

Au laboratoire

PAR ANNE BLANCHARD

On peut beaucoup lui prêter et lui faire dire, à la dystopie, tant elle s'avère plastique : participant à la fois d'un air du temps en commun et d'un espace propre aux jeunes qui, plus que les autres, s'y retrouveraient, distrairaient et s'y révéleraient même auteurs. Rien d'étonnant à ce que le genre intéresse chercheurs et médiateurs : brève présentation de démarches récentes.

NOM DE CODE : VIRUS

Six sociologues ont disséqué création, production, promotion et réception de la suite romanesque *U4*, renommée « *Virus* » pour des raisons de confidentialité.

Ce travail a fait l'objet de plusieurs publications, et est notamment l'un des terrains restitués dans *Comment la culture vient aux enfants. Repenser les médiations*¹ (voir la RLPE n° 324). Les chercheurs se sont entretenus avec des auteurs, professionnels des deux maisons d'édition, des lecteurs, et plus d'une vingtaine de médiateurs des ouvrages. Voici quelques résultats.

De l'étude des conditions de production des romans, il ressort notamment et, sans grande surprise, que les éditeurs entretiennent « *des préoccupations éthiques et morales [...] et l'idée d'une responsabilité à l'égard [de leurs lecteurs], notamment celle de les protéger de contenus culturels jugés inadaptés et néfastes pour leur développement* ». Les échanges avec deux des auteurs de *Virus* soulignent, eux, combien l'identité d'écrivain pour la jeunesse est complexe. Les auteurs démontrent avoir également intériorisé des limites propres à l'âge de leurs lecteurs : en avoir conscience est perçu comme un signe de professionnalisme. Mais la posture s'avère peu confortable face à la revendication tout aussi essentielle d'une démarche artistique. La recherche esthétique passe notamment par l'intertextualité et tout un dialogue avec l'histoire littéraire classique, que ne dépare plus, cette fois, la fonction d'initiation reconnue à cette littérature dédiée.

Si une fin absolument désespérante n'est pas pensable, éditeurs et auteurs se révèlent aussi persuadés que des personnages adultes freineraient l'empathie et l'identification des lecteurs. De même, par exemple, l'usage de la première personne et du présent de l'indicatif, voire une certaine linéarité semblent « *naturels* » aux auteurs.

Les chercheurs ont aussi dialogué avec les auteurs sur les « indices de réel » distillés par la série : d'une nourriture à base de sodas et de barres chocolatées à un jeu vidéo en ligne multijoueur servant de réseau social. Ces références sont à manier avec prudence, montrent les retours de lecteurs, cela d'autant plus qu'un pacte de lecture réaliste est par ailleurs proposé avec, par exemple, toute une toponymie (Lyon, Sisteron, Paris).

Les messages de promotion émanant des éditeurs à destination des « médiateurs » ont différé selon que l'adresse était faite à des blogueurs et influenceurs ou à des bibliothécaires et libraires. Aux premiers, directement invités à s'identifier aux personnages, a été déroulée « l'accroche de l'univers post-apocalyptique ». La dimension « artistique et esthétique de l'œuvre » a été plus valorisée auprès des seconds. Partant de l'idée que les « stars de la popularité » sur Instagram ou Snapchat sont des pairs suivis par quantité d'abonnés, les éditeurs ont recherché un lien avec eux, « quand bien même, nuancent les chercheurs, leur audience de leurs prescriptions restent souvent difficiles à mesurer ». L'étude pointe que cette même attention aux jeunes prescripteurs numériques se rencontre aussi forte chez les libraires, bibliothécaires et documentalistes.

Autre témoignage du poids accordé à la fois aux réseaux et aux échanges entre pairs, les éditeurs ont cherché à maintenir l'attention sur l'œuvre parue, en lançant un concours de fan-fictions, les nouvelles lauréates étant réunies dans un tome 5. Les sociologues pointent à cette occasion que cette image projetée de « lecteurs producteurs numériques » fait fi de l'ampleur d'un « digital production gap » n'épargnant pas les jeunes : ce sont, en effet, les classes supérieures qui produisent le plus sur Internet via tous les sites, les blogs, réseaux sociaux et forums.

L'étude s'achève sur l'idée d'un modèle de culture transmis par l'école érigé en repoussoir, les éditeurs — comme les autres producteurs culturels — tentant de contourner l'obstacle en recourant aux suffrages de pairs numériques perçus, suffrages posés comme le contraire des injonctions scolaires, « tout en cherchant le plus souvent in fine, concluent les auteurs, à tirer, dans un second temps, ces publics vers des approches plus savantes des œuvres et des pratiques culturelles ».

Se basant entre autres sur l'exemple *Virus*, les chercheurs soulignent aussi l'existence d'un brouillage dans la conception même des âges de la vie. Il y a vingt ans, peu ou pas d'adultes lisaient de romans écrits pour la jeunesse tandis que les collégiens étaient, eux, protégés de sujets tels que l'extinction de l'espèce humaine (ce qui n'est tout de même pas rien!). Aujourd'hui des plus que vingtenaires s'intéressent à des romans initiatiques typiques de l'adolescence, qui se voit, elle, interpellée sur les plus complexes problèmes sociétaux. L'entrée dans l'âge adulte est à la fois anticipée (avec une autonomie intellectuelle plus précoce) et différée (avec l'abandon plus tardif de préoccupations juvéniles). Économie de marché et business obligent... les éditeurs et autres producteurs d'œuvres s'efforcent eux de toucher (voire de créer?) simultanément ces différents lectorats.

« Même si mes héros vivent des choses terribles, j'essaie quand même que ce soit... que tout ne soit pas complètement noir et désespéré à la fin », p. 106

VIRUS, EXPÉRIENCE DE GENRES

Production et réception de *Virus* ont aussi été étudiées sous l'angle du genre dans un article de l'ouvrage collectif *Sexe et genre des mondes culturels*². Une

« Ainsi, certains lecteurs de *Virus* attirés, de prime abord, par les références à l'univers des jeux vidéo – sans être forcément de grands joueurs, qu'ils ont pu percevoir comme une forme de réalisme adolescent et un aspect original de la série – ont été déçus, à la lecture des romans, qu'elles ne soient pas plus exploitées dans le récit... »
p. 228

approche d'autant plus fondée que les auteurs revendiquaient au départ une démarche engagée contre les stéréotypes : préjugés sociaux, raciaux, de sexe.

Le parti pris intéresse à deux autres égards, au moins : en ouverture de notre dossier, Laurent Bazin pose que les lectures adolescentes se caractérisent – plus que d'autres – par l'importance des phénomènes d'identification. Et, les auteurs de *Virus-U4*, deux femmes, deux hommes, ont volontairement choisi des personnages de sexe opposé au leur : pour « *jouer ou prendre des distances avec les stéréotypes de genre* ». Résultat, nous disent les sociologues, on retrouve sous leur plume des stéréotypes de genre... mais inversés : avec des garçons émotifs et des filles dans l'action.

En termes de réception, les entretiens menés auprès de blogueurs (en grande majorité des blogueuses, en fait – comme cela est plus souvent le cas dans le registre de la littérature jeune adulte), montrent que cette inversion volontaire a été perçue et bien reçue, contribuant à ancrer la série dans une identité véritablement mixte. Sur soixante-dix billets publiés sur Livreaddict et portant sur #Jean [un des romans éponymes] seuls six critiquent cette inversion : « *Si j'avais tout de suite accroché avec Claude [...], j'ai eu plus de mal avec Jean au démarrage. Il fait peureux, craintif, il s'apitoie pas mal sur son sort et sur sa situation. J'ai trouvé qu'il avait beaucoup moins de relief, de profondeur que Claude... et sur ce point j'ai été assez déçue* », rapporte la blogueuse Chaimaa. Les sociologues ont aussi étudié la réception en retour par les auteurs et autrices de ces critiques, qui s'y sont révélés très sensibles. De la circularité des influences...

OUTIL D'ÉCHANGE AVEC LES JEUNES

Appréhender réel et futur à travers la fiction est une démarche courante en médiation jeunesse. Découverte sur Internet, la démarche Utop/Dystop du labo Arts & Techs de Stereolux et le studio Design Friction, menée entre octobre 2017 et janvier 2018, nous informe le site dédié, s'est emparée des codes et outils du design pour inspirer de nouveaux imaginaires liés au futur d'une manière non prédictive (« *le futur sera ainsi* »), d'une manière non prescriptive (« *le futur doit être ainsi* »). Objectif : ouvrir des perspectives, les mettre en débat pour questionner les directions que nous prenons aujourd'hui.

Autre expérience, Utop est un des projets de terrain, une des médiations proposés par l'association Lecture Jeunesse. Son principe : via l'écriture d'une utopie ou d'une dystopie, faire réfléchir les jeunes sur le monde. Le détour par la fiction permet d'aborder des questions complexes, de développer l'esprit critique des adolescents, de se projeter dans des univers dont ils peuvent se sentir exclus (► dossier p. 152). ♦

1. Sous la direction de Florence Eloy, *Comment la culture vient aux enfants : repenser les médiations*, ministère de la Culture – DEPS, 2021.

Voir aussi « S'autocensurer quand on écrit pour des adolescents. Le cas de l'ensemble romanesque *Virus* », sous la direction de Florence Eloy et Tomas Legon, *L'invisibilisation de la censure. Les nouveaux modes de contrôle des productions culturelles. Bélarus, France, Maroc et Russie*, sous la direction de Yauheni Kryzhanouski, Dominique Marchetti et Bella Ostromooukhova, Paris, Eur'orbem, 2021.

2. Florence Eloy, Stéphane Bonnéry et Tomas Legon dans *Sexe et genre des mondes culturels*, ouvrage dirigé par Sylvie Octobre et Frédéric Patureau, ENS éditions, Lyon, 2020.



← 2021.



↑

Couverture du recueil de nouvelles écrites par les jeunes de l'hôpital de jour Etienne Marcel à Paris dans le cadre du projet Utop.



← 2020.

Pour aller plus loin

<http://design-friction.com/utopdystopia/>

<https://www.lecturejeunesse.org>