



Jeux d'enfants - Pika Vol.1

 **Télécharger**

 **Lire En Ligne**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Jeux d'enfants - Pika Vol.1

KANESHIRO Muneyuki

Jeux d'enfants - Pika Vol.1 KANESHIRO Muneyuki

Jeux d'enfants - Volume 1

 [Télécharger Jeux d'enfants - Pika Vol.1 ...pdf](#)

 [Lire en ligne Jeux d'enfants - Pika Vol.1 ...pdf](#)

224 pages

Revue de presse

Critique 1

En ce début d'année, il sera sûrement difficile de passer à côté de Jeux d'enfants, Kamisama no Iutoorii de son nom original, shônen paru au Japon dans le même magazine que l'Attaque des Titans et Sankarea, et astucieusement classé en France par les éditions Pika en seinen. Il faut dire que l'oeuvre jouit déjà de sa petite réputation et profite d'un succès qui lui vaut au Japon une deuxième saison toujours en cours, et qu'elle aura droit en 2014 à une adaptation en film live confiée à l'illustre Takashi Miike (ça en dit déjà long quant à l'aspect sanglant de l'oeuvre). Et puis, il y a cette couverture, énigmatique, qui attire forcément l'oeil.

Le premier tome de Jeux d'enfants nous immerge aux côtés de Shun Takahata, un lycéen comme les autres, avec ce que ça implique : il a beau pouvoir passer son temps avec son ami Satake et fantasmer sur la mignonne Aya, il s'ennuie profondément. Jusqu'au jour où, en plein cours, la tête de son prof vole en éclat dans une immense gerbe de sang et laisse apparaître un daruma, cette sorte de figurine traditionnelle destinée aux voeux. Pour lui et ses camarades de classe, c'est le début d'un jeu mortel, sanglant, dont il va à tout prix falloir se sortir vivant...

Si le concept de jeu mortel est plus que jamais à la mode et nous l'a encore prouvé en 2013 avec King's Game et l'excellent Alice in Borderland, Jeux d'enfants tire très vite son épingle du jeu grâce, principalement, à une ambiance d'exception, qui s'installe dès les premières pages, celle-ci ne laissant absolument pas le temps de se préparer à ce qui va se passer. On est très vite plongé dans l'enfer du jeu, un jeu qui commence de façon très soudaine et brutale et ne baissera ensuite jamais de rythme en enchaînant les morts. Celles-ci font leur effet, précisément grâce à leur aspect soudain, brutal, parfois inattendu car il arrive que les auteurs nous prennent à contrepied (l'après focus sur Kikkawa en est un excellent exemple)... Mais il faut aussi souligner un aspect assez grotesque dans le concept même de ce qui se passe, mais aussi dans l'idiotie de certaines morts (oups, je t'ai malencontreusement piétiné...). Un grotesque qui laisse un peu abasourdi, le lecteur étant alors partagé entre quelque chose de relativement malsain, glauque, et un certain humour noir, pour un résultat assez unique.

Cette ambiance très étrange, un peu multifacettes, est renforcée par le concept même des jeux, qui mêle enfance et folklore nippon. En effet, dans ce premier tome vous assisterez à deux épreuves, et toutes deux ont pour particularité d'utiliser des jeux enfantins bien connus (l'équivalent japonais de notre "1,2,3 soleil", et le jeu du chat). Le choix du titre français trouve son explication dans cette façon de détourner les jeux qui ont bercé notre enfance afin d'en faire des épreuves mortelles... Résultat garanti. L'ambiance doit également beaucoup aux méchants des deux épreuves : des symboles bien connus du folklore religieux nippon, qui sont génialement glauques (le daruma, en bon daruma, tire des visages pas possibles, et le gigantisme ainsi que l'aspect félin du manekineko en font une bestiole impressionnante et louche) et laissent forcément interrogateur quant à qui se cache derrière tout ce qui se passe... Est-ce l'oeuvre d'une entité divine ? Cela expliquerait le nom original de la série.

Pour l'heure, on n'a aucune bribe de réponse. On se contente de suivre les deux épreuves en s'interrogeant autant que les adolescents... pour peu que ceux-ci aient le temps de s'interroger, car ils ont vite fait de clamser. Dans cet enfer soudain, seuls quelques-uns s'en sortiront, mais pour cela ils devront conserver un certain esprit d'analyse, ne pas céder à la panique... Inutile de dire que dans ce genre de situation, ils seront peu à en être capables, ce qui nous laisse une jolie impression d'impuissance de l'humanité face aux instigateurs des jeux.

Néanmoins, Shun, lui, a enfin là l'occasion de s'illustrer. Lui qui trouvait sa vie ennuyeuse ne pourra plus

jamais dire cela, et se révèle même plutôt à l'aise pour décortiquer les situations. Dans ce premier volume, tout repose essentiellement sur lui, sur son esprit d'analyse et sa capacité à s'adapter à la situation pour s'en sortir (surtout dans l'épreuve du chat), et l'on appréciera alors d'avoir un héros qui réfléchit un peu pour vite analyser les choses. Dès lors, ça avance assez vite, et les auteurs évitent le piège des grosses rallonges prévisibles avec des héros trop neuneus pour analyser clairement les choses (comme on en a eu dans tant d'autres jeux mortels comme Judge ou King's Game). Les nombreux personnages secondaires, simple chair à pâté, de leur côté se contentent de paniquer comme beaucoup le feraient, ou n'ont juste pas de bol (aaaah, cette petite touche d'humour noir).

Néanmoins, la principale déception vient pour l'instant quand même des personnages. Hormis Shun, aucune des principales têtes n'a droit à un développement conséquent, et même Shun reste pour le moment très basique. Il reste ensuite à voir l'orientation que prendra la série, entre l'arrivée en fin de volume du classique joyeux psychopathe quasiment indispensable à ce genre de série, et les révélations des dernières pages sur l'ampleur de ce qui se joue. En fin de compte, on a l'impression de n'avoir ici qu'une introduction à quelque chose de bien plus gigantesque...

Visuellement, Akeji Fujimura s'en sort très bien. Le principal défaut vient de l'inégalité des personnages sur les plans plus éloignés, mais pour le reste l'ambiance est assurée. Les personnages sont pour la plupart tout de suite reconnaissables, les expressions de peur se partagent joliment entre véritable effroi et exagérations renforçant les pincées d'humour noir, et comme déjà dit le design du daruma et du manekineko en impose sévèrement, de même que ce sens du rythme très soudain et brutal. L'action jouit d'une mise en scène limpide et dynamique, et la mention spéciale est donnée aux nombreuses effusions de sang, qui se veulent assez stylisées.

Dans le registre du jeu de la mort, Jeux d'enfants s'offre une entrée en matière très efficace. Shun reste un héros pour l'instant trop basique et les autres personnages sont simplement creux, mais les auteurs assurent le spectacle. Ambiance glauque et non sans humour noir bien appuyée par la gueule des méchants ou les effusions de sang, dynamisme certain, enjeux qui se précisent un peu en fin de tome et qui promettent d'être bien plus grands qu'on pourrait le croire... Voici une introduction particulièrement efficace pour qui aime le genre ! (15/20)

Critique 2

Shun est un jeune lycéen à la vie des plus monotone et normale, peut-être même trop. Comme le dit si bien ce dernier, « Haa... mon Dieu ! Ce que ma vie est ennuyante ! ». Mais qu'il se réjouisse, son vœu sera exaucé et une existence plus trépidante et mortelle lui sera octroyée...

Cela fait déjà un petit temps que nos contrées surfent sur la vague des jeux mortels, des battle royale, nous démontrant bien que l'œuvre originale « Battle royale » a fait de beaux petits enfants et a imposé un nouveau genre dans le monde du manga. Il n'a donc pas été trop étonnant à ce que Pika tente également sa chance dans cette catégorie devenue à part entière en nous proposant « Jeux d'enfants », venant ainsi enrichir encore un peu plus la collection du style avec Judge, Doubt, Alice in borderland, King's game, etc. Bien que toutes ces séries fassent partie d'un même style « littéraire », ce qui finit par les différencier une bonne fois pour toute c'est la manière d'exploiter le genre qui fera toute la différence, amenant dès lors à ce que certains titres soient reconnus pour leur qualité et leur originalité et pour d'autres, se bornant à être stéréotypés et oubliables, et dans le pire des cas à être « mauvais ». Toute la question est de savoir si Jeux d'enfants arrivera à trouver ses marques dans un style qui commence à être surexploité et à avoir ses propres codes, devenant au fur et à mesure clichés.

Les deux auteurs commencent leur récit en ne faisant aucunement trainer les choses, puisque le héros ainsi que ses camarades de classe sont en même pas trois pages déjà embarquer dans un jeu de daruma des plus

mortels. Un début d'entrée en matière qui obligera le lecteur à entrer directement dans le vif du sujet, un choix des auteurs qui s'avèrera payant et efficace. Toutefois, cette rapidité aura tendance à ne pas laisser le temps d'approfondir plus que cela la psychologie des joueurs, puisque les morts se succèdent rapidement. Le premier jeu consiste en la mise en place d'un daruma jouant au célèbre jeu « un, deux, trois, soleil » mais en plus d'être mortel, bien évidemment. Un premier game qui s'avèrera efficace, même si pas extraordinaire et original pour un sou, ne renouvelant donc aucunement le genre. Mineyuki Kaneshito et Akeji Fujimura continueront sur cette voie, en privilégiant l'action et les épreuves fatales ainsi que des réactions de joueurs clichées mais correctes, au détriment de proposer une intrigue et des protagonistes plus recherchés et intelligents. Pour le reste, le lecteur devra apprécier le côté déluré des épreuves proposées et aux actions classiques des joueurs.

Alors oui, Jeux d'enfants est une série efficace et où on ne s'ennuie à aucun moment, mais il est triste de constater que les auteurs sont déjà décidés à rester dans une œuvre tout juste divertissante et n'essayant pas de dégager une trame plus approfondie et réaliste. La peine est d'autant plus grande que les personnages se bornent à être soporifiques et à avoir des réactions bateau et maintes fois vues et revues. Ainsi pour les lecteurs plus exigeants, ils ne trouveront da... (Critique de www.manga-news.com) Présentation de l'éditeur C'est une journée ordinaire qui commence pour Shun Takahata, dont la vie est si banale qu'il s'est mis à la trouver ennuyeuse. Ce lycéen de 16 ans, plutôt discret, voit son quotidien paisible voler en éclats en même temps que la tête de son prof, en plein milieu du cours ! Lui et ses camarades de classe se retrouvent soudain otages du jeu sanglant mené par une étrange figurine... Il va lui falloir survivre ! Mais cette épreuve est-elle une punition divine, ou un cadeau ?

Download and Read Online Jeux d'enfants - Pika Vol.1 KANESHIRO Muneyuki #XSAYLREKODQ

Lire Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki pour ebook en ligne Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki Téléchargement gratuit de PDF, livres audio, livres à lire, bons livres à lire, livres bon marché, bons livres, livres en ligne, livres en ligne, revues de livres epub, lecture de livres en ligne, livres à lire en ligne, bibliothèque en ligne, bons livres à lire, PDF Les meilleurs livres à lire, les meilleurs livres pour lire les livres Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki à lire en ligne. Online Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki ebook Téléchargement PDF Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki Doc Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki Mobipocket Jeux d'enfants - Pika Vol.1 par KANESHIRO Muneyuki EPub

XSAYLREKODQXSAYLREKODQXSAYLREKODQ