

Perrot, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Paris : Cercle de la librairie. 1999. 414 p.

Patricia Lemieux

Volume 46, numéro 4, octobre–décembre 2000

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1030620ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1030620ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED)

ISSN

0315-2340 (imprimé)

2291-8949 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Lemieux, P. (2000). Compte rendu de [Perrot, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Paris : Cercle de la librairie. 1999. 414 p.]

Documentation et bibliothèques, 46(4), 187–187.

<https://doi.org/10.7202/1030620ar>

Tous droits réservés © Association pour l'avancement des sciences et des techniques de la documentation (ASTED), 2000

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

Perrot, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Paris : Cercle de la librairie. 1999. 414 p.

D'entrée de jeu, il importe de préciser que Jean Perrot est professeur à l'université Paris XIII et fondateur de l'Institut international Charles-Perrault, lieu de recherche et de formation sur la littérature de jeunesse. Dans *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, l'auteur adopte la position de « ludiste » qu'il définit ainsi : « Dans cette position intermédiaire entre herméneutique et poétique, nous ne pouvons qu'installer la critique dans la fonction de ludiste ; c'est à dire recourant au jeu à la fois comme masque critique et comme méthode d'exploration littéraire. »

L'auteur privilégie également une démarche interdisciplinaire et met en parallèle avec la littérature de jeunesse, les conclusions de travaux menés dans des champs des plus variés : des différentes théories du jeu à celles de la lecture en passant par une analyse des mythologies de l'enfance contemporaine, etc. L'auteur rappelle également les principaux éléments des contextes actuels dans lesquels évolue la littérature pour la jeunesse. Contexte économique marqué par la mondialisation des marchés, contexte social marqué par les transformations du modèle familial, contexte culturel marqué par la présence du virtuel, du jeu vidéo, de la vidéocassette, etc., contextes qui influent le milieu de l'édition pour la jeunesse et dont découlent certains enjeux.

L'ouvrage se présente en trois parties. Dans la première partie, l'auteur tente de définir la notion de jeu et d'identifier les différents éléments de l'imaginaire ludique des enfants qui ont occupé et occupent encore aujourd'hui une place importante dans la production littéraire enfantine. Un chapitre entier est d'ailleurs consacré au personnage du Père Noël, qui « est à l'origine d'une incroyable production de contes et de récits, jouant sur la transformation ludique d'un modèle connu [...] et est donc au centre d'une activité fantasmatique et culturelle unique qui témoigne de la permanence de la pensée mythique dans le royaume de l'enfance » (p.77).

La deuxième partie s'amorce par une discussion sur les différents types de lecteurs. L'auteur souscrit ici aux conclusions de Vincent Jouve. Ainsi, il y aurait trois types de lecteurs se combinant dans tout acte de lecture, en fonction de la culture et

de la conscience littéraire du sujet (p.109).

■ « **Le lecteur**, qui connaît les règles du jeu littéraire et pratique la lecture comme un game c'est-à-dire comme certains jeux de type réflexif, nécessitant savoir, intelligence et sens stratégique. La lecture dans ce cas est savante et référentielle. »

■ « **Le lisant** est le lecteur victime de l'illusion romanesque [...] pour qui les personnages sont des personnes véritables. Le game cède ici la place au playing, l'activité spontanée des jeux de rôles. »

■ « **Le lu** est le lecteur qui s'abandonne aux satisfactions inconscientes en toute sécurité, protégé comme il l'est par la distance infranchissable entre le regardant et le regardé que pose la barre de l'inconscient. [...] toute lecture est fondée sur la curiosité, sur la réparation d'un manque... »

Toujours sous l'angle du jeu, tel qu'il se manifeste « dans l'intrigue des personnages ou dans l'imaginaire et le style des auteurs » (p.397), Jean Perrot nous entraîne dans un parcours au cours duquel il se livre à une analyse des comportements des jeunes lecteurs. Manipulation de l'objet-livre, fonctions d'éveil du langage des albums, puissance de séduction des romans de chevalerie et des « séries », etc. Pour réaliser ce parcours, l'auteur a recouru à diverses méthodes d'analyse, « depuis l'approche formaliste jusqu'à celle de la sémiotique, en passant par le structuralisme, les théories de l'attachement ou la narratologie. » !!! Dans cette deuxième partie, comme dans le reste de l'ouvrage d'ailleurs, l'auteur ponctue ses propos et discute des théories avancées par le biais de nombreux exemples tirés de la production littéraire contemporaine pour la jeunesse. Du livre-jeu aux albums, du conte aux différents genres romanesques (policier, historique, fantastique, science-fiction et aventure), la presque totalité des livres cités sont des livres français. Le chapitre consacré au livre animé intéressera ceux qui désirent en apprendre davantage sur les différentes formes de livre-jeu et leurs fonctions.

Dans la troisième partie, le parcours se poursuit sur une note moins rigolote. Les titres cités abordent des thèmes tels la guerre, les préjugés racistes, le suicide, etc. La fin du parcours est quelque peu éclectique. Humour, poésie, vidéocassettes et jeux virtuels se succèdent et l'angle d'analyse choisi par l'auteur dans les derniers chapitres n'est pas des plus simples.

En conclusion, le lecteur à la recherche d'un essai sur l'avenir ou les « enjeux » du livre pour enfants dans un monde marqué par le virtuel et le multimédia restera quelque peu sur sa faim. L'auteur met plutôt en relief, à la lumière de différentes théories et méthodes d'analyse, deux éléments : le jeu et la littérature pour la jeunesse et, bien sûr, l'enfant comme lecteur. En ce sens, le titre de son ouvrage précédent, *Du jeu, des enfants et des livres*, était moins trompeur. Néanmoins, *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse* plaira sans doute aux lecteurs avertis, aux spécialistes et aux chercheurs en littérature pour la jeunesse. Le profane pourra y trouver des éléments de réflexion et d'information intéressants en glanant ici et là à travers les quelques 400 pages que compte cet ouvrage, mais il risque de vite se tourner vers une lecture un peu moins ardue et spécialisée.

Patricia Lemieux

Bibliothécaire

Responsable de l'animation,

de la référence et des communications
Bibliothèque municipale de Brossard