

Faculté de philosophie, arts et lettres

L'adaptation en manga des grands classiques de la littérature dans l'enseignement secondaire en Fédération Wallonie-Bruxelles : quelles conduites de lecture du côté des élèves, quelles pratiques d'enseignement du côté des enseignants ?

Autrice : COLIN Loane

Promotrice : DE CROIX Séverine

Lectrice : DEGRAVE Pauline

Année académique : 2025-2026 – session de septembre

Master en langues et lettres françaises et romanes, orientation générale, à finalité didactique

**Déclaration sur l'honneur, mémoires/TFE de la Faculté de philosophie, arts et lettres,
UCLouvain**

Je déclare qu'il s'agit d'un travail original et personnel, que toutes les sources référencées ont été indiquées dans leur totalité et ce, quelle que soit leur provenance, et que l'utilisation des outils d'intelligence artificielle est conforme aux consignes générales d'utilisation publiées par l'UCLouvain et disponible à cette adresse :

<https://cdn.uclouvain.be/groups/cms-editors-p1/portail/reglement/Consignes-ChatGPT-version-etudiante.pdf?itok=SebXXm87>

Je suis conscient·e que le fait de ne pas citer une source, de ne pas la citer clairement et complètement, de ne pas annoncer dans une partie spécifique en début du mémoire l'utilisation que j'ai faite des outils d'intelligence artificielle ou de les utiliser de manière contraire à ce qui est prévu dans la note institutionnelle constituent des irrégularités graves au regard du Règlement des études et des examens de l'Université catholique de Louvain (Chapitre 4, section 7, article 107 à 114) au sein de l'Université. J'ai notamment pris connaissance des risques de sanctions académiques et disciplinaires encourues.

Au vu de ce qui précède, je déclare sur l'honneur ne pas avoir commis de plagiat ou toute autre forme de fraude et de n'avoir pas utilisé les outils d'intelligences artificielles en dehors de ce qui est accepté à l'UCLouvain.

Nom, Prénom : *Colin Loane*

Date : *09/08/2026*

Signature de l'étudiant·e :

Colin

Table des matières

Remerciements	4
Introduction générale.....	5
Contexte et problématique.....	5
Objectifs du mémoire et démarche adoptée.....	8
Partie 1 : fondements théoriques	10
Chapitre 1 : état de l'art.....	10
a) Discours sur une « crise de la lecture ».....	11
b) Donner envie de lire par la lecture scolaire	12
c) Culture personnelle des jeunes	13
d) Le manga et la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique	14
Chapitre 2 : le manga : définition et place dans la culture occidentale	16
a) Définition et apparition en Occident.....	16
b) Un sous-genre littéraire ? Le manga et sa légitimité	17
Chapitre 3 : le manga comme médiateur de lecture chez les jeunes	21
a) Le besoin de faire groupe	22
b) La lecture numérique	24
c) Le manga à l'école : intérêts et limites pédagogiques	28
Chapitre 4 : le choix du <i>Comte de Monte Cristo</i> en manga.....	32
a) Une question d'adaptation	32
b) Edmond Dantès : stéréotype du héros de shōnen ?	44
Partie 2 : enquête et étude de cas.....	53
Chapitre 1 : cadrage méthodologique	53
Chapitre 2 : enquête sur les pratiques de lecture des jeunes	57
a) Présentation de l'enquête : objectifs, public et outils	57
b) Présentation et analyse des résultats.....	59
Chapitre 3 : élaboration et mise en œuvre du dispositif didactique	79
a) Élaboration de la séquence de cours.....	79
b) Mise en œuvre du dispositif.....	83
a) Présentation des publics	83
b) Analyse des verbalisations des enseignants lors des entretiens d'évaluation post- expérimentation.....	86
c) Analyse des retours d'élèves recueillis par enquête et journaux de bord.....	89
d) Bilan et perspectives	100
Conclusion générale et pistes futures	103
Bibliographie	107

Corpus d'étude.....	107
Mémoires et thèses	107
Articles de revue	108
Ouvrages	110
Articles de journaux en ligne	112
Sitographie et autres sources.....	114

Remerciements

Tout d'abord, je souhaite prendre le temps de remercier ma promotrice, Séverine De Croix, de m'avoir donné l'occasion de me lancer dans ce projet et pour sa présence ces deux dernières années. Elle n'a jamais manqué de me proposer des alternatives lorsque quelque chose coïncidait de quelque manière que ce soit. Son écoute bienveillante a été un immense atout dans la rédaction de ce travail.

Ensuite, je souhaiterais remercier les trois enseignants ayant accepté de mettre en œuvre la séquence sur le manga : Justin Merlin, Samira et Michèle Tavier. Sans leur participation inestimable, je n'aurais jamais été capable de remettre ce mémoire dans l'état dans lequel il est aujourd'hui. Malgré une année scolaire particulièrement agitée, perturbée par nombre de manifestations, ils se sont montrés présents et ouverts d'esprit à l'idée de tester quelque chose de nouveau.

J'aimerais continuer en remerciant mes amis et amies qui m'ont soutenue tout au long de l'écriture de mon mémoire ces deux dernières années. Ils ont été présents pour m'écouter lors de mes périodes de doute et d'anxiété. J'aimerais laisser un mot tout particulier pour Morgane et Clara, qui m'ont donné la motivation de sortir de chez moi pour faire du sport, et ce même quand j'étais complètement paniquée par le manque de temps.

Enfin, je termine par remercier ma famille, tout particulièrement ma maman, mon amoureux, ma grand-mère et ma sœur. C'est leur soutien qui m'a aidée à tenir, à ne pas lâcher malgré la difficulté. Mais c'est aussi eux qui m'ont donné la force de dépasser tous les obstacles liés à mes années d'université.

Maman, tu as permis à tout ça de voir le jour. Sans toi, rien de tout cela n'aurait pu arriver. Tu n'as jamais cessé de croire en moi et tu m'as donné l'occasion de rebondir après chaque échec. Je ne te remercierai jamais assez pour ta présence et ton amour.

Introduction générale

Contexte et problématique

Dans un contexte où le rapport des jeunes à la lecture semble se dégrader, il nous apparaît impératif de nous interroger sur des manières de redonner du sens et du plaisir à cette activité. Il est devenu quotidien d'entendre des phrases telles que « les jeunes ne lisent plus », ou du moins plus suffisamment. Cette inquiétude est renforcée par des données de l'enquête PISA tournant autour des compétences des élèves de 15 ans, qui confirment une baisse des compétences rudimentaires en lecture, et ce depuis 2015¹.

Bien que la lecture soit un élément central dans la formation intellectuelle des jeunes, ces derniers perçoivent le livre comme « ennuyeux et encombrant »², et il se retrouve « concurrencé par une multitude d'activités »³ plus immédiates ou divertissantes. Ce désintérêt inquiète fortement des professionnels comme Simon Casterman, vice-président de l'Association des éditeurs belges, qui redoute un appauvrissement culturel et une augmentation des difficultés pour les jeunes. En effet, la maîtrise de la lecture représente un enjeu fondamental pour la réussite des études, mais aussi un outil d'émancipation pour ces derniers⁴. Il ne faut pas non plus négliger le sens critique que permet de développer la lecture⁵.

Puisque les jeunes lisent essentiellement dans un contexte scolaire, nous pensons qu'il incombe à l'école de leur proposer des approches qui parviendraient à capter leur attention et à susciter leur engagement. L'école est « un lieu où le jeune est mis en contact avec le livre »⁶. Pourtant, l'institution scolaire tend à oublier le fait que « le plaisir est profitable à l'enseignement »⁷. Pour faire en sorte que les jeunes s'intéressent plus à la lecture, il nous

¹ Fédération Wallonie-Bruxelles, Résultats de PISA 2020, *Compétences des élèves de 15 ans – PISA 2022*, p. 53.

² EBENE Soussoy d', ETTY Macaire (éd.), *Comment inciter les jeunes à la lecture ? : Des écrivains de divers pays se prononcent*, Paris : L'Harmattan, 2021, p. 81.

³ *Ibid.*

⁴ HOUSSENLAGE Dominique, « Les jeunes lisent-ils encore ? », *Analyse UFAPEC 2018*, n°18, 2018, pp. 5-6.

⁵ LANGLAIS Pauline, « La littérature au secondaire : un plaisir à cultiver », dans *Québec français*, n°109, 1998, p. 27.

⁶ HOUSSENLAGE Dominique, *op. cit.*, p. 57.

⁷ WASZAK Cendrine, *Lire des romans du 19^e siècle à la fin du secondaire : entre contextualisation et actualisation*, Louvain-La-Neuve : Presses Universitaires de Louvain, 2022, p. 57.

semble donc nécessaire de nous adresser d'abord à leur rencontre principale avec cette dernière : la salle de classe. Les « petits lecteurs », lorsqu'ils sont interrogés sur leurs habitudes de lecture, « citent presque exclusivement des lectures scolaires »⁸. Contrairement aux « grands lecteurs » qui multiplient « le choix des genres et des auteurs »⁹, l'école est leur unique angle d'approche. Cela donne d'autant plus d'importance à la capacité de l'école à éveiller chez ces derniers un plaisir et un désir de lire.

Pourtant, l'école continue à proposer des lectures éloignées du quotidien des jeunes. Les œuvres imposées sont souvent « hermétiques et trop lointaines de la réalité des jeunes »¹⁰, ce qui empêche un vrai lien de se créer. Si lire des « classiques » reste un acte fondamental dans la découverte d'œuvres littéraires, il n'en reste pas moins important que les enseignants participent à impliquer les élèves dans le corpus en les accompagnant « dans leur démarche d'appropriation »¹¹. C'est uniquement après avoir domestiqué la lecture en la reliant à une notion de plaisir que les jeunes peuvent devenir des lecteurs accomplis et s'attacher à la lecture de littératures plus complexes et éloignées de leur réalité.

Pour ce faire, il est nécessaire de sortir de la perception de la lecture comme une épreuve pour en faire un espace de plaisir. Le manga pourrait alors constituer une porte d'entrée pertinente. Il nous permettrait de nous éloigner du roman, si présent dans le contexte didactique, et de proposer une nouveauté dans les séquences. Son pendant franco-belge, la bande dessinée, bien plus acceptée dans les milieux intellectuels, possède pourtant toujours une « place très marginale parmi les œuvres lues »¹² en situation scolaire.

Nous avons donc fait le choix de nous tourner vers le manga, médium japonais dont la France est le plus gros consommateur mondial après le Japon¹³. Il s'adapte aux modes de vie des adolescents car il peut être « [l]u le temps d'un trajet en bus, d'une heure de permanence, d'un cours pendant lequel on s'ennuie »¹⁴. Notre démarche s'inscrit dans cet équilibre entre le

⁸ WASZAK Cendrine, « Être motivé pour apprendre, apprendre à se motiver : comment peut-on devenir un lecteur "responsable" ? » *Progression et transversalité : comment (mieux) articuler les apprentissages dans les disciplines scolaire ?*, Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain, 2012, p. 56.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ HOUSSENLAGE Dominique, *op. cit.*, p. 9.

¹¹ LANGLAIS Pauline, *op. cit.*, p. 27

¹² DELBRASSINE Daniel, « Genres et écriture d'invention : préparer la transposition par la comparaison entre deux formes (BD/roman) d'un récit », dans *Transpositio*, n° 7, 2024, par. 8.

¹³ DÉTREZ Christine, « À la recherche de la lecture perdue ? Les adolescents et la lecture en France aujourd'hui », *Art et société*, VILLAS BÔAS Glaucia, QUEMIN Alain, France : OpenEdition Press, 2016, par. 13.

¹⁴ *Ibid.*, par. 14.

désintérêt croissant pour la lecture chez les jeunes et leur attachement à des lectures plus alternatives. Nous proposons ainsi d'interroger le rapport des élèves à la lecture en les confrontant à un corpus peu étudié dans le contexte éducatif : l'adaptation en manga de grandes œuvres de la littérature mondiale.

Notre attention se portera plus spécifiquement sur les adaptations des éditions Nobi Nobi, qui proposent des versions illustrées et condensées de classiques de la littérature pour un jeune public. Le but de notre mémoire est de chercher à savoir si cette forme hybride, mélangeant texte et image, peut permettre de susciter chez les élèves une réception positive. Il s'agit ici de créer un « cheval de Troie didactique », comme théorisé par Jean-Louis Dufays :

Je désigne par ce terme tout objet de la classe de français qui permet de conquérir à peu de frais une part plus ou moins grande de l'attention des élèves parce qu'il leur apparaît comme situé sur leur territoire, comme relevant de « leur » culture, alors qu'il recèle en même temps de nombreux enjeux formatifs¹⁵.

Le manga fait partie de la culture proche des adolescents, il est perçu comme accessible et éloigné de l'image scolaire que les élèves peuvent se faire de la lecture. Pourtant, un manga adaptant un grand classique de la littérature garde des éléments essentiels de l'œuvre originale comme les valeurs ou la portée symbolique. Le manga peut fonctionner ici comme une porte d'entrée vers la littérature, captant l'attention des élèves par le plaisir qu'il peut leur procurer, tout en les amenant à acquérir, puis à mobiliser des compétences de lecture.

¹⁵ DUFAYS Jean-Louis, « De la chanson comme cheval de Troie didactique. Un dispositif pour l'accès multimodal à la lecture-écriture littéraire », dans *La lettre de l'AIRDF*, 53, 2013, p. 19.

Objectifs du mémoire et démarche adoptée

Dans un premier temps, nous justifierons notre choix de faire étudier un manga en classe. Cette partie débutera par une définition du manga et par un aperçu rapide de sa place dans la culture occidentale. Nous nous intéresserons ensuite au manga en tant que forme de lecture appréciée par les adolescents, en mettant en évidence son succès commercial et son accessibilité. Enfin, nous aborderons l'intérêt pédagogique, mais aussi les limites du manga dans le contexte scolaire, en posant des hypothèses sur l'impact qu'il peut avoir sur la motivation et l'entrée dans des œuvres plus exigeantes pour les élèves du secondaire.

Dans un second temps, nous expliquerons notre choix de travailler plus spécifiquement sur l'adaptation en manga du *Comte de Monte-Cristo* par les éditions Nobi Nobi. Il s'agira d'abord d'effectuer un panorama rapide des multiples adaptations qu'a connues l'œuvre au fil du temps, ce qui permettra de souligner sa capacité à traverser les époques et les supports. Cela sera suivi d'une analyse des choix posés par l'adaptation. Ensuite, nous montrerons en quoi *Le Comte de Monte-Cristo* se rapproche du médium manga, de par sa structure narrative et la caractérisation de son protagoniste. Enfin, nous établirons un lien entre le manga et le roman-feuilleton, genre auquel appartiennent de nombreuses œuvres d'Alexandre Dumas, afin de révéler des points de convergence entre les deux.

Viendront ensuite la mise en pratique de notre théorie et sa présentation. Notre méthodologie repose sur une double approche : une enquête préliminaire visant à recueillir des données empiriques sur les habitudes de lecture des jeunes dans le secondaire et une étude de cas de la mise en œuvre d'une séquence pédagogique autour de l'adaptation en manga du classique littéraire *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas.

Dans la continuité de l'enquête menée auprès des élèves, la deuxième étape de notre méthodologie repose sur une étude de cas visant à évaluer la réception et l'efficacité pédagogique d'une séquence qui tourne autour de la lecture d'une adaptation en manga d'un classique littéraire. Notre démarche consistera à solliciter plusieurs professeurs de français du secondaire qui accepteraient de mettre en œuvre une séquence de cours centrée sur l'analyse du manga adapté du *Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas. Nous fournirons aux enseignants la séquence de cours à présenter à leurs élèves, mais ils seront libres de l'adapter s'ils le souhaitent. Cette phase a pour but de vérifier, dans un contexte réel d'enseignement, l'impact d'un tel type de support hybride sur l'implication des élèves dans leur rapport à la lecture.

À l'issue de la mise en pratique de cette séquence, les enseignants participants nous fourniront les journaux de lecture réalisés par leurs élèves, leurs observations personnelles sur la réception de la séquence par les élèves (investissement, réactions, participation, etc.) et les réponses de leurs élèves à un questionnaire.

L'enjeu est de comprendre comment une entrée par un support culturel familier (le manga) pourrait constituer un levier pédagogique efficace, non seulement pour susciter un intérêt chez l'élève, mais aussi pour le faire entrer plus largement dans l'ouverture au reste de la littérature.

Partie 1 : fondements théoriques

Cette première partie a pour projet d'établir une base théorique nécessaire à la compréhension de notre démarche pédagogique. Nous allons commencer en dressant un état de l'art des recherches actuelles. Dans un second temps, nous définirons le manga et retracerons son implantation progressive en Occident. Il s'agira ici d'examiner son histoire éditoriale et la manière dont il a été accueilli par la critique, entre rejet initial et reconnaissance culturelle graduelle. Nous démontrerons ensuite en quoi le manga peut constituer un médiateur de lecture pour les adolescents. Nous analyserons son rôle dans la construction d'une culture de groupe. Enfin, nous justifierons notre choix spécifique de l'adaptation en manga du Comte de Monte-Cristo comme corpus d'étude. Cette analyse servira de préparation à notre enquête empirique, en démontrant la pertinence didactique de ce support pour l'enseignement secondaire.

Chapitre 1 : état de l'art

Si la didactique de la bande dessinée et son utilisation dans l'enseignement du français ont fait l'objet de nombreuses études, il existe un vide concernant l'utilisation pédagogique des adaptations de classiques littéraires en manga, et plus spécifiquement celles proposées par les éditions Nobi Nobi.

La recherche actuelle foisonne de travaux sur la bande dessinée comme outil d'enseignement. Des ouvrages de référence tels que *Bande dessinée et enseignement des humanités* de Nicolas Rouvière (2012) ou *La bande dessinée en classe de français* d'Hélène Raux (2023) ont mis en évidence l'intérêt de la bande dessinée pour l'analyse littéraire en classe. La question de l'adaptation littéraire fait également l'objet de nombreuses études, notamment avec les travaux de Jan Baetens (*Adaptation et bande dessinée*, 2020) ou les recherches de Gilles Béhotéguy sur la transposition du roman vers la planche (2021). La légitimité culturelle du manga commence, de son côté, à s'établir grâce aux recherches de Jean-Marie Bouissou (2014), de Bounthavy Suvilay (2021) ou encore de Christine Détéz et Olivier Vanheene (*Les mangados*, 2012), qui ont analysé les pratiques de lecture des adolescents et la place du manga dans leur culture personnelle.

Cependant, l'adaptation littéraire en manga reste très peu abordée, et devient inexistante lorsqu'il est question d'application pédagogique. Nos investigations n'ont révélé aucun texte de revue, ouvrage ou mémoire traitant explicitement de l'utilisation didactique des adaptations en manga de classiques, telles que celles proposées par les éditions Nobi Nobi, dans le cadre du cours de français. Si Clément Hummel (2022) évoque brièvement *La Métamorphose* de Kafka adaptée par Hiroyuki Sugahara, il s'agit d'un exemple d'utilisation pédagogique, et non d'une enquête poussée sur les effets qu'elle produit sur les élèves.

a) Discours sur une « crise de la lecture »

La thématique de la lecture des jeunes, que certains appellent une « crise de la lecture », fait l'objet d'un large corpus de travaux qui permet de dégager des lignes fortes. Nous allons tenter de dresser un panorama non exhaustif d'études et d'enquêtes menées sur le sujet par des experts de leur domaine.

Nous pouvons tout d'abord nous faire une idée de la situation globale grâce à l'existence d'enquêtes statistiques qui visent à mesurer et à comprendre. Ces dernières dressent un portrait statistique des pratiques de lecture des jeunes. C'est notamment le cas des enquêtes menées par des organismes comme le Centre national du livre (CNL) en France. Ces dernières ont pour objectif de « mesurer les perceptions et les pratiques actuelles des jeunes Français en matière de lecture, de comprendre ce qui les incite ou, au contraire, les freine à lire des livres et d'identifier les leviers qui les amènent ou les amèneraient à la lecture »¹⁶. Il en résulte que, si les jeunes lisent encore majoritairement pour le plaisir, la lecture comme « loisir » décline nettement après le collège. La lecture des élèves devient alors principalement scolaire et perd tout amusement. L'étude conclut en reconnaissant l'importance de reconnaître la diversité des formats et des genres littéraires qui peuvent être légitimes et source de plaisir pour le lecteur¹⁷.

Au-delà des chiffres officiels, des sociologues parviennent à dépasser le discours traditionnel qui voudrait que « les jeunes ne lisent plus ». Christine Détrez, par exemple, déconstruit l'idée d'un désintérêt absolu pour la lecture (« À la recherche de la lecture perdue ? Les adolescents et la lecture en France aujourd'hui », 2016). Elle réfléchit aux pratiques de lecture à l'adolescence et, même si elle reconnaît une baisse du nombre de lecteurs, insiste sur

¹⁶ IPSOS, *Les jeunes Français et la lecture*, Centre national du livre (CNL), 2022.

¹⁷*Ibid.*

le fait que certains adolescents continuent à lire et à aimer lire, malgré le fait qu'il y ait une multiplication des activités disponibles. Dans les lectures affectionnées par les jeunes, elle met l'emphasis sur le manga, auquel elle prête un intérêt fort, comme la suite de cet état de l'art va nous permettre de démontrer.

Une autre part de la littérature scientifique interroge le rôle de l'école et des institutions scolaires dans la construction de l'intérêt pour la lecture. Dominique Houssonlogé, dans son article « Les jeunes lisent-ils encore ? » (2018), insiste sur le rôle de l'école pour susciter le goût de la lecture. L'école ne doit pas seulement apprendre à lire, mais bien donner envie de lire.

Dans une perspective plus large de socialisation littéraire, Claude Poissenot met en évidence le lien entre pratiques de lecture et fréquentation des bibliothèques chez les jeunes. Son enquête interroge les pratiques de lecture spécifiques aux bibliothèques, mais aussi la place du social dans la fréquentation de ces dernières (*Les adolescents et la bibliothèque*, 1997). Il aborde un point qui n'est pas particulièrement présent dans ce mémoire, celui de l'impact du profil social du jeune sur son lien avec la lecture.

b) Donner envie de lire par la lecture scolaire

Jean-Louis Dufays occupe une place centrale dans la didactique de la littérature francophone. Dans l'ensemble de ses ouvrages, il aborde la question de « pourquoi lire de la littérature à l'école », tout en interrogeant les méthodes et corpus pouvant être mis en place. Tout en dirigeant de nombreux mémoires qui portent sur la lecture des jeunes, il a publié lui-même de nombreux textes et articles à visée éducative. Ses travaux ont pour objectif de rénover l'enseignement littéraire afin de privilégier l'activité interprétative de l'élève. Son approche cherche à définir des pratiques pédagogiques qui rendraient l'élève actif face au texte, favorisant ainsi un engagement personnel chez ce dernier.

Daniel Pennac, ancien enseignant et figure de la littérature pour la jeunesse, partage ses expériences d'élève en difficulté. Dans son essai *Comme un roman* (1992), il propose une réflexion pédagogique visant à désacraliser la lecture et à redonner le plaisir de lire aux élèves. L'ouvrage critique certaines méthodes traditionnelles de l'Éducation nationale française, qu'il juge susceptibles de transformer la lecture scolaire en corvée. L'apport central de cet ouvrage

est la formulation des « dix droits du lecteur », qui visent à libérer la lecture de ses contraintes académiques.

Cendrine Waszak approfondit la réflexion sur la motivation du lecteur adolescent, en la déplaçant d'un simple « plaisir » vers la notion de « responsabilité ». Dans ses travaux, elle s'interroge sur la manière de rendre les élèves acteurs de leurs parcours de lecture, particulièrement face à des œuvres patrimoniales (*Lire des romans du 19^e siècle à la fin du secondaire : entre contextualisation et actualisation*, 2022). Elle postule que la motivation ne peut être uniquement provoquée par l'enseignant ou le contexte, elle doit être construite par l'élève lui-même. Pour ce faire, elle développe le concept de « lecteur responsable », qui est capable de gérer sa propre activité de lecture (« Être motivé pour apprendre, apprendre à se motiver », 2012).

c) Culture personnelle des jeunes

La lecture du manga chez les adolescents, en tant que phénomène culturel majeur, est particulièrement analysée par Bounthavy Suvilay dans son ouvrage *La culture manga : Origines et influences de la bande dessinée japonaise* (2021). Elle y présente le manga non pas comme un objet exotique, mais comme faisant partie intégrante de la culture actuelle des jeunes en France. Dans ses recherches, elle démontre comment ces derniers ont domestiqué le média d'origine japonaise pour en faire un espace de liberté.

L'ouvrage dirigé par Christine Détrez et Olivier Vanheene, *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence* (2012), permet de comprendre la réalité sociologique de cette pratique. Le terme même de « mangado », contraction de « manga » et « ado », souligne l'ancrage générationnel de ce phénomène. Cet ouvrage dresse un portrait nuancé du jeune lecteur de manga. Dans la continuité de cette analyse sociologique, Christine Détrez, dans son article « À la recherche de la lecture perdue ? Les adolescents et la lecture en France aujourd'hui » (2016), déconstruit le mythe d'une génération qui ne lit plus. Elle y démontre que, si la lecture de livres scolaires peut décliner, la lecture de supports tels que le manga, la bande dessinée ou les romans de genre reste extrêmement forte.

La prise en compte de la culture propre aux élèves est un enjeu central dans la réflexion didactique contemporaine. Trois articles publiés dans la revue *Le Français Aujourd'hui* (2019),

s'intéressent au lien entre la « culture de l'école » et la « culture des élèves ». Dans leur article introductif, « Culture des élèves, culture de l'école : quelles relations ? », Anissa Belhadjin et Marie-France Bishop présentent une séparation entre les références culturelles de l'institution scolaire et celles du quotidien des jeunes. Elles mettent en évidence le fait que l'école dévalorise fréquemment les pratiques culturelles juvéniles (séries, mangas, réseaux sociaux), les considérant comme illégitimes face au patrimoine littéraire. Pour elles, l'institution scolaire doit permettre une mise en relation entre ces deux univers. Nathalie Denizot, dans « Culture scolaire et culture des élèves en classe de français », approfondit cette réflexion en observant des pratiques effectives au sein de la classe. Elle démontre le fait que, lorsque l'enseignant accepte d'intégrer les codes des élèves, il favorise l'engagement de ces derniers.

À ces deux articles s'ajoutent les apports de Sylvie Octobre qui, dans « Retour sur les pratiques culturelles des jeunes », dresse un état des lieux de la consommation culturelle des adolescents. Elle rappelle que ces pratiques ne sont pas des « non-lectures », mais bien des activités culturelles porteuses de sens. Pour Sylvie Octobre, la réussite de l'enseignement de la littérature passe par une hybridation des cultures.

d) Le manga et la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique

Bounthavy Suvilay fait partie des premiers chercheurs à avoir théorisé la transposition en classe du manga dans son article « Les mangas : Faire entrer les lectures privées à l'école et les constituer en objets littéraires » (2019). Elle y pose le constat que le manga est omniprésent dans la vie quotidienne des élèves, mais qu'il reste souvent absent dans les séances de littérature. Pour elle, l'enjeu n'est pas simplement d'autoriser le manga à l'école, mais de le « constituer en objet littéraire », c'est-à-dire de lui appliquer les mêmes outils d'analyse que pour les autres œuvres. Son entretien avec Sylvie Servoise (« “Les mangas à l'école : mauvais genre, vraiment ?” : Entretien avec Bounthavy Suvilay ») vient préciser cette intégration. Les deux chercheuses y discutent des résistances institutionnelles et des malentendus qui entourent encore le manga. Elles y soulignent le fait que l'obstacle principal se retrouve souvent dans la méconnaissance du médium par les enseignants, qui craignent que le manga ne simplifie le récit.

L'intégration de la bande dessinée dans l'institution scolaire est, de son côté, bien plus ancienne, et il est essentiel de rappeler les bases posées par les premiers théoriciens de cette

pratique. Parmi eux, nous retrouvons Antoine Roux et son ouvrage *La bande dessinée peut être éducative* (1977). Bien que ce texte soit aujourd'hui ancien, nous souhaitons le mentionner ici pour son caractère pionnier. À une époque où la bande dessinée était encore considérée comme une « sous-littérature », cet auteur a affirmé le potentiel pédagogique du neuvième art.

Thierry Groensteen est fort présent dans la recherche sur la bande dessinée, ayant permis une reconnaissance académique de cet art. Son ouvrage *La bande dessinée au tournant* (2017) est une étape majeure dans le processus de légitimation du genre. Dans ce texte, il analyse l'évolution du statut de la bande dessinée. Parallèlement à ce travail, il a très tôt étudié le manga comme un genre à part. Avec son ouvrage *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonaise* (1996), il offre les clés de lecture nécessaires pour découvrir ce médium.

Les travaux récents de Nicolas Rouvière et d'Hélène Raux ne se contentent plus de défendre la légitimité de la bande dessinée, mais proposent des modalités concrètes pour son intégration dans l'enseignement de la littérature. Leur article commun, « Quelles perspectives pour une didactique de la BD en classe de littérature ? » (2019), leur permet de poser la constatation que, si la BD est souvent utilisée en classe, elle l'est encore de manière ponctuelle, sans véritable cadre méthodologique. Pour eux, la bande dessinée doit dépasser le statut d'outil de motivation pour devenir un objet d'étude à part entière. Hélène Raux développe cette idée dans son ouvrage *La bande dessinée en classe de français : un objet disciplinaire non identifié* (2023). Elle y critique le statut ambigu de la BD dans l'institution scolaire et propose des pistes didactiques pour l'intégrer dans le programme du cours de français. Elle y porte une attention spécifique au manga, en le présentant comme un dispositif pédagogique à utiliser en classe. Elle montre que le manga, lorsqu'il est didactisé, permet d'aborder des notions littéraires complexes.

Chapitre 2 : le manga : définition et place dans la culture occidentale

a) Définition et apparition en Occident

Le manga désigne la bande dessinée d'origine japonaise, caractérisée par une grande diversité de genres et de styles graphiques s'adressant à tous les publics. En Occident, le terme désigne aussi « d'autres produits visuels rappelant certaines de ces bandes dessinées », tels que les dessins animés ou un certain style graphique. Les mangas se lisent de droite à gauche et sont généralement dessinés en noir et blanc¹⁸.

Le manga n'a pas toujours occupé sa place actuelle dans la culture occidentale. Son implantation s'est faite progressivement, à travers des stratégies diverses d'édition et de traduction.

La première phase, que l'on peut qualifier de « domestication »¹⁹, remonte aux années 1970-1990. Lorsque des œuvres japonaises parvenaient en Occident, elles étaient alors souvent adaptées aux attentes culturelles locales. Les traductions effaçaient certains éléments du texte original, comme les onomatopées ou le sens de lecture. Le but des éditeurs était de rendre ces récits plus familiers pour un lectorat peu habitué aux codes japonais.

Dans les années 1990, une deuxième phase s'est dessinée autour d'une « exotisation »²⁰ assumée. Les lecteurs occidentaux commencent à se spécialiser dans la culture japonaise et, dans ce contexte, certaines éditions se mettent à conserver les spécificités du manga, telles que le sens de lecture inversé (droite à gauche), les onomatopées d'origine et l'usage de particules honorifiques. Cela a contribué à une réception plus authentique des œuvres japonaises.

Autour de 2005, l'édition des mangas est entrée dans une nouvelle phase, celle d'une « domestication raisonnée »²¹. Le manga n'est plus adapté pour supprimer ses traits étrangers, comme c'était le cas jusqu'aux années 90, mais il est pensé comme un produit éditorial destiné à un large public occidental. Le but des maisons d'édition n'est plus de faire plaisir à une niche de lecteurs, mais bien de toucher la population la plus large possible. Elles se sont mises à adapter leurs choix d'édition selon le public cible. Cela peut s'illustrer par la prise en compte

¹⁸ « Manga », dans *Wikipédia*, Wikimedia Foundation.

¹⁹ SUVILAY, Bounthavy « Le “Cool Japan” made in France. Réappropriation du manga et de l'animation japonaise (1978-2018) », dans *Ebisu- Études Japonaises*, 56, 2019, pp. 76-77.

²⁰ *Ibid.* p. 81.

²¹ SUVILAY, Bounthavy, « Le “Cool Japan” made in France », *op. cit.*, pp. 85-86.

de la jeunesse des lecteurs, « les mangas destinés à un très jeune public sont souvent édités dans le sens de lecture français alors que les séries pour enfants et adolescents sont publiées dans le sens japonais »²². Cette étape s'accompagne d'une reconnaissance médiatique accrue, le manga est désormais couvert par les grands médias culturels, présenté dans des expositions et récompensé par des prix.

Dans ce contexte d'appropriation, de nouvelles formes hybrides ont émergé. Parmi elles, le *manfra*, mot-valise formé de manga et de français, désigne des œuvres francophones « influencées par le graphisme, les types de récit ou le découpage »²³ des produits japonais. Ce terme, apparu en 2005, finit par s'exporter à l'international et est soutenu par de grandes maisons d'édition comme Kana, Glénat ou Ki-oon²⁴.

Aujourd'hui, le manga n'est plus un phénomène marginal, il constitue une part importante du marché de la bande dessinée en Europe, notamment en France. En 2021, alors qu'il avait perdu de sa grandeur au début des années 2010, « le manga représente 55% des ventes de BD en France »²⁵. Et, si ses chiffres d'affaires connaissent une baisse depuis 2024, il continue à représenter plus de la moitié des ventes de BD²⁶.

b) Un sous-genre littéraire ? Le manga et sa légitimité

Malgré cette forte croissance commerciale et une visibilité médiatique, le manga continue de susciter des débats sur sa légitimité culturelle. Certains titres, tels qu'*Akira* ou *Berserk*, ont pourtant acquis une reconnaissance critique et patrimoniale. Le premier est considéré comme le « premier succès critique en France »²⁷, entre 1982 et 1990. Peu apprécié par le public japonais de l'époque, c'est étonnamment « son impact considérable en Occident qui va en faire un best-seller »²⁸. Son auteur Katsuhiro Otomo est célébré dans les hautes

²² SUVILAY Bounthavy, *La culture manga : Origines et influences de la bande dessinée japonaise*, France : Pu Clermont, 2021, p. 56.

²³ *Ibid.*

²⁴ « Manfra », dans *Wikipédia*, Wikimedia Foundation.

²⁵ OZOUF Paul, « Bilan de marché 2025. En France, le manga : un livre (pas) comme les autres », dans *Journal du Japon*, 17 septembre 2025.

²⁶ VIGNAUD Juliette, « Le marché du manga s'essouffle en France, des librairies spécialisées contraintes de fermer », dans *Le Point*, 23 avril 2025.

²⁷ SUVILAY Bounthavy, *La culture manga*, op. cit., p. 54

²⁸ FILET Nicolas, *Dico Manga : Le dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise*, France : Éditions Fleurus, 2008, p. 22.

sphères et, en 2005, il est consacré Chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en France²⁹. En 2015, tandis qu'il est promu officier de ce même ordre³⁰, il est le premier auteur japonais à recevoir le Premier prix du Festival d'Angoulême. Ce prix récompensant l'ensemble de son œuvre lui est attribué lors du 42^e anniversaire du festival.

Mais cette légitimité n'est accordée qu'à de rares élus, car le manga reste considéré comme une forme de paralittérature dont la valeur littéraire reste parfois mise en question dans les milieux intellectuels et institutionnels. Un exemple de cette controverse concerne les débats autour du *Pass Culture* en France. Cette politique, mise en place en 2022, permet aux jeunes de 18 ans de dépenser 300 euros dans le monde culturel. Les données collectées ont permis de mettre en avant le fait que, pour la première année de sa mise en œuvre, le livre représente 53% des parts du Pass. Le bât blesse toutefois lorsque l'on ajoute que « le "Manga" représente 39% des réservations en moyenne sur l'ensemble des genres de livre »³¹. Ainsi, en 2022, le député Jean-Philippe Tanguy (Rassemblement National) a proposé, sans succès, de :

[...] conditionner davantage les crédits du Pass culture pour des activités et des achats réellement culturels, et réorienter l'utilisation de ce Pass vers la littérature, le théâtre, les musées ou les concerts de musique classique³².

Selon lui, ces œuvres ne seraient pas suffisamment culturelles pour mériter d'être financées.

L'histoire de la légitimation culturelle du manga entre en résonance avec le parcours vécu par la bande dessinée occidentale. Il est indéniable que le manga constitue aujourd'hui une part non négligeable de l'édition contemporaine évaluée à environ un tiers du marché global de la bande dessinée³³. Pourtant, son statut fait écho à celui vécu par la bande dessinée en Occident. La respectabilisation de cette dernière s'est opérée très progressivement, grâce à un changement de support et à un effet de génération. En France, dès les années 1960, la bande dessinée a commencé à glisser du support magazine, souvent perçu comme une consommation éphémère et enfantine, vers le support livre. Ce passage a permis une reconnaissance littéraire au

²⁹ LEMONSNEY Jérôme, « Le manga d'Otomo enfin sacré à Angoulême », dans *Le Monde*, 29 janvier 2015.

³⁰ VED, « Otomo, dessinateur du manga Akira, devient officier des Arts et des Lettres », dans *RTBF*, 12 décembre 2014.

³¹ *Les effets du pass Culture. Étude sur les cohortes sortantes*, Ministère de la Culture / pass Culture, 2025.

³² *Amendement n° 1690 au projet de loi de finances pour 2023 (n° 273)*, Assemblée nationale, 2022.

³³ ILBERT Arnaud, *L'école des bulles : analyse de la place de la bande dessinée au cours de français et propositions didactiques*, mémoire dirigé par DUFAYS Jean-Louis, 2013, p. 39.

neuvième art, favorisée par l'arrivée à l'âge adulte de lecteurs ayant pratiqué la BD durant leur jeunesse³⁴.

Si l'on admet que la bande dessinée peine encore parfois à être reconnue comme un art pleinement légitime par certaines institutions traditionnelles, le manga, en particulier, continue de souffrir d'un manque de légitimité plus marqué³⁵. Il doit encore reproduire le parcours de légitimation de la BD classique, mais aussi surmonter des barrières culturelles spécifiques.

Éric Maigret, dans son article « Le jeu de l'âge et des générations : culture BD et esprit Manga », nous présente une enquête de 1999 qui permet d'éclairer les résistances persistantes à la légitimation du manga face à la bande dessinée. Les données révèlent une hiérarchie des goûts nettement établie, les bandes dessinées « traditionnelles » demeurant plus valorisées par les lecteurs que les productions japonaises. Cela s'explique par un effet de génération et de classe sociale. L'enquête se situe à une époque où les parents, issus notamment des milieux intermédiaires et supérieurs, ont intégré la BD classique comme une pratique culturelle légitime de leur propre jeunesse³⁶. À l'inverse, le manga reste alors interdit et ne peut entrer dans cet espace de transmission intergénérationnelle. Les mangas sont rejetés « en raison de leurs propriétés constatées ou supposées [...] : leur violence, leur érotisme outrancier, leur dimension commerciale et leur mauvaise qualité »³⁷.

Pour compenser le manque de légitimité du manga, certains acteurs culturels ont cherché à appliquer les mêmes méthodes de reconnaissance que celles que la bande dessinée occidentale a connues. Ainsi, comme l'analyse Nicolas Perez-Nada dans son article « La “Nouvelle Manga” et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France » (2016), cette dynamique s'incarne particulièrement dans la démarche initiée par Frédéric Boilet au début des années 2000. L'objectif de ce mouvement, baptisé « Nouvelle Manga », était d'effectuer une distinction en séparant le manga populaire d'une catégorie jugée plus noble, « la manga » d'auteur³⁸. Cette tentative de légitimation repose sur une stratégie de distinction visant à élever le statut d'un médium en mettant en avant la figure de l'auteur, face à la production industrielle.

³⁴ GABILLIET Jean-Paul, « BD, mangas et comics : différences et influences », dans *Hermès, La Revue*, n°54, 2009, pp. 38-39.

³⁵ PEREZ-PARADA Nicolas, « La “Nouvelle Manga” et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France », dans *Alternative Francophone*, vol. 1, 2016, p. 67.

³⁶ MAIGRET Eric, « Le jeu de l'âge et des générations : culture BD et esprit Manga », dans *Réseaux. Communication – Technologie – Société*, 92-93, 1999, p. 251.

³⁷ *Ibid.*

³⁸ MAIGRET Eric, *op. cit.*, p. 71.

En promouvant un manga « d’auteur », Frédéric Boilet et ses condisciples ont cherché à faire vivre au manga un modèle similaire à celui vécu par la bande dessinée franco-belge. En effet, pour s’émanciper de son image enfantine et accéder à une reconnaissance adulte, le secteur a promu le concept de « romans graphiques ». Cette étiquette sert encore aujourd’hui de marqueur de légitimité, opposant des œuvres jugées plus légitimes à celles jugées plus commerciales ou destinées à la jeunesse. Tout comme la « Nouvelle Manga », cette catégorisation permet de hiérarchiser les œuvres d’un même médium³⁹.

Il nous faut rappeler que la volonté de légitimation culturelle est un processus extrêmement lent, tant pour la bande dessinée occidentale que pour le manga. Les stratégies telles que la mise en avant de la « Nouvelle Manga » ont souvent pour conséquence la création d’une hiérarchie interne au sein du médium. En cherchant à isoler une élite pour la rendre fréquentable aux yeux des institutions, une création artificielle est créée entre le « bon » manga et celui indigne. Cette approche retire au médium une partie de son identité, la hiérarchisation se faisant au détriment d’autres formes d’expression plus sérielles. On refuse alors de reconnaître la richesse de la spécificité du support dans son ensemble. La légitimité est ici partielle, elle valide une partie du manga en reniant le reste⁴⁰.

Cette stratégie de hiérarchisation montre aujourd’hui ses limites face à l’évolution des mentalités. La tentative de la « Nouvelle manga » de légitimer une seule catégorie dite « d’auteur » est contredite par la reconnaissance institutionnelle grandissante du manga dans son ensemble. Le Festival international de la bande dessinée d’Angoulême, cité plus haut dans notre travail, illustre ce changement de paradigme⁴¹. Lors de son édition 2025, dernière édition à ce jour, le festival a consacré une exposition majeure à *L’Atelier des sorciers* de Kamome Shirahama, une œuvre au succès populaire immense, débutée en version papier en 2016 et adaptée en animation en 2026. Cet exemple démontre que la frontière entre « bon » et « mauvais » manga s’estompe. *L’Atelier des sorciers*, bien que présentant les caractéristiques du manga fantastique grand public, a été célébré pour la richesse de son graphisme et de son univers, prouvant que le manga populaire n’est pas dénué d’intérêt pour les grandes institutions. La légitimation du manga ne passe donc plus nécessairement par un rejet de sa nature populaire.

³⁹ PEREZ-PARADA Nicolas, *op. cit.*, p. 73.

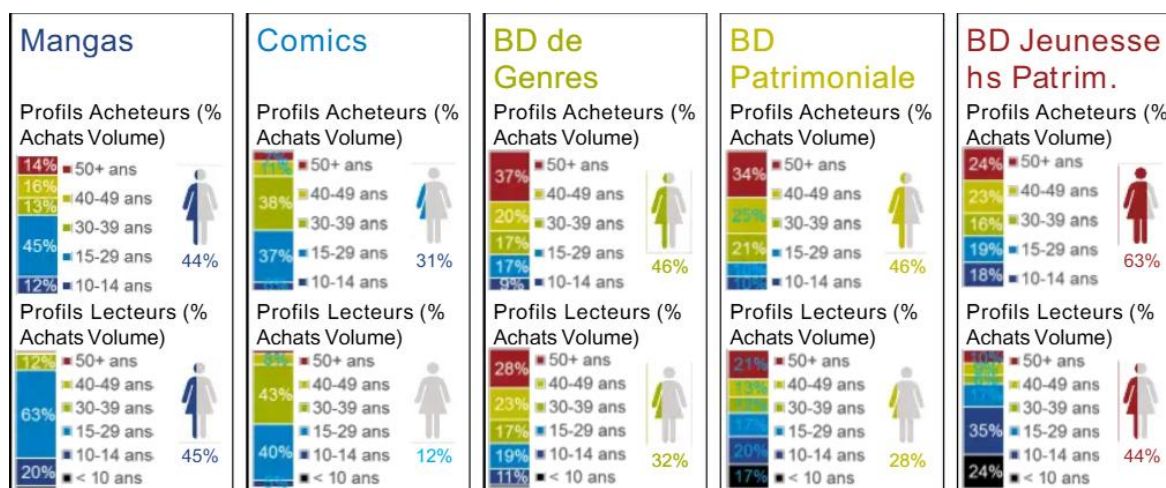
⁴⁰ *Ibid.*, p. 79.

⁴¹ *Ibid.*, p. 73.

Chapitre 3 : le manga comme médiateur de lecture chez les jeunes

Les données récentes sur les ventes de bandes dessinées montrent à quel point il y a eu une évolution dans les préférences des lecteurs, particulièrement chez les jeunes. Ainsi, la bande dessinée patrimoniale, représentée par des œuvres comme *Tintin*, *Astérix* ou encore *Lucky Luke*, « connaît un recul de 19% dans les ventes »⁴², ce qui a trait à un rajeunissement du lectorat qui s'intéresse bien plus aux comics et aux mangas. Les premiers connaissent une croissance importante (+275% depuis 2007), emmagasinant 45 millions d'euros de chiffre d'affaires, mais leur part de marché reste inférieure à celle des mangas qui atteignent 103 millions⁴³.

Cette préférence pour les œuvres japonaises s'exprime particulièrement dans les profils de lecteurs. En 2016, 45% des acheteurs de mangas étaient des 15-29 ans, et les lecteurs effectifs de ces œuvres représentaient jusqu'à 63%⁴⁴. De même, en Belgique, le secteur du manga a enregistré une croissance de 136% en 2021 par rapport à 2020, avec une base de lecteurs très jeunes entre 15 et 25 ans, confirmant l'attrait de ce support pour les adolescents et les jeunes adultes⁴⁵.



La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan. Qui en lit, qui en achète ? SNE – GfK 2017, p.20.

⁴² OURY Antoine, « France : qui sont les lecteurs de BD, mangas et comics ? », dans *ActuaLitté*, 17 octobre 2017

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan. Qui en lit, qui en achète ? SNE - GfK, 2017.

⁴⁵ BOUQUET Johanna, « Mangamania, les ventes de mangas explosent et ce n'est pas près de s'arrêter », dans *RTBF*, 6 janvier 2022.

a) Le besoin de faire groupe

Au-delà de ces chiffres de vente, l'intérêt des jeunes pour le manga se repère dans les grands faits d'actualité. En 2025, à l'occasion de mouvements sociaux à l'échelle mondiale, le drapeau pirate du manga *One Piece* est devenu un symbole de résistance et de liberté adopté lors de manifestations menées par la Génération Z dans divers pays. De l'Indonésie au Népal, en passant par la France, ce symbole a été repris comme un emblème de lutte contre l'oppression. Il est nécessaire de préciser que *One Piece*, créé par le mangaka⁴⁶ Eiichiro Oda en 1977 et toujours en cours de création, est une œuvre qui s'est vendue à plus de 500 millions d'exemplaires, dont environ 28 millions en France en 2022, et qui « détient le record mondial Guinness pour son succès éditorial »⁴⁷. Ce manga suit les aventures du pirate Monkey D. Luffy, « 17 ans, chapeau de paille et sourire idiot, errant dans un monde imaginaire à la recherche du fabuleux trésor de Gold Roger »⁴⁸. Durant ses activités de piraterie, lui et son équipage se confrontent à de nombreuses reprises à un gouvernement corrompu.

L'adoption du drapeau du navire « Jolly Roger » illustre comment le manga ne fonctionne pas seulement comme un produit éditorial, mais aussi comme un marqueur identitaire puissant pour les jeunes. Ils se reconnaissent entre eux en tant que communauté de pairs autour de références partagées :

Pour ces adolescents lecteurs de manga, lire les mangas en général et tel titre en particulier procure également des ressources identitaires, notamment parce que cette lecture leur permet de dire et de se dire de son âge et de sa génération (Maigret, 1999). Lire des mangas sépare en effet des parents [...] et rapproche des pairs⁴⁹.

Le manga sert de « ressource identitaire » ; il permet aux adolescents d'exprimer une vision du monde et un sens de la liberté, tout en se distinguant des pratiques culturelles des générations précédentes, comme celles des parents, souvent moins familiers avec ce type de supports. Le manga, et *One Piece* en particulier, crée une communauté de lecteurs fondée sur des références partagées et des valeurs communes. Ici, le drapeau de Luffy a été d'abord utilisé en 2022 dans des luttes pour la libération de la Palestine en Indonésie et à New York, avant de réapparaître, de nouveau en Indonésie en 2025, cette fois pour s'opposer au gouvernement corrompu. La même année, il soutient la révolte népalaise, étant associé « à la colère suscitée

⁴⁶ Terme désignant les auteurs de mangas

⁴⁷ JALLI Nuurianti, « Comment le drapeau pirate de « One Piece » est devenu l'emblème mondial de la résistance pour la génération Z », dans *The Conversation*, 28 octobre 2025.

⁴⁸ FILET Nicolas, *op. cit.*, p. 405.

⁴⁹ DÉTREZ Christine, *op. cit.* par. 17.

par le chômage des jeunes et à la richesse ostentatoire des dynasties politiques »⁵⁰. Les causes étaient différentes, mais l'usage était similaire. L'œuvre d'Eiichiro Oda rassemble les jeunes autour de codes culturels partagés qui permettent aux jeunes « de s'identifier les uns aux autres même lorsque leurs systèmes politiques diffèrent »⁵¹. Le manga devient un langage partagé par une génération, il permet aux adolescents de se reconnaître entre pairs et de construire une culture propre à leur âge. Il ne s'agit plus seulement de lire, mais bien d'appartenir à un groupe symbolique.

[...] il s'agit de signifier son appartenance au groupe des pairs de milieu populaire qui ne valorise pas tant la lecture en général que celle de bandes dessinées. L'unité du groupe se construit contre la lecture sérieuse ou scolaire, source de leur domination⁵².

Les pratiques de lecture des adolescents ne se construisent pas uniquement de manière individuelle. À l'adolescence, lire devient un geste social qui peut rapprocher, mais aussi distinguer. Le choix des livres devient alors un marqueur d'identité. Cette logique communautaire s'accompagne d'un rapport spécifique aux adultes, notamment aux parents :

Les ados tiennent à défendre leur jardin secret, la plupart des parents étant généralement assez étrangers à cette culture pour eux déconcertante. On pourrait d'ailleurs faire l'hypothèse que le sens de lecture des mangas (de droite à gauche, donc en commençant par la fin du volume) n'est pas pour rien dans le succès de ce genre : ce qui apparaît aux yeux du lecteur occidental comme une fantaisie, voire un inconfort pour les néophytes, peut devenir un signe distinctif qui casse les codes, notamment scolaires⁵³.

À l'adolescence, les jeunes cherchent à se constituer des espaces symboliques propres et distincts de ceux de la famille et de l'institution scolaire. La culture du manga étant encore largement étrangère à beaucoup de parents et enseignants, elle leur promet de devenir un de ces espaces. Le fait que les adultes ne maîtrisent pas toujours les codes du manga renforce ce statut de chasse gardée pour les jeunes. Le manga fonctionne alors bien comme un marqueur générationnel qui leur permet de se différencier.

La finalité de notre mémoire, rappelons-le, vise à offrir aux élèves une nouvelle porte d'entrée vers la lecture à l'aide des mangas. En offrant à ces derniers un espace de lecture qui ne ressemble pas à une activité scolaire à première vue, nous pourrions déplacer ce « jardin secret » dans l'espace institutionnel qu'est la classe. Si le manga semble inconfortable pour les

⁵⁰ JALLI Nuurrianti *op. cit.*

⁵¹ *Ibid.*

⁵² POISSENOT Claude, *op. cit.*, p. 289

⁵³ CUEILLE Julien, *Mangas, sagas, séries, les nouveaux mythes adolescents : devenir soi-même par la fiction*, Paris : Erès, 2022, pp. 58-59.

adultes, devenant alors attractif pour les jeunes, c'est son utilisation en tant que ressource pédagogique qui peut redonner envie de lire à ces derniers.

b) La lecture numérique

L'avènement du numérique a instauré une nouvelle forme de lecture qui s'éloigne du support papier traditionnel, la lecture numérique ou lecture sur écran. Il s'agit d'une activité qui consiste à « lire des textes écrits (éventuellement accompagnés d'illustrations fixes ou animées) au moyen d'un dispositif numérique: ordinateur, tablette, Smartphone, borne d'information ou autre »⁵⁴. Cette transition est particulièrement visible chez les jeunes qui « ont toujours figuré parmi les moteurs de diffusion des technologies, puisqu'ils sont les mieux équipés et les plus utilisateurs des nouveautés technologiques successives »⁵⁵. La jeunesse tient un rôle actif dans l'adoption des outils numériques, ce qui implique qu'elle est une actrice majeure de ce changement de paradigme. Cette ère numérique redéfinit notre rapport à la culture, se traduisant concrètement par « moins de lecture papier, plus d'images et d'écrans »⁵⁶. L'objet-livre n'a alors plus un statut incontournable et fait l'objet d'un questionnement.

L'enquête 2026 du Centre national du Livre⁵⁷ nous permet de démontrer l'ancrage effectif du numérique dans les pratiques culturelles des jeunes. Cette enquête démontre que l'exposition quotidienne aux écrans atteint 3 h 01, le support étant devenu omniprésent. Cela favorise alors l'adoption de nouveaux formats : 36 % des jeunes ont déjà lu un livre numérique et 43 % ont expérimenté le livre audio. Ces formats plaisent beaucoup aux utilisateurs, puisque 76 % des lecteurs numériques et 74 % des auditeurs déclarent les apprécier ou les adorer. De plus, la lecture et sa découverte ne se font plus de manière individuelle, car près de la moitié des jeunes s'appuie désormais sur les réseaux sociaux pour s'informer sur leurs futures lectures, transformant ainsi la lecture en une pratique de partage et d'échange.

⁵⁴ ROUET Jean-François, *Quelles sont les spécificités de la lecture numérique ?*, Conférence de consensus : Lire, comprendre, apprendre, 2016, p. 1.

⁵⁵ OCTOBRE Sylvie, « Retour sur les pratiques culturelles des jeunes », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, p. 13.

⁵⁶ OCTOBRE Sylvie, *op. cit.*, p. 14.

⁵⁷ Cf. IPSOS, *Les jeunes Français et la lecture*, Centre National du Livre (CNL), 2026.

La lecture en ligne s'inscrit dans une dynamique de « circulation entre différents médias »⁵⁸, où la frontière entre le support numérique et l'objet physique commence à s'effacer. Si l'adaptation cinématographique de romans illustre le passage du papier à l'écran, le mouvement inverse est aussi présent. Ces dernières années, des œuvres nées en ligne, comme certains webtoons à succès, sont éditées en livre papier ou en produits dérivés. Cela favorise l'émergence de communautés qui, sortant d'une lecture passive et individuelle, commentent et prolongent l'expérience de lecteur⁵⁹. Dans ce même contexte de mutation des pratiques, il s'avère que les adolescents lisent probablement beaucoup plus qu'on ne le suppose traditionnellement, avec une évolution de leur rapport au texte⁶⁰. Ils ne délaissent pas la lecture, mais la réinventent au sein d'un univers numérique.

Pour les jeunes, la lecture demeure avant tout une activité de socialisation, la possibilité d'échanger sur les œuvres étant essentielle pour permettre leur engagement. Nous observons ici l'existence d'une génération de transition, partagée entre un attachement au support papier et le développement de nouvelles pratiques en ligne⁶¹. Si la dimension communautaire de la lecture n'est pas une invention des plateformes numériques, les clubs de lecture les ayant précédées, ces dernières accentuent cette dynamique⁶². La socialisation s'y retrouve concrètement par l'usage des commentaires, transformant chaque lecture en un espace de discussion immédiate. Loin d'être une consommation passive, la lecture numérique permet à l'adolescent de s'engager cognitivement et affectivement dans une interaction constante avec la communauté⁶³.

La lecture numérique est indissociable du smartphone, un objet devenu un élément central de la vie des adolescents, toujours à portée de main avec la possibilité d'un usage immédiat. Au-delà de cette simplicité d'accès, le téléphone constitue aussi souvent le seul « média informatisé » auquel ils sont les seuls à avoir accès dans le cercle familial, offrant au jeune un espace de secret par rapport aux parents ou aux frères et sœurs⁶⁴. Cette intimité a son importance face au public car, là où le livre papier reste un objet visible, la lecture sur écran devient une

⁵⁸ BARBAGELATA Pierre, INAUDI Aude, PELISSIER Maud, « Le numérique vecteur d'un renouveau des pratiques de lecture : leurre ou opportunité ? », dans *Études de communication*, 43, 2014, p. 18.

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ *Ibid.*, p. 20.

⁶¹ RIO Florence, TADIER Elsa, « Tu commentes donc je suis : stratégies de captation du public adolescent par les plateformes de lecture. Le cas de Webtoon », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 26, 2023, par. 3.

⁶² *Ibid.*

⁶³ *Ibid.*, par. 26.

⁶⁴ *Ibid.*, par. 16.

pratique discrète⁶⁵. Associé à la facilité d'accès et à l'immédiateté du contenu, le smartphone devient ainsi un refuge intime où l'adolescent peut développer sa lecture à l'abri des regards.

Si la lecture numérique englobe une multitude de formats, allant du roman aux articles de presse, nous allons ici restreindre notre analyse à la lecture en ligne de mangas et de webtoons. Nous examinerons les mécanismes spécifiques proposés par ces médias afin d'attirer et de fidéliser leurs lecteurs.

Le webtoon, tout d'abord, s'impose comme une figure de la lecture numérique, se définissant comme un « court récit numérique produit en série d'épisodes, dessiné en couleurs et destiné à une lecture “scrollée” sur smartphone »⁶⁶. Bien que ce format ait fait ses premiers pas en France dès 2001, c'est durant la crise sanitaire de 2020 qu'il a commencé à s'implanter réellement dans les pratiques culturelles⁶⁷. Des plateformes comme *Webtoon Naver* ont intégré dans leur fonctionnement une dimension communautaire, avec la possibilité pour les utilisateurs de laisser des commentaires à la fin de chaque épisode, transformant ainsi la consommation solitaire en une expérience collective. Paradoxalement, cette réussite numérique n'enferme pas l'œuvre dans une version destinée aux écrans, elle engendre un retour vers le papier. En témoigne le contrat signé en 2023 entre Webtoon Naver et l'éditeur français Michel Lafon, accordant à ce dernier les droits de publier en format papier des œuvres nées sur le net⁶⁸.

Le manga constitue une autre lecture numérique adolescente, trouvable sur des sites de « scantrad ». Nés dans les années 1990 pour pallier un manque d'offre légale physique, ces sites reposent sur une logique communautaire où les fans scannaient leurs propres exemplaires pour les partager. Les titres déjà édités en France y étaient alors diffusés tels quels, tandis que les œuvres inédites faisaient l'objet d'une traduction bénévole avant d'être mises en ligne⁶⁹. Cette pratique, bien qu'illégale, présente une forte dimension sociale. En plus des commentaires classiques que les lecteurs peuvent laisser, certains membres de ces équipes d'édition (« teams ») insèrent directement des notes personnelles au cœur des planches, créant ainsi un dialogue plus intime avec le lecteur.

⁶⁵ RIO Florence, TADIER Elsa, « Tu commentes donc je suis », *op. cit.*, par. 18.

⁶⁶ RIO Florence, TADIER Elsa, *Le succès du webtoon en France: une industrie culturelle entre opportunité et opportunisme*, France : IUT de Bayonne, 2025, par. 1.

⁶⁷ *Ibid.*, par. 4.

⁶⁸ RICHAUD Nicolas, « Webtoon : le géant coréen Naver et l'éditeur français Michel Lafon unissent leurs forces », dans *Les Echos*, 26 juin 2023.

⁶⁹ ALLIER Louis, *Les pratiques de lecture de mangas en ligne en France : entre continuités et mutations*, mémoire dirigé par SCHMITT Laurie, 2023, p. 34.

Pour essayer de lutter contre ces phénomènes, les maisons d'édition francophones ont commencé à proposer une offre numérique de mangas. D'une part, certains éditeurs proposent désormais des versions numériques de leurs catalogues, soit via l'achat direct de tomes entiers, soit via des abonnements mensuels offrant un accès illimité pour un forfait fixe⁷⁰. D'autre part, de nouveaux acteurs, comme l'éditeur Piccoma, arrivé en France en 2022, ont imposé un système basé sur une monnaie virtuelle. Ils permettent alors aux utilisateurs de lire gratuitement les premières pages d'un chapitre, les incitant ensuite à acheter la suite à l'unité pour poursuivre leur lecture⁷¹.

L'analyse des pratiques numériques chez les jeunes éclaire notre volonté d'intégrer l'adaptation manga de classiques dans le cadre scolaire. Elle déconstruit d'abord l'idée reçue d'une génération qui ne lirait pas. Les élèves lisent en effet massivement, mais ils le font selon des modalités fluides, naviguant entre différents médiums. Exploiter ce format en classe reviendrait donc à valider leurs usages personnels. Sur le plan pragmatique, la disponibilité en ligne de ces œuvres supprime une barrière matérielle, les élèves n'ayant pas besoin de se rendre dans des librairies spécialisées, parfois éloignées ou intimidantes, pour se les procurer. Le manga numérique devient ainsi un vecteur qui rend un classique de la littérature immédiatement accessible.

Cependant, l'utilisation de ce format numérique en classe demande de la prudence face aux résistances qu'il suscite. La lecture sur écran présente en effet des problèmes spécifiques, tels qu'une visibilité parfois mauvaise, une police d'écriture inadaptée, une mise en page fragmentée et une absence de l'objet livre traditionnel. Cela peut engendrer une surcharge cognitive chez l'élève, ce qui risque de nuire à sa compréhension et à son engagement⁷². De plus, le support même de la lecture, le smartphone, est un objet conçu pour la dispersion, sollicitant constamment l'attention vers d'autres divertissements. Pour l'adolescent, maintenir sa concentration sur un texte littéraire dans un environnement numérique demande une discipline forte⁷³. Dans un tel contexte, l'utilisation du manga numérique en cours de français ne peut être pertinente que si elle est fortement encadrée par l'enseignant et que des alternatives sont disponibles afin de transformer cet outil de distraction potentielle en un instrument d'apprentissage.

⁷⁰ ALLIER Louis *op. cit.*, p. 36.

⁷¹ *Ibid.*, p. 37

⁷² BARBAGELATA Pierre, INAUDI Aude, PELISSIER Maud, *op. cit.*, p. 21.

⁷³ *Ibid.*

c) Le manga à l'école : intérêts et limites pédagogiques

Lorsque l'on aborde la question du manga sous un angle didactique, nous devons poser le constat selon lequel la culture juvénile peine à trouver sa place légitime au sein des cours de français. Les pratiques culturelles des élèves sont souvent ignorées par les programmes officiels, ou reléguées au rang de sous-culture indigne d'une analyse sérieuse. Il est rare, dans le cadre traditionnel, de s'interroger réellement sur l'intérêt éventuel de ces supports⁷⁴. Cela crée un fort décalage entre la culture vécue des élèves et la culture enseignée qui continue de privilégier un patrimoine littéraire classique.

Par sa nature hybride et sérielle, le manga « échappe aux cadres rigides préalablement établis »⁷⁵, provoquant parfois des résistances autrefois vécues par des œuvres désormais consacrées par l'institution scolaire. Ainsi, *Madame Bovary* de Flaubert ou *Les Fleurs du mal* de Baudelaire furent eux-mêmes considérés comme « hors normes »⁷⁶ à leur époque. Cette situation de scolarisation des textes s'applique aussi aux anciennes paralittératures pour des auteurs tels que Maupassant ou Jules Verne. Autrefois associés à une littérature de divertissement ou de jeunesse, ils ont été progressivement élevés au rang de « classiques paralittéraires »⁷⁷. Cette évolution démontre le pouvoir de consécration que possède l'école, capable de transformer des œuvres jugées illégitimes en objets d'étude nobles.

Il n'est donc pas aberrant d'imaginer que le manga puisse suivre la même trajectoire didactique que de telles œuvres. En attendant cette évolution de statut, il possède une vertu indéniable, celle de susciter un plaisir de lecture chez les jeunes, à une époque où cette pratique tend à s'estomper⁷⁸. Ce seul fait de redonner le goût des livres représente déjà une réussite pédagogique majeure.

Cependant, quand elle est effectuée, l'introduction du manga dans le milieu scolaire a souvent reproduit les schémas initialement réservés à la bande dessinée. Accueilli comme un nouveau « mauvais genre »⁷⁹, il a été utilisé comme un simple support d'illustration, au service

⁷⁴ BELHADJIN Anissa, BISHOP Marie-France, « Culture des élèves, culture de l'école : quelles relations ? », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, p. 7.

⁷⁵ SERVOISE Sylvie, « “Les mangas à l'école : mauvais genre, vraiment ?” : Entretien avec Bouthavy Suvilay », *Page Éduc*, par. 17.

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ ANSELME Cloé, *L'usage des mangas en tant que support pédagogique*, mémoire dirigé par BAZILE Sandrine, Université de Montpellier, 2025, p. 8.

⁷⁸ SERVOISE Sylvie, *op. cit.*, par. 18.

⁷⁹ SUVILAY, Bounthavy « Le “Cool Japan” », *op. cit.*, p. 91.

d'autres disciplines. Rarement introduit comme un objet d'étude autonome, le manga souffre d'un manque d'analyse approfondie de ses spécificités narratives et graphiques⁸⁰. Il est réduit à un outil iconographique et l'école manque ici l'occasion d'explorer les apports de son langage hybride.

L'intégration des genres paralittéraires au sein du corpus scolaire révèle une tentative de l'institution pour réconcilier la culture des élèves et la culture légitime enseignée. Cependant, cette ouverture s'effectue souvent par un processus d'assimilation qui recrée immédiatement une hiérarchie. Pour être accepté, le texte populaire doit s'inscrire dans « la tradition scolaire des auteurs, voire des grands auteurs »⁸¹. Cela trahit la persistance d'une conception de la « vraie » littérature, restant le critère de valeur ultime au sein de l'école. Même lorsque les enseignants tentent de renouveler les approches et de diversifier les supports, les méthodes d'analyse demeurent fermées⁸².

De plus, l'utilisation pédagogique du manga se heurte toutefois à la complexité de son contexte culturel d'origine. En tant qu'œuvre japonaise s'inscrivant dans une littérature universelle, le manga subit inévitablement une traduction qui risque de faire disparaître certains « procédés de création verbale »⁸³. Si l'on sort de la barrière linguistique, le filtre éditorial impose aussi une limite car seule une fraction de la production japonaise est sélectionnée par les éditeurs francophones. Cela a pour conséquence que l'Occident n'a accès qu'à un échantillon partiel et non à la diversité réelle du marché japonais⁸⁴. De plus, la transposition du support a pour conséquence une rupture avec le médium d'origine. Au Japon, le manga se consomme majoritairement dans des magazines hebdomadaires, tandis qu'en France et en Belgique, il est presque exclusivement publié sous forme de volumes reliés. Ce changement de format s'accompagne souvent d'interventions éditoriales qui altèrent l'œuvre initiale⁸⁵. Ces changements, bien que visant à faciliter l'accès au manga au public francophone, dénaturent l'expérience de lecture originelle et compliquent l'analyse fidèle du manga en tant qu'objet culturel.

⁸⁰ SUVILAY, Bounthavy « Le “Cool Japan” made in France. », *op. cit.*, p. 91.

⁸¹ DENIZOT Nathalie, « Culture scolaire et culture des élèves en classe de français », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, p. 33.

⁸² *Ibid.*, p. 35.

⁸³ SIMARD Claude, « Le choix des textes littéraires : une question idéologique », dans *Québec français*, n°100, 1996, p. 46.

⁸⁴ DÉTREZ Christine, VANHEE Olivier (éd.), *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence*, Paris : Bibliothèque publique d'information, 2012, p. 25.

⁸⁵ *Ibid.*

La pertinence pédagogique du manga réside toutefois avant tout dans sa capacité à répondre à une crise de la lecture. Dans son enquête menée auprès d'établissements aux profils socioéconomiques contrastés, Jean-Louis Dufays expose une fracture nette :

[...] si les scores d'adhésion à l'enseignement [de la littérature] frisent le maximum dans l'école qui possède l'indice socioéconomique le plus élevé, ils touchent seulement la moitié des élèves de l'école dont l'indice socioéconomique est le plus bas. Qui plus est, la littérature est perçue comme une source de difficultés pour un dixième des élèves environ, surtout pour les problèmes d'analyse qu'elle pose⁸⁶.

L'enseignement traditionnel de la littérature fonctionne toujours comme un marqueur social, laissant de côté la moitié des élèves des milieux défavorisés pour qui l'analyse textuelle devient une source de difficultés plutôt que de plaisir. Le manga nous apparaît ici comme une solution pédagogique qui permet de contourner ce blocage. En intégrant un support que ces élèves maîtrisent déjà culturellement, le manga peut agir comme un médiateur. Il s'impose comme un vecteur de remobilisation essentiel. Perçu comme une lecture attrayante, il offre un plaisir immédiat capable de réengager les « petits lecteurs »⁸⁷.

Alors que la littérature légitimée risque d'apparaître aux yeux des jeunes comme un savoir exclusivement lié à l'institution scolaire et déconnecté de leur réalité, le manga peut devenir une culture partagée. Son introduction en classe permettrait de briser cette isolation en créant un pont entre l'expérience personnelle de l'élève et l'apprentissage scolaire⁸⁸. Cette dynamique s'observe déjà dans le secteur éditorial, où les maisons de publication tentent de plus en plus d'établir « des passerelles entre les succès médiatiques et leurs propres productions »⁸⁹ pour séduire un lectorat jeune. En s'appuyant sur ces supports qui font déjà sens pour les élèves, l'école peut transformer la lecture en une pratique culturelle source d'investissement.

En plus des questions théoriques, l'intégration du manga en classe présente des avantages pratiques. Contrairement au stéréotype associant ce médium au public masculin, les filles consomment du manga tout autant que les garçons⁹⁰. Cela élimine le risque d'exclure une partie de la classe pour des raisons de genre. De plus, le manga présente un avantage logistique et économique. Grâce à son format compact, similaire à celui du livre de poche, il est facilement

⁸⁶ Dufays Jean-Louis, « Apprendre la littérature, pour quoi faire ? Du débat des experts aux discours des élèves », dans *Transpositio*, n°1, 2017, pp. 9-11.

⁸⁷ RAUX Hélène, *La bande dessinée en classe de français : un objet disciplinaire non identifié*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2023, p. 137.

⁸⁸ LETOURNEUX Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture médiatique », *La littérature de jeunesse en question(s)*, PRINCE Nathalie, France : Presses universitaires de Rennes, 2009, p. 185.

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ RAUX Hélène, *op. cit.*, p. 104.

transportable et peut facilement trouver sa place dans les sacs d'élèves ou les bibliothèques de classe. Surtout, son coût, généralement inférieur à dix euros le volume, le rend nettement plus accessible que les albums de bande dessinée traditionnels ou certaines éditions de romans⁹¹.

⁹¹ RAUX Hélène, *op. cit.*, p. 104.

Chapitre 4 : le choix du *Comte de Monte Cristo* en manga

Notre choix d'utiliser l'adaptation du *Comte de Monte-Cristo* en manga ne relève pas du hasard, mais répond à une cohérence entre l'œuvre source d'Alexandre Dumas et le médium japonais. En effet, une comparaison des stratégies narratives révèle que certains procédés scénaristiques de Dumas anticipent des codes modernes du manga, faisant ainsi du *Comte de Monte-Cristo* un précurseur involontaire du genre. De plus, l'histoire des multiples adaptations de ce roman nous offre un recul nécessaire pour interroger les spécificités de son adaptation en manga. Il ne s'agit pas d'un premier essai isolé, mais bien d'une énième proposition dans un univers de réinterprétations.

a) Une question d'adaptation

Lors de la sortie en juin 2024 de la nouvelle adaptation cinématographique du *Comte de Monte-Cristo*, les éditions Nobi Nobi ont annoncé une nouvelle édition de sa version manga⁹². Ce phénomène de réactualisation double illustre bien la nature des romans populaires qui, dès leur origine, ont su circuler entre divers supports : pièces de théâtre, films, romans-photos ou encore bandes dessinées⁹³. *Le Comte de Monte-Cristo* incarne cette longévité permise par les réactualisations avec pas moins de 19 adaptations cinématographiques répertoriées depuis le 20^e siècle, transformant progressivement son protagoniste en un véritable mythe. Ces transpositions fréquentes, plus qu'une simple proposition sur écran, remplissent une fonction de médiation culturelle, offrant une porte d'entrée vers des textes « réputés difficiles auprès d'un public de non-lecteurs, qui, en l'absence d'une telle médiation, n'y aurait peut-être jamais accès »⁹⁴. Une preuve de cette efficacité réside dans l'impact concret du film de 2024, qui a provoqué une multiplication par quatre des ventes du roman original⁹⁵, confirmant que l'adaptation permet une diffusion autre des œuvres patrimoniales.

⁹² *Le Comte de Monte-Cristo* revient dans la collection *Les Classiques en Manga*, Nobi Nobi, 2024.

⁹³ HECQUET Vincent, « Loïc Artiaga, dir., *Le roman populaire 1836-1960. Des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles* », dans *Questions de communication*, vol. 15, 2009, pp. 357-358.

⁹⁴ BAETENS Jan, *Adaptation et bande dessinée : éloge de la fidélité*, Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2020, p. 9.

⁹⁵ PERNES Caroline, « Le “Comte de Monte-Cristo” cartonne aussi en librairies : le cercle vertueux des adaptations au cinéma », dans *Télérama*, 12 juillet 2024.

1. L'adaptation d'une œuvre littéraire en œuvre illustrée

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, l'afflux de classiques de la littérature adaptés en bande dessinée n'est pas un phénomène récent, il s'ancre en réalité dans une tradition historique. Dès ses origines, le neuvième art a utilisé le patrimoine littéraire, non seulement pour y trouver des récits, mais surtout pour y chercher une légitimité culturelle qui lui manquait. La littérature lui a ainsi servi de caution de prestige⁹⁶. Derrière ce désir de respectabilité culturelle se cachait également une stratégie économique pour cette industrie naissante. S'appuyer sur des œuvres déjà célèbres était alors un moyen sûr de multiplier les profits⁹⁷. Toutefois, cette relation doit aussi être étudiée sous le prisme d'une réciprocité certaine car, si la bande dessinée gagne en statut, l'œuvre littéraire, elle, trouve dans ces adaptations un vecteur de renouvellement⁹⁸. En accédant à la transposition, les classiques assurent leur propre survie, étendant leur rayonnement à de nouvelles générations et à de nouveaux publics. Cela leur permet de garantir une permanence dans le paysage culturel à travers les époques.

Pendant des années, le champ des études sur l'adaptation a été dominé par une obsession pour la fidélité, critère de réussite et de qualité artistique. Dans cette perspective, la valeur d'une adaptation se mesure à sa conformité à l'œuvre source⁹⁹. Cette approche néglige pourtant la qualité propre au changement médiatique. Le passage de l'écrit à l'image et ses variations sont alors souvent diagnostiqués comme des « pertes » ou des « trahisons » plutôt que comme des traductions inhérentes au nouveau support¹⁰⁰. L'adaptation se retrouve enfermée dans une relation hiérarchique où elle n'est considérée que comme une « œuvre seconde » subordonnée à l'œuvre source¹⁰¹. La critique comparatiste a longtemps abordé ces créations avec ce biais réducteur, empêchant de les analyser comme des créations autonomes¹⁰².

Cette tension qui traverse l'univers de l'adaptation place les auteurs et éditeurs dans une zone de flottement, hésitant sur la manière de rénover un classique pour le rendre accessible

⁹⁶ BÉHOTÉGUY Gilles, « Le roman fait la planche : adapter la littérature en BD », dans *Littérature de jeunesse au présent*, CONNAN-PINTADO, BÉHOTÉGUY Gilles, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 2021, p. 157.

⁹⁷ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, tv*, Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, 2015, p. 18.

⁹⁸ BAETENS Jan, *op. cit.*, p. 6.

⁹⁹ *Ibid.*, p. 17.

¹⁰⁰ *Ibid.*

¹⁰¹ BÉHOTÉGUY Gilles, *op. cit.*, p. 159.

¹⁰² *Ibid.*

sans le dénaturer, tout en créant une œuvre nouvelle¹⁰³. L'adaptation en bande dessinée oscille entre une fidélité littérale et une liberté créative ouvertement affichée. Face à ce dilemme, nous assistons à un changement de paradigme qui s'opère dans la critique contemporaine. La réussite d'une adaptation ne proviendrait plus de son obéissance au texte source, mais de sa capacité à s'en libérer. Nous sommes dans un entre-deux où le critère de légitimité est remis en question. Cette nouvelle vision est résumée par Olivia Nora lors d'un colloque du CNC, lorsqu'elle affirme que « la condition pour réaliser une belle œuvre, c'est justement de trahir l'œuvre originale, en bien ou en mal, mais il faut trahir »¹⁰⁴. La relation entre ces deux médias doit ainsi être repensée, non plus en termes de subordination, mais de réciprocité. La bande dessinée sert le classique, non pas en s'effaçant, mais en révélant une nouvelle facette à travers le langage spécifique de l'alliance entre texte et image. L'adaptation et son auteur doivent être pris dans leur intégrité et ne plus être négligés¹⁰⁵.

L'auteur d'une adaptation en bande dessinée se doit de poser un choix quant à sa démarche de création, il doit choisir entre chercher à s'effacer totalement derrière le texte source, ou affirmer volontairement son intervention, que ce soit via un style graphique particulier ou par une réécriture narrative¹⁰⁶. Pourtant, quelle que soit la voie empruntée, l'idée d'une neutralité absolue reste une illusion, car toute adaptation, peu importe le médium, est reliée à son adaptateur. Ce dernier est nécessairement le produit de son époque et de l'espace dans lequel il vit. L'adaptation ne peut pas se contenter de transposer un récit, elle propose nécessairement une lecture actualisée du texte de départ¹⁰⁷.

Une catégorie distincte au sein du panorama adaptatif mérite une attention particulière de notre part, celle des adaptations à vocation didactique. Dans ce contexte, la forme que prend l'adaptation est dictée par sa finalité : « le "comment adapter ?" dépend en grande partie du "pourquoi adapter ?" »¹⁰⁸. Lorsqu'il s'agit de faciliter l'accès à un classique pour un nouveau public, il est nécessaire d'être aussi clair que possible, ce qui a un impact sur les choix narratifs et stylistiques des auteurs de ces adaptations. L'adaptateur ne crée pas ici pour exprimer une vision personnelle, mais pour favoriser une réception pédagogique¹⁰⁹. Cette dynamique

¹⁰³ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *op. cit.*, pp. 167-168.

¹⁰⁴ LORQUET Deborah, *Les adaptations d'œuvres littéraires en bande dessinée : corpus, entretiens, analyses*, Saarbrücken : Éditions universitaires européennes, 2011, p. 33.

¹⁰⁵ LORQUET Deborah, *op. cit.*, p. 34.

¹⁰⁶ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *op. cit.*, p. 49.

¹⁰⁷ LORQUET Deborah, *op. cit.*, p. 28.

¹⁰⁸ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *op. cit.*, p. 35.

¹⁰⁹ LORQUET Deborah, *op. cit.*, p. 29.

particulière place la bande dessinée dans une position de subordination, elle est entièrement mise au service de l'œuvre littéraire et cesse d'être considérée comme un art autonome. Cette démarche empêche l'adaptateur de concevoir une œuvre à part entière¹¹⁰.

Cette réflexion sur l'adaptation didactique nous conduit à l'une des trois conceptions fondamentales de l'adaptation littéraire, à savoir la médiation. Dans cette optique, l'adaptation a pour objectif « d'instaurer ou restaurer un lien entre une œuvre et un public » qui lui serait autrement inaccessible¹¹¹. Il s'agit d'un pont vers les lecteurs peu habitués à la lecture traditionnelle, avec pour mission d'« apprivoiser » le texte source sans jamais le dénaturer¹¹². Cela impose cependant des contraintes au niveau de la création, la bande dessinée est alors souvent dépourvue de liberté. L'adaptateur s'efface derrière le texte au détriment d'une expression artistique personnelle¹¹³.

2. Les choix d'adaptation posés par le manga : comparaison avec *Le Comte de Monte-Cristo* de Moriyma Ena

La confrontation de deux adaptations manga du *Comte de Monte-Cristo* nous offre un terrain d'analyse pour observer comment la finalité d'une œuvre impacte sa forme et son esthétique. D'un côté, nous avons la version francophone publiée par les éditions Nobi Nobi qui s'inscrit dans une démarche explicitement didactique, conçue pour faciliter l'accès au classique de Dumas auprès d'un public jeune. De l'autre, nous avons l'adaptation d'origine japonaise, éditée en France par les éditions Kurokawa, qui propose une lecture artistique plus ancrée dans les codes narratifs et graphiques du manga de divertissement.

Pour mener cette comparaison, notre analyse se concentrera sur trois axes. Premièrement, nous examinerons le trait graphique et les spécificités stylistiques de chaque œuvre, observant comment le choix artistique traduit l'intention de l'adaptateur. Deuxièmement, nous étudierons les dispositifs paratextuels, tels que les descriptions et les explications guidant le lecteur. Enfin, nous évaluerons le degré de fidélité à l'histoire originale.

¹¹⁰ LORQUET Deborah, *op. cit.*, p. 90.

¹¹¹ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *op. cit.*, p. 62.

¹¹² *Ibid.*, pp. 62-63.

¹¹³ MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *op. cit.*, p. 65.

La divergence stylistique entre les deux adaptations est tout d'abord flagrante dans le traitement de la violence et du *gore*, illustrée par la scène de la mort de l'abbé Faria. Dans la version de Moriyama Ena (publiée par Kurokawa), le dessin se caractérise par des détails qui n'hésitent pas à aller loin dans le *gore*. L'autrice retranscrit littéralement la plume de Dumas, qui décrit la mort de l'abbé comme ceci : « des membres tordus, des paupières gonflées, une écume sanglante, un corps sans mouvement, voilà ce qui resta sur ce lit de douleur à la place de l'être intelligent qui s'y était couché un instant auparavant »¹¹⁴. Cette approche visuelle plonge le lecteur dans l'horreur réaliste de la scène, respectant la violence du texte source par une fidélité graphique (voir image ci-dessous).



Le Comte de Monte Cristo, Moriyama Ena, p.71.

¹¹⁴ DUMAS Alexandre, *Le Comte de Monte-Cristo*, France : L'Archipel, 1998, p. 209.

À l'inverse, l'adaptation des éditions Nobi Nobi adopte une stratégie de retenue et de distance. Face au même événement dramatique, le choix graphique se porte sur une scène de deuil plutôt que sur l'agonie elle-même. Le lecteur ne voit pas la mort en direct, mais découvre Edmond Danès pleurant au-dessus du corps déjà inerte de l'abbé. L'absence de gros plan sur le visage du mourant et l'omission des détails macabres décrits par Dumas témoignent d'une volonté de lisser la violence pour la rendre supportable à un public jeune (voir image ci-dessous).



Cette divergence graphique s'étend également à la représentation de la sexualité et de l'intimité des personnages lorsque Moriyama Ena fait le choix de présenter une explicitation graphique pourtant absente du texte original. Dès l'ouverture de son œuvre, l'autrice introduit une scène à forte connotation érotique entre Edmond et Mercédès, montrant le protagoniste embrassant sa fiancée tout en caressant ses cuisses, tandis que celle-ci, en tenue légère, est dessinée dans une posture délibérément sensuelle. Cet ajout visuel n'a aucun équivalent dans le roman d'Alexandre Dumas, où la retrouvaille des amoureux se fait en présence du cousin de Mercédès dans un cadre bien plus conventionnel.

À l'opposé, l'adaptation des éditions Nobi Nobi respecte la configuration narrative de cette scène. Le lecteur y découvre une Mercédès rejetant les avances insistantes de son cousin tandis qu'Edmond fait son entrée. La version didactique privilégie une fidélité narrative évitant toute sexualisation des personnages.

Cette tendance à la sexualisation des personnages féminins par Moriyama Ena se confirme dans le graphisme d'Haydée, transformant la jeune esclave en un objet de désir constant. L'autrice accentue délibérément les courbes de la protagoniste, lui attribuant des postures qui accentuent sa sensualité (voir image ci-contre). Cette démarche est perceptible dès sa première apparition, lorsqu'une Haydée de dix ans est dépeinte vêtue d'une robe transparente laissant deviner son anatomie. L'ultime scène la représentant dans le manga ne fait pas exception à cette réécriture visuelle. Dumas décrit la scène de déclarations comme ceci : « Le comte sentit sa poitrine s'élargir et son cœur se dilater ; il ouvrit ses bras, Haydée s'y élança en jetant un cri »¹¹⁵. Pourtant, le manga de Moriyama ne représente pas une étreinte chaste, elle montre Haydée initiant un baiser passionné, teintant leur union d'une dimension érotique assumée (voir image ci-dessous).



Le Comte de Monte Cristo, Moriyama Ena, p.99.

¹¹⁵ DUMAS Alexandre, *op. cit.*, p. 1395.



Le Comte de Monte Cristo, Moriyama Ena, p.264.

Encore une fois, l'adaptation des éditions Nobi Nobi préfère maintenir une représentation d'Haydée entièrement déssexualisée, conforme aux attentes d'un public jeune et à la pudeur du 19^e siècle. Le personnage y apparaît toujours dignement vêtu, dissimulant ses formes, et sa première introduction dans le récit la montre déjà sous les traits d'une jeune femme mature, effaçant toute ambiguïté liée à son enfance. La scène conclusive respecte l'esprit du roman, l'émotion y est représentée dans un geste d'étreinte. Haydée s'élance dans ses bras sans intention d'un baiser romantique (voir image page suivante).



Le Comte de Monte-Cristo, Nockman Poon, p. 385.

La manière de guider le lecteur révèle deux philosophies éditoriales opposées concernant le rythme des deux adaptations. Les éditions Nobi Nobi privilégient généralement l'usage de cartouches narratifs pour expliciter la situation, délaissant parfois la mise en scène dynamique au profit d'un résumé textuel. Cette stratégie est une réponse à la contrainte de devoir condenser l'intégralité du roman de Dumas en un nombre de pages restreint. Cette approche est particulièrement visible lors du séjour carcéral d'Edmond Dantès, la phase de son éducation par l'abbé Faria y est alors traitée uniquement par une succession de cartouches descriptifs, avec des cases dépourvues de tout dialogue (voir image page suivante).

CHAPITRE 3 - Vengeance

ABBÉ FARIA VIT QU'UNE NOUVELLE PASSION S'ÉTAIT EMPARÉE DU CŒUR D'EDMOND, CELLE DE LA VENGEANCE. POUR L'ÉLOIGNER DE CES PENSÉES, L'ABBÉ ENTREPRIT DE PARFAIRE SON ÉDUCATION.



DANTÈS POSSÉDAIT UNE MÉMOIRE PRODIGIEUSE, ASSOCIÉE À UNE ÉTONNANTE VIVACITÉ D'ESPRIT.



À LA FIN DE L'ANNÉE, DANTÈS DEVINT UN NOUVEL HOMME AVEC DE GRANDES CONNAISSANCES ET DE NOBLES MANIÈRES.

POUR RÉCOMPENSER SA FIDÉLITÉ, FARIA PARTAGEA LE SECRET DE L'EMPLACEMENT DE SON TRÉSOR CACHÉ, ENCOURAGEANT DANTÈS À PARTIR À SA RECHERCHE APRÈS SA MORT.



FARIA ÉTAIT TROP MALADE POUR ENVISAGER UNE ÉVASION ET EDMOND FIT LE SERMENT DE RESTER AUPRÈS DE SON AMI, ABANDONNANT PAR LOYAUTÉ SES PROPRES CHANCES DE LIBERTÉ.



À l'inverse, l'adaptation de Moriyama Ena fait le choix d'une dramatisation qui privilégie la mise en scène et le dialogue direct. Pour l'autrice, il s'agit moins de tout raconter que de faire vivre les moments clés avec intensité. Dans la même séquence de la prison, la relation entre Dantès et Faria prend vie avec de véritables échanges verbaux, permettant au lecteur d'interpréter la relation entre les deux hommes plutôt que de simplement lire un résumé de leur enseignement (voir image ci-dessous). Cependant, cela impose un sacrifice narratif, car l'autrice doit opérer des coupes dans d'autres parties de l'intrigue.



Le Comte de Monte Cristo, Moriyama Ena, p.56.

Cette volonté pédagogique des éditions Nobi Nobi de guider pas à pas le lecteur se traduit par une surabondance de cartouches explicatifs, pensés pour accompagner les élèves tout au long de leur lecture. L'objectif est de lever la moindre ambiguïté et de faciliter la compréhension d'une intrigue qui pourrait être trop complexe pour un public jeune ou peu familiarisé avec les codes du roman-feuilleton du 19^e siècle. Cette approche est particulièrement visible dans la présentation des personnages. Chaque entrée en scène, située avant et après l'incarcération de Dantès, est systématiquement accompagnée d'un cartouche informatif précisant l'identité et la fonction sociale du protagoniste. Ainsi, Caderousse (voir image ci-contre) est immédiatement identifié comme « tailleur et voisin des Dantès ».



Le Comte de Monte-Cristo, Nockman Poon, p. 14.

Enfin, l'analyse des choix narratifs nous permet de souligner la différence fondamentale entre une adaptation sélective guidée par le rythme dramatique et une adaptation exhaustive qui choisit la description plutôt que la mise en scène. Comme déjà mentionné, Moriyama Ena, en privilégiant l'intensité de certaines scènes via des dialogues, doit effectuer des coupures qui ont un impact sur l'implication émotionnelle du récit. L'absence totale de la rencontre entre Edmond et son père lors du retour du marin en est une illustration. L'autrice sacrifie ce moment de retrouvaille filiale pour laisser place à une scène érotique avec Mercédès. Conséquence directe de ce choix, la première apparition du père Dantès n'intervient que lors du mariage. Cela entraîne une perte significative, car la dimension de dépendance financière du père envers le fils disparaît.

À l'inverse, l'adaptation des éditions Nobi Nobi conserve cette séquence, permettant au lecteur de saisir la portée de la tragédie qui suivra. Le manga prend le temps d'établir le fait que le père Dantès vit exclusivement grâce à l'argent laissé par Edmond, étant dans l'incapacité de subvenir seul à ses besoins. Cette précision donne tout son sens à sa mort survenue pendant l'incarcération de son fils. Sans le soutien d'Edmond, le vieil homme se retrouve livré à lui-même, incapable de se nourrir, et meurt de faim et de solitude.

Nous achevons notre comparaison en mentionnant un autre changement significatif dans l'œuvre de Moriyama Ena, révélant une adaptation aux normes sociales et culturelles contemporaines. Dans cette version, le lien de parenté entre Fernand et Mercédès est totalement

effacé, ce dernier n'est plus présenté comme le cousin de la jeune femme, mais simplement comme son rival amoureux. Cette réécriture témoigne d'une volonté de l'autrice de se conformer aux mœurs actuelles, où les relations amoureuses entre cousins peuvent aujourd'hui être perçues comme problématiques. Les éditions Nobi Nobi, elles, font le choix de conserver la relation de cousinage, restant ainsi fidèles au texte d'Alexandre Dumas. Cette décision s'inscrit dans leur démarche de transposition intégrale de l'œuvre, sans chercher à la lisser pour la faire correspondre aux idéaux modernes.

Cette comparaison nous a permis de définir comment l'objectif de l'éditeur influence les choix artistiques, donnant naissance à des œuvres distinctes malgré une inspiration romanesque commune. L'adaptation de Moriyama Ena est une réinterprétation libre, où le style graphique et les choix scénaristiques ont la possibilité de s'exprimer pleinement. À l'inverse, la version des éditions Nobi Nobi représente une démarche de conservation, cherchant à conserver l'œuvre originale avec précision pour en faciliter l'accès sans la trahir. Pourtant, au-delà de ces différences, les deux mangas partagent leur fidélité à la structure narrative d'Alexandre Dumas. Toutes deux utilisent directement des descriptions et des dialogues du texte source pour construire leur récit. Si des ajustements sont inévitables pour adapter le format, aucune des deux versions ne s'éloigne de l'intrigue voulue par l'auteur. Cela les distingue de nombreuses autres adaptations, cinématographiques tout particulièrement, qui prennent souvent la liberté de réinventer entièrement la trame.

b) Edmond Dantès : stéréotype du héros de shōnen ?

Bien qu'écrit durant le siècle précédent l'émergence de la bande dessinée japonaise, *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas correspond à certains schémas narratifs qui définissent aujourd'hui les grands mangas, en particulier ceux du shōnen. Cette parenté repose sur une structure du récit d'aventure et d'initiation que nous retrouvons dans cette œuvre. Au cœur de cette ressemblance se trouve la figure d'Edmond Dantès, un archétype de l'anti-héros moderne. Loin du personnage sans reproche, Dantès est un homme brisé qui choisit de renoncer à son humanité pour accomplir sa vengeance. Parallèlement, le roman s'articule comme un récit initiatique classique, structuré en phases distinctes rappelant les arcs narratifs qui se retrouvent fréquemment dans les mangas.

1. Le personnage anti-héros

Contrairement aux préjugés sur la culture populaire, souvent commentée comme présentant un univers manichéen opposant les bons aux méchants, les bandes dessinées japonaises sont peuplées d'anti-héros, car « c'est justement la porosité entre ces deux valences qui semble la plus appréciée »¹¹⁶. Littéralement, l'anti-héros se définit comme un protagoniste qui ne présente pas les caractéristiques propres au héros traditionnel¹¹⁷. Il n'est pas un personnage courageux, ni animé par un altruisme désintéressé, mais il n'en reste pas moins le point central du récit.

Cette attirance pour la complexité morale place l'anti-héros au cœur de la narration japonaise. Les lecteurs contemporains suivent l'errance de ces personnages perdus, à la recherche d'eux-mêmes, « affrontés aux tentations du pouvoir absolu et de la violence, d'un côté ; à la disparition de soi et à l'effondrement, de l'autre ». Le lecteur ne suit donc plus le héros pour sa perfection morale, mais pour sa vulnérabilité face à ses propres démons. Là où les générations précédentes pouvaient s'identifier à des modèles de vertu absolue, le public actuel préfère des personnages rongés par le doute et la contradiction.

Cette dynamique est particulièrement visible dans le genre shōnen (qui vise particulièrement le public adolescent masculin), pourtant à priori destiné à un jeune public souvent associé à des valeurs positives comme l'amitié. De nombreuses œuvres majeures du genre ont ainsi intégré des anti-héros dans leurs narrations. Nous pouvons prendre l'exemple de Light Yagami dans le manga *Death Note* (Tsugumi Ōba et Takeshi Obata, 2003) qui, bien qu'il soit le protagoniste, n'hésite pas à devenir un meurtrier au nom d'une justice utopique. De même, Lelouch Lamperouge dans *Code Geass* (Gorō Taniguchi et Ichirō Ōkouchi, 2006) est un stratège qui n'hésite pas à manipuler et à sacrifier des innocents pour atteindre ses objectifs politiques. Ces exemples démontrent bien que le manga est capable de déployer une psychologie complexe où le bien et le mal s'entremêlent. Le succès de ces deux œuvres est indéniable, le premier ayant été tiré à 30 millions d'exemplaires et le second ayant vu de nombreuses œuvres dérivées être créées. Cette popularité prouve que le lectorat, loin de chercher une évasion naïve, s'intéresse aux œuvres qui interrogent la morale et la nature humaine. Selon Julien Cueille, c'est en proposant un héros fragile, voire un anti-héros, que les œuvres peuvent accéder au rang de quasi-mythe¹¹⁸.

¹¹⁶ CUEILLE Julien, *op. cit.*, p. 182.

¹¹⁷ « Antihéros », dans *Larousse*, Éditions Larousse.

¹¹⁸ CUEILLE Julien, *op. cit.*, p. 121.

La genèse de l'anti-héros dans le manga repose souvent sur un événement catalyseur d'une grande violence, arrachant le personnage à son innocence initiale. Ces protagonistes sont précipités dans l'ombre par des expériences affreuses ayant, par exemple, « assassiné leurs parents ou été victimes d'ignobles complots »¹¹⁹. Les auteurs japonais semblent particulièrement attachés à cette dynamique, explorant une forme de « noblesse de l'échec »¹²⁰, où la grandeur du personnage réside dans la manière dont il incarne sa propre chute. Cette mécanique narrative place la violence humaine au cœur de la transformation du personnage. C'est la confrontation avec la cruauté du monde qui pousse l'anti-héros à rejeter les conventions morales¹²¹.

L'exemple de Lelouch Lamperouge dans *Code Geass* illustre parfaitement cette architecture du tragique. Son basculement ne naît pas d'une simple ambition, mais d'un traumatisme familial, l'assassinat de sa mère et l'indifférence de son père, l'empereur Charles zi Britannia. Ce dernier, loin de poursuivre les responsables, a utilisé cet attentat comme prétexte pour exiler au Japon le protagoniste et sa sœur mutilée et psychologiquement brisée. C'est précisément cette trahison paternelle qui provoque la colère de Lelouch. Son désir de vengeance est la réponse directe à une situation qui a détruit sa famille. La chute de Lelouch est ici double, avec la perte de son statut de prince et celle de sa confiance en l'humanité.

La trajectoire d'Edmond Dantès dans *Le Comte de Monte-Cristo* épouse les codes de l'anti-héros japonais précédemment décrits. Comme eux, Dantès perd son innocence à la suite d'une série d'expériences affreuses. Jeune marin prometteur sur le point de se marier, il est victime d'un complot organisé par ses proches jaloux. Cette expérience de la chute totale et injuste, tandis qu'il est enfermé dans les plus bas cachots du château d'If, constitue le traumatisme d'Edmond.

À l'instar de Lelouch trahi par son père (empereur et figure d'autorité), Dantès est abandonné par toutes les figures d'autorité qui auraient dû assurer sa sécurité. Son père meurt de faim pendant son incarcération, sa fiancée épouse l'un de ses ennemis, et la justice, représentée par Villefort, l'enferme à vie pour protéger sa propre carrière. Cette trahison provoque sa colère. Dantès se lance dans une quête qui, plus que de rétablir la vérité, lui permettra de se venger.

¹¹⁹ BOUISSOU Jean-Marie, *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, France : Éditions Philippe Picquier, 2014, pp. 212-2123.

¹²⁰ *Ibid.*, p. 216.

¹²¹ *Ibid.*, pp. 212-213.

Cette transformation illustre cette idée de « noblesse de l'échec » que nous avons déjà présentée. Dantès accomplit sa vengeance au prix de son humanité. Il manipule, pousse au suicide et provoque la mort d'un enfant. Il constate alors que sa quête l'a isolé et que sa vengeance risque de détruire des innocents, mais aussi le vengeur lui-même. Si ce dernier obtient une forme de rédemption finale, c'est après avoir pris conscience de sa propre noirceur.

2. Itinéraire d'initiation

Nous souhaitons ici définir la nature du récit qui unit *Le Comte de Monte-Cristo* et le manga, l'œuvre initiatique. Selon la définition de Léon Cellier, ce type de récit « nous fait participer à une évolution qui entraîne la modification radicale de la nature du héros »¹²². L'enjeu est la transformation du protagoniste, « l'œuvre initiatique est le drame d'une renaissance »¹²³. Dans cette architecture narrative, le héros doit accepter la destruction de son état antérieur, il lui faut « mourir pour renaître »¹²⁴. Cette mort est rarement littérale, elle correspond à l'effacement de l'identité passée. Cette phase est souvent vécue dans la souffrance ou l'isolement.

Dans les sociétés dites de tradition, l'initiation constituait un rite de passage social et religieux obligatoire, marquant le passage de l'individu de l'enfance à l'âge adulte. Or, le sujet moderne ne subit plus ces rites institutionnels et la disparition de cette initiation a créé un besoin de sens. Ce dernier ne se retrouvant plus dans la réalité sociale, c'est dans l'imaginaire culturel, et plus spécifiquement dans le manga, que l'initiation manquante se situe. Le manga devient ainsi un lieu où le lecteur contemporain peut vivre, par procuration, ce rite de passage essentiel à la construction sociale¹²⁵.

Ce genre narratif, souvent qualifié de *nekketsu*, est omniprésent dans l'univers du manga et il incarne une forme moderne du récit initiatique¹²⁶. Le schéma y est codifié, l'histoire débute avec un jeune enfant ou adolescent, simple de nature, souvent naïf, vivant dans un monde ordinaire. Le protagoniste est soudainement arraché de son quotidien par la rencontre avec un

¹²² CELLIER Léon, « Le roman initiatique en France au temps du Romantisme », dans *Parcours initiatiques*, Boudry-Neufchâtel : La Baconnière (« Langages »), 1977, p. 123.

¹²³ *Ibid.*

¹²⁴ *Ibid.*

¹²⁵ VINCENT Frédéric, « La structure initiatique du manga : une esquisse anthropologique du héros », dans *Sociétés*, n° 106, 2009, p. 60.

¹²⁶ CUEILLE Julien, *op. cit.*, p. 141.

maître ou par la révélation d'une voix divine. Cette rencontre, appel de l'aventure, va structurer tout son parcours¹²⁷.

Ce voyage initiatique est avant tout une école de vie. À travers les épreuves et les rencontres, le héros apprend des valeurs humaines fondamentales, telles que l'amitié ou la liberté. Le héros « meurt » en perdant sa naïveté d'enfance pour « renaître » en adulte conscient de sa place dans le monde¹²⁸.

Dans le récit initiatique, la rencontre avec le maître constitue le point central, le moment de bascule où le destin du héros se dessine. Ce personnage endosse la responsabilité de préparer le protagoniste, non seulement physiquement, mais aussi spirituellement¹²⁹. Il est celui qui transmet le savoir et qui donne les clés pour comprendre les enjeux de sa quête. Le mentor donne un sens à la souffrance et au sacrifice, permettant à la « mort » symbolique du héros de s'effectuer. Cependant, cette relation nécessite nécessairement une séparation. Si le maître éclaire le chemin, l'accomplissement final du héros ne peut concerner que lui seul. La véritable initiation exige que l'élève s'approprie le savoir pour l'incarner à sa manière¹³⁰. L'effacement du maître, qu'il prenne la forme d'un départ volontaire ou d'une disparition tragique, est le signe que l'initiation est accomplie.

Bounthavy Suvilay et Édith Taddei ont identifié cette dynamique sous le terme de « manga d'apprentissage »¹³¹, qu'elles rapprochent des grands récits du patrimoine littéraire occidental. Elles illustrent le phénomène en utilisant le manga *Naruto* (Masashi Kishimoto), ce qui leur permet de mettre en lumière le fait que la réussite de l'initiation ne dépend pas de l'obéissance stricte aux consignes du maître, mais aussi de la capacité de l'élève à les transgresser. En décrivant l'épreuve finale subie par les élèves dans *Naruto*, elles présentent un schéma dans lequel les héros doivent s'émanciper de la tutelle de leurs mentors pour accomplir leur destin. En effet, ceux-ci ne sont admis comme ninjas qu'après avoir désobéi à l'interdiction de partager leur repas avec leur camarade de classe, prouvant ainsi que faire preuve d'esprit d'équipe est plus important que suivre aveuglément les règles du professeur¹³².

¹²⁷ VINCENT Frédéric, *op. cit.*, p. 60.

¹²⁸ *Ibid.*

¹²⁹ *Ibid.*, p. 61.

¹³⁰ BOUISSOU Jean-Marie, *op. cit.*, p. 213.

¹³¹ SUVILAY Bounthavy, TADDEI Edith. « Les mangas : Faire entrer les lectures privées à l'école et les constituer en objets littéraires », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, p. 81.

¹³² *Ibid.*, p. 85.

Le manga *My Hero Academia* (Kōhei Horikoshi, 2014) offre une illustration de cette dynamique d'initiation où la transmission du pouvoir est indissociable d'une épreuve physique et douloureuse. Dans cet univers où la quasi-totalité de la population naît avec un « Alter » (un super-pouvoir), le protagoniste, Izuku Midoriya, se distingue par une absence totale de capacité. Sa rencontre avec All Might, le plus grand héros de ce monde, marque le début de son initiation. Cependant, ce mentor ne se contente pas de lui offrir son pouvoir, le « One For All », il impose à son élève une préparation physique extrême (voir image page suivante).



My Hero Academia, vol. 1, Kōhei Horikoshi, p. 76.

Cette phase illustre parfaitement le principe de la « mort » de l'ancien soi pour préparer la renaissance. Avant même de recevoir la moindre puissance, le protagoniste doit subir un entraînement de plusieurs mois, destiné à préparer son corps à contenir l'énergie de l'Alter. Cette transformation est radicale, le garçon fragile développe une musculature et change

totalemment d'apparence. La réception du pouvoir est elle-même vécue dans la douleur, chaque utilisation provoquant des fractures.

Le destin de son maître, All Might, suit la trajectoire classique de l'effacement progressif. Bien qu'il ne disparaisse pas immédiatement de la narration, il s'éclipse en perdant son pouvoir au fur et à mesure que celui-ci se transfère intégralement à son élève. Cette perte de puissance du mentor est directement liée à l'augmentation de la puissance du disciple. Ce passage de relais, marqué par la souffrance physique et le déclin du mentor, se situe dans l'idée que l'accomplissement du héros est bien un processus solitaire qui ne peut s'effectuer que dans une autonomie totale.

Ce schéma initiatique est aussi présent dans *Le Comte de Monte-Cristo*, se révélant lors de son passage dans la prison du Château d'If. Pour Edmond Dantès, cette incarcération incarne une chute permettant sa mort symbolique. Trahi par ses proches, son amour et son avenir lui ayant été dérobés, Dantès est officiellement enterré vivant. Son existence sociale est effacée, le marin naïf disparaît pour laisser place à une nouvelle version de lui-même. C'est précisément dans cet anéantissement que se trouve la possibilité de l'initiation.

Le Château d'If remplit parfaitement la fonction d'un lieu sacré et isolé nécessaire au récit initiatique. Il s'agit d'un espace de séparation, une enceinte « marquant bien la séparation du reste du monde »¹³³, où le profane ne peut pénétrer et d'où le détenu ne peut s'échapper. Cet isolement géographique et social coupe le protagoniste de ses attaches et le plonge dans le monde de l'inconnu. La séparation avec le monde des vivants est la condition de sa métamorphose, il faut qu'il soit coupé de tout pour être prêt à accueillir le changement.

C'est au sein de ce cachot isolé qu'Edmond Dantès fait une rencontre déterminante avec l'Abbé Faria, figure archétypale du maître initiatique. Plus qu'un mentor qui ne transmettrait que des compétences techniques, Faria devient une seconde figure paternelle pour le protagoniste, remplissant un rôle de « père spirituel »¹³⁴. Doté lui-même de grands mérites spirituels et d'un savoir encyclopédique, l'Abbé incarne la sagesse qui va permettre au héros de « transcender son état »¹³⁵ premier. Cette relation illustre la dynamique de l'initiation, le maître préparant le disciple à recevoir un héritage. En mourant dans les bras de son élève après

¹³³ JOUHARI Lynda, *Quête identitaire et initiation dans Le comte de Monté-Cristo d'Alexandre Dumas : analyse structurelle et thématique du récit*, mémoire dirigé par JACQUES Georges, Université catholique de Louvain, 2006, p. 41.

¹³⁴ VINCENT Frédéric, *op. cit.*, p. 44.

¹³⁵ *Ibid.*, p. 45.

lui avoir transmis la connaissance et la clé de son trésor, il accomplit sa mission et laisse Dantès seul face à sa quête. La mort de Faria marque la fin de l'apprentissage et le début de l'action, l'élève devant accomplir sa renaissance dans le monde extérieur.

L'évasion d'Edmond Dantès du Château d'If, en plus de marquer un retour à la liberté, est l'aboutissement concret du processus initiatique. Le protagoniste présente une métamorphose totale, à la fois physique et psychique. À la place du jeune homme naïf qui s'était fait emprisonner quatorze ans plus tôt se tient un homme nouveau, dont l'apparence extérieure reflète la transformation intérieure¹³⁶. Cette métamorphose trouve son apogée dans l'abandon de son patronyme. Le nom « Edmond Dantès » est abandonné, il doit mourir avec le jeune homme qu'il était avant. En adoptant le titre de Comte de Monte-Cristo, le protagoniste permet sa seconde naissance.

Cette métamorphose fait de lui un être « supérieur à ses semblables »¹³⁷, se posant en agent de la Providence. Cette suprématie est directement liée à l'initiation subie dans l'isolement du Château d'If. La connaissance et la richesse ont permis de créer cet homme nouveau¹³⁸. L'accumulation encyclopédique de savoirs et la possession d'un trésor lui permettent de transcender le statut d'homme limité. Cette maîtrise élève le Comte au-dessus de la condition humaine commune.

Cette supériorité se manifeste concrètement par l'acquisition de pouvoirs qui semblent surnaturels, transformant le Comte en une figure quasi-magique aux yeux de son entourage¹³⁹. Tout d'abord, il dégage un magnétisme puissant qui attire irrésistiblement les autres vers lui. Ensuite, il semble doté de la capacité de deviner les pensées de ses interlocuteurs, fruit de sa compréhension profonde de la psychologie humaine. Enfin, il possède une maîtrise du temps qui semble ne plus avoir d'emprise sur lui¹⁴⁰. Ces pouvoirs ne sont pas magiques au sens littéral, mais ils sont la conséquence directe de la connaissance acquise durant l'initiation. Pour le monde profane qui l'entoure, le Comte de Monte-Cristo apparaît comme un être doté de facultés divines.

¹³⁶ VINCENT Frédéric, *op. cit.*, p. 16.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 46.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 79.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 46.

¹⁴⁰ *Ibid.*, p. 80.

3. Pertinence pédagogique

La mise en lumière des convergences thématiques entre *Le Comte de Monte-Cristo* et de nombreux mangas nous offre un argumentaire pour justifier l'introduction de l'adaptation manga de l'œuvre d'Alexandre Dumas en milieu scolaire. Loin d'être une simplification du texte original, le support manga agit ici comme un révélateur des mécanismes narratifs du roman, permettant de rendre accessibles aux élèves des concepts littéraires complexes.

Notre analyse a démontré que Dumas utilise les mêmes codes que le shōnen moderne, avec l'utilisation d'un anti-héros brisé, d'une quête de vengeance, et la présence d'une structure initiatique et de la figure du mentor. En partant de la culture manga, déjà familière pour une grande partie des élèves, l'enseignant peut établir un pont vers les classiques. Tout en désacralisant le roman, cela valide le goût des élèves pour la culture populaire, en leur prouvant que ces récits s'inscrivent dans une tradition littéraire. Le manga devient ainsi une porte d'entrée vers une œuvre autrement difficilement accessible.

Ainsi, l'adaptation en manga de cette œuvre ne peut être réduite à une simple traduction formelle d'un texte classique vers un support illustré plus accessible. Elle permet de révéler une concordance structurelle et thématique rendant cette transposition naturelle. Loin d'être une œuvre étrangère aux codes du neuvième art, le roman de Dumas en partage certains concepts narratifs. Ainsi, lorsque l'élève découvre cette adaptation, il ne se contente pas de lire une version simplifiée d'un classique scolaire, il retrouve des ressorts narratifs déjà présents dans sa propre culture personnelle. Cela transforme l'acte de lecture, car le roman n'est plus perçu comme distant, mais comme l'ancêtre de lectures qui le passionnent déjà.

Partie 2 : enquête et étude de cas

Chapitre 1 : cadrage méthodologique

La vérification de nos hypothèses de recherche, relatives au potentiel du manga comme médiateur de lecture, a nécessité la mise en place d'une démarche méthodologique mixte. Celle-ci combine une approche quantitative, visant à dresser un panorama large des pratiques de lecture des élèves et une approche qualitative, centrée sur l'observation de la mise en œuvre d'un dispositif didactique. Ce choix nous permet de croiser les données avec, d'un côté, un questionnaire qui mesure des tendances générales à l'échelle d'un public étendu, et, de l'autre côté, une étude de cas permettant d'analyser les mécanismes concrets de l'apprentissage.

La première phase de notre investigation a reposé sur l'administration d'un questionnaire diffusé auprès d'élèves de l'enseignement secondaire en Fédération Wallonie-Bruxelles. Le choix de cet outil, plutôt que celui d'entretiens individuels directs avec un échantillon restreint d'élèves, répond à une volonté de représentativité. En effet, si l'entretien individuel constitue une méthode qui permet d'explorer des trajectoires intimes de lecture, sa lourdeur de mise en œuvre restreint considérablement le nombre de participants. Réaliser une série d'entretiens aurait impliqué un temps de collecte et de traitement disproportionné par rapport au nombre de données récoltées.

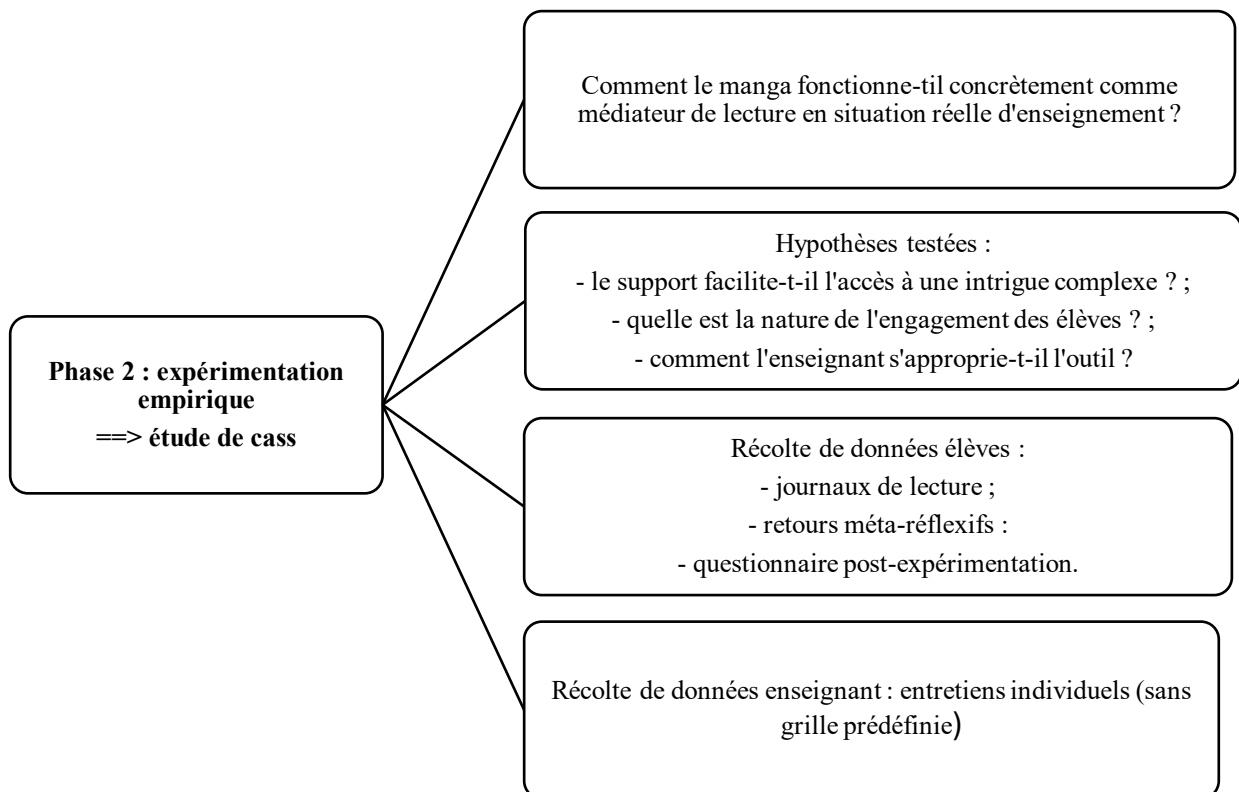
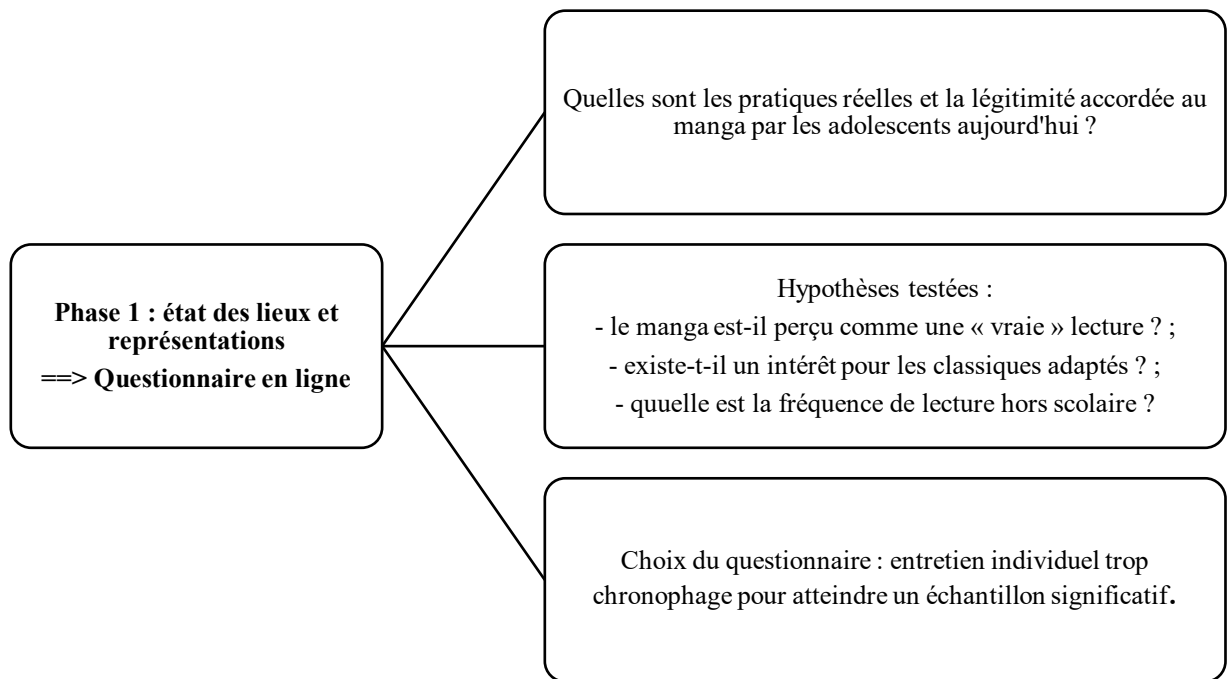
À l'inverse, le questionnaire est un outil pertinent pour atteindre rapidement un public large et hétérogène et il nous a permis de recueillir 181 réponses exploitables. Cette méthode nous a permis de toucher des élèves issus d'établissements variés, de milieux socio-économiques différents et de niveaux d'enseignement divers sans être contrainte par les limites géographiques ou temporelles que demande la rencontre physique individuelle. Ce choix est lié à notre objectif de dépasser le stade du cas isolé pour dégager des tendances concernant le rapport des jeunes au manga et à la lecture. En privilégiant l'ampleur de l'échantillon, nous avons cherché à obtenir une vision la plus fidèle possible des pratiques culturelles des jeunes, afin de contextualiser notre expérimentation de terrain et de vérifier si les observations faites sur un petit groupe d'élèves concordent avec une échelle plus large.

Si la première phase quantitative a permis de situer notre recherche dans un contexte large, la seconde phase, qualitative, a observé la réalité concrète de l'intégration du manga en classe. Cette étape repose sur l'expérimentation dans quatre classes distinctes d'une séquence didactique autour de l'adaptation en manga du *Comte de Monte-Cristo*. Nous avons croisé plusieurs sources de données émanant à la fois des élèves et des enseignants afin d'affiner notre analyse.

Concernant les élèves, notre démarche a concerné à la fois leur engagement immédiat et leur réflexion à posteriori. Nous avons eu accès à leurs journaux de lecture tenus tout au long de la séquence. Il s'agit d'une trace de la réception de l'œuvre. Une partie des élèves nous a également fourni une analyse réflexive sur la séquence elle-même. Cet exercice leur a permis d'interroger les apprentissages réalisés et nous a donné une vision de la conscience que les élèves ont de leur propre démarche d'apprentissage. Enfin, un questionnaire post-expérimentation a été administré à tous les élèves à l'issue de la séquence. Cet outil a servi à quantifier l'adhésion globale au dispositif. Il offre une vision d'ensemble des retours, permettant de vérifier si les tendances observées dans les journaux de lecture se confirment dans le groupe-classe.

Pour recueillir le point de vue des enseignants, nous avons opté pour la réalisation d'entretiens individuels avec chacun des trois enseignants ayant participé à l'expérimentation. Toutefois, contrairement aux outils standardisés utilisés avec les élèves, nous avons fait le choix délibéré de ne pas structurer ces échanges au sein d'une grille d'entretien rigide. Cette décision méthodologique est liée à la richesse des données déjà collectées et aux réalités du terrain.

D'une part, ce choix s'explique par le nombre de données issues des autres dispositifs. Ayant déjà récolté une masse importante d'informations via nos deux questionnaires, les entretiens avec les enseignants avaient plutôt pour objectif de leur permettre de s'exprimer librement sur leur vécu. Nous n'avons pas voulu instaurer un cadre trop rigide qui aurait pu brider une parole spontanée. D'autre part, cette flexibilité s'est imposée comme une nécessité face aux contraintes contextuelles de la collecte. Ces échanges ont eu lieu durant les temps libres des enseignants et ont été sujets à des interruptions conséquentes rendant impossible le suivi linéaire d'une grille de questions. Le format libre nous a ainsi permis de maintenir la fluidité de la conversation malgré ces ruptures.



Bien que la démarche méthodologique déployée dans notre travail vise à croiser des regards quantitatifs et qualitatifs pour offrir une analyse solide, nous devons en reconnaître les limites inhérentes. La validité de nos conclusions doit être interprétée en prenant en compte certaines contraintes liées aux outils de collecte et à la taille de nos échantillons.

La première limite concerne l'utilisation de questionnaires. Bien que cet outil ait l'avantage de toucher un public large, il impose par nature un cadre de réponse prédéfini. Les réponses que nous avons proposées aux élèves constituent un filtre qui peut, dans une certaine mesure, s'éloigner de la réalité. Il est probable que certains ressentis des jeunes ne trouvent pas d'équivalent exact dans les options soumises, les contraignant à sélectionner la réponse « la moins inadéquate » plutôt que leur pensée réelle.

Une seconde limite réside dans le nombre de participants à notre étude de cas. L'expérimentation du dispositif pédagogique autour du *Comte de Monte-Cristo* a été menée auprès de quatre classes, soit un total de 93 élèves. Cela nous permet une analyse des processus d'apprentissage, mais ce nombre reste insuffisant pour prétendre à une représentativité statistique de l'ensemble des élèves de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Il y a beau y avoir une certaine diversité des profils rencontrés (milieux socio-économiques, niveaux de compétence, rapport préalable à la lecture) dans ces quatre groupes, ces derniers ne peuvent refléter celle de tout le paysage scolaire.

Ainsi, les conclusions que nous tirons de cette mise en œuvre ne peuvent être considérées comme des vérités générales. Elles démontrent qu'une telle approche peut fonctionner dans des conditions données, mais elles ne garantissent pas son application systématique. Il s'agit d'une première proposition didactique, dont la transférabilité reste à vérifier. La conscience de ces limites ne remet pas en cause la pertinence de nos observations, mais nous invite à la prudence quant à leurs interprétations. Nos résultats ouvrent des pistes de réflexion mais des investigations doivent être menées sur des échantillons plus grands afin de confirmer les effets observés.

Chapitre 2 : enquête sur les pratiques de lecture des jeunes

a) Présentation de l'enquête : objectifs, public et outils

Nous avons conçu une enquête afin d'analyser le lien complexe qui existe entre les élèves et la lecture, avec un focus particulier sur le manga. Il ne s'agit pas d'un simple constat de pratiques, l'objectif central de notre étude est d'évaluer en amont la pertinence de notre outil pédagogique. Nous souhaitons comprendre si l'utilisation en classe de mangas adaptant des œuvres classiques de la littérature peut amener les élèves à s'approprier les classiques autrement.

Notre étude s'adresse à des élèves de l'enseignement secondaire en Belgique francophone, âgés de 12 à 19 ans. Pour atteindre ces derniers, nous avons diffusé l'enquête sur les réseaux sociaux afin de toucher les jeunes dans un espace plus personnel. Parallèlement, nous avons opté pour une approche plus institutionnelle, en faisant appel à des enseignants qui ont eux-mêmes présenté l'enquête à leurs classes, permettant ainsi une diffusion dans le milieu scolaire. Cela nous a permis de recueillir 181 réponses.

L'analyse des résultats de cette enquête doit impérativement tenir compte de biais propres au public interrogé :

Tout d'abord, nous devons prendre en compte les limites cognitives et la stratégie de « *satisficing* »¹⁴¹ chez les répondants adolescents. La théorie du développement cognitif de Piaget souligne le fait que :

[...] functions related to language, literacy and memory continue to develop throughout childhood and adolescence, potentially affecting a young respondent's ability to answer a survey question well¹⁴².

Traduction personnelle :

[...] les fonctions liées au langage, à la littératie et à la mémoire continuent de se développer tout au long de l'enfance et de l'adolescence, affectant potentiellement l'habileté d'un jeune répondant à répondre correctement à une question d'enquête.

¹⁴¹ BELL Alice, « Designing and testing questionnaires for children », dans *Journal of Research in Nursing*, vol. 12, 2007, p. 462.

¹⁴² *Ibid.*

Les adolescents ont tendance à adopter une stratégie de *satisficing* lorsqu'ils font face à un exercice qui exige une certaine complexité cognitive, telle qu'une enquête. Ce terme désigne un comportement où le répondant tente d'atteindre le plus rapidement possible une réponse. Cela peut se traduire par le choix de la première option d'une liste ou par une tendance à répondre positivement à toutes les questions¹⁴³.

Pour garantir la qualité de nos résultats, nous avons ainsi dû écarter certaines réponses présentant une utilisation de cette même stratégie. L'article de Bell explique que « [...] les enfants qui s'ennuient ou sont désengagés peuvent chercher à atteindre cette stratégie de satisfaction en optant pour l'option du "je ne sais pas" lorsque cela est possible »¹⁴⁴ (traduction personnelle). Cela s'applique à certains de nos jeunes répondants qui, lors de questions ouvertes demandant un vrai effort de réflexion, ont systématiquement répondu qu'ils ne savaient pas. Ce n'est pas qu'ils n'ont pas d'avis, mais ils ont utilisé cette réponse comme échappatoire pour finir l'enquête au plus vite. Nous avons donc dû retirer ces réponses afin d'écarter des données biaisées.

Ensuite, nous devons prendre en compte le fait que la méthode de diffusion de l'enquête, reposant en partie sur des écoles pour atteindre le public adolescent, a pu induire un biais lié au caractère obligatoire de la tâche. Pour de nombreux élèves, il est possible que la participation n'ait pas été vécue comme quelque chose de volontaire, mais comme une contrainte scolaire. Cette perception a pu aggraver la stratégie de *satisficing* décrite précédemment.

Un répondant forcé de participer sans adhésion au projet voit sa motivation baisser. L'objectif n'est plus pour lui de fournir une réponse réfléchie, mais d'achever la tâche le plus rapidement possible. Dans ce contexte, les élèves risquent de survoler les questions et de sélectionner les options demandant le moins d'effort pour en finir avec l'enquête. Ce contexte a ainsi pu engendrer un taux certain de réponses non pertinentes.

Enfin, la diffusion de l'enquête via les réseaux sociaux a introduit dans nos réponses un biais d'auto-sélection. Contrairement à une démarche contrôlée qui propose un échantillonnage probabiliste, les enquêtes en ligne reposent sur le volontariat des internautes¹⁴⁵. Dans le contexte spécifique de notre étude portant sur le manga, la diffusion publique a probablement favorisé une surreprésentation d'élèves déjà passionnés par ce médium. Il est tout à fait plausible que

¹⁴³ BELL Alice, *op. cit.*

¹⁴⁴ *Ibid.*

¹⁴⁵ Cf. BETHLEHEM Jelke, « Peut-on établir des statistiques officielles à partir d'enquêtes en ligne reposant sur le principe de l'autosélection ? », dans *Recueil du Symposium 2008 de Statistique Canada*, 2008.

les amateurs de manga, se sentant directement concernés par le sujet, aient consacré plus d'énergie à l'enquête que les autres. Nous ne pouvons pas calculer l'impact de ce biais dans nos réponses, les probabilités étant inconnues¹⁴⁶.

Cependant, la structure mixte de notre collecte de données a l'avantage de permettre d'atténuer partiellement ce biais. La participation obligatoire d'élèves en contexte scolaire inclut effectivement les élèves indifférents au manga qui se seraient autoexclus sur les réseaux sociaux. La présence de ce groupe, bien qu'elle implique une stratégie de *satisficing*, permet de rétablir une moyenne plus proche de la réalité globale de cette génération.

La prise en compte de ces trois biais méthodologiques impose donc une lecture prudente des résultats de cette enquête. Les chiffres obtenus ne doivent pas être interprétés comme le reflet fidèle des pratiques de lecture de l'ensemble de la jeunesse.

b) Présentation et analyse des résultats

Notre enquête (voir annexe 2 : questionnaire général) a pour objectif d'observer concrètement le lien que les élèves entretiennent avec la lecture personnelle dans leur quotidien, en identifiant leurs habitudes et préférences de lecture. Au-delà de la lecture traditionnelle, notre étude s'intéresse à l'engouement des jeunes pour le manga. Il s'agit ici d'analyser la vision que les jeunes ont de cette forme spécifique et d'évaluer sa légitimité en tant que lecture institutionnalisée. Le manga, souvent considéré comme un loisir extrascolaire, peut-il être envisagé en tant qu'outil pédagogique dans un contexte scolaire par les répondants ?

Ce questionnaire a été structuré en cinq axes thématiques progressifs, chacun visant une dimension spécifique de notre problématique.

Le premier axe vise le profil et les pratiques générales de lecture. Ce premier bloc interroge le temps hebdomadaire consacré à la lecture, le type de support préféré (roman, BD, manga, webtoon, presse), l'objectif principal de la lecture (apprendre, se divertir, s'identifier) et le moment privilégié pour la lecture de divertissement. Nous visons ici à quantifier les pratiques concrètes pour nuancer le discours sur la « crise de la lecture ». Cet axe permet de situer le manga par rapports à d'autres supports et de définir sa fonction principale aux yeux des jeunes.

¹⁴⁶ *Ibid.*

Ensuite, nous nous intéressons à la légitimité culturelle du manga et la pression sociale que peuvent ressentir les élèves. Ils sont interrogés sur l'équivalence entre lire un manga et lire un livre, la fréquence à laquelle ils ont entendu dire que « le manga n'est pas de la vraie lecture », la place du manga dans leurs lectures, et la visibilité de cette pratique dans leur entourage (amis, famille, professeurs). Cette partie cherche à mesurer le décalage entre la pratique intime et la reconnaissance sociale. Il s'agit d'interroger l'illégitimité du manga et la manière dont elle a pu être internalisée chez les élèves eux-mêmes.

Le troisième axe se concentre sur l'intérêt des répondants pour les classiques adaptés. Cette section sonde l'intérêt des élèves pour des adaptations de classiques en manga, avec leurs motivations ou leurs freins. Nous y vérifions aussi si la lecture d'une telle adaptation a déjà donné envie de lire l'œuvre originale. Cet axe est en rapport direct avec notre hypothèse centrale : le manga peut-il servir de « cheval de Troie » vers les classiques ? Nous pouvons y identifier les sources de motivation (l'accessibilité, le visuel), mais aussi les obstacles (la peur de la simplification) qui pourraient motiver ou entraver l'intégration de ce support en classe.

Le quatrième axe concerne la pertinence didactique perçue par les élèves. Ils doivent se positionner (de « pas du tout d'accord » à « tout à fait d'accord ») sur une série d'affirmations concernant les bénéfices potentiels du manga en classe. Les propositions sont un vocabulaire plus facile, une motivation accrue, un goût pour la lecture, une aide à la visualisation par le dessin, une rapidité de lecture, un intérêt pour la comparaison des œuvres et un aspect de nouveauté par rapport aux lectures scolaires habituelles. Nous voulons recueillir l'avis des élèves sur les intérêts pédagogiques du support.

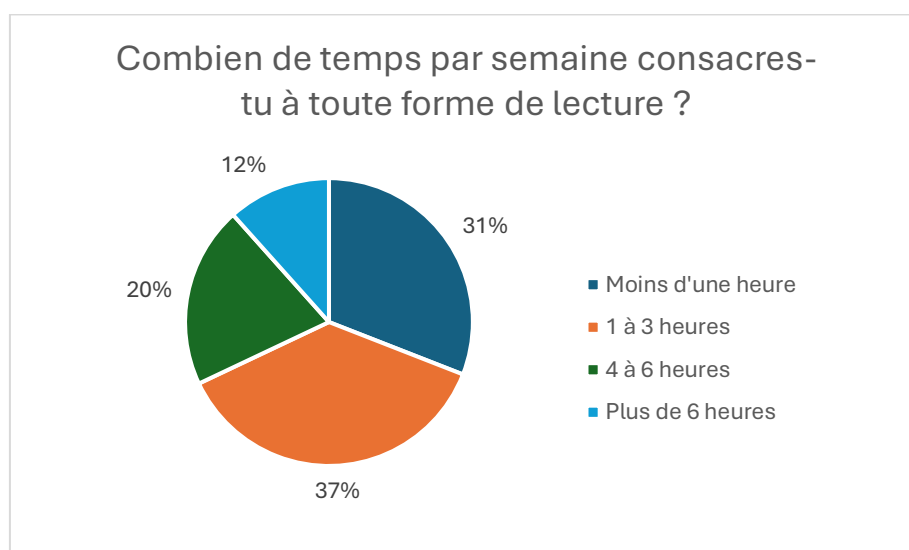
Enfin, le cinquième axe interroge à l'inverse les limites de la pertinence didactique de l'utilisation en classe d'adaptations en manga. Les élèves évaluent ici les risques potentiels. Les propositions sont une perte de détails de l'œuvre originale, un appauvrissement du vocabulaire, une incapacité à lire de longues œuvres, une mauvaise préparation aux examens/études supérieures, un risque de ne plus lire les originaux, une absence de sentiment de gratification, une frustration des amateurs de romans, et une idée que le manga ne nécessiterait pas d'aide professorale. Cette partie nous permet de nuancer l'enthousiasme théorique via une évaluation des craintes. Elle révèle la conscience qu'ont les élèves des enjeux scolaires.

1. Présentation des répondants

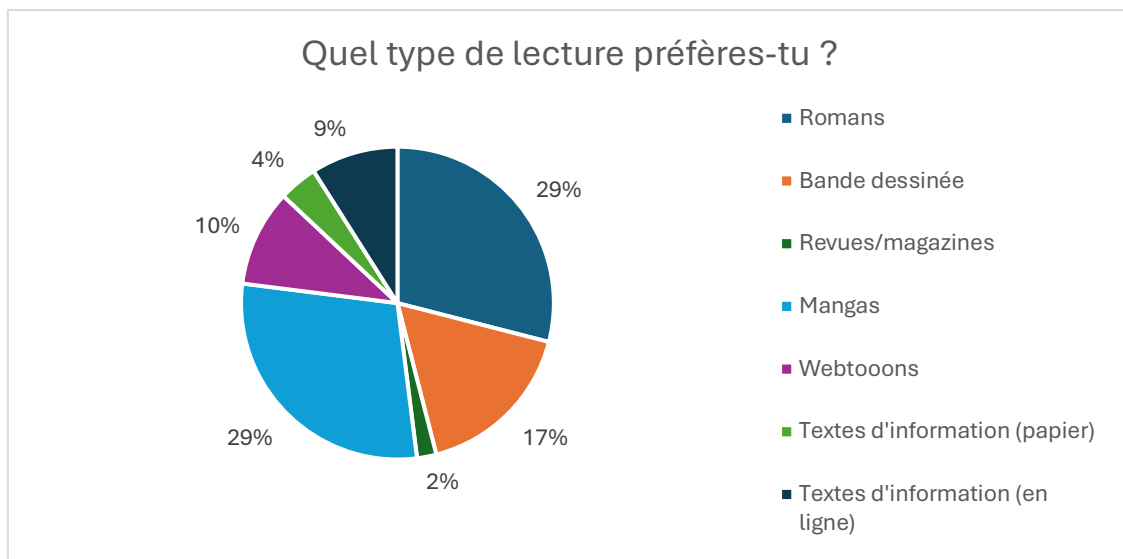
L'enquête (voir annexe 3 : réponses au questionnaire général) a recueilli les réponses de 181 élèves âgés de 12 à 19 ans. La répartition par âge est relativement homogène sur l'ensemble du cycle secondaire, avec une légère surreprésentation des élèves de 17 ans (22%), tandis que ceux de 19 ans ne constituent que 2% de l'échantillon. Concernant le genre, la participation est majoritairement féminine avec 52%, contre 38% de garçons. Enfin, le profil scolaire des répondants reflète une dominance de l'enseignement général (72%).

2. Lien à la lecture

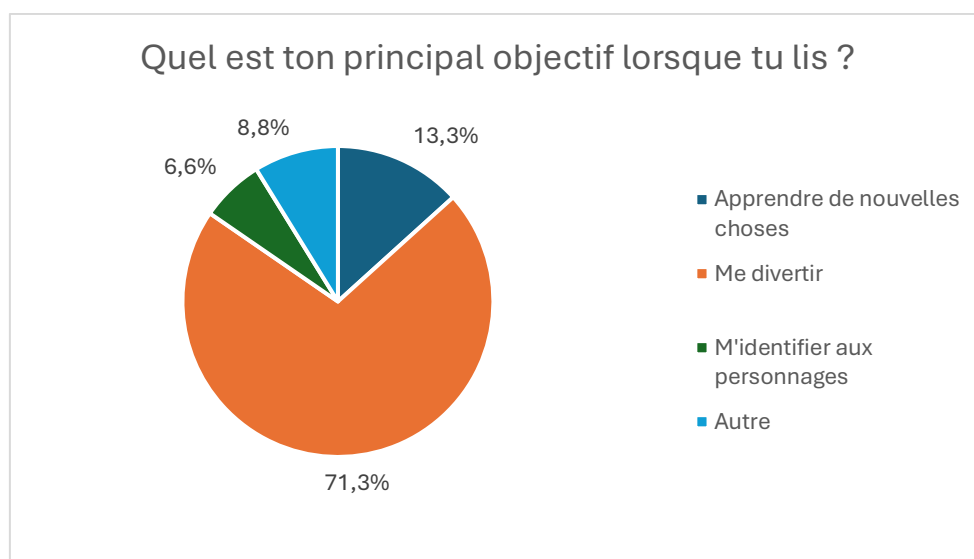
Cette partie de l'enquête vise à mesurer concrètement la place de la lecture dans le quotidien des jeunes, en dehors de toute obligation scolaire, et à nuancer le discours récurrent selon lequel « les jeunes ne lisent plus ».



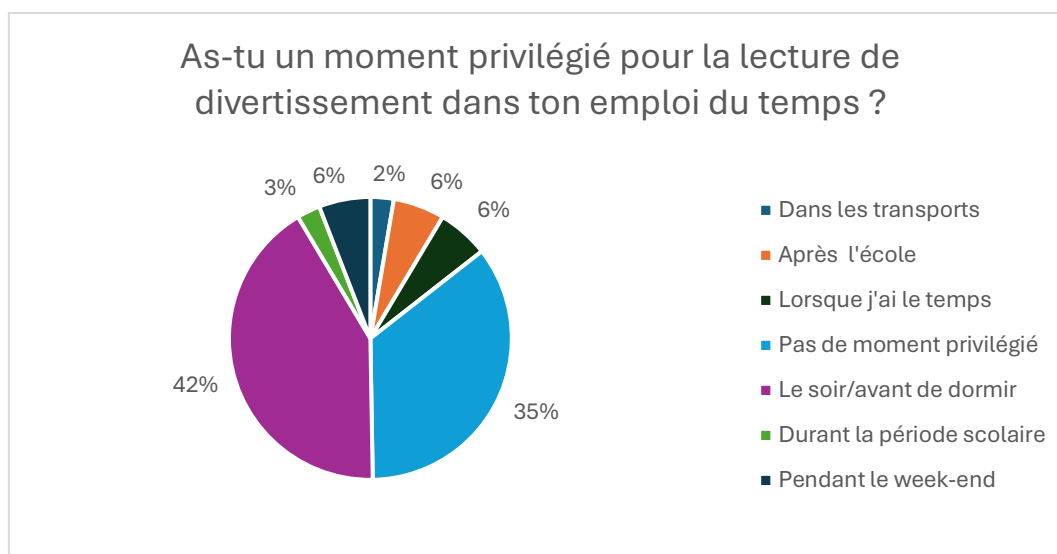
Lorsque nous interrogeons les élèves sur le temps hebdomadaire dédié à la lecture, 31% déclarent y consacrer moins d'une heure, tandis que 37% lisent entre une et trois heures. Plus significatifs encore, 32% des répondants (20% pour quatre à six heures et 11% pour plus de six heures) affirment dépasser les trois heures de lecture par semaine. Ces chiffres semblent contredire l'affirmation d'une désertion totale de la lecture par les jeunes. Si une partie des jeunes lit peu, une majorité active continue à consacrer plusieurs heures par semaine à cette activité.



La question de préférence de support révèle une équivalence entre le roman traditionnel et le manga, tous deux cités par 29% des répondants. La bande dessinée arrive ensuite avec 17%. Cette parité entre roman et manga indique que le support papier classique ne s'efface pas avec la nouveauté, mais coexiste avec elle. Le manga n'est pas une lecture qui remplace, mais un choix qui accompagne le roman dans les préférences des jeunes.



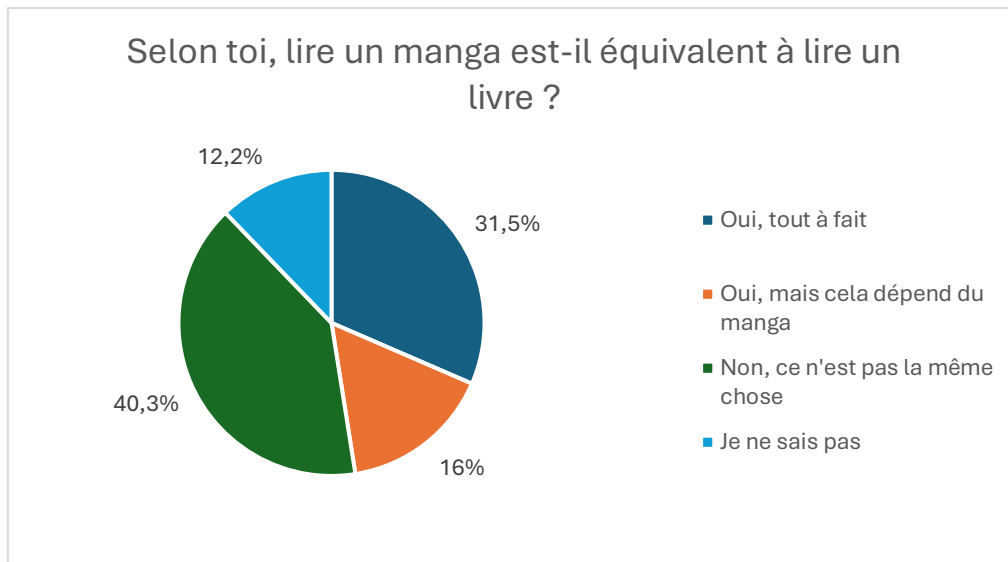
L'objectif principal lors de la lecture chez les répondants est clairement le divertissement (71,3%), loin devant la volonté d'apprendre (13,3%), qui est pourtant la deuxième réponse la plus choisie. Ce résultat souligne le fait que la lecture est avant tout perçue par les jeunes comme un loisir et comme un moment de plaisir personnel. L'aspect instructif, bien que présent, reste secondaire dans leur démarche de lecture. Cela invite à repenser l'approche pédagogique car, pour encourager la lecture, il pourrait être pertinent de s'appuyer sur cette dimension ludique de divertissement.



Enfin, concernant le moment privilégié pour la lecture de divertissement, 42% des élèves indiquent le soir ou avant de dormir, tandis que 35% ne dégagent pas de moment spécifique. La lecture s'inscrit souvent dans un rituel de fin de journée, lors d'un temps dédié à la détente avant le sommeil. Il faut noter que la lecture de plaisir s'inscrit ici dans une sphère strictement personnelle, nettement distincte du cadre scolaire. Seulement 3% des répondants associent ce type de lecture à un contexte d'apprentissage. Cette pratique se déroule majoritairement au domicile, espace privilégié où l'élève retrouve son autonomie dans son choix de lecture. Cette localisation à la maison souligne le fait que la lecture de divertissement est majoritairement vécue comme étant à l'abri du regard institutionnel.

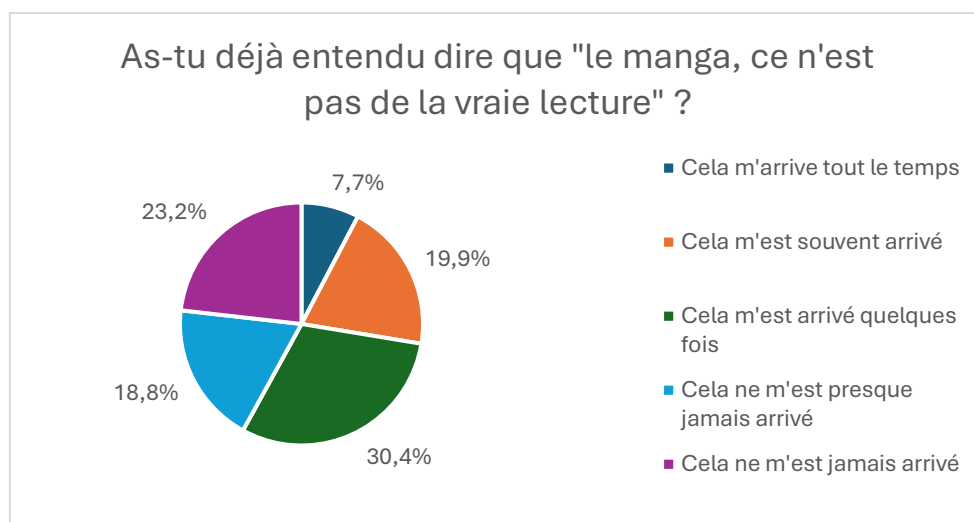
3. Vision du manga

La partie suivante de notre enquête explore la place spécifique du manga dans les habitudes de lecture des jeunes. Il s'agit d'abord de comprendre comment les élèves perçoivent eux-mêmes ce support. Le considèrent-ils comme une lecture à part entière ou comme un objet inférieur au livre traditionnel ? Ensuite, l'analyse se tourne vers la réception sociale de cette pratique. Alors que le manga connaît un engouement certain depuis quelques années, sa légitimité reste souvent sujette à débat. Nous souhaitons avoir un aperçu du décalage possible entre le plaisir des jeunes et la vision parfois critique que peut avoir leur entourage.

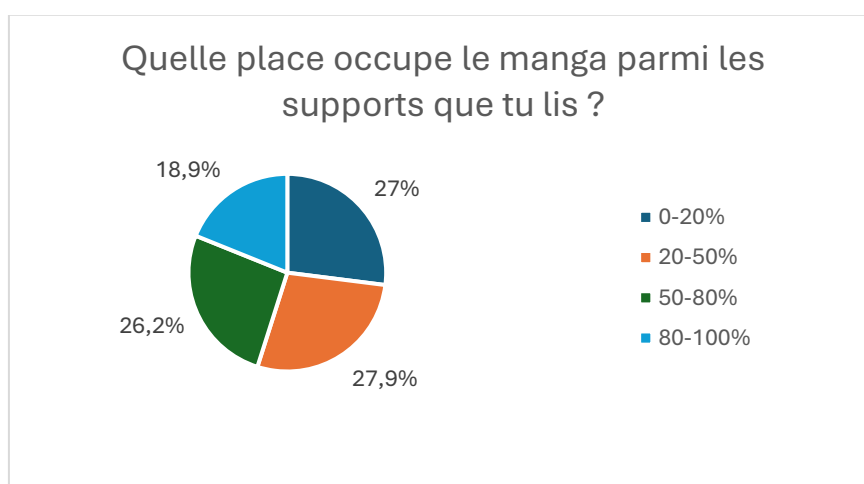


À la question de l'équivalence entre lire un manga et lire un livre, 31,5% considèrent les deux actes comme étant strictement équivalents, tandis qu'une majorité relative de 40,3% pense qu'il ne s'agit pas de la même chose. Parmi les défenseurs de l'équivalence, pour 36% des répondants, l'argument principal repose sur l'acte même de lire le texte. Selon eux, le processus cognitif de lecture suffit à justifier la reconnaissance du manga en affirmant, par exemple, que « toute forme de lecture reste de la lecture ». Les 17% restants mettent l'accent sur la valeur réflexive et les apports du manga par rapport au roman, insistant par exemple sur la profondeur de certaines œuvres : « un manga a tout autant de profondeur qu'un livre et utilise d'autres procédés pour se faire comprendre et devenir intéressant ».

À l'inverse, ceux qui refusent l'équivalence entre le manga et le roman utilisent majoritairement, avec 35% de réponses, le critère de la présence d'images et de l'absence de texte continu. Pour 22% d'entre eux, la présence d'illustrations bride l'imagination permise par le roman qui, lui, demande un effort de visualisation. Un répondant explique ainsi que « le manga nous impose des images, comme les BD, tandis que lire un roman nous permet d'imaginer l'histoire à notre façon ». Il ne faut toutefois pas confondre le rejet de l'équivalence entre manga et roman et un jugement négatif sur le premier. Les 40,3% de répondants estimant qu'il ne s'agit pas de la même chose ne disqualifient pas nécessairement le manga. Certaines réponses témoignent d'une distinction entre les deux expériences qui restent toutes deux valorisées : « [...] autant les deux expériences sont incroyables, autant ce n'est pas la même chose ». Pour une partie des jeunes, la différence de nature (texte pur face à l'alliance texte-image) n'implique pas forcément une hiérarchie de valeur, mais simplement la constatation que le manga et le roman possèdent des modalités différentes.

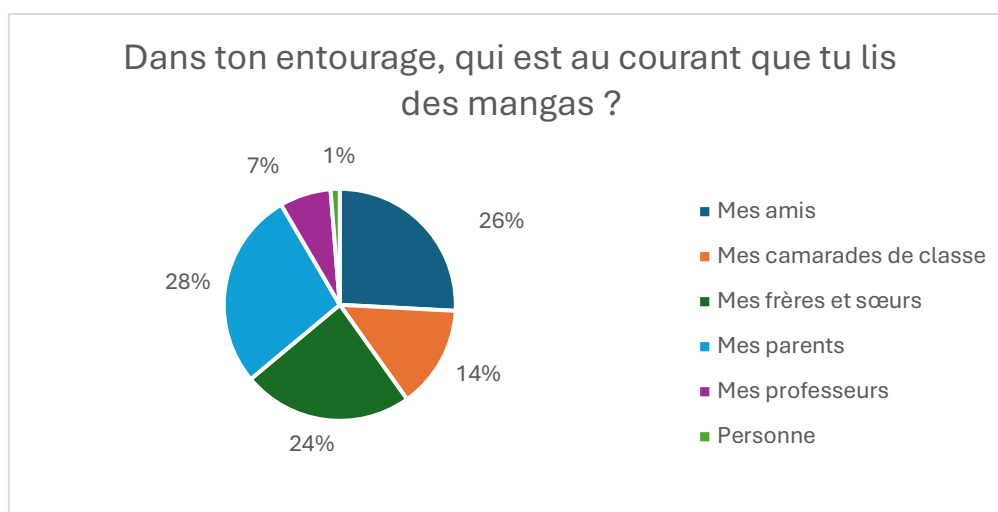


La persistance d'un discours de dévalorisation du manga est un point majeur de notre enquête. Concernant l'affirmation que « le manga n'est pas de la vraie lecture », 58% des répondants affirment avoir déjà été confrontés à un tel jugement au moins quelques fois. Ce chiffre, qui constitue plus de la moitié de l'échantillon, illustre une résistance culturelle qui continue de placer le manga en position d'infériorité par rapport à d'autres médiums, tels que le roman traditionnel. Seuls 23,2% des jeunes interrogés déclarent n'avoir jamais entendu ce genre de remarques, tandis que 18,8% les rapportent comme très rares. Cela illustre une hiérarchisation des supports de lecture, où le manga peine encore à obtenir une légitimité, souvent relégué au statut de sous-littérature.

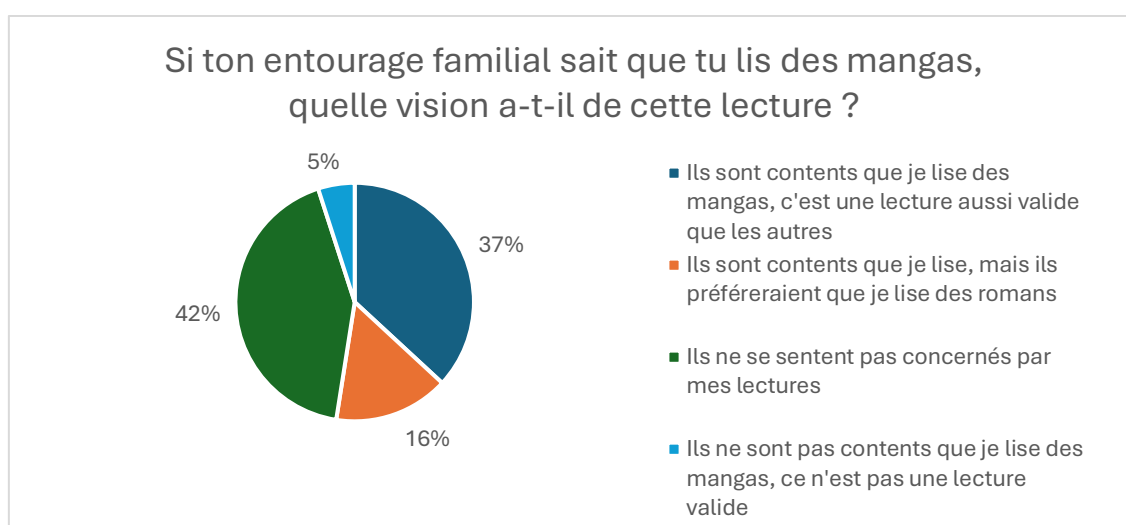


La pratique du manga est malgré tout très répandue chez nos répondants, puisque 67,4% d'entre eux déclarent en lire. Parmi eux, nous pouvons constater une certaine régularité : plus de 60% en consomment au moins un par mois, et près d'un quart en consomment plus de cinq. Nous observons également cette consommation lorsque nous analysons leur panorama de lecture. Pour près de 45% des répondants lisant des mangas, ce médium constitue plus de la

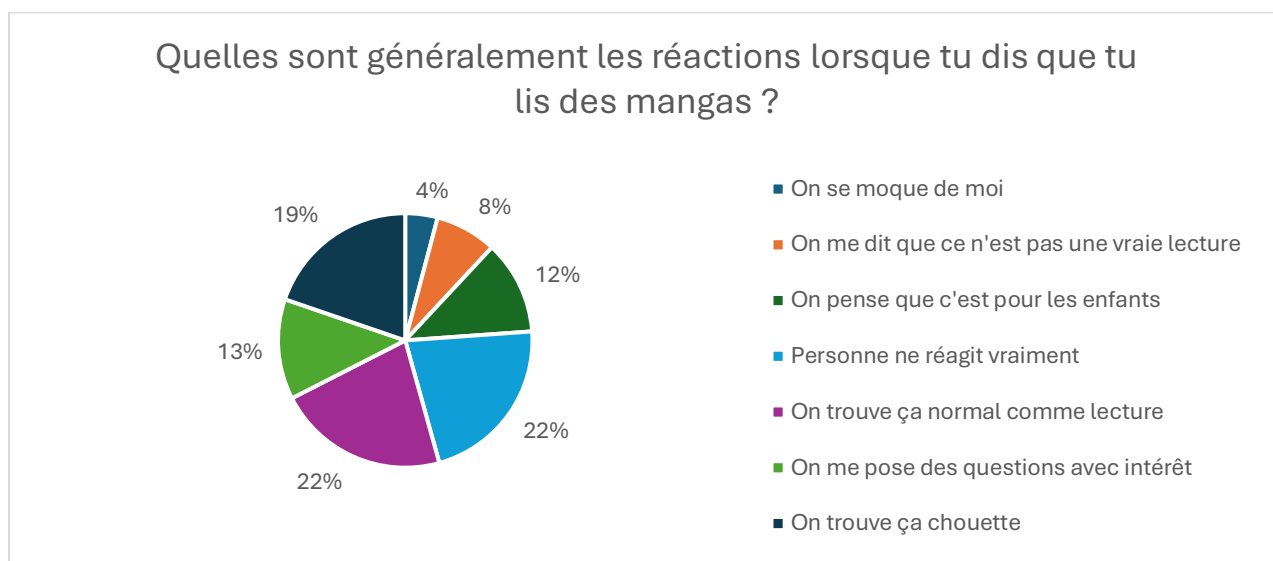
moitié de leurs lectures personnelles. Ces données présentent une réalité où le manga n'est pas une lecture secondaire par rapport aux autres médiums, mais bien un support dominant pour de nombreux répondants, rivalisant avec les autres formes dans leurs habitudes personnelles.



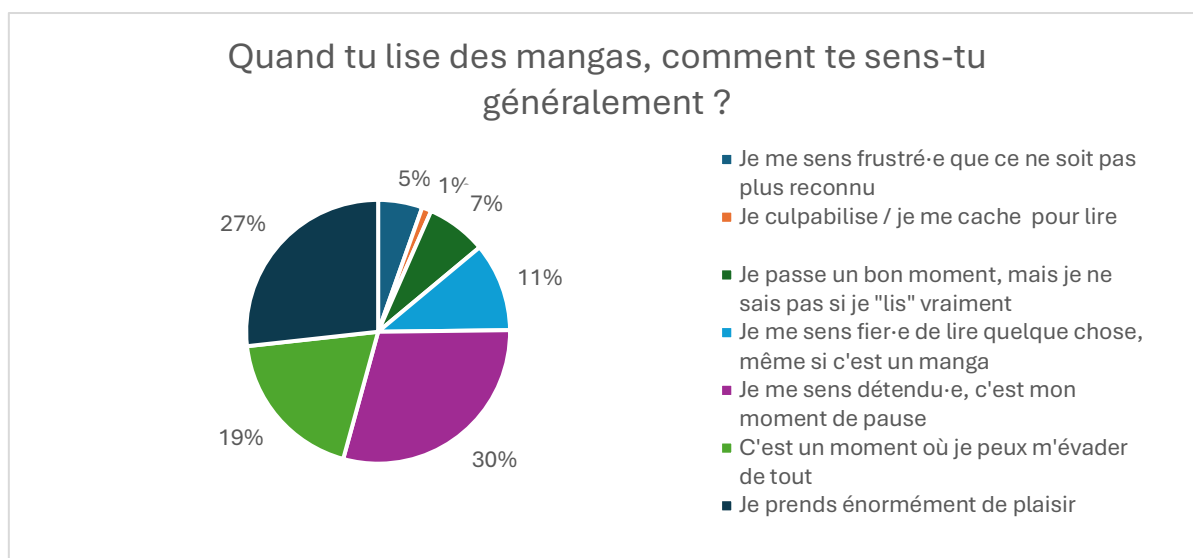
La lecture des mangas est une pratique que les répondants partagent avec leur entourage. Seulement 1% de ces derniers gardent cette activité secrète, ce qui confirme que la lecture des mangas est rarement vécue comme une pratique clandestine. La sphère domestique constitue un premier lieu de partage, avec 52% des répondants qui indiquent que leur famille est au courant, affirmant ainsi le statut du manga comme une lecture qui se vit principalement au sein du foyer. Le cercle amical suit avec 26% de mentions, renforçant l'idée d'un loisir partagé entre pairs. À l'inverse, le cadre scolaire reste en retrait avec seulement 21% de réponses, se décomposant en 14% pour les camarades de classe et 7% pour les professeurs. Cette faible interaction avec l'environnement scolaire souligne comment le manga demeure une affaire intime qui ne pénètre pas, ou très peu, l'espace académique.



L'attitude de l'entourage familial des répondants face à la lecture des mangas se caractérise avant tout par une forme de neutralité, 42% ont un entourage qui ne se sent pas concerné par cette pratique de lecture. Cependant, une partie significative de l'entourage émet des réserves face à la validité de la lecture du manga. 16% se disent ainsi contents que les jeunes lisent, mais auraient préféré qu'ils optent pour des romans traditionnels, témoignage résistant d'une hiérarchie où le manga reste un second choix. Seulement 5% des répondants font toutefois face à un rejet total de leur entourage qui considère que ce n'est pas une lecture valide. À l'opposé de cela, il est important de noter que 37% des répondants bénéficient d'un soutien total de la part de leur entourage qui considère qu'il s'agit d'une lecture valide à part entière.



L'analyse des réactions concrètes face à cette lecture confirme la tendance à la neutralité que nous venons d'apercevoir. Pour 44% des répondants, l'entourage considère la lecture de manga comme normale et ne suscitant aucun commentaire particulier, ce qui indique le fait qu'il s'agit d'une pratique de lecture banalisée au quotidien. Néanmoins, 24% des répondants doivent faire face à des réactions négatives, telles que des moqueries (4%), la négation d'un statut de « vraie lecture » (8%) ou une infantilisation du médium (12%). À l'inverse, 19% des enquêtés reçoivent un accueil positif, leur entourage trouvant cette lecture « chouette ». Ces réactions montrent que, si la banalisation du manga progresse, un quart des lecteurs interrogés reste exposé à des critiques, ce qui peut influencer leur rapport à cette pratique.



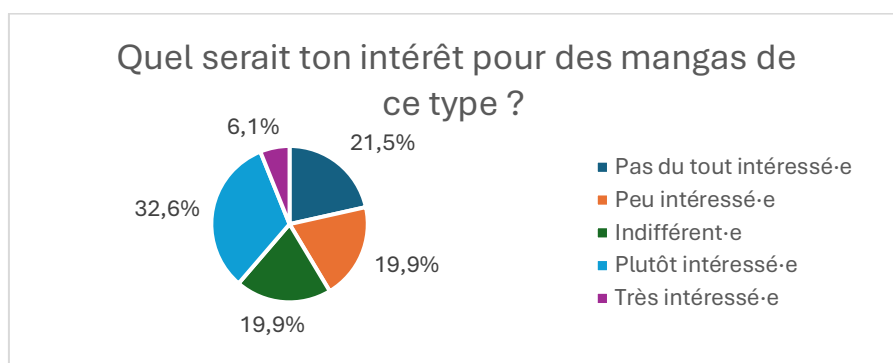
En dépit des jugements extérieurs évoqués précédemment, le vécu intime des lecteurs de manga ayant répondu à notre enquête reste massivement positif. En effet, 76% des répondants déclarent éprouver des émotions principalement positives lors de leur lecture, choisissant les options mentionnant le plaisir, l'évasion et la détente. Ce bilan démontre que la lecture de manga remplit amplement la fonction de lecture divertissante recherchée majoritairement par les lecteurs, et ce, indépendamment de la validation sociale. Seule une minorité laisse apparaître un certain impact de la pression extérieure. 7% des enquêtés s'interrogent encore sur la légitimité de leur acte, ne sachant pas s'ils lisent vraiment tout en passant un bon moment, et 5% expriment une frustration face au manque de reconnaissance du médium. Ainsi, même lorsque l'entourage émet des réserves, le plaisir personnel prend le dessus, confirmant que le manga reste, pour la grande majorité des répondants, un refuge solide.

4. Légitimité du manga en tant qu'outil pédagogique

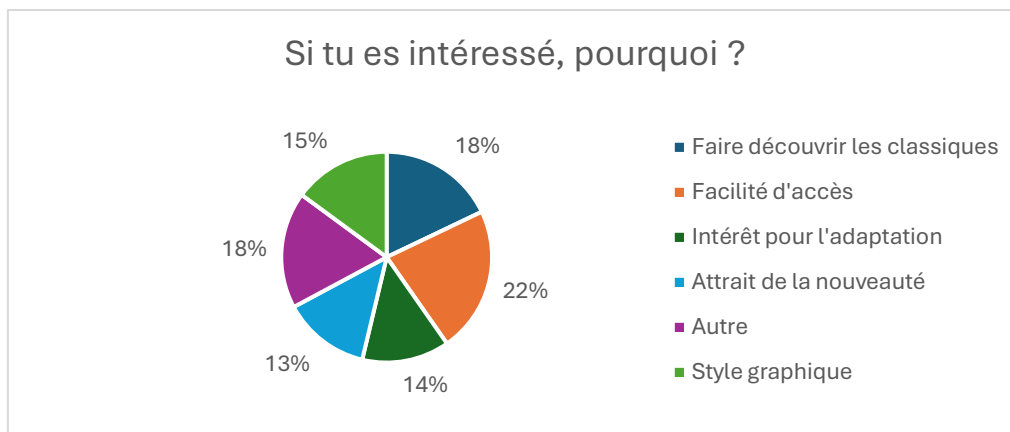
La dernière partie de notre enquête vise à interroger les élèves sur la place que le manga pourrait ou devrait occuper dans le cadre scolaire, spécifiquement en cours de français. L'objectif est d'évaluer la légitimité que les jeunes eux-mêmes accordent au manga en tant qu'outil pédagogique, en dehors de son statut de loisir personnel. D'autre part, nous souhaitons mesurer la motivation que susciterait chez eux l'intégration d'un tel objet. Il s'agit de comprendre si, aux yeux des principaux intéressés, le manga possède les qualités littéraires nécessaires pour être intégré à un enseignement.

Nous avons entamé cette partie en demandant aux répondants s'ils avaient déjà étudié un manga dans le cadre scolaire et cela nous a permis de confirmer une quasi-inexistence du manga en tant qu'objet d'étude dans le cours de français. 85% des répondants répondent, en effet, qu'ils n'ont jamais lu de manga pour un cours et, bien que 15% des élèves mentionnent tout de même un contact avec le manga à l'école, la nature de cette expérience reste floue. Il s'agit probablement davantage de choix personnels pour des exposés ou des lectures libres que d'une analyse accompagnée par l'enseignant. Les données suggèrent qu'en réalité, seulement environ 6% des répondants ont effectué un véritable travail pédagogique sur ce support. Ce décalage est frappant car, bien que le manga domine les habitudes de lecture d'une large partie des jeunes, il demeure généralement absent des analyses en classe. Cela confirme l'idée qu'il n'est pas encore reconnu comme un médium pédagogique à part entière par l'institution scolaire.

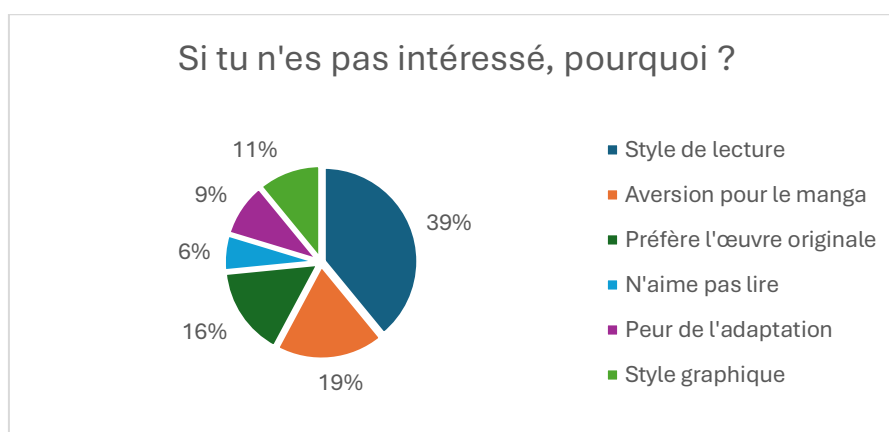
Nous avons présenté aux répondants l'existence de la collection « Les classiques en manga » de la maison d'édition Nobi Nobi en leur demandant de déterminer leur intérêt pour des mangas de ce type. Pour les aider à comprendre ce qu'ils doivent juger, nous leur avons donné la définition suivante de cette collection : « regroupe des adaptations en format manga des plus grands chefs-d'œuvre de la littérature mondiale », et leur avons donné comme exemples d'œuvres adaptées en mangas *Les Misérables* de Victor Hugo et *Roméo et Juliette* de William Shakespeare.



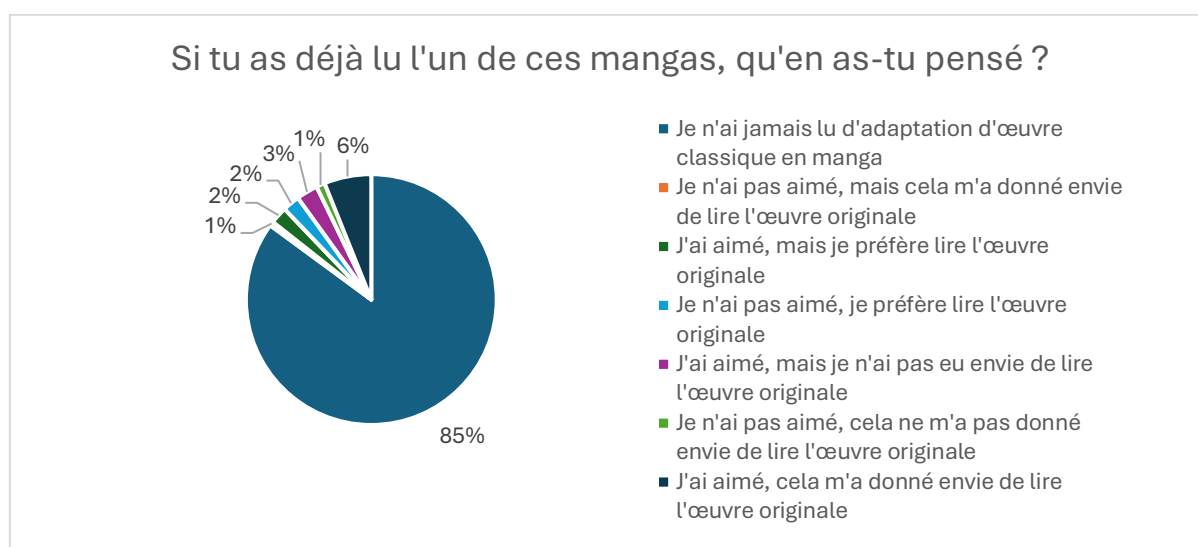
La présentation nous a permis de mesurer l'appétence des élèves interrogés pour l'adaptation des œuvres classiques sous forme de manga. Les résultats révèlent un intérêt assez mitigé avec 38,7% des répondants se disant plutôt (32,6%) ou très intéressés (6,1%). À l'inverse, une majorité de 41,4% témoigne d'un certain désintérêt et 19,9% des interrogés restent indifférents. Ce manque d'enthousiasme suggère que le simple fait d'être sous forme de manga ne suffit pas à garantir l'intérêt des élèves. Il est possible que ces derniers perçoivent ces adaptations comme une scolarisation du médium manga, qu'ils fréquentent pourtant principalement pour se divertir.



Parmi les élèves ayant manifesté un intérêt pour l'adaptation des classiques en manga, plusieurs motivations se dégagent. Tout d'abord, l'esthétique des graphismes est mentionnée par 15% des répondants, estimant par exemple que « le graphisme modernise l'histoire, ça la rend attrayante ». Ensuite, la fonction d'accès facilité à la littérature patrimoniale est mise en avant, 18% y voient un moyen de découvrir des classiques, tandis que 22% soulignent le fait que cela peut les ouvrir à un public qui n'a pas l'habitude de telles lectures. Un répondant s'exprime sur ce sujet : « je n'aime pas forcément les romans car j'aime avoir des images, mais comme ça je pourrais lire les plus grands classiques de la littérature française ». La curiosité est une source de motivation pour 14% d'entre eux, ces derniers souhaitant observer les outils d'adaptation, expliquant que « [...] voir des œuvres adaptées dans d'autres formats que celui d'origine [...] permet d'explorer d'autres points de vue/sujets et de faire passer des émotions par d'autres moyens [...] ». Enfin, 13% sont attirés par la nouveauté de l'exercice, voyant là une opportunité de « découvrir de nouvelles choses », ou de redécouvrir d'anciennes œuvres « sous un nouveau jour ». Tous ces arguments témoignent d'une perception de l'adaptation en manga non pas comme une version appauvrie de l'œuvre originale, mais bien comme une porte d'entrée vers la littérature classique.



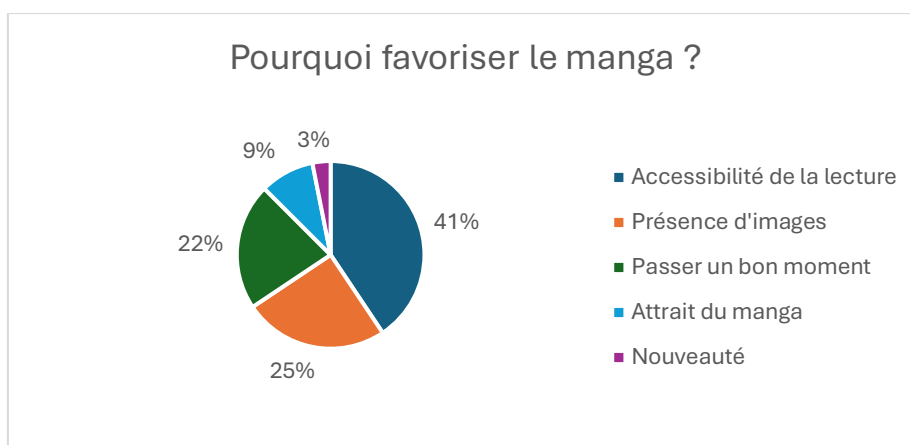
Les raisons invoquées par 61 répondants peu ou pas intéressés par cette collection révèlent des freins variés. La raison majoritairement mentionnée par 39% d'entre eux est une simple inadéquation thématique. Certains de ces élèves lisent des mangas, mais précisent que les adaptations de classiques ne sont « pas le style de mangas » qu'ils préfèrent, privilégiant par exemple « les mangas d'action », ou avouant ne pas être « adepte[s] de classiques de base ». Pour 19% d'entre eux, le rejet est plus radical et porte sur le médium du manga lui-même. Ces derniers ne sont pas intéressés car ils n'ont jamais lu de mangas ou car ils n'aiment pas ça. 16% des réticents expliquent qu'ils préfèrent l'œuvre originale, estimant que le roman permet, par exemple, d'accéder à « tous les détails de l'auteur plutôt que d'avoir des illustrations » et de respecter « les propres pensées de l'auteur ». Cette peur d'une trahison est partagée par 9% supplémentaires qui redoutent une adaptation infidèle, exprimant la peur de la voir « casser » l'œuvre originale ou de s'énervier si la nouvelle version n'est pas assez fidèle. L'aspect visuel, pourtant mentionné comme attractif par les intéressés, agit ici comme un repoussoir pour 11% des répondants pour qui les couvertures proposées « ne leur donne[nt] pas trop envie ». Enfin, une dernière part de 6% exprime une aversion totale pour la lecture, quel que soit le format proposé.



La méconnaissance de la collection « Les classiques en manga » par le public cible, les jeunes donc, est frappante. 85% des répondants affirment n'avoir jamais lu aucune des œuvres proposées, ce qui indique que ce lien potentiel entre culture scolaire et loisirs des jeunes reste encore très peu exploité. Parmi la minorité ayant déjà lu ce format (15%), le bilan peut être considéré comme encourageant quant à sa fonction de pont. En effet, la majorité de ces derniers (6%) a non seulement apprécié l'adaptation, mais celle-ci a également suscité chez eux un désir de lire l'œuvre originale. Une part plus minime (3%) a aimé le manga sans que cela ne leur

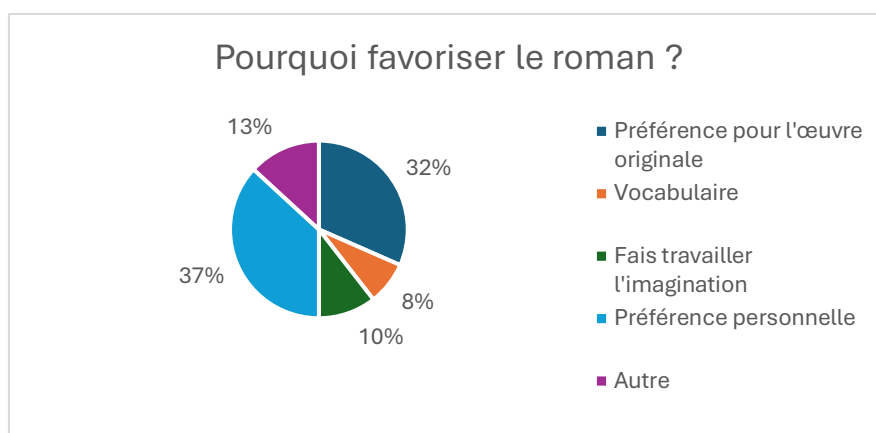
donne envie de lire le texte source, tandis que 4% auraient préféré découvrir directement l'original. Ces chiffres, bien que concernant un petit groupe, suggèrent que l'adaptation pourrait jouer son rôle de pont vers la lecture classique, sans pour autant la remplacer définitivement.

Face à la question de savoir sous quelle forme il serait préférable d'étudier une œuvre classique en classe, les répondants marquent une préférence pour l'adaptation en manga. En effet, 49% des répondants choisissent le manga comme support pédagogique, contre 35% qui souhaitent conserver le roman traditionnel. Ce résultat est significatif, il démontre qu'une majorité d'élèves interrogés perçoit le manga comme un outil d'analyse pertinent pour aborder les œuvres littéraires en contexte scolaire. Cela suggère que l'utilisation du manga en classe pourrait s'avérer utile pour réduire la distance souvent ressentie par les élèves avec les textes classiques.



Les motivations des 49% de répondants favorables à l'étude du manga en classe se concentrent particulièrement sur la question de l'accessibilité. En effet, pour 41% d'entre eux, le format manga représente une lecture plus abordable, notamment de par sa brièveté et sa simplicité textuelle. Comme le résume un répondant, « c'est sans doute plus rapide et moins fatigant. Avec un langage plus simple et fluide que certains vieux livres », ce qui permettrait ainsi à l'œuvre d'être « lue par un plus grand nombre d'élèves ». S'ensuit le confort visuel, qui constitue le deuxième argument majeur assumé par 25% des répondants. Pour eux, la présence d'images est considérée comme un facteur de motivation (« ça donne plus envie ») et de compréhension (« les images permettent de mieux comprendre ») face à la complexité des textes originaux. En sortant de la question de la compréhension, 22% des interrogés mettent en avant la dimension de plaisir de cette approche. Le manga transformerait en effet une lecture scolaire, souvent vécue comme une obligation, en un moment « chouette » ou « fun », alliant ainsi éducation et plaisir. Pour 9% des répondants, ce choix relève d'une préférence personnelle

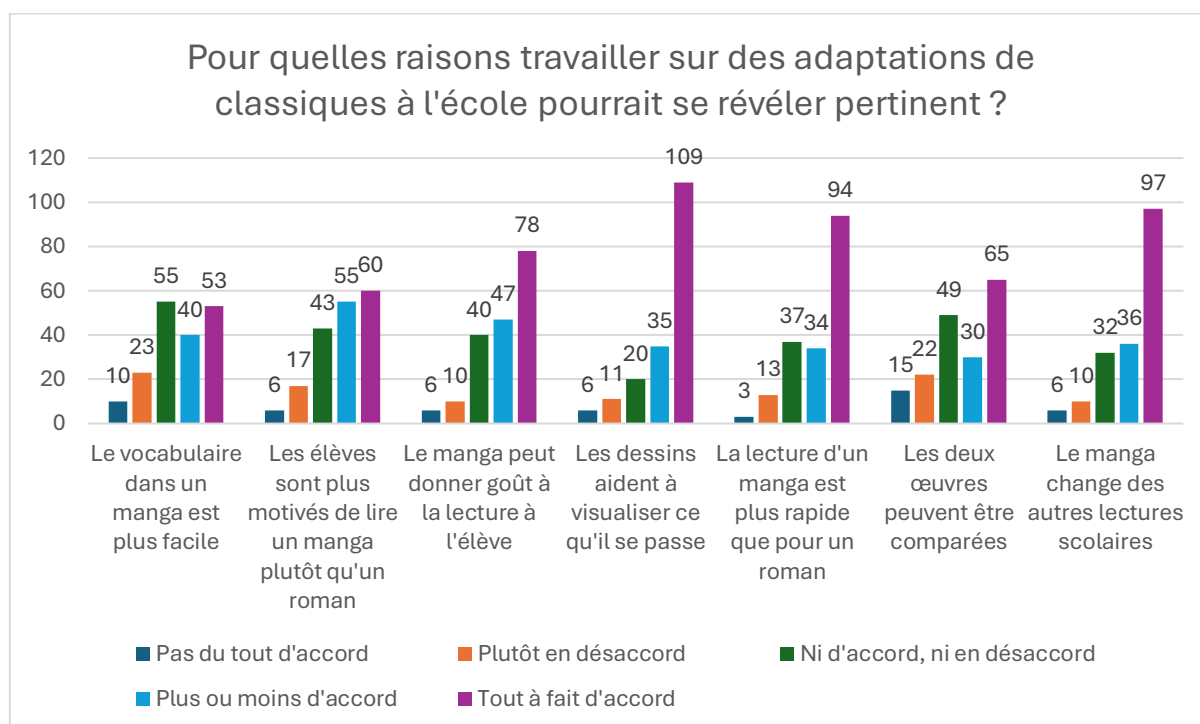
exclusive, le manga étant leur médium de lecture de prédilection face aux romans, qu'ils n'ont pour certains « jamais aimé lire ». Enfin, 3% voient dans ce type de lecture une opportunité de renouvellement pédagogique qui permet de « changer » des habitudes scolaires.



Les arguments des élèves privilégiant le roman comme lecture scolaire concernent tout d'abord, pour 32%, une préférence pour l'œuvre originale. Ces derniers estiment que les classiques doivent être lus dans « leur écriture originelle pour ne pas perdre le message que l'auteur veut faire passer » et leur volonté est de rester « le plus proche de la pensée de l'auteur ». Vient ensuite un argument concernant les préférences personnelles et pratiques (37%) car, si certains rejettent simplement le manga par goût, d'autres pointent des obstacles techniques, comme la difficulté de « savoir exactement ce qu'il se passe avec les dessins », ou le fait de « lire un livre à l'envers et qui est en noir et blanc ». Pour ce groupe, le roman reste un médium « plus facile », car habituel et maîtrisé. Ensuite, 8% des répondants se situent à l'opposé de la quête de simplicité et d'accessibilité défendue par les partisans du manga. Ces derniers valorisent, en effet, la richesse linguistique du texte original. Pour eux, l'étude littéraire doit leur permettre de « décortiquer chaque mot » et de « comprendre la langue utilisée », faisant de la difficulté et du travail de domestication du texte un point essentiel. Enfin, 10% défendent l'importance de l'imagination. Ils craignent que les images du manga « prennent de la place sur l'imagination », leur préférant la liberté de se représenter l'œuvre « sans avoir de direction donnée ».

Cette tendance de préférer le manga dans le contexte scolaire se confirme lorsque nous demandons aux répondants s'ils pensent que les mangas peuvent aider à mieux comprendre les œuvres classiques étudiées en classe. À cette question, 74% répondent affirmativement. Pour cette majorité, le manga est un outil efficace, surtout parce qu'il s'agit d'un format « apprécié chez les jeunes ». Cet avantage est jugé particulièrement important lorsqu'il s'agit de faire lire des « mauvais » lecteurs, pour qui l'adaptation simplifierait l'accès au récit. Toutefois, certains répondants expriment la nécessité d'une qualité d'adaptation, mettant en avant l'importance de sa fidélité pour rendre son utilisation pertinente.

À l'inverse, 12% des répondants restent sceptiques, affirmant que toute adaptation entraîne nécessairement des pertes par rapport à l'original. Pour eux, certaines caractéristiques littéraires sont « impossibles à adapter sous forme d'image », rendant le médium manga lui-même incapable de transmettre la totalité du texte source tout en lui faisant perdre son apport pédagogique.



L'analyse des critères de pertinence scolaire du manga permet de distinguer la forme de la difficulté linguistique. Si l'accessibilité reste très affectée, elle ne se traduit pas nécessairement par une volonté de simplification langagière. En effet, l'argument du vocabulaire plus facile divise tout particulièrement l'opinion, avec seulement 51% d'avis favorables et 19% de réticences. Les élèves semblent conscients qu'un vocabulaire trop simplifié retirerai de la valeur au manga en tant que support pédagogique. À l'inverse, les

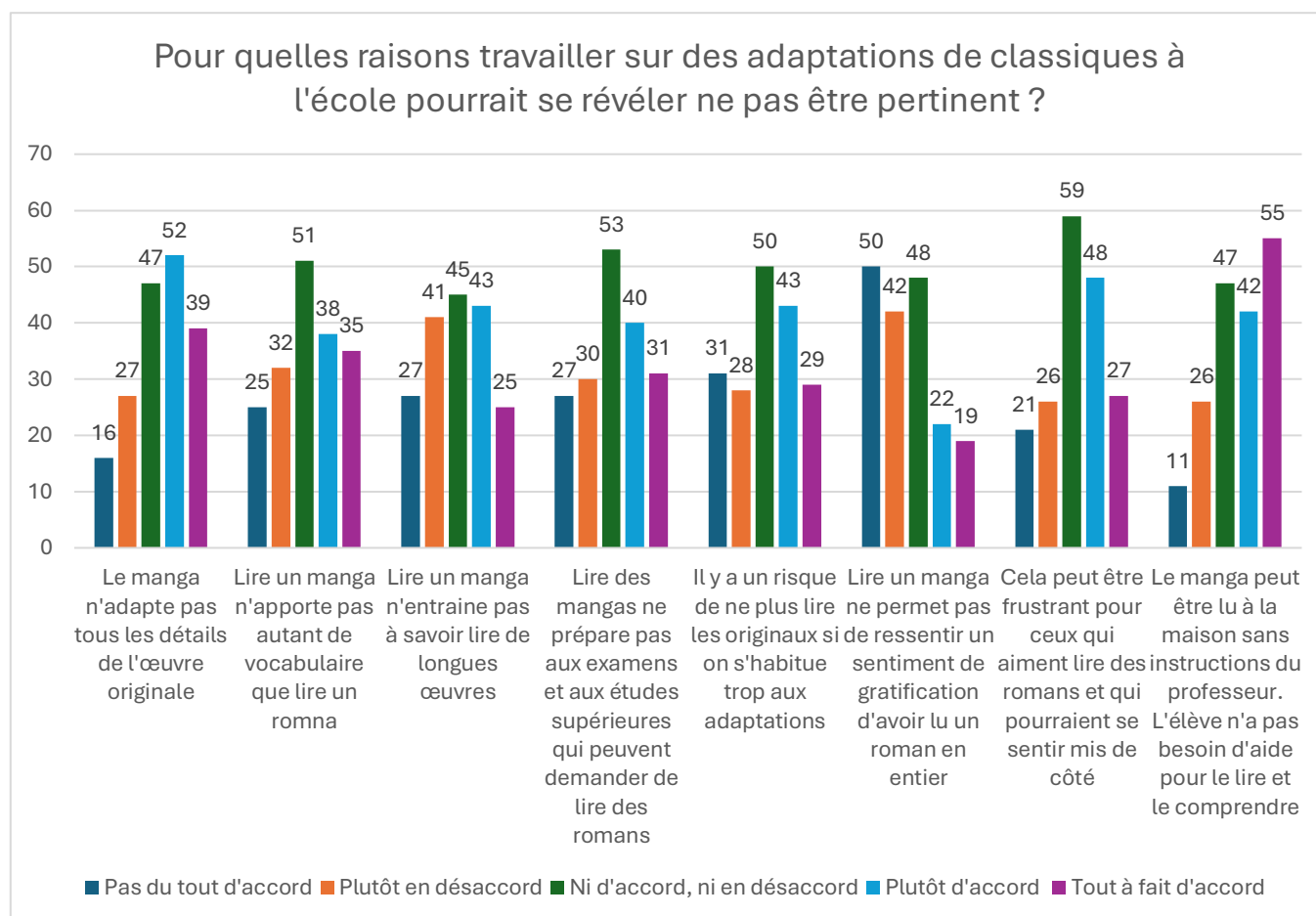
critères liés à l'expérience de lecture rendent l'utilisation du manga bien plus pertinente. La motivation constitue ainsi un argument plus convaincant aux yeux des élèves pour légitimer l'usage du manga en classe. 63% des répondants se déclarent « tout à fait » ou « plus ou moins » d'accord, face à seulement 13% de désaccord, ce qui fait apparaître une vision du manga comme possédant la capacité de stimuler l'envie de lire.

La capacité du manga à susciter un goût pour la lecture à l'élève engendre plus de réactions positives que la simple motivation ponctuelle. 69% des répondants se disent « tout à fait » ou « plus ou moins » d'accord avec cette affirmation, contre seulement 9% en désaccord. Cela peut indiquer une certaine nuance dans la perception des jeunes. La motivation est éphémère dans le temps et liée à un ouvrage spécifique, mais ici, l'espoir est que la lecture de manga agisse comme un déclic sur le long terme, ce qui lui donnerait plus de pertinence.

La volonté de rendre la lecture plus accessible est très présente quand il s'agit d'aider à la compréhension. 72% des répondants se disent « tout à fait » ou « plus ou moins » d'accord pour affirmer que le fait que les dessins aident à visualiser l'histoire rend pertinente l'utilisation du manga, contre seulement 13% en désaccord. Ce chiffre souligne l'importance d'un tel support pour faire face à la complexité du texte pur. Cela entre pourtant en contradiction avec le fait que l'absence de liberté que permet le manga dans la visualisation a été citée à plusieurs reprises comme un argument en défaveur de son utilisation. La rapidité de lecture, elle aussi perçue comme un facteur d'accessibilité, est validée comme pertinente par 73% des interrogés, tandis que seuls 8% émettent un désaccord global. Ces deux données prouvent le fait que, pour les jeunes interrogés, l'accessibilité désirée ne passe pas nécessairement par une simplification du vocabulaire, mais par une expérience de lecture plus imagée et moins chronophage.

L'intérêt pour l'utilisation du manga comme instrument pédagogique direct, ici à travers la comparaison des deux œuvres, est plus nuancé que le sont les arguments liés à l'accessibilité pure. 59% des répondants se disent d'accord sur la pertinence de cette approche comparative, tandis que 18% expriment un désaccord. Ce taux marque une légère baisse par rapport aux scores élevés obtenus plus haut. Cette différence suggère que, si les jeunes interrogés favorisent le manga pour faciliter l'accès à la lecture, ils sont légèrement plus réservés quant à son exploitation didactique. La comparaison des deux médiums semble perçue comme un exercice plus scolaire, s'éloignant de la volonté de simplement rendre la lecture accessible.

La volonté de rompre avec la routine scolaire constitue, de son côté, un argument fortement partagé par les élèves, avec 74% des répondants qui considèrent que le fait que le manga change des autres lectures scolaires le rend pertinent à utiliser en classe contre seulement 8% de désaccord. Ce score confirme une idée observée à plusieurs reprises dans notre enquête, le besoin de changer les habitudes. Pour les élèves enquêtés, la pertinence du manga en classe relève de sa capacité à rompre avec le paysage didactique traditionnel.



L'analyse des raisons pour lesquelles l'utilisation du manga en classe pourrait s'avérer ne pas être pertinente révèle une adhésion nettement plus faible à ces arguments négatifs que celle exprimée pour ceux positifs. Les élèves répondants semblent donc moins convaincus par les raisons qui pourraient invalider l'utilisation du manga comme outil pédagogique. Concernant, tout d'abord, la crainte fréquente de la trahison de l'œuvre, affirmant que le manga pourrait ne pas adapter tous les détails de l'œuvre originale, 46% des répondants sont d'accord sur le fait que cela peut rendre le support moins pertinent contre 26% en désaccord. Bien que majoritaire, cette inquiétude n'approche pas les consensus que nous avons déjà vus, montrant qu'une part des élèves accepte l'idée d'une adaptation partielle. Pour rester sur la question de

l'adaptation, 42% des répondants estiment que le vocabulaire moins dense du manga peut avoir un impact sur l'étude littéraire, tandis que 30% rejettent cet argument. Ces chiffres confirment bien que, si les inquiétudes face aux risques de simplification et de perte de détails sont présentes, elles ne suffisent pas à disqualifier le manga comme objet d'étude valable.

Les craintes liées aux impacts à plus long terme sur l'élève révèlent une certaine distinction entre la pratique courante de la lecture et les exigences académiques futures. L'idée que la lecture de manga n'entraîne pas à lire de longues œuvres divise l'opinion, avec 38% d'accord contre 37% de désaccord. En revanche, le doute augmente significativement lorsqu'il est question d'enjeux scolaires concrets. Face à la crainte que le manga ne prépare pas correctement aux examens et aux études supérieures qui exigent la maîtrise du roman classique, 42% des répondants jugent que cela peut impacter la pertinence du manga comme outil pédagogique, contre seulement 30% en désaccord avec cette idée. Cela démontre que, si les élèves sont ouverts au manga pour l'apprentissage immédiat, ils restent inquiets quant aux exigences futures du monde universitaire, où la lecture de l'œuvre originale reste la norme.

Le risque de se perdre dans une volonté de facilité conduisant à un abandon des œuvres originales constitue une inquiétude qui rejoint les craintes sur la préparation aux études supérieures. En effet, 43% des répondants considèrent que le risque de ne plus lire les originaux si on s'habitue trop aux adaptations impacte la pertinence de l'utilisation du manga, tandis que 31% s'y opposent. La proximité de ce chiffre avec celui observé pour la préparation aux examens et aux études supérieures est significative. Le souci des élèves n'est pas de lire moins en perdant la capacité de lire des œuvres longues, mais bien de ne plus savoir affronter les complexités propres au roman.

L'analyse des impacts sur le ressenti personnel des élèves nous permet de constater deux dynamiques opposées. D'une part, l'absence de sentiment de gratification que l'on pourrait ressentir après la lecture d'un roman classique n'est pas perçue comme un problème lors de l'utilisation du manga en classe. 46% des répondants rejettent effectivement l'idée que cela le rendrait peu pertinent, contre seulement 30% d'accord. Cette majorité peut suggérer que ce sentiment n'est pas un prérequis pour qu'une œuvre soit jugée utile en classe, mais nous pouvons aussi faire l'hypothèse que, pour ces derniers, la lecture du manga procure elle-même une forme de gratification suffisante. D'autre part, la crainte d'une frustration chez les amateurs de romans traditionnels regroupe une adhésion bien plus forte, avec 45% d'avis favorables contre 24% de désaccord. Si le manga enthousiasme ses lecteurs, il risque d'exclure ceux qui sont attachés au format romanesque. Cette statistique pose un défi pédagogique important,

l'introduction du manga doit être pensée de sorte à ne pas marginaliser les élèves dont les préférences sont éloignées de ce médium.

Pour finir, la perception du manga comme un médium particulièrement facile, ne nécessitant pas de médiation scolaire, concentre l'adhésion la plus forte de cette section, avec 49% de répondants d'accord face à 23% en désaccord. Cet écart significatif relève d'une vision toujours ancrée selon laquelle le manga serait une lecture ne nécessitant aucune clé de décodage. Ce médium serait un support que l'élève peut consommer seul, à la maison, sans avoir besoin de l'aide du professeur. Si les élèves choisissent volontiers le manga pour son accessibilité en classe, une grande partie des répondants considère qu'il ne possède pas une complexité justifiant une étude approfondie. Le manga reste alors enfermé dans son statut de lecture loisir.

Chapitre 3 : élaboration et mise en œuvre du dispositif didactique

a) Élaboration de la séquence de cours

Si nous avions originellement prévu de demander aux professeurs volontaires de créer leur propre séquence de cours autour de la lecture du manga, certaines conditions temporelles nous ont poussée à créer nous-même une séquence achevée. Nous la fournirons à ces derniers et ils auront la possibilité d'effectuer les modifications qu'ils souhaiteront afin de se l'approprier.

Notre choix de consacrer une séquence entière à l'étude du manga ne relève pas d'une simple volonté de varier les supports. Il s'inscrit dans une réflexion pédagogique visant à reconnaître le manga comme un objet de lecture à part entière, doté de codes qui lui sont propres. Il nous aurait été possible d'utiliser le manga comme un simple tremplin vers une littérature plus classique, par exemple pour étudier *Le Comte de Monte-Cristo* et le roman-feuilleton. Toutefois, nous avons fini par faire le choix inverse, celui de considérer le manga non comme un simple outil au service d'une plus grande littérature, mais bien comme un support légitime d'apprentissage.

Nous avons proposé aux enseignants d'adopter une approche pédagogique reposant sur une lecture qui s'effectue en parallèle à l'apprentissage apporté par la séquence didactique. Les élèves lisent le manga tout en tenant un « journal de lecture », une trace écrite que nous concevons comme étant très libre.

La première étape de la séquence (voir annexe 1 : séquence fournie aux enseignants) vise à faciliter l'appropriation de l'univers de l'œuvre *Le Comte de Monte-Cristo* par les élèves. Face au nombre élevé de personnages et à la densité des intrigues du roman, une découverte collective semble nécessaire pour permettre une compréhension commune avant la lecture autonome. Cette décision est aussi liée à un défi propre au manga, celui de la lecture de droite à gauche, convention japonaise qui peut déstabiliser celui qui n'est pas habitué.

Pour parer à ces deux obstacles, la classe lit ensemble les six premières pages du manga, une partie introductive qui correspond à l'introduction du roman d'Alexandre Dumas. Cette lecture guidée permet aux élèves de maîtriser les codes spécifiques à la lecture du manga avant de se lancer dans le reste de l'œuvre. Immédiatement après cette première découverte, la

séquence invite les élèves à rédiger une version romanesque de ce qu'ils viennent de lire, en s'appuyant sur leurs observations stylistiques et narratives. Cette production est ensuite comparée à des extraits de l'introduction originale rédigée par Dumas. L'exercice invite ainsi les élèves à justifier leurs choix d'écriture en s'appuyant spécifiquement sur des éléments visuels dans le manga. Cela nous permet de poser des bases en faisant découvrir les spécificités du manga et leurs effets.

La suite de cette première partie se concentre sur l'analyse des personnages principaux. Les élèves doivent relier les personnages dessinés du manga à leur description du roman d'Alexandre Dumas en mettant en évidence les indices communs. Cette activité vise à faire prendre conscience aux élèves de ce que permet le dessin dans le manga, en transmettant une information immédiatement. Les indices sont intégrés directement dans le dessin sans avoir besoin d'une description textuelle.

La deuxième partie de la séquence vise à permettre aux élèves de découvrir l'univers du monde du manga. Ces derniers débiteront par une construction collective d'un glossaire illustré. Ils doivent associer des termes techniques et leur illustration à leurs définitions correspondantes. Cette étape leur permet ainsi d'acquérir un vocabulaire précis essentiel pour le reste de la séquence. Une fois le lexique appris et maîtrisé, les élèves analysent activement deux planches de manga en recherchant des éléments précis. L'objectif est de vérifier la transférabilité de leurs connaissances dans un contexte nouveau, pour pouvoir les activer dans le cadre de la lecture de n'importe quelle autre œuvre de bande dessinée japonaise.

Nous continuons cette partie en explorant la diversité des genres du manga. Les quatre catégories principales sont ainsi proposées aux élèves : *shōnen*, *shōjo*, *seinen* et *josei*. Ces derniers reçoivent des descriptions de chacun des genres et quatre planches de mangas variées. Ils doivent alors associer chaque planche au genre correspondant en identifiant des indices stylistiques qui leur permettent de poser leurs choix. Une fois cette analyse effectuée, les élèves réinvestissent ce travail sur l'adaptation en manga du *Comte de Monte-Cristo*. Ils doivent déterminer à quel genre cette œuvre pourrait appartenir et justifier leur réponse en citant des indices.

Pour introduire un point sur les spécificités du manga, la séquence entame ensuite une comparaison directe entre le manga et la bande dessinée occidentale. L'adaptation en bande dessinée du *Comte de Monte-Cristo* sera utilisée comme instrument de comparaison avec le manga. Une scène clé du roman est utilisée comme support, celle du mariage d'Edmond Dantès

et de son arrestation. Les élèves ont accès à des extraits parallèles des deux adaptations et doivent identifier les différences et les similarités visuelles. L'analyse porte sur la répartition et la forme des cases, le style des bulles, les fonds et l'utilisation des plans. L'objectif est pour les élèves de déduire les effets recherchés par les deux médiums et d'analyser comment leurs spécificités personnelles modifient la perception de l'intensité dramatique lors d'un extrait qui représente un tournant clé de l'œuvre.

La séquence approfondit ensuite l'analyse des spécificités de mise en page en abordant de manière individuelle plusieurs aspects du manga :

- les différents types de bulles et leurs fonctions ;
- le choix des cases, symétriques ou dynamiques, ainsi que la présence ou l'absence de gouttières. Dans le manga étudié, l'irruption des gardes lors du mariage correspond par exemple à une rupture visuelle. La disparition de la gouttière et la fin de la symétrie des cases traduisent ainsi la violence de l'évènement ;
- l'usage des trames et des fonds, qui ne servent pas uniquement à décorer, mais bien à signifier. Nous pouvons prendre l'exemple de Mercédès, entourée de fleurs lors de sa première apparition, puis entourée de fleurs plus épanouies lors de ses retrouvailles avec Edmond Dantès, se faisant désormais appeler Monte-Cristo. Cette utilisation des trames permet au manga de suggérer une évolution psychologique chez ce personnage par de simples choix graphiques.

Pour clore cette partie, les élèves réalisent l'analyse d'une double planche du manga *Le Comte de Monte-Cristo*, mettant en pratique les notions étudiées collectivement. La planche choisie correspond à la scène où Haydée reconnaît soudain l'homme qui a trahi son père et causé sa mise en esclavage, tandis qu'il est présent dans la loge aux côtés du Comte. Cette scène constitue un moment particulièrement pertinent pour démontrer comment la mise en page du manga peut traduire l'évolution intérieure du personnage. Cette analyse a pour but de faire comprendre aux élèves que la mise en page n'est jamais neutre, et que chaque choix participe à la construction d'un sens.

La démarche de la séquence que nous proposons ici aux enseignants rejoint les propos de Bouthavy Suvilay qui, lors de son entretien avec Sylvie Servoise explique ceci :

Il est crucial de comprendre que l'introduction du manga dans les séquences pédagogiques ne doit pas être une simple démarche visant à "moderniser" l'enseignement ou à rendre le contenu plus attrayant. L'objectif devrait être de s'appuyer sur ce support pour encourager un développement des compétences d'analyse, de compréhension et d'interprétation, des qualités essentielles pour la formation de lecteurs critiques et avertis¹⁴⁷.

Il ne s'agit pas de séduire les élèves par un support que l'école percevrait comme facile, mais de leur donner des outils pour lire autrement. Le manga devient ici un terrain d'analyse à part entière, où l'on interroge la construction du sens à travers le choix des cases, de la disposition des bulles ou encore des plans. Dans cette perspective, le manga n'est pas envisagé comme une œuvre « jugée médiocre », face à laquelle il faudrait « éveiller [un] sens critique »¹⁴⁸. Nous utiliserons à quelques reprises des planches d'œuvres plus « populaires », mais jamais dans le but de les discréditer. Elles sont présentes en tant que support pour illustrer un concept que nous voulons présenter aux élèves.

Ainsi, les objectifs pédagogiques de ce projet sont doubles. D'une part, valoriser une pratique culturelle proche des élèves en la dotant d'une véritable exigence scolaire. D'autre part, développer des compétences d'analyse et d'interprétation chez les élèves pour en faire des lecteurs autonomes et critiques.

¹⁴⁷ SERVOISE Sylvie, *op. cit.*, par. 23.

¹⁴⁸ RAUX Hélène, *op. cit.*, p. 105.

b) Mise en œuvre du dispositif

Dans le cadre de ce mémoire, la séquence pédagogique centrée sur l'adaptation manga du *Comte de Monte-Cristo* a été expérimentée auprès de quatre classes, réparties au sein de trois écoles de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Notre démarche d'investigation nous a poussée à rencontrer à deux reprises les trois enseignants impliqués, une première fois en amont pour déterminer leur relation au manga ainsi que le public qui compose leurs classes, et une seconde fois à posteriori pour recueillir leur retour d'expérience.

La collecte de données auprès des élèves a combiné un contact direct et des outils d'analyse indirects. Nous n'avons eu l'occasion d'approcher directement que deux des quatre classes, mais l'ensemble des groupes a fait l'objet d'une investigation. Nous avons récolté des données grâce à l'administration d'un questionnaire spécifique et à l'analyse de journaux de lecture tenus par les élèves tout au long de leur lecture.

a) Présentation des publics

1. Première école : Collège Saint-Julien

Le premier public ayant participé à cette expérimentation est une classe de quatrième année de l'enseignement général du Collège Saint-Julien à Ath. Cette école, à indice socioéconomique de 19, se situe dans le centre-ville, au sein d'un tissu urbain. Le groupe ayant participé à notre expérience compte 26 élèves et est encadré par Justin, enseignant depuis deux ans. La dynamique de cette classe se caractérise par une bonne osmose entre les élèves, avec un environnement familial favorable et des parents qui suivent généralement la scolarité de leurs enfants. Leur enseignant les présente comme un groupe qui se distingue par une certaine ouverture à la nouveauté. Concernant leur rapport à la lecture, la situation est nuancée. Depuis le début de l'année scolaire, trois lectures ont été proposées et, si une dizaine d'élèves sur les 26 montrent un réel enthousiasme et une envie de découvrir, la majorité perçoit la lecture comme une contrainte lourde. Certains avouent d'ailleurs ne pas avoir lu les ouvrages demandés, malgré des thématiques volontairement légères proposées par l'enseignant pour susciter l'intérêt.

Le rapport de l'enseignant et des élèves au manga constitue un point central de cette expérimentation. Le premier enseignant admet avoir très peu de familiarité avec ce médium, n'ayant jamais vraiment pénétré cet univers personnellement, bien qu'il observe quotidiennement de nombreux jeunes lire des mangas durant leurs temps de pause. Du côté des élèves de sa classe, une grande partie n'a jamais lu de manga à l'aube de cette expérimentation. À l'exception d'un élève passionné par le médium, la majorité de la classe, y compris ceux qui n'aiment pas la lecture traditionnelle, n'a jamais lu de manga. L'enseignant a déjà intégré ponctuellement des planches de bande dessinée dans ses cours, notamment pour introduire des chapitres ou lors de séquences communes visant à lier écriture et dessin, mais il n'a jamais utilisé d'œuvre de paralittérature comme un réel support pédagogique.

Justin perçoit le manga comme un levier permettant potentiellement de dédramatiser la lecture. Il estime nécessaire de montrer aux élèves qu'il est possible d'apprendre et de comprendre des messages profonds en sortant des « gros pavés démotivants ». Face à la perspective de créer une séquence complète autour du manga, ce dernier exprime un sentiment d'« inconfort positif ». Bien que la quantité de recherches nécessaires ne lui soit pas rassurante, en tant que nouveau dans le métier, cela le rend tout de même curieux. Lorsque nous lui demandons quel effet une telle séquence pourrait avoir sur ses élèves, il anticipe un effet positif grâce au changement qu'elle permet. Il décrit le cadre scolaire comme étant très ancien et lourd, tandis que l'apport d'un type de lecture différent pourrait apporter un côté d'originalité qui impliquerait les élèves.

2. Deuxième école : Montjoie secondaire

Les seconde et troisième classes ayant participé à notre expérimentation appartiennent à l'école Montjoie secondaire à Uccle. L'école à indice socioéconomique 4 est située dans un espace connu pour son caractère bourgeois et sa présence de verdure malgré un environnement situé dans le centre-ville de la capitale belge. Ces classes de l'enseignement général sont encadrées par Samira, enseignante depuis 1997, ayant donc exercé pendant près de trois décennies. Elle se définit comme une grande lectrice, bien que son rapport aux livres ait évolué avec le temps. Son approche pédagogique est profondément marquée par son engagement personnel, car, musulmane affichée, elle privilégie dans ses classes le dialogue interreligieux.

Cette enseignante présente une familiarité bien plus grande que le précédent avec le médium manga. Elle a déjà intégré ce support dans ses cours, ayant notamment fait étudier l'adaptation en manga des *Misérables* proposée par les éditions Nobi Nobi. Sa fille possédant l'intégrale des classiques adaptés par cette maison d'édition, elle baigne dans cet univers et se sent tout à fait à l'aise à l'idée de guider les élèves dans cette découverte. Elle a, par ailleurs, déjà expérimenté des exercices de transposition de textes en bande dessinée avec *La Transformation* de Kafka.

Notre expérimentation à ses côtés concerne deux classes de quatrième année aux profils sociologiques distincts, reflétant la diversité de l'établissement bruxellois. La 4^e B, option Arts, est ainsi décrite comme un public bourgeois et privilégié, groupe dans lequel seulement deux élèves déclarent aimer les mangas. À l'inverse, la 4^e A, option Sciences, démontre une plus grande appréciation du médium. Le public de l'école est présenté comme étant particulièrement hétéroclite, avec des élèves issus de l'immigration, ou encore fraîchement débarqués. Samira nous décrit une école qui a perdu son caractère élitiste pour devenir un lieu « humain », fréquenté par des familles issues de l'immigration. Elle présente ses élèves comme étant « très ouverts » et note la bienveillance de l'équipe professorale.

Consciente des difficultés que peuvent rencontrer ses élèves face à la lecture, l'enseignante privilégie des formats très courts et a pris la décision d'adopter une méthode d'accompagnement. Elle lit ainsi souvent la moitié de l'ouvrage en classe pour lever les difficultés. Sa priorité est que les élèves lisent effectivement, elle donne bien moins d'importance à la réussite aux interrogations traditionnelles.

3. Troisième école : Athénée Royal et École d'Hôtellerie de Spa

Le dernier public ayant participé à cette étude est une classe de première année secondaire de l'Athénée Royal et École d'Hôtellerie de Spa, à indice socioéconomique de 10. Elle est située dans un environnement verdoyant, la ville prenant place dans une vallée. L'enseignante de cette classe, Michèle, compte 34 années de carrière. Passionnée par la transmission, elle a pour objectif premier de partager son amour des livres et de développer un plaisir de lire chez ses élèves. Son rapport au manga est né d'une rencontre pédagogique, c'est en constatant l'engouement de ses élèves pour ce médium qu'elle s'y est intéressée, provoquant un véritable « coup de foudre ». Aujourd'hui, elle lit régulièrement des mangas, en possède à titre personnel et a même constitué une bibliothèque de classe permettant aux élèves d'emprunter des ouvrages.

Son ambition autour de ce médium va au-delà de cette séquence, puisqu'elle souhaite organiser une « bataille de mangas » au sein de son école.

La classe concernée est décrite comme fort hétérogène mais issue d'un milieu assez favorisé. L'enseignante ne manifeste aucune inquiétude quant à la jeunesse des élèves face à l'intrigue du *Comte de Monte-Cristo*, jugeant l'histoire suffisamment rocambolesque et aventureuse pour captiver ce public. Le rapport entre ce groupe et la lecture est globalement positif et, bien que certains élèves se montrent initialement réfractaires, l'enseignante parvient systématiquement à trouver l'ouvrage qui peut leur plaire. Elle nous explique ainsi que l'ensemble de la classe a toujours lu les livres proposés dans le cadre de son cours.

Si cette enseignante connaissait le concept d'adaptation de classiques en manga, elle n'avait jamais elle-même lu ces versions. Elle aborde donc cette séquence avec curiosité et enthousiasme. Contrairement à une utilisation en lecture cursive, elle a jusqu'à présent intégré le manga uniquement comme support de « lecture plaisir ». Pourtant, elle voit en ce médium un objet pédagogique pertinent qui permet de travailler des compétences complexes. Pour elle, analyser les émotions des personnages à travers le dessin, interpréter les visages et faire le lien avec le texte des phylactères mobilisent des stratégies de lecture essentielles.

Les élèves de sa classe ont un lien assez direct avec l'univers du manga, facilité par la bibliothèque de classe, à l'exception notable de deux élèves primo-arrivantes qui pourraient être moins familiarisées avec ce médium. Face à la perspective de concevoir une séquence complète autour du manga, Michèle se dit « tout à fait relaxe ». Elle y voit un défi parfaitement accessible, avec de multiples possibilités pédagogiques.

b) Analyse des verbalisations des enseignants lors des entretiens d'évaluation post-expérimentation

À la fin de l'expérience, des rencontres individuelles ont été organisées avec chacun des trois enseignants ayant participé à la mise en œuvre de la séquence pédagogique sur le manga. Ces échanges, menés sous forme d'entretiens libres sans questionnaire prédéfini, avaient pour double objectif de recueillir leur ressenti sur l'expérience et d'obtenir leur analyse sur les bénéfices réels pour leurs élèves. Cette approche permet de comparer le ressenti réel des élèves

avec le regard de leurs enseignants, tout en étudiant comment eux-mêmes ont vécu cette expérience.

Justin, dont la classe est la première à avoir vécu l'expérience, nous dépeint une séquence réussie, marquée par la curiosité et l'engagement de la majorité de ses élèves. Libérés de la pression d'une évaluation sommative, les jeunes ont pu « jouer le jeu » dans une ambiance de décompression. Il nous explique comment ces derniers ont tous lu et joué le jeu de la séquence, certains élèves experts partageant même leur expertise technique. Pour cet enseignant qui n'avait jamais abordé la bande dessinée en classe, cette séquence a été une véritable découverte qu'il compte réutiliser dans le futur. Pour lui, le manga et ses illustrations offrent un support moderne et dynamique idéal pour faire découvrir aux élèves le Romantisme à travers un classique dense comme *Le Comte de Monte-Cristo*. Bien que la plupart des élèves n'avaient aucune connaissance initiale de l'œuvre, le format illustré a permis une meilleure compréhension, sans qu'ils ne se sentent jamais « noyés ». Si l'analyse littéraire n'a pas été menée en profondeur en raison d'un manque de temps, l'expérience a permis de saisir la dimension romanesque et réaliste présente dans le récit. Justin, qui a pris plaisir à apprendre aux côtés de ses élèves, souligne le fait que la légèreté de l'expérience et l'absence de stress lié à l'évaluation ont libéré une parole de lecture et ont donné aux élèves un goût de pouvoir lire de manière plus légère. Il compte bien reconduire cette approche, convaincu que le manga est un outil pertinent pour réconcilier les jeunes avec la lecture.

Samira a vécu l'expérience avec un mélange de découverte et d'enthousiasme. Bien qu'elle ne lise pas fréquemment de mangas, trouvant les dessins en noir et blanc fatigants, elle n'était pas totalement novice grâce aux lectures de sa fille et à ses souvenirs de séries animées de jeunesse. Dans son cours, elle avait toutefois déjà utilisé une adaptation en bande dessinée des *Misérables* par le passé, elle était donc habituée à la question de l'adaptation de classiques. Elle nous a expliqué être surprise par les choix posés par notre séquence, centrée sur les codes spécifiques du genre du manga, mais cette approche l'a ravie car cela lui a permis d'apprendre des choses et s'inscrit parfaitement dans sa pédagogie habituelle fondée sur l'intertextualité et la transposition des œuvres. Elle a elle-même beaucoup appris lors de la préparation de la séquence et compte bien réutiliser et prolonger ce travail l'année prochaine en tant qu'introduction à un cours sur le Romantisme.

Elle décrit le retour de ses élèves comme très contrasté selon les classes. Contre toute attente, la classe artistique a peu adhéré, refusant pour certains de lire l'intégralité de l'œuvre par manque d'enjeu de points. À l'inverse, la classe en option scientifique a été conquise de

manière unanime. Tous ont lu et se sont montrés très motivés. Si les connaisseurs ont apprécié le médium, certains néophytes se sont sentis perdus. L'enseignante nous décrit en effet l'expérience de cette élève qui a lu le livre à l'envers par méconnaissance du sens de lecture japonais. Cet incident a permis à Samira de réaliser l'importance d'explicitier les consignes techniques de lecture avant de commencer. Malgré ces petits points, elle considère cette expérience comme une réussite et décrit l'adaptation comme un « bon filon » pour aborder la littérature sous toutes ses formes. Convaincue que la parodie et l'adaptation sont excellentes pour favoriser la compréhension, elle a décidé de commander de nouveaux mangas pour la bibliothèque de l'école, voyant dans ce médium une source de remotivation pour faire entrer les élèves dans le texte et leur faire « sentir » la littérature.

Michèle, la dernière enseignante que nous avons rencontrée, décrit une séquence globalement très appréciée par les élèves qui ont « joué le jeu », même lorsque le manga n'était pas leur lecture de prédilection. Bien que le contexte de fin d'année et les grèves dans l'éducation aient rendu le déroulement quelque peu chaotique et empêché une réalisation complète de la séquence, l'adhésion a été réelle. La lecture, effectuée majoritairement en classe via une version numérique sur le téléphone, a toutefois révélé des difficultés. La complexité de l'intrigue et la multitude de personnages du *Comte de Monte-Cristo* ont perturbé les élèves, même les lecteurs habitués. Pour pallier cela, l'enseignante leur a rappelé d'utiliser leur fiche de personnages et a effectué des rappels historiques, tout en guidant l'analyse des dessins pour aider à l'identification rapide des héros et des méchants.

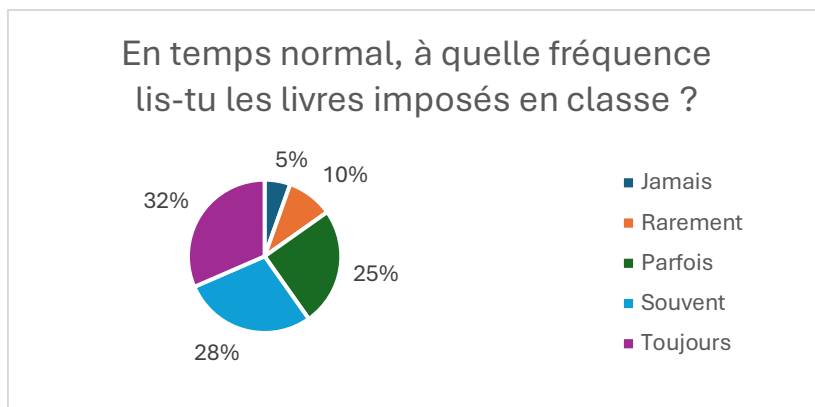
Sur le plan pédagogique, l'enseignante a trouvé l'expérience enrichissante, redécouvrant elle-même les codes du genre grâce au vocabulaire technique et aux parallèles avec la bande dessinée classique. Elle n'a pas observé de clivage majeur entre les élèves experts et les néophytes, tous ont participé avec fluidité et même les réticents sont allés au bout de la démarche. Cependant, si le concept d'adaptation de classiques en tant qu'objet didactique est validé, *Le Comte de Monte-Cristo* s'est avéré bien trop dense pour des élèves de 1^{re} année. Elle envisage donc de reconduire une telle séquence l'an prochain en utilisant une adaptation en manga plus accessible pour les plus jeunes.

c) Analyse des retours d'élèves recueillis par enquête et journaux de bord

Notre seconde phase d'analyse se concentre tout d'abord directement sur les retours d'expérience d'élèves ayant directement participé à notre proposition de séquence pédagogique intégrant le manga. Nous avons tout d'abord administré aux élèves un questionnaire post-expérimentation visant à étudier le vécu concret d'une mise en pratique réelle (voir annexe 4 : questionnaire fourni aux élèves). L'objectif est d'évaluer comment leur vision du manga en tant qu'outil a évolué une fois l'expérience vécue. Ces réponses permettent de confronter les attentes initiales à la réalité du terrain. Ensuite, nous nous sommes fondés sur les retours concrets d'élèves ayant vécu la séquence pédagogique en exploitant les journaux de lecture de trois classes. Ces derniers peuvent nous permettre de vérifier si le support manga utilisé parvient à susciter un investissement chez le public cible. La quatrième classe, quant à elle, nous a fourni un retour méta-réflexif sur la séquence travaillée, s'interrogeant sur les apprentissages tirés et la manière dont ils pourront être utilisés par la suite.

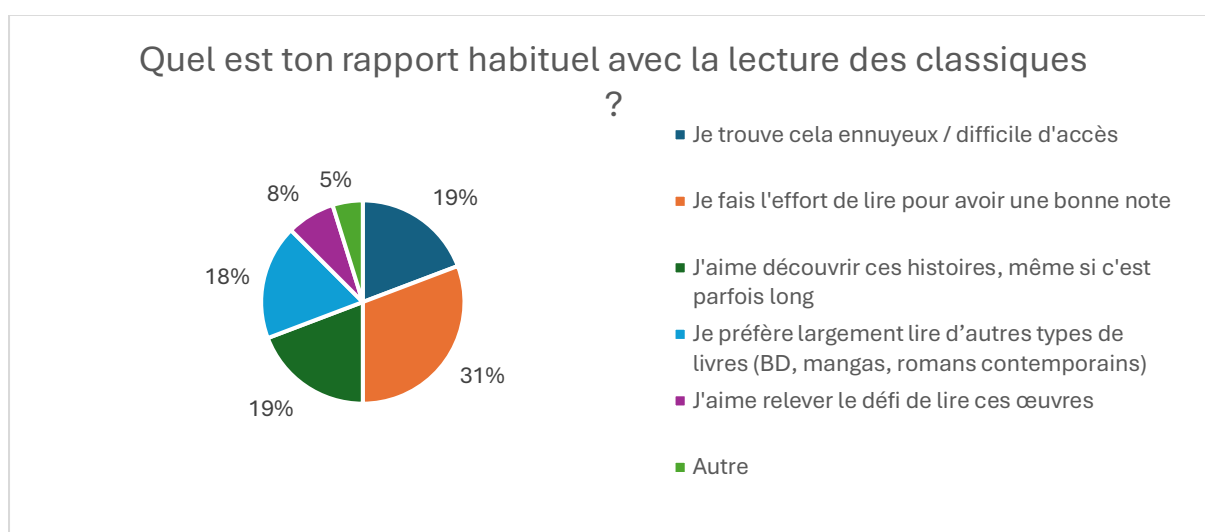
1. Questionnaire

Au terme de la séquence didactique, l'ensemble des quatre classes participantes a été invité à répondre à un questionnaire, nous avons ainsi pu recueillir les témoignages de 93 élèves (voir annexe 5 : réponses au questionnaire fourni aux élèves). Bien que les modalités d'encadrement lors du remplissage du questionnaire aient varié selon les établissements, ce moment a été organisé de manière à garantir un taux de réponse optimal. Pour les classes de Justin et de Michèle, l'administration du questionnaire a été assurée directement par les deux enseignants. Présents en classe durant toute la séance, ils ont pu guider les élèves et veiller à la bonne compréhension des questions. Concernant les deux classes prises en charge par Samira, nous nous sommes nous-même déplacée sur place afin d'assister au remplissage du questionnaire. Cette présence directe, motivée par une proximité géographique, nous a permis de maintenir un lien de proximité avec ces groupes spécifiques et nous a donné la possibilité de répondre à leurs questions en temps réel.



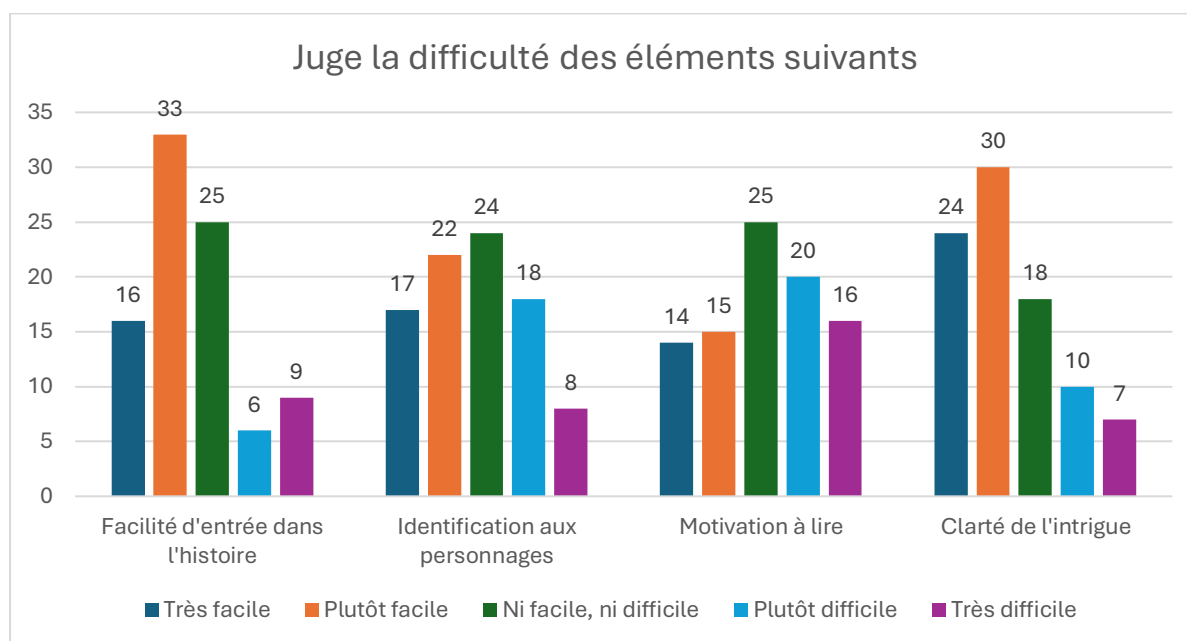
Ce graphique nous permet de relever une adhésion globalement positive aux lectures traditionnelles scolaires. En effet, 60% des élèves déclarent lire souvent (28%) ou toujours (32%) les œuvres imposées, tandis que 25% le font parfois. Seulement 15% des répondants affirment lire rarement (10%) ou jamais (5%) ces ouvrages. Cette majorité d'élèves engagés dans le processus de lecture scolaire obligatoire suggère que le public ayant vécu la séquence sur le manga n'est pas, à priori, en rupture avec l'acte de lire en classe.

Lorsque nous avons demandé aux élèves s'ils avaient effectivement lu le manga demandé, seuls 10% ont affirmé ne pas l'avoir lu du tout, face à 54% qui ont expliqué en avoir lu quelques extraits. Il est important de noter que, dans un contexte de fin d'année scolaire, 36% ont malgré tout lu l'œuvre en entier. Ce chiffre prend du sens lorsque l'on prend en compte le fait que cette lecture n'était ni obligatoire, ni sanctionnée par une interrogation. Dans un contexte où la motivation scolaire est traditionnellement liée à l'évaluation, le fait que plus d'un tiers des élèves aient choisi de terminer cette lecture témoigne d'un certain attrait pour le médium.



Le rapport habituel des élèves à la lecture des classiques confirme l'idée que la motivation scolaire déclenche majoritairement l'acte de lire. 31% des élèves lisent ainsi principalement par

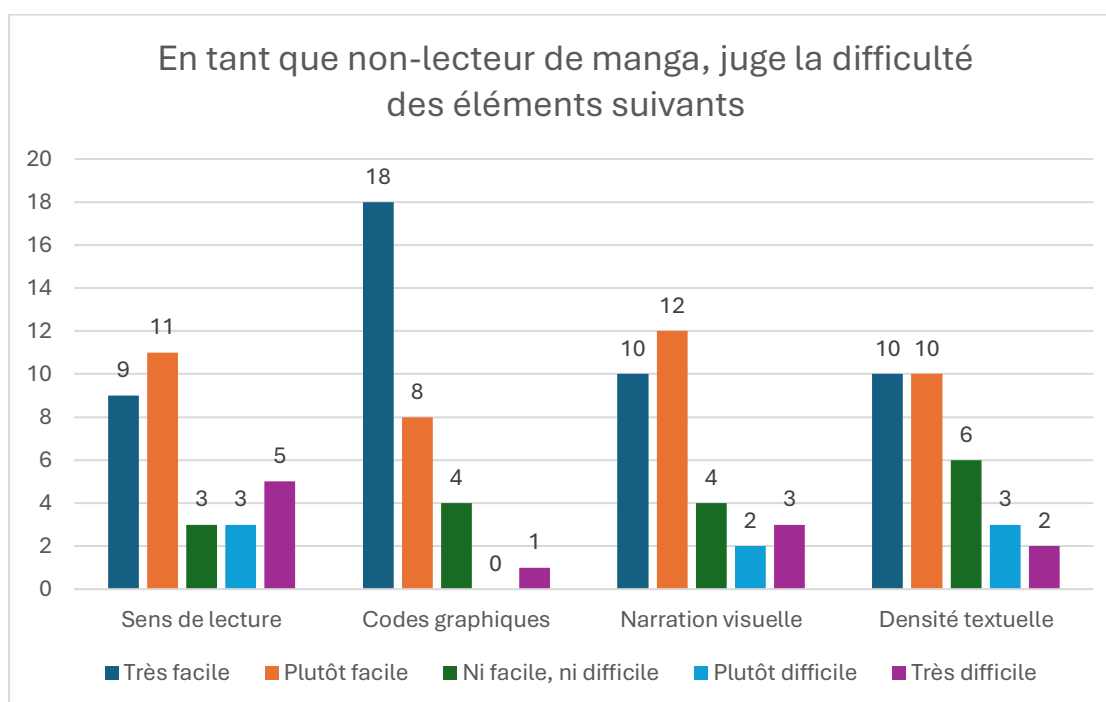
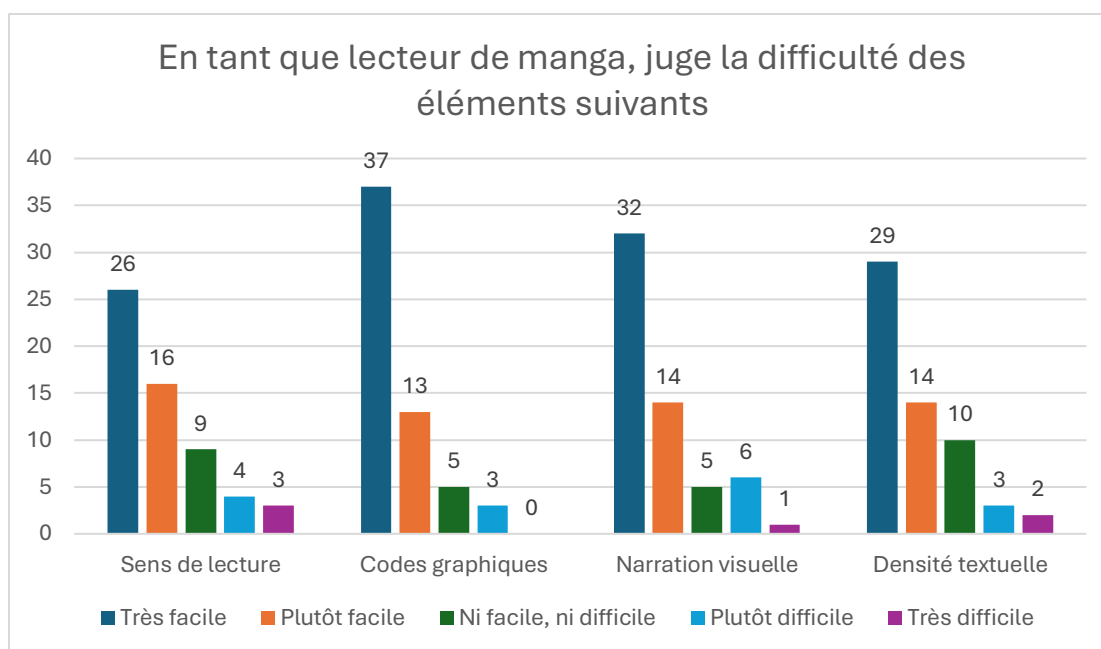
stratégie scolaire, en faisant l'effort de lire pour avoir une bonne note, tandis que 19% perçoivent cette lecture comme ennuyeuse ou difficile d'accès. Ces deux catégories qui représentent la moitié des répondants illustrent une relation à la littérature classique vécue comme un obstacle à affronter. À l'inverse, seulement 27% des élèves expriment un plaisir à cette lecture, affirmant aimer découvrir ces histoires ou apprécier le défi de les lire.



L'analyse des facteurs de difficulté révèle un paradoxe intéressant entre l'accessibilité de l'œuvre et la motivation intrinsèque de l'élève. D'une part, le manga remplit parfaitement sa fonction de médiateur pour la compréhension de l'intrigue, avec 59 élèves (sur 89) qui estiment que la clarté de l'intrigue est « très facile » ou « plutôt facile », un résultat important pour une œuvre aussi foisonnante en personnages et sous-intrigues que *Le Comte de Monte-Cristo*. De la même façon, l'entrée dans le récit est majoritairement perçue comme facile (58 réponses positives). Pourtant, la motivation à lire est source de réponses plus mitigées que nous ne l'aurions cru. Si 39 élèves se disent motivés, une partie significative (20 jugent la motivation « plutôt difficile » et 16 « très difficile ») indique que le support manga n'a pas été source de motivation. Cela suggère que, si le format facilite bien la compréhension et l'immersion dans le récit, la motivation ne peut pas être considérée comme acquise.

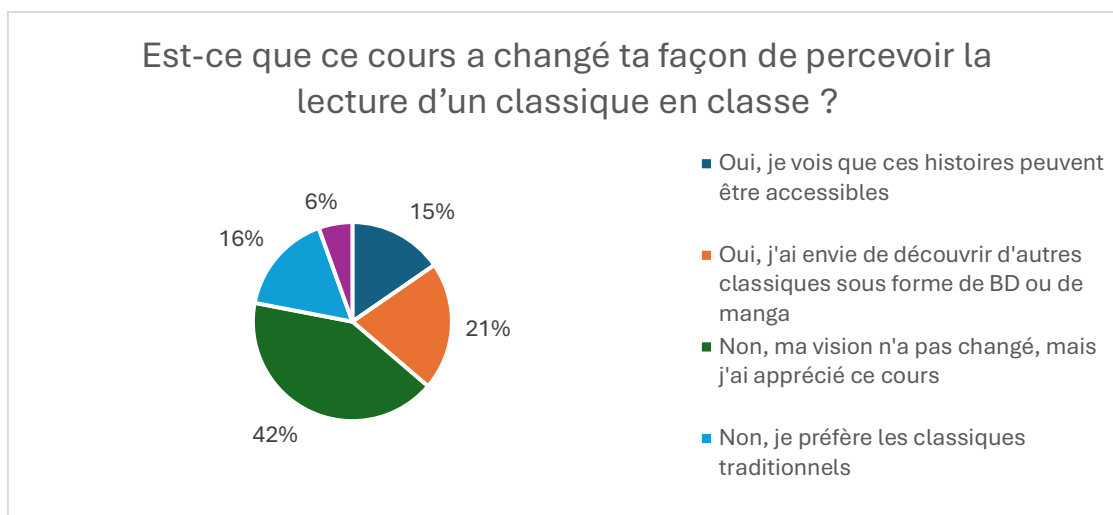
La répartition des élèves selon leur familiarité avec le manga confirme la représentation que nous avons déjà obtenue dans notre enquête précédente. Avec 65% d'élèves ayant déjà fréquenté le médium avant ce cours, contre 35% de néophytes, les chiffres sont quasi identiques à ceux déjà récoltés (67,4 % contre 32,6 %). Cette similitude indique que le groupe testé reflète fidèlement la réalité des classes actuelles où le manga, bien que loisir majoritaire, est loin d'être

universel. La présence d'un tiers d'élèves non-initiés ayant vécu notre séquence nous permet d'évaluer la capacité du manga à fonctionner chez des lecteurs qui ne le pratiquent pas habituellement.



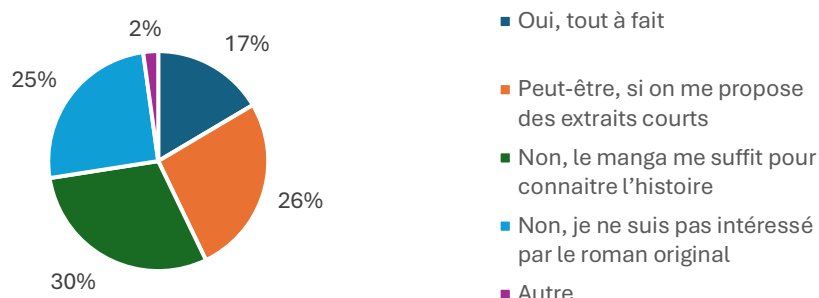
La comparaison des retours entre lecteurs de manga habitués et néophytes démontre une adaptation rapide des non-lecteurs aux codes du manga, sans obstacle majeur. Si l'on observe une différence attendue face à la difficulté du sens de lecture (de droite à gauche), celle-ci reste accessible car, même chez les non-initiés, 20 élèves la jugent facile, contre seulement 8 qui la trouvent difficile. De même, les codes graphiques ne posent aucun problème, avec une majorité

de réponses « très facile » dans les deux groupes. Les écarts les plus visibles se situent au niveau de la narration visuelle et de la densité textuelle, où les non-lecteurs choisissent davantage l'option « plutôt facile » que celle « très facile », indiquant qu'un léger effort d'adaptation supplémentaire leur est nécessaire. Cependant, l'absence de rejet massif confirme que le manga reste un médium intuitif, même pour un public de néophytes. Cela implique qu'il s'agit d'un format suffisamment accessible pour être intégré en classe sans nécessiter une longue préparation initiale, même pour les élèves qui n'en consomment pas particulièrement.



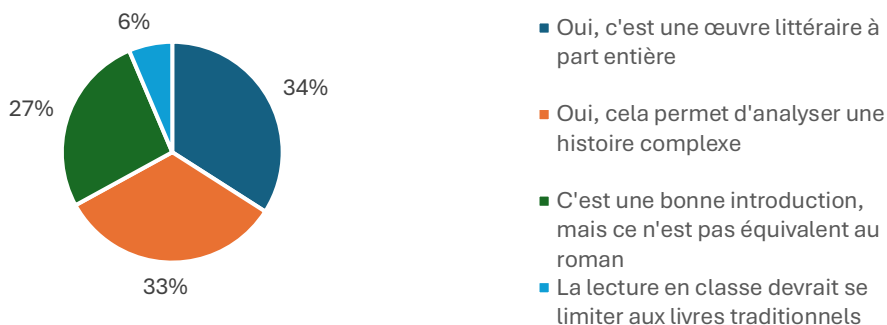
Nous relevons une distinction importante entre l'appréciation immédiate de la séquence et la transformation durable du rapport des élèves à la lecture. Si 36% des élèves déclarent que leur vision a évolué (15% voyant les histoires comme plus accessibles et 21% ayant envie de découvrir d'autres classiques en BD/manga), la majorité (42%) indique que sa perception n'a pas changé, tout en ayant apprécié le cours. Ce résultat suggère que l'expérience a été vécue comme un moment plaisant, mais sans nécessairement bouleverser les habitudes de lecture des élèves ou la vision des classiques sur le long terme. Seulement 16% affirment leur préférence pour les versions traditionnelles, et 6% rejettent totalement notre proposition d'approche. L'impact du manga semble donc ici fonctionner en tant qu'outil pédagogique pour une partie des élèves, tandis que, pour la majorité, il reste une expérience réussie mais isolée de leur rapport à la littérature classique.

Est-ce que la lecture du manga t'a donné envie de lire le roman original d'Alexandre Dumas ?



La question de l'effet de passerelle du manga vers l'œuvre originale de Dumas divise nettement les élèves. Si 43% des répondants expriment une ouverture vers la lecture du roman (17% optant pour le « oui, tout à fait » et 26% pour le « peut-être » sous condition d'extraits courts), une majorité de 57% indique ne pas avoir l'intention de franchir le pas. Parmi eux, 30% considèrent que le manga leur suffit pour connaître l'histoire, tandis que 25% déclarent un désintérêt total pour l'original. Ce résultat nuance l'idée selon laquelle l'adaptation pousse nécessairement vers le texte source. Pour plus de la moitié des élèves, le manga fonctionne comme une fin en soi. Cela implique que, si l'objectif pédagogique est de mener vers la lecture du classique, le manga seul ne suffit pas.

Pour toi, est-ce que lire un manga en classe est une vraie lecture ?



La question de la légitimité du manga en tant que vraie lecture en classe révèle une évolution des perceptions des élèves après l'expérience pédagogique. 67% de ces derniers valident totalement le statut littéraire et scolaire du manga, avec 34% qui le considèrent comme une œuvre littéraire à part entière et 33% qui estiment qu'il permet d'analyser une histoire complexe. Seuls 33% émettent des réserves en enfermant le manga dans un rôle d'introduction

(27%) ou en demandant une utilisation exclusive des livres traditionnels (6%). Ce taux de rejet est ici bien inférieur à celui observé dans notre enquête générale, où 40,3% des répondants niaient l'existence d'une équivalence entre lire un manga et lire un livre. Cette progression suggère que la mise en pratique en classe permet de légitimer le médium. Le manga passe du statut de loisir personnel à celui d'objet d'étude didactique, gagnant ainsi une valeur scolaire et littéraire.

Enfin, nous avons demandé aux élèves un retour direct et sommaire sur leur vécu de la séquence, nécessitant toutefois une analyse différenciée pour la classe de première secondaire. En effet, les réponses de ce groupe spécifique ont dû être isolées car elles révèlent une confusion entre l'expérience pédagogique de la séquence et la simple lecture de l'œuvre. Leurs commentaires se sont focalisés quasi exclusivement sur leur appréciation de l'adaptation en manga du *Comte de Monte-Cristo*, plutôt que sur la séquence en elle-même. Cette particularité, probablement liée à l'âge des répondants, invite à interpréter leurs retours de manière plus réservée et individuelle.

Les retours de cette classe mettent ainsi en évidence les limites de l'autonomie laissée à un public trop jeune pour ce type de lecture. Avec 41% de retours négatifs contre 59% de positifs, le bilan est mitigé. Un échec de la compréhension revient tout particulièrement, les élèves ayant effectué une lecture individuelle en classe, sans assez de guidage collectif. Cela confirme que, pour le premier cycle du secondaire, un manga d'une telle complexité ne peut être un outil efficace sans être accompagné d'un étayage fort de la part de l'enseignant.

L'analyse des retours des trois autres classes confirme toutefois la pertinence de notre approche. Nous notons un intérêt très marqué chez les élèves ayant vécu l'expérience de la séquence, avec 31% des élèves qui qualifient l'expérience d'intéressante, appréciant notamment la possibilité de découvrir une œuvre « sous une autre forme ». Comme nous l'avons anticipé lors de l'analyse de notre enquête principale, le désir de changement par rapport à la rupture scolaire est également présent. 18% des réponses saluent ainsi explicitement ce changement par rapport aux cours traditionnels, prouvant que la variation de support est perçue comme un facteur positif. Enfin, nous constatons que le rejet du médium manga n'implique pas forcément celui de la séquence pédagogique. 13% des retours ont beau mentionner du négatif, ces derniers expriment tout de même une opinion mitigée, où l'élève précise par exemple ne pas aimer les mangas en général tout en ayant apprécié l'histoire ou l'expérience (« intéressant, même si je n'aime pas spécialement les mangas »). Cela démontre que l'usage didactique du manga peut rester pertinent malgré les préférences de lecture personnelles.

2. Journaux de lecture et retours méta-réflexifs

Les 16 journaux de lecture rédigés par les élèves de 1^{re} secondaire, suite à la découverte du premier chapitre, révèlent une immersion difficile dans l'œuvre (voir annexe 6 : journaux de lecture de la classe de Michèle). Dans l'ensemble, les élèves mettent en avant le suspense, les rebondissements et l'action du récit, saluant aussi la qualité des dessins. Cependant, cette adhésion se heurte à des obstacles de compréhension majeurs, une grande majorité d'élèves exprimant une réelle difficulté à suivre l'intrigue, se sentant noyés sous la multitude de personnages et la rapidité des transitions entre les informations (« Mes coups de rage : Il y a beaucoup de persos, c'est dur de suivre parfois »). Malgré cette complexité, nous pouvons retrouver une implication émotionnelle, les retours faisant régulièrement mention de surprise, de choc ou de curiosité (« Mes sentiments/émotions : J'ai eu de la curiosité, et de la surprise, de l'admiration pour le comte »). Seul un élève mentionne explicitement son aversion pour le manga, confirmant que le médium n'est pas la principale difficulté pour la majorité des participants à la séquence. Enfin, concernant les hypothèses sur la suite du récit, si la plupart des élèves anticipent correctement l'évasion et la vengeance d'Edmond, l'analyse reste limitée car un seul élève parvient à établir le lien entre le trésor de l'abbé Faria et les moyens futurs de cette vengeance (« Je pense qu'Edmond réussira à s'échapper grâce à l'aide de l'abbé Faria. Et ils parlent d'un trésor, ils pourraient devenir riche grâce à ça et se venger de ceux qui l'ont trahi »), illustrant la difficulté pour ce jeune public à saisir toutes les nuances d'une intrigue aussi dense.

Contrairement aux retours succincts des plus jeunes, les élèves de 4^e secondaire encadrés par l'enseignante Samira ont tenu un journal de lecture suivi au fil de leur progression dans l'œuvre. Ces documents, bien plus complets, témoignent d'une analyse plus approfondie où l'élève ne se contente pas de résumer l'action mais note ses observations et pensées. Cela nous permet de saisir l'évolution de la compréhension face à la complexité de l'intrigue du *Comte de Monte-Cristo* chez des adolescents plus matures. Nous avons récupéré dans ces deux classes 25 journaux de lecture, dont certains ont été rédigés par deux élèves différents.

Les 10 journaux de lecture des élèves de 4A (option sciences) permettent de relever une appréciation massive du support manga, perçu comme un vecteur de compréhension et d'émotion (voir annexe 7 : journaux de lecture de la classe 4A de Samira). La quasi-totalité des élèves, y compris ceux qui déclarent ne pas lire de mangas habituellement, a apprécié cette adaptation, saluant la beauté des dessins et l'intensité du suspense. Selon eux, le format illustré

a pour avantage de rendre l'histoire « plus vivante » et de faciliter la visualisation des émotions, rendant l'intrigue accessible même à ceux qui n'aiment pas les longs romans :

« [...] je trouve que la version manga est bien surtout pour les personnes qui n'aiment pas forcément lire des romans, [ça] pousse les gens à s'entraîner à lire plus. En plus, avec les images ça peut aider à comprendre les situations pas évidentes et à ressentir davantage les émotions des personnages. »

Cependant, un frein majeur revient à plusieurs reprises lors de la mention de la densité de l'œuvre. La multitude de personnages secondaires et l'enchaînement rapide des événements complexifient la lecture, même pour les élèves plus âgés (« En revanche, ce que j'ai moins aimé, c'est le grand nombre de personnages secondaires. Par moments, on s'y perd un peu entre toutes les familles et leurs secrets »). Des détails techniques, comme le sens de lecture ou l'exagération de certaines expressions faciales, sont aussi mentionnés comme étant déstabilisants pour certains élèves.

Malgré ces obstacles, l'analyse proposée par les élèves démontre une implication profonde et une réflexion qui dépassent la simple consommation passive du récit. Leurs journaux contiennent des observations sur les thèmes centraux de l'œuvre, tels que l'injustice révoltante ou les dangers d'une vengeance qui détruit tout autour d'elle. Un élève indique ainsi que ce qui « [le] touche le plus dans cette histoire : voir quelqu'un payer pour une faute qu'il n'a pas commise ». Les élèves ont su déchiffrer l'évolution d'Edmond Dantès, notant par exemple le fait que sa transformation passe par l'éducation plutôt que par la force brute :

« La rencontre entre Edmond et l'abbé Faria m'a beaucoup marqué. J'ai aimé ce personnage car il représente le savoir et l'esprit. Grâce à lui, Edmond commence à se reconstruire et à réfléchir différemment. J'ai trouvé intéressant que son évolution passe par l'éducation plutôt que par la force. Cette partie montre qu'il est possible de progresser même dans les moments les plus difficiles. »

Certains émettent aussi des critiques morales, craignant que la vengeance ne rende pas heureux : « La vengeance ne rend pas heureux. Seul l'amour, le pardon et l'espoir sauvent une âme complètement brisée ». Ces retours prouvent que le manga, loin d'appauvrir l'analyse littéraire, a permis d'engager les élèves dans une réflexion littéraire complexe.

Les 15 journaux de lecture de la classe de 4^e année (option arts) s'éloignent du rejet massif que nous aurions pu craindre à la suite des observations de leur enseignante (voir annexe 8 : journaux de lecture de la classe 4B de Samira). Les retours des élèves sont majoritairement positifs et témoignent d'une réelle ouverture au médium. Malgré une adhésion initiale au médium faible et une lecture souvent incomplète, les élèves reconnaissent au manga sa valeur d'outil de médiation :

« [...] l'organisation du texte sous forme de bulles le rend plus facile à lire. Afin de convenir à ce format, j'imagine que le texte de base provenant du roman a dû être modifié, résumé et transformé en dialogues. Cela le rend bien plus abordable pour des élèves qui peuvent avoir du mal avec les longs textes détaillés et bien moins faciles à lire. »

Même ceux qui déclarent ne pas aimer ce médium, trouvant par exemple le noir et blanc fatigant ou le sens de lecture déroutant, admettent que le format a rendu l'œuvre « plus abordable » et « facile à lire ». La capacité du manga à donner envie de lire, y compris pour les élèves réticents aux romans imposés, est indéniablement appréciée par ces derniers.

Nous retrouvons toutefois ces mêmes critiques quant à la densité de l'intrigue ou à la ressemblance entre certains personnages, mais ces dernières n'effacent pas l'intérêt porté à l'histoire. Plusieurs élèves soulignent le fait que l'intrigue leur donne envie de connaître la suite et que le support a réussi à les attirer, là où le roman traditionnel aurait pu les rebuter.

Sur le plan de l'analyse, toutefois, le fossé avec la classe scientifique est net. Alors que ces derniers développaient un début de réflexions éthiques et psychologiques, les élèves de l'option art s'en tiennent majoritairement à des avis subjectifs sur le médium manga et sa forme. L'analyse de fond est quasiment inexistante, un seul élève émet une hypothèse sur l'évolution du protagoniste (devenant cultivé et sans pitié). Pour les autres, le manga est décrit comme un outil facilitant la lecture (« ça change des habitudes », « c'est plus rapide »), plutôt que comme un support d'analyse littéraire. Cela suggère que, si le format a réussi à donner aux élèves de cette classe un accès à la lecture, permettant même à un élève FLE de suivre l'histoire, il n'a pas suffi à développer une lecture active.

L'analyse des 19 retours méta-réflexifs de la dernière classe nous permet de dégager quatre thématiques principales (voir annexe 9 : retours méta-réflexifs de la classe de Justin).

Nous retrouvons, tout d'abord, l'acquisition de compétences techniques, une partie significative des élèves mettant en avant l'apprentissage concret de notions spécifiques au neuvième art. Ces derniers mentionnent l'acquisition d'un vocabulaire technique (« gouttière », « plan », « mise en page », etc.) et une meilleure compréhension du processus de création. Pour plusieurs, cet apprentissage dépasse le cadre du manga, les rendant plus attentifs aussi bien dans les bandes dessinées que dans les romans :

« J'ai appris beaucoup de choses avec ce dossier, et cela permet de se rendre compte des nombreux choix de l'auteur pour une lecture optimale. Ça m'a permis de dorénavant être plus attentif non seulement dans les mangas, mais aussi dans les romans et les BD. »

Ensuite, les élèves mentionnent la diversification culturelle et littéraire que permet la séquence : « ça peut être intéressant pour diversifier les thèmes et approfondir l'apprentissage du cours de français d'une manière plus ludique et ouverte d'esprit ». Ils soulignent ici l'intérêt de « diversifier les thèmes », de découvrir des « styles littéraires » variés et de s'ouvrir à d'autres cultures (notamment japonaise) et à d'autres genres (science-fiction, fantaisie). Cette approche est vue par ces derniers comme un moyen d'élargir leur « culture littéraire » en permettant de « ne pas rester que sur des classiques ». En ce sens, ils perçoivent la séquence vécue comme une ouverture vers d'autres horizons : « Ça permet de s'ouvrir à d'autres cultures, types d'écritures, pour se diversifier et ne pas rester que sur des classiques ».

Nous retrouvons aussi une thématique concernant la dynamique de classe et la motivation, avec des élèves qui décrivent la séquence comme étant « dynamique » et « ludique », expliquant qu'elle « change des cours habituels ». Cette variation de support rend à leurs yeux le cours « plus attrayant », particulièrement pour les amateurs de mangas. Même pour ceux qui ne sont pas initialement fans du médium, le côté « chouette » et la rupture avec la routine sont appréciés :

« C'est très bien, je suis assez contente de traiter un sujet que j'aime bien, ça change de d'habitude, on a plus envie de participer, je pense qu'il serait bien de faire plus de trucs comme cela. »

Enfin, certains avis nuancent la pertinence pédagogique de ce projet. Si beaucoup y voient un outil pédagogique pertinent, d'autres mentionnent des limites à sa transférabilité et à sa place dans le cours de français. Ces derniers jugent ainsi l'exercice « intéressant mais pas forcément utile », estimant qu'il serait plus adapté à des spécialisations telles que des études d'art ou à des élèves en difficulté. Une partie de ces élèves questionne le lien direct avec le programme traditionnel de français, suggérant que sa place idéale se situerait peut-être en début d'année en guise d'ouverture du cours : « Pour moi, cela peut être vu au début des années pour reprendre tranquille l'année mais sinon je trouve pas très intéressant pour les gens qui ne s'intéressent pas mais l'inverse pour les gens qui s'y connaissent ».

d) Bilan et perspectives

Nous souhaitons ici évaluer la pertinence réelle de l'adaptation en manga du *Comte de Monte-Cristo* en milieu scolaire en nous appuyant sur les retours des élèves et des enseignants ayant mis en œuvre notre séquence pédagogique. En combinant ces points de vue, nous cherchons à identifier ce qui a favorisé l'engagement des élèves, mais aussi les obstacles rencontrés. L'objectif est de dresser un bilan objectif de ce qui a fonctionné ou échoué dans la pratique et de proposer des pistes concrètes à des enseignants souhaitant exploiter le potentiel de l'adaptation en manga des œuvres littéraires.

L'analyse des retours des enseignants nous a révélé que la réussite de la séquence ne dépend pas nécessairement d'une expertise préalable dans le domaine du manga. En effet, notre observation illustre une forte diversité avec trois profils distincts : un enseignant totalement néophyte, n'ayant jamais lu de manga ; une enseignante disposant d'une familiarité indirecte, basée sur des souvenirs personnels et la consommation de sa fille ; et enfin, une praticienne experte, grande lectrice quotidienne. Malgré ces différences culturelles, les conclusions sont unanimement positives, les enseignants rapportant une facilité d'appropriation immédiate de la séquence, sans difficulté de compréhension. Surtout, ils mentionnent un regain de motivation, que ce soit chez eux ou chez les élèves. Cette expérience a suffi à convaincre les trois enseignants, quels que soient leurs antécédents avec le médium, de continuer cette approche, confirmant leur volonté de réutiliser le manga comme un outil d'analyse littéraire dans leurs futurs enseignements.

L'analyse des questionnaires et des journaux de lecture tenus par les élèves nous permet de noter un premier apport majeur de la séquence, celui de la légitimation symbolique du manga au sein de l'espace scolaire. Pour la majorité des élèves, le fait d'étudier cette œuvre change le statut du manga qui n'est plus vu comme un simple divertissement, mais comme un objet digne d'une analyse scolaire. Cette reconnaissance valide leur culture personnelle. En intégrant le manga au programme, l'école reconnaît la valeur des codes culturels de l'élève.

En plus de la légitimation du support, la séquence nous révèle une dynamique motivationnelle, avec un engagement volontaire des élèves malgré une absence d'évaluation. Alors que la lecture de l'intégralité de l'œuvre n'était pas obligatoire et qu'aucune note finale ne venait sanctionner ou récompenser le travail, une grande majorité des élèves a pourtant choisi

de lire le manga dans son intégralité. Libérés de la pression scolaire traditionnelle, les élèves ont approché la lecture par simple intérêt et curiosité.

Nous souhaitons également souligner que, lorsqu'elle est correctement accompagnée, la lecture du manga ne constitue pas une barrière pour les publics néophytes. Les particularités du médium, telles que le sens de lecture de droite à gauche ou le dessin en noir et blanc, n'ont pas représenté d'obstacles durables. Les élèves ont démontré une adaptation rapide, s'acclimatant aux codes dès les premières pages. Par ailleurs, la réticence initiale de certains élèves, affichant ouvertement leur aversion pour le manga en général, n'a que rarement conduit à un refus de participation. Plusieurs d'entre eux ont même exprimé avoir apprécié cette adaptation spécifique du *Comte de Monte-Cristo* car elle s'éloigne des stéréotypes qu'ils rejettent habituellement. En effet, cette version pensée pour un usage didactique évite certains codes graphiques japonais que ces élèves perçoivent comme « vulgaires ».

L'expérience la plus aboutie s'observe au sein de la classe la plus engagée, où la motivation initiale a permis une lecture active et approfondie. Dans ce groupe, les élèves ont dépassé le stade d'une simple consommation passive pour s'interroger sur les enjeux éthiques et philosophiques sous-jacents à l'œuvre. Cette dynamique nous permet de constater que, loin de se contenter d'une lecture superficielle, ces élèves sont entrés dans l'analyse critique. Ce constat démontre que, lorsque la motivation des élèves est suffisamment forte, le manga n'est pas un simple outil de facilitation d'accès, il permet l'émergence d'un type de lecture analytique similaire à celui pratiqué sur les textes littéraires traditionnels.

Toutefois, notre expérimentation révèle des limites liées à la complexité de l'œuvre, qui s'avère parfois trop dense pour un public jeune. Si les élèves de 4^e secondaire sont parvenus, non sans efforts, à saisir les tenants et aboutissants de l'intrigue, ceux de 1^{re} secondaire ont rencontré des difficultés majeures de compréhension. Il apparaît donc que cette adaptation, bien que facilitée par le support graphique, reste particulièrement adaptée à un public de 3^e-4^e, disposant de la maturité cognitive nécessaire pour suivre la narration. Et, même à ce niveau, l'autonomie des élèves ne peut être totale, la réussite de la séquence nécessitant un encadrement pédagogique fort de la part de l'enseignant, dont le rôle est de vérifier la bonne compréhension de l'œuvre auprès des élèves.

Ensuite, il est crucial de revoir une attente pédagogique ici infondée, qui veut que l'adaptation manga ne doive pas être envisagée comme une simple passerelle qui inciterait les élèves à lire ultérieurement le roman original d'Alexandre Dumas. L'analyse des réponses des

élèves à notre enquête révèle que la majorité d'entre eux n'éprouve pas le désir de découvrir le texte source après avoir étudié la version illustrée. L'adaptation fonctionne ici comme une œuvre autonome et suffisante, sans nécessairement générer une curiosité pour le format littéraire classique. Intégrer ce support en classe avec l'intention de convertir les élèves à la lecture du roman intégral risque donc de mener à une déception. Il est préférable de le considérer comme une œuvre à part entière qui peut être étudiée pour elle-même.

Enfin, la perception de l'utilité pédagogique du manga reste peu comprise par une partie des élèves, ce qui peut potentiellement freiner leur engagement. Certains interrogent encore le bien-fondé d'une telle utilisation, n'y percevant pas d'objectif académique clair. Ce sentiment d'inutilité menace directement la motivation intrinsèque des élèves, qui peuvent avoir l'impression de ne pas vraiment travailler ou d'analyser un objet non pertinent. Dès lors, le rôle de l'enseignant devient déterminant. Il doit expliciter dès le départ les enjeux de la séquence et démontrer en quoi l'analyse d'un ouvrage illustré mobilise les mêmes compétences du cours de français que celles exigées par l'étude d'un texte littéraire. Sans cette mise en perspective didactique, le risque est de voir les élèves se démobiliser.

Conclusion générale et pistes futures

Au terme de notre recherche, il convient de revenir sur le constat initial ayant motivé notre démarche, celui de la fracture grandissante entre les jeunes et la lecture, marquée par une perception du livre scolaire comme un objet ennuyeux, largement déconnecté de leur réalité quotidienne. Face à ce désintérêt, souvent amplifié par des résultats en baisse dans les enquêtes de lecture, notre mémoire a souhaité interroger les moyens de redonner du plaisir à l'acte de lire au sein de l'institution scolaire.

Notre hypothèse centrale reposait sur l'utilisation du manga, médium omniprésent dans la culture juvénile, en tant que « cheval de Troie didactique », comme théorisé par Jean-Louis Dufays. Il s'agissait d'introduire en classe un objet perçu par les élèves comme appartenant à leur paysage culturel, afin de faciliter l'accès à des analyses littéraires complexes.

Dans un premier temps, nous avons établi que le manga n'est pas qu'un simple loisir, mais un véritable médiateur de lecture capable de rapprocher la culture des élèves de la culture scolaire. Notre analyse a d'abord démontré que le manga, bien qu'issu d'une tradition japonaise, s'est progressivement imposé dans le paysage culturel occidental, et plus particulièrement francophone, pour devenir un marqueur générationnel fort. Loin d'être une pratique solitaire, nous avons identifié sa capacité à créer du lien et du groupe parmi les adolescents.

Cependant, nous avons également souligné que le manga manque encore de légitimité culturelle. Malgré son succès commercial et sa place dans la culture des jeunes, le manga reste souvent considéré comme une sous-littérature, tant par les institutions que par une partie de l'entourage familial et éducatif.

Enfin, l'étude des intérêts et des limites pédagogiques de l'introduction du manga en classe a révélé un potentiel didactique conditionné par son usage. Les théoriciens montrent que le manga peut susciter un plaisir de lecture et faciliter l'accès à des récits complexes grâce à son hybridité texte-image, mais que son utilisation ne doit pas se réduire à un simple outil d'illustration. Pour être pertinente, une telle approche doit dépasser la simple consommation passive et faire du manga un objet d'étude à part entière.

Nous avons continué notre analyse théorique en posant des justifications quant à notre choix d'utiliser cette adaptation en particulier comme dispositif didactique. Notre réflexion a d'abord interrogé le statut même de l'adaptation d'un classique en œuvre illustrée en nous appuyant sur

l'existence de nombreuses transpositions du roman d'Alexandre Dumas. Nous avons démontré que cette prolifération d'adaptations témoigne de la vitalité de l'œuvre originale et de sa capacité à traverser les époques. L'adaptation s'est révélée être un processus bénéfique pour les deux parties, offrant au classique une nouvelle jeunesse et une meilleure accessibilité, tout en permettant au support adaptant de gagner en légitimité grâce à son association avec le patrimoine littéraire. Notre analyse s'est penchée sur la tension qui traverse toute transposition, la question de la fidélité. Nous avons observé un changement de paradigme où la réussite d'une adaptation ne se mesure plus à sa conformité avec le texte source. Cette réflexion a été appliquée concrètement via une étude comparative entre deux versions manga du *Comte de Monte-Cristo* : celle de Moriyama Ena (éditions Kurokawa) et celle des éditions Nobi Nobi. Cette confrontation a mis en évidence comment la finalité éditoriale dicte les choix artistiques.

Ensuite, nous avons étudié les points communs entre le roman de Dumas et les codes du shōnen, validant ainsi la pertinence de ce rapprochement. Il existe une résonance entre la structure narrative du *Comte de Monte-Cristo* et les attentes des lecteurs adolescents de manga. Nous avons démontré qu'Edmond Dantès incarne l'archétype de l'anti-héros moderne, une figure moralement ambivalente qui rappelle des protagonistes de shōnen populaires tels que Light Yagami (*Death Note*) ou Lelouch Lamperouge (*Code Geass*). Nous avons également constaté que la structure du roman suit les étapes du récit initiatique, où la mort symbolique du marin naïf et sa renaissance font écho aux parcours de transformation de héros de manga comme Izuku Midoriya (*My Hero Academia*). Ces parallèles révèlent que *Le Comte de Monte-Cristo* n'est pas une œuvre patrimoniale obsolète, elle mobilise des trames narratives et des valeurs qui restent appréciées par les jeunes lecteurs d'aujourd'hui.

Notre enquête quantitative menée auprès de 181 élèves nous a permis de contredire partiellement le discours conventionnel sur le désintérêt des jeunes pour la lecture. Les résultats confirment que le manga est une pratique majoritaire et régulière (67,4 % des répondants), coexistant avec le roman traditionnel plutôt que de le remplacer. Toutefois, ils révèlent aussi une fracture effectivement persistante entre la culture vécue par les élèves et la culture légitimée. En effet, bien que 76 % des jeunes éprouvent un plaisir intime à cette lecture, 58 % d'entre eux subissent encore les jugements dévalorisants de leur entourage, et une large majorité (85 %) ignore l'existence d'adaptations de classiques conçues spécifiquement pour eux. Toutefois, cette enquête a validé notre hypothèse de départ concernant le potentiel scolaire du médium, car près de la moitié des répondants se sont déclarés favorables à l'étude d'un classique en version manga.

Enfin, la seconde partie de notre mémoire a confronté nos hypothèses théoriques à la réalité du terrain à travers une étude de cas concrète, impliquant la mise en œuvre d'une séquence pédagogique centrée sur l'adaptation manga du *Comte de Monte-Cristo*. Proposée à trois enseignants aux profils variés, cette séquence a été expérimentée dans quatre classes de la Fédération Wallonie-Bruxelles, allant de la première à la quatrième année secondaire. L'analyse des retours enseignants, des questionnaires élèves et des journaux de lecture a permis d'évaluer la validité de notre dispositif. Les résultats ont confirmé que le manga a rempli sa fonction première de « cheval de Troie » en suscitant un véritable plaisir de lire chez les élèves. Libérés de la pression de l'évaluation sommative, ces derniers ont choisi de lire l'intégralité de l'œuvre par simple curiosité. Cela nous donne ainsi à penser que l'introduction d'un support culturellement proche des élèves pourrait effectivement constituer un levier pour faire évoluer la culture scolaire et les normes qu'elle sous-tend.

Il convient de nuancer l'idée d'une réussite absolue. Comme nous l'avons souligné dans notre partie concernant notre cadrage méthodologique, notre étude comporte des limites inhérentes à sa méthodologie, avec une taille restreinte de l'échantillon expérimental et une brièveté du dispositif. Dès lors, notre travail ne doit pas être envisagé comme un aboutissement, mais plutôt comme ouvrant la voie à des recherches plus approfondies et durables. Plusieurs pistes de prolongement nous semblent pertinentes pour dépasser les limites de cette étude préliminaire.

Premièrement, il serait nécessaire de s'inscrire dans une démarche de recherche collaborative. Plutôt que de concevoir un dispositif didactique en amont pour le soumettre ensuite aux enseignants, une approche consisterait à coconstruire la séquence pédagogique dans le cadre d'une réflexion partagée avec un groupe d'enseignants. Cette collaboration permettrait de s'adapter aux contraintes de la classe et d'intégrer dès le départ certaines préoccupations des enseignants. Nous transformerions ici les enseignants en co-chercheurs.

Deuxièmement, une étude sur le temps long nous semble indispensable. Notre expérimentation n'a pu que grappiller quelques heures du programme et elle ne permet pas de mesurer l'impact durable du manga sur les conduites de lecture. Un protocole s'étalant sur une année scolaire, voire sur plusieurs degrés, permettrait d'observer si l'effet « cheval de Troie » remplit effectivement sa fonction sur la durée.

Enfin, il serait pertinent d'élargir le corpus d'étude. Si *Le Comte de Monte-Cristo* s'est révélé pertinent pour un public de 4^e secondaire, d'autres œuvres pourraient être testées auprès

de publics différents (premier degré, élèves en difficulté, filières techniques, etc.). Cela nous permettrait d'identifier quels types de récits et quels styles graphiques fonctionnent le mieux comme médiateurs selon les profils des élèves.

Si ce mémoire démontre une certaine viabilité de l'introduction de l'adaptation en manga en classe de français, il invite surtout à poursuivre l'exploration de ce médium. L'enjeu, plus que de prouver que le manga peut entrer à l'école, serait alors de définir comment il peut y demeurer durablement.

Bibliographie

Corpus d'étude

- DUMAS Alexandre, *Le Comte de Monte-Cristo*, Paris : Gallimard, 2024 (Bibliothèque de la Pléiade).
- POON Nockman, *Le Comte de Monte-Cristo*, France : Éditions Nobi Nobi, 2018 (Les Classiques en Manga).
- MORIYAMA Ena, *Le Comte de Monte Cristo*, France : Kurokawa, 2017, traduit par MEZOUANE Nesrine.

Mémoires et thèses

- AKIKI Karl, *La recette du roman populaire façon Alexandre Dumas*, thèse dirigée par COMPÈRE Daniel, Université Sorbonne Nouvelle, 2013.
- ALLIER Louis, *Les pratiques de lecture de mangas en ligne en France : entre continuités et mutations*, mémoire dirigé par SCHMITT Laurie, 2023.
- ANSELME Cloé, *L'usage des mangas en tant que support pédagogique*, mémoire dirigé par BAZILE Sandrine, Université de Montpellier, 2025.
- DEKIMPE Arthuria, *La diffusion de la culture populaire japonaise en Belgique francophone, des origines à nos jours*, mémoire dirigé par VAN YPERSELE Laurence, SERVAIS Olivier, Université catholique de Louvain, 2020.
- ILBERT Arnaud, *L'école des bulles : analyse de la place de la bande dessinée au cours de français et propositions didactiques*, mémoire dirigé par DUFAYS Jean-Louis, 2013.
- JOUHARI Lynda, *Quête identitaire et initiation dans Le Comte de Monté-Cristo d'Alexandre Dumas : analyse structurelle et thématique du récit*, mémoire dirigé par JACQUES Georges, Université catholique de Louvain, 2006.

Articles de revue

- BARBAGELATA Pierre, INAUDI Aude, PELISSIER Maud, « Le numérique vecteur d'un renouveau des pratiques de lecture : leurre ou opportunité ? », dans *Études de communication*, 43, 2014, pp. 17-38, <https://doi.org/10.4000/edc.5965> (page consultée le 13/08/2026).
- BASSAN Fernande, « Le roman-feuilleton et Alexandre Dumas père », dans *Nineteenth-Century French Studies*, volume 22, n°1/2, 1993-1994, pp. 100-111, <https://www.jstor.org/stable/23537435> (page consultée le 13/08/2026).
- BELHADJIN Anissa, BISHOP Marie-France, « Culture des élèves, culture de l'école : quelles relations ? », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, pp. 5-10, <https://doi.org/10.3917/lfa.207.0005> (page consultée le 13/08/2026).
- BELL Alice, « Designing and testing questionnaires for children », dans *Journal of Research in Nursing*, vol. 12, 2007, pp. 461-469, <https://doi.org/10.1177/1744987107079616> (page consultée le 13/08/2026).
- BETHLEHEM Jelke, « Peut-on établir des statistiques officielles à partir d'enquêtes en ligne reposant sur le principe de l'autosélection ? », dans *Recueil du Symposium 2008 de Statistique Canada*, 2008, <https://www150.statcan.gc.ca/n1/pub/11-522-x/2008000/article/10989-fra.pdf> (page consultée le 13/08/2026).
- De Croix Séverine, Ledur Dominique, « Introduire des albums fictionnels dans les corpus scolaires destinés aux adolescent·es : des conditions interrogées par les didacticien·nes et les enseignant·es », dans *Pratiques*, 209-210, 2026, <https://doi.org/10.4000/16k3w> (page consultée le 13/08/2026).
- DELBRASSINE Daniel, « Genres et écriture d'invention : préparer la transposition par la comparaison entre deux formes (BD/roman) d'un récit », dans *Transpositio*, n° 7, 2024, <https://www.transpositio.org/articles/view/genres-et-ecriture-d-invention-preparer-la-transposition-par-la-comparaison-entre-deux-formes-bd-roman-d-un-recit> (page consultée le 13/08/2026).
- DENIZOT Nathalie, « Culture scolaire et culture des élèves en classe de français », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, pp. 29-37, <https://doi.org/10.3917/lfa.207.0029> (page consultée le 13/08/2026).
- DUFAYS Jean-Louis, « Apprendre la littérature, pour quoi faire ? Du débat des experts aux discours des élèves », dans *Transpositio*, n°1, 2017,

<https://www.transpositio.org/articles/view/apprendre-la-litterature-pour-quoi-faire-du-debat-des-experts-aux-discours-des-eleves> (page consultée le 13/08/2026).

- DUFAYS Jean-Louis, « De la chanson comme cheval de Troie didactique. Un dispositif pour l'accès multimodal à la lecture-écriture littéraire », dans *La lettre de l'AIRDF*, 53, 2013, pp. 19-22, <https://doi.org/10.3406/airdf.2013.1956> (page consultée le 13/08/2026).
- GABILLIET Jean-Paul, « BD, mangas et comics : différences et influences », dans *Hermès, La Revue*, n°54, 2009, pp. 25-40, <https://doi.org/10.4267/2042/31551> (page consultée le 13/08/2026).
- HECQUET Vincent, « Loïc Artiaga, dir., "Le roman populaire 1836-1960. Des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles" », dans *Questions de communication*, vol. 15, 2009, pp. 356-359, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.746> (page consultée le 13/08/2026).
- HUMMEL Clément, « La Métamorphose de Hiroyuki Sugahara. Un manga "librement inspiré" de la nouvelle de Kafka », dans *NRP Collège*, 2022.
- LANGLAIS Pauline, « La littérature au secondaire : un plaisir à cultiver », dans *Québec français*, n°109, 1998, pp. 26-27, <https://id.erudit.org/iderudit/56334ac> (page consultée le 13/08/2026).
- MAIGRET Eric, « Le jeu de l'âge et des générations : culture BD et esprit Manga », dans *Réseaux. Communication – Technologie – Société*, 92-93, 1999, pp. 241-260, <https://doi.org/10.3406/reso.1999.2122> (page consultée le 13/08/2026).
- OCTOBRE Sylvie, « Retour sur les pratiques culturelles des jeunes », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, pp. 11-18, <https://doi.org/10.3917/lfa.207.0011> (page consultée le 13/08/2026).
- PEREZ-PARADA Nicolas, « La "Nouvelle Manga" et autres vicissitudes de la légitimation du manga en France », dans *Alternative Francophone*, vol. 1, 2016, pp. 67-80, <https://doi.org/10.3406/altfr.2016.1.67> (page consultée le 13/08/2026).
- RIO Florence, TADIER Elsa, « Tu commentes donc je suis : stratégies de captation du public adolescent par les plateformes de lecture. Le cas de Webtoon », dans *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 26, 2023, <https://doi.org/10.4000/rfsic.13969> (page consultée le 13/08/2026).
- ROUVIÈRE Nicolas, RAUX Hélène, « Quelles perspectives pour une didactique de la BD en classe de littérature ? » dans *Tréma*, vol. 51, 2019, <https://doi.org/10.4000/trema.5209> (page consultée le 13/08/2026).

- SIMARD Claude, « Le choix des textes littéraires : une question idéologique », dans *Québec français*, n° 100, 1996, pp. 44-47, <https://id.erudit.org/iderudit/58692ac> (page consultée le 13/08/2026).
- SUVILAY, Bounthavy « Le “Cool Japan” made in France. Réappropriation du manga et de l’animation japonaise (1978-2018) », dans *Ebisu- Études Japonaises*, 56, 2019, pp. 71-100 ; <https://doi.org/10.4000/ebisu.3666> (page consultée le 13/08/2026).
- SUVILAY Bounthavy, TADDEI Edith. « Les mangas : Faire entrer les lectures privées à l’école et les constituer en objets littéraires », dans *Le Français Aujourd'hui*, n° 207, 2019, pp. 79-91, <https://doi.org/10.3917/lfa.207.0079> (page consultée le 13/08/2026).
- SUVILAY Bounthavy, « Traduire les best-sellers du manga: entre “domestication” et “exotisation” », dans *Revue Critique de Ficción Française Contemporaine*, n°15, 2018, pp.189-201, halshs-02398728 (page consultée le 13/08/2026).
- VINCENT Frédéric, « La structure initiatique du manga : une esquisse anthropologique du héros », dans *Sociétés*, n° 106, 2009, pp. 57-64, <https://doi.org/10.3917/soc.106.0057> (page consultée le 13/08/2026).

Ouvrages

- ARTIAGA Loïc, *Le roman populaire : des premiers feuilletons aux adaptations télévisuelles, 1836-1960*, Paris : Autrement, 2008.
- BAETENS Jan, *Adaptation et bande dessinée : éloge de la fidélité*, Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2020.
- BÉHOTÉGUY Gilles, « Le roman fait la planche : adapter la littérature en BD », dans *Littérature de jeunesse au présent*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 2021, pp. 157-173.
- BÉHOTÉGUY Gilles, « Amour, gros seins et glam rock. Quand les contes des Grimm deviennent des mangas », dans *Littérature de jeunesse au présent*, Pessac : Presses Universitaires de Bordeaux, 2021, pp. 235-244.
- BOUISSOU Jean-Marie, *Manga, histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, France : Éditions Philippe Picquier, 2014.
- CELLIER Léon, « Le roman initiatique en France au temps du Romantisme », dans *Parcours initiatiques*, Boudry-Neufchâtel : La Baconnière (« Langages »), 1977, pp. 118-137.

- COMPÈRE Daniel, *Les romans populaires*, Paris : Presses universitaires Paris-Sorbonne, 2012.
- CUEILLE Julien, *Mangas, sagas, séries, les nouveaux mythes adolescents : devenir soi-même par la fiction*, Paris : Erès, 2022.
- DE LA CROIX Arnaud, Andriat Frank, *Pour lire la bande dessinée*, Bruxelles : De Boeck-Duculot, 1992.
- DÉTREZ Christine, VANHEE Olivier (éd.), *Les mangados : lire des mangas à l'adolescence*, Paris : Bibliothèque publique d'information, 2012.
- DÉTREZ Christine, « À la recherche de la lecture perdue ? Les adolescents et la lecture en France aujourd'hui », dans *Art et société*, France : OpenEdition Press, 2016.
- EBENE Soussoy d', ETTY Macaire (éd.), *Comment inciter les jeunes à la lecture ? : Des écrivains de divers pays se prononcent*, Paris : L'Harmattan, 2021.
- FENNETEAU Hervé, *Enquête : entretien et questionnaire*, 3^e éd., Paris, Dunod, 2015.
- FILET Nicolas, *Dico Manga : Le dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise*, France : Éditions Fleurus, 2008.
- GROENSTEEN Thierry, *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonaise*, Tournai : Casterman, 1991.
- LETOURNEUX Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture médiatique », dans *La littérature de jeunesse en question(s)*, France : Presses universitaires de Rennes, 2009, pp. 185-231.
- LORGUET Deborah, *Les adaptations d'œuvres littéraires en bande dessinée : corpus, entretiens, analyses*, Saarbrücken : Éditions universitaires européennes, 2011.
- MITAINE Benoît, ROCHE David, SCHMITT Isabelle, *Bande dessinée et adaptation : littérature, cinéma, tv*, Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, 2015.
- PENNAC Daniel, *Comme un roman*, Paris : Gallimard, 1992.
- POISSENOT Claude, *Les adolescents et la bibliothèque*, Paris : Centre Georges Pompidou, 1997.
- QUEFFÉLEC-DUMASY Lise, *Le roman-feuilleton français au XIX^e siècle*, Paris : PUF, 1989.
- RAUX Hélène, *La bande dessinée en classe de français : un objet disciplinaire non identifié*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2023.
- RIO Florence, TADIER Elsa, *Le succès du webtoon en France: une industrie culturelle entre opportunité et opportunisme*, France : IUT de Bayonne, 2025, <https://hal.science/hal-05093370/document> (page consultée le 13/08/2026).
- ROUVIERE Nicolas, *Bande dessinée et enseignement des humanités*, Grenoble : Ellug, 2012.

- ROUX Antoine, *La bande dessinée peut être éducative*, Paris : L'Ecole, 1977.
- SUVILAY Bounthavy, *La culture manga : Origines et influences de la bande dessinée japonaise*, France : Pu Clermont, 2021.
- TILLEUIL Jean-Louis, Vanbraband Catherine (éd.), *Lecture de la bande dessinée : théorie, méthode, applications, bibliographie*, Louvain-la-Neuve : Academia, 1991.
- WASZAK Cendrine, « Être motivé pour apprendre, apprendre à se motiver : comment peut-on devenir un lecteur "responsable" ? » dans *Progression et transversalité : comment (mieux) articuler les apprentissages dans les disciplines scolaire ?*, Louvain-la-Neuve : Presses universitaires de Louvain, 2012, pp. 53-62.
- WASZAK Cendrine, *Lire des romans du 19^e siècle à la fin du secondaire : entre contextualisation et actualisation*, Louvain-La-Neuve : Presses Universitaires de Louvain, 2022.

Articles de journaux en ligne

- BOUQUET Johanna, « Mangamania, les ventes de mangas explosent et ce n'est pas près de s'arrêter », dans *RTBF*, 6 janvier 2022, <https://www.rtb.be/article/mangamania-les-ventes-de-mangas-explosent-et-ce-nest-pas-pres-de-sarreter-10909171> (page consultée le 13/08/2026).
- DE GERMON Laetitia, « "L'Atelier des sorciers" à Angoulême : une exposition à la loupe pour dévoiler l'incroyable minutie de Kamome Shirahama », dans *France Culture*, 1 février 2025, https://www.franceinfo.fr/culture/bd/mangas/l-atelier-des-sorciers-a-angouleme-une-exposition-a-la-loupe-pour-devoiler-l-incroyable-minutie-de-kamome-shirahama_7047314.html (page consultée le 13/08/2026).
- DUTHU Catherine, « Drapeau pirate de "One Piece", salut à trois doigts de "Hunger Games" : emblèmes de pop culture, symboles de révolte », dans *France Culture*, 4 octobre 2025, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-revue-de-presse-internationale/la-revue-de-presse-internationale-emission-du-samedi-04-octobre-2025-3129281> (page consultée le 13/08/2026).
- JALLI Nuurianti, « Comment le drapeau pirate de « One Piece » est devenu l'emblème mondial de la résistance pour la génération Z », dans *The Conversation*, 28 octobre 2025, <https://theconversation.com/comment-le-drapeau-pirate-de-one-piece-est-devenu->

lembleme-mondial-de-la-resistance-pour-la-generation-z-266172 (page consultée le 13/08/2026).

- LEMONSNEY Jérôme, « Le manga d’Otomo enfin sacré à Angoulême », dans *Le Monde*, 29 janvier 2015, https://www.lemonde.fr/bande-dessinee/article/2015/01/29/le-manga-d-otomo-enfin-sacre-a-angouleme_4566551_4420272.html (page consultée le 13/08/2026).
- OURY Antoine, « France : qui sont les lecteurs de BD, mangas et comics ? », dans *ActuaLitté*, 17 octobre 2017, <https://actualitte.com/article/22608/encheres/france-qui-sont-les-lecteurs-de-bd-mangas-et-comics> (page consultée le 13/08/2026).
- OZOUF Paul, « Bilan de marché 2025. En France, le manga : un livre (pas) comme les autres », dans *Journal du Japon*, 17 septembre 2025, <https://www.journaldujapon.com/2025/09/17/bilan-de-marche-2025-1-en-france-le-manga-un-livre-pas-comme-les-autres/> (page consultée le 13/08/2026).
- PERNES Caroline, « Le “Comte de Monte-Cristo” cartonne aussi en librairies : le cercle vertueux des adaptations au cinéma », dans *Télérama*, 12 juillet 2024, <https://www.telerama.fr/livre/le-comte-de-monte-cristo-cartonne-aussi-en-librairie-le-cercle-vertueux-des-adaptations-au-cinema-7021303.php> (page consultée le 13/08/2026).
- RICHAUD Nicolas, « Webtoon : le géant coréen Naver et l’éditeur français Michel Lafon unissent leurs forces », dans *Les Echos*, 26 juin 2023, <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/webtoon-le-geant-coreen-naver-et-lediteur-francais-michel-lafon-unissent-leurs-forces-1955885> (page consultée le 13/08/2026).
- VED, « Otomo, dessinateur du manga Akira, devient officier des Arts et des Lettres », dans *RTBF*, 12 décembre 2014, <https://www.rtb.be/article/otomo-dessinateur-du-manga-akira-devient-officier-des-arts-et-des-lettres-8563185> (page consultée le 13/08/2026).
- VIGNAUD Juliette, « Le marché du manga s’essouffle en France, des librairies spécialisées contraintes de fermer », dans *Le Point*, 23 avril 2025, https://www.lepoint.fr/economie/le-marche-du-manga-s-essouffle-en-france-des-librairies-specialisees-contraintes-de-fermer-23-04-2025-2588045_28.php (page consultée le 13/08/2026).

Sitographie et autres sources

- « Antihéros », dans *Larousse*, Éditions Larousse, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/antih%C3%A9ros/4103> (page consultée le 13/08/2026).
- *Amendement n° 1690 au projet de loi de finances pour 2023* (n° 273), Assemblée nationale, 2022, <https://www.assemblee-nationale.fr/dyn/16/amendements/0273C/AN/1690> (page consultée le 13/08/2026).
- Fédération Wallonie-Bruxelles, *Résultats de PISA 2020, Compétences des élèves de 15 ans – PISA 2022*, p. 53, <https://www.enseignement.be/systeme-educatif/etudes-et-chiffres-cles/enquetes-internationales/pisa> (page consultée le 13/08/2026).
- HOUSSEON Dominique, « Les jeunes lisent-ils encore ? », dans *Analyse UFAPEC 2018*, n°18, 2018, <https://www.ufapec.be/nos-analyses/1718-lecture-et-jeunes.html> (page consultée le 13/08/2026).
- *La Bande dessinée, une pratique culturelle de premier plan. Qui en lit, qui en achète ?* SNE - Gfk, 2017, <https://www.sne.fr/actu/la-bande-dessinee-une-pratique-culturelle-de-premier-plan-qui-en-lit-qui-en-achete/> (page consultée le 13/08/2026).
- *Le Comte de Monte-Cristo revient dans la collection Les Classiques en Manga*, Nobi Nobi, 2024, <https://www.nobi-nobi.fr/actualite/le-comte-de-monte-cristo-revient-dans-la-collection-les-classiques-en-manga/> (page consultée le 13/08/2026).
- *Les effets du pass Culture. Étude sur les cohortes sortantes*, Ministère de la Culture / pass Culture, 2025, <https://pass.culture.fr/ressources/analyse-effets-pass-culture> (page consultée le 13/08/2026).
- IPSOS, *Les jeunes Français et la lecture*, Centre national du livre (CNL), 2022, <https://centrenationaldulivre.fr/actualites/resultats-de-l-etude-les-jeunes-francais-et-la-lecture> (page consultée le 13/08/2026).
- IPSOS, *Les jeunes Français et la lecture*, Centre National du Livre (CNL), 2026, <https://centrenationaldulivre.fr/donnees-cles/les-jeunes-francais-et-la-lecture-en-2026> (page consultée le 13/08/2026).
- « Manfra », dans *Wikipédia*, Wikimedia Foundation, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Manfra> (page consultée le 13/08/2026).
- « Manga », dans *Wikipédia*, Wikimedia Foundation, <https://fr.wikipedia.org/wiki/Manga> (page consultée le 13/08/2026).

- ROUET Jean-François, *Quelles sont les spécificités de la lecture numérique ?*, Conférence de consensus : Lire, comprendre, apprendre, 2016, <http://www.cnesco.fr/fr/lecture/> (page consultée le 13/08/2026).
- SERVOISE Sylvie, « “Les mangas à l’école : mauvais genre, vraiment ?” : Entretien avec Bouthavy Suvilay », *Page Éduc*, <https://www.page-educ.fr/article/les-mangas-a-lecole-mauvais-genre-vraiment-entretien-avec-bounthavy-suvilay> (page consultée le 13/08/2026).