

Article de Constance Jamet pour le Figaro.fr

<https://www.lefigaro.fr/cinema/2012/03/25/03002-20120325ARTFIG00269--hunger-games-la-violence-des-enfants-destabilise.php>

***Hunger Games* : « La violence des enfants déstabilise »**

Aux États-Unis, des associations regrettent que les adolescents puissent aller voir, sans accord parental, l'adaptation du roman de Suzanne Collins. *Le Figaro* a interrogé deux experts pour savoir si la violence de la saga marquait un tournant dans la littérature jeunesse.

Par **Constance Jamet (lefigaro.fr)**

Publié le 25 mars 2012 à 14:18, mis à jour le 26 mars 2012 à 15:53



Les acteurs ont défendu la violence du film qui fait la force de l'œuvre de Collins. *Murray Close/AP*

Avec le raz-de-marée *Hunger Games*, se profile un épineux dilemme pour les parents des fans des romans de Suzanne Collins. À partir de quel âge peut-on autoriser ses enfants à voir ce film, dans lequel vingt-quatre adolescents s'entre-tuent dans une arène? Aux États-Unis, des associations de parents se sont indignées qu'*Hunger Games* soit seulement déconseillé au moins de 13 ans (PG13). Pour certains, rien que par son intrigue, *Hunger Games* méritait un visionnage interdit aux moins de 17 ans non accompagnés (R).

Au Royaume-Uni, la censure a coupé sept secondes où apparaissait du sang pour garantir au film un «déconseillé aux moins de 12 ans» plutôt que 15. Plusieurs critiques, tout en louant l'adaptation de Gary Ross, ont confié qu'ils n'y emmèneraient pas leurs jeunes enfants : « Une dizaine de protagonistes se font massacrer à coup de machette, de lance ou de briques. Prenons exemple sur le roman où les jeux ne recrutent leurs Tributs qu'à partir de 12 ans », a écrit une journaliste du Time.

Les psychologues interrogés reconnaissent que les enfants ne sont pas prêts pour un tel spectacle. Ils ont, cependant, un avis moins tranché en ce qui concerne les préados. Il faut, conseillent-ils, juger au cas par cas, selon leur maturité. Le contenu d'*Hunger Games* n'interpelle pas non plus les spécialistes de la littérature jeunesse. Ces craintes parentales traduisent plutôt une vision idéalisée de l'enfance. «Il y a un instinct naturel à vouloir protéger les enfants et leur pureté. Le désespoir qui traverse l'œuvre de Suzanne Collins est déstabilisant pour les adultes. Voir des enfants violents entre eux est un symbole d'inhumanité», souligne John Pazzdiora, qui achève une thèse sur la littérature jeunesse à l'université

écossaise de Saint-Andrews. « Mais les gens qui travaillent avec des jeunes de quartiers difficiles vous confirmeront que des gamins peuvent être manipulateurs et cruels. L'image que véhicule *Hunger Games* n'est pas agréable, mais elle n'est pas si erronée que ça ».

Banalisation de ces thèmes plus sombres

Pour Mathieu Letourneux, maître de conférences à Paris-X, ces réserves adultes n'ont rien de nouveau. « Tous les succès de la culture populaire destinés à la jeunesse ont été attaqués pour leur violence: le roman-feuilleton au XIXe siècle, les jeux vidéo, la bande dessinée ou les westerns des années 1950 ». Ces supports échappent à ce que Letourneux appelle « les circuits des médiateurs de la culture ». Autrement dit, ce ne sont pas des œuvres que recommandent parents ou enseignants. « Elles ne correspondent pas à leur conception de l'éducation, ce qui explique leurs inquiétudes quelque peu excessives. Pourtant, depuis le temps que les jeunes lecteurs plébiscitent ce type de récits, on peut imaginer que cette violence est un trait de leur culture », remarque cet expert de la littérature jeunesse.

Désolé, cette vidéo n'est pas disponible sur votre appareil.

Les thèmes «sombres» d' *Hunger Games* n'ont rien d'inédit. « L'édition jeunesse refoule constamment une partie de sa mémoire », regrette Mathieu Letourneux. « La violence, l'amour, la pulsion de mort ou l'appétit de pouvoir me semblent avoir été régulièrement présents ». Ce qui a évolué, c'est la banalisation de ces thèmes. « La

fiction a laissé une place plus crue à ces sujets ». Notamment parce que l'édition jeunesse vise désormais un public plus large, d'âges différents : celui des adolescents et des jeunes adultes.

Hunger Games a connu un démarrage sidérant. Ici des fans font la queue à New York. Crédits photo : John Minchillo/AP

Les aficionados d'*Harry Potter* et *Twilight* ont vieilli et dépassé ces univers qui tournaient autour de l'école et des vampires, décrypte John Pazdziora. « Ils n'ont pas forcément lu *Le Seigneur des anneaux*, *Sa Majesté des mouches* ou *La Ferme des animaux* d'Orwell. Collins est leur première rencontre significative avec des thèmes plus matures ».

Plus que la violence, estime cependant le doctorant anglophone, ce qui plaît aux jeunes lecteurs d'*Hunger Games* sont ses personnages pour lesquels on peut avoir de l'empathie, comme Katniss et Peeta.

Hunger Games est dans l'air du temps

Le succès de la trilogie - 26 millions d'exemplaires vendus dans le monde - tient aussi au fait qu'elle a su saisir l'air du temps. Le premier tome est sorti en 2008, en pleine récession économique et débâcle irakienne. « Qu'est-ce que le Capitole si ce n'est une métaphore de Washington et de l'impopularité de l'Administration Bush? », s'interroge Pazdziora. Cette atmosphère a rendu le public plus réceptif à des œuvres complexes, aux personnages et à la morale ambiguë. Comme les héros de Collins qui n'hésitent pas à manipuler leur public. Autre tendance contemporaine assimilée par *Hunger Games*: la télé-

réalité (*dans le roman les jeux sont télévisés, NDLR*). Collins se sert de cet élément pour dénoncer la violence de la société de consommation et de la société médiatique d'une façon habile : le récit est en lui-même un spectacle et critique ce à quoi il participe, observe Letourneux. Quant aux lecteurs, ils suivent le calvaire de Katniss dans l'arène et sont aussi voyeurs que les habitants de Panem.

D'autres sagas se sont engouffrées, depuis, dans cette brèche anti-utopique : *Promise, Divergente* ; Mais il est peut-être hâtif d'y voir un tournant dans la littérature jeunesse. Le genre dystopique est tout simplement le plus vendeur actuellement, note John Pazdziora. «Les modes se sont succédé: fantasy avec Harry Potter, bit-lit («*littérature mordante*» soit les œuvres dont vampires et loups-garous sont les héros comme *Twilight*, NDLR), aujourd'hui les romans [d'anticipation](#) pessimistes», opine Mathieu Letourneux. « Ce renouvellement illustre la réactivité de l'industrie culturelle, qui use très vite les styles », souligne-t-il. « *Hunger Games* va sans doute faciliter un retour sur le devant de la scène de la science-fiction pour la jeunesse, mais son éventuel rayonnement ne pourra se penser que sur un temps long », prévient-il.