civilisation face aux dangers de la xénophobie, de l'escalade de la violence, ou encore du mauvais usage de la science.

## LE MIRACLE ET SON REVERS

Durant la guerre de Corée (1950-1953), le Japon devient le premier fournisseur de matériel militaire pour les États-Unis. Cette situation apparaît comme le coup de pouce nécessaire pour doter l'Archipel d'un boom économique majeur, connu sous le nom de « miracle japonais ». Couplés à une reprise des exportations grâce à un Yen sous-évalué, le développement industriel et l'immense force de travail des Japonais permettent au pays de bénéficier d'une croissance économique et démographique sans précédent au cours des décennies qui suivent la Seconde Guerre mondiale. Dès 1960, le Japon renforce sa compétitivité internationale grâce à un programme de libéralisation du commerce et des échanges extérieurs. En 1970, le pays est devenu le premier producteur mondial de télévisions, de radios, d'appareils photo, de machines à coudre, de pianos, de microscopes électroniques, de navires et de moteurs. Résultat de cette incroyable croissance, les familles japonaises consomment de plus en plus de produits dits « superflus » tels que les matériels électroniques, le prêt-à-porter, l'ameublement et les loisirs. En l'espace de deux décennies, le Japon passe du statut de pays vaincu au bord du gouffre à celui de deuxième puissance économique mondiale.

Toutefois, ce fameux miracle dévoile bien vite ses travers. L'industrialisation rapide du pays méprise l'environnement et mène à des crises de pollution majeures. En 1959, on découvre que les symptômes nerveux qui touchent les habitants du village côtier de Minamata sont dus au mercure déversé abondamment dans la baie par une usine fabriquant du chlorure de polyvinyle (PVC). Dans la même période, d'autres cas de pollutions au cadmium, au mercure et au dioxyde de soufre sont révélés dans plusieurs villes japonaises. La multiplication de ce type d'incidents démontre les conséquences de la politique productiviste sauvage du Japon depuis le début des années cinquante.

Dans la même veine, la croissance démographique n'est pas venue seule, mais s'accompagne d'une urbanisation rapide incontrôlée, qui se traduit quotidiennement par une dégradation des conditions de vie des citoyens. Dans les villes, les logements manquent, les espaces verts sont presque inexistantes