

Appel à communication

Écrans et réseaux dans la littérature de science-fiction francophone pour la jeunesse

pour un colloque international qui aura lieu
les jeudi 26 et vendredi 27 octobre 2023
sur le campus de l'Université du Massachusetts, Amherst.

Lorsque le média devient sujet de l'œuvre, la science-fiction se veut champ d'exploration des ambitions les plus folles d'avancées technologiques tout comme des inquiétudes les plus pressantes sur un futur "sous surveillance". De la réalité virtuelle et augmentée aux réseaux sociaux, en passant par l'intelligence artificielle, les écrans et technologies sont de plus en plus utilisés comme dispositifs d'intrigue dans la SF pour la jeunesse. Dans de nombreux livres de science-fiction jeunesse, les écrans sont utilisés comme un moyen de communication, de divertissement et de contrôle. Les personnages peuvent se connecter à des réseaux virtuels, naviguer sur des sites web futuristes et utiliser des hologrammes pour communiquer avec d'autres personnes.

Néanmoins, les réseaux peuvent également être utilisés pour gouverner ou contrôler les jeunes personnages, se faisant alors source de danger et de menace plutôt qu'outil de communication et/ou développement. Les personnages peuvent être traqués en ligne, manipulés à distance, ou même être prisonniers d'un monde virtuel.

Malgré ces dangers potentiels, la technologie est souvent présentée comme un outil utile pour les personnages, leur permettant de résoudre des problèmes, de trouver des informations et de faire des découvertes importantes.

Il semblerait que les auteurs utilisent les écrans aussi bien pour créer des mondes futuristes immersifs que pour explorer les implications technologiques sur la société et les relations humaines. De plus, les réseaux sociaux sont souvent utilisés pour montrer comment les gens communiquent et se connectent dans un futur hypothétique, explorant les thèmes de la cyber-intimidation, de surveillance gouvernementale et de dépendance technologique.

Enfin, il est important de noter que les écrans et réseaux peuvent également être utilisés pour enseigner des leçons morales aux jeunes lecteurs. Les auteurs dépeignent donc aussi comment une utilisation excessive de la technologie peut nuire à la vie sociale et personnelle, et cherchent à enseigner comment utiliser la technologie de manière responsable pour améliorer les relations humaines.

Ce colloque vise à explorer les nombreuses façons dont les écrans et réseaux sont représentés dans la science-fiction jeunesse de langue française, leurs avantages et inconvénients, les transgressions et les normes qu'ils mettent à jour, ainsi que l'impact qu'ils ont sur les jeunes individus et la société dans son ensemble.

Axes envisageables :

- L'impact de la technologie sur l'identité, les relations et la communication dans les histoires de science-fiction pour la jeunesse.
- Le rôle des écrans et réseaux en SF jeunesse dans la création d'un portrait de l'avenir de la société.
- Les avantages et les inconvénients potentiels de la technologie dans les histoires de SF jeunesse.
- La tendance de la science-fiction jeunesse à intégrer les médias sous des allures de récits de détectives s'apparentant au genre du roman policier.
- Un double regard : la posture des adultes et celle des enfants faisant usage des technologies de l'information et de la communication.
- La façon dont les représentations de l'intelligence artificielle se démarquent de l'usage de technologies de la communication qui lui sont antérieures.

.../...

.../...

Corpus littéraire (liste non exhaustive) :

- Bouix, Christophe, *Alfie*, Diable Vauvert, 2022.
- Damasio Alain, *Scarlett et Novak* : un thriller qui déjoue la fascination du smartphone. Rageot, 2021.
- Debats Jeanne-A, *L'enfant-satellite*, Syros, 2010.
- Debats Jeanne-A, *Pixel noir*, Syros, 2017.
- Grenier Christian, *Hacker à bord*, Rageot, 2011.
- Grenier Christian, *L'ordinateur*, Rageot, 2004.
- Grenier Christian, *Virus Liv 3 ou la mort des livres*, Hachette Livre, 2001.
- Heliot Johan, CIEL, *Gulf Stream*, 2014-16. (4 volumes)
- Heliot Johan, *Enigma*, Rageot, 2014.
- Hinckel Florence, *#Bleue*, Pocket Jeunesse, 2020.
- Hinckel Florence, *Mémoire en mi*, Syros, 2015.
- Hinckel Florence, *Traces*, Éditions Syros, 2016.
- Lehmann Christian, *No passeràn le jeu*, école des loisirs, 1997.
- Laurent Magali, *Demi-vie*, De Mortagne, 2020.
- Marois André, *La fonction*, La Courte Échelle, 2013.
- Murail Elvire et al, *Golem*, Pocket Jeunesse, 2003. (4 volumes)

Les communications se feront de préférence en présentiel mais, selon les circonstances, des interventions en ligne peuvent également être envisageables.

Les propositions sont attendues pour

le lundi 1er mai 2023

par courriel envoyé aux adresses suivantes :

ebuzay@umass.edu (Emmanuel Buzay)

jmroy@umass.edu (Julie Roy).

Les communications retenues par le comité scientifique et présentées lors du colloque feront l'objet d'une publication.

comité organisateur

Emmanuel Buzay (UMass Amherst)

Julie Roy (UMass Amherst)

Constance Sourisse (UMass Amherst)

comité scientifique

Emmanuel Buzay (UMass Amherst)

Christian Chelebourg (Université de Lorraine)

Matthieu Freyheit (Université de Lorraine)

Julie Roy (UMass Amherst)

Natacha Vas-Deyres (Université de Bordeaux)

responsable

Emmanuel Buzay et Julie Roy

Url de référence

<https://www.umass.edu/french>

adresse

University of Massachusetts Amherst, USA