

Les livres dont vous êtes les héros

Bernadette Bouyala-Frostin

Dans le but d'apporter une aide aux enseignants des écoles dotées d'une B.C.D., nous poursuivons la publication, commencée dans notre n°19 (septembre 1987), d'analyses d'ouvrages, de collections ou de séries destinées aux enfants et les plus propices à une exploration et à une compréhension de la littérature enfantine. Après la collection "SOURIS NOIRE" éditée par SYROS et présentée par Yvonne MARTIN (A.L. n°19 de septembre 1987), voici la série des "LIVRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS", présentée cette fois par Bernadette FROSTIN, bibliothécaire à Miramas.

Leur origine : le "jeu de rôle"

Depuis 1978, le jeu de rôle a attiré en France quelque 100 000 joueurs. Ce qui les réunit ? Tous ont conservé le sens du merveilleux et renié l'image d'Épinal du joueur français, trop "sérieux" ou trop "coincé" pour participer à des "enfantillages". Guerrier d'un monde primitif en quête de l'épée qui appelle la foudre, Samouraï du Japon médiéval à la recherche de son seigneur disparu, explorateur des années 20 confronté à l'inconnu, ou androïde en 2124... en un clin d'œil, autour de la table, un livre à la main, ou face à l'écran d'un ordinateur, le joueur de jeu de rôle se glisse dans la peau d'un personnage."¹

Vous avez peut-être entendu dans votre entourage, au début des années 80, des rendez-vous se prendre, un peu confidentiellement, pour des soirées "Donjons et Dragons", dont les mystères vous étaient rarement révélés... "Viens jouer!", vous disait-on, un peu comme si le fait de raconter "hors situation" déflorait la magie dans laquelle se plongent ces adultes durant des soirées interminables, pendant lesquelles chacun est, passionnément, quelqu'un d'autre.

Pratiqués, au départ, dans des clubs "d'initiés", souvent universitaires d'origine, ces jeux se sont brutalement popularisés par l'intermédiaire des "**Livres dont vous êtes les héros**" qui ont concerné un public plus jeune et paradoxalement souvent peu lecteur.

Le terme de "jeux de rôle" était jusque-là utilisé pour définir les "*mises en scène d'une situation problématique impliquant des personnages ayant un rôle donné (..) soit à des fins thérapeutiques ou de formation personnelle et de sélection, soit encore comme méthode pédagogique active*". C'est ainsi qu'Alex MUCCHIELLI décrit les "jeux de rôle" dont il situe la naissance en 1921 et qui nécessitent tous la maîtrise d'un encadrement de professionnels rigoureux et avisés². Mais aucune mention, dans l'ouvrage d'Alex MUCCHIELLI, n'est faite des jeux de rôle dont les intentions sont de mettre en scène des personnages "ayant conservé le sens du merveilleux".

Il s'agit d'un coup de foudre qui peut surprendre et l'on ne domine pas bien le pourquoi de cet engouement soudain.

¹ Gildas SAGOT, *Jeux de rôle : tout savoir sur les jeux de rôle et les livres dont vous êtes les héros*, Gallimard, 1986

² Alex MUCCHIELLI, *Les jeux de rôle*, PUF 1983 («Que sais-je ? n° 2098»).

"Besoin de rêve ? Effet de la crise économique ? Recherche d'une réconciliation entre parents et enfants ?... Le phénomène", souligne Gildas SAGOT, "soulève de nombreuses interrogations."

"Quoi de plus naturel ! Le jeu est projection de la vie, un reflet de la société. Le jeu de rôle ne se dérobe pas à cette règle. Il poursuit un long mouvement d'émancipation des formes ludiques, s'inscrit dans une perspective simple et humaine : la recherche d'une plus grande liberté."

Mais si ce "jeu de rôle" est d'invention récente, n'existe-t-il pas des exemples similaires dont l'origine est beaucoup plus ancienne ? Je pense, par exemple, à nos ancêtres, jeunes et moins jeunes stratèges, qui tentaient de conduire leur armée de soldats de plomb vers la victoire, à l'issue de longues batailles passionnées... Je pense aussi aux joueurs de Monopoly qui, depuis quarante ans, oeuvrent, au cours de parties interminables, à la débâcle financière de leurs concurrents en immobilier... ou encore au petit louveteau se préparant au sein de la «meute», dirigée par la cheftaine Akéla la louve et ses adjoints (Bagheera la panthère, Kaa le serpent, etc.), à devenir "un homme, mon fils", en s'imprégnant des valeurs du scoutisme de BADEN POWELL, à travers le scénario du **Livre de la Jungle** de R. KIPLING...

Aujourd'hui, c'est encore de puissance et d'élitisme qu'il s'agit dans les jeux qu'on appelle "de rôle" : les scénarios, explique G. SAGOT, invitent à *"lutter contre les pièges d'un labyrinthe souterrain, parcourir les océans en quête de gloire et de richesses, combattre les fidèles d'une secte de fanatiques, sauver une princesse des griffes d'un dragon, voler le secret d'un puissant magicien, trouver l'épée, l'anneau, la couronne..."*.

C'est également la littérature qui a inspiré le premier jeu, qui met en scène les personnages de la légende du **Seigneur des anneaux** de J. R. R. TOLKIEN.

Le point de départ de chaque jeu est un scénario associé à des règles. Le "Maître de jeu" est le metteur en scène. Il assure le démarrage de l'action, la distribution des rôles dans lesquels vont entrer chaque joueur, et en cours de jeu, il veille au respect de la règle et à la poursuite de l'intrigue en fonction des choix des acteurs.

On peut jouer en "vrai" dans un appartement, un quartier, une ville... ou, le plus souvent, autour d'une table à l'aide d'accessoires et de figurines vendues avec les scénarios. De nombreux éditeurs produisent ces jeux en France, maintenant.

"Les livres dont vous êtes le héros"

Ils sont construits sur les principes du jeu de rôle par Steve JACKSON et Ian LIVINGSTONE qui en sont depuis plusieurs années des acteurs acharnés. Ces deux Anglais créent, en 1981, à l'aide d'un ordinateur, le premier livre-jeu, **Le Sorcier de la Montagne de Feu**, qui sera traduit de l'anglais et édité par Gallimard dans la collection "Folio-Junior" en 1983. Les 15 000 premiers exemplaires ont été épuisés en deux mois. En 1986, 200 000 exemplaires en étaient vendus. Entre-temps, Gallimard avait créé sa collection "Les Livres dont vous êtes le héros", et de nombreux éditeurs s'engouffraient dans ce créneau, ô combien rentable !

Comment fonctionnent les livres-jeux ?

Raymond QUENEAU, en 1967, a écrit le premier dans lequel le lecteur peut intervenir dans **"Un conte à votre façon"**. Découpé en vit paragraphes numérotés, il débute ainsi :

- 1. *Voulez-vous connaître l'histoire des trois alertes petits pois ?*
- Si oui, passez à 4.
- Si non, passez à 2... Pour un seul livre, plusieurs possibles.

Aujourd'hui, explique G. SAGOT, *"si le principe de construction du livre reste inchangé, le livre-jeu a considérablement évolué. L'univers surréaliste de R. QUENEAU est ab au profit des mondes imaginaires hérités de la littérature fantastique (...). Au lecteur jouet d'un conte baroque et se substitue le lecteur joueur d'une épopée fantastique. Au divertissement littéraire succède l'aventure du lecteur héros."*

Les premiers livres-jeux édités chez Gallimard sont sophistiqués. JACKSON et LIVINGSTONE en sont le; incontestés (plus de 25 titres) : avant de rentrer en I lecteur «héros» doit établir sa "fiche d'aventure". À dés, il définit son taux d'habileté, d'endurance, et sa qui croîtront ou diminueront suivant les choix qu'il cours de l'histoire (choix combinés avec le hasard de certains livres lui fournissent du matériel d'équipe éventuellement une somme d'argent : il devra les inscrire sa feuille d'aventure afin de pouvoir les utiliser. S'il se fait prendre un objet, il le raye sur sa liste.

Avant de commencer son équipée, il doit apprendre les règles du jeu qui définissent l'utilisation des dés dans le déroulement des combats : les ennemis qu'il rencontrera auront des points en endurance et en habileté. Suivant le chiffre indiqué par les dés par rapport aux points de départ, le combat dure plus ou moins longtemps jusqu'à la mort d'un des deux adversaires : si c'est le monstre, le héros peut à nouveau poursuivre sa quête... Si c'est le lecteur, l'histoire finie... Impitoyable, et pas si simple !

Il ne s'agit plus ici de jouer à plusieurs, comme dans rôle : le lecteur est seul face à l'aventure. On peut mourir vite, si les dés sont contre nous, mais on peut recommencer en faisant d'autres choix. En effet, à la suite des paragraphes numérotés assez courts, des propositions sont faites au lecteur: il peut choisir, par exemple, d'affronter l'ennemi, de s'engouffrer par une porte dérobée pour essayer de contourner l'obstacle, ou de rebrousser chemin pour aller chercher de l'aide. Au gré des choix et des dés, on se balade dans le livre, renvoyé de paragraphe en paragraphe, en avant, en arrière, avec l'angoisse de mourir...

Les éditeurs

Tous les livres-jeux ne fonctionnent pas ainsi. Un grand nombre d'entre eux se jouent sans dés : après la présentation des personnages qui composent l'environnement du héros-lecteur, celui-ci se trouve directement propulsé dans l'action. Le nombre de lectures possibles varie également suivant les titres : bien souvent, à la suite d'un paragraphe, une seule issue est empruntable par le lecteur, les autres choix débouchant sur des fausses pistes nécessitant le retour au paragraphe antérieur.

• Chez GALLIMARD : en Folio-Junior (à jouer avec des dés) depuis 1983, la collection **Un livre dont vous êtes le héros** s'est amplifiée d'un grand nombre de séries : "**Loup solitaire**", "**Quête du Graal**", "**Loup ardent**", "**Sorcellerie**", "**Dragon d'or**", "**Défis fantastiques**", "**La voie du Tigre**", "**Les Messagers du temps**"... En tout, une centaine de titres parus, tirés chacun à 40 000 exemplaires.

En FOLIO-CADET, deux séries : "**Le Challenge des étoiles**" et "**La Bande des quatre**" (petits policiers, voisins du Club des Cinq, dans lesquels il faut découvrir les indices qui permettent de trouver la solution).

À la suite de Gallimard, nombreux sont les éditeurs qui n'ont pas voulu rester "trop sérieux ou trop coincés", et qui ont publié, eux aussi, des séries :

• ALBIN MICHEL : en novembre 1987 : "**Transformers**" (à partir d'une série télévisée de Canal +) et "**James Bond**". En janvier 1988 : "**Indiana Jones**" et "**Détective express**".

• HACHETTE-JEUNESSE : créée en mai 1987 dans la collection **Le Livre de Poche Clip**, la série "**Choisis ton aventure**", et dans la collection "Haute-tension" créée en 1985 : "**Les Maîtres du jeu**" ("**La Saga du prêtre Jean**", "**Superpouvoirs**", "**Spectres**"...).

• PRESSES POCKET : **Histoires à jouer**, créées en mai 1986, dont les séries "**Soyez les héros à remonter le temps**", "**Soyez le détective de Sherlock Holmes**".

• SOLAR : la collection **Donjons et Dragons**.

• RETZ : création en 1987, dans la collection **Les Petits Retz pédagogiques**, des livres-jeux dans lesquels les intrigues sont nouées autour de problèmes de grammaire, vocabulaire... "*Au fil du récit, tu devras reconstituer, par ton savoir, les règles dont les pages ont été éparpillées dans un labyrinthe*", explique l'éditeur. La découverte de la bonne règle permet de sortir du labyrinthe.

Cette énumération de séries n'est peut-être pas exhaustive au moment où cet article est écrit ; elle ne le sera sûrement pas à la parution des "**Actes de Lecture**" qui le publieront, au rythme où vont les choses...

Consécration... ou mise à la poubelle ?

Les avis sont partagés, mais plutôt favorables : "*Tous ces "Livres dont vous êtes le héros", ces "Donjons et Dragons" ne nécessitent pas de commentaires : les jeunes savent les trouver et, dans ce domaine comme dans les bandes dessinées, ils exercent leur libre arbitre.*" ("**Revue des livres pour enfants**" n°111, novembre 1986)

G. SAGOT cite la revue "Pratiques" n°47 de septembre 1985 et "**L'École Libératrice**" du 9 juin 1984 : "*Le Collectif de Recherche et d'Expérimentation sur l'Enseignement du Français présente, dans une enquête réalisée pour sa revue "Pratiques", un article consacré aux livres-jeux. L'étude du livre-jeu par le CRESEF apporte des conclusions très favorables. La formule semble difficile à utiliser en classe, mais peut être conseillée aux élèves. Un article de la revue "L'École Libératrice" ajoute aux conclusions du CRESEF que le livre-jeu est une*

excellente introduction à la notion de séquence pour des élèves des classes de sixième et de cinquième."

Pour J. PERROT ("**Lecture Jeunesse**" n°39 de juillet 1986), *"les auteurs JACKSON et LIVINGSTONE renouvellent la technique de l'écriture"*.

Mais dans "**Lire au Collège**" (n°12), Nicole DUPRE dénonce vigoureusement ce qu'elle appelle une *"tromperie sur la marchandise. (...) Le "Sorcier de la Montagne de Feu" est peut-être un livre, mais ce n'est certainement pas de la littérature"*, et *"pas un roman (ah, non!)"*... Il s'agit *"tout au plus d'un manuel ou mode d'emploi qui, tare impardonnable, suinte l'ennui"*.

Il est étonnant qu'autant de jeunes s'ennuient, sans le savoir, avec autant de passion ! On ne peut pas aller jusqu'à dire que ce qui les intéresse dans ces livres, c'est qu'il ne s'agisse justement pas de littérature : certains lecteurs de romans apprécient également de jouer avec ces livres, sans pour autant que ceux-ci deviennent leurs lectures exclusives. Il est certain que ceux qui ne lisent que des livres-jeux n'étaient auparavant souvent lecteurs d'aucune autre lecture. Les uns et les autres sont conscients de jouer... et je crois que nous devons, nous, être conscients qu'ils sont, les uns et les autres, de bons lecteurs, tant la complexité de ce « mode d'emploi » exige de savoir faire du sens pour parvenir à jouer.

"Comment voulez-vous, poursuit N. DUPRE, que s'effectue le processus d'identification, alors que le personnage principal n'a pas plus de consistance qu'un robot mécanique dont il suffit de remonter la clef pour le faire avancer ? Il agit, sans manifester ni peur, ni désir, ni honte, ni tendresse, ni colère, ni fou rire. Il ne se définit que par ses actes."

M.-T. BOUVERON, dans la même revue, répond : *"Bien entendu, dans les livres à choix multiples, le héros est inconscient. Mais pour cause ! Il se construit de page en page, il se choisit."*

Emmanuel SOUCHIER ("**Trousse-Livres**" - aujourd'hui "**Griffon**" - n°58) explique que *"certes, le Maître du jeu est le livre lui-même et le lecteur est le joueur contraint par la règle"*, mais il s'agit, pour lui, *"d'une aventure palpitante qui ne manque pas d'humour"*, à laquelle il reproche *"seulement une morale omniprésente un tant soit peu manichéenne"*.

Il est donc question de jeu, et on l'aura compris, tout le monde n'est pas joueur. Les mots croisés aussi "suintent l'ennui" pour le non cruciverbiste, et les obstacles qu'y trouvent les uns font le bonheur des autres. Il ne faut pas penser que tous les jeunes sont des acharnés des livres-jeux, mais les acharnés en lisent facilement deux ou trois par semaine, y compris ceux qui ne lisent pas d'autres livres. Des élèves de quatrième tiennent ce rythme depuis la sixième et disent être toujours aussi passionnés. Certains ne peuvent s'arrêter en cours de route : toutes les fois qu'ils ont fait un choix qui les détruit, ils recommencent jusqu'à ce qu'ils gagnent... Mais beaucoup d'entre eux trichent allègrement. Et ceux qui, en dehors de ces lectures, lisent d'autres livres sont certes plus sélectifs que les autres dans le choix des séries.

Une enquête, réalisée en milieu scolaire par J.-L. WANECQ, professeur de collège (cité dans "**Lecture Jeunesse**" n°39), montre *"que cet engouement atteint surtout les classes de cinquième et quatrième. Il touche peu celles de sixième, et n'existe plus en troisième. En cinquième, une bonne moitié d'élèves s'y intéresse"*.

Nelly TIEB, bibliothécaire, remarque (dans la même revue) que *"ce sont en effet les plus mauvais lecteurs qui éprouvent la passion la plus forte pour ces livres (...) et les jeunes qui étaient fermés à l'écrit et n'utilisaient jamais la bibliothèque pour lire vivent une relation différente avec l'écrit et avec les bibliothécaires"*.

Mais n'est-ce pas plus simplement la reconnaissance par l'école et les bibliothèques de ces lectures, qui permet de rencontrer de nouveaux (et pas forcément de "mauvais") lecteurs ? Et ceci tendrait à prouver qu'il existe de bons lecteurs qui s'excluent des livres qu'on voudrait leur voir lire (leurs lectures étant habituellement exclues de l'école et des bibliothèques). La fonctionnalité immédiate du livre-jeu, quant à sa forme, donne des raisons de lire à ceux qui ne lisent pas de romans, mais on ne peut pour autant pas prétendre que les lecteurs en réelles difficultés de lecture y aient accès. Ils sont dans les 50% qui ne "s'intéressent" pas plus aux "livres dont vous êtes le héros" qu'à d'autres lectures.

Il se passe là, en effet, quelque chose qui paraît tout à fait étonnant : les livres-jeux « pêchent », au niveau du fond et de la forme, tout autant que bien des écrits que se refusent à reconnaître les institutions éducatives. Le fait de les nier habituellement a jusqu'à maintenant, rejeté les amateurs de ces écrits dans le cercle des "non-lecteurs" ou des "mauvais lecteurs". La brutalité du phénomène "livres-jeux", son ampleur, ont joué le rôle de pression, et nous avons été pris de vitesse. Nous n'avons pas eu le temps de prendre le pouvoir de la "manifestation". Nous avons reconnu les amateurs de livres-jeux comme des lecteurs, avant d'avoir maîtrisé la valeur de ces lectures : il n'est plus possible maintenant de rejeter ni la lecture ni le lecteur. Tant mieux.

Mais pour autant, cela ne justifie pas la démagogie de nous tenir à l'écart de notre rôle d'éducateur et d'interlocuteur compétent vis-à-vis des jeunes.

Des travaux

Trois revues ont publié des travaux intéressants sur le I sujet, auxquels il a déjà été fait référence dans cet article :

- **"Lecture-Jeunesse"** n°39 : une analyse de Jean PERROT, professeur de littérature pour la jeunesse, et une table ronde composée de journalistes, psychopédagogues, bibliothécaires et un enseignant de collègue.
- **"Trousse-Livres"** n°58, puis **"Griffon"** n°83 et 84 : des articles d'Emmanuel SOUCHIER.
- **"Lire au Collège"** au n°12 : deux points de vue, de M.-T. BOUVERON et de Nicole DUPRE.

La forme

Ces livres sont, sans contestation possible, des jeux. E. SOUCHIER analyse les différents termes qu'on leur donne : "livres dont vous êtes le héros", "livres interactifs", "livres-jeux". Il souligne la dénomination abusive des premiers et seconds, le lecteur n'ayant pas la maîtrise du jeu, ni le pouvoir réel de créer sa propre histoire : le terme de "livres-jeux" est donc plus conforme à la réalité de l'intervention du lecteur.

M.-T. BOUVERON conseille de ne pas mépriser *"les lectures populaires, même et surtout si nous croyons à la supériorité du littéraire. La mise en évidence dans les livres à choix multiple de cette mécanique du texte pourrait bien contribuer à sensibiliser nos lecteurs à MAL-LARMÉ, l'OULIPO ou TOLKIEN"*. Nous avons, à l'AFL, bien des réticences à accepter de croire qu'une lecture est populaire parce que le public visé n'est pas forcément lecteur de "littérature". Nous connaissons comment fonctionnent les éditeurs (cf. les directives que la maison d'édition "Harlequin" donne à ses auteurs dans les "A.L." n°6, p. 83) et nous savons aussi que les auteurs ne sont jamais issus du milieu "populaire" pour lequel ils écrivent. Nous savons enfin que ces lectures ne sont pas une étape par laquelle il est nécessaire de passer pour accéder à autre chose...

Nelly TIEB constate que les lecteurs de livres-jeux *"réclament des légendes similaires, courtes, faciles à lire et pleines d'aventures"* ; elle ajoute qu'ils *"ne sont pas passés à de réelles lectures tout seuls, mais ils manifestent un changement important"*. Le changement le plus important, me semble-t-il, c'est certainement dans nos comportements à nous qu'il s'est effectué : les jeunes ne sont pas opposés à discuter avec nous de nos lectures, si nous reconnaissons les leurs ; cela s'est produit avec les livres-jeux, et c'est nouveau pour eux.

Pour Jean PERROT, *"JACKSON et LIVINGSTONE créent un art possible (...). Il y a là une création littéraire (...) qui transforme les modèles d'écriture."* Mais, parmi toute la production, E. SOUCHIER souligne *"la difficulté de choix pour l'achat de ces ouvrages. En ce domaine, rien de bien nouveau, les traductions sont bien souvent déplorables, le vocabulaire médiocre."* Et c'est d'autant plus vrai lorsqu'un succès commercial vient couronner les premiers titres d'une série : il faut pour l'éditeur assurer le rythme de la production. La création s'appauvrit, et la qualité du contenant n'est plus une exigence.

Le fond

"**Lecture Jeunesse**" propose d'adresser à ceux qui le désirent le dessin de l'arborescence réalisé à partir de "**Le combattant de l'autoroute**" de Ian LIVINGSTONE, édité chez Gallimard dans la collection "Un livre dont vous êtes le héros" (Défis fantastiques). Impressionnant organigramme qui représente un précieux travail à partir duquel il est possible d'effectuer une analyse.

- **Analyse de l'organigramme :**

- Un labyrinthe de 3 mètres de long, recensant 380 paragraphes ;
- un nombre incalculable de choix possibles, qui peuvent rendre la lecture plus ou moins rapide. En choisissant deux itinéraires possibles (et non mortels), j'ai calculé qu'on pouvait, par exemple, lire l'histoire en 56 ou 170 paragraphes... J'ai recensé aussi 53 choix qui mènent à la mort...

- **Analyse du contenu :**

Tout d'abord, je lis attentivement les quinze pages de consignes, qui vont permettre au héros-lecteur d'évaluer, avec les dés, son habileté, son endurance, sa chance, la puissance de feu (puissance du moteur et armement) et le blindage de son véhicule, et de connaître les règles qu'il lui faudra appliquer au cours des combats :

- contre un adversaire : en combat "rapproché" (corps à corps), ou "en tir" (avec des armes à feu et armes blanches), ou encore en combat motorisé (véhicule contre véhicule) ;
- contre plusieurs adversaires, avec les mêmes caractéristiques.

La mission : nous sommes en 2022. Une terrible épidémie a décimé la planète. Quelques survivants épars se sont soit réfugiés dans des villes souvent éloignées les unes des autres, soit organisés en hordes de bandits qui rôdent à travers le pays. Le héros-lecteur est chargé de *"traverser, à bord d'une Dodge Interceptor spécialement équipée et armée, les sauvages étendues qui mènent à la raffinerie de San Angelo, afin de ravitailler en essence la paisible ville où il vit, Nouvelle Espérance"*.

Prenons connaissance du parcours sans faute du héros qui sera allé le plus rapidement du paragraphe 1 au paragraphe 380, en 56 étapes seulement : on peut imaginer que son profil est taillé dans le marbre, et qu'il lui a fallu, pour parvenir à cette performance, développer une stratégie imparable.

Je m'apprête donc, à l'aide de l'organigramme que "**Lecture-Jeunesse**" m'a adressé, à marcher dans les pas de ce héros étonnant.

Après la lecture de 56 paragraphes, voici le résultat de l'analyse des différents choix qu'il a effectués :

- **8 choix** nécessitant des compétences à ne céder à aucune tentation, dans le parcours de ce combattant, à travers déserts et obstacles naturels ou humains : aucune curiosité devant l'inolite, aucune sensiblerie en dépassant des véhicules accidentés, aucune recherche d'attendrissement dans des rencontres fortuites, aucune faiblesse même pour son propre véhicule manifestant des signes de fatigue, aucune peur devant l'adversaire... La rencontre, dans cette épopée si solitaire, avec une complice, pourtant bien avenante, se situe sur un plan résolument "boulot-boulot"...
- Et pourtant, pour **6 choix**, c'est par rapport à l'histoire, le bon sens, l'astuce qui sont récompensés... Est-ce un hasard ?...
- On peut le penser, puisque **2 choix**, au contraire, s'avèrent positifs, en défiant toute logique...
- Et le hasard, puisqu'il s'agit de lui, supprimera toute possibilité de choix dans **28 paragraphes**, soit par l'intermédiaire des dés, soit par un choix... au "pif" !
- Enfin, pour les **12 paragraphes** restants, aucun choix n'est possible : on est renvoyé à un autre paragraphe sans alternative.

C'est un héros bien ballotté par les vicissitudes du parcours qui se dessine là !... Il faut que le lecteur se laisse emporter et que, surtout, il ne pense avoir une maîtrise quelconque sur son aventure. Le fin stratège a tout autant de chances de mourir (53 !...) que le joueur qui fait confiance à sa bonne étoile. On lit dans "**Le Monde des Samourais**" : *"N'oubliez jamais qu'une défaite peut se transformer en victoire pour qui sait apprendre."* Mais il n'y a rien à apprendre : c'est un jeu de hasard, comme à la roulette.

Les livres-jeux sont issus des jeux de rôle, qui eux-mêmes ont pris naissance à partir de contes. Mais ce qui dérange, c'est l'exaltation de tous les clichés, les stéréotypes qui se retrouvent certes dans les contes traditionnels, mais qui sont ici tellement érigés en lois du monde moderne!

Et pourtant, dit J. PERROT, *"ces auteurs offrent une représentation symbolique de notre société en utilisant le thème du labyrinthe de Socrate qui exprime le fantasme majeur de notre inconscient moderne. En effet, notre société est réduite à des parcours plus ou moins fléchés obligatoires qui impliquent une question de vie ou de mort. Si on les suit, on gagne, sinon on perd. (...) Ce qui est très intéressant pour les enfants, c'est à tout moment de mimer des situations vitales qui se retrouvent dans la société contemporaine."*

La table ronde organisée par «Lecture Jeunesse» conclut au sujet de ces livres-jeux :

- Ils constituent une nouvelle forme de jeu pour atteindre l'écrit,
- ils aident à imaginer grâce à une identification forcée sur un personnage qui devient le lecteur,
- ils donnent l'illusion de la toute-puissance, illusion qui compense le sentiment d'impuissance provoqué par la période de crise,
- ils fonctionnent sur le mode de la pensée aléatoire, exprimant ainsi une défiance à l'égard de la pensée logique,
- ils permettent d'affronter la mort, le sentiment de ses limites, la frustration,
- ils font abstraction des émotions, sauf de la peur liée à l'horreur,
- ils permettent d'éviter les affrontements avec des rivaux et les contraintes de la vie sociale,
- ils font vivre une situation de solitude.

Des craintes ?

"Il me semble", dit E. SOUCHIER, que ces livres "permettent ainsi une réelle catharsis, une véritable "guérison", analogues à celles décrites par BETTELHEIM dans sa **Psychanalyse des contes de fées** (R. Laffont, 1976)." Mais par ailleurs, il s'inquiète du risque que "l'adhésion au principe du jeu entraîne une adhésion au discours idéologique du texte avec la caractéristique d'un esprit critique émoussé, car tout entier préoccupé par le choix des possibilités offertes par l'arborescence et l'action due au jeu lui-même"... et "quand bien même l'effet cathartique devrait représenter une bonne "guérison", une bonne voie d'intégration de l'enfant dans la société, l'aliénation de la liberté critique du lecteur ne cesserait de me chagriner".

À ces inquiétudes, on pourrait également associer celle de voir exalter ainsi la réussite individuelle, même si (et surtout si) il est vrai que dans les plus noires difficultés l'individu est solitaire face à ses choix, et si la lutte pour la survie est une réalité pour certains.

Ces craintes étant formulées, elles tombent en partie lorsqu'on discute avec les lecteurs des livres-jeux : loin d'être isolés les uns des autres, ils échangent beaucoup entre eux. Ils échangent leurs impressions, mais aussi leurs livres. Ils aiment jouer, ils savent qu'ils jouent.

Nos craintes tombent encore un peu plus, parce que ces lectures étant reconnues par les adultes (et notamment par l'école et la bibliothèque) comme de vraies lectures, elles intègrent l'amateur dans le clan des "lecteurs", même si, à part cela, il ne lit pas ce qu'on voudrait lui voir lire.

Le résidu de craintes qui persiste est de même nature que les craintes que nous exprimons à l'AFL concernant toute lecture (y compris la littérature). Elles sont formulées dans la cinquième des sept propositions de l'AFL (AL n°8) par la question que je reformulerai ainsi : *"Comment, avec le capital qui est le leur - et non en tentant d'en adopter un autre -, les jeunes peuvent-ils utiliser cet objet "social" qu'est le livre-jeu et se situer par rapport à lui ?"*

Réaliser, par exemple, avec eux, à partir d'un titre, un organigramme de tous les choix possibles et étudier les critères (ou l'absence de critères) qui président aux différents choix, c'est peut-être les aider à en faire "une lecture tout à la fois ethnographique et politique" sans pour autant supprimer chez eux le désir de continuer à en lire. Et il ne s'agit pas, bien sûr, on l'aura compris, du "Trash Art" ou art de récupération conseillé par N. DUPRE : *"soit un objet trouvé dans une poubelle ; transformé par le génie créateur de l'artiste (pédagogue malin et ses élèves), il est soudain promu "œuvre d'art"."*

Bernadette Bouyala-Frostin
Bibliothécaire