

LA LECTURE ET LA LITTÉRATURE comme jeux

Lire la littérature, c'est se plonger dans un va-et-vient ludique entre une démarche intellectuelle et une part d'imaginaire et d'affectif. Apprendre la littérature, c'est donc, notamment, apprendre à en jouer.



A l'instar des rebondissements d'*Alice au pays des merveilles*, la littérature peut aussi apparaître comme un espace ludique, un jeu de pistes auquel le lecteur est constamment convié.

Que la lecture, comme le jeu, exerce un rôle décisif dans le développement de tous les individus, nul n'en doute. Mais n'est-il pas permis d'aller plus loin en considérant la lecture comme une forme de jeu fondamental? Telle est la thèse que Michel Picard développe en 1986 dans *La lecture comme jeu* (Minuit).

Se fondant sur les travaux de Winnicott et d'autres théoriciens du jeu, il distinguait deux formes fondamentales de jeu, le *game*, jeu fermé, fondé sur des règles bien définies et sur l'intelligence critique des joueurs, et le *playing*, jeu ouvert, tablant sur la créativité et l'investissement psychoaffectif.

Deux postures

Le théoricien observait un même partage au sein de toute lecture entre ce qu'il appelait le *lectant*, l'instance lectrice qui traite le texte comme un ensemble de mots, de structures et de procédés (*lecture-game*), et ce qu'il appelait le *lu*, à savoir la part d'inconscient, d'imaginaire, d'affectivité qui amène à vivre des expériences d'illusion référentielle et d'identification (*lecture-playing*). Chaque lecteur peut bien sûr choisir d'axer sa lecture plus ou moins sur la distanciation critique du *lectant* ou sur la participation psychoaffective du *lu*, mais, selon

Picard, si l'on excepte les cas limites des lectures professionnelles (où seule prévaut la distance) et pathologiques (où, à l'inverse, le monde du texte est confondu avec la réalité), nul ne peut éviter d'être pris peu ou prou dans un va-et-vient entre ces deux postures.

Jouer la littérature

Toute lecture serait ainsi le lieu d'une expérience transitionnelle tiraillée entre deux motions contradictoires, mais cette duplicité serait particulièrement activée face aux textes littéraires, qui s'appuient eux-mêmes sur un ensemble de principes ludiques. Qu'il s'agisse en effet des jeux de l'écriture à contraintes élaborés par l'Oulipo [l'Ouvroir de littérature potentielle cher à Queneau] ou de ceux par lesquels les auteurs manipulent les règles propres aux genres littéraires, la littérature apparaît comme un espace ludique, où les jeux de (dé)construction de l'auteur n'ont d'égaux que le jeu de pistes auquel le lecteur est constamment convié. Pour l'enseignant, il s'agit dès lors moins d'apprendre aux jeunes à lire la littérature que d'apprendre à y jouer, ce qui suppose de rendre consciente la double posture qui lui est inhérente, afin non pas de la dépasser, mais au contraire de l'intensifier au maximum. ■