



DOSSIER

# Jouer ?

Au bout de 300 numéros il n'y aurait donc plus rien à dire sur les livres pour enfants qu'il faille aller chercher ailleurs matière à dossier? Mais le jeu est-il vraiment un ailleurs du livre? Rien de moins sûr tant le livre se fait jeu, tant les artistes de la littérature jeunesse s'en rapprochent, tant se mêlent les imaginaires de ces deux mondes, tant le jeu s'impatiente d'explorer de nouveaux territoires, tant les lieux du livre s'ouvrent aux pratiques du jeu. Et tant les enfants qui circulent de l'un à l'autre sont les mêmes.

Un grand merci aux comités Jeux vidéo et applis de *La Revue des livres pour enfants* pour leurs conseils tout au long de la réalisation de ce dossier.

→

*Minecraft*, jeu vidéo conçu par Markus Persson, alias Notch, Mojang / Microsoft Studios / 4j Studios, 2011. D'abord distribué sous la forme d'un jeu vidéo qui a réuni des millions de joueurs à travers le monde, *Minecraft* a été adapté aux mobiles puis aux consoles avant de l'être en jouets Lego® et devenir un énorme succès de librairie (romans chez Castelmore, guides et vignettes chez Gallimard...).





### De quoi le jeu est-il le nom ?

Difficile d'imaginer verbe plus polysémique que celui qui titre ce dossier. Et difficile d'en imaginer plus banal tant il s'invite partout. Commencer par explorer cette diversité sémantique n'est pas inutile.

*Par Gilles Brougère*

### Les livres ludiques, une vieille histoire

Le métissage du livre et du jeu a commencé au tout début du XIX<sup>e</sup> siècle mais lire et jouer ne furent pas toujours autorisés à se confondre...

*Par Jacques Desse, libraire de livres de collection*

### Quand les auteurs pour la jeunesse se prennent au jeu

Une nouvelle génération d'auteurs et d'éditeurs pousse l'univers du livre à la rencontre de celui du jeu. Quelle bonne idée !

*Par Céline Ménégghin, conservatrice des bibliothèques*

### Bruno Cathala, créateur de jeux

Mais au fait, les jeux aussi ont des auteurs ! Rencontre avec l'un d'entre eux, héros de la réputée « french touch ».

*Entretien réalisé par Anne Clerc*

### Le renouveau des jeux de société

On les croyait condamnés par les jeux vidéo et Internet. Comme les livres, les jeux de société ont le cuir solide et de beaux jours devant eux. Mais qui sont les joueurs d'aujourd'hui ?

*Par Vincent Berry, sociologue*

### Le réel au risque du jeu vidéo

Le divertissement règne jalousement sur le jeu vidéo. Pourtant, une nouvelle génération de créateurs apparaît dont Florent Maurin, inventeur du récent *Enterre-moi mon amour*, fait partie.

*Entretien avec Florent Maurin*

### Jouer en bibliothèque

C'est entendu, on veut des jeux dans les bibliothèques. Mais comment faire ? Question importante et réponses concrètes.

*Par Julien Devriendt*

### Faites vos jeux !

Jeux de plateau, de cartes, jeux d'adresse, de réflexion, jeux vidéo et jeux de rôle, expert du domaine, Nicolas Perisse vous présente ses préférés.

*par Nicolas Perisse*

### Laissons-les jouer !

Pour conclure ce dossier, Nadège Haberbusch, codirectrice des Enfants du jeu et formatrice, nous invite à ne pas perdre de vue l'essentiel : jouer, quand on est petit, c'est encore mieux quand les adultes ne s'en mêlent pas !



↙  
Enzo Mari : *16 animali*, Danese, 1957.  
Puzzle en bois, composé de  
16 animaux terrestres, qui, une fois  
décomposé, se transforme en jeu  
de construction.