

(BnF

Centre national de la littérature  
pour la jeunesse

# LA REVUE DES LIVRES POUR ENFANTS

Actualités  
et nouveautés  
du livre  
pour la jeunesse

## L'art du jeu vidéo



9 782354 1941192

331

JUILLET  
2023

12,50 euros

# L'AVANT-REVUE

## du CNLJ le rendez-vous mensuel du CNLJ

Laboratoire critique de l'actualité éditoriale, ce mensuel numérique sert de fondation à tout notre travail de sélection et d'analyse.

### Pour suivre au plus près l'actualité des parutions jeunesse

Une liste des nouveautés sous format numérique enrichie d'une appréciation et d'une indication d'âge : albums, contes, livres à écouter, poésie, premières lectures et romans, documentaires, bandes dessinées.



Disponible **gratuitement**  
sur abonnement et expédiée par mail.

Inscriptions en ligne sur <https://c.bnf.fr/Pja>

Recevez GRATUITEMENT les 11 numéros de **L'AVANT-REVUE** ainsi que des numéros thématiques (actualités internationales, livres à écouter, applis et jeux vidéo).

**WEBINAIRES** : assistez à nos présentations orales accessibles gratuitement. Les codes d'accès vous seront fournis avec **L'AVANT-REVUE** (calendrier disponible sur [cnlj.bnf.fr](http://cnlj.bnf.fr)).

LA REVUE  
DES LIVRES  
POUR  
ENFANTS

331

JUILLET

2023

# LA REVUE DES LIVRES POUR ENFANTS

Critiques  
238  
nouveau

Recension et analyse  
de 238 nouveautés de l'édition  
jeunesse classées par genres,  
magazines pour enfants  
et livres de référence.

Dossier  
L'art du jeu vidéo



5 **Éditorial**  
Romain Gaillard

6 **Nouveautés**

8 Albums

22 Contes

26 Poésie

32 Théâtre

36 Premières lectures – Romans

49 Bandes dessinées

67 Documentaires

77 Applis & jeux vidéo

86 **Making of**

*La tour Eiffel*, collection « Le fil de  
l'Histoire raconté par Ariane et Nino »,  
Fabrice Erre et Sylvain Savoia

88 **Revue de presse jeunesse**

90 **Livre de référence**

*Grandir informés. Les pratiques  
informationnelles des enfants, adolescents  
et jeunes adultes*, Anne Cordier |  
Véronique Soulé

92 **Index**

96 **Dossier**

100 **Everybody's Player One –  
Le jeu, ses pratiques : d'évolutions  
en mutations** | Olivier Piffault

112 **Les métiers du jeu vidéo en  
France** | Sébastien Delahaye

122 **Au-delà du jeu, le streaming** |  
Entretien mené par Lucie Kosmala

128 **Jeu vidéo et création littéraire  
– passerelles et inspirations** |  
Entretiens menés par Claire Bongrand  
et Jonathan Paul

137 **Zelda, dans la légende** | Claire  
Bongrand et Céline Meneghin

138 **Imager les jeux vidéo, un  
exercice de style aventureux** |  
Marine Macq

146 **Comment s'informer sur le jeu  
vidéo** | Julie Le Baron

154 **Des jeux vidéo à la bibliothèque  
– regards croisés autour de la  
médiation** | Propos recueillis par  
Céline Meneghin

160 **Et maintenant, jouez !**

163 **Dix mots-clés – Genres de jeux**

---

## Libre cours

Actualité et recherche  
sur le livre et la lecture  
des enfants et des jeunes

4

---

## Actualité événements rencontres réflexions

Hommages  
Revue des revues  
Formations



331  
juillet  
2023

---

164 Libre cours

165 **Adolescences en guerre, une représentation de la jeunesse dans la littérature de guerre depuis 1968. Une recherche basée sur 55 ans de critiques de la *Revue des livres pour enfants*** | Lena Le Badezet

---

174 Actualité

### Hommages

175 **Hommage à Brigitte Smadja** | Nathalie Papin

180 **Hommage à Ian Falconer** | André Delobel

### Revue des revues

182 **Revue de langue française** | Christophe Patris

186 **Revue de langue anglaise** | Viviane Ezratty

### Formations

190 **Formations 2023 du CNLJ** | Agnès Bergonzi et Virginie Meyer



**Couverture:**

*The Legend of Zelda: Tears Of The Kingdom*, Nintendo, 2023. Visuel reproduit avec l'aimable autorisation de Nintendo.

---



↑ *Samorost 3*, Amanita Design, 2016.

Chers lecteurs, chères lectrices,

« Les jeux vidéo, ça n'est pas de la culture » : nous sommes nombreux parmi les bibliothécaires à avoir entendu cette phrase, tantôt alarmée, tantôt méprisante, où nos établissements allaient se retrouver transformés en salles de gaming envahies de mauvais publics n'empruntant pas les collections. Et pourtant, après avoir rencontré les mêmes oppositions que la BD, le manga, la musique, cette pratique culturelle devenue une industrie mondiale est désormais un art avec ses festivals et ses chercheurs spécialisés.

À la BnF, on peut maintenant jouer à plusieurs, essayer une console « maison » de rétrogaming, assister à des colloques organisés par le département Son, vidéo, multimédia. Dans les bibliothèques de lecture publique, porté par une génération de bibliothécaires, le jeu vidéo n'est plus un produit d'appel. Il est devenu un marqueur d'activité intergénérationnelle, de renforcement du lien social, ses productions foisonnantes ont leur propre valeur.

Quand on joue à *Orwell, Paper's please...* c'est un miroir de la société contemporaine qui nous est renvoyé. L'esthétique de nombreux jeux peut nous donner la possibilité de nous abstraire du quotidien et profiter de longues chevauchées rythmées en musique (et par quelques combats!).

Ce dossier vous permettra de mieux connaître les arts mobilisés par le jeu vidéo : scénaristique, pictural, musical, technique... autant de savoir-faire qui ont donné à cette pratique culturelle ses lettres de noblesse.

Nous avons bouclé ce numéro lorsque nous avons appris la disparition d'une grande dame de l'édition, Christine Baker. Nous reviendrons en septembre sur les collections qu'elle a créées, devenues de grands classiques, et sur sa contribution exceptionnelle à la découverte d'auteurs majeurs de la littérature jeunesse.

**Bonnes découvertes, bonne lecture et bons jeux !**

Romain Gaillard

Responsable du Centre national de la littérature pour la jeunesse

---



DOSSIER

# L'art du jeu vidéo

Que sait-on tous du jeu vidéo? Que plébiscité par le jeune public, il est aussi la « première industrie culturelle en France » et présent dans tous les foyers? Que 7 Français sur 10 jouent – au moins occasionnellement? Et que malgré cela, il suscite toujours les interrogations, voire la défiance de ceux qui redoutent sa concurrence – réelle ou fantasmée – avec le livre.

On notera combien ce média cristallise de bouleversements dont il est à la fois témoin, acteur, initiateur. Cela dans des registres, avec des impacts variés : révolution des techniques, évolution des codes graphiques et narratifs, mutation des modes de production et de réception...

Si l'on questionne l'œuvre, on rencontrera une pléiade de métiers exigeants et passionnés réunis autour d'une chaîne de création méconnue, on découvrira une source d'inspiration insoupçonnée pour plusieurs créateurs. Autant de clés de compréhension de la passion qu'il suscite, notamment chez les enfants.

Pour reprendre les termes d'une de nos contributrices, « tout le monde est un joueur potentiel », reste à saisir tout le potentiel... offert par le jeu vidéo. Ce monde ouvert n'a pas fini de surprendre!

→

Samorost 3, Amanita Design, 2016.







Ce dossier a été conçu  
et coordonné  
par Claire Bongrand  
et Jonathan Paul

## Everybody's Player One - Le jeu, ses pratiques : d'évolutions en mutations

Comment le jeu vidéo est devenu une des pratiques qui réunit le plus les générations. Retour sur cette révolution culturelle.

*Par Olivier Piffault*

## Les métiers du jeu vidéo en France

Tous les jours, partout en France, des jeux vidéo se créent. Des professionnels du secteur racontent leur métier et comment se fabrique un jeu.

*Par Sébastien Delahaye*

## Au-delà du jeu, le streaming

Pourquoi suivre assidûment une partie de jeu vidéo? Rencontre avec la streameuse Ultia, pour décoder ce phénomène.

*Entretien mené par Lucie Kosmala*

## Jeu vidéo et création littéraire – passerelles et inspirations

Dans le ciel tout va bien, Hervé Giraud et Louis Rigaud : trois façons de regarder et pratiquer le jeu vidéo, trois façons d'y puiser pour raconter des histoires.

*Entretiens menés par Claire Bongrand et Jonathan Paul*

## Zelda, dans la légende

L'incontournable Zelda revient dans un nouveau titre très attendu, *Tears of the Kingdom*, que nous avons exploré dès le premier jour.

*Par Claire Bongrand et Céline Meneghin*

## Imager les jeux vidéo, un exercice de style aventureux

Comment conçoit-on une esthétique de jeu vidéo? À qui revient cette tâche et quelles sont les contraintes inhérentes à un tel exercice de style?

*Par Marine Macq*

## Comment s'informer sur le jeu vidéo

Comment se repérer dans une production foisonnante et hétéroclite? Tour d'horizon des principales sources d'information pour se constituer une veille.

*Par Julie Le Baron*

## Des jeux vidéo à la bibliothèque - regards croisés autour de la médiation

Nicolas Périsset et Mélissa Diemert partagent leurs expériences de médiation de jeux vidéo en médiathèque et leurs regards sur les pratiques actuelles.

*Par Céline Meneghin*

## Et maintenant, jouez !

12 jeux, 12 coups de cœur extraits des sélections annuelles de la *Revue des livres pour enfants*, de 2011 à 2022.

*par Claire Bongrand et Jonathan Paul*

## 10 mots-clés pour bien lire ce dossier

Le glossaire essentiel de l'univers du jeu vidéo, à consulter dans sa version complète sur le site internet du CNLJ.

*par Claire Bongrand et Jonathan Paul*

## Quelques genres de jeux

Pour s'y retrouver, une description sommaire des principaux genres de jeux vidéo. Une liste détaillée est consultable sur le site internet du CNLJ.

*par Claire Bongrand et Jonathan Paul*



↑  
*Life is Strange*, Don't Nod Entertainment, Square Enix, 2015.

# LA REVUE DES LIVRES POUR ENFANTS

## **Bibliothèque nationale de France** Département Littérature et art **Centre national de la littérature pour la jeunesse**

Quai François-Mauriac  
75706 Paris cedex 13  
01 53 79 53 79  
cnlj.rlpe@bnf.fr



Rejoignez le Centre national  
de la littérature pour la jeunesse  
sur Facebook

## **Directrice de la publication**

Laurence Engel

## **Fondatrice**

Geneviève Patte

La Revue des livres pour enfants publie six numéros par an, cinq centrés sur un thème, un pays ou un auteur et un numéro spécial consacré à notre sélection annuelle, en fin d'année.

Le Centre national de la littérature pour la jeunesse est un service spécialisé de la Bibliothèque nationale de France. Son but est de développer toutes les actions susceptibles de favoriser l'accès de l'enfant au livre et à la lecture.

Le centre de ressources est ouvert en salle I de la bibliothèque tous publics du mardi au samedi de 10 h à 20 h et le dimanche de 13 h à 19 h. On peut y consulter la quasi-totalité de la littérature pour la jeunesse publiée en France depuis 1950 (plus de 300 000 livres), ainsi que des ouvrages spécialisés et des périodiques (français ou étrangers) liés à tous les aspects du livre et de la lecture des enfants et des jeunes.

## **Chef de service**

Romain Gaillard

## **Rédactrice en chef**

Anne Blanchard

## **Direction artistique, iconographie**

Marie-Astrid Bailly-Maître

## **Conception maquette**

Cyril Cohen

## **Mise en pages**

Marie-Astrid Bailly-Maître

Marie Roussel

Annick Schneider

## **Relecture**

Alice Yonnet-Droux

Marie Roussel

## **Photogravure et impression**

Imprimerie Baron & Fils

01 47 57 25 92

Imprimé en Espagne

## **Publicité**

Olivia Nkene

CNLJ

01 53 79 57 06

## **Abonnements**

Céline Caubère

01 53 79 52 43

cnlj.abonnements@bnf.fr

## **Abonnement 2023**

France métropolitaine 64 €

Europe 69 €

Autres pays et DROM-COM

par avion 79 €

## **Prix de ce numéro**

France métropolitaine 12,50 €

Europe 15,50 €

Autres pays et DROM-COM 17,50 €

## **Tarif spécial étudiants**

Voir bulletin d'abonnement p. 189

Imprimé en Espagne

ISSN 0398-8384

ISBN 978-2-35494-119-2

CPPAP n° 0725 K 79935

## **Dépôt légal**

juillet 2023

## **Diffusion en librairie**

Gallimard

## **Couverture**

*The Legend of Zelda : Tears Of The Kingdom*, Nintendo, 2023. Visuel reproduit avec l'aimable autorisation de Nintendo.

## **Comité de rédaction**

Stéphane Bataillon, Anouk Boulakia, Loïc Boyer, Michel Defourny, Christophe Evans, Violaine Kanmacher, Mathilde Lévêque, Marie Robert, Olivier Piffault, Carole Saturno, Véronique Soulé et l'équipe du Centre national de la littérature pour la jeunesse.

## **Conseil scientifique**

Sylvie Amiche, Muriel Bloch, Luc Battieuw, Claire Boniface, Cécile Boulaire, Claude Combet, Jean-Marie Compte, Yves Desrichard, Christophe Evans, Françoise Lagarde, Philippe Levreaud, Anne Marinet, Jean-Yves Mollier, Isabelle Nières-Chevrel, Hedwige Pasquet, Christophe Pavlidès, Jean Perrot, François Place, Brigitte Praplan, Laurence Tutello.

## **Ont participé à ce numéro**

Brigitte Andrieux, Marie-Astrid Bailly-Maître, Fabrice Barcq, Camille Baurin, Elizabeth Béguery, Agnès Bergonzi, Émilie Bettega, Anne Blanchard, Claire Bongrand, Corinne Bouquin, Marie-Ange Brize, Fanny Carel, Evelyne Cévin, Ghislaine Chagrot, Pierre-Henri Collin, Isabelle Degrange, Sébastien Delahaye, André Delobel, Julien Devriendt, Viviane Ezratty, Mathieu Flammarion, Clarisse Gadala, Romain Gaillard, Béatrice Guillier, Lisa Helweg, Pascale Joncour, Emmanuelle Kabala, Lucie Kosmala, Élisabeth Lancou, Lena Le Badezet, Julie Le Baron, Julie Le Douarin, Agnès Levecque, Marine Macq, Céline Meneghin, Virginie Meyer, Wilfried Muller, Nathalie Papin, Christophe Patris, Jonathan Paul, Annabel Peltier, Olivier Piffault, Sophie Pitet, Marine Planche, Marie Roussel, Véronique Soulé, Hélène Valotteau.