

Pour une littérature du jeu/*At play*

Il n'y a guère de littérature qui ne soit plus axée sur la mise en jeu des mots, des images, des concepts, et du jeu lui-même. L'écriture pour la jeunesse enrobe son message dans cet arbitraire du jeu, proposant aux enfants-lecteurs une extraordinaire liberté par rapport à la réalité quotidienne. Cette mise en jeu n'est pas sérieuse: car on sait qu'elle fait parler les éléphants, rêver de pays hostiles, pleurer les lions, voyager dans le temps et engendrer des monstres plus ou moins amicaux. Tout cela, c'est le jeu qui génère la liberté, qui enseigne la liberté. Si ce processus n'est pas sérieux, il est pourtant fondamental dans tout l'apprentissage de la lecture. Lire, c'est entrer dans le jeu qui dissocie, par la force merveilleuse et trahissante du langage, l'oeuvre de littérature et le poids ordonné des choses. La littérature pour la jeunesse est un exemple remarquable de cette dissociation; nous vous invitons dans les articles de ce numéro à explorer et sentir la liberté de jeu de ces oeuvres.

Dans son article sur Claude Aubry, Lynn Penrod rappelle la vie et l'oeuvre de ce conteur important pour la littérature québécoise pour la jeunesse. Puis James Gellert nous convie à l'expérience thématique du hockey, le jeu canadien par excellence, dans quelques oeuvres récentes au Canada anglais. Ensuite, Roger Bozzetto nous transporte dans le monde ludique, mais fatalement ludique, de Daniel Sernine, l'un des meilleurs auteurs de science fiction au Québec. Enfin, nous concluons notre section d'articles avec un texte de Marisa Bortolussi sur la relation théorique entre la réalité et la fantaisie, un travail de définition dont nous avons absolument besoin dans notre domaine d'études.

Somme toute, contrairement au slogan de "Participaction" (Va jouer dehors!), nous vous invitons dans ce numéro de *CCL* à *jouer dedans*, dans le jeu de questions et de réponses, de dissociations et d'associations que vous proposent les oeuvres pour la jeunesse.

François Paré