



HAL
open science

Littérature de jeunesse et culture de masse, entre recyclage et réinvention

Matthieu Letourneux

► **To cite this version:**

Matthieu Letourneux. Littérature de jeunesse et culture de masse, entre recyclage et réinvention. Cécile Boulaire; Claudine Hervouet; Matthieu Letourneux. *L'Avenir du livre pour la jeunesse, La Joie par les livres*; Bibliothèque Nationale de France, 2010. hal-02488177

HAL Id: hal-02488177

<https://hal.science/hal-02488177>

Submitted on 3 Sep 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Littérature de jeunesse et culture de masse, entre recyclage et réinvention.

Version préparatoire du chapitre publié dans C. Boulaire, C. Hervouet et M. Letourneux, *L'Avenir du livre de jeunesse*, Paris, éditions BNF, 2010

Nous partirons d'un premier constat, simple, mais qui contredit l'intuition, celui du regain d'une littérature populaire (alors qu'on en constatait la mort il y a encore dix ans), mais dans de nouveaux circuits, ceux de la littérature de jeunesse, quand les productions populaires pour adultes ne semblent pas avoir amorcé de réelle reprise. Derrière *Harry Potter*, des séries comme *Les Mondes d'Ewilan*, *Tara Duncan*, *Spiderwick* et quelques autres séries de *fantasy* ont connu un succès fulgurant. Avec une rapidité qui témoigne du dynamisme du secteur, une nouvelle mode est venue concurrencer la première, sans s'y substituer tout à fait néanmoins : dans le sillage de la série de Stephenie Meyer, les tables ont pris les teintes Noires et sang de *Fascination* et de ses déclinaisons gothico-sentimentales. Dans les deux cas, les phénomènes doivent être resitués dans un cadre médiatique plus large : les conventions de la *fantasy* se sont inventées dans des espaces culturels très différents (bandes dessinées, cinéma des années 80, jeux de rôle, jeux vidéo...), celles des récits fantastiques de vampires modernes doivent autant à Anne Rice qu'à Buffy « *the vampire slayer* »

Ce caractère transmédiatique de la culture populaire « de genre » explique le développement de produits de librairie dérivés de la culture médiatique. À côté de ces œuvres « de genre », sont ainsi apparues des novellisations des livres « sur le film » ou « sur le jeu » et des produits dérivés qui se sont multipliés, et ont parfois donné lieu, chez des éditeurs comme Pocket Junior, Hachette jeunesse, ou Hemma, à de véritables séries et collections populaires : *Winx*, *Jackie Chan*, *Barbie* et des dizaines d'autres personnages et univers poly-déclinés dans une multitude de romans, d'albums et de livres en tous genres ont vu le jour. Ailleurs, et dans des réseaux de distribution et des secteurs de librairie spécifiques, sont apparues de nouvelles formes de cette culture médiatique de jeunesse : guides et manuels de jeux vidéo ou de jeux de rôle et novellisations tirées de leurs univers de fiction, etc.

On le voit, à une époque où l'on ne cesse d'évoquer les nouvelles pratiques de consommation, la télévision, les jeux vidéo, internet... l'édition apparaît plus que jamais comme un des anneaux d'une culture globale, ce qu'Henry Jenkins appelle la « *convergence* »

culture »¹, cette culture qui n'est pas liée à un média mais qui se fonde au contraire sur une circulation entre les médias : un livre à succès sera rapidement adapté au cinéma (*Eragon, Les Orphelins Baudelaire*, etc.), et à l'inverse, un film pour la jeunesse sera décliné aussi bien en jeux et jouets qu'en livres et romans. Plus généralement, les univers de fiction et les imaginaires se déterminent de façon transmédiatique, et produisent du même coup des discours et des cultures transversaux².

Dans le domaine du roman, ces productions sont largement dominées par la culture de masse anglo-saxonne, même si, avec un temps de retard, on voit apparaître des œuvres françaises, lesquelles sont d'ailleurs généralement des démarcages des modèles anglo-saxons. Bertrand Ferrier a montré l'importance à la fois économique et esthétique de ces traductions dans le champ de la littérature de jeunesse, en particulier celle à destination des adolescents³. Loin d'être la seule manifestation d'une domination hégémonique, la culture importée produit des effets de reterritorialisation et de redéfinition à partir des imaginaires nationaux⁴. Cette façon de s'approprier des références culturelles internationales dans un brassage généralisé a été décrite par Henry Jenkins à travers la notion de « *pop cosmopolitanism* » dont il fait l'un des aspects de ces pratiques participatives qui caractériserait selon lui la culture de masse contemporaine⁵.

Si l'on reprend quelques-unes des formes évoquées en introduction, on comprend rapidement ce qui lie les novellisations et autres productions de la culture médiatique, les récits de genre, les séries à personnages récurrents et les œuvres inscrites dans une collection

¹ Henry JENKINS, *Convergence Culture*, New York et Londres, New York University Press, 2006.

² Sur ces questions, on peut consulter les essais rassemblés par Marc LITS, *Les dossiers de l'ORM*, n° 6, « La culture médiatique aux 19ème et 20ème siècles », Louvain, UCL-Département de communication, novembre, 1999.

³ Bertrand FERRIER, *Tout n'est pas littérature !* Rennes, Presses de l'Université de Rennes, 2009. Des analyses similaires pourraient être proposées, dans le domaine graphique, pour la culture japonaise, importée et influençant les productions françaises.

⁴ Paul Bleton a pu montrer que le western français, en démarquant les modèles anglo-saxons, réarticulaient les stéréotypes des genres suivant les préoccupations nationales (Paul BLETON, *Western, France*, Paris, Encrage, 2002). De même pourrait-on probablement discerner un même type de réappropriation dans les œuvres sérielles pour la jeunesse.

⁵ Henry JENKINS, *Fans, Bloggers and Gamers*, Londres et New York, New York University Press, 2006.

populaire. Toutes ont pour trait commun le fait de s'inscrire dans une logique sérielle⁶, c'est-à-dire que l'œuvre s'envisage dans la relation à d'autres, et qu'elle ne peut se saisir indépendamment de celles-ci : la déclinaison médiatique est liée aux œuvres premières qu'elle prolonge ou commente, l'œuvre de genre « cite » constamment le genre auquel elle se réfère⁷, l'œuvre d'une série voit ses conventions définies par cette unité plus large, etc.

Or, trois conséquences peuvent être tirées de ces effets de sérialité. La première peut être décrite comme une tendance, pour les œuvres, à excéder leurs propres limites pour créer un effet, plus ou moins formalisé, de cosmologie. La seconde s'apparente à un échange partiel entre les positions de l'auteur et du lecteur. La troisième correspond à une propension à renforcer les liens entre le récit de fiction et les différentes pratiques ludiques. Il existe bien d'autres propriétés, mais celles que nous venons d'évoquer jouent un rôle fondamental dans les caractéristiques des livres populaires contemporains pour la jeunesse.

Des œuvres qui excèdent leurs propres limites.

La sérialité suppose que l'œuvre ne se suffise pas totalement à elle-même, et qu'elle tire son sens d'autres œuvres. Reformulé dans la thématique de l'œuvre, un tel phénomène tend à inclure l'univers de l'œuvre dans une cosmologie plus vaste. On retrouve là les analyses qu'Anne Besson a proposées dans son études consacrées aux cycles et aux séries populaires⁸ : dans ces récits à personnages ou univers récurrents que la littérature populaire pour la jeunesse affectionne particulièrement (*Les Mondes d'Ewilan*, *Les Chevaliers d'émeraude*, *Eragon...*), la logique de la série ou du cycle invite à considérer l'univers comme plus vaste qu'il n'est donné dans l'œuvre, puisque de nouveaux pans de cet univers peuvent se découvrir dans les autres œuvres. Richard Saint-Gelais a montré de la même façon combien la science-fiction tend à fonctionner comme une « xenoencyclopédie » dont l'efficacité repose sur les compétences de lecteurs accoutumés au genre (mais l'analyse pourrait être étendue aux univers de la *fantasy*, cet autre espace privilégié des cycles et

⁶ Sur la notion de sérialité, Paul BLETON, *Ca se lit comme un roman policier*, Québec, Nota Bene, 1999.

⁷ Les genres populaires engagent fortement une logique sérielle que d'autres formes architextuelles dans la mesure où le pacte de lecture suppose un certain nombre de contraintes et de conventions associées au genre que le lecteur espère retrouver dans l'œuvre.

⁸ Anne BESSON, *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries en littérature de genre*, Paris, CNRS Editions « Littérature », 2004.

collections)⁹ : autrement dit, principe de la série, principe du genre et encyclopédisme paraissent aller de pair.

On peut ainsi élargir les analyses de Richard Saint-Gelais aux autres genres de la culture de jeunesse, qui voient également leurs univers de fiction s'enrichir virtuellement des autres œuvres du même genre que le lecteur connaît : le plaisir qu'on éprouve à lire un récit sentimental, un récit policier ou des histoires de vampires vient de ce qu'ils sont réglés par des conventions sérielles, des règles du jeu qui nous offrent un univers de fiction en quelque sorte clé en main. C'est ce qui donne l'illusion d'une richesse et d'une profondeur – d'autant plus grandes qu'elles ne se situent pas dans le livre, mais dans les autres œuvres convoquées. Lire dans un genre, c'est passer le récit au crible d'une encyclopédie des intertextes¹⁰.

Cet effet d'enrichissement est encore plus fort quand les œuvres se déclinent sur des médias différents : lire un roman prolongeant une œuvre existant sur un autre média (comme la série des *Jeunes chevaliers Jedi* qui se nourrit des univers développés dans *Star Wars*), c'est tirer plaisir de personnages et d'univers de fiction familiers qui excèdent le roman, mais font appel aussi aux imaginaires des autres médias qui ont développé le même monde. Dès lors, l'œuvre trouve un écho dans d'autres systèmes de représentation, reposant sur des codes différents et faisant appel à des sens différents. Plus une œuvre ou un univers de fiction médiatique sont déclinés sur des médias différents, donc dans des langages différents, plus ils acquièrent un caractère polysensoriel susceptible de séduire et de convaincre le lecteur.¹¹

Ainsi les œuvres sérielles tendent-elles à se constituer en relation à une encyclopédie renvoyant à un effet de cosmologie¹², en particulier quand l'univers de ces œuvres combine trois caractéristiques, très présentes dans les productions médiatiques : un grand nombre de déclinaisons (de préférence multimédiales), le développement d'un cadre extraordinaire, voire merveilleux, et une volonté manifeste de donner une cohérence (des règles) à ce monde.

On comprend mieux dès lors le succès des encyclopédies consacrées aux univers de fiction du type de *L'Encyclopédie Marvel* ou de celles de *Star Wars* ou des *Pokemon*. De tels ouvrages actualisent ce qui est déjà en germe dans les productions sérielles, en particulier

⁹ Richard SAINT-GELAIS, *L'Empire du pseudo, Modernités de la science-fiction*, Montréal, Québec, Nota bene, 1999.

¹⁰ Matthieu LETOURNEUX, « Le Récit de genre comme matrice transfictionnelle », Richard SAINT-GELAIS, René AUDET, *La Fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene, 2007.

¹¹ Cette dimension médiatique joue d'ailleurs également pour les récits de genre : on lit un roman de genre en donnant aux univers de fiction certaines propriétés issues de la culture cinématographique et visuelle.

¹² Sur cette question, voir Thomas PAVEL, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, « Poétique », 1988.

quand celles-ci sont issues des univers médiatiques. D'autant que les propriétaires des droits d'une œuvre poly-exploitée sont attentifs à ne pas voir l'unité de leur licence se déliter au gré des adaptations ; aussi tendent-ils eux-mêmes à déterminer des règles associées à leur univers pour en assurer la cohérence : les pouvoirs des super-héros et leurs relations, les forces et faiblesses des Pokémon, les différents mondes et peuples qui entourent la Fédération des planètes unies dans Star Trek, etc. Dans tous les cas, les encyclopédies consacrées à ces mondes explicitent ces règles en les formalisant dans un ouvrage ordonné. Or, du même coup, elles fonctionnent virtuellement comme un cahier des charges pour le lecteur, comme un réservoir à récits potentiels, pour lesquelles les informations fragmentées sur la page figureraient des sortes de briques narratives, puisque ces encyclopédies servent à unifier une série (ouverte ou susceptible de se prolonger) dont elles donnent les conventions et contraintes. A travers la description d'un univers de fiction, elles dessinent implicitement, par-delà les récits constitués, l'infinité des autres récits encore virtuels – ceux-là mêmes que le lecteur peut imaginer en feuilletant les pages.

On pourrait aller plus loin, et supposer que le succès des encyclopédies centrées sur des sujets chargés d'une forte dimension imaginaire et proches d'univers de fiction sériels, participeraient d'une même tendance. C'est ce qui explique qu'on puisse rencontrer des anthologies de monstres et démons (autrement dit des animaux issus du genre fantastique¹³) : les conventions stéréotypiques du genre ont défini des propriétés partiellement figées (comme le feu pour le dragon ou l'ail pour le vampire), et les encyclopédies formalisent ces conventions sérielles¹⁴. Plus largement, certains ouvrages documentaires jouent sur un procédé similaire en convoquant eux aussi les intertextes de la fiction de genre : encyclopédie des pirates, encyclopédie de l'Égypte ou de la mythologie jouent avec les imaginaires du roman d'aventures historiques ou de la *fantasy* dans leur esthétique et leurs textes¹⁵. En convoquant les genres et les stéréotypes romanesques, ces ouvrages cherchent à construire le savoir documentaire sur fond d'univers et d'imaginaires fictifs des genres populaires.

¹³ Par exemple *Vampires ! Le Guide*, chez Nathan, ou le fameux *Dragonologie* (Milan), décliné depuis en jeu vidéo et jeu de société.

¹⁴ De tels procédés ne sont pas neufs bien sûr : *Les Gnomes* de Wil Huygen et Rien Poortvliet date par exemple de 1976 et repose sur le même principe, mais le développement de ces ouvrages fait sens.

¹⁵ Ici non plus, la pratique n'est pas neuve : à l'époque où le western était encore à la mode en Europe, les encyclopédies du *far west* se sont multipliées. On a tort d'isoler arbitrairement l'univers du documentaire des imaginaires et esthétiques de la fiction.

Il existe un trait commun qui unit toutes ces encyclopédies portant sur des univers fictifs ou réels. Elles fonctionnent comme des machines à fabriquer du récit. En sélectionnant les informations fragmentaires juxtaposées sur la page : caractéristiques des vaisseaux et planètes, vie des héros antiques et pouvoirs des monstres et des super-héros, le lecteur est invité à composer à son tour des histoires. Mais cette invitation à produire du récit n'est possible que parce que les informations disposées sur la page supposent une cosmologie servant de base aux récits – autrement dit, parce qu'elles renvoient à des contraintes narratives partiellement réglées au niveau architextuel¹⁶.

L'échange entre le lecteur et l'auteur.

En s'inscrivant dans un ensemble de contraintes dont elle offre une lecture spécifique, l'œuvre sérielle semble lier les positions du lecteur et de l'auteur. Dans la mesure où elle est nécessairement seconde, son auteur est toujours en un sens lecteur, et son acte d'écriture est toujours relecture. Il faut avoir pris connaissance d'autres œuvres du même type pour pouvoir écrire dans un genre, de même qu'il faut connaître au moins le synopsis de l'œuvre qu'on novellise pour pouvoir la novelliser. Parallèlement, le lecteur s'inscrivant dans un pacte de lecture sérielle adopte toujours une posture rappelant pour partie celle de l'auteur : il anticipe dans l'œuvre des traits qu'il s'attend à retrouver et tire du plaisir à voir ses attentes déjouées ; de même, il rejoue le film en lisant la novellisation¹⁷. Toute lecture d'un récit de genre ou d'une œuvre intégrée à un univers de fiction plus large, met en branle des mécanismes de production dans lesquels le lecteur tente de se mettre à la place de l'auteur.

Mais cette caractéristique générale des œuvres sérielles est accentuée par les mécanismes que mettent en place certaines formes plus récentes, lesquelles semblent témoigner de ce que la lecture se manifeste de plus en plus comme un processus d'appropriation des objets consommés. En anticipant sur les autres récits que l'œuvre sérielle porte en elle, en parcourant les encyclopédies associées aux univers de fiction, le lecteur produit des embryons d'histoires, et la tentation est grande pour lui de formaliser ces récits imaginés au cours de la lecture en créant à son tour des œuvres. Cela expliquerait la vogue de

¹⁶ Rappelons que pour Gérard Genette, la notion d'architexte renvoie à l'ensemble des catégories générales ou transcendantes (types de discours, modes d'énonciation, genres littéraires, etc.) dont relève chaque texte singulier (G. Genette, *Introduction à l'architexte*, Paris, Seuil, 1979).

¹⁷ On sait en effet que, produit dérivé, la novellisation n'est pas destinée à remplacer la vision du film, mais à en renouveler ou à en prolonger le plaisir pour un lecteur qui connaît généralement l'œuvre originale.

pratiques comme le *fanfiction*, le *fanart*, ou les *fanfilms* : dans tous les cas, le lecteur saute le pas, et décide de se faire auteur en produisant lui-même du récit. Ecrire des romans de *fanfiction* (Sébastien François en compte 375000 pour le seul Harry Potter sur le plus gros site internet¹⁸), dessiner des scènes ou des bandes dessinées tirées de ses moments préférés des œuvres, ou pour les plus grands, tourner des suites ou des versions corrigées des œuvres¹⁹, sont autant d'activités qui font glisser de la consommation à la production d'œuvres. Si ce type de pratiques est en réalité relativement ancien (Henry Jenkins le repère dès les années 1960²⁰), il s'est extraordinairement développé depuis le succès d'internet, dont l'incidence est fondamentale sur la relation, toujours plus active, aux œuvres, dans la mesure où ce média, avec ses blogs, forums, messages instantanés, se caractérise par un brouillage entre les espaces de production et de réception.

Or, même quand le lecteur ne saute pas le pas en créant une œuvre, tout une série de productions paraissent l'inviter à participer à la création. Cette collaboration était déjà engagée, d'une façon cadrée, dans les « Livres dont vous êtes le héros », lancés d'ailleurs sur le modèle des jeux vidéos textuels et des jeux de rôle – autre signe d'une incidence des nouveaux médias sur les écritures, puisque les deux médias étaient également fondés sur une interaction entre producteurs et récepteurs supposant un échange partiel des rôles ou une appropriation du message reçu. Les « Livres dont vous êtes le héros », en laissant un ensemble de choix au lecteur, engageaient sa compétence face aux conventions sérielles du genre, puisque ce dernier cherchait aussi à jouer comme doit agir un héros d'*heroic fantasy* ; autrement dit, il tentait de produire un bon récit de genre.

Tout comme le lecteur des « Livres dont vous êtes le héros » cherchait à être un bon héros de *fantasy* dans le récit qu'il produisait au fil de ses choix, le lecteur de récits policier cherche à être un bon enquêteur. En cela, le récit policier synthétise la posture du lecteur sériel et celle du joueur. C'est ce que révèlent des ouvrages comme *L'Héritier de Dracula* de San Stall et Roland Sarkany, ou *Meurtre au manoir Wayne* de Swiercznski, reprenant cette fois l'univers de *Batman* : de tels ouvrages prennent la forme d'un dossier criminel avec

¹⁸ Sébastien FRANCOIS, « Fanf(r)ictions », *Réseaux*, n° 153, 2009.

¹⁹ La vogue du fanfilm, facilitée par le développement des technologies numériques, et qui a engendré des suites, parodiques ou non, du *Seigneur des anneaux*, *Star Wars* ou de jeux de rôles, témoigne de ce que ces pratiques sont loin de se cantonner aux usages adolescents, mais se développent tout autant chez les jeunes de vingt voire de trente ans.

²⁰ Henry JENKINS, *Textual Poachers*, Londres, Routledge, Studies in Culture and Communication, 1992.

documents et *fac-simile*, invitant le lecteur à reconstituer un récit lacunaire²¹. La forme même du livre-dossier, proposant une série de documents et d'indices, est assez ancienne, puisqu'elle a été inventée, dans une version plus systématique d'ailleurs, par Dennis Wheatley dans les années 1930, mais le développement de ce type d'ouvrage, facilité par les progrès techniques de l'impression, témoigne d'une volonté de se situer sur les frontières du récit et du jeu, de la fiction préexistante à la fiction produite par le joueur. Significativement, d'autres ouvrages, sur un principe similaire, ont connu le succès, à l'instar de *Cathy's Book* de Stewart Weisman et Brigg, autre livre qui se présente comme un ensemble d'indices à déchiffrer. Tous ces ouvrages témoignent d'une volonté de faire participer le lecteur à l'avènement du sens, d'en faire, d'une certaine façon, un des *producteurs* de la signification du texte, ou au moins d'une partie de celle-ci, et de l'inviter, même symboliquement, à constituer du récit.

Mais cette logique de la fragmentation appelant une recomposition narrative par le destinataire ne se limite pas au travail de collecte d'indices en vue de résoudre une enquête. En réalité, comme le montre le *Cathy's Book*, il s'agit plus fondamentalement d'une esthétique de la décomposition du texte en une série de messages juxtaposés que le lecteur est invité à combiner pour produire du sens. Certes, ce travail est souvent réduit à des effets d'écriture superficiels, mais ils n'empêchent que ceux-ci correspondent à une tendance forte de la littérature populaire contemporaine. Ainsi voit-on se multiplier les journaux intimes – formes les plus simples de cette écriture du collage – mais aussi les récits se présentant comme l'accumulation de documents combinés cette fois à l'intérieur de l'intrigue, créant un *effet* de participation : e-mails et pages web des *Internet détectives* de Michael Coleman, collage d'articles de presses, d'e-mails et de sms, de listes et de réflexions « *girlie* » donnant à bien des romans de la *chick Lit* préadolescente, à l'instar des livres de Meg Cabot, des allures de pastiches de magazines féminins. Ces procédés ne sont pas strictement limités à la littérature de jeunesse. On les rencontre par exemple également dans la *chick lit* à destination des adultes, et même dans certaines productions sophistiquées de la littérature postmoderne (qu'on pense à *La Maison des feuilles* de Danielewski). Il n'empêche qu'une telle pratique du collage et du fragment, qui colonise la littérature pour la jeunesse, est facilitée par la rencontre qui se produit entre les nouvelles écritures des médias interactifs et certaines spécificités de la littérature pour la jeunesse, puisque les albums et livres à système jouent de longue date sur une logique de la mixité des codes et sur la fragmentation du message permettant des

²¹ C'est radicaliser la vieille formule du *Whodunit* ? et des récits-devinettes remis au goût du jour dans les années 1970 par « l'Inspecteur Ludo » ou dans les années 1990 par « la Main Noire ».

appropriations différenciées de l'œuvre. Certes, il s'agit en grande partie d'un simple *effet* d'appropriation, d'une illusion de participation à la composition du récit, mais il témoigne d'une évolution dans la relation au message sous la pression à la fois des modes d'écriture des nouveaux médias et d'une circulation intermédiaire toujours plus efficace.

Ces formes qui invitent à la recomposition rappellent certaines des analyses d'Hiroki Azuma sur la culture contemporaine des *otakus*, ces jeunes adultes consommateurs frénétiques et obsessionnels d'objets de la culture de masse contemporaine²². Pour Hiroki Azuma, les otakus seraient sensibles non plus comme autrefois à des genres, ni même à des séries ou à des personnages récurrents, mais à des parties d'êtres fétichisées : dans la culture japonaise, ce sont des objets comme les oreilles de chat, le costume de soubrette ou la jupe d'écolière, la couleur bleue ou verte des cheveux, etc. Les personnages sont ainsi conçus comme une accumulation de traits fétiches, à l'instar de *Sailor Moon*, personnage composite, littéralement poupée-panoplie. Cette fétichisation expliquerait selon Azuma l'extrême richesse des échanges entre posture lectoriale et auctoriale, les lecteurs s'inventant des personnages par composition d'éléments fétiches, ou créant leurs propres variantes de héros mangas, ce qu'enregistrent les phénomènes du « *cosplay* », des « *kiss dolls* », des « *dolls* » ou des « avatars »²³ qui dépassent la seule culture asiatique pour devenir un phénomène globalisé. Un exemple de cette tendance des consommateurs à prolonger les œuvres qu'ils aiment peut être trouvé dans le succès d'un jeu pratiqué avec ses lecteurs depuis quelques années par Masashi Kishimoto, l'auteur de *Naruto* : ceux-ci lui envoient un dessin des héros qu'ils imaginent pour la série, composés justement d'éléments fétiches (comme l'indiquent les nombreuses annotations d'images), et l'auteur en retour publie les meilleurs dessins et offre au gagnant sa propre version du personnage.

Or, sans atteindre l'efficacité médiatique qu'il revêt dans la culture manga, les jeux que nous avons décrits, et qui reposent sur une écriture fragmentée invitant le lecteur à

²² Hiroki AZUMA, *Génération otaku*, Paris, Hachette, 2008.

²³ Le « *cosplay* », composé de « *costume* » et de « *player* », désigne un phénomène japonais consistant à se déguiser pour ressembler physiquement à un personnage de fiction ; les « *kiss doll* » évolutions des poupées de papier, sont des figurines virtuelles à habiller, souvent empruntées à des univers de fiction préexistants, et qui sont consommées autant par les enfants pour leurs jeux que par les adultes pour un usage érotique ; les « *dolls* » désignent plus largement les poupées virtuelles, destinées à jouer ou à devenir des « avatars » personnalisés par composition à partir d'une bibliothèque d'éléments constitutifs (de la couleur des yeux au costume en passant par la forme du visage) ; les « avatars » sont généralement des personnages qui représentent l'internaute sur des forums ou des sites.

participer à la composition du sens, s'inscrivent dans une esthétique assez proche de celle décrite par Hiroki Azuma : c'est vrai encore d'une série comme celle d'*Harry Potter*, qui fonctionne en elle-même comme une compilation d'objets fétiches, de sorts, de potions, d'animaux fabuleux, déclinés d'un épisode à l'autre. La série a naturellement donné lieu à ses encyclopédies²⁴ qui, à leur tour, ont généré des créations de fans.

On voit avec tous ces exemples combien la question de la fragmentation entre paradoxalement en résonance avec l'idée de cosmologie médiatique (d'un genre ou d'un univers de fiction) : l'effet d'unité du monde se produit par accumulation d'éléments fragmentaires qui se font écho et se combinent en récits. A leur tour, les effets de cosmologie induits par la sérialité sont une invitation, pour les lecteurs et les consommateurs, à adopter l'attitude du fan, en propres œuvres.

Fiction et jeu.

Ce processus d'échange partiel des positions de l'auteur et du lecteur entraîne une troisième conséquence, celle d'une interaction entre la fiction littéraire et les autres pratiques de fiction ludiques – correspondant à ce que Caillois appelle le « *mimicry* », jeu de « faire semblant »²⁵. En effet, une telle circularité entre la position de l'auteur et celle du lecteur n'est possible que si sont définies des règles du jeu qui déterminent la partie. Les conventions et l'univers de fiction sériels mettent en place un cadre modalisant²⁶ qui explicite les règles du jeu sériel. La sérialité correspondrait ainsi à un jeu dont les règles seraient en partie partagées par l'auteur et le lecteur. Nous avons eu l'occasion de montrer ailleurs combien ces pratiques ludiques étaient proches de celles suscitées par un grand nombre de jeux et de jouets contemporains, portant dans leur forme même et les stéréotypes qu'ils convoquent, l'indice de récits potentiels (panoplie de Barbie, styles et ébauches de scénarios intertextuels des jeux vidéo, etc.). Cette proximité entre jouets et récits de genre explique que des novellisations de

²⁴ *Les Animaux fantastiques : (Vie et habitat des animaux fantastiques)* et *Le Quidditch à travers les âges* peuvent être considérés comme des tentatives, par l'auteur lui-même, de produire ses propres prolongements encyclopédiques de l'œuvre.

²⁵ Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967. Sur les relations entre fiction narrative et jeu, voir Michel PICARD, *La Lecture comme jeu*, Paris, Minuit, 1986.

²⁶ Erving GOFFMAN, *Les Cadres de l'expérience*, Paris, Minuit, 1991. Pour Goffman, il existe des « cadres de l'expérience » modalisants, dispositifs mettant en évidence le caractère ludique et fictif des actions proposées.

jeux et de jouets (de Barbie, de Playmobil des jeux vidéo ou d'autres) aient été possibles et se soient développées considérablement ces vingt dernières années, formalisant à chaque fois un des récits virtuels dont sont porteurs les jeux²⁷. On a vu que les livres-encyclopédies fonctionnent eux aussi comme des boîtes à outils narratives pour le lecteur, l'invitant à prolonger sa lecture et à composer des récits embryonnaires à partir des informations juxtaposées dans le livre, tandis qu'il feuillette les pages.

C'est retrouver dans la forme du livre, celle de ces autres « boîtes à outils » que sont les manuels de jeux de rôle, extrêmement détaillés, et dont le but est de permettre au maître du jeu de produire un récit qui servira de support au jeu (et vice-versa). Les manuels de jeux fonctionnent eux-mêmes comme des encyclopédies – des armes, des monstres, des races et caractéristiques – boîtes à outils narrative se donnant cette fois-ci comme telles. On constatera avec intérêt dans ce cas, que les manuels, loin de se contenter de décrire, se font régulièrement eux-mêmes récits, narrant des embryons d'histoire, et portant dans leurs descriptions mêmes des intrigues virtuelles. Il n'est pas étonnant que les jeux de rôle aient donné lieu à une série de déclinaisons romanesques, actualisations d'un des récits potentiels qu'appellent les jeux ; mais ces novellisations ne sont pas conçues comme tout à fait indépendantes des pratiques qui en sont à l'origine, puisqu'elles sont généralement créées par les éditeurs des jeux et diffusées dans des boutiques spécialisées, mettant ici encore en évidence le fait que la logique qui prévaut hésite entre jeu et littérature.

On comprend mieux à partir de ces derniers exemples comment les mécanismes sériels peuvent rencontrer ceux du jeu : les cosmologies qui paraissent se développer, et qui sont parfois actualisées par des encyclopédies ou des manuels, n'existent que comme les constituants de récits réels et comme les indices de récits potentiels invitant le lecteur à les actualiser. La liberté avec laquelle il produit du récit, en jouant ou en écrivant, dessine toute une gamme d'activités, du jeu à la fiction cadrée, avec un grand nombre de nuances. Cette logique de composition et sa relation au jeu rappellent aussi d'autres pratiques, qui ne sont pas

²⁷ Matthieu LETOURNEUX, « Le Devenir livre des jeux et des jouets », in Gilles BROUGERE, *La Ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, 2008. Cette logique est également présente dans les livres-jeux, qui convoquent très fréquemment les intertextes d'univers de fiction médiatiques ou ceux des récits de genre : jouer avec les personnages de Disney ou de Pokémon, c'est affecter au jeu – qui est souvent un jeu de réflexion – une part de *mimicry*. Les personnages qui figurent dans le labyrinthe ou le jeu des différences produisent du récit : non seulement celui que l'imagination de l'enfant peut produire *dans* le jeu (sortir du labyrinthe en évitant les ennemis, c'est déjà un récit), mais aussi celui qu'il importe de récits *hors* du jeu (les ennemis rappellent d'autres aventures vues ou lues ailleurs).

à proprement parler littéraires, mais qui engagent à la fois les questions de fiction, d'encyclopédie, de jeu et de lecture. Qu'on songe à la vogue, depuis une quinzaine d'année, des jeux de cartes issus du modèle de *Magic*, à l'instar de *Pokemon* ou de *Yu-Gi oh !* pour ne citer que les plus connus. Ces jeux de duel voient s'affronter des monstres issus d'univers de fiction encyclopédiques, qui ont donné lieu à des déclinaisons en livres, films, etc. Le combat que se livrent les joueurs cesse d'être un simple jeu de hasard et de stratégie, pour se charger des récits que portent en eux-mêmes les personnages figurés sur les cartes et les univers qu'ils désignent, en dehors de la partie, dans les autres récits, films, livres, jeux vidéo... La composition du deck, qui tient une place si importante dans le jeu est aussi une façon de préparer un récit que la partie actualisera.

Les trois aspects que nous avons décrits (renforcement des œuvres les unes par les autres jusqu'à créer des effets d'univers de fiction transmédiatiques, échange partiel entre la figure de l'auteur et celle du lecteur, et dimension ludique des activités sérielles) expliquent, au moins en partie, l'intérêt que peuvent trouver les jeunes lecteurs dans ces productions de la culture de masse. Comme l'a montré Robert Louis Stevenson, il y a en effet une convergence entre les jeux de « faire semblant », et les mécanismes qui font la séduction des œuvres romanesques²⁸. Cette convergence est encore accrue par une circularité similaire dans l'ordre du récit sériel et celui du jeu de fiction : le joueur s'approprie les stéréotypes des récits lus pour en faire la matière de ses jeux de fiction, et les auteurs de genre ressaisissent dans leurs récits les stéréotypes partagés – y compris ceux des jeux²⁹. Quant à l'impression que ces variations donnent de produire des univers de fiction cohérents qui dépasseraient les limites de l'œuvre, elle invite le lecteur à prolonger le plaisir de l'œuvre en produisant de nouveaux récits, de nouvelles œuvres, dans ses jeux ou d'autres activités de fiction.

La proximité entre les activités de jeu et certaines spécificités des livres de jeunesse expliquent peut-être la multiplication récente des publications qui jouent sur les limites entre le livre et d'autres objets manufacturés³⁰. Ainsi se multiplient les productions commerciales

²⁸ Robert Louis STEVENSON, « Une Humble remontrance » et « A bâtons rompus sur le roman », *Essais sur l'art de la fiction*, Paris, Payot, Petite bibliothèque Payot, 1992.

²⁹ Stevenson souligne dans « Une Humble remontrance » que, dans *L'Île au trésor*, il « s'est consacré de bout en bout à la construction et à la mise en scène de ce rêve de petit garçon » (*op. cit.*), indiquant clairement que l'œuvre s'inspire des jeux et rêveries des enfants, bien plus que d'un référent historique.

³⁰ Un tel jeu sur les limites du support était déjà présent dans les livres-objets (voir les travaux de Bruno Munari sur le support) et les livres pop-up (par exemple dans les livres-maisons de poupées) – mais toute l'histoire de l'édition de jeunesse peut être lue comme une interrogation sur la relation du support au message.

ou éducatives soucieuses de séduire le lecteur en multipliant, au cœur de la page, des éléments secondaires : lettres et mini livres, faux fac-simile, matières ou objets contenus dans des enveloppes ou des pochettes³¹. On retrouve les effets de fragmentation/juxtaposition/composition que nous avons déjà décrits, mais il reste à souligner que l'apport du document matériel par rapport au document imprimé sur la page du livre, c'est qu'on peut le manipuler, qu'il devient un objet indépendant par rapport au livre qui le contenait. Document d'une autre époque, d'un autre univers, fictif ou réel, il permet, par sa seule manipulation, de rejouer en quelque sorte cet autre univers : on a entre les mains la carte d'un pirate, les bâtonnets divinatoires des Egyptiens, une lettre du Docteur Watson ou les plans de L'Etoile Noire, et l'on peut s'en servir pour jouer au chercheur de trésors, au prêtre d'Osiris, au détective ou au jeune *jedi*. On voit comme le document second, par son hétérogénéité, peut se faire jouet, panoplie d'un nouveau jeu dont le lecteur se fera l'auteur et l'acteur.

Ce glissement du livre à l'objet est confirmé par la vogue récente des livres-coffrets, ces livres prenant la forme d'une boîte contenant une série d'objets³². En littérature pour la jeunesse, l'usage de ces formats hybrides exploite très clairement la possibilité de glisser du livre vers le jeu. Les objets accompagnant le livre sont en effet généralement des jouets : maquettes de bateaux à construire, déguisements de pirate ou d'agent secret, marionnettes ou poupées... Ces jouets destinés à produire de la fiction, du récit, prolongent ici encore les informations textuelles, et invitant le lecteur à glisser du récit cadré au jeu non cadré. Ces formes mixtes, à la frontière du livre et de l'objet, représentent un cas limite, significatif des hybridations produites en littérature de jeunesse.

De ces différentes analyses on peut tirer plusieurs remarques conclusives qui auront également valeur de recontextualisation.

Le développement des médias électroniques a favorisé les mutations fondamentales subies par les écritures et les lectures. L'existence, dans les jeux vidéos, d'univers qui paraissent exister indépendamment des actes du joueur, autrement dit d'un monde hors-

³¹ C'est le cas de la collection *-ologie* (*Dragonologie, Monstrologie, Piratologie, etc.*).

³² De tels ouvrages existent aussi dans l'édition pour adultes, mais se cantonnent au domaine du livre à offrir (livres de cuisine avec ustensiles ou guides de jardinage accompagnés de graines). Vers Noël, les tables de certaines librairies prennent des allures de foires à tout.

champ, est une invitation à considérer le contexte en dehors de son actualisation³³. Le développement de jeux dont les mécanismes reposent sur des scénarios préconstruits qui cadrent la liberté du joueur (jeux vidéo, jeux de rôle, *wargames*) a rendu plus floues les frontières entre les fictions préconstruites (romans, films, etc.) et les autres formes de *mimicry*. De même la logique de la lecture sur internet est celle d'une approche fragmentée des textes, dont le lecteur opère librement recombinaison et associations³⁴. Enfin, les forums et autres systèmes permettant de poster des remarques sur les « blogs » et sites internet invitent aux logiques d'échange et d'appropriation. Pourtant, les formes que nous avons décrites ne sont pas nouvelles – ni les œuvres sérielles, ni les encyclopédies, ni les livres-dossiers ou livres-coffrets. De fait, on pourrait faire remonter l'origine des récits sériels jusqu'aux contes et aux fables³⁵. De fait, Alexandre Dumas et Emilio Salgari sont à l'origine d'univers de fiction cosmologiques déclinés et prolongés par un très grand nombre d'auteurs différents³⁶. Et le développement d'imaginaires transmédiatiques a accompagné la montée en puissance des médias populaires depuis plus d'un siècle. Bref, si l'évolution des formes illustre les transformations du champ médiatique, elle reformule des pratiques existant souvent de longue date, pour les faire entrer en résonance avec les transformations contemporaines. C'est retrouver la remarque de Roger Chartier, qui souligne combien les nouvelles formes d'écriture sont toujours aussi héritières de formes anciennes à partir desquelles elles se conçoivent : loin des ruptures radicales, c'est une logique de réarticulation et de réinvention qui s'impose³⁷.

Ces pratiques témoignent de la nécessité, plus que jamais, de mettre en perspective la production et la consommation des livres avec les autres pratiques culturelles. Le caractère transmédiatique des œuvres ne se traduit pas seulement par l'influence des médias les uns sur les autres, mais par le développement de modes d'écriture et de représentation eux-mêmes transmédiatiques, supposant une approche transversale : novellisations qu'on ne peut comprendre sans connaître l'œuvre dont elles sont issues, encyclopédies dont l'éclatement des informations sur la page et le morcellement en documents juxtaposés tente de rendre

³³ Mais Thomas PAVEL (*op. cit.*) a montré qu'une telle existence devait être supposée y compris dans les romans traditionnels pour que la suspension volontaire de l'incrédulité puisse se produire.

³⁴ Roger CHARTIER, « De l'écrit sur l'écran ». *Imageson.org*, 23 mai 2005, <http://www.imageson.org/document591.html>.

³⁵ Cette unité a été soulignée par Northrop FRYE, *L'Écriture profane*, Paris, Circé, 1998 ; et l'on pourrait retrouver dans les mécanismes décrits par Propp une origine lointaine de cette écriture combinatoire.

³⁶ Sans même évoquer les récits du Moyen-Âge brodant sur une « matière » commune.

³⁷ Roger CHARTIER, *op. cit.*

compte d'univers de fiction déclinés sur des supports différents, livres destinés à servir de supports pour des récits en puissance actualisés au fil de jeux plus ou moins réglés, pastiche des formes et des écritures propres à d'autres médias, échanges entre consommateurs et auteurs rappelant les activités de fans, lesquelles ont été facilitées par le développement d'internet, etc. Toutes ces pratiques témoignent de ce que l'ensemble des aspects de l'œuvre, de l'écriture à la lecture en passant par sa manifestation, ne peut être saisi sans être mis en situation dans l'ensemble du champ médiatique.

La dernière remarque que l'on peut faire concerne la question des publics. En nous intéressant à la littérature pour la jeunesse, nous avons été constamment confrontés à des ouvrages à la limite de notre champ d'étude : les encyclopédies de *Star Wars* ou de Marvel ne sont pas destinées aux seuls enfants ; les jeux de rôle sont certes consommés essentiellement par des jeunes, mais dont l'âge (souvent vingt ans et plus) les distingue des destinataires de la littérature de jeunesse. Il convient en outre de souligner que les phénomènes décrits ne sont pas limités à la littérature de jeunesse, même s'ils ont trouvé dans ce domaine un terrain d'élection privilégié. Or, loin d'apparaître comme problématique, il nous semble que le lien doit être tissé entre les pratiques de consommation sérielles des jeunes adultes et celles des enfants, puisque, dans les deux cas, elles s'inscrivent dans une logique de sérialité, d'appropriation et de lecture transmédiatique. Il ne serait peut-être pas absurde de tenter de penser une littérature pour la jeunesse au sens où les sociologues définissent parfois la notion de jeunesse, y incluant par exemple les consommateurs de vingt à trente ans.³⁸

Plus généralement, les pratiques de consommation populaire et de masse mettent en jeu des mécanismes de lecture, des modes d'écritures ou des formes qui ressemblent à ceux que nous avons décrits en littérature pour la jeunesse. Toute une gamme de livres destinés aux adultes témoigne d'un échange de plus en plus fort entre les deux domaines, jusqu'aux formes des livres-jeux, livres de tests et d'énigmes, ou encore des cahiers de vacances ludiques (et parfois érotiques) qui fleurissent actuellement. Il serait trop simple dans ce cas de parler de régression et d'infantilisme, sans voir combien les nouveaux médias ont installé le jeu dans

³⁸ Cela expliquerait le fait que des lecteurs adultes et enfants puissent se retrouver autour des mêmes textes (*Fascination, Harry Potter*), ou que les lecteurs de récits de genre sont très largement de jeunes lecteurs (ce que les Anglo-Saxons appellent les « *young adults* »). Cela explique encore qu'un auteur comme Serge Brussolo ait pu convertir des romans de science-fiction ultraviolents écrits vingt ans auparavant dans l'univers pour la jeunesse de *Peggy Sue*. Elargir dans certaines situations la littérature pour la jeunesse à la culture des « *young adults* » permettrait sans doute de décrire certains phénomènes littéraires et certains produits populaires (y compris anciens), qu'on ne peut comprendre si on oublie qu'ils étaient destinés aux jeunes lecteurs.

l'espace des adultes, invitant à tisser du lien avec la culture enfantine quand on cherchait autrefois à opposer les deux univers. Il semble que cette proximité gagnerait à être étudiée avec plus d'attention, car les pratiques de la littérature de jeunesse, comme celles liées à la culture de masse s'éclairent respectivement par bien des points. Mais c'est là un autre chantier qui reste largement inexploré.