

Hunger Games, un jeu au sens propre comme au sens figuré

Marine Deregnoncourt

▶ **To cite this version:**

Marine Deregnoncourt. Hunger Games, un jeu au sens propre comme au sens figuré. Le Pardaillan, 2017, Le Jeu, 2, pp.15-25. halshs-03102488

HAL Id: halshs-03102488
https://shs.hal.science/halshs-03102488

Submitted on 7 Jan 2021

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.

Hunger Games, un jeu au sens propre comme au sens figuré

DEREGNONCOURT Marine

Introduction

« L'Histoire moderne a montré que l'utopie est mère de toutes les dictatures »[1]. Les concepts corrélés à l'utopie, lesquels s'apparentent à un jeu avec la réalité temporelle, sont extrêmement prégnants dans *Hunger Games*.

Quels sont précisément les différents types de jeux perceptibles dans cette saga littéraire et cinématographique et comment s'y manifestent-ils ? Telle est la problématique que cet article propose de traiter.

Pour ce faire, notre réflexion se divisera en trois parties à partir de la typologie des « relations transtextuelles » établie par Gérard Genette dans son ouvrage *Palimpsestes. La littérature au second degré* (Le Seuil, 1982). Nous débuterons notre étude par les origines et références intertextuelles d'*Hunger Games*. Quels sont les mythes fondateurs de cette saga ?

Nous nous axerons ensuite sur la métatextualité caractéristique de cette œuvre, laquelle critique l'omnipotence médiatique actuelle. Dans la troisième partie, nous nous focaliserons, *in fine*, sur le genre littéraire *young adult* dystopique auquel appartient précisément *Hunger Games*. En quoi cette saga s'apparente-t-elle à une dystopie utopique ? Telles sont les questions que nous nous posons et auxquelles nous allons tenter, dès à présent, de répondre.

1. Jeu intertextuel : Les mythes fondateurs de la saga *Hunger Games*

Au sens propre comme au sens figuré, *Hunger Games* est un jeu dont l'enjeu est de mettre en valeur des acquis non seulement littéraires mais aussi humanistes. Cette trilogie dystopique joue, d'une part, sur les concepts de dystopie* et d'utopie de par la rivalité entre le Capitole et Panem. Les gens vivent dans un monde illusoire, en autarcie, isolés du monde extérieur[2]. D'autre part, *Hunger Games* joue également sur la mémoire. En effet, les livres et les films suivent le point de vue de l'héroïne : Katniss. Les mémoires de cette adolescente croisent les mémoires de l'humanité. La construction, tant romanesque que filmique, est basée non seulement sur la mythologie mais aussi sur la réalité immédiate et actuelle. Le mythe de Thésée et du Minotaure, les Jeux Olympiques de la Grèce antique, l'Empire romain et ses luttes de gladiateurs côtoient la téléréalité contemporaine. Cette trilogie dystopique s'apparente à un mythe adapté aux changements historiques

[1] Citation de Jacques Attali dans Jacques ATTALI, *Fraternités. Une nouvelle utopie*, Paris, Fayard, 1999.
[2] * Nous définirons ce terme dans la troisième partie de notre article (p. 8-11).

contemporains et prouve que, tout au long de l'histoire de l'humanité, des schémas se perpétuent continuellement mais se reconfigurent périodiquement en fonction des cadres spatio-temporels. Attardons-nous tout d'abord sur les mythes antiques fondateurs d'*Hunger Games* avant de nous intéresser ensuite à notre contemporanéité.

a) « *Panem et circenses* » : *Satire X* de Juvénal[3]

Jadis l'Amérique du Nord, Panem, nom tiré de la célèbre locution latine juvénalesque : *Panem et circenses**, est, d'une part, un pays ravagé par les guerres et divisé en 12 districts[4]. D'autre part, Panem est dominé par le Capitole.

À Rome, le pouvoir terrestre et céleste était assuré par le Mons Capitolinus. Actuellement, aux USA, le siège du Congrès américain (le Sénat et la Chambre) se trouve au Capitole de Washington. En outre, dans chaque capitale des cinquante États américains, il existe un capitole qui abrite la législature étatique. Preuve s'il en est de l'habilité et de l'intérêt de cette dénomination dans cette saga !

À Panem, tandis que le pouvoir terrestre se trouve entre les mains du Capitole, le pouvoir céleste se résume à ce leitmotiv de la politique athénienne antique : « Puisse le sort vous être favorable ! », formule adressée aux tributs tirés au sort, le jour de la Moisson, par Effie Trinket (hôtesse du Capitole) et préparés ensuite à combattre dans l'arène. Faisant suite à des rébellions et des insurrections de la part du district 13, les dirigeants du Capitole ont mis en place les *Hunger Games* (Les Jeux de la Faim), lesquels servent à faire pression sur la population.

À l'instar du Prince de Nicolas Machiavel[5], le Président Snow, dirigeant du Capitole, sait pertinemment que le fait de régner impose des sacrifices[6]. C'est pourquoi, comme Juvénal (poète latin du 1er – 2ème siècle après J.-C.) l'a souligné dans ses *Satires*, le Président Snow octroie « du pain et des jeux (du cirque) » au peuple pour qu'il se divertisse et ne puisse pas se révolter.

« Du Ponant au Levant et de Gadès au Gange, la terre ne compte guère de mortels assez lucides pour situer le bonheur à sa vraie place sans divaguer cap pour cap dans le brouillard. Où voit-on la raison régler nos désirs et nos craintes ? Fut-il entreprise si heureusement conçue que son promoteur ne se soit repenti d'en être venu à bout ? Les dieux ont complaisamment ravagé des familles entières rien qu'en leur accordant ce qu'elles demandaient. En toge ou sous l'uniforme,

[3] Pierre DE LABRIOLLE, *Satires. Juvénal*, Paris, Les Belles Lettres, 1971, p. 191-217.
[4] * Vers 81, *Ibid.*, p. 197.
[5] Patrick DUPOUEY, *Le Prince/Machiavel*, Paris, Fernand Nathan, 2009.
[6] Gianfranco STOPPINI, *L'amour dans les livres I-IV de l'Enéide de Virgile ou Didon et la mauvaise composante de l'âme*, Paris, L'Harmattan, 2003, p. 25.

funestes sont les vocations. Trop bien parler nuit souvent, son éloquence a été fatale à plus d'un orateur »[7].

Au sein d'une arène naturelle et forestière, les jeux mettent en compétition 24 adolescents, soit deux jeunes gens (une fille et un garçon) originaires d'un même district et âgés de 12 à 18 ans. La règle du jeu est sans appel : un seul en sortira vivant. Lors des jeux, il s'agit de survivre en tuant ou se faisant tuer. Dans ce contexte, la morale n'a plus cours.

« Dans leur action quotidienne, la notion de bien et de mal n'a de sens que pour ceux qui exercent le commandement. Ce rétrécissement du champ de la morale trouve sa justification dans le fait que la nature est elle-même ce par quoi le Destin s'accomplit. […] tout se décide par delà le bien et le mal, où la liberté est réduite à rien et la responsabilité à peu de chose »[8].

Le sacrifice annuel d'enfants permet de mettre en valeur le « Traité de la trahison »* et de rappeler la teneur du péché commis par le district 13 : avoir osé défier le Capitole[9]. La récompense de ces jeux est une année de prospérité pour le vainqueur, sa famille et son district. Voilà l'espoir qui anime le peuple de Panem.

Bien qu'elle vive dans l'opulence, la population du Capitole demeure, quant à elle, dans l'ignorance. De ce fait, sa liberté apparaît tout aussi limitée que celle des habitants des districts. Sa liberté est non seulement fallacieuse mais aussi limitée au strict aspect matériel. Par conséquent, la locution *Panem et circenses* sied également aux habitants du Capitole, lesquels se nourrissent à outrance jusqu'à en vomir. Dans un tel contexte, le bonheur peut-il exister ? Même si c'est le propre de l'homme d'aspirer au bonheur, est-il seulement possible d'en formuler l'hypothèse dans pareil cadre ? Notre personnalité peut-t-elle être affirmée quand, comme le verrons ultérieurement, nous sommes constamment épiés ? Le réel sociétal donné à voir par cette saga littéraire et cinématographique paraît illusoire et douloureux, surtout pour les détenteurs du pouvoir ; ceux qui « savent ». En effet, ils craignent de ne plus être capables de maintenir le fonctionnement artificiel de leur monde. Cette crainte pour leur propre vie les pousse inévitablement à répandre la terreur.

---

[7] Traduction française de Pierre de Labriolle des vers latins 1-8, Pierre DE LABRIOLLE, *Op. cit.*, p. 190-191.
[8] Gianfranco STOPPINI, *Op. cit.,* p. 28-29.
[9] * Le « Traité de la trahison a été rédigé par le Gouvernement pour que la population de Panem se souvienne de la suprématie du Capitole.
Daphné TRONISECK, *Hunger Games. La trilogie de Suzanne Collins (Fiche de lecture) : Résumé complet et analyse de l'œuvre*, Paris, Kindle, 2015, p. 41.

Face à ce contexte politique, Katniss Everdeen, adolescente âgée de 16 ans, se pose en héroïne non manichéenne* et s'individualise du reste de la population des districts[10]. Cette individualisation génère un conflit de valeurs entre la différence et l'identité, la passion et l'ordre social, l'individu et la collectivité, la rationalité étatique et les ambitions personnelles. C'est la raison pour laquelle elle va s'opposer au Capitole et devenir le visage de la révolution. En effet, Katniss considère l'ordre étatique imposé comme totalitaire et oppressif.

Le prénom Katniss revêt une signification symbolique. En Inde, *katniss* désigne le sagittaire et cela lui vaudra ultérieurement le surnom de : Fille du Feu[11]. Ce surnom est d'autant plus à propos que le district 12 dont elle est originaire abonde en charbon[12]. Hormis « La Fille du Feu », Katniss sera surnommée par Gale (son meilleur ami)[13] : « Catnip », c'est-à-dire « herbe des chats ». La personnalité de cette jeune femme se dessine ainsi en filigrane. C'est une adolescente qui découvre la vie et qui gagne en maturité par une initiation difficile et rigoureuse. Elle découvre simultanément le monde, sa propre individualité avec ses forces et ses faiblesses et apprend à accepter l'un et l'autre. Son porte-bonheur en est significatif. C'est une broche à l'effigie d'un geai-moqueur, oiseau comparable au phénix qui renaît de ses cendres et choisi en référence aux oiseaux génétiquement modifiés par le Capitole. Ces oiseaux dotés de parole peuvent espionner les gens et ainsi avertir les dirigeants des faits et gestes de la population. Quelle qu'elle soit, une révolte nécessite un symbole fort et idéologiquement marqué. Citons par exemple Marianne La Révolutionnaire, effigie de la Révolution Française (1789-1793) ou la personnification féminine de La Liberté au sein du tableau d'Eugène Delacroix : *La Liberté guidant le Peuple* (1830).

Venons-en, dès à présent, au second thème que nous souhaiterions aborder dans cette première partie. Les *Hunger Games* ne sont pas sans lien avec les combats de gladiateurs célèbres dans la Rome antique. À l'instar des combats dans les arènes romaines, ces jeux font s'entretuer des participants tirés au sort et choisis fortuitement. Dans l'un comme dans l'autre cas, ces luttes sont observées et grandement appréciées par l'élite sociale, voire par la classe moyenne. À l'image de vainqueur romain qui gagne sa liberté, le gagnant des jeux connaît la paix et la prospérité. Les

---

[10] * « L'adjectif manichéen renvoie à la religion antique du manichéisme. L'acception contemporaine, au sens figuré et littéraire, correspond à une simplification des rapports du monde, ramenés à une simple opposition du bien et du mal », Sarah BOUZENNA, « The Hunger Games (exposé) », http://www.fredericgrolleau.com/article-the-hunger-games-expose-117994117.html (page consultée le 3 juillet 2016).

[11] Rodica Gabriela CHIRA, *Hunger Games, enjeu dystopique*, Université « 1 Decembrie 1918 », Alba Iulia, Roumanie, 2016, p. 3.

[12] Katniss habite plus précisément dans le quartier de la Veine.
Daphné TRONISECK, *Op. cit.,* p. 48.

[13] Entre Gale, Katniss et Peeta (duquel nous reparlerons ultérieurement) va se créer un triangle amoureux.
Daphné TRONISECK, *Op. cit.,* p. 109.

écoles de formations existant à Rome sont ici une formation qui précède les jeux et qui est suivie en direct live par les tributs de carrière.

En outre, la Moisson et l'envoi des tributs dans l'arène, laquelle les conduit à la mort est également un thème prégnant et est intrinsèquement lié à la créature mythologique du Minotaure tué par le prince athénien Thésée.

b) « Thésée et le Minotaure » : *Vies parallèles* de Plutarque[14]

Prisonnier d'un Labyrinthe construit par Dédale, le Minotaure (mi- homme, mi- taureau) reçoit, tous les 9 ans, comme tribut 14 athéniens (sept garçons et sept filles) tirés au sort et envoyés par le roi Minos au Minotaure pour les dévorer[15]. À peine arrivé à Athènes, Thésée compatit à la douleur d'un couple dont les enfants ont été désignés comme tributs. Avec l'aide d'Ariane et de son fil, Thésée parvient à tuer le Minotaure alors endormi[16].

À l'instar de Thésée qui abat le Minotaure, Katniss va, avec l'aide de Peeta (le tribut mâle du district 12), renverser le Capitole. Pour ce faire, elle devra feindre sans pour autant se trahir. C'est une jeune femme déterminée et courageuse qui n'hésite pas à se porter volontaire comme tribut à la place de sa sœur Primrose (âgée d'à peine 12 ans). Dès lors, elle choisit consciemment de combattre dans l'arène sans toutefois enfreindre ses convictions.

En revanche, Katniss a beau être le geai moqueur et incarner le visage de la révolution, elle acceptera uniquement de prendre la tête de la rébellion par amour pour Peeta, avec lequel elle forme le couple des « amants maudits ».

c) « Les amants maudits » : « Didon et Enée dans la grotte », Chant IV de l'*Enéide* de Virgile[17]

Tout comme la rencontre entre Didon et Enée est placée sous un funeste signe : la rivalité entre Carthage et Rome ou plus exactement entre Junon et Jupiter, il en est de même pour Katniss et Peeta. En effet, ces deux adolescents se rencontrent durant les jeux, au plus fort de la rivalité entre Panem et le Capitole.

Tandis que Didon s'apparente à la déesse Diane chasseresse, Enée revêt les traits du dieu Apollon. Il en va de même non seulement pour Katniss qui manie l'arc à flèches avec dextérité mais aussi pour Peeta, lequel est un garçon blond et courtois comparable à Apollon.

---

[14] Bernard LATZARUS, *Vies parallèles. Plutarque*, Paris, Garnier, 1950, p. 23-28.
[15] *Vies parallèles.* 15-16, *Ibid.*, p. 23.
[16] *Vies parallèles.* 17 et 19, *Ibid.*, p. 24-28.
[17] Philippe HEUZÉ, *L'Enéide, Virgile*, Paris, Ellipses, 1999, p. 103-105.

« Didon et le chef Troyen arriveront sous la même grotte. […] Didon et le chef troyen arrivent sous la même grotte »[18]. À l'instar de Didon et Énée, Katniss et Peeta échangent leur premier baiser dans une grotte. « Un baiser égale un pot de bouillon. Je ne peux pas le dire à haute voix. Cela donnerait à penser au public que notre belle histoire d'amour n'est qu'une comédie destinée à inspirer la sympathie »[19]. Afin d'attirer l'empathie de sponsors durant les jeux, Katniss et Peeta doivent, devant les caméras, feindre d'être amoureux. Tous deux y sont d'ailleurs encouragés par Haymitch (leur mentor), lequel les surnomme : « les amants maudits ».

Dès la cérémonie d'ouverture des *Hunger Games*, les deux adolescents se tiennent la main et semblent complices. Par ailleurs, ils sont mis sur un piédestal et se démarquent des autres participants par leur costume éblouissant qui s'embrase et avec lequel ils paraissent sur leur char durant la parade. Hormis le fait de faire bonne impression auprès du public capitolin, Peeta, lors d'une interview, n'a pu celer ses sentiments sincères pour la jeune femme. Tous deux remportent – et c'est une première dans l'histoire des *Hunger Games* – la 174ème édition des jeux. Ils la gagnent grâce à un habile stratagème de Katniss. En effet, elle fait croire aux juges qu'elle va sciemment s'empoisonner en se nourrissant des baies venimeuses pour être à tout jamais liée à Peeta. Ce fait n'est pas sans rappeler un autre couple d'amants maudits célèbre, à savoir Roméo et Juliette. Ceci étant dit, à l'issue de leur victoire, Katniss et Peeta regagnent leur district meurtris et rancuniers envers le Capitole, lequel est l'instigateur de ces massacres sanglants.

Si la population capitoline est attendrie par l'idylle des deux adolescents, il n'en va pas de même pour le Président Snow et les autres dirigeants du Capitole. Lors de la Tournée de la Victoire, laquelle suit la victoire des deux adolescents lors des *Hunger Games*, le Président Snow avertit Katniss qu'il est parfaitement conscient que ses amours avec Peeta sont simulées et ne sont qu'une ruse pour survivre. Dès lors, en agissant ainsi, tous deux s'opposent d'une certaine façon au gouvernement.

À l'issue de la Tournée de la Victoire, s'organise la 75ème édition des *Hunger Games*, surnommée « les Jeux de l'Expiation » (tous les 25 ans). À cette occasion, tous les vainqueurs doivent à nouveau combattre dans l'arène. Katniss et Peeta y sont donc conviés. L'un cherche coûte que coûte à sauver la vie de l'autre et s'en assure auprès d'Haymitch (leur mentor). Ce qu'ils ignorent, c'est que Plutarch Heavensbee (le Haut-Juge des Jeux) est en réalité un rebelle qui s'est infiltré au Capitole et qui dirige la rébellion aux côtés d'Alma Coin (présidente du district 13 duquel les survivants se sont réfugiés sous terre). Par conséquent, Plutarch, Alma et Haymitch cherchent

[18] Traduction française de Philippe Heuzé des vers latins 124 et 165-166, *Ibid.,* p. 104-105.
[19] « S. Collins, *Hunger Games I*, *ed. cit.*, p. 304 «, Rodica Gabriela CHIRA, *Op. cit.*, p. 8.

à protéger Katniss car elle est le geai moqueur et incarne, à ce titre, la révolution. Après « les Jeux de l'Expiation », Peeta se retrouve au Capitole où il est endoctriné. Quand Katniss constate, lors d'une interview durant laquelle le jeune homme invite à un « cessez-le-feu », l'état psychologique de Peeta, elle prend alors la décision d'être le geai moqueur. L'amour qu'elle éprouve pour Peeta (même si elle refuse toujours de se l'avouer) l'invite ainsi à se révolter et à proclamer au Président Snow : « Le feu se propage ! […] Et si nous brûlons, vous brûlerez avec nous ! » (p. 111) »[20]. Dès lors, l'initiation par l'amour et la passion est nécessaire pour exercer le pouvoir.

2. Jeu métatextuel : *Hunger Games* critique l'omnipotence médiatique caractéristique de notre société globale contemporaine

La trilogie *Hunger Games* fait réfléchir au sujet de tares caractéristiques de notre contemporanéité, lesquelles peuvent engendrer une éthique du « non être » :

- Le déficit de perspectives rassurantes pour la jeune génération,
- L'opulence offerte par les progrès techniques,
- L'omnipotence de l'économie de marché et des médias,
- La surexposition offerte par les médias,
- La gratuité de la critique,
- La désensibilisation,
- L'image d'une humanité qui vit dans un bien-être matériel et un bonheur factice,
- La vie par procuration et délégation générée par les programmes télévisés tels que la téléréalité ou la violence en direct live.

« Comment expliquer que de telles images prolifèrent et s'exposent partout dans nos institutions ? De quels aspects de la société actuelle sont-elles le reflet ? En tant que produits de l'ère technologique et de ses aspirations nouvelles, quelle vision de l'utopie du virtuel nous livrent-t-elles ? »[21].

Tout ceci ne peut exister qu'au sein de la culture de masse. En effet, la culture de masse s'apparente à un mouvement social, lequel, d'une part, tend vers des connaissances culturelles et artistiques. D' autre part, la culture de masse aspire à un système d'éducation, à un mode de vie sociale, à des cadres de pensée, à un style de comportement et « traduit par un acte de

[20] Daphné TRONISECK, *Op. cit.,* p. 191.
Le Président Snow est ainsi comparable à l'empereur Néron.
[21] Leïla DUBOIS-JOUCLA, « L'utopie et ses monstres : images du corps et perspectives des nouvelles technologies », Peter KUON et Gérard PEYLET, *L'utopie, entre eutopie et dystopie*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2013 (Coll. Eidôlon), p. 185.

consommation, des codes de reconnaissance sociale »[22]. Par ailleurs, la culture de masse paraît être une démocratie car elle concerne la société dans son ensemble, est accessible dans sa globalité et surpasse les classes sociales. Ce mouvement se développe grâce à l'industrialisation du début du XX^{ème} siècle. Les recherches, les révolutions, les bouleversements sociaux et politiques de ce temps ont d'inévitables répercussions sur la création littéraire et artistique dont notre postmodernité est l'héritière.

La diffusion de ce concept de culture de masse dépend de critères de production et de rendement. Pour y parvenir, il faut nécessairement des supports média desquels la culture de masse est dépendante mais grâce auxquels elle peut se développer et se diffuser internationalement. En outre, la culture de masse vise le bien-être, le plaisir et vit uniquement en raison d'un désir sociétal. Dès lors, la culture de masse est un concept qui s'apparente au commerce et possède ses porte-paroles, ses mythes, ses créateurs auxquels les consommateurs peuvent s'identifier.

Paradoxalement, la culture de masse se réapproprie le concept « apocalyptique » nietzschéen du dionysiaque, autrement dit l'incarnation de la destruction et du chaos[23]. À l'issue de l'avant-garde et de la modernité, le dionysiaque deviendra une des valeurs fondamentales, tant de la « haute culture » postmoderne (happenings, Mai 68) que de la société de consommation (du rock n' roll à la rave party). Par un jeu de miroirs, un contraste s'opère ainsi entre le bonheur utopique et le malheur dystopique des uns et des autres.

3. Jeu architextuel : L'appartenance d'*Hunger Games* au genre littéraire *young adult* dystopique

Le succès cinématographique de la saga science fictionnelle spéculative *Hunger Games* met au jour un genre fictionnel spécifique et singulier, prégnant dans la littérature de jeunesse et adulé par les adolescents : la dystopie. Ce genre se définit comme une description romancée d'un futur cauchemardesque dans lequel un pouvoir absolu règne sans partage sur une population pauvre et déchue.

[22] Véronique CAMPA, « Culture de masse », http://semioweb.msh-paris.fr/escom/ressources_enligne/Enseignement/02_03/02_03_oipp/projets/culture_masse.pdf (page consultée le 3 juillet 2016).
[23] Friedrich NIETZCHE, *La naissance de la tragédie*, trad. de l'allemand par Geneviève Bianquis, Paris, Gallimard, 1980.

Littéralement, la dystopie est le contraire de l'utopie, terme né en 1516 sous la plume du penseur humaniste Thomas More. Le bonheur corrélé à ce concept d'« utopie » se caractérise par[24] :

- L'insularisme : hiérarchisée par nature, la société est isolée de toute civilisation et préservée de la corruption extérieure. Ce monde clos paraît être un cosmos miniaturisé dans lequel règnent des lois spécifiques. L'insularisme utopique résulte d'une attitude mentale selon laquelle seule une communauté, prémunie des influences extérieures néfastes, peut atteindre l'apogée de son développement. Cela engendre une autarcie et une autonomie presque absolues qui fondent le projet économique utopique.
- Le mépris de l'or et de l'argent : le bonheur utopique fait fi des richesses matérielles. En utopie, le système économique est clos, fermé, parfaitement autarcique et bannit le commerce, lequel est considéré comme immoral, antisocial et parasitaire. L'ostracisme de l'économie monétaire et commerciale génère le culte d'un système exclusivement agricole.
- L'architecture géométrique : le bonheur utopique s'oppose à toute irrégularité, dissidence ou transgression au sein de son mécanisme social, lequel doit être réglé comme du papier à musique, comme une horloge et ne tolère aucune fantaisie ou exception. C'est la raison pour laquelle l'utopie affectionne particulièrement l'architecture géométrique de ses bâtiments et voiries car c'est le signe d'un pouvoir sans partage.
- L'utopie est et ne devient pas : le bonheur utopique n'a pas de passé ni de futur. En effet, il « est », il est un état immuable et obligatoire. Le temps n'a donc pas cours en utopie. C'est un présent unique et définitif dans lequel la perfection règne en maître. L'utopie n'accepte pas le progrès car elle est définitive, fixiste, à l'abri du temps et du changement. C'est un modèle républicain qui fait fi des crises. En utopie, le visiteur n'y pénètre qu'en état de perfection immuable.
- La Loi : en utopie, la loi est incarnée par un personnage quasi divin, charismatique, garant de l'ordre et de l'équilibre.
- L'uniformité sociale : chaque citoyen doit être assimilé et identifié à l'État. À ce titre, tout citoyen doit éviter les divergences, les exceptions et les dissidences. C'est ainsi que les conflits, les passions ou les revendications de quelconque ordre seront évités. Les partis politiques deviennent des classes « créées » par le pouvoir central.

[24] Paul-Augustin DEPROOST, « Âge d'or et sociétés idéales », http://pot-pourri.fltr.ucl.ac.be/itinera/enseignement/glor2390/age_or_2007/presentation.html (page consultée le 3 juillet 2016).

- Le dirigisme : l'utopie contraignante ne se conçoit pas sans dirigisme. Sous le couvert de la liberté utopique, l'homme est en réalité toujours esclave et conditionné au bien. Réflexe conditionné, la vertu enferme l'homme dans des cases géométriques. La loi régit les cadres de vie en société utopique.
- Le bonheur collectif et unanime : en utopie, quiconque est heureux au vu et au su de tous. Le bonheur est non seulement unanime mais aussi collectif. Il n'est pas une jouissance individuelle et suspecte. L'utopiste rêve d'une transparence dans laquelle chacun serait le miroir de l'autre.
- Action et éducation : en utopie, chaque citoyen est actif et œuvre pour tout un chacun. L'éducation assure le bonheur utopique. La pédagogie permet d'uniformiser les consciences. C'est pourquoi cette branche du savoir est fréquemment gérée par l'État, garant de la norme et seul modèle autorisé.

En contre-pied de ces caractéristiques, la dystopie se définit comme une « anti-utopie » ou une « contre-utopie ». À l'instar de l'utopie qui s'apparente à un prétexte pour nous faire réfléchir et nous faire considérer autrement la société qui nous entoure, la dystopie souligne en les exagérant certains travers caractéristiques de notre modernité. En témoigne la deuxième partie de notre article.

D'un point de vue fictionnel, la dystopie est un récit narratif qui décrit une société imaginaire localisée dans un futur plus ou moins proche. Hiérarchisée de façon totalitaire, cette société cherche officiellement à assurer le bonheur collectif mais y parvient officieusement au détriment des individus. Définie ainsi, la dystopie paraît s'apparenter à de la science-fiction.

Cependant, prenons garde à systématiquement cloisonner une œuvre dans des catégories génériques préétablies. Le genre dystopique consiste uniquement à décrire une société totalitaire et future, sans recours au fantastique ou au merveilleux. Dès lors, il convient de distinguer la dystopie des autres littératures de l'imaginaire, à savoir le « post-apocalyptique » (survivre après une catastrophe), l'uchronie (vivre dans un passé alternatif), les super-héros (des adolescents se découvrent des super pouvoirs), la conspiration (résistance vis-à-vis de l'oppression ou de forces maléfiques), le *steampunk* (à l'instar des romans de Jules Verne, le XIX^{ème} siècle se voit prolongé) ou l'anticipation (décrire nos sociétés futures en amplifiant leurs défauts)[25].

[25] Yvan HOCHET et Valérie NOUVIAL, *Des lendemains qui déchantent. Les dystopies dans la littérature jeunesse*, Université de Poitiers, Poitiers, 2014, p. 3-4.

Le genre littéraire dystopique décrit une société dominée par un projet politique. Les dirigeants font appliquer leurs lois, lesquelles sont censées rendre quiconque heureux. Or, cette société est totalitaire. L'intérêt collectif surpasse et opprime l'individu. C'est à la fois le sujet et le cœur de la dystopie. L'héroïne (ici : Katniss) va s'insurger contre le système politique mis en place qu'elle entend bien renverser et changer ainsi la face du monde.

Les sociétés heureuses n'ont pas d'histoire. Sous le couvert d'un bonheur obligatoire ou d'une soumission totale, le malheur, la misère et la pauvreté font rage. Ce type futur de société imaginaire résulte des menaces de fond de nos sociétés contemporaines :

- Le communisme stalinien,
- L'extrême-droite et le fascisme,
- Le militarisme,
- Le racisme,
- Les différentes classes sociétales,
- La domination de l'homme sur la femme,
- Les progrès techniques, technologiques, chirurgicaux et scientifiques,
- La société de spectacle,
- Le déficit énergétique,
- Le fanatisme religieux.

Tous ces pouvoirs affichent les meilleures intentions qui soient, à condition de contrôler chaque existence. Par conséquent, la dystopie permet à l'auteure (Suzanne Collins) de dénoncer et de critiquer la tyrannie, voire toute idéologie qui peut l'engendrer ou la justifier. En définitive, la dystopie s'apparente à une littérature politique et à un discours métaphorique sur la place de l'individu dans la société et sur sa manière de combattre toute forme de conditionnement.

Conclusion

Quels sont les types de jeux perceptibles dans la saga littéraire et cinématographique *Hunger Games* et comment s'y manifestent-t-ils ? Telle était la problématique à laquelle cet article s'est efforcé de répondre.

Pour ce faire, notre réflexion s'est divisée en trois parties et s'inspirait de la typologie des « relations transtextuelles » établie par Gérard Genette dans *Palimpsestes. La littérature au second degré* (Le Seuil, 1982). Nous avons débuté notre étude par les origines et références intertextuelles d'*Hunger Games*. Nous avons ainsi pu dégager les mythes fondateurs dans cette saga, à savoir « Panem et circenses » (*Satire X* de Juvénal), « Thésée et le Minotaure » (*Vies parallèles* de Plutarque), les combats de gladiateurs, ainsi que « les amants maudits » (Didon et Enée, Chant IV de *l'Enéide* de Virgile).

Nous nous sommes ensuite axés sur la métatextualité caractéristique de cette œuvre. En effet, en reprenant le principe de la télé-réalité et de la théâtralité des écrans, *Hunger Games* critique l'omnipotence médiatique et ses dérives dans notre société globale contemporaine. Dans la troisième partie, nous nous sommes focalisés sur le genre littéraire *young adult* dystopique auquel appartient cette saga. Nous avons pu constater qu'*Hunger Games* met en exergue un monde post-apocalyptique dystopique dirigé par le Capitole, lequel est l'incarnation d'une utopie mise à mal et renversée *in fine* par l'héroïne (Katniss).

Bibliographie

Sarah BOUZENNA, « The Hunger Games (exposé) », http://www.fredericgrolleau.com/article-the-hunger-games-expose-117994117.html (page consultée le 3 juillet 2016).

Véronique CAMPA, « Culture de masse », http://semioweb.msh-paris.fr/escom/ressources_enligne/Enseignement/02_03/02_03_oipp/projets/culture_masse.pdf (page consultée le 3 juillet 2016).

Rodica Gabriela CHIRA, *Hunger Games, enjeu dystopique*, Université « 1 Decembrie 1918 », Alba Iulia, Roumanie, 2016.

Pierre DE LABRIOLLE, *Satires. Juvénal*, Paris, Les Belles Lettres, 1971.

Paul-Augustin DEPROOST, « Âge d'or et sociétés idéales », http://pot-pourri.fltr.ucl.ac.be/itinera/enseignement/glor2390/age_or_2007/presentation.html (page consultée le 3 juillet 2016).

Gérard GENETTE, *Palimpsestes. La littérature au second* degré, Paris, Le Seuil, 1982.

Philippe HEUZÉ, *L'Enéide, Virgile*, Paris, Ellipses, 1999.

Yvan HOCHET et Valérie NOUVIAL, *Des lendemains qui déchantent. Les dystopies dans la littérature jeunesse*, Université de Poitiers, Poitiers, 2014.

Peter KUON et Gérard PEYLET, *L'utopie, entre eutopie et dystopie*, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, 2013 (Coll. Eidôlon).

Bernard LATZARUS, *Vies parallèles. Plutarque*, Paris, Garnier, 1950.

Gianfranco STOPPINI, *L'amour dans les livres I-IV de l'Enéide de Virgile ou Didon et la mauvaise composante de l'âme*, Paris, L'Harmattan, 2003.

Daphné TRONISECK, *Hunger Games. La trilogie de Suzanne Collins (Fiche de lecture) : Résumé complet et analyse de l'œuvre*, Paris, Kindle, 2015.