

Résumé de l'intervention d'Alain Brunn, IGESR Lettres en visio conférence le 7 avril 2021.

Plutôt que de poser la question : « Quel rapport le jeu entretient-il avec la littérature ?
invertissons l'approche en la formulant ainsi : **Quelle spécificité la littérature apporte-t-elle
au jeu ?**

Alain Brunn précise bien que, s'il y a un auteur émetteur et un lecteur récepteur, l'acte de lecture ne se place pas évidemment dans le schéma communicationnel. Il le dépasse à de multiples égards, notamment par l'enjeu des apprentissages de l'interprétation personnelle et de la créativité/imagination du sujet-lecteur.

Le jeu est à considérer sous toutes ses formes ludiques, sociales et économiques comme une activité à 5 caractères :

- Absorbante : l'homme est pris au jeu, jusqu'à la passion dévorante dans son expression la plus noire.
- Incertaine : L'issue du jeu n'est pas connue, on peut gagner, perdre, le temps n'est pas maîtrisé etc...
- Fantasmagorique : Le jeu fait appel à l'imagination fait entrer dans un autre univers comme une symbolisation du réel.
- Fictive : De la sorte, jouer dépasse le réel, permet d'y échapper tout en participant.
- Régulée : Le jeu est soumis à des règles (version gaming).

Michel BUTOR dans son essai sur le joueur de Dostoïevski, s'interroge sur le rapport du jeu à la littérature et sur les raisons de jouer.

Nous jouons parce que nous sommes des jouets et que l'on *se joue de nous* !

Il laisse entendre comme Michel PICARD dans son essai référencé ci-dessous, que l'issue du jeu, perdre, gagner ou participer, est dans la fiction littéraire, externe à l'œuvre et... *se joue* dans l'interprétation biographique du lecteur comme sujet du livre.

L'auteur est aussi *joueur de son œuvre*. Dans les jeux de séduction des liaisons dangereuses, c'est moins Valmont, Mme de Tourvel (ou même la Merteuil) qui perdent que Choderlos de Laclos qui emporte la mise !

Alain Brunn termine son propos en évoquant la notion de « suspension volontaire d'incrédulité » (*willing suspension of disbelief*) développée par le poète romantique anglais Coleridge : le jeu de l'intrigue littéraire, fait accepter au lecteur, la fiction de la lecture et provoque son adhésion ressentie, vécue comme une métaphore du réel...

Son intervention fait référence à l'essai de Michel PICARD et à l'enjeu scolaire du programme de terminale Pro : Il s'agit bien en fin de cycle Bac Pro, de construire des savoirs dans le champ de la littérature sur le plan existentiel (la vie conçue et rêvée de nos jeunes adolescents) et de l'expérience (le vécu, les façons dont ils la vivent).

Au détour d'un échange avec les auditeurs, Mr Brunn rappelle que les jeux vidéo sont ECRITS !



[Michel Picard](#)

La Lecture comme jeu

Essai sur la littérature

« Il s'agit, non d'une simple métaphore, mais de concevoir effectivement et strictement la lecture comme un jeu, et donc de se référer aux caractéristiques et surtout aux fonctions du jeu pour la décrire. Il est dès lors plus aisé de comprendre ce que représentent le désir et le plaisir de lire, ce qui se joue au plus profond, entre fantasme et réel, et d'assigner à l'illusion livresque un statut précis, lié au dédoublement fondamental de tout joueur. Le lecteur joue gros jeu, se met en jeu, assume des risques véritables. Des règles organisent ses rapports complexes avec l'illusion et avec l'aventure dans lesquelles il s'engage. Traitant par homéopathie le danger et offrant la découverte de l'altérité, la lecture constitue une paradoxale épreuve de réalité ludique. »

Abstract du site Internet des Editions de Minuit