



ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES SCIENCES DE
L'INFORMATION ET DES BIBLIOTHÈQUES

MASTER II PUBLICATION NUMÉRIQUE
2017-2018

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

LE LIVRE NUMÉRIQUE LUDIQUE
ET SES FRONTIÈRES :
VERS UNE COMPLÉMENTARITÉ DE LA
LECTURE ET DU JEU ?

MÉMOIRE SOUTENU PAR LOUISE BROYER
SOUS LA DIRECTION D'EMELINE MERCIER
SEPTEMBRE 2018



RÉSUMÉ

Le livre numérique ludique est un objet hybride dont les limites ne sont encore pas clairement définies. Le but de cette recherche est d'en dégager plusieurs modèles, et d'étudier les liens entre livre et jeu, afin de déterminer si une complémentarité des deux est possible et si le livre-jeu en est l'expression.

Mots-clefs : livre-jeu, livre enrichi, livre numérique, livre augmenté, livre-application, fiction interactive, jeu narratif, jeu vidéo

ABSTRACT

The digital ludic book is a hybrid object whose limits remain to be clearly defined. The aim of this research is to identify several models, and to study the links between book and game, in order to determine if a complementarity of the two is possible and if the gamebook is the expression of it.

Keywords: gamebook, interactive book, digital book, augmented book, application book, interactive fiction, narrative game, video game

REMERCIEMENTS

À Benoît Epron, pour m'avoir accueillie et encadrée à l'Enssib, et pour m'avoir permis de vivre une dernière année universitaire qui a largement dépassé mes attentes.

À Emeline Mercier, pour son soutien et ses conseils lors de la rédaction de ce mémoire.

À Antoine Fauchié, Jiminy Panoz, et plus généralement tous les intervenants que j'ai eu la chance de rencontrer dans le cadre de l'ENSSIB, pour la qualité de leurs cours et leur disponibilité lorsqu'il s'agissait de répondre à mes questions.

À ma famille et tous mes amis qui m'ont soutenue, encouragée et même parfois relue.

TABLE DES MATIÈRES

RÉSUMÉ	1
REMERCIEMENTS	3
TABLE DES MATIÈRES	4
INTRODUCTION	5
I. Le livre numérique ludique : panorama des modèles et leurs spécificités	8
Le livre enrichi	8
Le livre-application	12
Le livre augmenté	19
La fiction interactive	23
Le jeu narratif : films narratifs et point-and-click	26
II. Le livre-jeu du papier au numérique, analyse des enrichissements et de leurs fonctionnalités	30
Ergonomie	30
Linéarité	31
Esthétique	32
Apprentissage	33
Immersion	35
Personnalisation	36
Communauté	37
III. De la lecture à l’appréhension d’un univers : quand le jeu s’inspire du livre	39
Le livre-application : <i>Sorcery!</i>	39
La fiction narrative : <i>Zork</i>	44
Le jeu narratif : <i>Life is Strange</i>	49
CONCLUSION	53
BIBLIOGRAPHIE	55

INTRODUCTION

Boris Solinski explique, dans son ouvrage *À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux* que ceux-ci ne sont qu'une sorte d'hybridation des deux formats, où « *la littérature honore ostensiblement le jeu en y recourant* » :

Il est logique que la forme canonique du livre-jeu ne soit pas le fait d'écrivains, mais d'auteurs de jeux qui, dans une démarche plus populaire que littéraire, visent un public adolescent où le livre est à la fois alibi pour le jeu et prétexte à jouer.

Permettez-nous de contester cette affirmation et de tenter de vous convaincre tout au long de ce mémoire : non seulement le livre-jeu peut tout à fait être le fait de professionnels de l'écriture, mais faire du ludisme le premier élément de ce nouveau format et le texte son accessoire nous semble réducteur et erroné.

Malgré leur apparente antinomie, le livre et le jeu vidéo sont deux médiums qui partagent de nombreux points communs, et qui s'inspirent souvent l'un de l'autre pour se perfectionner. Tous deux ont besoin d'un axe narratif qui implique des personnages, au moins un, le narrateur, et un univers, fictif ou non. Tout comme le premier chapitre d'un roman a besoin de poser les bases de son histoire, le jeu vidéo a recours à un narrateur, interne ou externe, qui s'adressera directement au joueur ou bien au personnage, endossant alors le rôle de pédagogue didacticiel, pour expliquer au joueur à la fois le contexte de l'histoire et le gameplay. L'histoire que le jeu vidéo déroule repose sur les mêmes canons narratifs classiques que ceux du roman : une situation initiale, un héros qui affronte des péripéties qui lui permettent de prouver sa valeur et sa légitimité en tant que personnage principal, et une résolution finale. De même qu'un bon livre se fonde sur une bonne intrigue et un style agréable, un jeu de qualité se doit d'avoir un script de qualité. Toutes ces similarités permettent aux deux médiums de pouvoir se fondre l'un dans l'autre : le jeu vidéo apporte l'interactivité tandis que le roman garantit une trame et des personnages soutenus.

C'est donc avec l'invention des *Livres dont vous êtes le héros*, dans les

années 1960, que naît le livre-jeu : l'apparition du numérique permettra la fusion du livre et du jeu vidéo à proprement parler. À l'heure des applications et de la PS4, qu'est devenu le livre-jeu ?

Avec l'apparition du livre numérique et les nouveaux formats qui en ont découlé, les limites du livre sont de plus en plus ténues. Il devient difficile de qualifier certaines productions qui tiennent à la fois du livre mais également d'autres horizons : vidéo, audio, jeu, etc. Notre problématique s'articule donc autour des questions suivantes :

- Le livre interactif est-il encore un livre ?
- À partir de quel degré d'enrichissement et d'interactivité le livre devient-il un livre-jeu et quels sont les modèles qui ont émergé ?
- Quels sont les apports du numérique au modèle du livre ludique ?
- Quelles sont les différences entre livre numérique, livre enrichi, livre-application, et est-il possible de placer chacune de ces productions dans une catégorie « fermée » : celle du jeu ou celle du livre ? A-t-on intérêt à le faire ?

C'est à toutes ces questions que ce mémoire va tenter de répondre, et plus généralement celle-ci : **est-il possible de parler de complémentarité entre le jeu et le livre, et le livre ludique numérique en est-il l'expression ?**

Pour cela, nous avons divisé notre étude en trois parties. La première tente d'établir une liste des modèles de livres numériques ludiques existants aujourd'hui, en se fondant sur des recherches personnelles et sur les propositions de plateformes types Apple Store ou Google Play. Nous avons pris en compte la souplesse du terme « livre-jeu », et certains des modèles proposés sont communément considérés comme tenants du jeu, plus que du livre. Ces modèles présentent toutefois de nombreuses similarités avec le livre ludique, et s'en inspirent clairement. L'objectif de cette recherche n'est donc pas de créer une catégorisation stricte, mais de présenter une sorte d'arbre généalogique du livre ludique et ses dérivés, tout en gardant à l'esprit qu'aucune étude n'a encore été réalisée à ce sujet et que nos conclusions ne sont pas définitives.

Notre deuxième partie se penche sur l'apparition du numérique dans le domaine du livre-jeu. Nous tenterons d'expliquer comment le livre ludique a évolué, quelles sont les conséquences de cette numérisation et quels enrichissements sont apparus lors de cette

transition. Nous verrons également les nouveaux usages et pratiques qui sont nés avec le numérique, et comment ils ont bouleversé les codes du livre-jeu.

Enfin, la dernière étape de notre réflexion est de démontrer que le jeu, dans le spectre de notre étude, qu'il soit papier ou numérique, a toujours un attachement très fort au livre et ne saurait s'en détacher complètement. Les deux modèles partagent des caractéristiques abondantes et ne sauraient donc être réduits à être le subalterne l'un de l'autre, et encore moins à être inconciliables. Les jeux que nous étudierons bénéficient donc tous d'un véritable travail d'écriture, et l'interactivité n'est pas forcément leur premier atout : nous partons du pari fou que, peut-être, certains jeux sont tout aussi capables de conter une histoire que le livre...

I. Le livre numérique ludique : panorama des modèles et leurs spécificités

Depuis la naissance du livre numérique en 1971, qui marque la numérisation du premier livre papier dans le cadre du projet Gutenberg, et le début de la commercialisation de ces ouvrages dans les années 1990, le modèle a bien évolué. Au fil des années, plusieurs nouveaux supports sont apparus et les caractéristiques de ce nouveau mode de lecture se sont développées avec ces nouvelles technologies.

Avant de proposer une description de chacun de ces nouveaux modèles et leurs particularités, il nous semble important de rappeler ce qu'est le livre numérique le plus simple et le plus courant, c'est-à-dire le livre numérique homothétique, afin de pouvoir déterminer les enrichissements apportés aux formats que nous allons étudier par rapport à ce premier type de livre numérique. Le livre homothétique est donc le livre numérique qui reproduit à l'identique le livre papier : il ne contient pas d'enrichissement par rapport à sa version imprimée, si ce n'est que les liens sont parfois cliquables et permettent donc de sortir du livre pour accéder directement à une page internet.

Nous avons sélectionné trois modèles de livres numériques ludiques dits classiques, ainsi que deux types d'œuvres dont les frontières sont plus floues. Bien que n'étant pas des livres au sens propre, ces formats nous semblent intéressants à étudier puisqu'ils empruntent beaucoup au livre d'une part, et tentent d'autre part de se réappropriier ses codes dans leur univers. Notre objet d'étude étant la complémentarité de la lecture et du jeu, il nous paraissait important d'inclure ces formes de ludification de la lecture dans cette première partie.

1. Le livre enrichi

Il est défini dans l'ouvrage *Le livre numérique*¹ ainsi :

¹ Le livre numérique, de Bernard Prost, Xavier Maurin, Mehdi Lekehal et Bruno Anatrella, paru aux Éditions du Cercle de la Librairie le 15 mai 2013.
<http://www.electrelaboutique.com/ProduitECL.aspx?ean=9782765413899>

Le livre enrichi (ou augmenté) est la prolongation naturelle du livre homothétique : il s'agit de profiter des possibilités offertes par l'informatique et d'explorer de nouvelles voies de création rendues possibles par la dématérialisation, le multimédia et l'Internet. L'orientation la plus intuitive pour enrichir le livre consiste à introduire un contenu additionnel au livre d'origine. Avec le numérique, l'auteur n'est plus limité par un volume de pages prévisionnel : il peut ajouter du texte sans limites, et surtout il peut faire appel à des médias temporels comme la vidéo ou le son intégrés au sein du texte, alors que dans le monde du papier, la seule possibilité reste l'adjonction d'un support optique (CD ou DVD) ou l'indication de liens internet (non cliquables évidemment) à l'intérieur du texte.

Sans remettre en cause cette définition, nous aimerions aujourd'hui différencier « livre enrichi et livre augmenté ». L'essor de la réalité virtuelle (réalité augmentée) permet maintenant de séparer les deux termes en deux catégories bien différentes, qui n'ont l'usage ni des mêmes supports ni des mêmes mécaniques de lecture. Le livre enrichi se présente donc sous la forme d'un simple fichier epub 3 tandis que le livre augmenté couple deux médiums : généralement un livre papier ainsi qu'une application permettant d'animer les illustrations et donner vie au texte. Nous reviendrons sur ce format plus tard.

Le livre enrichi est donc en quelque sorte l'évolution naturelle du livre homothétique : il utilise le même support, l'epub, seulement une version plus récente, et se lit sur les mêmes médiums (applications de lecture et appareils type liseuses bien que celles-ci ne le supportent pas toutes encore). En plus de la vidéo et du son (que ce soit de la musique, des bruitages, des voix, etc.), il est tout à fait possible d'animer des éléments présents à l'écran ou même le texte en lui-même (grossissement des lettres, ondulation des lignes, disparition des titres, etc.). En plus de cela, on y retrouve parfois des pop-up, des boutons, ou bien de petits jeux interactifs que le lecteur doit compléter — ou pas — pour passer au chapitre suivant.

Si le livre enrichi reste aujourd'hui peu connu et peu exploité, c'est en grande partie à cause des difficultés que pose son format. Bien que prometteur en matière de design, de graphisme et de possibilités techniques, l'epub 3 est loin de faire l'unanimité chez les éditeurs qui rechignent à l'utiliser, pour la simple et bonne raison que peu d'appareils le supportent. L'encre électronique utilisée sur les liseuses ne gérant que le texte pur et dur et les images (certaines liseuses intègrent néanmoins une fonctionnalité de synthèse vocale ou

de lecture MP3), le format epub 3 n'est tout simplement pas exploitable sur ces outils. Plus encore, les enrichissements eux-mêmes représentent parfois une barrière à la lecture : trop d'animations, de sons ou de vidéos peuvent venir entraver la concentration et ne sont pas forcément porteurs de sens par rapport à un texte, qui de base, a fonction à se suffire à lui-même. Encore trop controversé dans son utilisation pour les livres simples, le livre enrichi pourrait en revanche avoir de beaux jours devant lui avec les livres ludiques, qui ne nécessitent pas une telle focalisation sur le texte.

En ce qui concerne donc les livres enrichis ludiques, les trouver n'est pas forcément aussi simple que ce que l'on pourrait penser. Il faut entrer des mots-clefs bien précis pour pouvoir les repérer sur le Google Play (qui, contrairement au store d'Apple, mélange en un seul endroit tous ses produits) : une recherche type « livre enrichi » ne donne que peu de résultats vaguement pertinents (entre autres, l'application *Émile*, d'Hachette, permettant d'écouter un extrait d'une œuvre classique en fonction de l'endroit où l'on se trouve, ou bien l'édition enrichie de *Au Bonheur des dames*, développée par la BNF). Vous n'aurez pas plus de résultats en allant parcourir la section dédiée aux livres, puisque seuls des livres homothétiques y sont présentés. La recherche intensive ne vous apportera pas plus de résultats : il faut s'y résigner, epub 3 et livres-jeux ne font encore pas bon ménage en France.

L'epub 2, en revanche et malgré ses limitations techniques, permet tout de même de recréer au format numérique les *Livres dont vous êtes le héros*. Nous reviendrons plus en détail sur ce genre de livres, mais le concept est très simple : la narration n'est pas construite de façon classique puisque les différents chapitres ne se suivent pas chronologiquement parlant. Chacun d'entre eux se voit attribuer un nombre, et à la fin de chacun le lecteur est libre de choisir l'action à effectuer entre plusieurs propositions. Le héros étant la plupart du temps amené à compléter une quête, c'est au lecteur qu'incombe la lourde tâche de l'aider à mener sa mission à bien. En fonction de ses choix, le lecteur peut être amené à recommencer l'aventure plusieurs fois pour réussir. Ces livres permettent d'inclure le lecteur dans le processus narratif et lui permettent donc de transcender son rôle : il passe de personnalité passive à un joueur actif dont les choix influencent le déroulé de l'histoire.

C'était jusque là l'éditeur Walrus qui était en France le précurseur de ce nouveau type de livres numériques, avec plusieurs ouvrages de ce type sortis en papier et en version numérique. Malheureusement, la maison d'édition a fermé ses portes le 15 juin 2018, et ses livres ne sont aujourd'hui plus disponibles. Si la maison a choisi de sortir ses livres en epub 2 et non en epub 3, et donc de renoncer à de nombreuses actions interactives à proposer au joueur (autre que simplement choisir l'action à effectuer), c'est tout simplement à cause de la limitation imposée par les machines que nous avons évoquée plus haut. Loïc Richard, l'un des fondateurs de Walrus, expliquait cette position ainsi :

Malheureusement, du fait que la plupart des liseuses (Kobo, Kindle, etc.) ou outils de lecture sur tablettes ne permettent aucun stockage de données ni calcul en JavaScript, nous devons réduire les possibilités qu'offrent les livres-jeu « papier ». Seuls les iDevices (iPad, iPod, iPhone & co) permettent un minimum de choses. Nous essayons régulièrement, à chaque mise à jour, notamment des préconisations EPUB, mais quasiment rien ne bouge. Pour amener l'interactivité attendue par quelques-uns de nos lecteurs, nous avons désormais entamé une démarche de développement d'une « App » (campagne de CrowdFunding pour le projet Below). Néanmoins, ce changement d'axe va nous prendre du temps : nous sommes éditeurs de récits, pas de programmes. Il y a de nouveaux métiers à apprendre.²

Triste observation, mais force est de constater qu'un an plus tard quasiment rien n'a changé. Pour information, le projet *Below* a atteint son objectif de financement (3 840 euros collectés sur les 3 000 nécessaires, ce qui prouve bien que le public français a un intérêt pour ces livres jeux numériques !), mais la dernière mise à jour date de février 2018. Maintenant que la maison d'édition n'existe plus, l'avenir de Below semble bien incertain...

Sur cette touche optimiste, il est temps d'étudier plus en détail ce que sont ces fameuses applications.

² Cette explication provient d'un article sur la transition des *Livres dont vous êtes le héros* du papier vers le numérique, sur le site Gameblog : http://www.gameblog.fr/blogs/platon21/p_121055_les-livres-dont-vous-etes-le-heros-du-papier-a-l-ecran-une-t - L'article a été publié le 15 février 2017 et consulté le 08 août 2018.

2. Le livre-application

On définit volontiers le livre comme existant sous deux formats : papier et numérique (epub) : le livre-application n'a donc, de premier abord, pas grand-chose d'un livre. Et pourtant, le livre existe également sous forme d'application (desktop ou mobile). Ce choix de format s'explique de plusieurs façons : tout d'abord la quasi-inexistence de l'epub enrichi sur le marché qui témoigne de son incapacité à décoller et à séduire un public, en grande partie à cause des restrictions matérielles qui y sont accolées ; mais également le champ presque infini des possibles dans le domaine de l'application. Bien que les coûts de production d'une application soient pharaoniques et puissent atteindre plusieurs milliers d'euros (de 1000 à 120 000 euros selon le site YeePLY³), les possibilités en matière d'enrichissement sont tout aussi vastes : plusieurs grands jeux vidéos ont été adaptés avec succès pour application sur smartphone, le livre numérique ne devrait donc pas poser de problème !

Le livre-application n'a pourtant pas que des avantages : ses coûts de production très élevés (sur la même grille tarifaire que les applications normales) en font un produit à l'équilibre économique fragile. Pour rentabiliser ces dépenses, il faut la plupart du temps rendre l'application payante, mais c'est là qu'arrive la première difficulté : peu d'utilisateurs acceptent en réalité de payer leurs jeux ou leurs livres sur les différents stores. Selon le site [OnBusinessPlan](#), seulement 20 % des applications mobiles payantes auraient dépassé la centaine de téléchargements. C'est un comportement qui est d'autant plus étrange que nous acceptons aujourd'hui de dépenser des sommes toujours plus élevées dans nos achats de smartphones... Entre le téléphone à 700 euros et l'application à 99 centimes, il semble que le choix soit vite fait.

En plus de cela, et si le livre-application trouve son public, il faut encore verser 30 % des revenus (au téléchargement de l'application et lors des achats in-app s'il y en a) à la plateforme de téléchargement. Et pour que l'application soit bien référencée sur Apple, il faudra déboursier entre 99 et 299 \$ annuels : sans cela, il sera très difficile de trouver l'app depuis le moteur de recherche. Ajoutons à cela le fait que les mises à jour doivent être approuvées par les plateformes pour pouvoir être déployées à l'utilisateur, et que Google et

³ *Quel prix pour une application mobile ?* 9 mars 2018, consulté le 3 septembre 2018.

Apple ont droit de censure sur le contenu. Si l'éditeur décide que son application sera gratuite, ça ne simplifie pas beaucoup la chose : beaucoup décident de se fonder sur le nouveau modèle économique du freemium, qui a explosé ces dernières années. Le freemium (de « free », gratuit et « premium », haut de gamme) propose un service gratuit et accessible à tous, et incite ensuite ses utilisateurs à payer pour une version plus complète. Ce modèle peut paraître alléchant pour l'éditeur, mais en réalité seulement 2 % des utilisateurs achètent la version plus luxueuse. Quant aux achats in-app, ce sont uniquement 1,5 % des usagers qui se laissent tenter. Petits chiffres pour un grand coût de démarrage...

Pour trouver ces livres-applications sur les plateformes de téléchargement, c'est presque aussi compliqué que pour le livre enrichi. Inutile de taper des mots-clés comme « livre », « lecture » ou « livre application », vous n'obtiendrez quasiment que les mêmes résultats : en grande majorité des applications pour lire des livres, avec en tête les grands leaders du marché (Google Play Livres, évidemment, ainsi que Kindle, Kobo Books, Audible) suivis de quelques autres apps presque tout aussi connues (Aldiko Book Reader, Wattpad, Goodreads, etc.).

La recherche par catégorie (dans le Google Play : « Catégories », puis « Livres et Références ») n'est pas franchement plus intéressante : on y trouve peu d'applications et elles ne correspondent quasiment en rien à notre recherche. Les applications sont divisées en plusieurs étages : sur mon compte, on me propose en premier lieu des « Recommandations » et « Selon votre activité récente » qui comptent quelques résultats intéressants puisque j'ai déjà téléchargé plusieurs livres-applications. En plus de cela, on trouve une section « Livres et Références » (seulement un ou deux vrais livres-applications noyés dans environ 80 applications), « Motivation et Développement », « Dictionnaires numériques », « Lecture nomade » (les applications e-reader), « Traduction », et enfin la section « Évadez-vous avec un livre » (cinq applications permettant de lire des textes pas forcément professionnels, type fanfictions ou nouvelles web). Ces résultats franchement décevants devraient pousser l'utilisateur à d'abord se renseigner sur internet pour ensuite venir directement taper le nom de l'application qui l'intéresse dans le champ de recherche de la plateforme.

Et pourtant, des livres-applications ludiques, il en existe ! Encore mieux, il en existe des très aboutis et très réussis. Nous nous concentrerons au cours de cette étude sur deux applications très différentes, mais fonctionnant sur le même modèle du *Livre dont vous êtes le héros*. Si nous avons choisi d'étudier précisément ces deux œuvres, c'est parce que leur ambivalence nous paraissait d'autant plus intéressante pour cette étude : la première application est toute récente, française et se focalise entièrement sur le texte, la dimension ludique permettant de se différencier des autres apps de lecture et d'impliquer le lecteur pour mieux le fidéliser. La deuxième est sortie il y a quelques années, est basée à Cambridge et compte déjà trois autres volets, tous acclamés par la presse. La dimension ludique est beaucoup plus développée, mais le texte tient toujours une place principale.

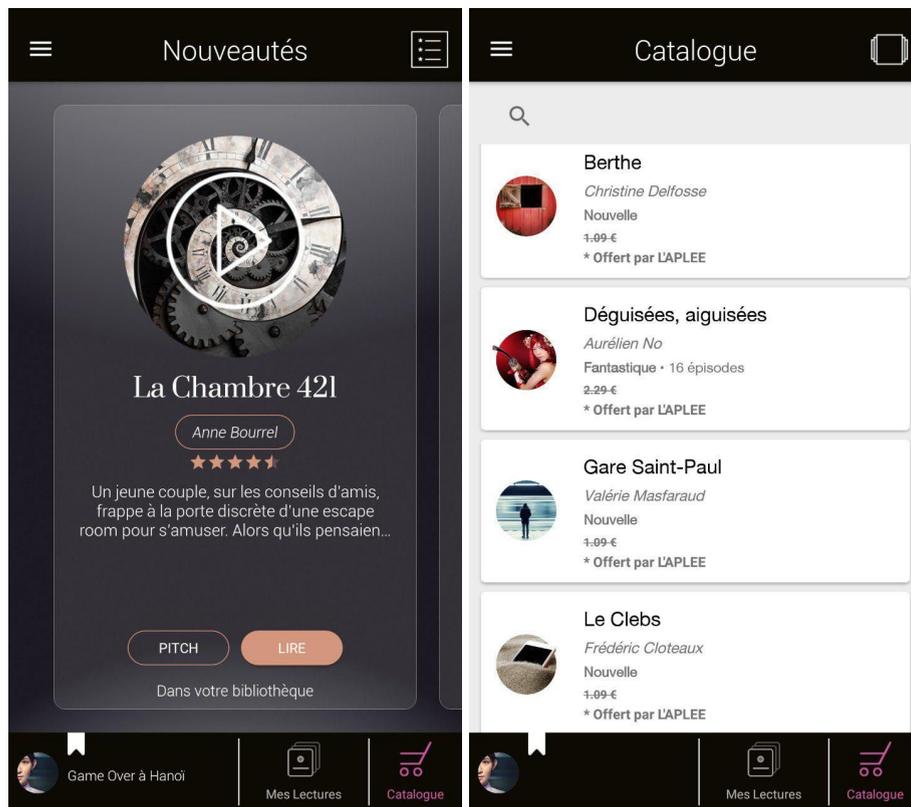
La première application s'appelle *Readiktion* et a été lancée par deux amis, Gilles Barbier et Philippe Aubertin. C'est en mars 2016 qu'ils ont l'idée de créer une maison d'édition spécialisée dans les livres à choix multiples : en septembre 2016, *Readiktion* est officiellement née. L'application voit le jour sur les plateformes en août 2017, et compte maintenant 18 récits.

Le principe de *Readiktion* est simple : chaque texte est découpé en plusieurs épisodes, lesquels ne se finissent toujours pas un choix ouvert : le lecteur se voit présenter plusieurs options, et peut choisir celle qu'il préfère. Le déroulement de l'histoire change en fonction des choix que le lecteur a effectués, et celui-ci peut revenir en arrière pour les modifier ou simplement tenter d'accéder aux autres scénarios.

En ce qui concerne le design, l'application est claire et épurée, assez moderne, mais souffre tout de même de quelques maladroites un peu frustrantes. Le mode plein écran est forcé par l'application, ce qui rend la navigation et surtout le retour en arrière assez désagréables sur les téléphones ne possédant pas de boutons physiques. Il n'y a pas d'accueil à proprement parler. Le catalogue complet est difficilement accessible puisqu'il faut cliquer sur le menu déroulant à gauche, puis « Catalogue », puis cliquer sur un bouton sans intitulé à droite ou faire glisser toutes les nouveautés vers la gauche (présentées sous forme de cartes) pour enfin arriver à un bouton proposant de découvrir le catalogue (intégral, cette fois-ci).

Une fois le texte sélectionné, nous voici sur la fiche de présentation de l'œuvre où on trouve trois fenêtres. La première présente les épisodes lus ainsi que le nombre de

lectures effectuées et permet de retourner en arrière pour modifier ses choix, la deuxième contient le synopsis du texte et la troisième une présentation de l'auteur. À part le choix en fin d'épisode, le texte en lui-même a été conçu comme dans une application de lecture de livres numériques : on y retrouve même quelques paramétrages classiques (police, taille de texte, interligne et mode nuit).



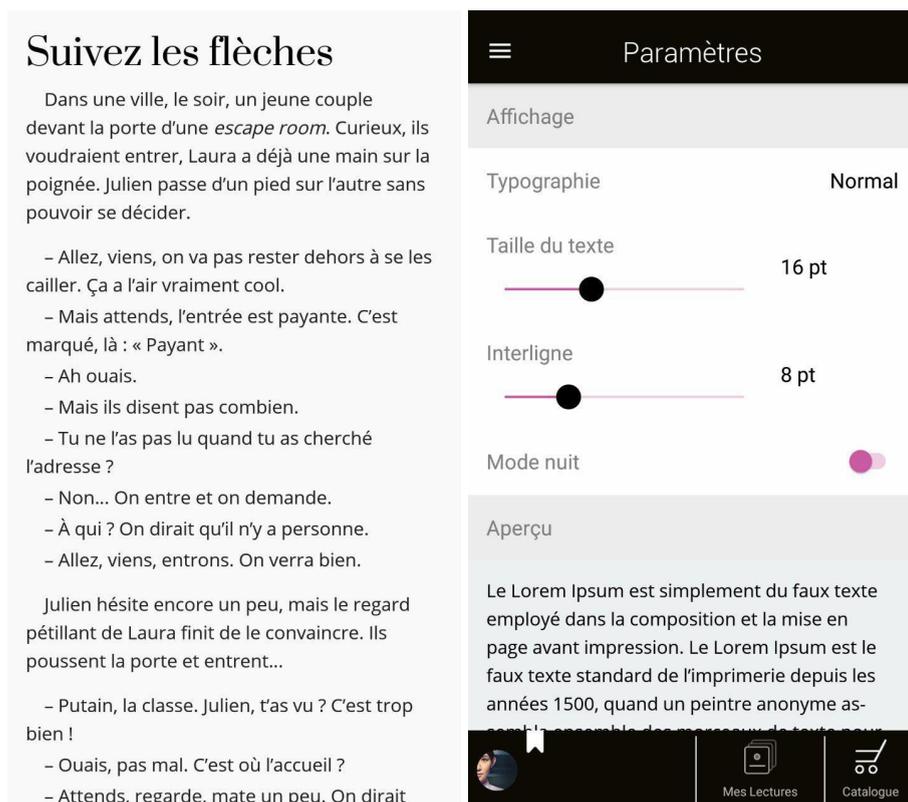


FIGURE I —Captures d'écran de l'application *Readiktion*

Seuls véritables points négatifs de *Readiktion* : le nombre de textes réduit et le niveau d'écriture parfois un peu décevant. Nous gageons que ces défauts disparaîtront avec le temps lorsque les créateurs recevront plus de contributions !

La deuxième application se nomme *Sorcery!* et a été lancée en 2014 par Steve Jackson, le coauteur de la collection *Défis Fantastiques*, sûrement la série de livres-jeux la plus connue puisque les soixante titres qu'elle contient se sont vendus à plus de 15 millions d'exemplaires, et ce dans le monde entier. Originellement édités en France par Folio Jeunesse (Gallimard Jeunesse) en 2007, certains tomes de la série ont été réédités cette année : le livre-jeu n'a pas dit son dernier mot !

Sorcery! est elle même une série puisque quatre apps sont disponibles : chacune d'entre elles reprend un tome de la série *Sorcellerie des Défis Fantastiques* et il est possible de jouer aux quatre jeux avec le même héros, grâce à un code qui est fourni à chaque fin d'épisode. Avant d'aller dans les détails, intéressons-nous au principe de ce livre-jeu numérique : *Sorcery!* permet au lecteur (ou bien est-ce joueur ?) de choisir un aventurier au début de la partie (un homme ou une femme), et le propulse sur une carte à la

suite d'un rapide préambule lui indiquant sa mission : retrouver un artefact enchanté : une couronne aux pouvoirs magiques. Le joueur avance dans l'histoire en se déplaçant sur la carte : plusieurs trajets et embranchements sont possibles, et chaque déplacement déclenche un nouveau chapitre. Une page de parchemin s'affiche alors, narrant la suite des aventures du héros. Le lecteur doit souvent effectuer un choix suite à la lecture (aider un mendiant ou non, se présenter à un groupe de personnes inconnues ou rester caché, etc.) et de ces choix découlent plusieurs conséquences : l'issue de l'histoire et le chemin pour y arriver changent ; le héros se voit attribuer un animal totem qui représente ses décisions (un joueur plutôt rusé et individualiste pourra se voir attribuer le cobra par exemple ; et son inventaire et ses connaissances dépendent évidemment des actions accomplies et impactent donc les actions réalisables dans le futur.

Le texte est donc le fil central de l'œuvre, sublimé par le support parchemin et les superbes illustrations en noir et blanc de John Blanche, qui contribuent à lui donner l'aspect de pages arrachées à un vieux livre. En plus de la carte, l'histoire est enrichie par de petits jeux comme les combats (qui demandent un peu de réflexion tactique) ou les manches de Swindlestones, un jeu de dés propre à l'univers de Sorcery et grâce auquel le héros peut acquérir des informations, de l'argent ou des objets. Le jeu est rejouable un nombre incalculable de fois puisque les trajets permettant d'arriver à « destination », à la fin de l'histoire, sont nombreux ; et si le lecteur veut jouer aux opus suivants, il a tout intérêt à tenter de récupérer autant de matériel que possible pour faciliter sa prochaine quête.

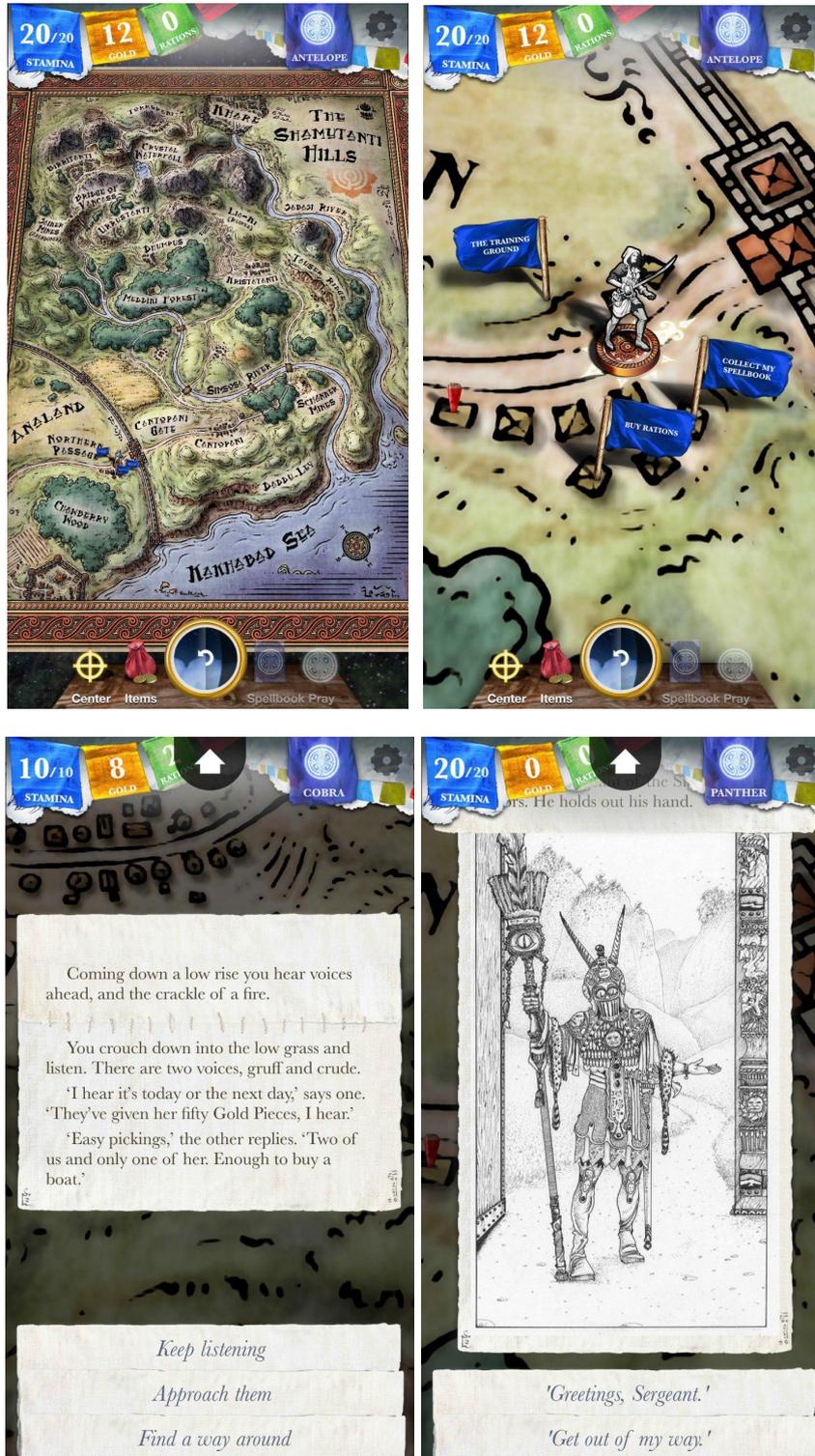


FIGURE II —Captures d'écran de l'application *Sorcery!*

L'application n'a jamais été traduite en français et le vocabulaire peut parfois être assez précis et demander, au minimum, un niveau d'anglais courant pour pouvoir apprécier

l'histoire dans sa totalité. C'est bien dommage pour notre lectorat français et explique le peu de reconnaissance qu'a eu cette série dans notre pays.

Ces deux applications ont donc été pensées pour viser un public plutôt adulte, du fait de la langue, du contenu ou bien des mécanismes de jeu. Tous les livres enrichis ne sont pourtant pas pensés pour cette cible, comme nous allons le découvrir avec le livre augmenté.

3. Le livre augmenté

S'il existe un livre numérique pensé pour les plus petits, c'est bien le livre augmenté. Conçu comme un livre papier auquel est couplée une application, ce support hybride fait la joie des enfants qui voient devant leurs yeux ébahis une simple page prendre vie. En général, le livre présente sur une page du texte, et sur l'autre une illustration. Il suffit de télécharger l'application du livre, pointer son téléphone ou sa tablette vers l'illustration, et la page s'anime. Vidéos, bruitages, sons, images et animations en 2D ou en 3D, tout est possible ! L'application peut faire le lien entre illustration imprimée et animation grâce à des QR-codes, mais aussi maintenant simplement grâce au niveau de détails contenus dans l'image. La réalité augmentée est de plus en plus utilisée dans la vie de tous les jours et permet d'enrichir des contenus (nous pensons tout particulièrement aux musées qui commencent à intégrer cette pratique dans leurs expositions) et favoriser l'immersion dans le cadre des jeux vidéos ou tout simplement lors de visionnage de vidéos (de nombreux casques de réalité augmentée sont disponibles aujourd'hui, certains étant même spécialisés pour les smartphones). Après le succès d'un jeu comme Pokémon Go il y a quelques années, il est évident que la réalité augmentée attire et intrigue le public : au vu des possibilités sur un support tel que le livre ludique, il serait dommage de s'en priver !

Ce qui est particulièrement intéressant avec le livre augmenté, c'est l'idée qu'il véhicule. De façon générale, on a eu peur pendant quelque temps (et certains continuent d'en être persuadés) que le livre numérique détrône le livre papier et en fasse un objet

obsolète⁴. Encore aujourd'hui, beaucoup sont attachés à l'objet « livre papier » plus qu'à son contenu, et les premiers arguments qui viennent en tête des personnes qui sont opposées à la lecture numérique sans avoir tenté l'expérience sont des arguments sensoriels (l'odeur, le toucher). Or, nous savons maintenant que l'immense majorité des grands lecteurs numériques sont également des grands lecteurs papier, ce qui prouve bien que les deux supports ne sont pas en opposition. On retrouve le même antagonisme entre la lecture et le jeu vidéo, l'un étant perçu comme facteur d'amélioration (culturelle et intellectuelle) tandis que l'autre est encore vu comme un divertissement de bas étage.

Bien qu'extrêmement populaire auprès d'une population variée (enfants de plus en plus jeunes, adolescents, jeunes adultes, mais également les trentenaires), [le jeu vidéo] pâtit cependant d'un sentiment généralisé qui tend à le considérer uniquement comme médium de divertissement sans aucune visée éducative. On a encore tendance à estimer aujourd'hui que le jeu vidéo est une perte de temps pour les enfants, qu'il devrait être remplacé par des activités plus sérieuses et plus productives comme la lecture, qu'il encourage même la violence et est synonyme de mauvais résultats à l'école. En ce qui concerne les adultes s'adonnant aux jeux, on associe souvent ce comportement à une immaturité futile, voire à un manque de fiabilité. Contrairement au roman dont la lecture, même si celui-ci est de piètre qualité, est tenue comme action purement intellectuelle, dans un but pédagogique, le jeu vidéo semble n'avoir d'autre finalité que celle de détendre, alors même que l'apparition de jeux tels que les *serious games*⁵ contredit cette analyse.

En tant que forme de création artistique, le jeu vidéo connaît également des temps difficiles. Malgré sa rentabilité énorme (l'industrie vidéoludique engrange environ deux fois plus de bénéfices que l'industrie cinématographique mondiale) et sa popularité qui ne cesse de croître, il peine encore à atteindre une légitimité pourtant méritée en tant qu'expression artistique. L'une des causes de cette dévalorisation est certainement la cible même du jeu vidéo, qui, puisqu'elle est mineure, pousse l'œuvre vidéoludique à être considérée également comme un domaine mineur : « Question de marché, sans doute, le

⁴ Voir l'excellent livre d'Alessandro Ludovico *Post-Digital Print : la mutation de l'édition depuis 1894*.

⁵ « Les Serious Games (ou jeux sérieux) sont des applications développées à partir des technologies avancées du jeu vidéo, faisant appel aux mêmes approches de design et savoir-faire que le jeu classique (3D temps réel, simulation d'objets, d'individus, d'environnements...) mais qui dépassent la seule dimension du divertissement. » <http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux/notion/definitions>. L'article a été consulté le 02/06/17.

jeu vise les adolescents, ce qui le rend trop lisse. Le jour où sortira la version pour adultes, on parlera enfin sérieusement du jeu vidéo comme nouvelle forme d'art⁶ ». ⁷

Cette analyse est appuyée par celle de Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, qui écrivent dans leur article *Livre et Jeu Vidéo* la chose suivante :

Bien que le jeu vidéo soit aujourd'hui reconnu comme l'une des industries culturelles les plus importantes au niveau mondial et comme un objet d'étude digne d'intérêt (le champ de la recherche en game studies est, depuis le début des années 2000, particulièrement actif et relativement structuré), l'opinion publique conserve encore, à son égard, une méfiance qui n'est pas sans rappeler celle suscitée par bien d'autres médias lors de leur émergence (littérature populaire qualifiée d'« industrielle » par Sainte-Beuve, cinéma, télévision, bande dessinée, etc.). Le recours au livre ou à la référence littéraire peut donc constituer, pour les acteurs du champ, une manière de faire accéder le jeu à une forme de consécration et de patrimonialisation [...], un moyen de mettre en question la séparation des œuvres légitimes et des productions dites « de masse » [...], ou encore un outil pour penser les nouveaux genres vidéoludiques en les situant dans la continuité de formes d'expression préexistantes.

Le livre augmenté permet de réconcilier ces deux problématiques en rattachant le livre papier au livre numérique et la lecture au jeu. Il contribue donc à démontrer que les deux supports sont complémentaires tout comme la ludification n'est pas un facteur de dépréciation de la lecture.

Les [éditions Margot](#) ont sorti en novembre 2015 une série intitulée « *Adopte un Tetrok* ». Cette collection est composée de trois albums, chacun présentant une petite créature (le Tetrok) différente : le [Cyclopass](#), le [Narborok](#) et le [Kryzélif](#). Chaque livre est couplé à l'application gratuite « Tetrok », téléchargeable sur l'App Store ou le Google Play Store. Fonctionnant sur le principe du Tamagotchi qui avait rencontré un fort succès auprès des enfants, la série permet d'adopter une petite créature, d'en prendre soin (il faut entre autres la nourrir, la soigner, faire pousser sa nourriture, etc.) et de l'élever.

⁶ Citation de Philippe Perrier sur le jeu vidéo *Salammbô. Les périls de Carthage*. Site de l'Express, article datant du 1er septembre 2003. http://www.lexpress.fr/culture/livre/salammbô-jeu-vidéo_808280.html

⁷ Cette (longue) citation est extraite du mémoire que j'ai rédigé en juin 2017 sous la direction d'Alexandre Gefen, en Sorbonne : *La gamification de l'œuvre littéraire classique : Cas spécifiques des adaptations vidéoludiques de Salammbô, roman de Flaubert, et de L'Enfer de Dante*.

Le livre papier se présente sous forme d’album, avec une page de texte suivie d’une illustration. Le texte donne des indications sur la petite créature et présente des informations de base telles que son habitat, ses origines, son régime alimentaire... Autant de conseils précieux pour faire grandir correctement son animal imaginaire et donner envie de lire à l’enfant qui veut bien faire. L’illustration se scanne via l’appareil photo du smartphone ou de la tablette⁸ et est reconnue par l’application qui va ensuite l’animer.



FIGURE III —Double-page de l’album *Narborok*. À droite, l’image s’anime via l’application *Tetrok*.

Il est ensuite possible sur l’écran de capturer sa petite bête, de récupérer de la nourriture et des objets dans l’image... L’application fonctionne ensuite comme un petit jeu indépendant, mais l’enfant doit revenir au livre souvent pour collecter les matériaux dont il a besoin. Sans l’application, le livre n’est qu’une sorte de manuel sur une créature imaginaire, et sans le livre, pas de *Tetrok* à apprivoiser : les deux supports fonctionnent en adéquation et prouvent que le numérique, voire même le jeu vidéo, ne sont pas ennemi de la lecture ! Comme l’explique Euriell Gobbé-Mévellec dans son article *De l’album*

⁸ De nombreux commentaires négatifs sont disponibles sur les plateformes : les processeurs Intel n’étant pas compatibles avec la réalité augmentée, les tablettes et smartphones anciens ou bas de gamme sont dans l’incapacité d’animer les images.

jeunesse aux applis-livres : nouveaux dispositifs de lecture, le livre ludique pour enfants a tout l'air de voir son avenir en numérique...

Une telle démarche est assez emblématique de la non-rupture qui existe dans le domaine du livre pour enfants entre l'album et le livre numérique, et du caractère essentiel, dans les créations contemporaines, de l'imbrication du narratif et du ludique. Face au discours apocalyptique sur la mort du livre, le secteur éditorial du livre pour enfants semble avoir préparé son passage au numérique, à la fois dans le renouveau de ses écritures, de ses supports et de ses modes de lecture.

4. La fiction interactive

C'est la naissance de *Adventure, The Colossal Cave*, développé en 1972 par William Crowther qui crée le genre des fictions interactives. À mi-chemin entre le jeu vidéo et le livre, ce type de jeux propose au lecteur/joueur d'incarner un héros et de lui dicter ses actions en les tapant directement sur le clavier. Sur l'écran de la console, seul du texte défile, comme un long roman d'aventure sur lequel le lecteur a la main : c'est en fonction de ses décisions que se déroulera le prochain chapitre.

Le concept de fiction interactive est à la fois commode et flou, sans doute commode parce que flou. Dans la brève histoire de la littérature électronique, il s'est imposé très tôt pour désigner un produit nouveau et hybride [...]. Il s'agissait de proposer au lecteur/utilisateur/joueur d'explorer, par un dialogue purement textuel avec la machine, un univers de fiction dont il devait déjouer les pièges. Le genre, souvent appelé « jeu d'aventure », a connu son heure de gloire dans les années 70, mais les progrès de l'informatique et l'avènement du multimédia ont relégué au rayon des antiquités cet ancêtre du jeu vidéo. Aujourd'hui, l'image et le son ont remplacé le texte, les descendants des premières fictions interactives n'appartiennent plus au domaine de la « littérature », fût-elle cybernétique. Par un mouvement plutôt rare, le jeu d'aventure textuel s'est déplacé de l'écran des premières machines vers les livres de la fameuse collection « dont-vous-êtes-le-héros.⁹

⁹ Extrait d'un article de Jean Clément, *Fiction Interactive et Modernité*, paru en 1994 dans la revue *Littérature*, numéro 96 : *Informatique et Littérature*, p.19

Les fictions interactives qui ont fait le succès du genre, telles [Zork](#) ou [Adventure](#), [The Colossal Cave](#), sont aujourd'hui accessibles gratuitement sur internet, et se jouent directement sur navigateur, sans qu'aucun téléchargement ne soit nécessaire. Le mode de fonctionnement du jeu est extrêmement simple sur la base : un texte d'introduction explique au joueur quels sont les mécanismes du jeu et lui décrit ses environs. Le joueur est ensuite laissé en liberté totale et doit se débrouiller avec les informations reçues pour interagir avec ses environs, découvrir le but du jeu et avancer dans l'histoire. Ici, tout repose sur l'imagination et l'esprit logique : il n'y a aucune illustration, aucune image, aucun écran montrant le personnage et le décor dans lequel il évolue. Seul du texte défile sur l'écran, et le joueur tape au clavier des instructions type « avancer », « ramasser » ou « lancer » pour progresser dans sa quête. Ce n'est pas pour rien que ce type de jeux vidéos ont également été appelés « Aventures textuelles » ! En plus de cette difficulté de projection dans l'univers due à l'absence de représentation, rien ne dit que les mots-clefs tapés par le joueur fonctionneront. Dans ce genre de jeux, l'intrigue est donc fondamentale et la seule dissemblance avec le texte papier est l'introduction de l'interactivité dans l'expérience de lecture.

S'il y a donc un critère particulièrement difficile à remplir pour le créateur du jeu, mais également particulièrement important, c'est bien celui de l'immersion du joueur. Alors qu'il peut être désarçonné face à ce type de divertissement sans image, il est critique de lui faire oublier cette carence (qui n'en est pas vraiment une puisque c'est un choix) et de lui donner la possibilité de créer son propre univers. Ce qui est particulièrement formidable et qui participe à cette entreprise, c'est que grâce aux fictions interactives, le lecteur devient joueur pour la première fois (nous entendons le terme « joueur » ici comme la traduction de « gamer », c'est-à-dire la personne qui joue aux jeux vidéos, et non pas seulement joueur comme nous l'entendons aujourd'hui et qui inclurait alors le lecteur de *Livres dont vous êtes le héros*) et décide lui-même de ses actions en les tapant sur son clavier. Contrairement à la série des *Défis Fantastiques* ou des applications comme *Readiktion* ou *Sorcery!*, le lecteur a ici complètement champ libre et n'a aucun choix d'actions décidées par avance : il peut tenter littéralement toutes les combinaisons, qu'elles soient perdantes ou gagnantes, qu'elles engendrent une réaction du jeu ou non. On pourrait

même dire sans trop exagérer qu'il devient en quelque sorte auteur de sa propre aventure, puisqu'il y a bien un acte d'écriture dans le processus !

Quels qu'en soient les mécanismes, ce phénomène d'immersion est donc vital à la fois au jeu vidéo et au roman, et d'autant plus à la fiction narrative qui rassemble ces deux mondes :

On lit une œuvre de fiction comme l'on jouerait à un jeu de rôles, ou un jeu vidéo, c'est-à-dire que l'on met en œuvre une activité de feintise partagée : le lecteur d'une œuvre de fiction sait tout à fait que le monde qui lui est proposé n'est pas la réalité, mais il prétend, par un jeu de faire-semblant, le temps de sa lecture, croire que c'est la réalité. Il n'y croit pas : il fait semblant d'y croire. Ce phénomène est le vecteur de l'immersion dans l'œuvre ou dans le jeu : elle peut aller jusqu'à vous faire oublier le monde réel¹⁰.

Bien que ce soit *Adventure, The Colossal Cave* qui crée le genre des fictions interactives, celles-ci ne connaîtront véritablement le succès qu'avec la sortie de *Zork*, créé par le studio Infocom en 1980 (soit quatre ans après *Adventure*).

Zork plonge le joueur dans la peau d'un aventurier avide de richesses, dans un monde quasi entièrement souterrain. Pour récupérer les trésors qu'il convoite, celui-ci devra affronter monstres et labyrinthes, et résoudre de nombreuses énigmes. Le jeu débute par placer le joueur en face d'une maison blanche, avec pour simple introduction à l'intrigue une brochure que le joueur doit retrouver à l'intérieur de la boîte aux lettres :

WELCOME TO ZORK!

Zork is a game of adventure, danger and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be without one!

En plus de ne donner absolument aucune indication tangible sur le monde dans lequel le héros va évoluer, le système de jeu n'est pas du tout expliqué et laisse le joueur dans l'inconnu. Dans les faits, le jeu fonctionne grâce à un analyseur sémantique assez basique : il reconnaît des semblants de phrases composés d'un verbe et d'un mot-clef, tels

¹⁰ Citation de Gaëlle Debeaux, extraite de *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*. <https://acolitnum.hypotheses.org/351>, publié le 21 mars 2016, consulté le 15 août 2018.

que « *take key* », et les points cardinaux quand il s'agit d'avancer. Il est assez évident qu'il faut taper des instructions à l'écran pour progresser, mais un nombre limité de mots est reconnu et le joueur devra souvent reformuler ses directives plusieurs fois et chercher des synonymes avant que la machine n'accepte la phrase.

Les fictions interactives exigent donc du lecteur un vocabulaire riche et diversifié, et l'absence de graphismes peut décourager ceux qui sont moins portés vers le texte. Néanmoins, l'analyseur sémantique offre au joueur une liberté et une richesse d'actions bien plus étendue que dans un titre graphique classique où les actions sont limitées aux interactions proposées par la machine. De plus, le texte porte l'avantage de rendre des ambiances ou des lieux de façon bien plus précise qu'une seule image, quand il ne donne pas au lecteur la simple possibilité de l'imaginer à son gré...

5. Le jeu narratif : films narratifs et point-and-click

La dernière catégorie dont il nous semble important de faire état est le jeu narratif. À mi-chemin entre le roman, le film et le jeu vidéo, le jeu narratif s'inclut dans une nouvelle dynamique de divertissements où toute l'attention est centrée sur l'histoire racontée par le médium. Nous distinguons dans le jeu narratif deux catégories : tout d'abord le point-and-click, puis le film interactif.

Le point-and-click a vu le jour après l'apparition des fictions interactives : le succès du genre grâce à Zork a suscité l'intérêt vers ce genre de jeux d'aventures et les fictions interactives se sont rapidement vues dotées de graphismes. Les longues descriptions ont donc été remplacées par des paysages en 2D, et des réponses et actions cliquables se sont substituées à l'analyseur syntaxique.

Le film interactif, quant à lui, troque les graphismes statiques pour des cinématiques, parfois réalisées par de véritables acteurs grâce à des capteurs de mouvements.

La plupart des jeux narratifs se jouent sur console ou sur ordinateur, et ne se distinguent pas de première vue d'un jeu vidéo classique. Dans ce type de jeux, il n'est en revanche pas question de prendre les armes pour défaire une horde d'ennemis ou construire

sa propre cité : le joueur suit en général un ou plusieurs protagonistes, et doit faire face aux difficultés qu'ils rencontrent du mieux qu'il peut. Pas de batailles ou tournoi de football en vue : tout le gameplay repose sur un système de décisions à prendre qui changeront le cours de l'histoire. Comme dans les *Livres dont vous êtes le héros*, chaque décision prise par le joueur affecte son personnage et le reste du jeu.

Tout est d'ailleurs fait pour qu'il s'identifie fortement au héros et que le jeu soit le plus réaliste possible. Ici, le scénario est de très loin l'élément le plus important : il s'agit de saisir le joueur dans une atmosphère, et de le plonger dans l'histoire véritablement, de pousser le procédé d'identification au maximum. De ce fait, le joueur est souvent amené à hésiter devant un choix important, à peser les conséquences de ses actions sur des protagonistes pourtant virtuels.

Susciter la détermination du joueur peut stimuler son intérêt en lui soumettant une épreuve, celle de faire le bon choix. [...] Le ludique n'est pas l'expression de la victoire, mais seulement de sa possibilité, conditionnée tout autant par celle de la défaite. Toutes les fonctions des choix présentés ne sont pas exclusives, mais cumulatives, permettant, par leur combinaison, de proposer au joueur un choix cornélien, pendant du paroxysme littéraire ou scénaristique. Ce n'est pas plus la multiplication dans un jeu de ces choix difficiles qui font son intérêt que celle des péripéties feraient celui d'une intrigue, mais bien la cohérence et la pertinence de leur combinaison au service de l'expérience, ludique ou narrative.¹¹

Les cinématiques sont souvent assez nombreuses, et les dialogues forment la base du jeu : il y a donc énormément de texte à lire, d'où l'impression de parcourir parfois un véritable roman.

Certains studios sont maintenant spécialisés dans ce genre de jeux dont ils ont fait leur marque de fabrique. Telltale, par exemple, a sorti de nombreuses séries narratives : les jeux ne sont jamais lancés en leur intégralité, mais par chapitres. Chaque série suit un univers précis, parfois même déjà connu : tout un jeu est basé sur la série télévisée *Game of Thrones*, et y introduit des *Original Characters*, des personnages inventés spécialement dans le cadre du jeu. Le joueur a plusieurs héros à sa charge, et doit tenter de naviguer les

¹¹ Citation extraite de l'article de Boris Silinski, *À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux*, p.10, 19/02/2017, consulté le 02/

événements de la série et leurs conséquences du mieux possible : le but du jeu est évidemment que tous les personnages survivent, ce qui est loin d'être facile... Il faut alors choisir ses allégeances et ses répliques le plus sagement possible.

Autre opus de chez Telltale : *The Wolf Among Us*. Adaptation vidéoludique de la bande dessinée *Fables* de Bill Willingham, *The Wolf Among Us* plonge le joueur dans une communauté clandestine en plein milieu du Bronx, Fableville, où vivent les personnages de contes de fées. Pour eux, pas de fin heureuse : chassés de leurs fables par un mystérieux ennemi, les personnages se sont réfugiés dans notre monde et tentent de s'y intégrer. Les princesses ont dû se reconvertir, et toutes les créatures magiques doivent vivre cachées pour ne pas effrayer les humains, ou vivre dans une ferme non loin, comme de simples animaux. En plus de cela, un meurtrier sévit en toute impunité... C'est un grand méchant loup repenté qui se charge de résoudre l'affaire, mené par le joueur qui doit alors être sur le qui-vive pour éviter à la fois les assassinats et convaincre les habitants de sa bonne foi. Ici, la transition de la bande dessinée au jeu vidéo est très réussie et prouve donc la flexibilité et l'adaptabilité du format du jeu narratif : l'abondance des dialogues, la liberté quasi totale du joueur et le nombre de possibilités découlant de ses choix permet au joueur d'explorer, ou non, certains aspects de la bande dessinée qui n'avaient pas été intégrés à la ligne directrice du jeu, sortes de quêtes secondaires sans autre but véritable que récolter des informations sur l'univers ainsi qu'à étoffer les personnages et leurs motivations.



FIGURE IV — Capture d'écran du jeu *The Wolf Among Us*, alors que plusieurs possibilités de réponse sont disponibles.

On n'hésitera pas non plus à citer les excellents *Heavy Rain* ou *Beyond Two Souls*, développés par le studio français Quantic Dream. Tous deux se jouent comme on lit plusieurs livres puisque selon les actions du joueur la trame narrative du jeu évolue fortement, et *Heavy Rain* ne compte pas moins de 18 fins différentes ! Le jeu possède également différents personnages principaux, et le joueur passe de l'un à l'autre comme il le ferait à chaque nouveau chapitre dans un roman à la narration alternée. L'identification du lecteur à l'un des personnages du roman se rapproche d'ailleurs fortement du processus vidéoludique dans lequel le joueur incarne un personnage, le choix de ce dernier en moins, puisqu'imposé par le jeu. De même, *Beyond Two Souls* propose 10 fins différentes, et deux épilogues selon les choix du joueur.

Les point-and-clicks de Telltale semblent avoir le vent en poupe et séduisent une cible de plus en plus étendue : Netflix travaille en ce moment sur une version streamable de leur jeu *Minecraft* qui sera disponible sur la plateforme vidéo à une date encore inconnue. Une jolie victoire pour ces jeux qui mettent l'accent sur le récit et pourraient réconcilier texte et jeu vidéo !

II. Le livre-jeu du papier au numérique, analyse des enrichissements et de leurs fonctionnalités

Maintenant que nous avons défini les types de livres numériques ludiques existant ainsi que leurs affiliations vidéoludiques, il nous paraît important d'aborder l'intérêt de la numérisation de ce type d'ouvrages.

Le livre ludique existe depuis l'invention des *Livres dont vous êtes le héros* qui ont rencontré leur heure de gloire dans les années 1980 et restent aujourd'hui assez populaires. Depuis, le numérique s'est emparé de ces titres et a contribué à en créer d'autres. Quelles sont les conséquences de cette numérisation sur l'ouvrage ludique ? Quels sont les enrichissements et les fonctionnalités apportées par ce nouvel outil par rapport au papier ?

1. Ergonomie

Le premier ajout conséquent au passage du papier au numérique est l'apparition de la notion d'ergonomie. Alors que l'ouvrage papier y était complètement étranger (tous les livres s'utilisent de la même façon, l'acte de lecture n'est pas réfléchi dans sa réalisation), le livre numérique introduit une nouvelle façon de réfléchir le livre qui n'est plus innée. Selon les différents livres numériques, les actions ne sont plus les mêmes : tourner une page peut revenir à appuyer sur un bouton, faire un geste du doigt ou bien sélectionner une réponse. Dans tous les cas, il faut à l'ouverture de chaque livre une période d'adaptation à son fonctionnement.

Dans ces conditions, la facilité d'usage est donc primordiale : l'utilisateur doit pouvoir comprendre très rapidement quels gestes sont attendus pour pouvoir profiter correctement de son livre. Le livre enrichi étant le plus proche du livre papier, les gestes sont peu ou prou les mêmes (répliqués sur supports numériques). Sur un livre-application, il est en revanche important de signaler au lecteur quelles actions il doit effectuer pour obtenir un résultat satisfaisant. Sur le banc des mauvais élèves en termes de facilité d'usage, la fiction interactive est reine avec son analyseur syntaxique au vocabulaire réduit, mais cela fait partie du défi ! Liée à la facilité d'usage, la capacité d'apprentissage est

également importante puisqu'elle permet de déterminer si le lecteur a bien toutes les clefs en main pour la bonne compréhension du support et de ses fonctionnalités. Une pop-up expliquant le fonctionnement de l'application à sa première ouverture permet de s'assurer que le lecteur saura s'en servir lorsqu'il la rouvrira.

Le troisième critère à prendre en compte pour atteindre une bonne ergonomie est l'efficacité : la navigation dans le livre ludique doit être simple et cohérente. Les menus doivent être mis en évidence, les paramètres (s'il y en a) accessibles rapidement, et l'utilisateur doit accéder à la « page » qu'il recherche facilement. Nous avons vu par exemple plus haut que l'application *Readiktion* souffrait encore de quelques défauts sur ce point-ci.

Enfin, l'efficacité : le livre ludique réalise-t-il sa promesse ? Dans le cadre de notre étude, il s'agit évidemment de divertir le lecteur. On ne s'attardera pas sur cet élément, qui dépend de la subjectivité de chacun.

2. Linéarité

Si la linéarité n'est pas une constante dans les récits papier, elle reste un élément canon du livre : dans la plupart des ouvrages, les chapitres s'enchaînent de manière chronologique, ou du moins le livre se lit dans l'ordre des chapitres numérotés. Les livres ludiques papiers faisaient déjà exception à la règle, avec les *Livres dont vous êtes le héros* : dans ce cas de figure, les paragraphes se connectent entre eux sans se suivre (le lecteur commence l'aventure à la page 1, et peut directement passer ensuite à la page 132 pour revenir ensuite à la 46), et donc en brisant la linéarité du récit classique.

L'arrivée du numérique dans la littérature a permis d'introduire de nouvelles façons de penser la linéarité. Le lecteur peut maintenant suivre une histoire non plus dans le temps, mais grâce à l'espace, avec l'introduction de la géolocalisation dans certaines applications mobiles : *Émile*, développé par Hachette en 2016, permet de lire ou d'écouter un passage littéraire connu en fonction de sa position. Sans avoir besoin de la géolocalisation, l'application *Sorcery !* permet au lecteur d'avancer dans l'histoire grâce à la carte et aux déplacements qu'il entreprend.

Le livre augmenté fonctionne sur le principe même de l’aller-retour entre l’objet livre et l’application mobile : la linéarité classique est brisée puisque la lecture est interrompue pour consulter un médium externe dans sa forme, mais interne à l’histoire.

Dans le cas des récits interactifs et des jeux narratifs, le principe est le même que celui des *Livres dont vous êtes le héros* : la linéarité existe, mais est toujours changeante puisque fondée sur les actions du lecteur. Pour n’importe quel ouvrage, il est possible de construire un arbre des possibilités en fonction des choix réalisables : il y a donc bien une linéarité, mais elle ne prend pas en compte les retours en arrière du joueur, ses changements de décision... Plus encore, elle n’est pas connue par le joueur : à moins d’avoir fini le jeu et connaître le chemin par cœur, celui-ci ne peut pas savoir ce qui l’attend au prochain paragraphe ou à la prochaine scène.

Enfin, le simple lien hypertexte dans le livre enrichi (ou même homothétique) menace la linéarité de l’ouvrage s’il renvoie vers un autre chapitre ou un lien externe.

3. Esthétique

Bien que les livres aient toujours bénéficié d’illustrations si tel était le souhait de leur auteur, le numérique a permis à l’esthétisme du livre de prendre une nouvelle dimension. Avec le changement de forme de l’objet livre, pourtant figée depuis si longtemps, le numérique bouscule les codes et renverse cette forme qui paraissait immuable : le livre physique disparaît pour ne laisser place à rien de tangible, et qui renferme pourtant des contenus qu’il était impossible de penser auparavant.

L’introduction des images en haute définition et de la fonction zoom permet au lecteur d’étudier les illustrations dans leurs moindres détails, et donc de profiter d’une expérience de visualisation supérieure. Le livre-application *Sorcery!* bénéficie, comme nous l’avons vu, des dessins de John Blanche : il est dommage qu’il ne soit pas possible de zoomer sur ces images qui regorgent de petits éléments trop petits parfois pour être discernés correctement sur un écran de smartphone.

Les applications ayant un champ des possibles bien plus vaste que le reste des supports, les livres-applications ont rapidement intégré des vidéos, des animations et des pistes sonores dans le texte. Que ce soit dans un but éducatif (l’édition enrichie de *Candide*, réalisée par la Bibliothèque Nationale de France et Orange, propose au lecteur de découvrir

des interviews d'auteurs et de spécialistes, ainsi que d'écouter Denis Podalydès narrer le texte pendant sa lecture) ou ludique (la maison d'édition L'Apprimerie a réédité en 2014 [Les choses de Georges Perec en version numérique](#), et en a profité pour donner une seconde jeunesse au texte en le truffant d'animations), ces enrichissements permettent de faire du livre numérique un objet à l'esthétisme parfois très poussé et réussi. L'application *Tetrok* permet ainsi de lier illustrations papier et numériques pour une expérience ludique enrichie : l'animation des images du livre sur tablette permet à l'enfant de retrouver un univers connu et d'effacer quasiment le passage d'un support à l'autre puisque tous deux partagent le même univers graphique.

Les nouvelles spécifications de l'epub 3 permettent aujourd'hui aux designers du livre numérique enrichi d'incorporer ces mêmes contenus dans leurs fichiers pour des coûts de production bien moindres : espérons que toutes nos liseuses pourront un jour lire ce format prometteur et que celui-ci se sera généralisé !

Quand l'esthétisme du livre était auparavant apprécié à son allure extérieure (qualité de la couverture et de la reliure, des matériaux utilisés, etc.), le livre numérique est maintenant évalué sur la qualité de son contenu. Un joli retournement de situation pour tous ceux qui considèrent encore le livre numérique comme gadget un peu superficiel !

4. Apprentissage

L'arrivée du numérique dans le livre-jeu permet aussi de l'ouvrir aux plus jeunes : auparavant réservés aux joueurs des *Livres dont vous êtes le héros* et réclamant donc un certain niveau de stratégie et de vocabulaire, les nouveaux livres numériques ludiques ciblent aussi les enfants. On l'a vu avec l'application *Tetrok*, ces jeux permettent d'encourager l'enfant à lire, servant ainsi un rôle pédagogique d'autant plus que les livres-jeux peuvent parler de sujets éducatifs : le genre des *serious games*, les jeux profitant de leur aspect ludique pour délivrer un message informatif, est largement répandu et utilisé pour les plus petits.

Quand il a un objectif sérieux, le jeu possède un autre atout, celui de mettre en scène le joueur. Celui-ci expérimente, prend le contrôle de sa progression, de ses actions, de ses erreurs. Il devient acteur de son éducation. Or rien de tel qu'un engagement actif pour fixer durablement les apprentissages [...]. Avec l'imagerie médicale, on a pu vérifier

que l'apprentissage était optimal lorsque l'on alternait acquisition de connaissances et test répété de celles-ci — ce à quoi se prête bien la structure du jeu.¹²

[Une étude américaine diffusée par *Frontiers in Psychology*](#) a également prouvé que les enfants étaient plus stimulés devant un support numérique qu'un support papier : le même livre, en format poche et sur tablette, sera beaucoup mieux compris et retenu sur la tablette. Le ludisme du support rend certainement l'enfant plus réceptif aux informations que le livre papier, qui peut sembler parfois un peu daté et plus sérieux, alors que la tablette est souvent synonyme de détente et plaisir dans nos esprits. Le ludisme dans l'apprentissage a cependant des limites : il doit, pour stimuler l'enfant, appuyer son intention sur l'information. Un livre-jeu numérique avec trop d'enrichissements, de sons et d'animations pourrait vite dérouter l'enfant et le déconcentrer de sa lecture ou du but premier.

L'étude démontre que les enfants qui ont lu la version numérique ont été plus attentifs, se sont rendus plus disponibles pour la lecture et ont participé davantage en tournant les pages. Il ressort également de cette étude des comportements différents face à l'ebook par rapport au papier. En effet, le fait de tourner la page est plus évident pour les enfants, car il nécessite un simple touché sur l'écran. Finalement, après la lecture, les enfants ont été amenés à identifier un animal présent dans l'un des deux livres. Cet exercice a été plus facilement réalisé par les enfants ayant lu la version électronique.

D'un point de vue temporel, les duos parent-enfant ont consacré plus de temps à la lecture de la version électronique. De plus, contrairement aux hypothèses de départ, les enfants ont eu tendance à pointer plus régulièrement l'écran du livre numérique. Alors que les adultes montraient plus d'éléments lors de la lecture papier, la lecture électronique a amené les enfants à être plus entreprenants et à prendre davantage d'initiatives. En outre, ils ont émis plus de commentaires par rapport au contenu du livre.¹³

¹² "MOOCs et serious games: les apprentissages à l'âge du numérique", *Paris Innovation Review*. Rédigé le 25 avril 2015 et consulté le 26 août 2018.

<http://parisinnovationreview.com/article/moocs-et-serious-games-les-apprentissages-a-lage-numerique>

¹³ *Lettres Numériques* : "Le livre numérique aide-t-il les enfants à apprendre plus efficacement ?", rédigé par Iris Thunus le 30/06/2017 et consulté le 25/08/2018.

<http://www.lettresnumeriques.be/2017/06/30/le-livre-numerique-aide-t-il-les-enfants-a-apprendre-plus-efficacement/>

L'intérêt du *Tétrok* est ici que les deux supports sont distincts tout en étant reliés et indispensables l'un à l'autre : le livre contient les informations tandis que l'application possède l'attribut divertissant et permet à l'enfant d'associer la lecture à une activité agréable. Ce type de jeux permet donc à l'enfant d'engranger des connaissances tout en ayant l'impression de ne faire que jouer : non seulement il est plus motivé à réaliser l'activité, mais il est aussi plus attentif et la pratique du jeu sérieux permet de fixer les apprentissages grâce à l'engagement actif qu'il engendre.

5. Immersion

Nous l'avons vu plus haut, l'immersion du joueur/lecteur dans l'œuvre qu'il parcourt est primordiale. Alors que l'auteur devait auparavant se reposer seulement sur son texte et des illustrations pour baigner son lectorat dans l'histoire, le numérique a permis d'enrichir les ouvrages de nouvelles fonctionnalités. Dès lors que le lecteur a à disposition une représentation virtuelle de l'univers dans lequel évoluent les héros de son livre, l'immersion se fait automatiquement plus facilement. On peut peut-être regretter que l'imagination du lecteur n'ait plus libre cours et soit moins stimulée, et que certains rouages essentiels à la lecture en soient affectés (l'identification aux personnages, par exemple). Par rapport au cinéma, la grande liberté de la lecture n'est-elle pas le fait de pouvoir créer son propre univers guidé par les mots de l'auteur ? Tout cela nous confirme que le numérique contribue à créer des formats hybrides, entre livre, cinéma et jeu.

Quid de ces enrichissements dans nos livres-jeux ? La carte de Sorcery est sûrement le plus flagrant de tous. En plus de permettre au joueur de choisir son propre chemin et donc sa propre aventure, la carte présente l'avantage de l'aider à se repérer dans l'espace et faire ses choix de façon plus réfléchie, mais également de rendre l'histoire plus crédible, ce qui favorise l'immersion du joueur.

L'application *Tetrok*, nous l'avons vu, permet à l'enfant de prendre soin d'une petite créature virtuelle. L'application donne vie à l'animal, et donne à l'enfant une sensation de responsabilité comme si la créature était réelle : s'il ne veut pas qu'elle meure, il va falloir s'en occuper de façon régulière. Cette urgence à nourrir l'animal et à jouer avec est un excellent facteur d'immersion, très efficace, mais qui n'est néanmoins pas nouveau :

on se souviendra du *Tamagotchi* ou du jeu *Nintendogs* qui avaient suscité le même engouement.

En ce qui concerne les jeux narratifs, les cinématiques sont un vecteur d'immersion très utilisé. Au contraire des romans, le joueur n'a plus aucun contrôle sur l'environnement ludique pendant celles-ci, et se trouve coincé dans un rôle passif de spectateur. Les cinématiques sont donc utilisées pour des moments forts de l'histoire, souvent pour faire suite aux choix du joueur, et changent donc en fonction de ceux-ci. Elles laissent le joueur face aux conséquences de ses actes dans l'univers fictif, comme il le serait dans la réalité, où tourner une page pour annuler un évènement est impossible.

Avec les possibilités existantes aujourd'hui, rien n'empêche de pousser l'immersion encore plus loin. Certains jeux utilisent déjà des casques de réalité virtuelle, par exemple, et c'est un concept qui pourrait être intéressant dans une fiction interactive, si l'on arrive à ne pas sacrifier le texte par la même occasion. L'audio pourrait être généralisé, avec une bande-son spéciale à chaque livre enrichi, ou des animations visuelles et sonores au début des chapitres ou lors de scènes importantes.

6. Personnalisation

S'il y a bien une chose que le papier n'a jamais réussi à faire, c'est la personnalisation de l'expérience de l'utilisateur. Au-delà des choix et du parcours changeant dans les Livres dont vous êtes le héros, le livre papier n'offre que peu de possibilités pour créer une expérience de lecture unique et adaptée à chaque utilisateur.

Le numérique, en revanche, dispose de nombreux outils capables de s'adapter au lecteur et l'expérience utilisateur est devenue un aspect majeur dans la conception et l'évaluation de supports numériques. Les livres-jeux n'y font pas défaut : la personnalisation est d'autant plus importante quand le lecteur est acteur de l'histoire ! Déjà basique dans la plupart des jeux vidéos, quand elle ne constitue pas une grande partie du divertissement (pour n'en citer qu'un, la franchise *Sims* et son atelier de création des avatars, sur lequel certains joueurs passent plus de temps que dans le jeu lui-même), la personnalisation permet au joueur d'exprimer son identité et donc de s'investir dans le jeu.

Pour remplir idéalement sa fonction et accueillir l'investissement du joueur, l'avatar est constitué comme une coquille vide. Cette nature le rapproche fortement des

signes nommés embrayeurs : comme eux, il n'acquiert un sens que lorsqu'il est assumé par un énonciateur et réfère donc à la situation de communication. En conséquence, chaque actualisation de l'avatar est unique puisque le « je » qui l'investit n'est jamais tout à fait identique. Le jeu débute lorsque le joueur décide d'embrayer ce corps virtuel, de l'assumer comme propre et, dès ce moment, il devient un point de repère, un centre par rapport auquel tout l'espace va s'organiser.¹⁴

Dans *Sorcery!*, le lecteur choisit son avatar avant que le jeu ne commence. Au fil de ses décisions, un esprit animal lui est attribué, changeant en fonction de sa façon de jouer (un joueur prudent se verra attribuer la tortue, par exemple). À la fin de chaque opus, le joueur se voit attribuer un code, qu'il peut utiliser lors du lancement de l'opus suivant : le code lui permet de conserver d'un jeu à l'autre ses objets, ses pièces d'or et son animal totem.

Plus simplement, la personnalisation peut également permettre au joueur de choisir son niveau de difficulté, de réaliser des sauvegardes du jeu externes afin de jouer sur un autre appareil...

Encore plus évident et pourtant tellement important, les simples réglages du texte relèvent d'une personnalisation. Pouvoir changer sa police, la taille du texte et des marges, l'interligne... Autant d'options primordiales qu'il ne faut pas oublier, d'autant plus qu'elles sont parfois indispensables : on retrouve parfois des polices pour dyslexiques ou des options telles que la colorisation du texte en fonction des groupes de mots dans les applications de lecture, mais elles sont introuvables et seraient appréciables dans les livres-jeux.

7. Communauté

Avec l'essor d'Internet se sont développées des communautés virtuelles regroupant des personnes partageant les mêmes centres d'intérêt. Le jeu vidéo a vu apparaître des grands réseaux de joueurs communiquant entre eux sur divers sujets : stratégie, aide, solution... Ce phénomène a été amplifié par l'introduction des jeux multijoueurs (qui proposent une interface de discussion interne au jeu), et de formation d'équipes dans ceux-ci : souvent dénommées « guildes », ces équipes demandent pour bien fonctionner et

¹⁴ Fanny BARNABÉ, *Narration et jeu vidéo : pour une exploration des univers fictionnels*, Bebooks - Editions numériques, 2014

progresser une véritable communication en dehors du jeu, facilitée aujourd'hui par les réseaux sociaux tels que Whatsapp, Telegram, Wechat ou Viber, très populaires dans ces cercles. On a donc atteint aujourd'hui une telle valeur sociale du jeu vidéo que celle-ci dépasse le cadre du jeu même ! Autre chose amusante : la plupart des jeux multijoueurs possèdent des règles de vie, une charte à accepter et respecter pour que l'expérience de tous soit la meilleure possible. Ce sont quasiment des petites sociétés qui se forment dans ces mondes virtuels !

Les livres-jeux étant destinés à être joués de façon solitaire (on lit rarement à plusieurs), ils ne bénéficient pas de la même richesse d'interaction interne. Néanmoins, des communautés externes existent et sont toujours très populaires.

La fiction interactive compte de nombreux sites qui lui sont dédiés, la plupart possédant des [forums](#) dont les membres sont toujours actifs aujourd'hui. [iFiction](#) et [Fiction-Interactive](#) proposent un catalogue de fictions interactives jouables en ligne, ainsi que les solutions en cas de blocage. En plus de cela, la plupart des sites répertorient des ressources pour développer son propre jeu : malgré sa relative vieillesse (plus de 40 ans), la FI continue de passionner et d'intriguer ! Un concours est même organisé de façon annuelle sur le site Fiction-Interactive, et pas moins de cinq nouveaux jeux avaient été réalisés et présentés pour l'édition 2018.

Nous avons parlé au début de notre étude du projet *Below*, lancé par la (feu) maison d'édition Walrus : ces lancements participatifs (crowdfunding) deviennent de plus en plus courants et relèvent également de l'aspect social du jeu, puisque ce sont les futurs joueurs qui financent le développement.

En plus de cela, la plupart des jeux évoqués au long de ce papier possèdent des « walkthroughs », des guides détaillant pas à pas les étapes du jeu et la solution complète : dans le cas des livres-jeux à choix, ces guides permettent non seulement de découvrir les « bonnes » décisions à prendre pour réaliser un parcours complet, mais également les conséquences des autres, et les scénarios alternatifs. Des sites ont également été créés par les joueurs, constituant des bases de données encyclopédiques permettant à chacun d'apporter sa contribution. Les wikis sont particulièrement populaires dans ce domaine.

III. De la lecture à l'appréhension d'un univers : quand le jeu s'inspire du livre

À ce stade de notre étude, nous avons défini les types de livres-jeux existants et nous avons présenté les adaptations vidéoludiques qui en présentaient certaines caractéristiques. Nous avons également vu quelles étaient les additions du numérique par rapport au support papier, et la façon dont ces enrichissements sont introduits dans nos modèles. Il nous semble maintenant intéressant de nous focaliser sur les trois modèles qui sont aujourd'hui classés comme jeux vidéo malgré leurs liens avec le livre, pour mettre en valeur les particularités qu'ils partagent et prouver que les deux médiums ne sont pas antinomiques.

1. Le livre-application : *Sorcery!*

Nous avons déjà rapidement présenté *Sorcery!* dans la première partie de cette étude, nous ne reviendrons donc pas sur les éléments précédemment évoqués. Le jeu est le premier épisode (*Les Collines Maléfiques*) de l'adaptation de la série *Sorcellerie* de Steve Jackson qui en compte quatre. Étant donné que le jeu est tiré d'un livre papier, l'étude de leurs similitudes sera d'autant plus simple que nous effectuerons une comparaison des deux supports.

Débutons par le design du jeu et les supports sélectionnés. Le choix du parchemin comme support de texte n'est pas anodin : c'est un fond profondément littéraire, qui rappelle le livre, beaucoup plus que ne l'aurait fait un bête arrière-plan blanc comme celui de l'application *Readiktion*. C'est également un papier ancien, qui colle bien à l'ambiance du jeu et vérifie la narration (l'histoire se déroule à une époque moyenâgeuse).

Le graphisme de la carte reste assez simple (pas d'effets visuels animés par exemple), avec un niveau de détails assez poussé, mais une conception qui rappelle un plateau de jeu. Certains jeux de rôles (même concept que les *Livres dont vous êtes le héros*, mais avec un conteur prenant la place du livre et plusieurs participants) se jouant sur un

plateau, on peut gager que le clin d'œil était voulu. De plus, Dave Morris (auteur de l'un des tomes des *Défis Fantastiques*), explique sur son blog que lorsqu'il a créé la série *Fabled Lands* avec Jamie Thomson, tous deux avaient d'abord pensé utiliser une carte et non des paragraphes pour avancer dans le jeu, et en avaient soufflé un mot à Ian Livingstone (autre auteur phare de la série des *Défis Fantastiques*) :

The irony there is that Jamie Thomson and I didn't originally intend the player to navigate using the text. Our first thought was that you'd move a counter around the map, with the usual allowance for terrain type. Regions would be marked with different encounter tables and each city and town would have a number that pointed to the text in the book.

Why did we change our minds? Because navigating by map would have required a little more work on the part of the player, and gamebook readers in the '90s weren't as accustomed to that kind of thing as role-players. Yet when Jamie and I were working at Eidos, and we talked to Ian Livingstone about turning FL into a computer game, we enthusiastically returned to the idea of using the map as the main armature around which you'd build your character's story.¹⁵

L'utilisation de la carte dans *Sorcery !* correspond donc assez bien à l'image qu'en avait de base Dave Morris, et aurait pu inspirer Steve Jackson et les développeurs d'Inkle lors de l'adaptation de la série.

En ce qui concerne les illustrations, elles sont tirées des livres : elles ont été directement scannées et incorporées. Quelques-unes sont nouvelles, mais la plupart datent de la première publication des titres papier : aucune modernisation des graphismes n'a donc été envisagée, et l'identité visuelle de la série a été conservée.

¹⁵ Dave MORRIS, *Fabled Lands: Hot and cold about interactive literature*, 15 février 2015. Consulté le 28 août 2018. Traduction personnelle :

“L'ironie, c'est que Jamie Thomson et moi n'avions au départ pas l'intention que le joueur navigue en utilisant le texte. Notre première pensée était que vous déplacerez un pion autour de la carte, avec la prise en compte habituelle du type de terrain. Les régions seraient marquées avec des tableaux de rencontre différents et chaque ville posséderait un numéro renvoyant vers le texte.

Pourquoi avons-nous changé d'avis ? Parce que la navigation par carte aurait nécessité un peu plus de travail de la part du joueur, et les lecteurs de livres de jeux dans les années 90 n'étaient pas aussi habitués à ce genre de choses que les joueurs de rôle. Pourtant, lorsque Jamie et moi travaillions à Eidos, et que nous avons parlé à Ian Livingstone de transformer Fabled Lands en jeu vidéo, nous avons reconsidéré avec enthousiasme l'idée d'utiliser la carte comme armature principale autour de laquelle vous construirez l'histoire de votre personnage.”

Lors de la sortie des livres, le joueur avait la possibilité de choisir entre deux classes : son personnage pouvait être soit un soldat, soit un sorcier. Le choix du sorcier permettait au joueur d'utiliser la magie, mais son personnage disposait de caractéristiques physiques plus faibles. Si le joueur choisissait d'incarner un sorcier, il devait mémoriser avant la partie les sorts utilisables : sous prétexte que le joueur ne pouvait prendre le risque qu'on lui dérobe son livre des sorts, il était interdit de consulter le grimoire pendant la partie. Pour les nouveaux joueurs, une liste de six sorts faciles à retenir était présentée en début de l'ouvrage. Dans l'application, le livre des sorts est consultable à tout moment, diminuant ainsi la difficulté de la partie, mais le joueur est obligé de revenir en arrière avant de lancer un enchantement s'il veut en consulter la liste. Les six sorts sont également toujours présents, exposés dans une section à part.

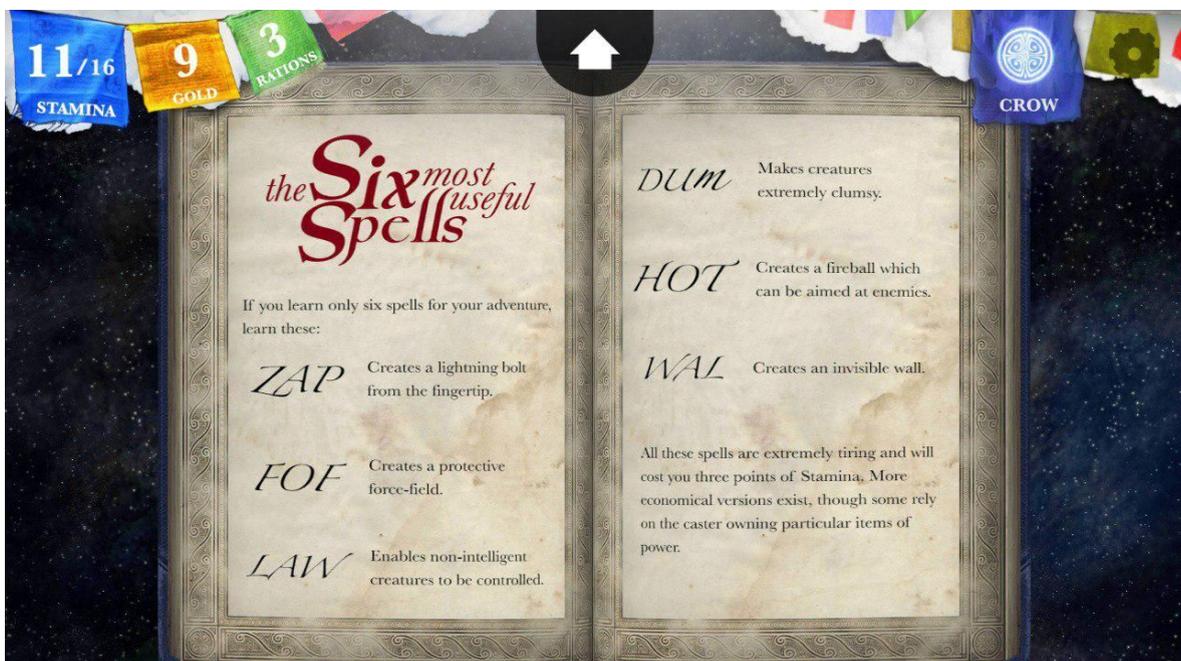


FIGURE V —Capture d'écran du livre des sorts, double-page présentant les sorts pour débutants.

Pour lancer ces sorts, le joueur a besoin de stamina. Dans la version originale, le personnage disposait de trois caractéristiques : l'habileté (la force au combat), la chance et l'endurance (la stamina, c'est-à-dire les points de vie). Dans l'application, l'habileté et la chance ont disparu, mais l'endurance reste décisive : elle permet non seulement de jeter des sorts et indique le niveau de vie du personnage (qui meurt si elle tombe à zéro), mais elle détermine également sa force en combat.

Le système de combats a d'ailleurs été revu : alors que le lecteur devait auparavant lancer des dés pour voir son action réussir ou non, c'est maintenant une sorte de Pierre, Feuille, Ciseaux qui a été mise en place. Le joueur a le choix entre trois mouvements : se défendre, attaquer faiblement ou fortement et doit tenter de prédire les actions de l'ennemi pour l'abattre sans prendre trop de coups.

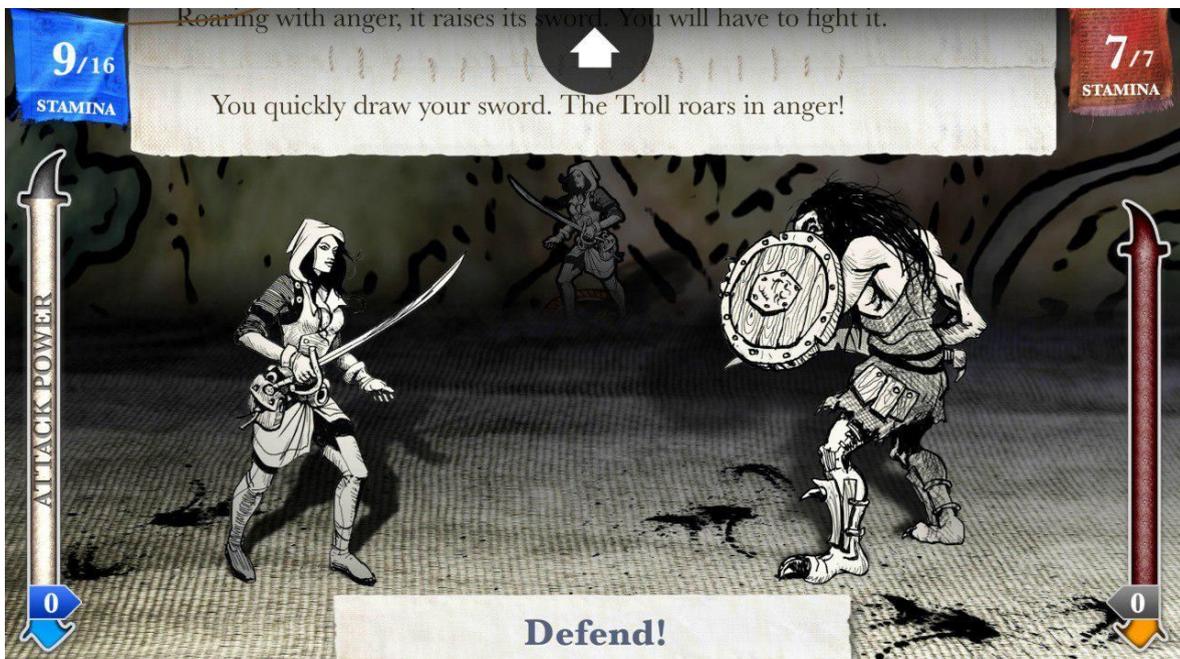


FIGURE VI — Capture d'écran lors de l'apparition du mini-jeu de combats.

Quand le joueur est en difficulté, il lui était possible dans les livres d'appeler à l'aide la déesse Libra, qui pouvait, ou non, le guérir ou le sauver d'une mort certaine, en fonction de la situation. Seulement une prière par tome était disponible. Dans l'application, la déesse a disparu, remplacée par les animaux divins. La prière est toujours disponible, sans limites de demandes, mais trop de sollicitations risquent d'avoir des effets très négatifs. Le joueur est donc plus libre, mais les risques sont également plus présents !

En plus de ces nouvelles fonctionnalités, le texte a véritablement été enrichi, passant de 400 paragraphes dans la version papier à 4000 dans l'application ! Grâce à l'informatique, le texte s'adapte maintenant aux actions du joueur, et change en fonction des agissements : s'il a parlé avec un personnage provenant de telle ville au lieu de l'ignorer, lors de la prochaine mention de la ville le texte rappellera au joueur que ce n'est pas la première fois

qu'il entend ce nom, ce que le papier est totalement incapable de faire. De même pour les indices et les objets récoltés au cours des discussions.

La plus grande qualité du jeu est sûrement la qualité de son écriture. Bien que le texte soit écrit entièrement en anglais et exige donc du lecteur une compréhension avancée de la langue, l'histoire vaut véritablement le détour, dans le fond et la forme. Contrairement aux rapides descriptions en quelques phrases des fictions interactives, *Sorcery!* se targue de présenter une véritable narration littéraire, qui n'a rien à envier à un très bon roman de fantasy. Grâce à la réécriture et aux ajouts effectués par Jackson, il est absolument impossible d'explorer tous les chemins disponibles en une seule partie, et le joueur n'aura d'autre choix que de rejouer plusieurs fois pour découvrir tous les embranchements : les décisions prises impactent donc réellement la partie, d'autant plus si le joueur lance l'opus suivant en gardant son personnage. En fonction du trajet emprunté dans le premier épisode, il n'aura pas le même nombre de pièces d'or, ni les mêmes objets, ni les mêmes renseignements : les actions prises dans l'un des jeux influent donc fortement sur les suivants ! Dès le premier tome, il est possible de récupérer une clef pour déverrouiller une prison dans Kharé, la ville du deuxième épisode. Certains objets sont déterminants pour des situations qui ne présenteront que dans le troisième jeu, et il faut prendre garde à une sorcière qui, si contrariée, pourrait bien compliquer la tâche du héros dans l'un des opus suivants... Au contraire, un geste de compassion est susceptible de lui sauver la vie dans le deuxième épisode. Ce sont donc d'immenses possibilités qui s'offrent au joueur, et la possibilité de rejouer plusieurs fois sans rencontrer une seule fois les mêmes épreuves ni les mêmes personnages.

Au fur et à mesure des épisodes, le jeu s'est enrichi en contenu et en durée. L'épisode 3 est aussi long que le premier et le deuxième réunis et se déroule en open world, c'est-à-dire que le joueur n'est plus obligé de suivre une route définie (selon ses choix). Il peut ici retourner ses pas et explorer toutes les possibilités en une seule partie, ce qui n'était pas possible auparavant et multiplie la durée de vie du jeu. En plus de cela, le héros peut naviguer entre passé et présent : le texte, mais maintenant également le graphisme de la carte s'adapte aux décisions du lecteur ! L'épisode 4 marque la fin de la série et introduit de nouveaux personnages ainsi que de nouvelles intrigues. La carte est plus détaillée, et le personnage peut entrer physiquement dans des bâtiments comme dans

les fictions interactives. La durée du jeu a également été rallongée par rapport au troisième, ce qui signifie qu'il y a eu un véritable travail de réécriture et d'ajout sur le texte original.

Des fonctionnalités ont été rajoutées, comme un mini-jeu de dés, permettant plus de ludisme et d'interactivité. À propos de ce genre d'ajouts, Dave Morris a de nouveau une réflexion intéressante : plus les concepteurs de livres-jeux vont vouloir faire interagir leurs lecteurs avec le jeu, plus il va falloir faire d'eux des joueurs, et moins des lecteurs...

Marshall McLuhan wrote about hot and cold media [...]. A hot medium is doing the work for you. A firework display, for example, or a blockbuster action movie. A cold medium (comics, say, or novels) requires your conscious participation in the process. [...]

The confounding factor here is interactivity. It's very easy to interact with a hot medium. A ball flies at me; I swipe it away. But interactivity with a story is more of a conscious process. Do you want the princess to marry the prince or to spend her days singing MOR show tunes? Let me think... Yet as I spin the cogs to decide that, the entire world of the novel must grind to a halt, even begin to fray around the edges, as I'm not consciously sustaining it. So, the more you want the reader to interact—in fact, the more you want them to be a player—the less you must make them a reader.¹⁶

2. La fiction narrative : *Zork*

De tous les jeux vidéos, la fiction interactive est sans aucun doute celui se rapprochant le plus du livre de par sa forme entièrement textuelle. Cette similitude permet, dès la naissance du genre, de le démarquer des autres jeux, considérés moins réfléchis :

¹⁶ Dave MORRIS, *Fabled Lands: Hot and cold about interactive literature*, 15 février 2015. Consulté le 28 août 2018. Traduction personnelle :

Marshall McLuhan a écrit sur les médias chauds et froids [...]. Un médium chaud fait le travail pour vous. Un feu d'artifice, par exemple, ou un film d'action à grand succès. Un média froid (la bande dessinée, par exemple, ou le roman) exige votre participation consciente au processus. [...]

Le facteur de confusion ici est l'interactivité. Il est très facile d'interagir avec un médium chaud. Une balle m'est lancée ; je l'envoie au loin. Mais l'interactivité jumelée à une histoire est plus un processus conscient. Voulez-vous que la princesse épouse le prince ou qu'elle passe ses journées à chanter des airs de variété ? Laissez-moi réfléchir.... Pourtant, alors que je fais tourner les rouages de mon cerveau pour prendre ma décision, le monde entier du roman doit s'arrêter de tourner, voire commencer à s'effiloche sur les bords, car je ne le soutiens pas consciemment. Ainsi, plus vous voulez que le lecteur interagisse - en fait, plus vous voulez qu'il soit un joueur - moins vous devez en faire un lecteur.

Un journaliste de *Softline* remarque que le jeu d'aventure, « the most sophisticated of entertainments ever to pass through a central processing unit », menace d'atterrir au cœur de la culture populaire parmi les livres, les pièces de théâtre et les films. *Videogaming Illustrated* parle des jeux d'Infocom comme d'une nouvelle forme d'art. Ce processus remet en question la validité de l'étiquette « jeu d'aventure », qui n'évoque pas clairement cette nouvelle ambition littéraire. Depuis le début des années 1980, différents termes sont employés tels que « compunovel », « participatory novel » ou « interactive fiction ». Tous manifestent la volonté de gommer les connotations vidéoludiques du jeu d'aventure en faveur d'une affiliation au roman et à la littérature de fiction en général. Infocom, chef de file du jeu d'aventure textuel, adopte d'ailleurs officiellement « interactive fiction » en 1984. En plus de souligner la réorientation narrative du jeu d'aventure, ce nouveau baptême participe évidemment d'un effort de légitimation culturelle d'une forme qui tente de se dégager des connotations puériles du jeu vidéo d'arcade et de console.¹⁷

L'absence de graphismes dans la fiction interactive donne au joueur une liberté totale en ce qui concerne l'univers dans lequel il progresse : à lui d'en bâtir les contours et l'aspect, au lieu de profiter d'une version filtrée par la vision d'un tiers (concepteur de graphismes). Dans certains aspects, le joueur de fictions narratives est presque plus libre que le lecteur de romans, dont les images mentales sont souvent parasitées par des illustrations, des adaptations cinématographiques ou tout simplement la couverture de l'ouvrage...

Mais cette liberté est également l'ancre de l'interactivité : contrairement au livre, où le lecteur suit une histoire déjà rédigée, et dont il peut d'ores et déjà consulter la fin, la fiction interactive présente une histoire ouverte, où chaque paragraphe s'écrit en fonction des actions du lecteur. Celui-ci endosse alors deux rôles : il est à la fois lecteur passif lors de l'apparition de la « réponse » de l'ordinateur, et joueur/rédacteur actif lorsqu'il tape ses commandes. Il suit alors non pas une ligne déjà tracée qui le mènera impérativement, malgré toutes ses tentatives (sauter un chapitre, par exemple) à la même fin, mais un immense arbre des possibilités qu'il écrit lui-même.

Cette possibilité de rédaction n'est néanmoins pas sans risques : de même que l'écrivain peut chercher pendant des heures le bon mot pour transmettre une émotion ou un ressenti précis, les mots-clefs utilisés en fiction narrative sont souvent extrêmement précis

¹⁷ Jonathan LESSARD, *Livre, film ou monde interactif ? : Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure*, Mémoires du livre, Volume 5, Issue 2, Printemps 2014. Consulté le 29 août 2018. <https://www.erudit.org/en/journals/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024781ar/>

et peuvent bloquer la progression du joueur si celui-ci ne trouve pas celui qui convient et ne tape que des synonymes. La frustration n'est jamais très loin et peut gâcher le plaisir du joueur novice. Dans tous ses aspects, la fiction interactive est donc un processus élitiste, réservé aux plus patients.

Nous avons parlé plus haut de *Zork*, la première fiction interactive à connaître le succès auprès du grand public : elle répond à tous les codes que nous avons décrits (interface textuelle, analyseur syntaxique, totale liberté du joueur).

Dans *Zork*, l'interface est réduite au plus basique : un simple écran noir, sur lequel s'inscrit du texte en blanc. En haut de l'écran, le joueur retrouve à gauche le lien qu'il parcourt, et à droite le nombre de mouvements effectués, c'est-à-dire le nombre de commandes tapées, ainsi que son score (plus le parcours du joueur est droit au but, plus il marque de points : explorer la même salle plusieurs fois lui en fera perdre). Le seul outil utilisable est le clavier, la souris ou le joystick (populaire à l'époque dans les jeux d'arcade) ne serviront à rien. Pour le joueur novice, cette interface pourra être déconcertante puisqu'elle l'oblige d'une part à construire une imagerie mentale rendue obligatoire par l'absence de graphismes, et de l'autre à réfléchir sans cesse à ses actions afin de trouver les solutions des puzzles et maximiser son score.

Par rapport à *Adventure*, *The Colossal Cave*, *Zork* dispose d'un analyseur syntaxique beaucoup plus puissant : il est capable de reconnaître plusieurs instructions, séparées par des virgules, ainsi que plusieurs mots-clefs dans la même phrase.

```
Forest                               Score: 0                               Moves: 3
West of House
You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front
door.
There is a small mailbox here.

>open mailbox
Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>read leaflet
(Taken)
"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore
some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be
without one!"

>go west
Forest
This is a forest, with trees in all directions. To the east, there appears to
be sunlight.

>_
```

FIGURE VII —Interface originelle du jeu *Zork*

Le scénario de *Zork* est, il faut le reconnaître, assez simpliste : le joueur incarne un aventurier avide de trésors et doit l'aider à les obtenir en vainquant des ennemis et en résolvant des puzzles. Contrairement à un jeu comme *Sorcery* où le récit est le premier élément et l'interactivité un accessoire, le but de la fiction interactive n'est pas forcément de raconter une histoire. Ici, le but est de divertir le joueur : on lui donne un objectif à atteindre avec des obstacles à dépasser, et le texte sert juste à créer l'environnement. Les phrases sont réduites au minimum, c'est-à-dire une brève description des alentours et une mention des objets-clefs s'il y en a. Aucun effort de narration n'est fait, puisqu'il faut que le joueur puisse discerner rapidement les possibilités qui lui sont offertes : aller ici ou là, obtenir tel objet ou un autre. Un texte dépouillé permet une meilleure compréhension de l'univers pour le joueur, et évite de le noyer sous des informations qui ne sont pas indispensables. Un paradoxe surprenant dans un jeu où le texte est l'unique élément, mais il ne faut pas oublier que les fictions interactives ont été conçues par des développeurs, et non des écrivains !

L'inscription du jeu d'aventure en continuité avec la littérature a non seulement un impact sur ses contenus, mais également sur ses critères esthétiques. Les premiers jeux sont

généralement évalués en fonction de leurs qualités techniques (rapidité d'exécution et souplesse de l'analyseur syntaxique) et de la quantité, de la difficulté et du franc-jeu de leurs puzzles. Dans un article de 1980 présentant une trentaine de jeux d'aventure, aucune mention n'est faite d'éventuelles histoires ou intrigues. Le contexte fictionnel y est traité sous l'angle des thèmes [...]. Même les jeux d'Infocom ne sont pas initialement fondés sur une ambition narrative. À ce propos, Marc Blank dira en entrevue : « I read 'Zork fails as literature'. I didn't write it to be a story, there is no story! »¹⁸

Nous parlions auparavant de la liberté du joueur lors de sa navigation dans la fiction interactive. C'est aussi la pauvreté de l'histoire qui permet une telle liberté : si le récit avait été scénarisé, le joueur n'aurait pas pu se déplacer à son gré dans les salles et taper n'importe quelle commande. Cette latitude a cependant des limites : une seule fin est valable, celle où le héros remporte tous les trésors. Le héros peut mourir de plusieurs façons (il peut perdre un combat contre un troll en tapant la mauvaise commande ou se faire manger par une grue s'il s'aventure dans une pièce non éclairée), mais le jeu est alors considéré comme perdu et non terminé :

Si la connexion littéraire provoque plusieurs transformations au sein du jeu d'aventure, elle crée aussi des attentes irréalistes. Plusieurs joueurs attendent d'une « fiction interactive » qu'elle permette de se plonger dans l'univers d'un roman, d'y faire ce que bon leur semble, voire de changer le cours de l'histoire. Cependant, même avec la technologie sophistiquée d'Infocom, il est souvent très difficile de se faire comprendre de l'ordinateur. Le designer Dan Bunten résume ainsi cette déception : « adventure games give you a sense of infinite possibilities. At first it seems you can talk to the computer like another person. [...] before long you discover you're dealing with a retarded deaf kid with a fourth grade vocabulary. » Et si les jeux d'aventure offrent une grande variété de fins possibles, il n'y en a en général qu'une (ou une poignée à la rigueur) qui soit positive, les autres étant simplement des trajectoires malencontreusement écourtées. Quant à la liberté d'action, elle semble inversement proportionnelle à la qualité de l'intrigue. Plus un jeu d'aventure est scénarisé, moins le joueur a de marge de manœuvre, devant se contenter de reconstituer les actions prévues selon un ordre préalablement établi. En somme, le passage à une « fiction interactive » n'a pas transformé le jeu d'aventure, mais a plutôt contribué à explorer une portion du territoire expressif ouvert par son architecture ludique.¹⁹

¹⁸ id.

¹⁹ id.

Si la fiction interactive est donc la plus proche du roman papier par la forme (une interface textuelle dénuée de tout autre dispositif), elle s'en éloigne dès que l'on analyse le fond. Dans ces jeux, l'interactivité est mise au premier plan, s'appuyant sur le texte non pas pour conter une histoire, mais installer une carte mentale dont le joueur aura besoin pour progresser.

3. Le jeu narratif : *Life is Strange*

Sorti entre janvier et octobre 2015, le film interactif *Life is Strange* a dépassé les 3 millions de ventes dans le monde et a imposé le studio français Dontnod comme l'un des meilleurs sur leur créneau. Divisé en cinq chapitres, le jeu raconte l'histoire de Max Caulfield, une jeune étudiante qui découvre qu'elle peut remonter le temps grâce à des photographies après que sa meilleure amie se soit fait tirer dessus.

Dans *Life is Strange*, il suffit d'ouvrir les yeux pour repérer de nombreuses références à la littérature contemporaine américaine : le scénario est sans aucun doute inspiré des romans de Stephen King (une petite ville perdue des États-Unis, une bande d'adolescents, un élément fantastique et une disparition mystérieuse...) et ses livres figurent plusieurs fois dans le jeu (un exemplaire dans la chambre de Max, plusieurs allusions dans les dialogues, etc.). D'autres auteurs apparaissent : J.K. Rowling, Ray Bradbury, Herman Melville... Sans oublier Salinger et l'*Attrape-cœurs*, affiché sur un poster dans la chambre de l'héroïne et d'où vient à coup sûr son patronyme.

L'univers de *Life is Strange* est sûrement sa plus grande force : c'est un espace profondément immersif qui incite le joueur à prendre le temps de tout explorer. Chaque détail est réfléchi, comme nous l'avons vu avec les livres, et judicieusement placé pour attirer l'attention du joueur. Ici, ce sont justement les détails qui portent une part importante de l'histoire : que ce soient les posters, les affiches, les notes, les livres et cahiers ouverts, tout, absolument tout, est lisible par le joueur, et tous ces éléments apportent des fragments d'informations sur la ville d'Arcadia Bay et ses habitants. De même, de nombreux dialogues sont totalement accessoires à la progression de l'intrigue : leur seul but est d'ancrer la narration principale dans un contexte plus détaillé, approfondir les personnages secondaires et leur donner leur propre histoire. En plus de tout cela, Max tient elle-même un journal intime, qu'elle remplit au fur et à mesure de l'aventure et qui est

consultable par le lecteur : il contient en tout pas moins de 73 doubles pages (aussi long qu'une nouvelle !) et certains passages de son contenu fluctuent en fonction des choix du joueur, lui permettant de parcourir les pensées de Max et lire l'histoire de son point de vue personnel.

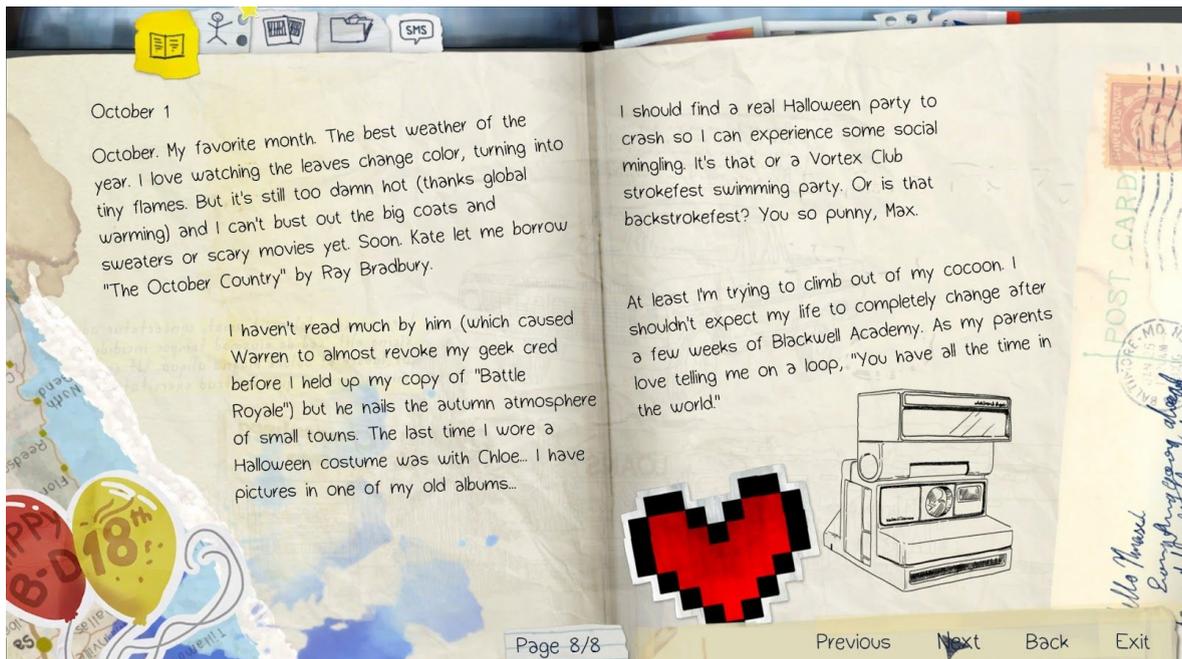


FIGURE VIII — Capture d'écran du journal intime de Max

Tous ces éléments témoignent de l'importance portée au texte écrit dans *Life is Strange* : c'est un véritable outil de narration et pas seulement un accessoire de la narration visuelle. Ces dialogues, livres, journaux, etc. se substituent aux longues pages de description que l'on trouverait dans un roman, et sont tout à fait voire encore plus efficaces lorsqu'il s'agit d'étoffer l'univers du jeu. Le fait que les informations qu'ils portent soient secondaires permet au lecteur de les consulter de son plein gré s'il le décide, contribuant ainsi lui-même au processus d'immersion. S'il ne souhaite pas s'attarder dessus, il ne manquera aucune indication critique à l'intrigue principale.

En ce qui concerne le système de choix sur lequel repose le jeu, le joueur a la possibilité de tester tous les « chemins » possibles puisqu'il peut revenir en arrière après avoir pris sa décision grâce au pouvoir de Max. Cela lui permet de faire son choix en connaissance de cause, mais cette possibilité casse également l'enjeu dramatique.

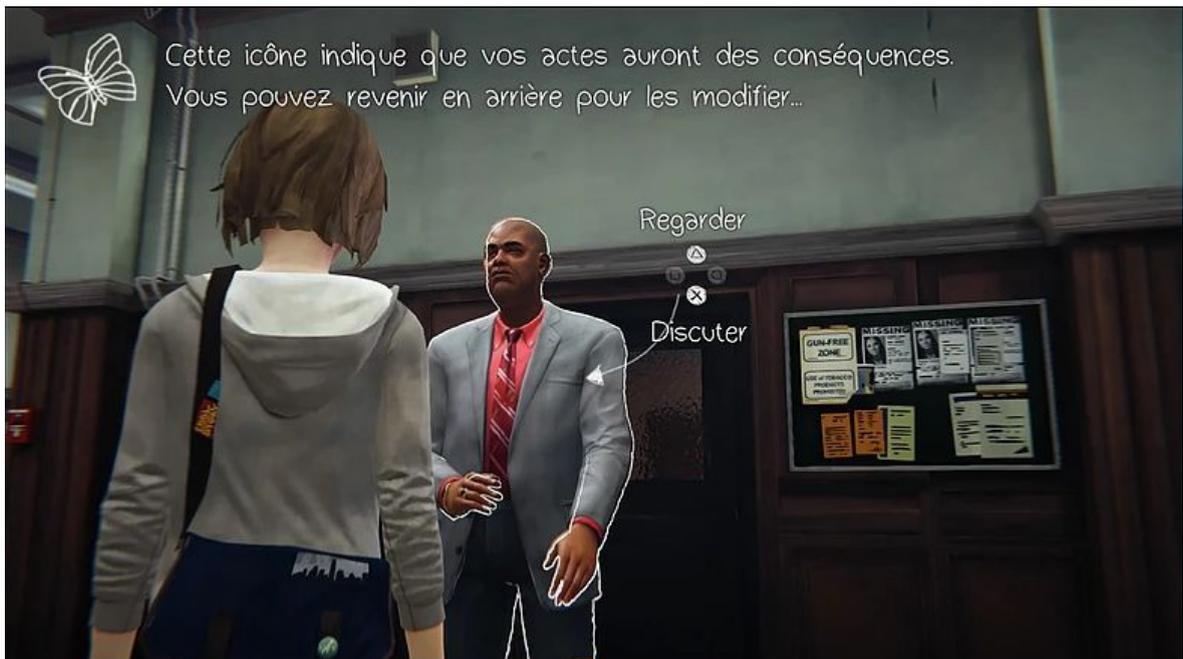


FIGURE IX — Capture d'écran d'une interaction lors du premier chapitre de *Life is Strange*

En outre, seulement les décisions majeures affectent réellement le scénario sur le long terme : les quelques décisions mineures que le joueur prendra peuvent affecter sa relation avec certains personnages ou faire évoluer les dialogues, mais n'impacteront pas la trame de l'intrigue principale. Ces choix sont enregistrés dans un carnet, dans lequel on retrouve le pourcentage de joueurs ayant choisi la même solution. Puisque le jeu ne comporte que deux fins différentes et que les choix majeurs sont finalement assez rares, le joueur peut avoir l'impression d'être sur des rails, guidé vers le même dénouement quoiqu'il fasse. On a moins l'impression de jouer à un jeu vidéo que découvrir une histoire fantastique, que cela plaise ou non.



FIGURE X —Capture d'écran des décisions mineures et les pourcentages de choix associés du chapitre 3

Dans *Life is Strange*, l'empathie créée pour les personnages est sûrement le point le plus important. Plus que le gameplay, l'attachement aux protagonistes est le moteur du jeu, et ce qui rend les décisions parfois si difficiles. Le scénario aborde des thèmes épineux, tels que le harcèlement scolaire, la dépression, la perte d'un être cher ou encore l'euthanasie : le joueur est confronté à des situations qu'il a parfois déjà vécues et qui sont traitées avec beaucoup de délicatesse et de vérité. Dans *Life is Strange*, ce n'est pas tellement la fin qui est importante, quelle qu'elle soit : le chemin parcouru pour y arriver peut difficilement trouver sa conclusion en une seule décision.

LIS ne se ressent absolument pas comme un jeu d'action, puisque profondément contemplatif, mais beaucoup plus comme un roman virtuel dans lequel le joueur est invité à se perdre. Cette similarité prendra d'ailleurs forme très prochainement, puisque des comic books dont le premier tome sortira en novembre 2018 ont été annoncés. Éditée par Comic Titan, cette série de quatre tomes reprendra l'histoire là où elle s'était arrêtée, après l'une des deux fins possibles, prouvant ainsi que le passage de jeu vidéo à livre papier peut être tout à fait paisible et que *Life is Strange* s'y prêtait particulièrement bien.

CONCLUSION

Dans cette étude, nous avons pour but d'interroger les liens du livre numérique et du ludique, et d'en déterminer avec un peu plus de certitude les contours. Nous voulions dégager plusieurs modèles qui relevaient à la fois du livre numérique et du jeu, et les définir les uns par rapport aux autres en fonction de leurs capacités et de leurs possibilités. Nous en avons dégagé cinq : le livre enrichi, le livre-application, le livre augmenté, la fiction narrative et le jeu narratif. Aujourd'hui, rien ne prouve que cette liste est exhaustive ou exacte, puisque les limites de l'archétype « livre » ne sont pas clairement définies. La fiction interactive et le jeu narratif sont des éléments hybrides, le premier ne reposant que sur du texte mais sans véritable travail narratif, tandis que le deuxième mêle cinéma, jeu et lecture sans qu'aucun ne prenne véritablement le pas sur les deux autres.

De fait, les enrichissements apportés par le numérique contribuent à brouiller les pistes et les genres : si le support en lui-même ne permet plus de les distinguer, la façon dont nous abordons le livre-jeu a également évolué. Alors que celui-ci était de base un passe-temps solitaire, Internet a permis d'amplifier sa transmission, et de créer de nouvelles pratiques communautaires et personnelles.

Nous l'avons observé dans les trois œuvres étudiées : le passage du jeu au livre est un pas rapidement franchi, dans un sens comme dans l'autre. Les relations étroites que ces deux médiums entretiennent prouvent donc bien qu'ils peuvent être complémentaires, et profiter de leurs particularités pour mieux mettre en avant leurs similitudes.

Dans son émission « *Le jeu vidéo n'est pas un adversaire de la littérature, au contraire* » (France Culture, 12 septembre 2016), Xavier de la Porte tentait de comprendre comment le jeu vidéo influence le récit, en étudiant entre autres les fictions interactives et les jeux-applications. Il en concluait que ces expérimentations sur l'association de la narration et de l'interactivité n'ont pas atteint aujourd'hui leur potentiel complet, et que la juste mesure entre récit et jeu n'a manifestement pas encore été trouvée. Les récits interactifs optant pour la narration au-dessus du ludisme lui semblent trop expérimentaux, et ceux optant pour des mécanismes plus récréatifs imitent piètrement le jeu vidéo. Faute de moyens peut-être ? Mais si le roman pouvait bénéficier des mêmes dispositifs que le jeu

vidéo, pourrait-on alors encore parler de récit ? Une fois les possibilités devenues infinies, le lecteur garde-t-il le même statut ? Il apparaît que celui-ci s'apparenterait davantage à un voyageur, un « parcourreur » de monde, un « explorateur d'univers », plutôt qu'à un simple lecteur guidé de part en part par l'auteur au travers du roman ou par le développeur tout au long du jeu. N'est-ce pas finalement cela, le but à atteindre, celui d'une littérature ludique où livre et jeu seraient intriqués, inséparables, leur association assumée et où la question de la catégorisation ne se poserait plus ?

BIBLIOGRAPHIE

- Solinski, Boris. « À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux. » *Sciences du jeu*, no. 7 (February 19, 2017). <https://doi.org/10.4000/sdj.777>.
- Barnabé, Fanny, and Björn-Olav Dozo. “Livre et jeu vidéo.” *Mémoires du livre/ Studies in Book Culture* 5, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.7202/1024772ar>.
- Bernard Prost, Xavier Maurin, Mehdi Lekehal, and Bruno Anatrella. *Le livre numérique. Pratiques Éditoriales*. Electre — Cercle De La Librairie, 2013.
- Bouchardon, Serge. « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique. » *Communication & Langages* 155, no. 1 (2008) : 81–97.
- Chauvin, Cédric, et Emmanuelle Jacques. « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : *Myst*, *L’Album de l’oncle Ernest*, *Book of spells*. » *Mémoires du livre/ Studies in Book Culture* 5, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.7202/1024775ar>.
- Clément, Jean. « Fiction interactive et modernité. » *Littérature* 96, no. 4 (1994) : 19–36. <https://doi.org/10.3406/litt.1994.2350>.
- « Définition réalité augmentée — Qu’est-ce que la RA ? » *Réalité-Virtuelle.com* (blog). Accessed August 12, 2018. <https://www.realite-virtuelle.com/definition-realite-augmentee>.
- Fanny, Barnabé. *Narration et Jeu Vidéo : Pour Une Exploration Des Univers Fictionnels*. Vol. 1. Culture Contemporaine. Bebooks, 2014.
- Ghitalla, Franck. « L’espace du document numérique. » *Communication & Langages* 126, no. 1 (2000) : 74–84. <https://doi.org/10.3406/colan.2000.3044>.
- Gobbé-Mévellec, Euriell. « De l’album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture. » *Mémoires du livre/ Studies in Book Culture* 5, no. 2 (2014). <https://doi.org/10.7202/1024773ar>.
- Jeantet, Claire. « La littérature adaptée en livres numériques enrichis : du livre-objet à l’objet numérique. » Mémoire, Université Paris Sorbonne — Paris IV, 2015. http://www.costech.utc.fr/IMG/pdf/jeantet_me_moire_candide.pdf.
- « Jeux d’aventure : quand la fiction interactive réinvente la roue | Geekzone.fr. » *Geekzone* (blog), December 1, 2015.

- Morris, Dave. « Fabled Lands: Hot and Cold about Interactive Literature. » *Fabled Lands* (blog), February 15, 2015.
<http://fabledlands.blogspot.com/2015/02/hot-and-cold-about-interactive.html>.
- Muriel, Daniel, and Garry Crawford. « Video Games as Culture, » January 2018, 81.
- Paquienréguy, Françoise, and Sylvie Bossier. “Introduction : Le livre numérique en questions. ” *Études de communication. langages, information, médiations*, no. 43 (December 1, 2014) : 9–16.
- Ringot, Martin. « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive. » *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, no. 2017–3 (June 19, 2018).
<https://doi.org/10.4000/itineraires.3948>.
- Rio, Florence. « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative. » *Mémoires du livre/ Studies in Book Culture* 5, no. 2 (2014).
<https://doi.org/10.7202/1024782ar>.
- Roucairol, Laurent. « Zork - La série - Grospixels, » June 24, 2007.
<https://www.grospixels.com/site/zork.php>.
- Ryan, Marie-Laure. « Jeux narratifs, fictions ludiques. » *Intermédialités : Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques/Intermediality : History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, no. 9 (2007): 15–34.
<https://doi.org/10.7202/1005527ar>.
- Tréhondart, Nolwenn. « Le livre numérique « augmenté » au regard du livre imprimé : positions d’acteurs et modélisations de pratiques, Enhanced ebooks with regard to print books : actors’ positions and modelling of practices, Resumen. » *Les Enjeux de l’information et de la communication*, no. 15/2 (2014) : 23–37.
- Wiart, Louis. « Quels enjeux pour le livre-application ? » *PILEn : Partenariat Interprofessionnel du Livre et de l’Edition numérique*, April 21, 2015.
<http://www.futursdulivre.be/article/170/Quels+enjeux+pour+le+livre+application+#.W2zAyBozYUs>.