

LITTÉRATURE & JEUX

La littérature se prend au jeu

ERNEST CLINE

« Les gens de mon âge se souviennent tous de l'endroit où ils se trouvaient et de ce qu'ils étaient en train de faire lorsqu'ils ont entendu parler du concours pour la première fois. Moi, j'étais dans ma planque et je regardais des dessins animés lorsqu'un bulletin d'informations était tombé, interrompant mon flux : James Halliday était mort pendant la nuit.

Je savais qui était Halliday. Comme tout le monde. C'était lui qui avait conçu l'OASIS, l'énorme plateforme multijoueur en réseau à l'origine du système de réalité

virtuelle mondial dont la plus grande partie de l'humanité se servait désormais au quotidien.

(...)

James Halliday n'avait aucun héritier. Il était mort à soixante-sept ans, toujours célibataire, sans aucun parent encore en vie et, d'après la plupart des témoignages, sans amis. Il avait choisi de passer les quinze dernières années de sa vie coupé du monde et, si l'on en croit la rumeur, ça l'avait rendu complètement marteau.

(...)

Halliday avait préparé un bref message vidéo. Il avait stipulé qu'on ne devait le diffuser dans le monde entier qu'après sa mort. Il s'était également arrangé pour que les utilisateurs d'OASIS reçoivent une copie de cette vidéo via un courrier électronique ce matin-là. J'entends encore le son si familier du carillon informatique signalant l'arrivée de son message dans ma boîte de réception.

Ready player one, Traduction Arnaud Regnauld, Pocket Science Fiction, 2019, p. 5



Fiche Médiation réalisée par l'Agence régionale du Livre Provence-Alpes-Côte d'Azur avec la complicité de Marie Chéné, dans le cadre de la sixième édition de *Lecture par Nature*, manifestation de la Métropole Aix-Marseille-Provence, qui met à l'honneur l'Oulipo. Retrouvez les quatre fiches : > lectureparnature.fr

Librairie d'occasion, Nantes, Pippobuono

La littérature se prend au jeu

AVOIR DES BILLES

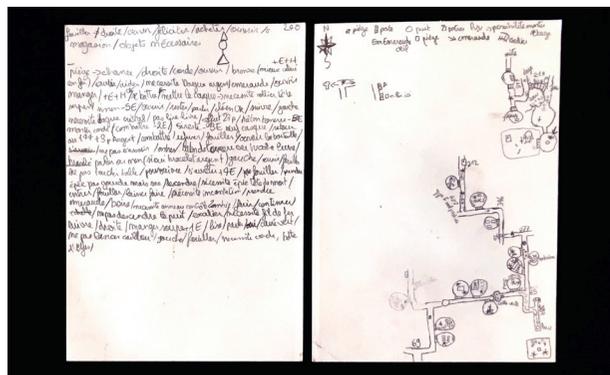
Roger Cailliois, qui s'est très sérieusement penché sur le jeu en 1967 (*Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Folio), y distinguait deux dimensions : la *paidia*, l'imagination galopante, l'improvisation, la création d'univers fictifs ; et le *ludus*, ce qui résulte des contraintes, des objectifs, des règles et des limites d'un système. Des enfants qui transforment un canapé en monde merveilleux sont en pleine *paidia*, quand des joueurs d'échecs feront l'expérience du *ludus*. Pour ce qui est de l'imagination, la littérature n'a pas besoin d'aide. Dans sa rencontre avec le jeu, c'est le *ludus* qui est convoqué. On soumet l'univers littéraire à des règles inventées pour jouer, on peut même vouloir gagner.

Un exercice d'adresse

Les trouvères ou les troubadours du Moyen Âge, qui jonglent avec la langue, se lancent des défis, s'affrontent au cours de joutes poétiques destinées à prouver leur agilité. Ils ne perdent pas de vue le sens, ils souhaitent toujours évoquer l'amour courtois, mais ils veulent aussi remporter la compétition. Les calembours, les charades, les rébus ou les vire-langues s'inscrivent dans cette lignée. Il faut avoir de l'esprit. On s'amuse, on mobilise toutes les ressources du langage, on joue sur les lettres, les mots et la polysémie, on fait rire et on épate.

Merci la jeunesse

On retrouve ce lien très fort avec l'oralité dans la littérature jeunesse, souvent destinée à être lue à voix haute. Se développant à partir du XIXe siècle, elle introduit les images et fait évoluer la forme du livre. On encourage l'enfant à faire des actions, il interagit avec l'ouvrage. C'est la forme même du livre qui est perturbée avec les livres à tirettes, les pop-up, les livres pêle-mêle. La littérature jeunesse devient un terrain d'expérimentation où les avant-gardes puisent des idées. C'est là aussi que s'amorce de la manière la plus évidente la rencontre du jeu et de la littérature : Lewis Carroll, dans *Alice au pays des merveilles* (1865), mais surtout dans sa suite, *De l'autre côté du miroir* (1871), utilise les échecs pour construire son histoire. Ce n'est pas un décor, c'est ce qui fait avancer l'intrigue.



Feuilles d'aventure accompagnant la lecture d'un *Livre dont vous êtes le héros*, Bulle Alberto

La règle du jeu

Lorsque le livre adopte l'univers d'un jeu de cartes ou de société existant, la position du lecteur change. Il est en terrain connu, sa connivence avec l'œuvre ne se limite pas à ce que contient la page. Quand un roman, un recueil de poèmes, utilise le go, les échecs ou le tarot par exemple, il y a un complément mental à la lecture, une loi supplémentaire s'applique. Le jeu en question peut être le sujet de l'intrigue, comme pour Yasunari Kawabata (*Le Maître ou le Tournoi de go*, 1954), ou Stefan Zweig (*Le Joueur d'échecs*, 1943). Il y a une dramaturgie forte et des brassages de milieux sociaux dans les univers des jeux d'argent, de casinos ou des fêtes foraines. Cela donne un décor prégnant dans lequel on peut corser les enjeux : on y joue sa vie, notamment dans le polar. Mais le jeu régit aussi parfois la forme du récit, les rencontres entre les personnages, l'ordre des chapitres, il est l'agent souterrain qui gouverne l'univers du livre. *Dans Assez parlé d'amour* (Le Livre de poche, 2010), Hervé Le Tellier va jusqu'à inventer un jeu, les dominos abkhazes, pour y soumettre les chassés-croisés amoureux des personnages. Pour le cas particulier du sport et notamment du football, on consultera la fiche de l'ArL : > www.livre-provencealpescotedazur.fr/nos-actions/une-annee-un-auteur-albert-camus/litterature-et-foot-220

Un autre ordre

Et si on battait, comme un paquet de cartes, les chapitres d'un livre ? En 1963, dans *La Marelle*, Julio Cortázar propose un ordre alternatif de lecture grâce à un système de renvois. Le lecteur des *Malchanceux* (B.S. Johnson, 1969) a en main des livrets indépendants qu'il peut agencer comme il le souhaite. *Le Dictionnaire Khazar* (Milorad Pavić, 1984) est trois livres en un, présentés simultanément sur la même page. C'est donc au lecteur de se débrouiller, à lui de se faire son parcours dans le récit.

Des pratiques hybrides

Certains lecteurs sont peut-être déjà à l'aise avec ces expérimentations. « Le goût et les habitudes des lecteurs (notamment des plus jeunes) en matière de fiction ne se forment plus seulement dans les livres, mais également dans le maniement de ces objets hybrides, mi-récit mi-jeux, que sont les manuels de règles, les "Livres dont vous êtes le héros", ou encore les jeux vidéos » nous dit Sébastien Wit (*Les Formes littéraires du jeu*, Lecture Jeune n° 182, juin 2022, p. 7). L'ordre linéaire de la narration ne tient plus, le lecteur est directement actif. Un crayon et des dés à la main, il navigue dans le récit et fait des choix. Sa voisine ne lira pas le même livre que lui. Il peut même prolonger celui-ci, ou corriger ce qui ne l'a pas convaincu dans une *fanfiction*, écriture parfois collective : une manière de passer du livre dont on est le héros au livre dont on est l'auteur ?



Le tarot

Le tarot divinatoire est un jeu de récit, qu'on y croit ou pas est une autre affaire. Ses vingt-deux cartes ont intrigué de nombreux écrivains, à commencer par les surréalistes. À Marseille, sous l'occupation, en attente d'un passage vers ailleurs, sans doute se sont-ils raconté mille histoires autour des cartes, nous n'en avons qu'une trace graphique. Italo Calvino utilise lui le jeu dans *Le Château des destins croisés* (1969) comme machine à générer des fictions. Il construit de courtes histoires en reprenant les éléments des différentes cartes, qui seront publiées dans les marges de son livre. Virginie Despentes, avec *Oracle Rock* (Guy Trédaniel, 2022), jeu illustré par La Rata, fait correspondre aux lames du tarot des musiciens de rock, personnages réels donc, bien que chargés de fantasmes. Et Amélie Jackowski, avec ses *Cartes de la Fortune de Madame Duberckowski*, réferme le cercle : des termes évocateurs, des illustrations ouvertes, l'imagination est libre de faire son travail.

LITTÉRATURE & JEU

La littérature se prend au jeu

PROPOSITIONS DE MÉDIATION

MOTS SUR GRILLE / concevoir des mots croisés

Certains auteurs ont posé leurs mots dans des livres, mais aussi dans des grilles : François Le Lionnais, Georges Perec ou Jacques Drillon, par exemple, ont conçu les mots croisés de divers magazines, ensuite rassemblés en volumes. Jacques Drillon, dans *Théorie des mots croisés : Un nouveau mystère dans les lettres* (Gallimard, 2015), revient sur l'histoire de ce jeu - récente, elle date de 1924 -, et donne des clés sur sa pratique.

Mais pour cette médiation, il est déconseillé d'évoquer tout de suite les mots croisés : qui se sentirait capable de définir un terme, de composer une grille ? Commençons par demander aux participants de choisir trois mots qui leur sont précieux, sur lesquels ils ont des choses à dire ; ils gardent ces mots pour eux. Puis ils notent ce que ceux-ci leur évoquent, les souvenirs ou les désirs qui y sont attachés.

On peut faire un premier jet assez libre, et travailler ensuite la formulation, la concision, pour faire un texte de quelques lignes. Que ce soit plus long qu'une définition habituelle de mots croisés importe peu : on ne fait pas une grille normale.

On lit alors, surtout sans donner le terme d'origine, les textes que chacun a écrits. Une fois le tour de table complété, on relit chaque texte : le groupe est-il capable de deviner à quoi il est fait allusion ? Quel élément met trop vite sur la piste, que manque-t-il au contraire pour qu'on puisse trouver ? C'est le moment de révéler qu'on est en train de constituer ensemble une grille de mots croisés, ce qui est beaucoup plus simple qu'on ne croit avec le logiciel d'Educol.

► www.educol.net/crosswordgenerator.php

On entre les mots à trouver, les textes qui ont été écrits à leur propos, et on laisse faire le site. L'onglet « Cacher » permet

de bas en haut et de haut en bas (et tout cela alternativement, si l'on veut, en boustrophédon, c'est à dire en zigzag, horizontal ou vertical). Le texte entier, lu normalement, de gauche à droite et de haut en bas, est un palindrome : il se lit aussi en partant du bas à droite et en remontant.

C'est donc une combinaison d'acrostiches (les premières lettres font un mot verticalement, et dans les deux sens), de mésostiches (les lettres du milieu font un mot, et dans les quatre sens), d'acrotéleutons (acrostiche + téléstiche, et dans les deux sens), de boustrophédons (dans les deux sens) et de palindromes (lus de manière rétrograde).

Théorie des mots croisés ; un nouveau mystère dans les lettres, Gallimard, 2015, p. 15.

de générer une grille à remplir accompagnée des définitions, grille qui pourra être mise à la disposition de tous à la bibliothèque.

Cette activité peut être proposée à des personnes peu à l'aise avec l'écriture, si elles dictent leurs textes à un tiers. Et pendant qu'on y est, « fait du vieux avec du neuf » en onze lettres ?

QUI L'A LU ? / imaginer un quiz littéraire

Un quiz, ce sont des gens qui ont réfléchi à des questions et d'autres qui y répondent. Cet atelier propose de réunir un petit groupe de personnes pour construire un quiz littéraire à soumettre ensuite individuellement ou collectivement aux autres usagers. L'intention est de mieux connaître la bibliothèque, de se donner envie de découvrir ou de relire des livres fabuleux, pas de coincer les participants sur des connaissances livresques. Des objectifs plus précis peuvent d'ailleurs émerger selon les publics visés ou les envies de chacun : c'est sans doute le premier sujet à aborder. Pour rythmer le quiz, penser à faire des chapitres en fonction des domaines abordés. Et varier le type de questions.

Elles peuvent porter sur la bibliothèque, auquel cas il faut un peu enquêter. Le bâtiment avait-il un autre usage auparavant ? D'où tient-elle son nom ? Quel est l'ouvrage le plus emprunté, la plus grande heure d'affluence, le volume dont on a le plus d'exemplaires ? Qu'est-ce qui se cache derrière cette porte toujours fermée ? On a le droit d'être curieux !

Pour les questions plus directement littéraires, rassembler des livres qui ont plu au groupe et qu'ils souhaitent partager. On construira le cœur du questionnaire sur cette base-là. Pour chaque livre, on résume l'intrigue en quelques lignes, on cherche des phrases savoureuses, un fait historique méconnu, ce qui nous a frappé à la lecture, l'argument qu'on utiliserait pour le faire lire à quelqu'un. Puis on agence les questions pour que même les mauvaises réponses mènent à des incitations de lecture : par exemple un livre auquel on a faussement attribué une citation en comprend une autre tout aussi délicieuse, que l'on donne à lire dans la réponse. On peut, plus classiquement, proposer des fragments des titres à compléter, jouer sur ceux qui comportent des chiffres, faire chercher des intrus dans une liste. Bref, on travaille la formulation des questions comme des réponses.

Pourquoi ne pas imaginer des sujets où tout le monde gagne : quelle est la lecture qui vous a marqué, enfant ? Quel livre aimeriez-vous relire ? Lequel avez-vous hâte de découvrir ?

Le quiz peut être proposé de manière individuelle, imprimé sur papier, ou collectivement lors d'un moment public.

DOMINO DE LIVRES / les enfants classent leurs livres

Dans un domino de livres, on part d'un premier livre, on en cherche un autre avec lequel il partage un point commun, on le place à côté, et on

continue jusqu'à ce que toute la bibliothèque soit reclassée. Ou presque. En tout cas, il faut de la place, et il est envisageable de jouer au sol pour être à l'aise. C'est une activité qui est proposée aux enfants, avec les livres jeunesse. On peut commencer par distribuer un album par enfant, en lui demandant de bien l'observer. Puis chacun partage ce qu'il peut dire de son livre et on commence le domino. Ou alors le groupe est déjà bien familiarisé avec le fond jeunesse et peut jouer avec tous les ouvrages. C'est également une activité qui peut clore un cycle de visites à la bibliothèque pour des classes, en revenant sur les ouvrages qui ont été empruntés ou lus à cette occasion.

Pour placer un livre à côté d'un autre, toutes les raisons sont bonnes, du moment qu'elles sont explicitées : la collection, l'auteur, l'illustratrice, le format, le sujet, un personnage sur la couverture... On peut prendre un moment pour parler du livre au moment où il trouve sa place dans le domino.

C'est une bonne introduction à la question du classement dans une bibliothèque. Est-ce que les enfants auraient des suggestions à faire à ce sujet ?

Pour vous accompagner :
Amandine Tamayo, chargée de production Lecture par Nature • 04 42 91 65 27 • amandine.tamayo@livre-provencealpescotedazur.fr



De l'histoire des mots croisés
On situe traditionnellement leur origine au début de l'ère chrétienne, avec un « mot carré », ici « carré magique », de signification encore mystérieuse, et qui a été trouvé en divers endroits d'Europe, dont Pompéi, et d'Afrique :

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Il est trop connu pour qu'on s'y attarde. Rappelons brièvement que les cinq mots latins se lisent de droite à gauche, de gauche à droite,

La littérature se prend au jeu



Atelier du groupe Alis



L'Institut Reviolod propose, pour finir, une liste de questions (le lecteur est cordialement invité à en ajouter une infinité d'autres). Les voici :

- Pourriez-vous identifier l'animal mystérieux qui ne porte pas de nom ?
- Quel est le nom de l'animal étrange qui possède une trompe, deux bosses et des pis ?
- Vous serez surpris par l'étrange complexion de l'animal qu'on appelle TATOUAR. Saurez-vous le retrouver dans ce bestiaire ?
- Cherchez bien et admirez l'époustouflante beauté du TRUFFÉNOIRE, l'animal favori de la célèbre zoologiste Chloé Marquaire, de l'université de Paris.
- Essayez d'identifier les cinq animaux qui portent les noms les plus longs de ce bestiaire ; ce sont des perles rares convoitées



par les plus grands muséums d'histoire naturelle du monde.

- Le bestiaire du professeur Reviolod est un ouvrage de référence et a reçu de nombreuses médailles dans le monde entier ; les animaux qui y figurent font partie des plus incroyables spécimens jamais recensés. Tentez de composer une figure qui, selon vous, mériterait de remporter le concours de l'animal le plus invraisemblable.

Le bestiaire universel du professeur Reviolod, Traduction Françoise de Guibert, Autrement Jeunesse, 2008, non paginé

BIBLIO-SITOGRAFIE

Lire

- *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, Johan Huizinga, Gallimard, 1938
- Les Formes littéraires du jeu, Sébastien Wit, *Lecture Jeune*, n° 182, juin 2022, p. 7
- *Nightmare Alley*, William-Lindsay Gresham, Gallimard Série Noire, 2021
- *Éloge de la pièce manquante*, Antoine Bello, Folio, 2008
- *Les Malchanceux*, B.S. Johnson, Quidam, 2009
- *Mon premier escape game :*

- frissons au CP : piégés dans le manoir hanté*, Anne-Gaëlle Balpe, Laurent Audouin, Nathan, 2022
- *Tout en rimes : 20 poèmes à compléter*, Bruno Gibert, Seuil Jeunesse, 2019
- *Illuminae*, Amie Kaufman, Jay Kristoff, Casterman, 2016
- *Cartes de la Fortune de Madame Duberckowski*, Amélie Jackowski
› www.ameliejackowski.com
- Des auteurs de *Lecture par Nature*

- *Un monde Lointain*, Célia Houdart, P.O.L., 2022
- *Le Scribe*, Célia Houdart, P.O.L., 2020
- *POOL !*, Pascale Petit et Renaud Perrin, Éditions du Rouergue, 2014
- *Rouli, rouli, roulette*, Cécile Bergame, Magali Attiogbé, Didier jeunesse, 2021
- Consulter**
- L'Oujeupo de Pierre Corbinais
› oujevipo.fr
- Ateliers du groupe Alis
› www.alislab.fr/ateliers

- › www.alislab.fr/outils
- Jeux vidéo et littérature
- › www.youtube.com/@Litteratureetjeuxvideo
- › theses.hal.science/tel-03391718/document
- › www.courrierinternational.com/article/culture-les-jeux-video-sont-aussi-de-la-litterature
- Regarder**
- Mario est soumis à 99 exercices de style
- › vimeo.com/107664053
- Écouter**
- › www.arteradio.com/

- son/61664855/chloe_delaume_3_3
- *Duel De Sans-Pareil*, et *Si Tu Te Fais*, Fabulous Trobadors
- Jouer**
- 504 jeux dans une seule boîte
- › www.trictrac.net/actus/504-ou-quand-friese-rencontre-queneau-et-l-ouliipo
- Livret réalisé avec DADA par Pascale Petit et Gaby Bazin
- › ampmetropole.lectureparnature.fr/restitution-parcours-eac-jeu-litterature-6e-edition-2022-23/
- › motchus.fr



Cent mille milliards de scénars

21 janvier 2023 | 15h
Médiathèque Salim-Hatoubou | Marseille

Écrire cent mille milliards de scénars ? L'occasion ne se présente pas tous les jours ! Avec votre aide et grâce à la combinatoire, Pierre Corbinais et Halfbob multiplient les scénarios possibles et en illustrent certains.

› ampmetropole.lectureparnature.fr