

Diplôme national de Master

Domaine – Sciences Humaines et Sociales

Mention – Sciences de l'Information et des Bibliothèques

Parcours – Publication Numérique

MÉMOIRE DE FIN D'ÉTUDES

**À la croisée des mondes de la littérature
numérique et du jeu vidéo – la narration
interactive en question**

Eugénie MICHEL

Sous la direction de Susan KOVACS
Professeur des Universités – ENSSIB

Remerciements

Avant de présenter ce mémoire de recherche, conclusion de mon cursus de Master, je souhaiterais remercier les différents acteurs et actrices qui m'ont permis de réaliser ce travail dans les meilleures conditions possibles.

Je souhaiterais avant tout remercier Madame Susan Kovacs, ma directrice de recherche, pour ses conseils avisés et nos discussions très enrichissantes. Nos temps d'échanges m'ont amenée à approfondir mes idées et à porter un regard critique sur mon sujet que je n'aurais pas pu avoir sans son aide.

Je pense également à mes camarades ainsi qu'aux enseignants ayant pu nous accompagner au cours de cette année, qui est très particulière pour le Master Publication Numérique puisqu'elle marque la fermeture du cursus. Je souhaiterais les remercier toutes et tous pour leur bienveillance, leur entraide et leur bonne humeur : ce climat de travail a fait de cette année un bel épilogue pour le Master PUN.

Enfin, j'aimerais adresser mes sincères remerciements à mes proches. Merci à mes amis de m'avoir initié au magnifique univers des jeux vidéo depuis huit ans. Cela m'a permis de m'intéresser à la narration interactive et d'approfondir mes connaissances grâce à ce travail de recherche. Merci à mes parents pour leur soutien, pour leurs infatigables relectures et leur incroyable capacité à toujours trouver le mot qu'il manque. Enfin, merci à Arnaud, pour son appui infaillible et sa patiente écoute lors de mes cheminement de pensées.

Résumé

Le récit interactif est aujourd'hui sujet à de nombreux questionnements, d'abord pour le définir et en expliquer ses caractéristiques, mais également pour identifier son domaine d'appartenance. Peut-on l'assimiler à de la littérature numérique ? Appartient-il au contraire au domaine du jeu vidéo ? Ce travail de recherche tentera d'apporter des éléments de réponse à travers l'étude des discours et de l'interactivité présente au sein des genres interactifs et des logiciels dédiés à leur création. Les résultats obtenus permettront de proposer un spectre de l'interactivité afin de mieux visualiser la porosité existante entre ces domaines.

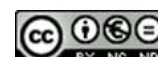
Descripteurs : littérature numérique - jeu vidéo - récit interactif - hyperfictions - fictions interactives - *visual novels* - jeux narratifs

Abstract

Interactive stories are the subject of many questionings because of the difficulty to define them and to integrate them to the digital literature or to the video games fields. This research paper will try to bring some response elements to these questions by the study of interactive genres and tools to create interactive stories. This corpus will be studied through their speeches and their interactivity levels analysis. Eventually a spectrum of interactivity which will range from digital literature to video games will help the visualisation of the situation of the corpus between the two domains.

Keywords : digital literature - video games - interactive story - hyperfictions - interactive fictions - visual novels - narrative games

Cette création est mise à disposition selon le Contrat : « **Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de Modification 4.0 France** » disponible en ligne <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr> ou par courrier postal à Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California 94105, USA.



Sommaire

Introduction	4
Cadre théorique de la recherche	6
Le récit narratif est-il forcément linéaire ?	6
Qu'est-ce qu'un récit, qu'est-ce qu'une narration ?	6
La tabularité : un aspect du texte narratif oublié	7
L'hypertexte : aux origines de l'interactivité sur écran	9
Hypertexte, littérature numérique et interactivité : des concepts liés	10
Le récit interactif numérique : une chimère terminologique	11
Un concept aux frontières et à la définition floues	11
Intrigue, personnages et cadre spatio-temporel dans un récit interactif	12
Structures et interactivités possibles d'un récit interactif	13
Problématique et corpus de recherche	15
Ambiguïté autour du domaine auquel appartiennent les récits interactifs	15
Problématiques, corpus et objectifs de la recherche	16
Méthodologie adoptée pour l'analyse des deux corpus	18
Les genres interactifs narratifs : discours et niveaux d'interactivités	20
Définition du corpus de recherche	20
Méthodologie adoptée pour la sélection des genres du corpus	20
Présentation du corpus de genres interactifs	21
Analyse des discours entourant les genres interactifs	27
Une hétérogénéité des dénominations au sein des discours	27
Littérature numérique ou jeu vidéo ? Des orientations de discours claires	31
Proposition de positionnement sur le spectre	33
Analyse des niveaux d'interactivité au sein des oeuvres	34
Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre	34
Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles	37
Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration	40
Proposition de positionnement sur le spectre	41
Les logiciels dédiés à la création de récits interactifs : discours et niveaux d'interactivité	43
Définition d'un corpus de recherche	43
Constitution du corpus de logiciels de création	43
Présentation du corpus	44
Analyse des discours entourant les logiciels dédiés à la création d'histoires interactives	51
Une volonté des concepteurs de ne pas ancrer les logiciels dans un genre spécifique	51
Un lexique permettant d'identifier des tendances des logiciels pour la littérature numérique ou le jeu vidéo	52
Proposition de positionnement sur le spectre	53

Analyse des fonctionnalités des outils	54
Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre	55
Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles	56
Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration	57
Proposition de positionnement sur le spectre	58
Conclusion : des spectres de l'interactivité ?	60
Bibliographie	63
Webographie	65
Annexes	67

Introduction

Heavy Rain (Quantic Dream), *Colossal Cave Adventure* (William Crowther), *afternoon a story* (Michael Joyce), *Life is Strange* (Square Enix). Toutes ces œuvres sont catégorisées dans des formats différents, pourtant, un élément permet pourtant de les lier : l'interactivité narrative. La narration traditionnelle est aujourd'hui réinventée à travers l'interactivité et de nouveaux formats émergent et commencent à se démocratiser aux côtés des formats classiques. Leur singularité : un récit au sein duquel des embranchements narratifs permettent à l'utilisateur de faire des choix et de contrôler ainsi l'histoire qui se déroule, lui permettant d'accéder à différentes versions de cette dernière et, par extension, à différentes fins. Mais qu'est-ce que l'interactivité ? Si l'on¹ devait en proposer une définition, ce serait la réaction qu'effectue un dispositif numérique (ordinateur, logiciel,...) en réponse à des actions opérées par son utilisateur. Concrètement, cela donne lieu à une situation de communication entre l'homme -qui contrôle- et la machine -qui répond et s'adapte selon le contrôle donné-. Elle est aujourd'hui ancrée dans nos usages et habitudes puisque presque tous les outils numériques sont désormais interactifs.

Cette nouvelle forme de narration n'est pas le produit de l'ère numérique : on pouvait déjà retrouver des récits dits interactifs au format papier, avec comme exemple les populaires "Livres dont vous êtes le héros" qui ont connu un grand succès au cours des années 1980. Les récits interactifs créés et destinés à une utilisation sur ordinateur constituent le cadre de recherche de ce mémoire. Ne seront donc pas pris en compte les films et séries interactifs, appartenant davantage au domaine cinématographique, ainsi que les romans et bandes dessinées interactives, qui relèvent du format papier ou smartphone/tablette. Le récit interactif est aujourd'hui sujet à de nombreux questionnements, d'abord pour le définir et comprendre ses caractéristiques, mais aussi pour arriver à le catégoriser. Les deux domaines majeurs qui lui sont associés dans la littérature scientifique sont la littérature numérique et le jeu vidéo, et il ressort des écrits des chercheurs que le récit interactif ne correspond en fait à aucun d'entre eux du fait de sa singularité. Il existe une réelle ambiguïté et porosité de la narration interactive entre ces deux médiums que sont la littérature numérique et le jeu vidéo. Ces questionnements constituent le cœur de ce travail de recherche qui tentera de répondre à la problématique suivante : à travers l'analyse d'un corpus

¹ Afin d'éviter toute lourdeur durant la lecture, ce mémoire a été rédigé de sorte à éviter l'usage des pronoms personnels. Toutefois, lorsque leur utilisation était nécessaire, j'ai fait le choix d'utiliser les pronoms "je" et "on", selon les circonstances. Le "je" sera utilisé lorsqu'il sera mention d'expériences subjectives au cours de la recherche, tandis que le "on" sera d'usage en tant que forme d'expression distanciée, générale et objective.

de genres interactifs et de logiciels dédiés à leur création, est-il possible d'obtenir des indices permettant de les relier à la littérature numérique ou au jeu vidéo ?

Ce mémoire a pour objectif de réaliser cette analyse et de proposer des éléments de réponse afin de mieux comprendre où se positionnent les genres interactifs entre ces deux domaines. Ces éléments de réponse seront visualisés sous le format d'un spectre² allant de la littérature numérique au jeu vidéo, au sein desquels un corpus de différents genres et logiciels dédiés aux récits interactifs seront situés. Le corpus de genres étudié sera composé d'exemples ayant été mentionnés au sein de la littérature scientifique, tandis que le corpus de logiciels sera formé à partir de recherches personnelles. Le positionnement proposé sera justifié d'abord par une analyse des discours, permettant d'étudier quelle est la perception des genres et logiciels par leurs concepteurs et publics. Ensuite, par une analyse de leurs fonctionnalités afin d'évaluer leurs différents niveaux d'interactivité et leur type de structure interactive. Une grille d'analyse commune sera utilisée afin de conserver des critères identiques et donc de permettre un positionnement sur le spectre final qui soit le plus objectif possible.

Afin de réaliser ce travail, il convient d'abord de réaliser un cadrage théorique de la recherche qui permettra, après une première exploration de l'historique et des caractéristiques des récits narratifs non linéaires, d'essayer de définir ce qu'est un récit interactif. A l'issue de cet état de l'art, les problématiques soulevées par cette difficulté de définition et la méthodologie adoptée pour ce travail seront présentées en détail. Une seconde partie s'orientera vers la présentation des genres interactifs et des œuvres permettant de les illustrer. Les résultats obtenus suite à l'analyse des discours entourant chaque œuvre et l'analyse de leur interactivité permettra ensuite d'effectuer une proposition de placement pour chaque genre sur le spectre de l'interactivité. Enfin, une dernière partie développera les logiciels dédiés à la création d'histoires interactives. J'ai fait le choix de les intégrer à la suite des genres interactifs du fait qu'il ne s'agit pas de logiciels ayant donné lieu à la création de ces genres, puisqu'au contraire ils sont apparus suite à la démocratisation de ces derniers. A nouveau, les résultats obtenus lors de l'analyse des discours les entourant et l'analyse de leur interactivité permettra de faire une proposition de placement de chaque logiciel sur le spectre.

² Idée proposée par Martin Ringot dans son article "De la littérature numérique au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive" (2018)

Cadre théorique de la recherche

Le récit narratif est-il forcément linéaire ?

Qu'est-ce qu'un récit, qu'est-ce qu'une narration ?

La définition du récit proposée par le CNRTL³ est “une présentation (orale ou écrite) d'évènements (réels ou imaginaires)”. Pour le domaine littéraire, le concept de narration s'ajoute puisque le récit y est défini comme une “œuvre littéraire narrant des faits vrais ou imaginaires”. Au regard de ces deux définitions, le récit serait ainsi une entité générale où des événements possédant une logique et un sens s'enchaînent les uns après les autres. Consultons ensuite la définition de la narration qui est, toujours selon le CNRTL, la “relation détaillée, écrite ou orale (d'un fait, d'un événement)”. Pour le domaine littéraire, la narration devient un “récit développé dans une œuvre littéraire; un exposé détaillé de la suite de faits et d'actions constituant l'intrigue (d'une œuvre littéraire)”. La narration serait donc une forme plus avancée du récit qui incluerait une quantité de détails plus importante, permettant un réel développement des événements, lesquels forment ensemble l'intrigue. On retrouve cette relation hiérarchique dans la définition littéraire de la narration qui précise qu'il s'agit d'un “récit développé”.

Face à ces définitions hiérarchisant les deux concepts, certains théoriciens de la littérature viennent au contraire distinguer récit et narration en deux entités non pas liées mais interdépendantes l'une avec l'autre et sur le même plan d'importance. Paul Ricoeur et Gérard Genette définissent en effet le récit comme un signifiant structurant dont la fonction est d'organiser les rapports entre l'histoire (la diégèse) et la narration (la production), qui seraient les deux plans sur lesquels se construit un texte narratif (Genette 1976; Ricoeur 1983). Le récit se définirait plus précisément comme “la représentation d'une suite d'évènements (...) par le moyen du langage” en prenant en compte sa dimension textuelle et énonciative : un texte grammatical structuré avec un début et une fin ainsi qu'un dialogue entre le narrateur qui raconte et le lecteur qui écoute (Genette 1976).

La relation entre le récit et la narration n'est donc pas unique et peut-être interprétée de différentes manières et il ne convient pas de s'attarder sur ce point car il mériterait une analyse approfondie qui s'éloignerait du sujet de ce mémoire. Ce qu'il faut retenir de ce constat est qu'un élément reste commun aux deux approches décrites précédemment : la linéarité du texte. On retrouve en effet dans les deux cas une notion de début et de fin ainsi que l'enchaînement logique d'une suite d'évènements. Cette linéarité ancrée dans les définitions d'un texte et d'une narration sont remises en question car un texte littéraire n'est pas forcément linéaire, bien que cette représentation en soit la plus courante.

³ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales

La tabularité : un aspect du texte narratif oublié

Dans l'esprit commun, si l'on parle d'un texte narratif ou d'un récit, il est instinctif de penser à un ensemble de mots possédant une cohérence, une continuité et une durée, autrement dit, une linéarité. On a pu la constater au sein des définitions du récit et de la narration, mais on peut également l'observer plus concrètement au sein des récits avec les prologues et épilogues qui marquent le début et la fin des événements qui sont exposés dans l'œuvre. Cette suite logique relèverait "de l'adaptation sur un plan spatial de la temporalité linéaire de l'oral" (Florea 2009), à laquelle s'ajoutent des siècles de tradition textuelle linéaire qui nous font penser le texte comme tel. Pourtant, l'étymologie du mot texte vient du participe latin *textus* qui signifie le tissage, l'entrelacement ou encore le tressage, ce qui "suppose le jeu de plusieurs fils sur une trame donnée et par leur retour périodique, la possibilité de créer des motifs" (Vandendorpe 1999). Ainsi, la tabularité, soit le fait de proposer une lecture discontinue par blocs hétérogènes et permettant au lecteur d'évoluer comme il le souhaite au sein du récit, est ancrée dans l'origine même du terme "texte" (Laufer 2018; Florea 2009; Vandendorpe 1999).

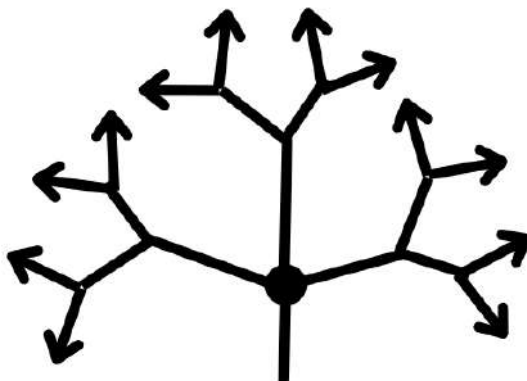
Si la création textuelle est traditionnellement linéaire, des expérimentations de tabularité ont été effectuées dès le XV^{ème} siècle. En effet, la combinatoire littéraire, un procédé de combinaison plus ou moins aléatoire de mots ou phrases, devient une source de fascination pour les écrivains et poètes : le rhétoricien Jean Meschinot utilise ce système pour composer les *Litanies de la Vierge* (1461-1464). On y retrouve une non-linéarité d'une part avec la possibilité de lire les vers de manière rétrograde, mais aussi de permuer les vers rimants ensemble, ces deux procédés pouvant eux-mêmes se combiner. Ultérieurement, au XVII^{ème} siècle, Quirinus Kuhlmann, poète baroque allemand, compose un poème de quatre strophes au sein duquel "certains mots peuvent permuer de toutes les façons possibles, permettant de générer 6 227 02 800 poèmes à partir du poème initial" (Bootz, Leonardo/Olats 2006).

En ce qui concerne les récits narratifs, une première tentative de tabularité est réalisée en 1759 par Laurence Sterne dans son récit *Life and opinions of Tristram Shandy*. Il présente son œuvre comme un essai d'autobiographie mais encourage le lecteur à naviguer entre les chapitres de façon aléatoire, donc tabulaire. La pratique se démocratise plus récemment, au XX^{ème} siècle, d'abord par l'éditeur américain *Doubleday* qui publie dès 1958 des ouvrages didactiques où le lecteur choisit l'ordre de sa lecture. En France, Raymond Queneau expérimente cette forme d'interactivité entre le lecteur et l'œuvre avec *Un conte à votre façon* (1967), composé de vingt et un fragments numérotés au sein desquels le lecteur fait son choix d'ordre de lecture (Bouchardon 2012; Bootz 2017). La popularité de cette littérature narrative tabulaire, dite interactive, prend de l'ampleur dans les années 1980 avec les "gamebook", livre-jeu en français, plus connus aujourd'hui sous l'expression "Livres dont vous êtes le héros". Ces ouvrages

permettent au lecteur d'accéder à différents chemins narratifs au sein d'un même ouvrage selon leurs choix. Deux types de livres-jeux existent⁴ :

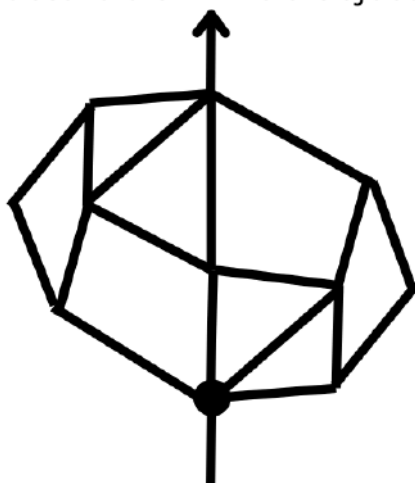
- Les livres dits "divergents" ont une structure ressemblant à un arbre : la situation initiale ouvre plusieurs choix dont chacun d'entre eux modifie le déroulement de l'histoire afin d'accéder à différentes fins.

Structure d'un livre divergent



- Les livres dits "à objectifs" au contraire ont une structure pouvant s'apparenter à l'image d'un muscle : la situation initiale pose un objectif que le lecteur doit atteindre, et tous les cheminements reviennent vers celui-ci.

Structure d'un livre à objectif



Toutes ces formes de récit mettent en avant la possibilité d'une interaction entre le lecteur et le support, qu'elle soit par manipulation physique de l'ouvrage (aléatoire ou guidée) ou par des possibilités internes au texte. Cette interactivité, élément central de ce qu'est le récit interactif numérique, se doit d'être étudiée plus en détail.

⁴ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Livre-jeu>

L'hypertexte : aux origines de l'interactivité sur écran

Avant de se plonger dans l'interactivité de la littérature numérique en elle-même, il est nécessaire de faire une présentation de la technologie qui est à l'origine d'un certain nombre de formes interactives au format numérique : l'hypertexte, une technologie issue d'un "rêve de l'illimité" et de "mémoire infinie" (Cauvin 2001) bien plus ancien que l'invention de l'ordinateur. Au XX^{ème} siècle, Paul Otlet préfigure l'hypertexte ainsi que l'ordinateur individuel en imaginant avec Henri Lafontaine la "station de travail du chercheur" (1934), une station de travail multimédia également appelée la "Mondothèque". Celle-ci propose un outil qui cible l'information contenue dans les ouvrages plutôt que le contenant du livre en lui-même (Le Deuff 2015). Quelques années plus tard, en 1945, Vannevar Bush, ingénieur au MIT, s'inspire des travaux de Paul Otlet et conçoit le MEMEX (*MEMory EXtender*), un ordinateur analogique fictif relié à une bibliothèque, permettant à son utilisateur non seulement de naviguer dans les informations qu'il contient, mais également d'établir des liens entre elles et de les manipuler en créant automatiquement des références entre les différents documents et médias (Vignaux 2003; Cauvin 2001; Bootz, Leonardo/Olats 2006). Ces deux modèles vont permettre à Ted Nelson, sociologue américain considéré comme le pionnier de l'histoire des technologies de l'information, de présenter au cours d'un colloque le terme hypertexte en 1965 :

"Let me introduce the word "hypertext" to mean a body of written or pictorial material interconnected in such a complex way that it could not conveniently be presented or represented on paper. (...) Such a system could grow indefinitely, gradually, including more and more of the world's written knowledge." (Nelson 1965)

On retrouve dans cette présentation la dimension non-linéaire que propose l'hypertexte avec son incapacité à être représentée sur papier, mais également à pouvoir indéfiniment se développer et s'enrichir. Ce terme a donné naissance à de nombreux dérivés (hypermédia, hyperdocument, etc.) mais celui qui retient notre attention est celui d'hyperlien. Un "*hyperlink*", dans sa version originale, désigne le lien qui connecte les informations entre deux fragments hypertextuels. À terme, les deux concepts vont prendre comme définition qu'un hypertexte est un ensemble de "blocs d'informations textuelles (appelés nœuds) liés les uns aux autres par des liens, appelés hyperliens, de sorte que leur consultation (la navigation) permet à l'utilisateur de passer d'un nœud à l'autre par activation du lien qui les unit". Un hypermédia est par extension "un hypertexte qui peut inclure d'autres médias que du texte (images, sons, vidéos, etc.)". (Bootz, Bouchardon, Cauvin, Vandendorpe). Cette technologie est le fondement du web que nous connaissons aujourd'hui.

L'apparition de l'hypertexte a soulevé de nombreux débats au sein de la sphère scientifique autant que littéraire. Jean Clément, spécialiste de l'hypertexte depuis 1994, écrit qu'il est "apparu comme une tentative de déconstruction du

texte, (...) une libération des contraintes et des artifices de la rhétorique classique subordonnée à la linéarité du discours” (Clément 2003). L'exemple le plus notable de cette division est la confrontation dans les années 1990 entre les théoriciens de la convergence et leurs opposants. Les premiers défendent une antithèse qui oppose le texte, relevant de l'imprimé, clot, linéaire, porteur d'une culture légitime et contrôlé par un auteur, à l'hypertexte, relevant de l'informatique, ouvert, fragmentaire, favorisant l'appropriation multiple (Bouchardon, Vandendorpe). En parallèle, leurs opposants soulignent la forte présence de la tradition des formes écrites dans l'organisation visuelle et architecturale de l'hypertexte, ne permettant alors pas d'établir une réelle antithèse entre les deux concepts. Le positionnement de l'hypertexte par rapport au texte est donc sujet à plusieurs interprétations et encore aujourd'hui, la question de la relation entre le texte et l'hypertexte est encore effective (Florea). Cette vaste réflexion s'éloigne cependant du sujet principal de ce mémoire; dirigeons nous désormais vers la définition de l'interactivité au sein de la littérature numérique.

Hypertexte, littérature numérique et interactivité : des concepts liés

Ce que l'on a plus tard appelé la “révolution hypertextuelle” s'opère en même temps que l'émergence de la littérature numérique, une nouvelle forme littéraire qui s'est établie lors de l'apparition de l'informatique et s'est emparée des supports technologiques à des fins de création. La littérature numérique se définit comme “toute forme narrative ou poétique qui utilise le dispositif informatique comme médium et met en œuvre une ou plusieurs propriétés spécifiques à ce médium” (Bootz, Leonardo/Olats 2006). Le numérique est donc un dispositif unique dans la communication entre l'auteur et le lecteur : les œuvres numérisées ou retranscrites en typographie numérique ne sont pas de la littérature numérique puisqu'elles n'utilisent pas des propriétés spécifiques à l'informatique. Dans son ouvrage *Littérature numérique : Le récit interactif* (2009), Serge Bouchardon explique que la littérature numérique se construit sur une tension, une “jonction des lettres et des chiffres”, et qu'elle est une littérature en pleine construction, qui se cherche et qui est encore émergente : le corpus d'œuvres produites est encore en évolution, peu étendu et n'ayant qu'une faible visibilité au sein des critiques et pour le public.

Littérature numérique et hypertexte ont bouleversé la perception de la littérature et de la lecture qui existaient jusqu'alors : le parcours unique se transforme en parcours multiple avec la possibilité d'une manipulation infinie de fragments. Le support du papier (limité) devient un écran ayant des possibilités illimitées (Cauvin 2001; Laufer 2018) et une nouvelle figure de “lecteur-auteur” actif apparaît (Bootz 2017; Vandendorpe 1999). Toutes ces nouveautés mèneront à de nombreuses critiques, craintes et questionnements sur les nouvelles formes littéraires numériques : certains les définissent comme une “pseudo-lecture”

(Tréhondart 2015), d'autres encore soulèvent des théories sur la mort imminente de l'auteur au profit d'une création autonome de la machine⁵ (Clément 2001).

L'interactivité est "certainement considérée comme la propriété la plus caractéristique des œuvres numériques mais sa définition est sujette à des controverses" (Bootz, Leonardo/Olats 2006). Jean-Louis Weisberg la définit comme "une propriété de l'œuvre inscrite dans le programme [qui] correspond à sa capacité de provoquer et répondre à une activité physique du lecteur". Jean-Louis Boissier l'élargit à la "propriété que possèdent les divers composants de l'œuvre de réagir et communiquer entre eux". Philippe Bootz, quant à lui, préfère proposer l'interactivité "comme une propriété de la relation qui s'instaure entre le lecteur et le programme (...), une capacité donnée au lecteur et une obligation pour le programme" (Bootz, Leonardo/Olats 2006). Cette définition rejoint celle de Serge Bouchardon : la "programmation, plus ou moins ouverte, des interventions du lecteur, lesquelles entraînent une réponse du dispositif" (Bouchardon 2009). Plus récemment, Roger Laufer revient à la forme la plus simple de l'interactivité, la définissant comme "l'intervention du lecteur sur l'objet qui lui est proposé" (Laufer 2018). Le constat de cela est que l'interactivité, lorsqu'il s'agit de formes littéraires numériques, reste un concept ne possédant pas une définition figée : il s'agit d'un acte du lecteur sur l'objet et cet objet réagit à cet acte, cependant les différents degrés permettant d'ancrer ces actes et réactions du support comme de l'interactivité ne sont pas formellement définis, un flou que l'on va retrouver de manière plus générale autour des genres interactifs numériques en eux-mêmes.

Le récit interactif numérique : une chimère terminologique

Un concept aux frontières et à la définition floues

Au cours de mes lectures, j'ai pu constater l'inexistence d'une définition claire d'un récit interactif ni dans des dictionnaires ou plus généralement sur le web, ni dans la littérature scientifique. On peut cependant trouver des caractéristiques étant associées aux récits interactifs, par exemple :

- "Une partie de l'énonciation de l'histoire est déléguée au destinataire, le sollicitant à certains moments pour faire un choix entre différents cheminements discursifs et narratifs" (Barboza 2006).

⁵ Aujourd'hui, ces questions redeviennent d'actualité avec l'émergence de l'intelligence artificielle dans le monde de l'édition, les grands groupes commençant à utiliser l'IA pour créer des couvertures de livres et certains auteurs pour co-écrire des romans, fournissant les scénarii et parfois même des paragraphes entièrement rédigés selon le style désiré.

- “Récit interactif = histoire + narration + interactivité (liée à un dispositif informatique)” ainsi qu’une “jonction entre l’activité de narrateur et de lecteur” (Bouchardon 2009).

On retrouve dans ces deux exemples le caractère essentiel de l’action du lecteur (interaction) sur le sujet (narration) et sur l’objet de sa lecture (l’écran). Il devient un “acteur de ses choix” au cours du récit, mais également un “opérateur participant à un dispositif narratif”(Barboza 2006). A cette définition, Roger Laufer, professeur des universités en sciences de l’information spécialisé dans les hypertextes et les œuvres interactives, ajoute une autre dimension. Il expose que la création d’une œuvre de fiction interactive fait intervenir trois éléments : l’audio (ambiance sonore), le scripto (scénario/narration) et le visuel (hypermédias, interactions) (Laufer 2018). L’ambiance sonore impliquant un support permettant la production du son, et en plus du travail de narration et d’interaction, un travail de composition musicale, ce qui ouvre la définition du récit interactif du simple hyperlien vers une interface complexe qui surpassent largement la simple création littéraire. Tous ces éléments rejoignent la définition de l’interactivité que l’on a pu explorer précédemment, mais on peut constater que les critères de l’interactivité s’appliquent à des supports très larges, allant de la simple interaction sur du texte vers l’interaction au sein d’un univers multimédia complexe. Du fait qu’une définition stricte n’existe pas à ce jour, un exposé des caractéristiques littéraires et techniques du récit interactif permettra d’apporter davantage d’éléments de compréhension de ce genre aux contours si flous.

Intrigue, personnages et cadre spatio-temporel dans un récit interactif

L’élément indispensable d’un récit, qu’il soit interactif ou non, est l’intrigue, soit le fil conducteur qui établit le lien entre les différents événements proposés au sein de la narration. Au sein d’un récit classique, la linéarité implique que les suites d’actions sont irréversibles et que leur sens vient du fait qu’elles se suivent. La linéarité du support crée pour l’intrigue une continuité dans l’enchaînement pour le lecteur comme pour le narrateur. Selon Aristote, l’unité du récit est même donnée par le fait qu’il soit clôturé et pour un certain nombre de critiques, l’absence de fin unique dans le récit interactif en fait un échec (Bouchardon 2009). Au sein d’un récit interactif, cette linéarité n’existe pas au profit d’une structure évolutive et pouvant prendre différentes formes que j’expliquerai plus en détail dans une prochaine partie. Pour autant, la continuité de l’intrigue et de la narration reste présente. Du point de vue de la diégèse, soit de l’histoire racontée, le narrateur et le lecteur au sein du récit interactif conservent une cohérence continue dans leur expérience face à l’œuvre, bien que l’on puisse y construire son propre parcours et accéder à différentes fins (Bouchardon 2009).

Le récit interactif opère aussi une dénaturation des personnages puisqu’ils ne sont plus une entité unique mais un ensemble de facettes qui se dévoilent

selon les choix effectués : “La complexité du personnage ne se ressent plus dans une peinture globale de son portrait mais plutôt dans la représentation progressive des possibles (parfois contradictoires) de sa personnalité.” (Bouchardon 2009). En effet, une même histoire dont les choix diffèrent peuvent permettre de découvrir des aspects différents d'un même personnage tandis qu'une narration classique ne permet le dévoilement que d'un seul possible du personnage. Le cadre spatio-temporel subit cette même évolution puisque le récit interactif peut permettre d'explorer l'espace de manière plus ou moins avancée : il peut s'agir simplement de choix de directions proposés lors des hyperliens, ou bien d'une exploration réelle du personnage dans l'espace avec l'aide d'un périphérique de contrôle (clavier/souris, manette de jeu). Ces différentes explorations (personnages, espace, temporalité) ne sont pas possibles au sein d'un récit linéaire classique puisque le narrateur possède un pouvoir total et surtout unique sur le cours de l'histoire.

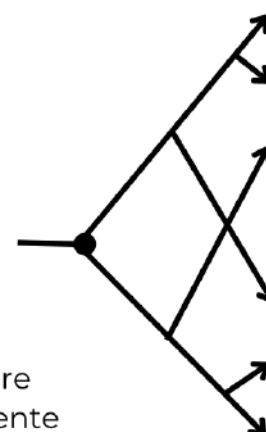
Structures et interactivités possibles d'un récit interactif

Les récits interactifs numériques n'ont pas un format de référence, cependant on retrouve plusieurs structures qui sont récurrentes dans les genres interactifs. Serge Bouchardon en met en avant deux types dans son ouvrage *Le Récit Interactif* (Bouchardon 2009) :

- La structure “combinatoire” relie de façon aléatoire tous les fragments d'une œuvre. Ce type de structure dans le cadre de récits interactifs reste très rare bien qu'il ait été exploré.
- La structure “arborescente” propose au minimum deux parcours, ce qui permet au lecteur de choisir l'évolution de l'histoire et de ses possibles, un rôle qui est traditionnellement attribué au narrateur.

Dans l'ouvrage “Écrire un scénario interactif” (Pierre Lacombe, Gabriel Féraud, Clément Rivière 2019), plus de détails sont apportés sur la diversité des types de structures où l'on peut constater un degré plus ou moins fort d'interactivité :

- On retrouve d'abord la structure “arborescente” évoquée précédemment, qui est la forme la plus complexe puisqu'elle fonctionne sur des choix provoquant des points de non-retour qui impactent l'intrigue et permettent une interactivité totale. Cette structure correspond à la structure divergente des livres-jeu.⁶
- Ensuite, la structure “conditionnante” qui, comme son nom l'indique, vient induire certains choix (plus ou moins majeurs) afin

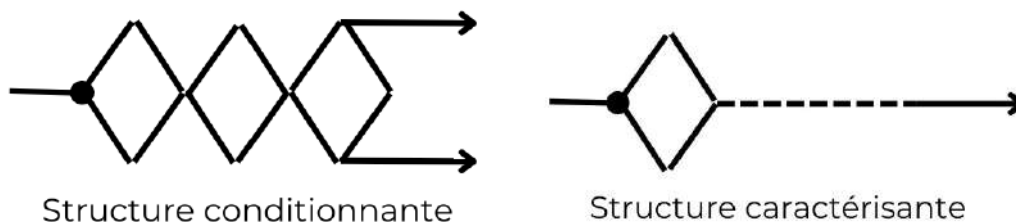


Structure
arborescente

⁶ Voir partie “La tabularité : un aspect du texte narratif oublié.”

d'alléger l'arborescence. Le point clé de cette structure est alors de maintenir le bon équilibre entre choix et conditionnements afin de maintenir l'illusion.

- Enfin, la structure “caractérisante” est une forme dans laquelle les choix d'action n'ont pas réellement d'impact sur l'intrigue. Elle se rapproche de la structure à objectif des livres-jeu. Ce type de structure ancre davantage les choix d'interactions dans les dialogues, permettant une personnalisation du personnage et une exploration plus poussée de sa psychologie.



Serge Bouchardon développe l'idée qu'il existe trois types d'interactions au sein des récits interactifs qui se divisent comme suit :

- Une interactivité de navigation au sein de laquelle le lecteur accède à un parcours (dont l'outil est la navigation hypertextuelle).
- Une interactivité de manipulation au sein de laquelle le lecteur manipule le contenu à l'écran (dont l'outil est le support d'affichage).
- Une interactivité d'introduction de données au sein de laquelle le lecteur produit lui-même du contenu.

Ces interactions sont “proposées comme des prises que le lecteur a sur le récit (...) [et] l'auteur peut jouer sur l'évidence de ces prises en les rendant plus ou moins visibles” (Bouchardon 2009), ce qui force le lecteur à réfléchir à la manière dont ses actions sur et avec le dispositif sont plus ou moins régies par l'auteur. Le couplage action/comportement est le ciment d'un récit interactif et celui-ci s'observe d'autant plus sur les supports numériques où chaque page-écran peut proposer à la fois une prise en charge et un contrôle de la part du lecteur. De ce fait, un récit interactif est très souvent multimédia et il devient alors une “unité intersensorielle” (Bouchardon 2009) au sein de laquelle la vision est liée à l'expérience tactile et sonore, et réciproquement.

Tous ces éléments sur les récits interactifs permettent de comprendre plus en détail certains aspects techniques et littéraires du récit interactif, cependant le flou qui entoure les bornes du récit interactif persiste. On constate en effet que le terme englobe d'une part les œuvres utilisant une simple interaction via des hyperliens, d'autre part les œuvres interactives composées non seulement du texte, mais également de visuels et d'audio. Cela pose la question du domaine auquel appartiennent les récits interactifs. En effet, la première situation semble davantage s'orienter vers la littérature numérique tandis que la seconde, multimédia et animée, tend davantage vers le genre du jeu vidéo.

Problématique et corpus de recherche

Ambiguïté autour du domaine auquel appartiennent les récits interactifs

La partie précédente a mis en avant le flou autour de la définition d'un récit interactif et ses types d'interactions, ce qui nous emmène vers la problématique plus générale de son domaine d'appartenance. Peut-on l'assimiler à de la littérature numérique ? Appartient-il au contraire au domaine du jeu vidéo ? Est-ce un nouveau domaine dont les bornes sont encore indéfinies ? Serge Bouchardon démontre la tentation des récits interactifs pour le jeu et soutient que la littérarité n'est pas discriminante pour différencier récit interactif et jeu vidéo. La frontière principale selon lui est celle de l'histoire racontée (récit interactif) face à l'histoire jouée (jeu vidéo). L'auteur affirme que "le jeu vidéo ne fait pas intervenir le narrateur", et que le joueur participe directement à l'histoire sans qu'il n'y ait de narration. Cependant, cela est remis en question du fait qu'il existe de nombreux jeux vidéos narratifs au sein desquels l'histoire est narrée tandis que le joueur progresse dans l'histoire : *King's Quest* (développé par Sierra On-Line) ou encore *Never Alone* (développé par Upper One Games) pour ne donner que quelques exemples (Gestin 2016). Cette porosité du genre entre jeu et littérature se retrouve également au sein des écrits scientifiques en eux-mêmes. Par exemple, dans l'ouvrage *Écrire un scénario interactif*, les auteurs affirment que "même si votre histoire interactive prend corps dans un livre, on parlera de joueuse et non de lectrice" (Pierre Lacombe, Gabriel Féraud, Clément Rivière 2019).

De plus, certains genres de récits interactifs font apparaître très clairement cette ambiguïté entre les supports : les "fictions interactives" sont associées à l'univers du jeu vidéo puisque le terme est hérité de l'anglais *interactive fiction* de Robert Lafore. Une fiction interactive selon Wikipédia "désigne les jeux informatiques représentés textuellement" et offrant au lecteur des choix influant sur son aventure. Or, si l'on confronte cela aux hyperfictions, "un récit sur ordinateur proposant une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens, permettant à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d'un même récit" (Bouchardon 2012), on constate que les deux sous-genres possèdent des caractéristiques similaires : un texte proposant une histoire narrative, ancré dans un visuel textuel et qui offre au lecteur une liberté d'action sur l'intrigue à travers l'activation de choix sous forme d'hyperliens. Martin Ringot affirme en ce sens qu'une "distinction liée à la forme du médium n'est plus pertinente, tant la littérature et le jeu vidéo ont connu des mutations formelles qui ont contribué à brouiller ces distinctions", ce qui conforte cette observation qu'il n'existe pas à ce jour un réel cadre permettant d'assigner un domaine précis aux récits interactifs.

Problématiques, corpus et objectifs de la recherche

Cette difficulté de définir si les récits interactifs appartiennent davantage au jeu vidéo ou à la littérature numérique est le point de départ de mon travail de recherche. Dans son article *De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive*, Martin Ringot propose le concept de “spectre de la narration interactive” qui permettrait de mieux comprendre la singularité des genres interactifs et de les visualiser de manière moins binaire entre littérature numérique et jeu vidéo. Il propose d'utiliser comme élément structurant du spectre le contact de l'oeuvre avec son interacteur et ainsi de se baser sur trois des quatre niveaux d'interactivités mis en avant par Eric Zimmerman, enseignant et créateur de jeux vidéos :

- Interactivité cognitive : l'activité interprétative de l'acte de lecture.
- Interactivité fonctionnelle : les gestes et actions de l'utilisateur sur l'objet sans que ces actions n'altèrent l'état du texte.
- Interactivité explicite : la prise en compte des actions de l'utilisateur qui modifient l'état du récit (Zimmerman 2004).

Mon objectif dans ce mémoire est de réaliser cette proposition et de l'enrichir, d'abord en ajoutant un second élément d'analyse pour ce spectre : une étude des discours produits par les différents acteurs entourant les genres interactifs. De plus, je souhaite compléter ce corpus de genres interactifs narratifs avec une sélection de logiciels dédiés à la création d'oeuvres interactives narratives. L'étude de ce corpus se fera d'abord à travers une analyse des discours, afin de constater comment les concepteurs les définissent, quel est le vocabulaire utilisé en leur sein mais également quels sont les termes mis en avant par les dictionnaires, wikis et internautes à leur sujet. Ensuite, le corpus sera étudié d'un point de vue plus technique, analysant les fonctionnalités concrètes des genres et logiciels à travers trois niveaux d'interactivités basés sur ceux d'Eric Zimmerman. L'interactivité cognitive analysera à quel degré le support cherche à effacer l'interface afin de permettre une identification symbolique à l'objet livre. L'interactivité fonctionnelle permettra de constater quelles sont les possibilités de manipulations autres que celles du texte (par exemple, entrer des commandes, se déplacer dans un environnement spatial). Enfin, l'interactivité explicite permettra d'étudier à quel point les actions de l'utilisateur influent sur la narration et le récit et permettra notamment de situer les genres et logiciels sur les trois niveaux de structures interactives évoqués précédemment : la structure caractérisante, conditionnante et arborescente. Ce référentiel commun permettra ainsi de positionner la sélection de genres et outils sur un spectre final de l'interactivité.

Le sujet de ma recherche sera donc d'étudier en détail les discours et les caractéristiques interactives de ce double corpus afin de situer chaque genre et chaque outil sur un spectre allant de la littérature numérique au jeu vidéo. Ces deux bornes ne doivent pas être entendues telles qu'elles sont définies dans la

littérature analytique : il ne s'agit non pas d'objets, mais de modèles théoriques permettant une structuration du spectre. Afin de définir ces modèles théoriques, je me suis appuyée sur les propositions de distinctions qu'opère Martin Ringot : le jeu vidéo est "quelque chose que l'on regarde" tandis que la littérature "reste liée à son aspect scriptural et son interacteur est avant tout un lecteur". Il y aurait donc pour la littérature numérique une narration possible uniquement "par l'intermédiaire de la parole écrite, là où le jeu vidéo emploierait différentes formes médiatiques, laissant le texte de côté" (Ringot 2018). Ce travail d'analyse et de création d'échelle prendra donc en compte les hypothèses de modèle suivantes :

- La littérature numérique est un modèle centré sur un lecteur et sur un format narratif textuel et non multimédia. Elle consiste à utiliser l'outil informatique pour enrichir les possibilités du texte littéraire, tout en conservant l'essence de celui-ci. Elle reprend donc jusqu'à une certaine mesure les codes du livre, adaptés à un environnement numérique de lecture. La littérature numérique fait apparaître une faible interactivité fonctionnelle et une grande interactivité cognitive.
- Le jeu vidéo est un modèle centré sur un joueur et dont l'interactivité n'est pas uniquement textuelle mais multimédia. Si une narration est effectivement présente, son approche est davantage immersive, avec la possibilité d'interagir sur son environnement et d'effectuer des actions au sein de cet espace. La lecture n'en est donc qu'une facette n'étant pas obligatoirement présente. Le jeu vidéo fait apparaître une faible interactivité cognitive et une grande interactivité fonctionnelle.

Ma réflexion sera guidée par la problématique principale suivante : à travers l'analyse d'un corpus de genres interactifs et de logiciels dédiés à leur création, est-il possible d'obtenir des indices permettant de les relier à la littérature numérique ou au jeu vidéo ? D'autres questionnements vont également structurer ce travail : que révèlent les discours entourant les œuvres interactives et les logiciels qui leur sont dédiés quant à la perception du genre auquel ils appartiennent (jeu vidéo ou littérature numérique) ? Les œuvres interactives et leurs logiciels de création peuvent-ils effectivement être classés soit dans le domaine de la littérature numérique, soit dans celui du jeu vidéo, ou bien appartiennent-ils à un entre-deux qui les rapproche plus ou moins de l'un ou de l'autre ? Enfin, est-il possible de proposer une échelle finale qui soit représentative des discours et des caractéristiques techniques sur la question du genre des œuvres et logiciels faisant partie de l'univers des récits interactifs ?

Mon hypothèse principale est que le spectre sera bien plus binaire pour les genres interactifs que pour les outils de création, et que ce sont ces derniers qui vont montrer la grande diversité des niveaux d'interactions. En effet, certains des sous-genres présentés entrent effectivement au sein du genre de la littérature

numérique ou du jeu vidéo. Les jeux narratifs auxquels j'ai pu jouer⁷ entrent selon moi davantage dans le jeu vidéo où l'on est un réel joueur au sein d'une interaction qui utilise le multimédia et des outils de contrôle propres au jeu vidéo (manette, clavier/souris). Autre exemple, les hyperfictions, narrations interactives uniquement basées sur le textuel et sur de l'interaction à l'échelle de l'hypertexte, correspondent à l'inverse totalement à de la littérature numérique et sont même présentées comme l'un de ses sous-genres. D'autres genres seraient davantage hybrides tels que les jeux textuels et les *visual novels*. Pour les outils au contraire, ces frontières seraient bien plus floues du fait qu'ils semblent tous proposer des formes d'interactivité différentes et à plusieurs niveaux de complexité. Il sera, selon mon hypothèse, bien plus complexe de les situer sur le spectre que le corpus de genres interactifs.

Méthodologie adoptée pour l'analyse des deux corpus

La première étape méthodologique a été de constituer un corpus de genres interactifs, ainsi qu'un corpus de logiciels dédiés à la création de récits interactifs. Le premier corpus a été constitué grâce à des genres évoqués en exemples au sein de la littérature scientifique à laquelle j'ai été confrontée au cours de mes recherches, tandis que le second a été créé suite à des recherches personnelles. Je m'attarderai plus en détail sur la méthodologie de choix des éléments de mon corpus et leur description dans les prochaines parties et me concentrerai ici davantage sur mon outil d'analyse. Afin de répondre aux questionnements et pour englober d'une part l'analyse de discours, de l'autre l'analyse fonctionnelle des niveaux d'interactivités, j'ai fait le choix de créer une grille d'analyse⁸ commune pour les deux corpus, ce qui permettait de conserver un référentiel commun et ainsi garder une unité de référence pour justifier les placements sur le spectre de l'interactivité final. Pour illustrer les genres interactifs, qui ne peuvent pas réellement être analysés sans faire appel à des exemples concrets, j'ai sélectionné deux œuvres représentatives de chacun d'entre eux afin de permettre une analyse concrète des discours les entourant, de leurs fonctionnalités et de leurs niveaux d'interactivité.

En ce qui concerne les critères spécifiques de cette grille, j'ai d'abord utilisé pour l'analyse fonctionnelle les trois niveaux d'interactivité évoqués précédemment (cognitive, fonctionnelle, explicite). Afin de pouvoir situer sur le spectre les différents éléments du corpus, une échelle provisoire allant de la littérature numérique au jeu vidéo permettait de proposer un résultat au regard des éléments constatés. L'analyse de discours était moins évidente puisqu'il fallait que les critères d'analyse puissent être appliqués non seulement pour les logiciels de création, mais également pour les œuvres interactives. Tout d'abord, il

⁷ On note ici l'utilisation instinctive du terme jouer en ce qui concerne ce genre interactif.

⁸ Cf. annexes

convenait de définir quels discours seraient étudiés, ce pour quoi trois discours-types se sont distingués :

- Le discours d'escorte produit par le concepteur de l'œuvre/logiciel.
- Le discours interne à l'œuvre/logiciel.
- Le discours des médias et/ou utilisateurs à propos de l'œuvre/logiciel.

Ces trois types de discours ont formé une base, que j'ai ensuite complétée par divers critères qui me semblaient englober en détail tous les éléments pouvant permettre d'observer la perception des genres et logiciels par les acteurs les entourant. Ces critères vont du très général, avec de simples termes descripteurs, au très spécifique avec le recherche de mots appartenant au lexique de la littérature numérique ou du jeu vidéo. Voici la liste des différents critères d'analyse de discours retenus, appliqués pour les trois discours-types que j'ai pu présenter ci-dessus :

- Les termes descripteurs utilisés.
- Les verbes utilisés
- Les termes propres à la littérature numérique constatés.
- Les termes propres au jeu vidéo constatés.
- Les termes utilisés pour définir les utilisateurs.
- Le genre d'œuvre assigné.
- Enfin une partie plus ouverte permettant d'indiquer tout autre élément significatif pouvant participer à l'analyse.

Les résultats obtenus individuellement pour chaque élément du corpus ont ensuite être confrontés afin de distinguer des convergences ou divergences, des perceptions ou des fonctionnalités s'orientant davantage vers la littérature numérique ou le jeu vidéo, pour ne citer que quelques exemples. Je ne m'attarderai pas plus sur ces résultats qui constituent le contenu des deux prochaines parties.

Les genres interactifs narratifs : discours et niveaux d'interactivités

Définition du corpus de recherche

Méthodologie adoptée pour la sélection des genres du corpus

Les œuvres interactives narratives sont la matière première de tous les questionnements que j'ai pu évoquer dans la précédente partie. Différents genres ont émergé de mes recherches, désignés avec plusieurs appellations : fictions hypertextuelles, hyperfictions, fictions interactives, jeux narratifs, jeux interactifs ou encore jeux textuels pour ne citer que quelques exemples. Pour constituer ce premier corpus, j'ai d'abord fait un travail de recherches préliminaires sur les définitions de chacun de ces termes et les exemples d'œuvres qui leur sont associés. Il fallait en effet que je puisse non seulement trouver des informations à propos des genres, mais également les manipuler à travers des œuvres concrètes afin de pouvoir en analyser les fonctionnalités et caractéristiques. Ce premier travail m'a permis de constater que cette diversité de termes se réduisait dès lors que l'on comparait leurs caractéristiques : par exemple, les fictions hypertextuelles et hyperfictions désignent la même chose. À l'inverse, j'ai pu observer que les termes "jeux narratifs" et "jeux interactifs", utilisés dans les médias pour définir certaines œuvres interactives, avaient une définition toute autre sur les wiktionnaires, qui ne correspondait pas du tout aux caractéristiques des œuvres affiliées par les médias. J'ai ainsi utilisé deux méthodologies pour faire le choix d'un corpus final :

- D'une part, utiliser les genres interactifs bien définis et dont je pouvais trouver une matière conséquente concernant l'historique du genre et ses œuvres phares. Les hyperfictions et *visual novels* ont été choisis avec cette méthodologie.
- De l'autre, pour les fictions interactives et les jeux narratifs, proposer une définition hypothétique issue de l'observation des caractéristiques majeures des exemples d'œuvres proposés par les médias.

Ainsi, mon corpus final se compose au total de quatre genres : les hyperfictions, les jeux textuels et fictions interactives, les *visual novels* et les jeux narratifs. Pour chacun d'entre eux, deux œuvres serviront de matériel concret pour l'analyse. Le choix de ces dernières s'est basé d'une part sur les œuvres accessibles gratuitement sur le web, de l'autre sur des œuvres que j'avais pu acheter pour mon usage personnel et sur lesquelles j'ai pu m'appuyer pour ce travail.

Présentation du corpus de genres interactifs

Les hyperfictions ou récits hypertextuels

L'hyperfiction, également appelée récit hypertextuel, a été le premier genre narratif utilisé par le monde littéraire afin d'expérimenter les nouvelles possibilités de créations avec l'outil numérique. Le récit hypertextuel est concrètement une fiction dont l'interactivité réside dans l'action de cliquer sur des liens hypertextes qui mènent à d'autres fragments de lecture. Il se définit comme "un récit sur ordinateur proposant une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens, permettant à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d'un même récit" (Bouchardon 2012). Visuellement, il s'agit donc d'un texte parsemé d'hyperliens qui permettent de continuer la lecture. Selon P. Bootz, il s'agit d'une "rencontre entre la question littéraire de la déconstruction narrative et une technique fondée sur le concept d'hypertexte dans lequel elle se reconnaît".

Fragment hypertextuel de Victory Garden de Stuart Moulthrop⁹

serious hypertext **VICTORY GARDEN** Eastgate Systems, Inc.

Thea's War

The war came to Dorothea Agnew as a great shock, a sudden tidal surge of reality. In spite of herself she had begun to think of the bu and even the Commonwealth of Tara -- which took some of the heat off her own case.

But now it had all come literally home, right into her living room. She and [Veronica Runbird](#) knelt like little kids too close to the scre toward sense.

So much of it seemed contrived, spectacular. She kept telling herself it was [only a movie](#), except it seemed to be another David Lynel military intelligence delivered by a bearded tough guy named "Wolf Blitzler." What did it mean? Had there been a coup de tube by the desk?

Ce genre a vu le jour aux Etats-Unis, dans les années 90, au format disquette/CD-ROM avant de se développer sur le Web. La première hyperfiction est *afternoon a story* de l'auteur américain Michael Joyce, réalisée avec le logiciel *StorySpace*¹⁰ en 1987. Le mouvement se déplace ensuite vers l'Europe et des œuvres francophones apparaissent : François Coulon crée *20% d'amour en plus* (1996), distribué en CD-ROM par les éditions Kaona (Cauvin 2001) et des tentatives d'impression en format papier sont tentées pour les plus grands succès, comme la publication de *La Malédiction du Parasol*, basé sur la fiction hypertextuelle *Apparitions inquiétantes* de Anne-Cécile Brandenbourger (Bouchardon). Pour illustrer ce genre au cours de mon analyse, j'ai fait le choix d'utiliser deux oeuvres considérées comme représentatives des hyperfictions :

⁹ Afin que le texte et les hyperliens le parcourant soient visibles, l'image est volontairement coupée sur la droite, ce qui explique que les phrases semblent déconstruites.

¹⁰ <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html>

- *I Have Said Nothing* de J. Yellowlees Douglas (1994)¹¹ : cette hyperfiction est une introspection presque philosophique sur la mort, qui prend source par la mort accidentelle des deux ex-compagnes du frère du narrateur. Au cours de sa lecture, le lecteur se retrouve plongé au sein d'une réflexion sur la mort, sur la perte de l'être cher et les traitements médiatiques qui entourent les accidents de voiture.
- *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1995)¹² : cette hyperfiction se déroule durant la guerre du Golfe de 1991 et prend la structure d'un jardin labyrinthique au sein duquel le lecteur obtient des informations sur le personnage d'Emily Runbird. Cette hyperfiction diffère de l'œuvre de J. Yellowlees Douglas du fait d'avoir au départ plusieurs entrées dans l'histoire. L'auteur a proposé une nouvelle version de cette œuvre en 2022¹³, mais l'interface ayant été volontairement changée et des graphismes ayant été rajoutés pour la moderniser, celle-ci ne sera pas utilisée dans le cadre de ce travail.

Les fictions interactive, ou aventures textuelles

Les jeux textuels, également appelés jeux vidéo en mode texte (*text-based game*), ont été développés dès les années 1970 et ont connu une certaine popularité jusqu'aux années 1990. Ils ont pour particularité de ne pas utiliser de graphismes, mais uniquement du texte qui apparaît dans une boîte de commande. Contrairement aux hyperfictions qui ne nécessitent qu'une souris et un écran, les jeux textuels nécessitent un périphérique clavier puisque pour avancer dans la narration, l'utilisateur doit entrer manuellement par écrit ce qu'il souhaite faire. Pour ce travail, je vais notamment m'axer sur un genre de jeu textuel que j'ai pu rencontrer fréquemment au sein de la littérature scientifique : les fictions interactives (ou aventures textuelles). Ce sous-genre des jeux textuels se distingue par la description d'un monde à travers une narration, au sein duquel l'utilisateur peut évoluer grâce à des commandes simples. Il peut s'agir par exemple d'actions de déplacement (GO NORTH, FOLLOW THE PATH), de combat (ATTACK, DEFENSE) ou encore d'actions liées aux sens (LOOK AT THE TREE, TAKE APPLE). En cas de lacune dans l'écriture de l'action, celle-ci n'est pas prise en compte par le logiciel qui la considère comme une erreur. Il y a donc nécessité de la part de l'utilisateur de prendre connaissance ou de découvrir par lui-même les différentes commandes existantes afin d'avoir les outils pour manipuler le jeu sans encombre. N'ayant pu trouver de définition précise de ce terme, afin de cadrer le travail de recherche, ce terme sera défini par l'hypothèse suivante dans ce travail : une fiction interactive est un jeu textuel caractérisé par une narration interactive rendue possible grâce à la possibilité d'effectuer des actions sur

¹¹ https://www.norton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/i_have_said_nothing.html

¹² <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>

¹³ <https://www.victory-garden2022.com/titlePage.html>

l'environnement par la rédaction de commandes spécifiques (par l'intermédiaire d'un périphérique d'entrée -clavier-).

Interface de Counterfeit Monkey, en bleu la commande écrite (Emily Short)

Let's try to get a look around. I haven't been able to run our body without your help, but maybe now you're awake, it'll work better.

To get a look around, type LOOK and press return. If you do not want help getting started, type TUTORIAL OFF.

>Look

Back Alley

This isn't much, is it? Just the back sides of a couple of buildings, some peeling yellow paint, and not even much by way of windows to look in through. I think the place where we had the procedure done is just a block or two away, but I've already lost the door. I imagine they change it.

Les premières fictions interactives ont été créées lors d'expérimentations sur l'intelligence artificielle par certaines universités, se basant notamment sur les univers d'héroïc-fantasy de *Dungeons & Dragons* et les ouvrages de J. R. R. Tolkien. La toute première aventure textuelle populaire est *Colossal Cave Adventure* créée par Don Woods en 1977, qui est d'ailleurs le jeu ayant donné son nom au genre (*Text Adventure*). Dans les années 1980, l'entreprise *Infocom* fait des jeux textuels sa marque de fabrique et développe de nombreuses œuvres de ce genre, notamment *Zork* qui est aujourd'hui l'un des jeux de référence dans le domaine, avant un déclin à partir de 1986. Aujourd'hui, les fictions interactives sont avant tout des créations indépendantes ou amateurs, mais l'émergence de l'intelligence artificielle est en train de relancer le genre, avec par exemple *AI Dungeon*¹⁴ qui se base sur la technologie du *deep-learning* pour proposer à l'utilisateur un parcours personnalisé selon ses choix, entièrement généré grâce à l'IA (*Fiction interactive* 2023). Pour illustrer ce genre au cours de mon analyse, j'ai choisi deux oeuvres accessibles gratuitement en ligne :

- *Counterfeit Monkey*¹⁵ de Emily Short (2012) : cette fiction interactive a gagné différents prix et a su se faire une place parmi les œuvres populaires de ce genre. Il s'agit d'un huis-clos où l'utilisateur incarne un espion industriel infiltré dans une base secrète sur une planète éloignée, s'étant fait repérer

¹⁴ <https://beta.aidungeon.com/scenario/1r0T3TXT/new-adventure/play>

¹⁵ <https://ifdb.org/viewgame?id=aearuuxv83plclpl>

et étant en danger. Il doit alors réussir à s'enfuir de l'île avant de se faire capturer.

- *Escape from the deep*¹⁶ de John Blythe (2022) : ce thriller de science-fiction est un huis-clos dans lequel l'utilisateur se retrouve coincé au sein d'un vaisseau spatial et doit tenter d'en sortir par tous les moyens.

Les *visual novels* ou romans vidéoludiques

L'Office Québécois de la langue française définit le terme de roman vidéoludique comme un "jeu vidéo consistant à lire un récit littéraire accompagné d'illustrations et de musique en effectuant des choix qui influencent l'histoire". Le faux anglicisme¹⁷ *visual novel* est le plus courant pour désigner ce genre, ce terme sera donc privilégié pour le désigner au cours de ce travail pour éviter toute confusion. La structure visuelle de ce genre se compose d'une image de fond, sur laquelle apparaissent le ou les personnages concernés par le dialogue et la scène, et d'un espace dédié au texte au sein de laquelle défile la narration. L'arrangement visuel le plus populaire utilisé s'appelle la boîte de texte ADV qui se situe sur la partie basse de l'écran afin que les images et autres éléments du jeu soient assez visibles et lisibles. Il existe également la boîte de texte NVL qui au contraire prend presque toute la place sur l'écran et où les images de fond ne sont visibles que par un effet de transparence sous le texte. Quel que soit le choix de boîte de texte utilisé, la narration n'est pas linéaire grâce à des choix cliquables qui permettent d'accéder à des branches différentes de l'intrigue. La plupart du temps, il n'y a pas de doublage : l'utilisateur sait qui est le locuteur grâce à l'indication du nom du personnage au-dessus de la phrase parlée.

Scène de dialogue de *Along the Edge* (Nova-box)



¹⁶ <https://dethmunk.itch.io/escape-from-the-deep>

¹⁷ Le terme *visual novel* est un *wasei-ego*, soit un terme japonais formé avec des mots anglais.

Originaires du Japon, les tout premiers *visual novels* apparaissent dans les années 1980 et sont initialement destinés à un public adulte, avec des intrigues érotiques ou pornographiques. Bien qu'il existe quelques studios spécialisés, les *visual novels* sont majoritairement produits par des amateurs ou semi-amateurs. D'autres thèmes accessibles pour un public plus jeune sont ensuite apparus, mais possédant toujours un fond romantique : les jeux de drague, les *otome* (une romance où l'on incarne un personnage féminin) ou encore les *harem* (le/la protagoniste est entouré/e de plusieurs personnages du genre opposé souhaitant entretenir une romance avec lui/elle). A partir des années 2000, des créateurs amateurs internationaux s'emparent du genre et produisent des thrillers, de la science-fiction, des jeux d'horreur, des jeux de fantasy et des tranches de vie. Il existe aujourd'hui quelques studios indépendants occidentaux produisant ce type d'œuvre (Cabiron 2022). Malgré cela, les *visual novels* réalisés de manière professionnelle restent en grande majorité développés au Japon : peu sont adaptés de manière officielle dans d'autres langues ou ont été étendus à d'autres supports que le PC. Si les *visual novels* japonais ont su s'étendre dans le reste du monde, c'est grâce à la grande communauté de fan qui effectue des traductions amatrices, diffusées ensuite sur le Net. Comme exemple de ce genre, j'ai choisi deux titres permettant d'illustrer le cas d'un *visual novel* doublé ou non :

- Along the Edge¹⁸ du studio Nova-box (2015) : Nova-box est un studio indépendant français basé à Bordeaux spécialisé dans les *visual novel*. Il s'agit d'une aventure semi-fantastique au cours de laquelle nous suivons le personnage de Daphné qui, lorsqu'elle hérite d'une vieille maison familiale, va découvrir des secrets de familles et des malédictions anciennes qui remettent en question de nombreux événements de son existence.
- Steins Gate¹⁹ des studios Nitro+ et 5pb (2009) : on y suit l'histoire d'un groupe d'amis ayant transformé sans le vouloir leur micro-onde en outil permettant d'envoyer des messages vers le passé : ils vont alors tester les possibilités de ce voyage dans le temps et seront vite traqués par le CERN. Le succès de ce *visual novel* a donné lieu à la production d'un manga ainsi que d'un animé²⁰.

Jeux vidéos narratifs

Le dernier genre qui sera analysé au cours de ce travail ne possède pas de nomination claire : il s'agit des jeux vidéos désignés comme jeux narratifs, jeux interactifs ou films interactifs au sein des médias (Numerama, jeux.ca, etc.), mais aussi comme jeux d'action-aventures sur Wikipédia. Cependant, les définitions proposées pour ces deux appellations ne semblent pas correspondre aux œuvres puisque, selon les Wiktionnaires, les jeux narratifs ne sont pas associés à un

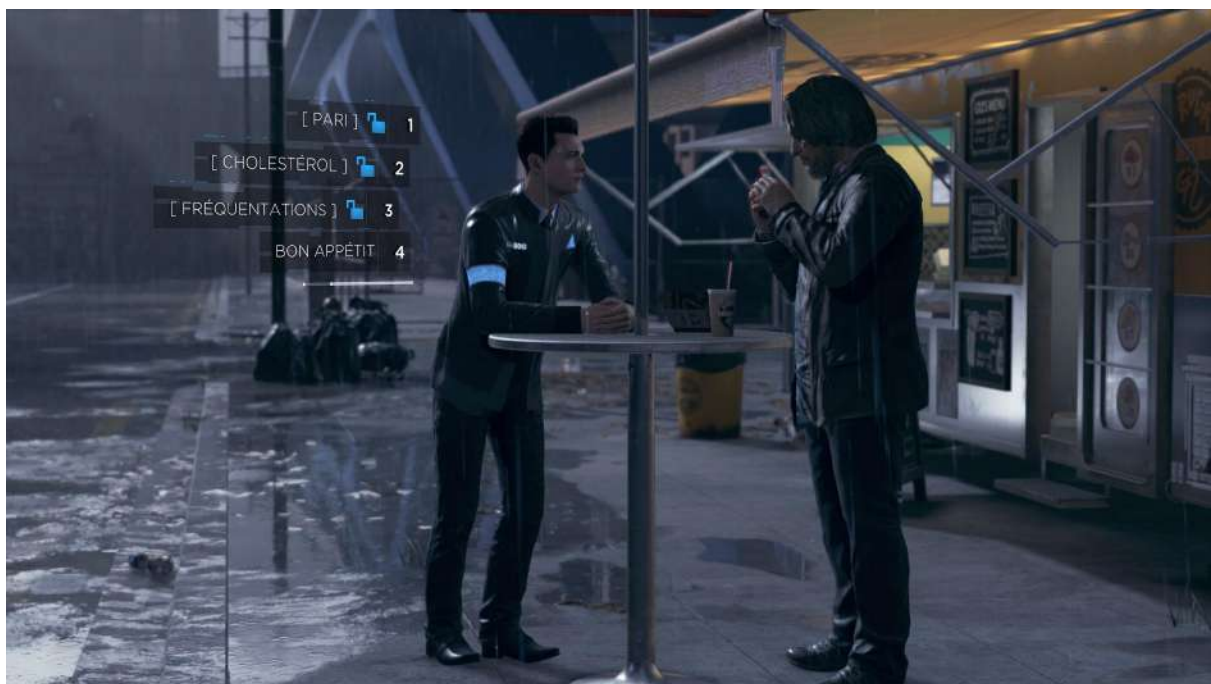
¹⁸ <https://visualnovel.fr/visual-novel/along-the-edge>

¹⁹ <https://store.steampowered.com/app/412830/STEINSGATE/?l=french>

²⁰ Adaptation en série animée d'un manga.

format numérique mais à une forme de jeu de rôle papier, tandis que les jeux d'action-aventure omettent dans leur description la dimension de narration interactive. Voici les observations que j'ai pu constater afin de concevoir une hypothèse de définition : les œuvres désignées sous le terme "jeu vidéo narratif" possèdent une narration arborescente où les choix effectués influent sur la suite de l'intrigue et la mènent vers différentes fins. Leur originalité par rapport aux autres genres interactifs présentés vient de l'immersion complète dans l'histoire qui ne s'effectue non pas sous forme de simple texte ou d'images accompagnant le texte, mais d'une réelle animation visuelle, spatiale et sonore qui se rapproche presque du film d'animation. Sont alternées des scènes animées, au sein desquelles des choix sont effectués au cours des dialogues afin d'influer sur l'intrigue, et des scènes d'exploration et de combat où l'on a la possibilité d'interagir avec l'environnement dans lequel se trouve le personnage. Ce contrôle s'opère non pas en écrivant des commandes mais grâce à des périphériques comme une manette ou encore un clavier et une souris : il est alors possible de faire se déplacer le personnage dans l'espace et d'effectuer des actions, souvent dans une vue à la troisième personne.

Instance de dialogue dans le jeu Detroit Become Human (Quantic Dream)



A l'issue de ces observations, mon hypothèse de définition qui sera utilisée pour désigner les jeux narratifs dans ce travail est la suivante : un jeu narratif est caractérisé par une narration interactive arborescente avec des choix qui influent sur le cours de l'histoire, la présence de cinématiques audio-visuelles et de séquences d'immersion au cours desquelles le personnage peut-être contrôlé au

sein d'un environnement spatial, visuel et sonore. Deux oeuvres majeures serviront mon analyse de ce genre :

- *Detroit Become Human*²¹ du studio Quantic Dreams (2018) : porté par David Cage, ce jeu narratif ancre son intrigue dans la ville de Detroit aux Etats-Unis, dans un futur proche où les androïdes font partie du quotidien. Nous y suivons les histoires de trois androïdes aux desseins différents et dont les aventures vont se croiser et se lier : Kara, Connor et Markus. L'arborescence narrative de ce jeu est telle qu'il existe 99 fins possibles selon les choix effectués.
- *The Walking Dead (Episode 1)*²² du studio Telltale Games (2012) : basé sur le comics américain du même nom, ce jeu narratif est dit "à épisodes" (l'achat donne accès à un ensemble d'épisodes qui ne sortent pas au même moment). L'univers est celui de notre monde sur lequel s'abat une épidémie transformant les personnes infectées en morts-vivants. Nous y suivons la jeune Clémentine, recueillie par l'ancien détenu Lee Everett, qui a pour objectif de retrouver ses parents et fuir l'épidémie en quittant le continent.

Analyse des discours entourant les genres interactifs

Avant de parler des résultats concrets, il est important de préciser que, si j'ai pu obtenir une matière suffisante pour la majorité des oeuvres, j'ai été confrontée à un manque d'informations produites par les concepteurs des deux hyperfictions pour lesquels ma seule source de discours a été le site de leur éditeur, Eastgate, ainsi qu'un petit paragraphe écrit par Stuart Moulthrop à propos de *Victory Garden*. Enfin, je n'ai pu trouver aucune ressource textuelle produite par Telltale Games, le concepteur du jeu narratif *The Walking Dead*, qui présentait sur son site web de nombreux jeux, mais dont les jeux issus de franchises existantes (*The Walking Dead*, *Game of Thrones*) étaient absents. La franchise ayant été rachetée par Skybound Studios, j'ai pensé pouvoir trouver diverses informations sur leur site web, mais les articles publiés ne correspondaient pas à une description de l'oeuvre telle qu'il me l'aurait fallu afin de réaliser mon analyse de discours. Cette constatation a confirmé que la sélection de deux exemples pour chaque genre était nécessaire afin d'avoir une matière de discours suffisante pour effectuer une analyse complète.

²¹ https://store.steampowered.com/app/1222140/Detroit_Become_Human/

²² https://store.steampowered.com/app/207610/The_Walking_Dead/?l=french

Une hétérogénéité des dénominations au sein des discours

Cette partie présente les résultats de deux des critères de la grille d'analyse de discours : les termes descripteurs²³ et les genres assignés aux oeuvres par les trois types de discours étudiés²⁴. Deux cas de figure ont émergé de l'analyse des huit oeuvres permettant d'illustrer les quatre genres.

Le premier est une cohérence des termes entre les trois types de discours, ce qui permet d'ancrer les oeuvres au sein d'un genre spécifique et balisé. J'ai en effet pu constater que les concepteurs, les oeuvres elles-mêmes ainsi que les médias et utilisateurs utilisaient les mêmes concepts dans le cas des hyperfictions et des fictions interactives. Pour les hyperfictions, c'est le terme "hypertexte (de fiction)" qui est utilisé pour décrire *I Have Said Nothing* et *Victory Garden* sur les pages de présentation des deux oeuvres au sein du site officiel d'Eastgate. Stuart Moulthrop définit également son oeuvre comme "*a long hypertext fiction*" et réutilise le terme dans l'onglet "*Help!*" qui précise que "*Victory Garden is a hypertext - a story, or a web of stories, whose shape and movements can change every time you read it*". Ce concept d'hypertexte (de fiction) est également retrouvé au sein des pages Wikipédia des deux oeuvres, du site du laboratoire de recherche canadien NT2, spécialisé dans la recherche sur les arts et la littérature numérique, ainsi que dans une critique de Judith Kerman à propos de *I Have Said Nothing*.

Les fictions interactives quant à elles sont majoritairement présentées sous le concept d'aventure textuelle. On constate sur le blog d'Emily Short, autrice de *Counterfeit Monkey*, l'intégration de l'oeuvre dans la catégorie "*text adventures*" tandis que la description d'*Escape from the Deep* de John Blythe indique "*this is a text adventure or interactive fiction*". Cette utilisation sur le même plan des deux termes synonymes n'est pas reprise au sein de l'oeuvre en elle-même : on retrouve ensuite sur la page de couverture le sous-titre "*An adventure world game*", puis au début de l'oeuvre "*This is a text adventure*". La présence de cette pluralité du terme, contrairement à l'unique mention de fiction interactive, ancre davantage l'oeuvre sous le nom d'aventure textuelle. Trois médias ayant écrit une critique de *Counterfeit Monkey* l'utilisent également, par exemple Totally Dublin : "*This is a text adventure that exploits the medium to a degree rarely seen*". Il est intéressant de constater que le terme "fiction interactive", auquel j'ai été confrontée au sein de la littérature scientifique francophone, n'est finalement que très peu utilisé par les créateurs et dans les oeuvres, qui lui préfèrent son synonyme "aventure textuelle". Le terme *interactive fiction* n'est pour autant pas absent dans les discours des médias et utilisateurs puisque trois critiques de

²³ Les différents concepts utilisés afin de décrire et définir chaque oeuvre.

²⁴ Pour rappel : le discours produit par les concepteurs des oeuvres, le discours interne aux oeuvres et le discours des médias et utilisateurs.

Counterfeit Monkey (Rock Paper Shotgun, Scatmania et le forum Neogaf) lui préfère le terme fiction interactive et les prix lui ayant été décerné sont intitulés "*Interactive Fiction Top 50 of All Time*". Les deux termes utilisés pour décrire ce même genre semblent donc s'être tous deux fait une place dans le langage, mais il semble que le terme "aventure textuelle" soit malgré tout privilégié pour définir ce type d'œuvres interactives.

Le second cas de figure que j'ai pu constater est une divergence entre les termes descripteurs utilisés par les trois discours-types. Elle concerne les *visual novels* et les jeux narratifs. Si les *visual novels* présentent une grande diversité de termes associés, les jeux narratifs au contraire ne sont pas liés du tout à des concepts spécifiques et sont davantage décrits à travers leurs caractéristiques. On retrouve en effet sur le site de Quantic Dreams, le studio ayant développé *Detroit : Become Human*, une simple phrase descriptive qu'est "l'une des narrations les plus élaborées jamais écrite". Au sein des jeux en eux-mêmes, aucun indice de genre n'est mis en avant, excepté ce que l'on appelle les parties des "histoires". La plateforme de revente Steam, Wikipédia et les commentaires utilisateurs sont tout aussi peu friands de concepts descriptifs puisqu'ils se limitent au simple terme de "jeu vidéo" ou de "jeu à choix multiples" pour les plus avancés. J'ai pu l'expliquer au sein de la partie précédente, le genre des "jeux narratifs" a été composé en tant qu'hypothèse de genre pour ce travail et le travail de définition a montré qu'il n'existait pas aujourd'hui un réel genre d'appartenance ni même d'appellation pour ce type de jeux. Ce manque de concepts descriptifs au sein des discours semble confirmer qu'il n'existe pas à ce jour de terme pour décrire ces œuvres et que concepteurs comme utilisateurs ne semblent pas s'être appropriés un terme spécifique pour les identifier.

Dans le cas des *visual novels*, c'est l'effet inverse puisque pas moins de neuf concepts différents sont utilisés au sein des trois types de discours, notamment dans le cas de *Along the Edge. Steins;Gate* n'est décrit que par les deux concepts que sont "*visual novel / roman visuel*" et "*adventure game*", cependant cela révèle des divergences majeures puisque les deux termes n'ont pas les mêmes définitions. Les plateformes de ventes, Wikipédia et les commentaires utilisateurs décrivent dans leurs discours *Steins;Gate* comme un *visual novel*. Pourtant, Nitro+ le décrit comme "a time travel adventure game" qui est un autre genre de jeu vidéo²⁵, tout en l'associant aux *visual novels* en précisant qu'il s'agit d'un "*visual novel style adventure game*". L'originalité du système de choix de *Steins;Gate* semble être utilisé comme argument commercial pour ne pas l'intégrer entièrement dans le genre des *visual novels* : "(the game) does not use the

²⁵ Le jeu d'aventure se définit comme un "jeu vidéo dans lequel le joueur incarne un héros chargé d'accomplir une mission, souvent périlleuse, à travers un scénario complexe constitué d'une succession d'énigmes dont la résolution lui permet d'avancer dans l'espace et le temps du jeu, au fil des découvertes, jusqu'à la fin de l'aventure" (Office Québécois de la Langue Française)

standard choice system found in most visual-novel style adventure games". En effet, la narration est influencée par le choix de l'utilisateur d'ouvrir et de répondre ou non à des SMS ou mails sur le téléphone portable du protagoniste et non des choix au sein des dialogues habituellement utilisés au sein des *visual novels*. Il y a donc pour cette œuvre une divergence entre la communauté utilisatrice, les plateformes de revente de jeux et les Wiki qui intègrent *Steins;Gate* au sein des *visual novels*, et le concepteur qui l'associe au jeu d'aventure, en soulignant cependant une inspiration des *visual novels*. Cette divergence est encore plus visible au sein des discours entourant *Along the Edge*. Le studio Nova-box présente sur son site l'œuvre comme "*a narrative game where your choices impact the main character's personality and appearance*" tandis que la première phrase lors du lancement de l'application est "*Along the Edge* est un roman graphique interactif". Les plateformes de vente Steam et itch.io le classent dans la catégorie des jeux narratifs, tandis que visualnovel.fr le présente comme une aventure narrative. Quant aux termes d' "histoire visuelle" et de "*visual novel*", ils sont utilisés au sein des critiques et commentaires utilisateurs. Cette diversité de concepts descriptifs pour la même œuvre ont cependant un dénominateur commun qui est la notion d'interactivité. Etant donné que d'un point de vue technique l'œuvre entre dans le genre des *visual novels*, la question se pose de pourquoi le studio n'a pas fait le choix de la définir de la sorte. Mon hypothèse sur ce fait est que, s'agissant d'un studio français et non japonais, les concepteurs ont utilisé un langage leur étant familier, "roman graphique" faisant partie des genres papiers de la BD franco-belge. Cela me semble être confirmé par la présence bien plus forte du terme *visual novel* au sein des commentaires à propos de l'œuvre qui sont rédigés par des utilisateurs du monde entier en anglais.

Cette première partie permet de constater que les genres n'ont pas tous une homogénéité de termes associés. Si les hyperfictions et fictions interactives ont su conserver les mêmes termes d'"hypertexte de fiction" et "aventure textuelle/fictions interactives" au sein des trois types de discours étudiés, il y a une réelle divergence pour les *visual novels* qui sont appelés comme tels par les médias, Wiki et utilisateurs, mais pas par leurs concepteurs. Il pourrait s'agir d'une appropriation par le public du terme, qui serait utilisé comme genre associé à toute œuvre présentant l'interface visuelle des *visual novels*, ce qui est le cas des deux exemples choisis pour cette étude. Cette hypothèse prendrait sens notamment afin de classer les différents genres et permettre de regrouper sous le même nom les œuvres similaires. A l'inverse, les discours entourant les jeux narratifs ne montrent pas de réel genre assigné ni de terme défini, ce qui met en lumière que les concepteurs comme le public n'ont pas pu s'approprier un terme ni classer ces jeux sous un certain concept.

Littérature numérique ou jeu vidéo ? Des orientations de discours claires

Cette partie présente les résultats des critères lexicaux de la grille d'analyse de discours : les verbes utilisés, les termes propres à la littérature numérique ou au jeu vidéo constatés et les termes utilisés pour définir les utilisateurs.

Contrairement à la partie précédente, qui a montré une forte hétérogénéité dans les résultats obtenus, les quatre genres étudiés et leurs œuvres ont au contraire un champ lexical permettant de les rapprocher plus clairement du domaine de la littérature numérique ou du jeu vidéo. Si les hyperfictions possèdent un lexique assimilé à celui de la littérature numérique, les fictions interactives et jeux vidéos narratifs au contraire utilisent des champs lexicaux propres au domaine du jeu vidéo. Les *visual novels* sont la seule exception puisque, bien que possédant un lexique associé au jeu vidéo, ceux-ci utilisent également un vocabulaire propre à la littérature numérique, à commencer par le terme de “roman” (*novel*) qui constitue leur nomination.

L'un des premiers éléments permettant d'associer les hyperfictions à la littérature numérique est l'absence du terme jeu (ou *game* en anglais) au sein de ses différents discours : ne sont jamais utilisés ni ce mot, ni aucun terme faisant partie de ce champ lexical pour les hyperfictions. Au contraire, il est omniprésent au sein des discours des trois autres genres. Pour les fictions interactives, on le retrouve dans les discours produits par les concepteurs (Description de *Counterfeit Monkey* : “game detail”), dans les discours internes aux œuvres (*Escape from the Deep* : “an adventure world game”, *Counterfeit Monkey* : “a game of word manipulation”) et surtout dans les discours des médias et utilisateurs : le terme est mentionné plus de 20 fois dans les commentaires des deux œuvres sous sa forme brute ou ses dérivés : *gameplay*, *game-style* par exemple. Pour les *visual novels*, le terme vient parfois les définir (*narrative game* / *adventure game*) et est également utilisé par les plateformes de vente pour les catégoriser (jeu narratif, jeu indépendant). Enfin, les jeux narratifs sont décrits comme “jeu vidéo”, ou encore “série de jeux vidéos” dans le cas de *The Walking Dead*, par les plateformes de vente, les utilisateurs et Wikipédia. Ce terme de “jeu” n'est pas le seul élément mettant en opposition les hyperfictions aux autres genres, on retrouve également les termes utilisés pour définir leurs utilisateurs puisque l'œuvre *I Have Said Nothing* parle de “readers”, de même que Wikipédia et le laboratoire NT2 qui utilisent l'équivalent français “lecteurs”. A l'opposé, l'utilisateur du jeu narratif *Detroit : Become Human* est présenté comme un “joueur” par Wikipédia.

En ce qui concerne les termes propres au jeu vidéo, les discours entourant les fictions interactives, *visual novels* et jeux narratifs font tous apparaître un certain nombre d'expressions ou mots les associant directement à cet univers. On

retrouve dans les discours internes aux œuvres le terme “paramètres” permettant de régler différentes options : “graphique”, “audio” ou “commandes”. Dans cette continuité, la présence de termes propres à la sauvegarde sont présents : “sauvegarder”, “Save”, “Load”. Plus spécifique, on retrouve au sein des fictions interactive le “score”, soit les points obtenus en résolvant les problèmes, ainsi que l’ “inventory” (inventaire en anglais) qui consiste en une interface au sein de laquelle le joueur peut accéder aux objets qu’il a pu récupérer au cours de son expérience. Dans les *visual novels* et les jeux narratifs, on note la présence de “succès”, des objectifs à obtenir en jouant et qui incitent le joueur à faire des choix différents à chaque nouvelle histoire pour les obtenir. Les verbes participent également : l’une des phrases promotionnelles de *Detroit : Become Human* est : “Jouez un rôle dans une intrigue surprenante”. Les fictions interactives quant à elles indiquent au joueur : “Enter verbs or nouns in two words to navigate” avec comme exemple des verbes d’action : looks, take, use, etc. Le terme de navigation, qui est pourtant davantage utilisé pour parler des hyperliens de navigation dans une oeuvre hypertextuelle, est utilisé ici pour désigner de réelles commandes, soit l’action d’un contrôle opéré sur le personnage, permettant de le faire évoluer dans un espace, donc de le jouer, bien que ce jeu soit textuel.

Les termes propres à la littérature numérique sont davantage présents au sein des discours entourant les hyperfictions : dans la présentation de *I Have Said Nothing*, l’introduction parle de “navigation” entre des “segments” ainsi que de “links” reliant les unités textuelles entre elles. Wikipédia et le laboratoire NT2 parlent également des lexies, de trame narrative et d’un travail de lecture. Tout cela est en plus associé à un utilisateur lecteur. On retrouve également quelques termes propres à la littérature numérique au sein du genre des *visual novels* : déjà, leur nomination est celle d’un “roman visuel” si on la traduit littéralement²⁶. Ceux-ci sont divisés en “chapitres” et la description des plateformes de vente fait la promotion d’une “lecture d’une durée de 30 à 50h” (*Steins;Gate*). Au sein du jeu *Steins;Gate*, il y a également un glossaire qui reprend les codes visuels du livre et comporte une majorité de texte. La présentation de *Along the Edge* utilise la comparaison avec le support du livre pour faire état de la quantité de lecture présente au sein de l’œuvre : “l’équivalent de quatre ou cinq albums de BD (450 illustrations) et l’équivalent d’un roman de 400 pages (80 000 mots)”. Le verbe “reading” est aussi utilisé. Le fait que ces termes soient utilisés comme argument de vente et publicitaire montre qu’il y a un intérêt commercial à effectuer cette comparaison : relier ce genre de jeux à la littérature semble être fait consciemment.

²⁶ Attention à ne pas entendre ce terme comme le genre de bande dessinée des romans visuels, mais bien comme une traduction de l’anglais vers le français du terme.

On peut donc constater qu'en ce qui concerne les lexiques utilisés, il y a majoritairement une homogénéité dans les discours qui permet aisément d'associer les genres à la littérature numérique (hyperfiction) ou au jeu vidéo (fictions interactives, jeux narratifs). Les *visual novels* font exception avec la présence importante de la comparaison avec le support livresque au sein de leurs discours promotionnels : ce genre se situerait donc non pas entièrement dans le jeu vidéo, mais dans un intermédiaire prenant en compte sa dimension de lecture très forte. Cela montre l'importance d'établir non pas une division binaire entre littérature numérique et jeu vidéo, mais bien un spectre permettant de mettre en avant ces nuances que l'on peut constater à travers l'étude des discours.

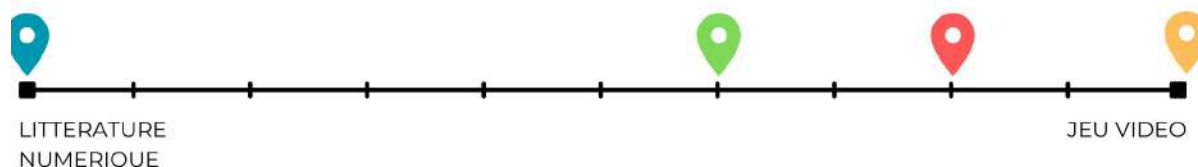
Proposition de positionnement sur le spectre

A ce stade de l'étude, voici ma proposition de placement des différents genres sur le spectre de l'interactivité :

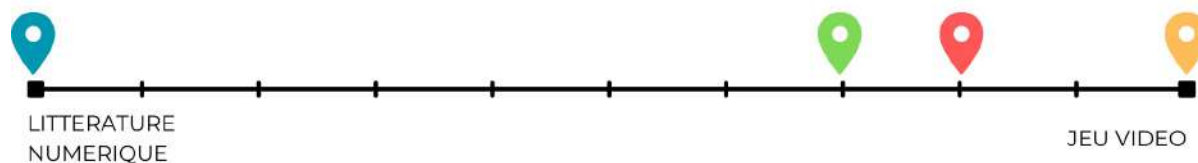
DISCOURS CONCEPTEURS



DISCOURS UTILISATEURS ET MEDIAS



LEXIQUE INTERNE AUX OEUVRES



 HYPERFICTIONS
  FICTIONS INTERACTIVES
  VISUAL NOVELS
  JEUX NARRATIFS

Les positionnements des genres sont issus des résultats obtenus dans les précédentes parties : bien que l'on puisse constater une hétérogénéité dans certaines dénominations des genres associés aux œuvres, les champs lexicaux utilisés gardent une homogénéité permettant de les associer à la littérature numérique ou au jeu vidéo. Les *visual novels* sont davantage nuancés du fait qu'ils présentent des champs lexicaux provenant des deux domaines. Le

positionnement central sur le spectre vient refléter cette dualité retrouvée lors des analyses de discours.

Analyse des niveaux d'interactivité au sein des oeuvres

Afin de faciliter la compréhension, des captures d'écrans réalisées sur les différentes œuvres illustreront les propos de cette partie.

Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre

L'interactivité cognitive correspond à l'effacement de l'interface pour créer une identification symbolique à l'objet livre et dont la présence confirmée rapproche les genres de la littérature numérique. En ce qui concerne les quatre genres étudiés, si les hyperfictions et les fictions interactives présentent toutes deux une influence plus ou moins forte des codes de mise en page du livre papier, les genres des *visual novels* et des jeux interactifs viennent s'y opposer en proposant davantage des codes visuels propres à la bande dessinée et au film d'animation.

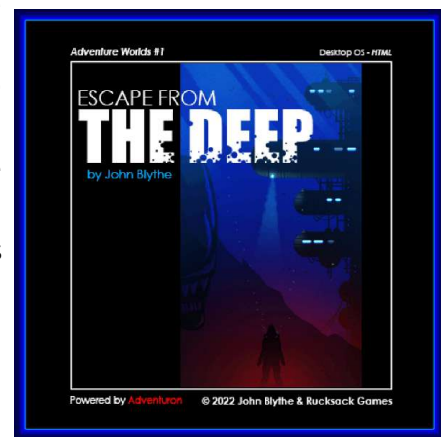
Commençons d'abord par les genres qui possèdent la plus forte interactivité cognitive : les hyperfictions et les fictions interactives. Il est à noter que ces genres sont tous deux accessibles par l'intermédiaire d'un navigateur web, ce qui limite les possibilités d'interface et oriente déjà vers un format textuel inspiré du livre. Le texte représente plus de la moitié de l'interface²⁷ dans les deux genres et constitue la seule approche possible de la narration. Celui-ci est structuré en paragraphes à lire selon les normes du livre occidental (de gauche à droite et de haut en bas), et la mise en page utilise dans la plupart des œuvres une police unique et de taille fixe. Pour les hyperfictions, on peut même constater la mise en avant de titres, mais également des choix de changements de police afin de transcrire une écriture manuscrite (police comic sans MS) ou encore la lecture d'une lettre (police Courier). Un autre élément significatif est la présence d'images non animées qui viennent parfois accompagner le texte, ce qui peut rappeler le format des albums illustrés. *I Have Said Nothing* se démarque des autres exemples avec la possibilité d'accéder à une cartographie²⁸ à n'importe quel moment de la lecture, permettant de situer le fragment au sein de l'arborescence totale. Selon moi, cet élément permet également une identification au livre papier puisqu'il semble être inspiré des cartes que l'on peut trouver dans certains ouvrages de fiction, notamment de fantasy, dans lesquels les auteurs incluent une cartographie de leur univers afin de permettre à leurs

²⁷ Cf. annexes hyperfictions et fictions interactives

²⁸ Cf. annexes *I Have Said Nothing*

lecteurs de mieux visualiser les déplacements des personnages. Enfin, le dernier élément significatif de cette interactivité cognitive est que certaines œuvres possèdent une première de couverture, par exemple *Escape from the Deep* et *Counterfeit Monkey* qui font apparaître au premier lancement une page de garde illustrée mettant en avant le titre de l'œuvre, son auteur/rice et parfois quelques autres métadonnées.

*Couverture apparaissant au premier lancement
d'Escape from the Deep →*



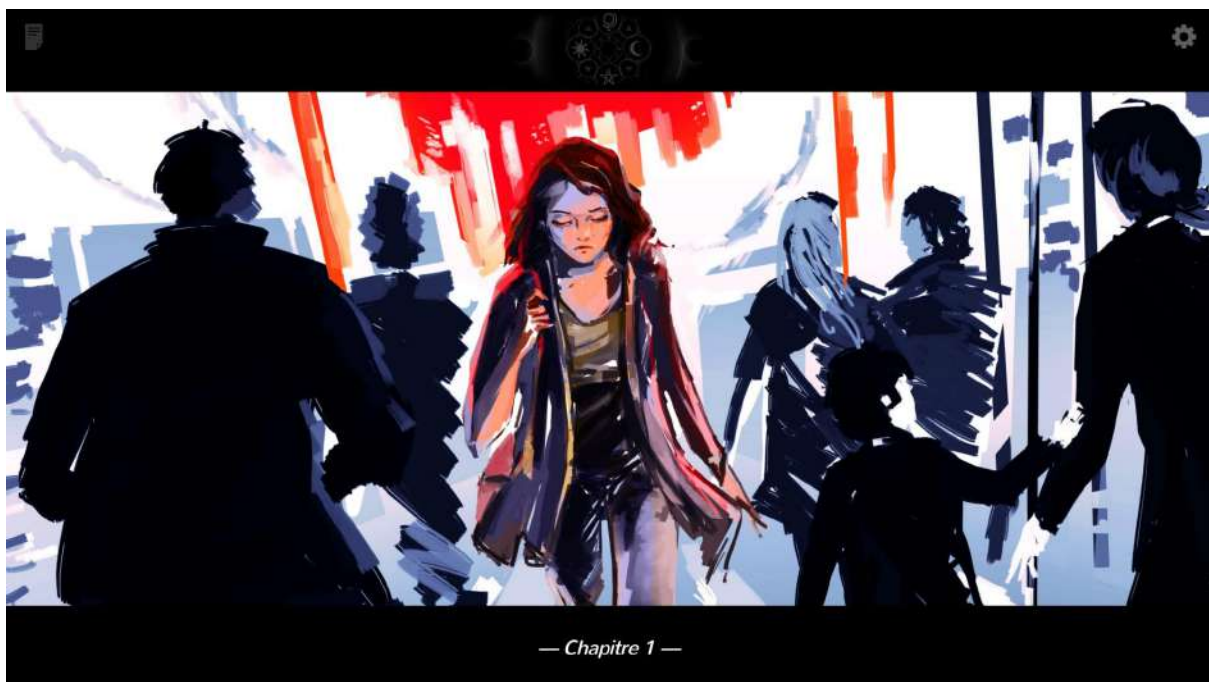
Si tous ces éléments permettent une identification à l'objet livre, certains au contraire viennent créer une rupture empêchant ces deux genres de présenter une interactivité cognitive totale. Dans un premier temps, la présence de l'interface du navigateur vient perturber cette identification puisqu'elle rappelle directement que l'acte de lecture n'est pas le seul élément présent sur l'écran. Dans le cadre des fictions interactives, la possibilité d'activer du son vient également rompre avec l'objet-livre : si celle-ci est activée, des bruitages s'activent lors de l'entrée de commandes au clavier, lors d'échec et de réussite, ce qui ajoute une dimension sonore inexistante dans le livre physique. On retrouve également des choix de modifications de l'interface visuelle au sein d' *I Have Said Nothing* qui utilise différentes couleurs de fonds (plus de 5) selon les fragments textuels et leur contenu, ce qui crée une réelle identité visuelle à l'œuvre grâce à son support numérique. Enfin, dans *Victory Garden*, on retrouve une barre de menu sous la narration qui permet d'accéder à des informations supplémentaires sur l'œuvre et à de l'aide, une fonctionnalité présente dans la version d'essai mais qui disparaît peut-être dans l'œuvre originale²⁹. Tous ces éléments rompent certes avec une identification totale avec le livre papier, pour autant ils correspondent au modèle de définition de la littérature numérique : utiliser l'outil numérique afin d'enrichir les possibilités du texte littéraire, sans pour autant perdre l'essence de celui-ci.

A l'opposé, les *visual novels* et jeux interactifs perdent de cette essence et font apparaître une influence visuelle qui se rapproche non pas du livre, mais davantage de la bande dessinée et du film d'animation. Il aurait été possible de conserver le lien du support entre le livre et la bande dessinée, mais il est volontaire de mettre à part les *visual novels* des deux premiers genres car c'est l'image, et non le texte, qui est mise en avant avec une répartition de $\frac{2}{3}$ d'image

²⁹ N'ayant eu accès qu'à la version d'essai gratuite pour ce travail, je n'ai pas été en mesure de vérifier ce propos.

et ⅓ de texte sur son interface³⁰. La narration est en effet mise en second plan : contrairement aux hyperfictions et fictions interactives où les images ne servent que d'illustrations au texte, ici c'est le texte qui vient expliquer les images et les illustrer. Il conserve cependant une cohérence avec l'utilisation d'une police fixe et un respect des règles de narration appliquées aux livres : les instances de dialogues sont rédigées entre guillemets et utilisent différents types de discours (direct, indirect). On retrouve également certains codes assignés au livre avec la présence d'une page dédiée indiquant le début de chaque chapitre, ou bien d'un glossaire³¹ dans le cas de *Steins;Gate* qui prend le format visuel d'un livre papier et qui n'est composé presque que de texte. Le fait de "tourner la page" grâce à un clic sur l'une des touches du périphérique de contrôle donne également un repère pouvant s'apparenter au livre. Cependant, on retrouve une rupture avec la bande dessinée par la présence d'une ambiance sonore : de la musique vient parfois accompagner certaines suites d'illustrations, lorsque la narration fait état de bruitages, ceux-ci sont inclus dans cette ambiance sonore (bruit de foule, sirènes, parquet qui craque, etc.) et dans le cas de *Steins;Gate*, les personnages autres que le protagoniste sont entièrement doublés par des doubleurs professionnels. On retrouve à nouveau cette utilisation des possibilités du numérique pour enrichir l'œuvre et se détacher des limites du support physique, mais cette fois pour celui d'une bande dessinée.

Page annonçant le début d'un chapitre dans Along the Edge



³⁰ Cf. annexes *Visual Novels*

³¹ Cf. annexes *Visual Novels*

Le genre des jeux narratifs est celui qui ne possède presque aucune interactivité cognitive. La seule présence textuelle est celle des sous-titres qui accompagnent les dialogues des personnages, et les indications pour le joueur des objectifs à atteindre, des choix de dialogues possibles et du menu principal. Si l'on devait rapprocher le genre d'un domaine médiatique, cela serait davantage celui du film d'animation du fait que l'interface consiste en deux éléments audiovisuels. D'une part des cinématiques à regarder, utilisant différents plans de caméra et faisant intervenir des personnages animés et doublés, à l'image d'un réel film d'animation sous-titré que l'on visionnerai. De l'autre, des instances d'action dont l'interface correspond davantage à celle du jeu vidéo traditionnel, où l'on peut contrôler le personnage dans son monde spatial et sonore. La présence d'une bande originale complète qui englobe toute la durée de l'expérience de jeu³² vient compléter ces ressemblances avec le genre du film d'animation. A l'opposé des trois autres genres qui possèdent, avec un degré plus ou moins fort, une interactivité cognitive, les jeux interactifs n'ont rien qui les relie directement au livre, et par extension à la littérature numérique.

Instance de cinématique dans The Walking Dead (Telltale Games)



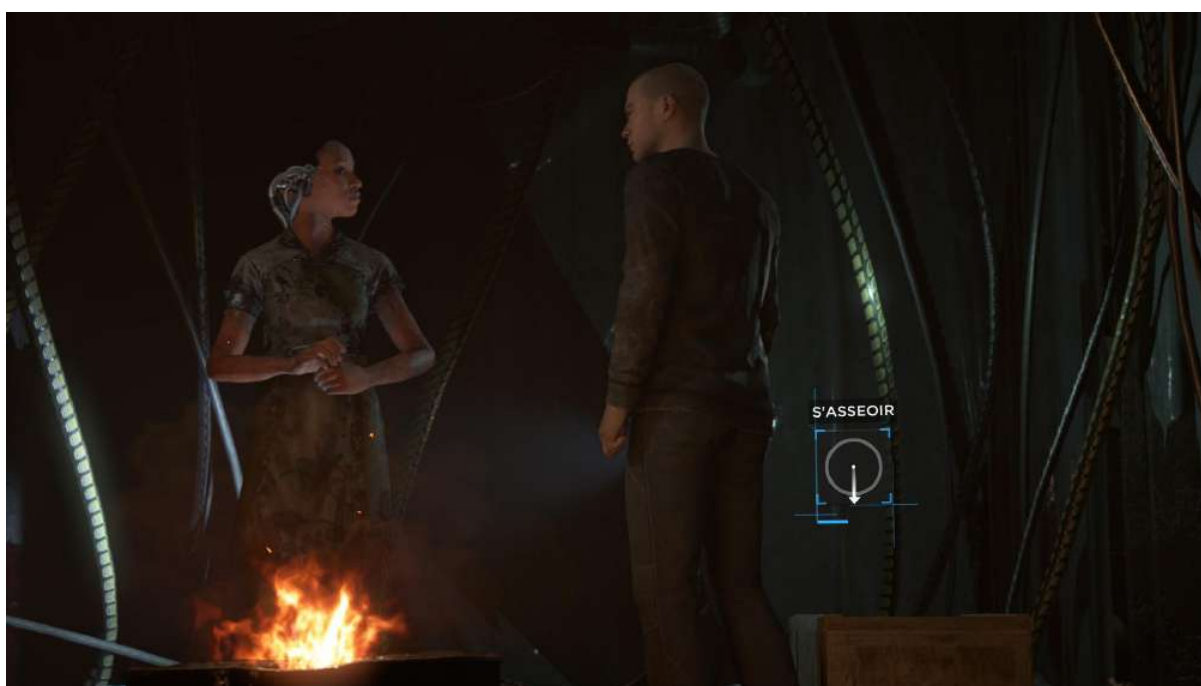
³² Pour l'anecdote : *Quantic Dreams* a fait appel à trois compositeurs professionnels différents pour réaliser les bandes originales des trois protagonistes de *Detroit : Become Human*. Cela avait comme objectif de créer une identité sonore propre à chaque personnage joué, étant inspirée directement de leurs caractères et histoires.

Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles

Si l'interactivité cognitive est le niveau d'interactivité rapprochant les genres de la littérature numérique, l'interactivité fonctionnelle au contraire les emmène sur l'autre versant du spectre pour rejoindre le jeu vidéo. En effet, celle-ci implique des possibilités d'interaction sur le support numérique autres que celles effectuées sur le texte. A l'inverse de ce qui a pu être constaté dans la partie précédente, ce sont les jeux narratifs qui possèdent la plus grande interactivité fonctionnelle, suivis par les fictions interactives, tandis que les hyperfictions et *visual novels* n'en possèdent qu'une minime.

Il a été expliqué précédemment que les jeux narratifs sont composés d'une alternance entre des instances de cinématiques et des instances d'action jouées en immersion. Dans les deux cas, on retrouve différentes formes d'interactivité fonctionnelle puisque, même dans le cadre d'une cinématique visionnée (et non jouée), des manipulations sont à effectuer afin de permettre la suite de l'histoire. Dans l'exemple issu de *Detroit : Become Human* ci-dessous, le personnage de Markus doit s'asseoir pour que la cinématique puisse continuer, une action réalisée par l'intermédiaire d'un périphérique de contrôle (manette/clavier-souris).

Interface de cinématique : une action du joueur sur le périphérique de contrôle est requise afin de déclencher la suite (Detroit : Become Human)



Au sein des instances d'actions jouées, de nombreuses possibilités d'interactions fonctionnelles existent également, toujours par l'intermédiaire d'un périphérique de contrôle : le personnage peut-être déplacé au sein de

l'environnement qui l'entoure, choisir de marcher ou de courir, prendre des objets, ouvrir des portes pour accéder à d'autres lieux. Dans ce cas, deux angles de vue sont possibles : soit une vue où le personnage est de dos et où l'utilisateur voit donc la même chose que lui en le contrôlant; soit une vue où l'on se place face au personnage et où l'on voit au contraire ce qui se situe derrière lui. Dans certaines scènes d'action comme des courses poursuites, l'utilisateur doit, en temps limité, faire des choix par l'intermédiaire de son périphérique de contrôle qui auront ensuite un impact sur l'histoire (l'échec de la réalisation de certaines actions vient fermer certains chemins narratifs par exemple). Une instance spécifique au jeu *Detroit : Become Human* permet même de visualiser des actions avant de les effectuer, donnant à voir les chemins les plus courts, ou bien vérifier que l'on ne met pas la vie du personnage en danger par exemple³³ (cela se justifie par le fait d'incarner des protagonistes androïdes qui peuvent donc faire ces calculs à très grande vitesse sans que cela n'impacte l'écoulement du temps réel). Ces instances de visualisation obligent le joueur à sélectionner l'une des propositions afin de dérouler les actions possibles grâce à des touches permettant d'avancer et de reculer dans le temps.

Interface d'une instance d'action : le personnage est vu de dos, il y a la possibilité de le faire interagir avec son environnement (Detroit : Become Human)



³³ Cf. annexes *Detroit : Become Human*

Les fictions interactives présentent une interactivité fonctionnelle, mais celle-ci n'est pas aussi diversifiée que dans les jeux interactifs. Elles obligent l'utilisateur à se déplacer dans son environnement et à manipuler des objets afin d'avancer dans la narration : ces actions se font par l'intermédiaire de commandes fixes qui sont directement entrées au sein de la boîte de texte où se situe le reste des informations textuelles. L'utilisateur peut donc non seulement se déplacer (GO), utiliser des objets (USE, TAKE), mais également inspecter de manière visuelle certains éléments (LOOK) et accéder à un leur inventaire (INVENTORY). Bien qu'elle ne passe que par des entrées textuelles, une interactivité fonctionnelle est donc belle et bien existante au sein de ce genre.

En bleu, commandes entrées dans Escape from the Deep (John Blythe)

```
What Now? USE SCANNER
You flip the switches and the unit bursts into life. It's armature sweeps up and
down the bed and comes to rest at the pillow. The screen switches to a view of
the bed. It highlights an area of the pillow where you can see a small
rectangular shape.
What Now? OPEN SCANNER
Not right now.
What Now? LOOK SCANNER
It's an AR14 Medical scanning machine, top of the line really. It's unusual for
a facility like this to have such a sophisticated machine. I wonder what they
need something like this for? It gives very detailed scans, like an X-Ray but
far, far more detailed and a lot less radiation too. You should give it a try.
What Now?
```

Au contraire, les hyperfictions et *visual novels* n'en possèdent qu'une très faible puisqu'il suffit d'appuyer sur des éléments de l'écran afin de parcourir l'œuvre. Pour les deux exemples d'hyperfictions, la seule autre interactivité fonctionnelle que les hyperliens cliquables est l'accès à l'arborescence narrative par dans *I Have Said Nothing*. Les *visual novels* sont similaires puisqu'il n'existe aucune autre interaction possible que de cliquer sur un périphérique de contrôle (quelque soit ce dernier et la touche appuyée, cela passe à la page suivante). La seule autre utilisation du périphérique de contrôle est d'accéder aux paramètres pour sauvegarder la progression en cours, ce qui reste une fonction utilitaire à l'image de l'arborescence des hyperfictions. L'interactivité fonctionnelle des hyperfictions et *visual novels* est donc faible, ce qui les éloigne du genre du jeu vidéo, contrairement aux jeux interactifs qui au contraire s'y intègrent parfaitement.

Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration

L'interactivité explicite permet de situer le degré d'influence qu'a l'utilisateur et ses actions sur la narration et le récit. Il s'agit d'un niveau d'interactivité qui est commun aux deux genres que sont la littérature numérique et le jeu vidéo et permet de situer quel type de structure est utilisé au sein de l'œuvre : caractérisante, conditionnante ou arborescente. Il y a d'abord une nuance séparant les hyperfictions et fictions interactives des *visual novels* et jeux narratifs : les deux premiers consistent certes en des chemins multiples, pour autant, il n'y a pas de réel choix effectué en pleine conscience par l'utilisateur puisqu'il s'agit surtout de reconstruire la narration et trouver comment la débloquent. Les hyperliens permettent en effet d'explorer les différents fragments de l'intrigue et d'accéder à des informations sans pour autant qu'il n'y ait de choix décisif pour l'histoire. De même, les fictions interactives contraignent l'utilisateur à trouver les bonnes suites de commandes pour continuer dans la narration, et l'intrigue peut éventuellement être bloquée si celui-ci ne trouve pas la suite de commande à réaliser. Pour autant les actions effectuées ou chemins empruntés ne peuvent pas fermer définitivement certains chemins narratifs : il s'agit surtout de l'exploration d'une grande multiplicité de chemins qui se referment ensuite pour revenir vers les fins prévues. Au regard des formes d'arborescences vues au cours de la première partie, ce genre d'interactivité s'apparenterait davantage à une structure à objectif, donc conditionnante : plusieurs chemins narratifs sont possibles, mais ces chemins convergent pour la conclusion finale : se sortir ou non de la situation de crise (fictions interactives), réussir ou non à remonter tous les fragments pour comprendre le noeud de l'intrigue (hyperfictions).

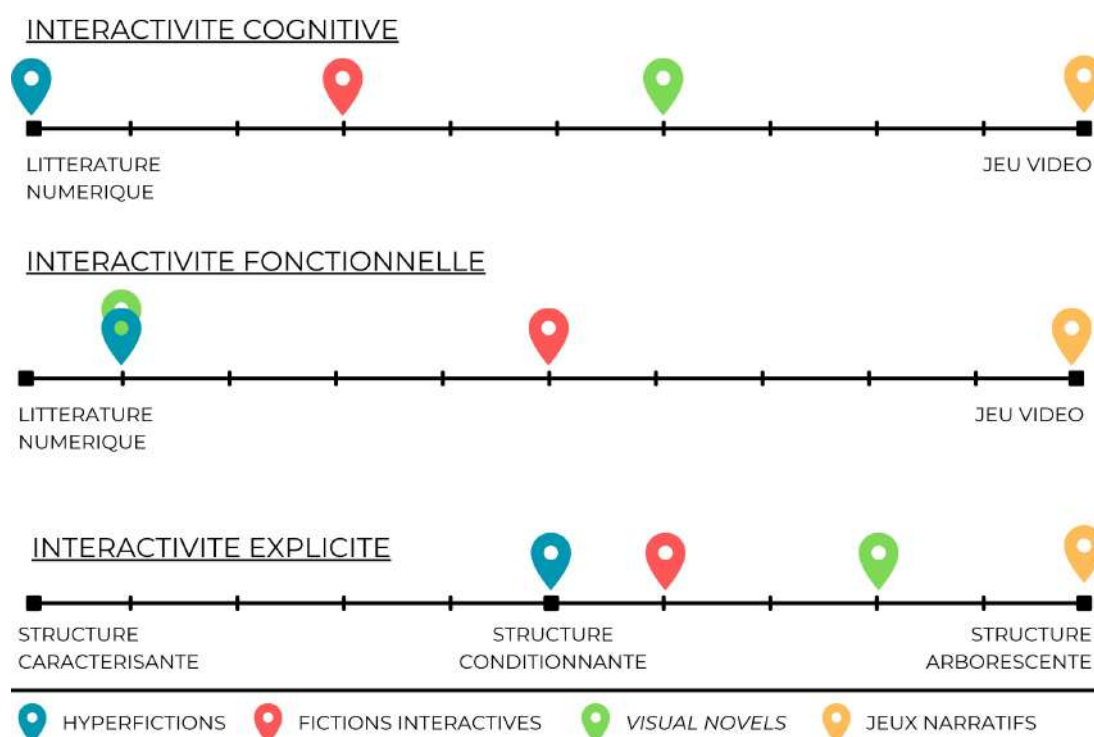
Au contraire, les *visual novels* et jeux narratifs fondent leur essence sur la possibilité de faire des choix qui soient définitifs et ferment la possibilité d'accéder à certaines zones de l'arborescence : si le choix est fait de tuer l'un des personnages, ce personnage sera absent de tout le reste de l'histoire, avec impossibilité de revenir en arrière. Il s'agit d'une structure arborescente qui s'ouvre sur des possibilités de fins multiples demandant plusieurs conditions à remplir pour pouvoir y accéder, et non des chemins multiples qui se referment vers des fins fixes. La complexité de cette structure varie cependant entre les deux genres puisque les jeux narratifs présentent une structure arborescente bien plus complexe que les *visual novels* (en moyenne une dizaine de fin, contre plusieurs dizaines pour les jeux narratifs). Le jeu narratif *Detroit : Become Human* montre cette arborescence ouverte à la fin de chacun de ses chapitres en confrontant l'utilisateur à l'arborescence complète³⁴. Cela lui permet de voir le nombre de fins possibles pour le chapitre qu'il vient d'effectuer, ainsi que le reste des possibilités

³⁴ Cf. annexes *Detroit : Become Human*

existantes autres que ses choix. Les concepteurs du jeu incitent de cette manière à recommencer les histoires afin d'explorer tous les scénarii, en l'occurrence plus de quatre-vingt dix pour ce jeu narratif qui reste l'une des arborescences les plus complexes créées à ce jour dans le domaine du jeu vidéo. Les succès présents dans ces deux genres sont également un autre moyen pour les concepteurs d'inciter à cette exploration de la narration interactive, puisque les utilisateurs sont récompensés pour leur curiosité de découvrir tous les chemins narratifs imaginés.

Proposition de positionnement sur le spectre

Si les champs lexicaux et discours montrent une forte tendance des genres vers un domaine ou l'autre, cela est beaucoup moins visible pour les niveaux d'interactivités. L'interactivité cognitive se divise entre les hyperfictions et jeux narratifs qui entrent complètement dans les deux domaines bornes de l'échelle, et les fictions interactives et *visual novels* qui se rapprochent de l'une d'entre elles sans pour autant y appartenir entièrement. Concernant l'interactivité fonctionnelle, on en retrouve, comme évoqué précédemment, une très faible pour les hyperfictions et les *visual novels*, face à une très forte pour les jeux narratifs qui les fait entrer dans le domaine du jeu vidéo. Les fictions interactives ont été placées au centre de l'échelle afin de montrer cette présence d'une interactivité fonctionnelle, mais qui passe pourtant par l'écriture de texte malgré tout. Enfin, l'interactivité explicite place les genres selon leur structure interactive. Les *visual novels* n'ont pas été placés au même degré car leur structure arborescente est bien moins complexe que celle des jeux narratifs.



Les logiciels dédiés à la création de récits interactifs : discours et niveaux d'interactivité

Définition d'un corpus de recherche

Constitution du corpus de logiciels de création

Contrairement aux genres interactifs pour lesquels des ressources étaient indiquées dans la littérature scientifique, les logiciels dédiés à la création de récits interactifs n'étaient pas mentionnés, à l'exception de Twine qui aujourd'hui est une référence dans la narration interactive. Afin de réunir moi-même un corpus assez conséquent et diversifié de logiciels relevant de la création d'histoires interactives, deux critères majeurs étaient primordiaux : ils devaient avoir assez d'éléments textuels dans leur propre présentation, mais également être mentionnés dans d'autres médias comme des pages Wikipédia, des articles ou des blogs pour ne citer que quelques exemples. Ces deux critères étaient nécessaires afin de pouvoir par la suite effectuer une analyse de discours : comment se présentent-ils ? Comment sont-ils présentés par leurs utilisateurs, les médias et les Wiki ? De plus, il fallait que ce corpus soit assez diversifié dans ses formats et fonctionnalités, afin qu'une analyse comparative pour les situer sur le spectre de l'interactivité puisse être effectuée. Enfin, par souci pratique, il fallait que l'accès au logiciel soit gratuit, au minimum gratuit pour une version d'essai, ce qui a réduit les possibilités.

Afin de prendre connaissance des logiciels existants, dans un premier temps, j'ai fait une première collecte d'informations via le moteur de recherche Google, qui est le plus utilisé mondialement, avec les mots-clés en français "logiciel + création + récit interactif". Cela m'a conduit vers des articles comparatifs effectuant des classements de logiciels, ou des articles détaillés sur un logiciel en particulier. Cette même recherche a été effectuée avec la traduction des mots-clés en anglais ("interactive story software") et m'a conduit cette fois directement sur la page de deux d'entre eux : Twine et Inklewriter. Ils ont formé une première base de corpus qui a ensuite été complétée avec différents exemples proposés au sein des articles listant les outils existants³⁵. Le corpus final se compose de quatre logiciels qui utilisent des termes de présentation différents et sont proposés sur des supports variés : site web, logiciel à installer ou une formule hybride (site web et logiciel). Par soucis de praticité, ils seront tous désignés sous le terme de "logiciel" au cours du travail.

³⁵ <https://korben.info/creez-vos-propres-jeux-video-en-texte.html/>
<https://www.quefaitesvous.com/blog/des-outils-pour-ecrire-une-fiction-interactive//>
<https://itsfoss.com/create-interactive-fiction/>

Présentation du corpus

Le corpus se compose de quatre logiciels développés entre 2009 et 2022, dédiés à la création d'histoires interactives. La plupart sont en accès ouvert et se déclinent sur un ou plusieurs formats. Cette partie a pour objectif d'en faire une présentation synthétique accompagnée de captures d'écran des interfaces afin de permettre de comprendre le logiciel et son processus d'utilisation. Afin de ne pas empiéter sur l'analyse, les informations présentées se limiteront à l'observation des informations annoncées par les développeurs ainsi que celles constatées lors de l'utilisation du logiciel. Voici un tableau récapitulatif des cinq logiciels retenus, qui seront présentés dans leur ordre alphabétique :

Nom du logiciel	Année	Discours de présentation	Format(s)
Elm Story	2022	Narrative tool for visually crafting interactive storyworlds	Logiciel
Inklewriter	2019	Interactive stories	Web
Quest	2015	Build text adventures games and interactive fiction	Web/Logiciel
Twine	2009	Open-source tool for telling interactive, nonlinear stories	Web/Logiciel

Elm Story

Elm Story était un logiciel en développement, ouvert en accès anticipé depuis 2022, dédié à la création d'univers interactifs. Ce projet a malheureusement été interrompu au milieu de l'année 2023. Les informations qui vont suivre et celles que je présenterai lors de mon analyse sont celles que j'ai pu obtenir au sein du logiciel (que j'avais téléchargé avant l'arrêt du projet) et celles que j'ai pu recueillir lors de mon travail sur le site web avant sa fermeture. Cet imprévu a perturbé mon travail d'analyse, mais j'ai estimé avoir assez de matière afin de présenter malgré tout cet outil.

Le paragraphe de présentation du site met en avant la possibilité de créer des fictions interactives et des *visual novels* :

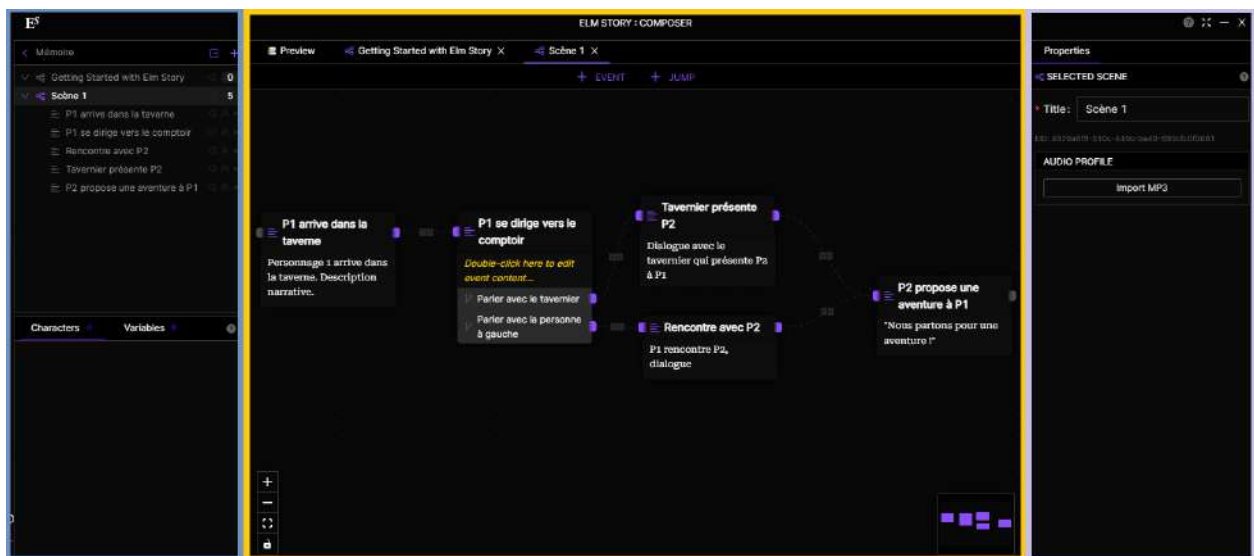
"With the free Elm Story app for Windows, macOS and Linux, intuitively author storyworld content and the relationship between scene, event and character

elements. Self-publish your storyworlds, **interactive fiction** and **visual novels** to web, mobile and desktop.³⁶

Sur le site web, ses principales fonctionnalités sont présentées comme :

- Une interface ne nécessitant pas de coder pour créer.
- Une utilisation gratuite pour la création et pour la production du travail.
- Une garantie de la sécurité des données : pas de création de compte utilisateur, pas de récupération de données, pas de royalties.

Interface du logiciel Elm Story avec encadré en bleu (G) l'interface de gestion, en jaune (M) l'interface principale, et en violet (D) l'interface multimédia



Au sein du logiciel, la gestion d'un projet se divise en trois éléments :

- Une interface centrale (jaune), support de travail principal, où le processus de création des événements et choix s'opère. Elle comprend :
 - Dans la partie haute, un navigateur d'onglets permettant d'accéder aux différentes scènes créées une par une et des options d'ajout d'évènement (interne à la scène) ou de "jump" (saut vers une autre scène -bascule vers un autre onglet-). Tout à gauche, le bouton "preview" permet de lancer le scénario interactif comme s'il était joué par l'utilisateur.
 - Au centre, les différentes cartes d'évènements créées, avec la possibilité pour chacune d'entre elles d'entrer un titre, une description, ainsi que d'éventuels choix.
 - Dans la partie basse de l'interface, des outils de zoom ainsi qu'une cartographie récapitulative de toutes les cartes événements créées.

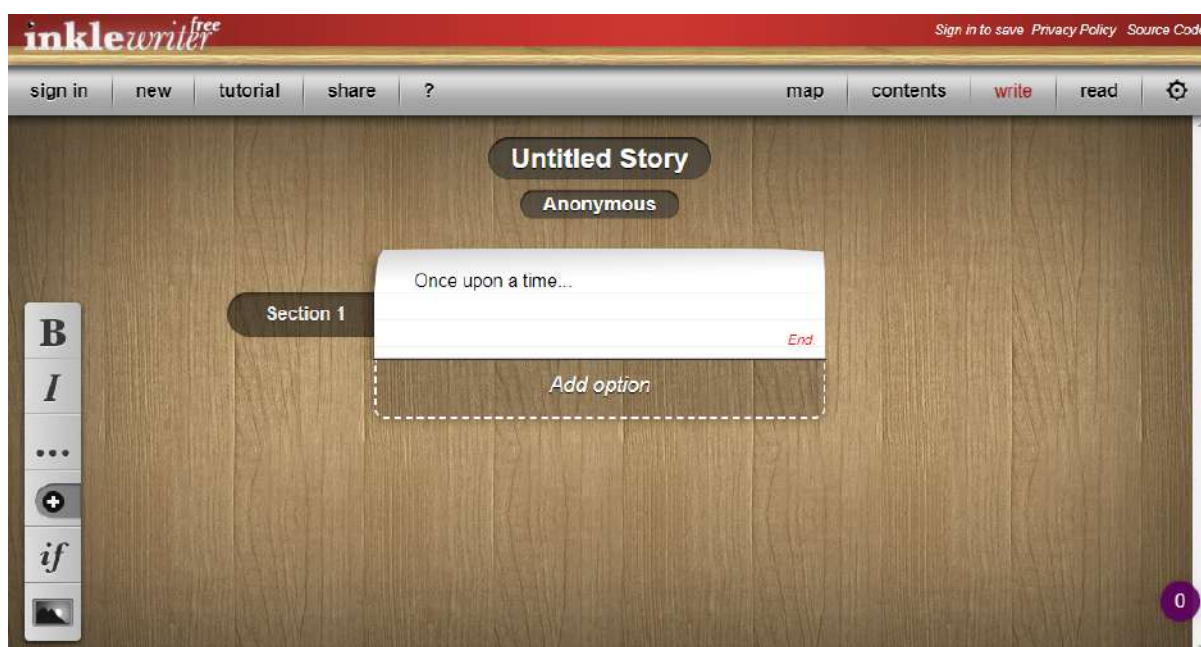
³⁶ <https://www.elmstory.com/>

- Une interface de gestion à gauche (bleu) qui donne accès à l'arborescence des scènes et événements créés ainsi qu'à un outil de gestion des personnages.
- Une interface multimédia à droite (violet) qui permet l'ajout de fichiers au format .mp3 afin d'inclure des sons et/ou de la musique au cours de la scène.

Inklewriter

Inklewriter est un site web gratuit mis en ligne en 2019, permettant de créer des histoires interactives. Il est la version simplifiée du logiciel *open source*³⁷ *Ink*, proposant à ses utilisateurs d'écrire et de publier des histoires interactives sans avoir besoin de compétences en programmation. Le créateur a également la possibilité de publier son histoire interactive au sein d'un site web unique dédié.

Interface d'accueil d'*Inklewriter*



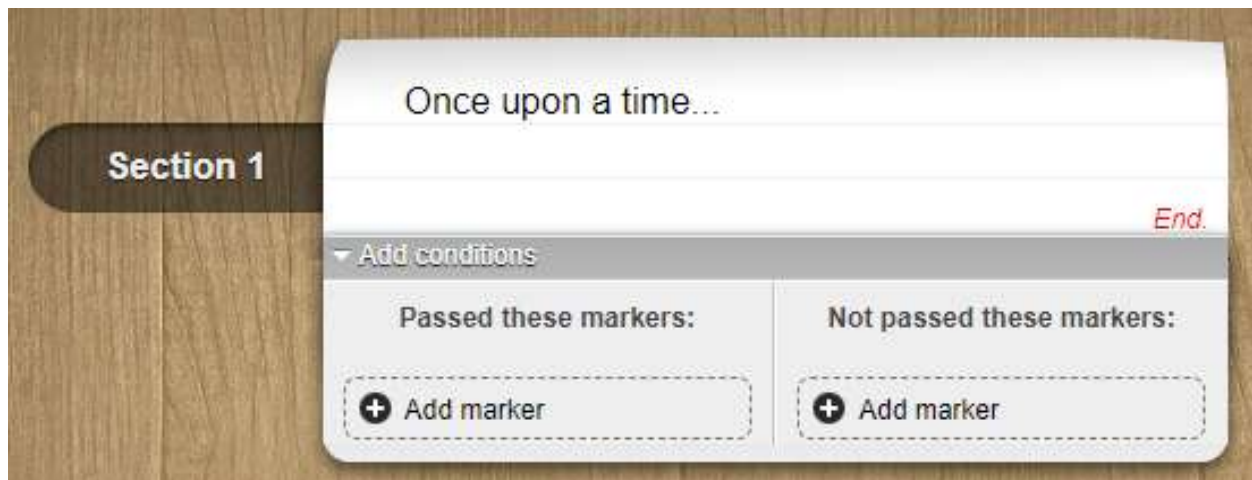
L'interface de création d'*Inklewriter* est très simple et intuitive :

- Une barre de menu permet d'accéder à son compte utilisateur, au tutoriel explicatif, à l'arborescence de l'histoire au format d'une carte mentale (*map*), à l'arborescence au format texte (*contents*) ainsi qu'aux options pour écrire ou visualiser l'histoire que l'on est en train de créer (*write*, *read*).

³⁷ Logiciel développé et géré dans le cadre d'une collaboration ouverte, et mis à disposition (...) pour que chacun puisse l'utiliser, l'examiner, le modifier et le redistribuer. (IBM.com)

- L'interface centrale s'ouvre sur un modèle de feuille de bloc-note sur laquelle il est possible d'écrire le texte. Trois options sont alors possibles pour chaque bloc :
 - Un bloc sans issue ni choix possible, qui amène vers la fin d'un chemin narratif et donc de l'histoire.
 - Créer un seul choix possible et ainsi faire continuer la narration de manière linéaire.
 - Créer différents choix sélectionnables et ainsi ancrer la narration dans l'interactivité.
- Pour chaque option, le nombre d'hyperliens ou de fins sont indiqués en rouge.
- Enfin, une interface d'options permet deux types d'options avancées :
 - D'une part, la personnalisation du visuel avec les possibilités de gras et d'italique pour le texte, l'ajout d'une nouvelle section (pouvant s'apparenter à des chapitres) ou bien l'ajout d'images.
 - De l'autre, la possibilité de créer des conditions (*IF*) afin de déverrouiller certaines options : si les conditions n'ont pas été remplies, l'utilisateur ne peut pas accéder à certains choix par la suite.

Modification de l'interface d'écriture lorsque l'option "IF" est activée



Quest

Quest est un logiciel gratuit, *open source* et également disponible en version web, mis en ligne en 2015 par la communauté textadventures.co.uk. Il se présente comme permettant de "construire" des aventures textuelles (mentionnées précédemment sous son synonyme fiction interactive) et des fictions interactives. Il y a également la mention des livre-jeux :

"Quest lets you make interactive story games. Text adventure games like Zork and The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Gamebooks like the Choose Your Own

Adventure and Fighting Fantasy books. You don't need to know how to program. All you need is a story to tell."

Les fonctionnalités principales mises en avant sur la présentation web sont :

- Une utilisation gratuite et une mise à disposition *open source*.
- Ne pas avoir besoin de compétences de programmation au départ, puis pouvoir en acquérir au fur et à mesure de l'utilisation.
- Pouvoir diffuser librement et gratuitement sa création sur un site web, en tant que logiciel pour PC ou bien en tant qu'application sur téléphone.
- La possibilité d'intégrer des images, des sons et des vidéos ainsi que d'accéder à des fonctionnalités avancées (bibliothèques partagées, utilisation de langages de programmation pour créer des scripts entre objets, etc.)

Pour permettre une pleine puissance de Quest, j'ai fait le choix d'utiliser la version logicielle pour cette étude, en n'explorant que les fonctionnalités accessibles aux débutants (sans programmation avancée).

Lorsque l'utilisateur souhaite créer une œuvre, il doit d'abord renseigner son genre entre une *text adventure* et un *gamebook*. Ce choix va en effet changer le format de l'œuvre et les fonctionnalités possibles comme le montrent les exemples proposés :

Game type: ☒ Text adventure ☐ Gamebook

You can see an [object](#).

> look at object

You can see an object.

[Pick up the object](#)

[Leave the room](#)

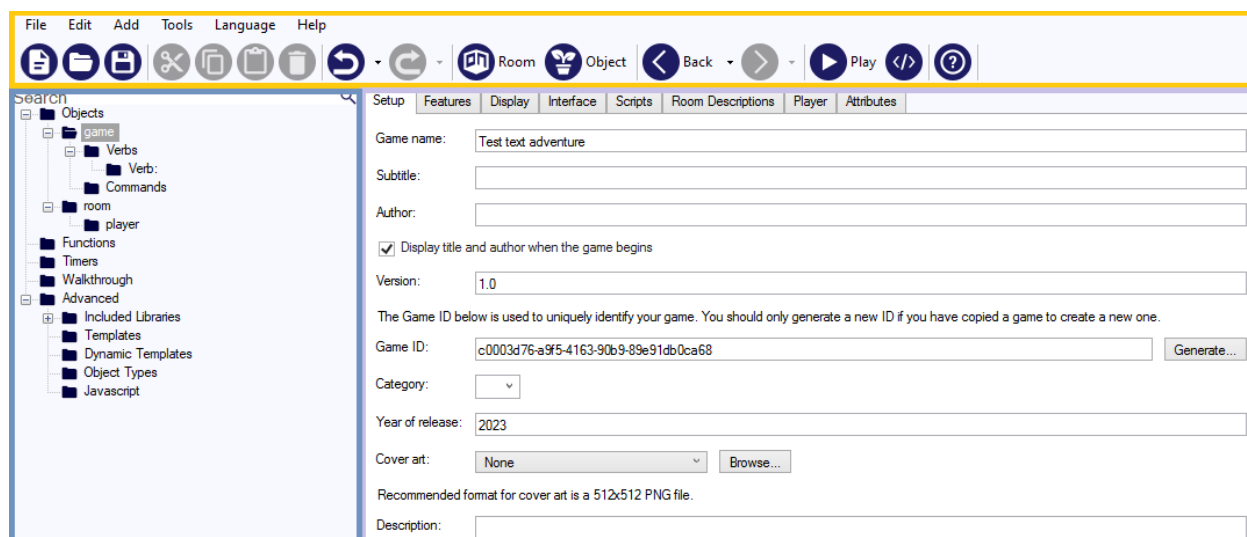
Language of the game:

English ▼

Le premier mode, "text adventure", s'ouvre sur une interface divisée en trois zones principales :

- Sur l'en-tête (jaune), on trouve des commandes pour manipuler les objets (copier/coller/annuler l'action), pour créer de nouvelles salles ou objets, et pour lancer le jeu.
- A gauche (bleu), une arborescence de dossiers permet d'accéder aux différents objets, commandes et fonctionnalités avancées.
- Au centre droit (violet), l'interface de travail qui, selon l'objet sélectionné, donne accès à différents sous-onglets proposant des fonctionnalités diverses. On peut notamment noter la présence d'un onglet "features" qui permet d'ajouter à l'œuvre un score, une barre de vie, de l'argent, une limite d'inventaire, etc.

Interface du logiciel Quest avec encadré en bleu l'arborescence, en jaune l'en-tête, et en violet l'interface de travail



Le second mode de création, “gamebook”, s’ouvre sur une interface quasi similaire avec les différences suivantes :

- Sur l’en-tête, la commande de création d’objets ou pièces est remplacée par une simple création de page.
- Dans l’arborescence de dossiers, il ne s’agit plus de dossiers associés à de la programmation orientée objets, mais de pages (page 1, page 2, page 3).
- Dans l’interface de travail, les *features* n’existent plus : le créateur peut rédiger du texte, mais ne peut plus axer celui-ci vers une dimension jeu.

Twine

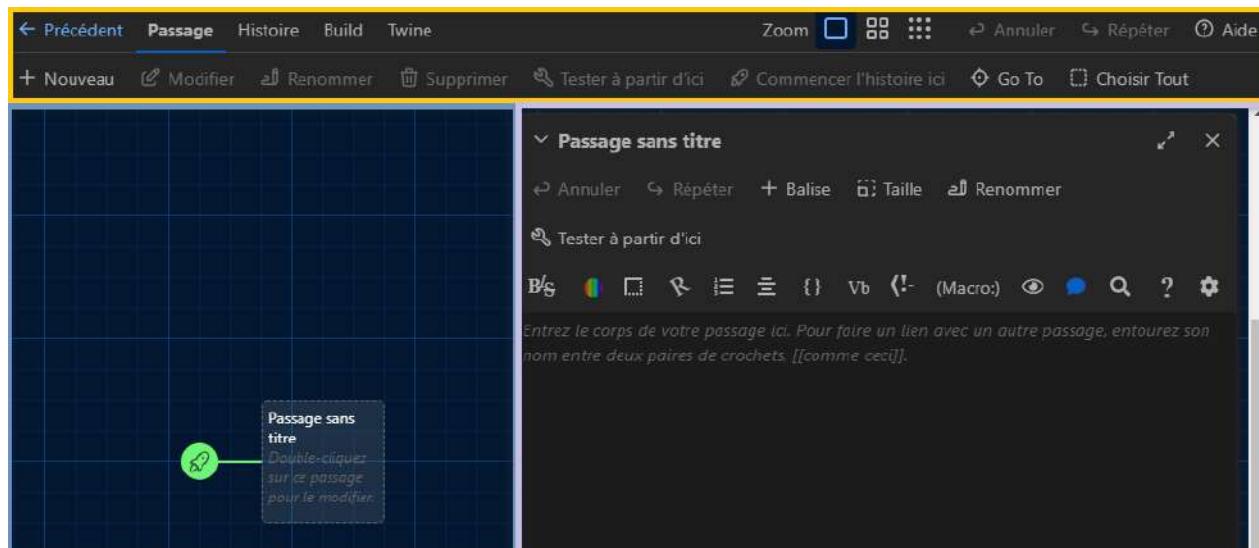
Twine est le plus ancien des logiciels de ce corpus et celui qui, à ce jour, est le plus reconnu et répandu au sein de la communauté des créateurs d’histoires interactives. Développé par Chris Klimas en 2009 et aujourd’hui disponible en version logicielle ou sur le web, il est lui aussi *open source* et se présente comme un “outil pour raconter des histoires interactives et non linéaires”. Une grande communauté d’utilisateurs s’est formée autour de ce logiciel qui compte désormais plusieurs extensions : le guide *Twine Reference* (mode d’emploi de l’interface) et le *Twine Cookbook* (tutoriels et conseils pour le choix des formats d’histoires, etc.).

Ses principales fonctionnalités sont présentées comme étant :

- Ne pas avoir besoin de coder pour créer une histoire simple, tout en pouvant améliorer cette dernière avec des variables, des images, du CSS et du JavaScript si les compétences de l’utilisateur le lui permettent.
- Une publication en HTML ce qui permet une ouverture de l’histoire interactive sur de nombreux supports supportant une page web.

- La gratuité de la création et la possibilité de faire un usage commercial de cette dernière.

Interface du logiciel Twine avec encadré en jaune la boîte de commandes, en bleu l'arborescence et en violet l'interface de travail



De même que pour Quest, mon analyse se basera sur la version logicielle de Twine et n'utilisera que les fonctionnalités accessibles pour un débutant et non les fonctionnalités avancées (bibliothèques, formats d'histoire). L'interface de Twine se compose de trois zones principales :

- Une boîte de commandes (jaune) permettant d'accéder à diverses fonctionnalités de contrôle pour le passage (ajout d'une unité textuelle, modifications), l'histoire (modification des métadonnées, insertion de CSS ou de JS), le *build* (options pour tester ou lancer la création) et enfin pour des éléments sur Twine (informations, bugs, paramètres).
- Une arborescence (bleu) permettant de visualiser les différents chemins ainsi que les fragments textuels qui composent l'histoire (la fusée verte indique le début de celle-ci).
- Une interface de travail qui permet de nommer l'extrait, de le rédiger, d'insérer diverses balises etc. Pour faire des liens entre les passages, l'utilisateur doit simplement utiliser le double crochet afin de créer le lien.

Analyse des discours entourant les logiciels dédiés à la création d'histoires interactives

Une volonté des concepteurs de ne pas ancrer les logiciels dans un genre spécifique

Comme pour les genres interactifs, cette partie présente les résultats de deux des critères de la grille d'analyse de discours : les termes descripteurs³⁸ et les genres d'œuvres assignés aux logiciels par les trois types de discours étudiés³⁹. Le premier constat qui peut être fait est que les termes utilisés par les concepteurs des logiciels (autour du logiciel et en son sein) ne montrent pas une volonté de les ancrer au sein d'un genre spécifique, à l'exception de Quest. À l'inverse, les discours produits par les utilisateurs et médias viennent davantage les associer à des genres spécifiques. On constate en effet l'utilisation de termes très génériques dans les discours produits par les concepteurs : le terme *"interactive story"* est utilisé par presque tous les outils pour décrire le produit créé, Twine faisant exception en réduisant le produit final au simple terme *"story"*, ou encore plus généralement *"work"*, sans évoquer l'interactivité. Au sein même des logiciels, les termes utilisés pour décrire l'œuvre créée sont tout aussi vagues : *"histoire"* ou *"storyworlds"*. Des termes dérivés sont également utilisés tels que *"interactive storyworlds"* (ElmStory) ou *"interactive story game"* (Quest), mais conservant malgré tout une grande généralité ne permettant pas d'associer à des genres spécifiques. Quest vient faire exception puisqu'il est précisé dans la phrase d'accroche du site web : *"Build text adventure games and interactive fiction"*, ce qui ancre le logiciel dans ces deux genres spécifiques. De plus, lors de la création d'une nouvelle œuvre, le logiciel utilise le terme *"game"* afin de la désigner, ce qui montre que les concepteurs effectuent un rapprochement entre le logiciel et le genre du jeu vidéo.

À l'inverse, les discours des utilisateurs et des médias viennent davantage rapprocher les logiciels vers des genres effectifs, bien qu'ils ne soient pas forcément ceux que l'on a pu étudier dans la précédente partie. Twine est l'exemple le plus flagrant de cette tendance puisqu'il se définit comme *"an open-source tool for telling interactive, nonlinear stories"* tandis que les pages francophone et anglophone de Wikipédia le définissent comme un *"outil de création de jeux hypertextuels"*, ou encore de *"hypertext fiction in the form of web pages"*. Il est également associé aux fictions interactives par sa communauté d'utilisateurs officielle qui se nomme *"interactive fiction community"* ainsi que dans les articles de fiction-interactive.fr et quefaitesvous.com, des sites faisant des retours détaillés sur différents types de logiciels. On retrouve cette association de

³⁸ Les différents concepts utilisés afin de décrire et définir chaque œuvre.

³⁹ Pour rappel : le discours produit par les concepteurs des logiciels, le discours interne aux logiciels et le discours des médias et utilisateurs à propos des logiciels.

manière moins ancrée, mais malgré tout présente pour Inklewriter, qui se définit comme “*a tool for writing interactive stories*” mais est associé dans les discours des médias comme créateur de livres dont vous êtes le héros (ac-normandie.fr). A l'inverse, les utilisateurs et médias parlant de Quest l'associent aux genres des jeux textuels et fictions interactives, ce qui est cohérent avec la phrase d'accroche présente dans la description du logiciel. On retrouve un autre terme descripteur sur le site commonsense.org : “*choose your own adventure stories navigated by clicking on highlighted text*”.

On constate donc que les concepteurs des logiciels tendent dans la majorité des cas vers une certaine neutralité quant au produit créé : les termes “histoire” ou “*storyworld*” ne sont pas des indices suffisants pour diriger les logiciels davantage vers la littérature numérique ou le jeu vidéo. Quest fait exception en ancrant le logiciel dans le domaine du jeu vidéo avec l'utilisation récurrente du terme “*game*”. A l'inverse, les utilisateurs et médias ont davantage tendance à les orienter vers un genre ou l'autre en les assignant à des genres existants.

Un lexique permettant d'identifier des tendances des logiciels pour la littérature numérique ou le jeu vidéo

Si les termes descripteurs ne donnent pas réellement d'indices pour placer les logiciels sur le spectre, le lexique utilisé au sein des discours est d'une bien plus grande richesse. Inklewriter et Quest se distinguent dans leur lexique en s'intégrant clairement vers l'une des deux bornes du spectre. Les concepteurs d'Inklewriter, le logiciel en lui-même et les utilisateurs et médias parlent des utilisateurs comme des “lecteurs” et des “auteurs”, ces deux termes étant complétés par “*writers*” dans le nom du logiciel et pour désigner les créateurs sur la page de présentation de l'outil sur le site d'Inkle. Ce champ lexical fait apparaître un utilisateur lecteur et un créateur auteur, ce qui raccroche *Inklewriter* à la littérature numérique. Autre élément significatif, lorsque l'on ouvre une nouvelle œuvre, le texte provisoire écrit sur le premier bloc de texte est “*Once upon a time...*”, une locution qui est directement associée à l'univers romanesque de fiction. A l'inverse, Quest présente un lexique orienté vers le jeu vidéo : le terme “*game*” est omniprésent non seulement pour décrire le logiciel, mais également au sein de celui-ci : lorsque l'on veut créer une nouvelle œuvre, qu'il s'agisse d'un “*gamebook*” ou d'un “*text adventure*”⁴⁰, il s'agit d'un “*new game*”. Autre indice, les utilisateurs sont appelés des joueurs et “*players*” au sein du logiciel et par les médias. Des termes typiquement associés au développement de jeux sont également utilisés au sein du logiciel quel que soit le genre de l'œuvre créée : “*game ID, versions, begin game, logs*”. Pour les “*text adventures*”, on retrouve

⁴⁰ Deux possibilités d'œuvres à créer dans Quest. Pour plus d'information, se référer à la présentation de Quest dans la partie *Présentation de corpus* ci-dessus.

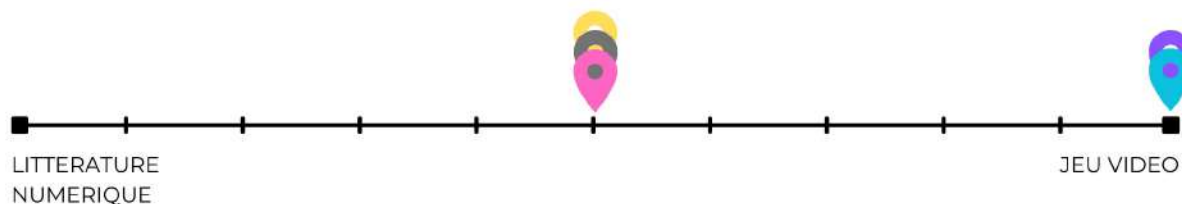
également des termes associés au jeu dans les options de création, avec la possibilité d'ajouter : *“score”, “health”, “money”, “inventory”, “lightness and darkness in room”, “map”* ou encore *“compass”*. Enfin, les discours utilisateurs poursuivent cette association avec le domaine du jeu vidéo puisqu'ils définissent le logiciel comme un *“game-making tool”* et utilisent des verbes comme *“designing games”, “play games”*.

Le lexique utilisé au sein des discours entourant Twine et Elm Story est moins révélateur d'une tendance vers la littérature numérique ou le jeu vidéo, mais l'on retrouve cependant des indices permettant de les diriger vers l'un ou l'autre. Tout d'abord, les discours des concepteurs de ces deux outils décrivent leurs utilisateurs comme des auteurs (*“authors”* en anglais), utilisant également un vocabulaire propre à l'écriture : *write, editing*. Pourtant, on retrouve la notion de jeu au sein de Twine qui utilise dans son guide utilisateur *“playing a story”*, ainsi que les termes *“jouer”* et *“tester”* au sein de son logiciel. Les pages Wikipédia anglophones et francophones le classent également dans la catégorie des moteurs de jeux, et parlent des œuvres comme des *“jeux hypertextuels”*. Bien qu'il y ait une certaine neutralité de désignation des œuvres produites, le vocabulaire utilisé semble diriger Twine vers une place s'orientant vers un outil de création de jeux vidéo, sans pour autant faire entièrement partie de ce domaine. A l'inverse, Elm Story ne présente aucun lexique pouvant l'orienter vers le jeu vidéo : le vocabulaire de l'édition est utilisé (*“publishing, self-publish”*) et les utilisateurs sont désignés par le terme *“authors”*. Ces données doivent cependant être fortement nuancées du fait de l'arrêt du développement de ce logiciel en 2023 : de nombreuses pages web à son propos ont été effacées et de fait, le corpus de ce logiciel était beaucoup moins important que pour les trois autres. Sur le corpus constaté, le lexique correspond davantage à une orientation vers la littérature numérique, il n'est cependant pas impossible que des utilisateurs aient perçu ce logiciel autrement mais que leurs commentaires et articles aient été supprimés.

Proposition de positionnement sur le spectre

Au regard de ces constatations concernant les discours, voici ma proposition pour positionner les logiciels sur le spectre de l'interactivité :

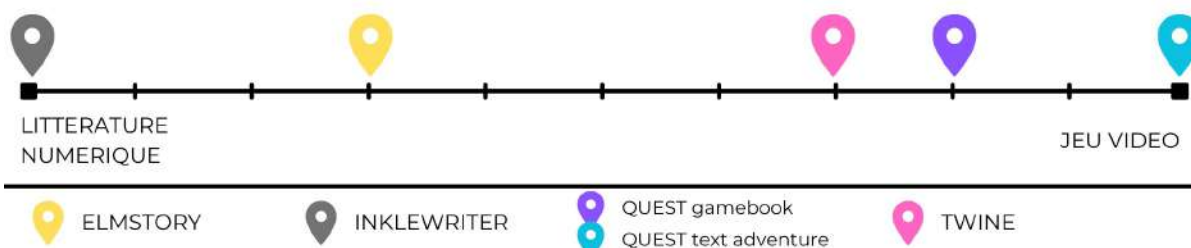
DISCOURS CONCEPTEURS



DISCOURS UTILISATEURS ET MEDIAS



LEXIQUE INTERNE AUX OUTILS



Ces choix de positionnement ont été faits au regard des résultats constatés dans les précédentes parties. Les discours descriptifs produits par les concepteurs sont, à l'exception de Quest, moins spécifiques concernant les termes descriptifs que les discours produits par les utilisateurs et médias, ce qui explique le choix de positionner les trois autres logiciels au centre du spectre. Les discours utilisateurs au contraire donnent les indices d'une perception plus définie vers l'un des deux domaines. Concernant le lexique, Inklewriter et Quest s'ancrent dans chacune des deux bornes du spectre, tandis qu'ElmStory et Twine, bien que suivant une tendance lexicale, ne possèdent pas des discours homogènes permettant de les intégrer entièrement en tant que littérature numérique ou jeu vidéo. Le choix de les positionner au troisième cran après la borne vers laquelle ils se rapprochent a été fait afin de montrer visuellement cette appartenance partielle.

Analyse des fonctionnalités des outils

Afin de faciliter la compréhension, des captures d'écrans illustreront les propos de cette partie. Afin d'étudier les fonctionnalités des logiciels, l'analyse a été effectuée sur des œuvres tests créées dans le cadre de ce travail. Ces œuvres

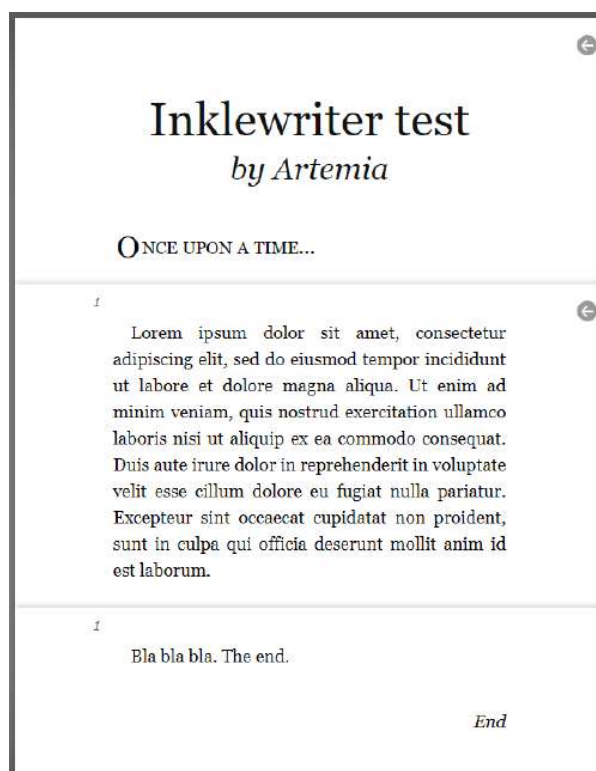
n'utilisent que les fonctionnalités de création accessibles sans avoir besoin de compétences en développement étant donné que je ne possédais pas la connaissance nécessaire des langages permettant de manipuler les fonctionnalités avancées.

Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre

Contrairement aux genres interactifs qui montraient une diversité de contenus visuels (texte, images, animations), toutes les interfaces produites par les logiciels possèdent une grande majorité d'informations textuelles. Elles présentent presque toutes les mêmes éléments : un bloc de texte contenant le paragraphe de lecture, la création de liens permettant de faire des choix ou d'accéder à des informations supplémentaires, et lorsque cela est possible, une image d'illustration pour le fragment textuel affiché. L'interface se rapprochant le plus de l'objet-livre est celle d'Inklewriter, qui semble avoir repris les codes de l'objet physique afin de permettre cette identification. Tout d'abord, il est à noter que pour l'interface de travail, le fond utilisé représente un bloc-note linéaire, ce qui vient rapprocher directement le travail effectué par l'utilisateur d'un travail d'écriture manuscrite transposé sur l'écran. Lors de la visualisation de l'œuvre, cette page de bloc-note devient une page blanche au format vertical, ce qui rappelle à nouveau la mise en page des livres papiers. De plus, en haut à gauche, en en-tête de chaque fragment, est indiqué le choix effectué, ce qui n'est pas sans rappeler les en-têtes de livres qui précisent le chapitre en cours ainsi que le nom de l'auteur. Lorsqu'un choix est effectué, un nouveau fragment textuel apparaît et vient s'ajouter en dessous du précédent, toujours à la verticale, ce qui vient donner l'impression de pages blanches empilées les unes sur les autres.

Interface de lecture d'Inklewriter, les "1" représentent l'en-tête du choix 1 →

L'interface d'ElmStory⁴¹ est similaire avec comme différence qu'au lieu



⁴¹ Cf. annexes Elm Story

d'une simple narration textuelle, nous pouvons voir un avatar de personnage, son nom en majuscule, puis son discours. Cette mise en forme peut rappeler celle des pièces de théâtre où l'on trouve, avant la réplique annoncée par le personnage, son nom en majuscule permettant de l'identifier. Elle n'est pas non plus sans rappeler l'interface textuelle des *visual novels*, mais l'absence d'image d'illustration ne permet pas de lier cet outil vers ce genre.

L'interface de l'outil de création de "*gamebook*" de Quest ainsi que celle de Twine ressemblent quant à elles fortement à des sites web⁴², ce qui s'explique du fait qu'ils sont réalisés avec les langages web HTML/CSS. Il est possible de personnaliser la page et de créer une interface bien plus complexe que celle évoquée précédemment en ayant connaissance de ces deux langages de balisage mais, comme annoncé au début de cette partie, seules les fonctionnalités accessibles sans savoir coder sont analysées dans ce travail. Ce format web rejoint complètement celui de la littérature numérique qui, dans son histoire, a commencé à être diffusée notamment grâce à l'arrivée de l'Internet. Enfin, l'outil de création d' "*adventure text*" de Quest rompt avec ce schéma en présentant une interface bien plus complexe, avec l'accès à un inventaire, une liste de lieux et objets, un compas ainsi qu'une boîte de commande afin de pouvoir effectuer des actions dans l'histoire. Tous ces ajouts rompent avec l'identification à l'objet-livre et rapprochent davantage l'interface d'une activité multimédia.

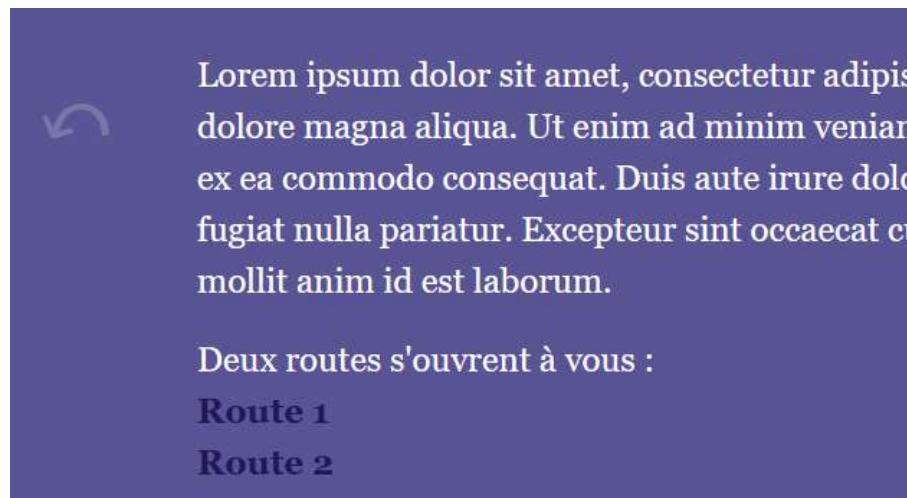
On constate donc trois degrés d'interactivité cognitive au sein du corpus de logiciels : Inklewriter et Elm Story possèdent l'interface qui se rapproche le plus visuellement du livre papier, tandis que Twine et l'outil de "*gamebook*" de Quest entrent directement dans la littérature numérique par leur interface web. À l'opposé, l'outil de création de "*adventure text*" de Quest ne présente que très peu de points d'identification avec le livre et bascule quant à lui davantage vers une interface propre au jeu vidéo.

Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles

Du fait que les œuvres produites par les logiciels sont majoritairement textuelles, contrairement aux genres interactifs qui pouvaient présenter une certaine diversité d'interactivité fonctionnelle, ce corpus reste assez homogène : l'interactivité fonctionnelle est faible si ce n'est nulle pour la majorité des logiciels. L'outil de création de "*gamebook*" de Quest et Elm Story possèdent la plus faible interactivité fonctionnelle puisqu'il n'offre la possibilité que d'activer les hyperliens. Twine et Inklewriter proposent, en plus des hyperliens, la possibilité de revenir en arrière grâce à des flèches prévues à cet effet, mais cela constitue le seul autre niveau d'interactivité fonctionnelle, ce qui reste un résultat très faible.

⁴² Cf. annexes Quest et Twine

Interface de Twine montrant en bleu foncé les hyperliens, en bleu clair la flèche de retour en arrière



La seule interface possédant une interactivité fonctionnelle est celle de l'outil de création de "text adventures" de Quest. Cela est notamment dû au genre qui conditionne directement l'interface vers la possibilité de pouvoir entrer du texte dans une boîte de commande afin de permettre des déplacements et interactions avec l'univers dans lequel l'utilisateur évolue⁴³. De plus, l'activation d'éléments à l'écran (carte, hyperliens, etc) est possible. Pour autant, il ne s'agit pas d'une interactivité fonctionnelle pouvant entièrement rapprocher le logiciel vers le jeu vidéo telle qu'on l'entend au sein de la borne du spectre puisque la dimension textuelle reste majoritaire, ce qui le situe dans un entre-deux entre littérature numérique et jeu vidéo.

Interface de l'outil de création de "text adventures" de Quest



⁴³ Pour rappel, *text adventures* est l'un des synonymes des fictions interactives qui ont été définies dans la partie précédente.

Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration

L'interactivité explicite des logiciels dédiés à la création de récits interactifs est en théorie infinie. Chaque choix peut avoir un impact sur l'histoire et l'influence de l'utilisateur peut-être totale si le créateur de l'oeuvre le souhaite : il n'existe pas de limite aux arborescences créées, excepté celles de l'esprit humain du créateur qui doit réussir à trouver une cohérence, l'inspiration et l'imagination pour proposer une arborescence d'une complexité inégalée. A nouveau, tous les logiciels entrent dans cette situation, excepté l'outil de création de "*text adventures*" de Quest qui, du fait du genre, contraint l'utilisateur à trouver les bonnes suites de commandes pour continuer dans la narration, mais sans pour autant avoir un impact fort sur le déroulé de cette dernière. Il s'agit de l'exemple du corpus possédant le moins d'interactivité explicite. Quant au reste des logiciels, ils peuvent être nuancés entre eux grâce à leur possibilité de revenir en arrière. En effet, offrir le choix à l'utilisateur de pouvoir regretter son action, et l'annuler si les conséquences ne correspondent pas à ce qu'il attendait, fait perdre un conditionnement total de l'intrigue. Au regard de ce critère, on peut donc noter que Twine et Inklewriter possèdent moins d'interactivité explicite qu'ElmStory ou l'outil de création de "*gamebook*" de Quest qui empêchent tout retour en arrière et conditionnent donc la narration. Ainsi, l'outil "*text adventure*" de Quest, Twine et Inklewriter se rapproche davantage d'une structure conditionnante tandis qu'ElmStory et l'outil "*gamebook*" de Quest qui présentent une structure totalement arborescente.

Proposition de positionnement sur le spectre

Contrairement à mon hypothèse de départ qui était que les logiciels montreraient une plus grande variété de nuances sur le spectre que les genres interactifs, il s'avère finalement que ce sont eux qui présentent la plus grande binarité entre les deux genres, à l'exception de l'outil de création de "*text adventures*" de Quest qui fait cas à part dans tous les types de niveaux d'interactivités évoqués. Au regard des constatations faites au cours de cette partie, voici le positionnement proposé des logiciels de création de récits interactifs sur le spectre de l'interactivité :

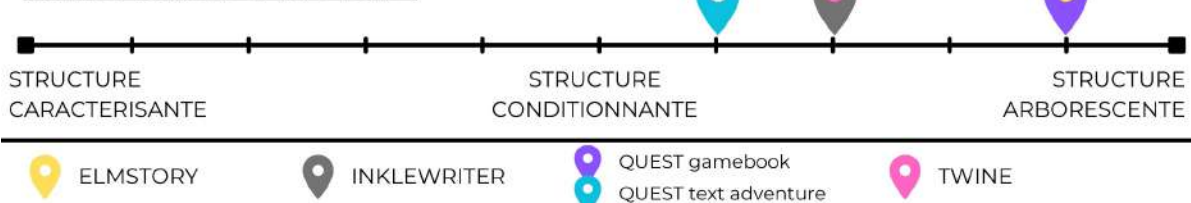
INTERACTIVITE COGNITIVE



INTERACTIVITE FONCTIONNELLE



INTERACTIVITE EXPLICITE



Les différentes nuances de l'interactivité cognitive et explicite ont été retranscrites par des niveaux différents de classement sur le spectre. Le choix de positionner l'outil de "*text adventures*" de Quest au centre rejoint ce constat qu'il n'entre pas exactement dans les critères de la littérature numérique, mais pas exactement non plus dans ceux du jeu vidéo. Pour l'interactivité explicite, j'ai fait le choix de conserver le positionnement à qui correspond au positionnement choisi pour les fictions interactives, genre qui lui est directement associé et dont les caractéristiques sont présentes dans le résultat produit par le logiciel.

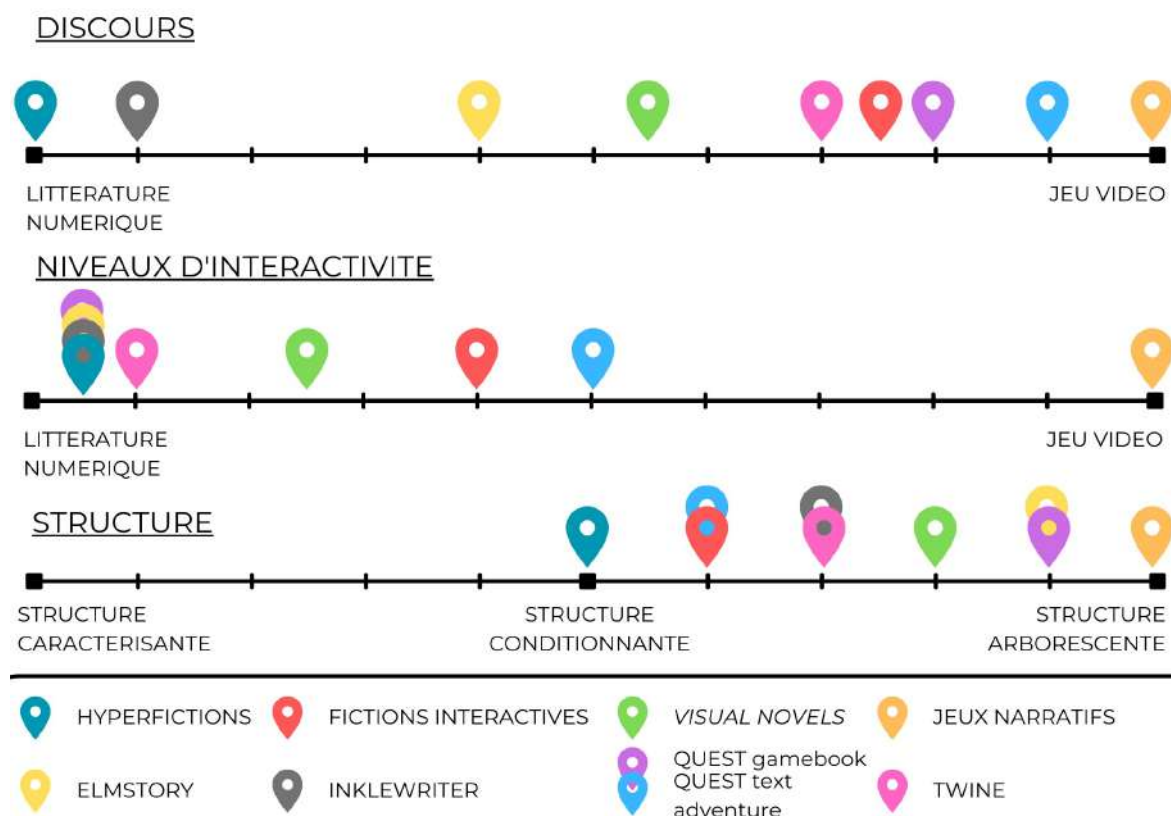
Conclusion : des spectres de l'interactivité ?

Ce mémoire avait comme objectif d'apporter des éléments de réponse face à une porosité constatée entourant le domaine d'appartenance du récit interactif entre les deux médiums que sont la littérature numérique et le jeu vidéo. Au cours de mon analyse, différents spectres ont pu être proposés, permettant une première visualisation de cette porosité entre les domaines. Ce travail de recherche apporte un premier éclairage sur certains aspects entourant le récit interactif, ses genres et ses logiciels. Il permet d'abord d'observer des constantes : certains éléments du corpus ont pu trouver une place dans un domaine ou dans l'autre, permettant de les y assigner. Inklewriter et les hyperfictions ont tous deux montré une forte appartenance à la littérature numérique. A l'inverse, les jeux narratifs entrent complètement dans le domaine du jeu vidéo. Pour les autres éléments étudiés, des divergences sont au contraire apparues : plutôt que les bornes, ce sont les créneaux internes à l'échelle qui ont été mobilisés pour situer ces éléments, ce qui confirme l'importance et l'intérêt de créer un spectre et non un classement binaire pour chacun des objets du corpus. Cela confirme également que le récit interactif n'entre effectivement pas réellement dans un des deux médiums que sont la littérature numérique et le jeu vidéo, et que l'on constate un réel manque terminologique quant à son domaine d'appartenance.

Afin de conclure ce travail de recherche, j'ai réalisé des moyennes par type d'analyse effectuée (discours, niveaux d'interactivité et structure/interactivité explicite) afin de proposer un spectre unique par analyse et donc de visualiser de manière synthétique les résultats obtenus. Les combiner pour concevoir un spectre final définitif perdrait de son sens du fait qu'ils ciblent tous les trois des aspects différents entourant l'interactivité :

- Le spectre résultant des analyses de discours permet de voir comment les genres et logiciels sont perçus par les différents acteurs impliqués, de leur concepteur à leurs utilisateurs et éléments médiatiques à leur sujet.
- Le spectre résultant des analyses des niveaux d'interactivité permet de mesurer le type d'interactivité des genres et logiciels selon leurs fonctionnalités techniques et leurs interfaces.
- Enfin, le spectre résultant de l'analyse de l'interactivité explicite permet de visualiser quel est le type de structure proposée par les différents genres et logiciels qui composent le corpus.

Voici donc les trois spectres qui me permettent de conclure visuellement les résultats de ce travail de recherche :



On constate donc que, si certains éléments du corpus conservent le même domaine que cela soit dans leur perception dans les discours et dans leurs niveaux d'interactivités réels constatés, la majorité au contraire présente une opposition entre ces deux critères, les faisant naviguer d'un domaine à l'autre. Les hyperfictions, Elm Story et InkleWriter conservent sensiblement un degré plus ou moins fort d'appartenance à la littérature numérique. A l'inverse, les jeux narratifs et l'outil "text adventure" de Quest restent sensiblement ancrés dans le domaine du jeu vidéo.

Ensuite, les divergences dominent : les discours orientent certains éléments du corpus vers le jeu vidéo, tandis que leur interactivité fonctionnelle les fait davantage entrer dans la littérature numérique. C'est le cas de Twine, de l'outil "gamebook" de Quest, des fictions interactives et des *visual novels*. La question se pose alors : pourquoi cette perception est-elle davantage ancrée vers le jeu vidéo alors que l'interactivité fonctionnelle montre qu'il s'agit plutôt de fonctionnalités propres à la littérature numérique ? Existe-t-il des arguments commerciaux, de marketing, ou bien des préjugés culturels qui expliquent ces choix spécifiques de dénomination et d'identification par les différents acteurs des discours étudiés ? On pourrait s'interroger sur ces aspects lors d'un nouveau travail de recherche complet sur le sujet.

Ces résultats constituent une première approche permettant de confirmer que les récits interactifs sont effectivement dans un intermédiaire entre la littérature numérique et le jeu vidéo. Pour autant, d'autres éléments auraient pu permettre une analyse plus approfondie. Le premier point critique sur lequel je nuance les résultats est de ne pas avoir étudié la narrativité présente au sein des œuvres et logiciels au sein de l'analyse, ce qui aurait permis d'explorer véritablement tous les aspects de ce genre complexe qu'est le récit interactif. Il y a en effet, au sein des récits interactifs, un déplacement des rôles où l'auteur et le lecteur deviennent une figure hybride de lecteur-auteur à qui l'auteur délègue une partie des choix narratifs. Ce déplacement, ainsi que la figure du narrateur en elle-même, diffèrent au sein des différents genres et logiciels ; cela aurait mérité une partie complète dédiée à cette étude. Le second élément qui me fait porter un regard critique sur ce travail est la taille du corpus : un corpus plus conséquent d'œuvres par genres et de logiciels aurait constitué une matière plus importante et donc une plus grande diversité de résultats pour proposer les spectres finaux. Cela aurait permis de confirmer ou d'infirmer davantage certaines convergences ou divergences. Enfin, si les résultats de l'analyse de discours ont mis en évidence des tendances terminologiques et lexicales davantage orientées vers le jeu vidéo, la question des objectifs recherchés à travers ces choix reste en suspens. Des entretiens avec les différents acteurs de mon corpus, notamment les concepteurs des œuvres, auraient apporté des réponses à ces questionnements. Tous ces approfondissements auraient mené à un travail bien plus complet sur le sujet, mais cela se serait avéré un travail beaucoup trop ambitieux à réaliser au cours de cette année. Je laisse donc ouvertes ces questions et encourage un.e futur.e étudiant.e à éventuellement s'emparer de ce sujet passionnant.

Mon objectif de départ était de proposer un spectre global général permettant de visualiser tous les éléments étudiés et ainsi mieux comprendre le récit interactif. Celui-ci n'a pas pu être entièrement réalisé puisqu'il ne s'agit pas d'un spectre, mais de plusieurs spectres qui ont pu être proposés. La première partie, en explorant la littérature scientifique sur le sujet a permis de voir que le récit interactif, sa définition et ses bornes face à la littérature numérique et au jeu vidéo, sont à ce jour encore très ambigus et flous. La difficulté à proposer un spectre unique montre que cette ambiguïté n'est pas seulement présente dans sa définition, mais également au sein des discours et usages entourant les logiciels et œuvres interactives. Ces spectres multiples sont finalement la confirmation que le récit interactif, ses genres et ses logiciels, dépassent les limites des terminologies existantes qui sont, pour le moment, inefficaces pour le décrire précisément. Le récit interactif serait-il donc effectivement un nouveau médium émergent qui, comme le concluait Martin Ringot, est actuellement en train de provoquer "une crise parmi les médias existants, lesquels passent ainsi par un processus de redéfinition" (Ringot 2018) ?

Bibliographie

1. BARBOZA, Pierre, 2006. Fiction interactive « métarécit » et unités intégratives. . juillet 2006.
2. BOOTZ, Philippe, 2017. Chapitre VI. La littérature numérique en quelques repères. In : BÉLISLE, Claire (éd.), *Lire dans un monde numérique* [en ligne]. Villeurbanne : Presses de l'enssib. pp. 206-253. Papiers. [Consulté le 22 octobre 2022]. ISBN 978-2-37546-048-1. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pressesenssib/1095>
3. BOOTZ, Philippe et LEONARDO/OLATS, 2006. La littérature numérique. *Léonardo/Olats* [en ligne]. 2006. Disponible à l'adresse : <http://archive.olats.org/livresetudes/basiques/litteraturenumerique/basique-sLN.php>
4. BOUCHARDON, Serge, 2009. *Littérature numérique: le récit interactif*. Hermès Science. Ingénierie représentationnelle et construction du sens. ISBN 978-2-7462-2511-4.
5. BOUCHARDON, Serge, 2012. Du récit hypertextuel au récit interactif. *Revue de la BNF*. 1 novembre 2012. Vol. n° 42, n° 3, pp. 13-20. DOI 10.3917/rbnf.042.0013.
6. CABIRON, Benjamin, 2022. C'est quoi un Visual Novel ? *Furansu Japon* [en ligne]. 28 octobre 2022. [Consulté le 25 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : <https://furansujapon.com/manga-anime/cest-quoi-un-visual-novel/>
7. CAUVIN, Aurélie, 2001. *La Littérature Hypertextuelle, analyse et typologie* [en ligne]. Maîtrise de Lettres Modernes. Paris : Université de Cergy-Pontoise. [Consulté le 28 août 2022]. Disponible à l'adresse : https://www.memoireonline.com/03/07/405/m_la-litterature-hypertextuelle-analyse-et-typologie.html
8. CLÉMENT, Jean, 2001. La littérature au risque du numérique. *Document numérique*. 1 janvier 2001. Vol. 5, n° 1-2, pp. 113-134. DOI 10.3166/dn.5.1-2.113-134.
9. CLÉMENT, Jean, 2003. Hypertexte et fiction: la question du lien. In : *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture* [en ligne]. Québec : Nota Bene. [Consulté le 25 mars 2023]. Disponible à l'adresse : <https://elmcip.net/critical-writing/hypertexte-et-fiction-la-question-du-lien>
10. Fiction interactive, 2023. *Wikipédia* [en ligne]. [Consulté le 25 juillet 2023]. Disponible à l'adresse : https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Fiction_interactive&oldid=201865735
11. FLOREA, Marie-Laure, 2009. Tabularité : des textes aux corpus. *Corpus*. 15 novembre 2009. N° 8, pp. 177-196. DOI 10.4000/corpus.1792.
12. GENETTE, Gérard, 1976. *Discours du récit* [en ligne]. Seuil. [Consulté le 11 mars 2023]. Sciences humaines. Disponible à l'adresse : <https://www.seuil.com/ouvrage/discours-du-recit-gerard-genette/9782757805381>
13. GESTIN, Gwénolé, 2016. Compte-rendu : Littérature numérique : Le récit interactif, par Serge Bouchardon. *Littérature comparée / Littérature*

- numérique [en ligne]. 2016. [Consulté le 16 janvier 2023]. Disponible à l'adresse : <https://acolitnum.hypotheses.org/231>
14. LAUFER, Roger, 2018. Le récit de fiction interactif. *Le texte en mouvement* [en ligne]. 26 juin 2018. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/puv/1296>
 15. LE DEUFF, Olivier, 2015. Utopies documentaires : de l'indexation des connaissances à l'indexation des existences. *Communication et organisation. Revue scientifique francophone en Communication organisationnelle*. 1 décembre 2015. N° 48, pp. 93-106. DOI 10.4000/communicationorganisation.5082.
 16. NELSON, T. H., 1965. Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate. In : *Proceedings of the 1965 20th national conference* [en ligne]. New York, NY, USA : Association for Computing Machinery. 24 août 1965. pp. 84-100. [Consulté le 25 mars 2023]. ACM '65. ISBN 978-1-4503-7495-8. Disponible à l'adresse : <https://dl.acm.org/doi/10.1145/800197.806036>
 17. PIERRE LACOMBE, GABRIEL FÉRAUD, et CLÉMENT RIVIÈRE, 2019. *Écrire un scénario interactif*. Editions Eyrolles. ISBN 978-2-212-57100-4.
 18. RICŒUR, Paul, 1983. *Temps et Récit, 1* [en ligne]. Seuil. [Consulté le 11 mars 2023]. Sciences humaines. Disponible à l'adresse : <https://www.seuil.com/ouvrage/temps-et-recit-paul-ric-ur/9782020063654>
 19. RINGOT, Martin, 2018. De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive. *Itinéraires. Littérature, textes, cultures* [en ligne]. 19 juin 2018. N° 2017-3. [Consulté le 15 janvier 2023]. DOI 10.4000/itineraires.3948. Disponible à l'adresse : <https://journals.openedition.org/itineraires/3948?lang=en>
 20. TRÉHONDART, Nolwenn, 2015. Le livre numérique « augmenté » au regard du livre imprimé : positions d'acteurs et modélisations de pratiques: *Les Enjeux de l'information et de la communication*. 2 août 2015. Vol. n° 15/2, n° 2, pp. 23-37. DOI 10.3917/enic.017.0023.
 21. VANDENDORPE, Christian, 1999. *Du papyrus à l'hypertexte: Essai sur les mutations du texte et de la lecture* [en ligne]. La Découverte. [Consulté le 27 septembre 2022]. Sciences et société. ISBN 978-2-7071-3135-5. Disponible à l'adresse : <https://cairn.info/du-papyrus-a-l-hypertexte-1999--9782707131355.htm>
 22. VIGNAUX, Georges, 2003. L'hypertexte. Qu'est-ce que l'hypertexte. Origines et histoire. 2003.
 23. ZIMMERMAN, Eric, 2004. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need for Discipline. *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*. 2004. pp. 154-164.

Webographie

Genres interactifs

1. Along the Edge by Nova-box, [sans date]. *itch.io*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://nova-box.itch.io/alongtheedge>
2. Along the Edge en ligne sur VisualNovel.fr, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://visualnovel.fr/visual-novel/along-the-edge>
3. Along the Edge sur Steam, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: https://store.steampowered.com/app/504390/Along_the_Edge/
4. Counterfeit Monkey, 2012. *IFDB*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://ifdb.org/viewgame?id=aearuuxv83plclpl>
5. Detroit: Become Human | Site Officiel | Quantic Dream, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://www.quanticrodream.com/fr/detroit-become-human>
6. *Detroit: Become Human*, 2023. *Wikipédia*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Detroit:_Become_Human&oldid=206044697
7. Detroit: Become Human sur Steam, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://store.steampowered.com/app/1222140/>
8. Eastgate: Victory Garden, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://www.eastgate.com/catalog/VictoryGarden.html>
9. Emily Short's Interactive Storytelling, 2023. *Emily Short's Interactive Storytelling*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://emshort.blog/>
10. Escape from the Deep by Dethmunk, [sans date]. *itch.io*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://dethmunk.itch.io/escape-from-the-deep>
11. GAUDETTE, Gabriel, 2010. Victory Garden. *nt2.uqam.ca*. [en ligne]. 2010. Disponible à l'adresse: <https://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/victory-garden>
12. I Have Said Nothing | ALN | NT2, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://nt2.uqam.ca/fr/repertoire/i-have-said-nothing>
13. I Have Said Nothing, 2021. *Wikipédia*. [en ligne]. Disponible à l'adresse: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=I_Have_Said_Nothing&oldid=1026924129
14. Lust and I Have Said Nothing, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://www.eastgate.com/catalog/q12.html>

3. Elm Story - IFWiki, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
https://www.ifwiki.org/Elm_Story
4. GRAMS, Joshua, [sans date]. ElmStory. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://github.com/JoshuaGrams/elm-story>
5. Inklewriter - Enseigner avec le numérique, [sans date]. [en ligne].
Disponible à l'adresse: <https://numeriques.ac-normandie.fr/?Inkle-Writer>
6. Inklewriter : écrire des histoires interactives, 2020. *Nouvelles Narrations*. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://www.benhoguet.com/inkle-writer-ecrire-des-histoires-interactives/>
7. inklewriter, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://www.inklestudios.com/inklewriter/>
8. Introducing Elm Story - a new tool to visually compose and publish interactive storyworlds, 2021. *The Interactive Fiction Community Forum*. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://intfiction.org/t/introducing-elm-story-a-new-tool-to-visually-compose-and-publish-interactive-storyworlds/53627>
9. Quest - Write text adventure games and interactive stories, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://textadventures.co.uk/quest>
10. Textadventures.co.uk Review for Teachers | Common Sense Education, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://www.commonsense.org/education/reviews/textadventurescouk>
11. Twine / An open-source tool for telling interactive, nonlinear stories, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse: <https://twinery.org/>
12. Twine – Fiction-interactive.fr, [sans date]. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<http://www.fiction-interactive.fr/creer/twine/>
13. Twine, 2022. *Wikipédia*. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Twine&oldid=197226000>
14. Twine, 2023. *Wikipédia*. [en ligne]. Disponible à l'adresse:
<https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Twine&oldid=1132293145>

Annexes

Pour faciliter la recherche d'annexes, j'ai fait le choix de proposer non seulement des annexes générales, mais également des annexes classées par œuvre et logiciel étudiés afin de permettre une vue détaillée de chaque objet du corpus.

Grille d'analyse vierge

NOM DU LOGICIEL/GENRE				
ANALYSE DE DISCOURS	Discours d'escorte produit par le concepteur du logiciel/genre	Discours interne au logiciel/genre	Discours des médias et utilisateurs	Autres éléments significatifs
Termes descripteurs utilisés				
Verbes utilisés				
Termes propres à la LN constatés				
Termes propres au JV constatés				
Termes utilisés pour définir les utilisateurs				
Genre d'oeuvres assigné				
Autres éléments significatifs				
Place estimée sur l'échelle	LN ----- JV	LN ----- JV	LN ----- JV	LN ----- JV
ANALYSE TECHNIQUE	Interactivité cognitive	Interactivité fonctionnelle	Interactivité explicite	Autres éléments significatifs
Caractéristiques constatées				
Place estimée sur l'échelle	LN ----- JV	LN ----- JV	LN ----- JV	LN ----- JV

Exemple de grille d'analyse complétée

VISUAL NOVELS <i>Along the Edge (Nova-box) et Steins;Gate (Nitro+)</i>			
ANALYSE DE DISCOURS	Discours d'escorte produit par les concepteurs des oeuvres	Discours interne aux oeuvres	Discours des médias et utilisateurs
Termes descripteurs utilisés	ATE : narrative game where your choices impact the main character's personality and appearance. (site nova-box) SG : time travel adventure game	ATE : "roman graphique interactif", "histoire", "les embranchements mènent à des hypothèses de narration, afin de faire en sorte que cette histoire vous ressemble" SG : -	ATE : Steam + itch.io (plateformes de vente de jeux et contenus en ligne) : jeu narratif Visualnovel.fr : aventure narrative SG : Steam : roman visuel Wikipédia EN : visual novel game
Verbes utilisés	ATE : - SG : -	ATE : - SG : -	ATE : Steam + itch.io : - Visualnovel.fr : - SG : reading text.
Termes propres à la LN constatés	ATE : - SG : -	ATE : "Chapitre 1" SG : -	ATE : Steam + itch.io : équivalent de quatre ou cinq albums de BD (450 illustrations), l'équivalent d'un roman de 400 pages (80 000 mots). Visualnovel.fr : - SG : Steam : roman visuel interactif, 30-50h de lecture. Wiki : reading text
Termes propres au JV constatés	ATE : game SG : adventure game	ATE : paramètres, présence de succès internes au jeu, présence d'un tutoriel, de sauvegardes, de paramètres pour gérer la langue, le volume, l'affichage et les vibrations de la manette. SG : paramètres (complexes, type JV), présence de succès internes au jeu, doublage des personnages, cinématique d'introduction au début, de sauvegardes.	ATE : Steam + itch.io : jeu narratif, jeu indépendant Visualnovel.fr : développé par SG : Wikipédia : game. Steam : l'un des jeux les plus, jeu d'aventure, à propos de ce jeu, profitez de ce jeu avec des graphismes en HD
Termes utilisés pour définir les utilisateurs	ATE : - SG : -	ATE : - SG : -	ATE : Steam + itch.io : - Visualnovel.fr : - SG :
Genre d'oeuvres assigné	ATE : narrative game (JV) SG : "visual novel style adventure game" (deux genres différents de jeux vidéos)	ATE : roman graphique interactif SG : -	ATE : Steam + itch.io : jeu narratif (description), jeu narratif, visual novel x2 (critiques), histoire visuelle, visual novel, roman interactif (commentaires) Visualnovel.fr : aventure narrative (description) SG : roman visuel (description), visual novel x2 (critiques), visual novel (commentaires)
Autres éléments significatifs	ATE : le site des développeurs mène vers deux sites de vente de jeu vidéo (axé JV) SG : Steins;Gate does not use the standard choice system found in most <u>visual-novel style adventure games</u>	ATE : "Vous ne pourrez pas modifier vos décisions. Choisissez en votre âme et conscience." SG : Pas de tutoriel au début, pas d'explications des commandes, on entre in medias res dans une scène.	ATE : Steam : classé en genre indépendant et non jeu narratif malgré la description. SG : Steam : classé en genre aventure, non jeu narratif. Wikipedia : classé jeu vidéo, manga
Place estimée sur l'échelle	LN ----- AVANTAGE ----- JV	LN ----- AVANTAGE ----- JV	LN ----- AVANTAGE ----- JV

ANALYSE TECHNIQUE	Interactivité cognitive	Interactivité fonctionnelle	Interactivité explicite
Caractéristiques constatées	ATE : Interface minimaliste : 1/6ème de l'écran = diagramme avec les éléments activés par nos choix, 4/6ème = image, 1/6ème = dialogue. Pas d'aspect livre, davantage un aspect cinéma muet avec un défilement d'images représentant les scènes + des sous-titres impliquant les dialogues des personnages. Il y a des bruitages de fond et de la musique mais pas de doublages des voix. Visuellement, narration = italique, dialogues = nom + écriture en police droite (ressemble à la mise en forme des pièces de théâtre). Le fait d'appuyer sur espace ou sur clic gauche donne le même effet que de tourner la page lorsque l'on en a fini la lecture, donc manuellement se rapproche davantage. SG : Avant d'entrer dans l'histoire, cinématique d'introduction. Doublages audio des personnages, présence de succès à déverrouiller. Interface de dialogue. Générique au début type anime afin de présenter les doubleurs (avec musique chantée). Ensuite, on retrouve l'interface des visual novels plus classique : le fond imagé, les dialogues dans la partie basse de l'écran entre guillemets. Différence avec ATE : narration à la 1^{re} selon le pdv du protagoniste comme un livre, pas d'insertion du nom du personnage parlant avant sa phrase mais bien des incises type "Mayuri said, Mayuri insists". Tout est en caractères classiques, mais dialogues entre guillemets. Le texte fait bien plus roman que ATE grâce à ce système narratif. Bilan : 40% (on retrouve une dimension de déroulement textuel narratif qui correspond au livre, et même ici à la BD vu que les illustrations l'accompagnent. Le fait de cliquer pour passer au paragraphe suivant vient rapprocher du geste de tourner la page d'un livre lorsqu'on l'a finie, mais la présence de la musique et pour SG des doublages vient rapprocher davantage le genre vers un format presque de pièce de théâtre jouée).	ATE : Utilisation que de la souris et de l'écran, possibilité d'appuyer n'importe où ou appuyer sur espace pour faire avancer les dialogues + sélectionner les choix. Il ne s'agit pas d'une réelle manipulation, mais d'un signe indiquant au programme que l'on a fini la lecture de la page en cours (un peu similaire à tourner la page). Présence en haut à gauche d'un bouton cliquable pour accéder au texte simple + en haut à droite pour accéder aux paramètres. SG : Same, utilisation de souris ou espace pour faire avancer les dialogues. Possibilité d'accéder à des paramètres grâce à échapp mais aucune icône sur l'interface visuelle. Bilan : 10% (pas d'interactions autres qu'accéder aux paramètres pour sauvegarder, il s'agit de lecture pure le reste du temps)	ATE : Les choix conditionnent l'histoire sans possibilité de retour en arrière, il y a donc un contrôle total de l'utilisateur sur la narration. S'il veut changer ses choix et arriver à d'autres fins, il doit recommencer une partie pour essayer de les déverrouiller. L'interactivité narrative permet d'accéder à 60 fins différentes incluant des possibilités d'évolution sur le personnage en lui-même (comportement + aspect physique), les relations amoureuses ou les relations avec les personnages secondaires etc. SG : Originalité est que les interactions ne se font pas dans les dialogues mais à travers le téléphone du protagoniste (répondre ou non à des appels, envoyer et recevoir des mails vont être les éléments qui vont conditionner l'intrigue vers un embranchement ou l'autre). Du fait que les actions du téléphone peuvent être envoyées dans le passé, cela explique ce choix. 6 fins sont possibles, ce qui réduit un peu la possibilité d'interaction et montre une histoire un peu plus figée malgré les choix de l'utilisateur. Bilan : 60% (les choix effectués sont définitifs et il n'est pas possible de revenir en arrière, ils conditionnent l'histoire totalement. Pour SG, l'interactivité scénaristique est moins développée que dans ATE, mais on constate qu'il y a une grande emprise de l'utilisateur sur le scénario dans les deux cas).
Place estimée sur l'échelle	LN ----- [] ----- JV	LN ----- [] ----- JV	LN ----- [] ----- JV

Hyperfictions

I Have Said Nothing - J. Yellowlees Douglas

He calls you

on New Year's Eve. There's such a long silence on the phone after you pick it up that you assume automatically it's an obscene call and you get ready to slam the phone down at the first hint of audible breathing. It's an unusually silent pause, though, with just a hint of rushing white noise at the back of it that suggests, maybe, a trans-continental phone call, so you hang on.

"I think Jake's flipped," he says, finally.

Jude's father can't speak--he's hooked up to a respirator and he's in traction--but he can scratch out messages on a little slate strapped to the side of the bed. When Luke went to see him, he'd struggled to chalk out a message.

I think I'll go take a walk and get my paper he'd written.

"He's cracking up," Luke says.



[Digital Arts.com](#)



You sit, you think

You sit and think for a while, maybe forty-five minutes solid, about the ugliness of your primary urge--which is to write all of this down. Somewhere inside you, through all the tears and the gastric juices churning away in your stomach, and the faint, sour taste of vomit you can't seem to rinse completely out of your mouth, somewhere, through all of this, your brain is ticking away like metronomes.

This goes just before the climax, you're thinking. And, when your brother breathes audibly down the line for a moment or two, then says clearly:

"I wish to Christ it'd been you. Why the fuck wasn't it you instead?"

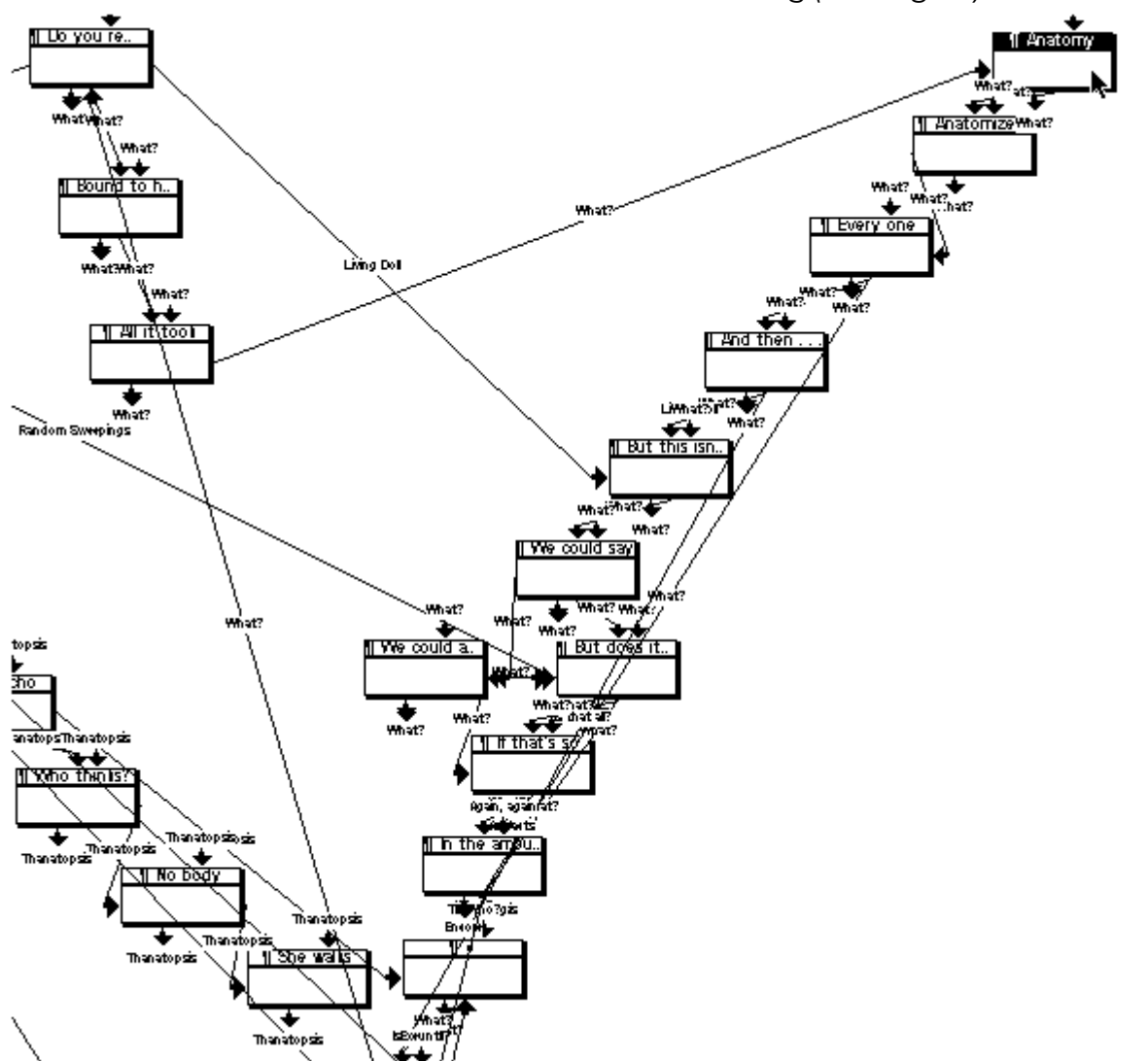
You know you've really got a story. This is simply the grain that irritates. You hear it. And then again you don't.



[Aston!](#)



Arborescence zoomée d'I Have Said Nothing (J. Douglas)



Victory Garden - Stuart Moulthrop

Page d'accueil de la version d'essai gratuite

serious hypertext **VICTORY GARDEN** Eastgate Systems, Inc.

Victory Garden



WORLD WIDE WEB SAMPLER

by Stuart Moulthrop
Copyright Eastgate Systems 1995
All Rights Reserved

===== 105 spaces; about 500 links

Starting Points

- [The war in Dorothea Agnew's living room](#)
- [Boris Urquhart gets the news](#)
- [No Peace Now \(Harley and Veronica\)](#)
- [Where were you when the shooting started?](#)
- [How to get the complete Victory Garden](#)



[More...](#)



[Go Home](#)



[Start Again](#)



[Help!](#)

Fragment hypertextuel de Victory Garden de Stuart Moulthrop⁴⁴

serious hypertext **VICTORY GARDEN** Eastgate Systems, Inc.

Thea's War

The war came to Dorothea Agnew as a great shock, a sudden tidal surge of reality. In spite of herself she had begun to think of the bu and even the Commonwealth of Tara -- which took some of the heat off her own case.

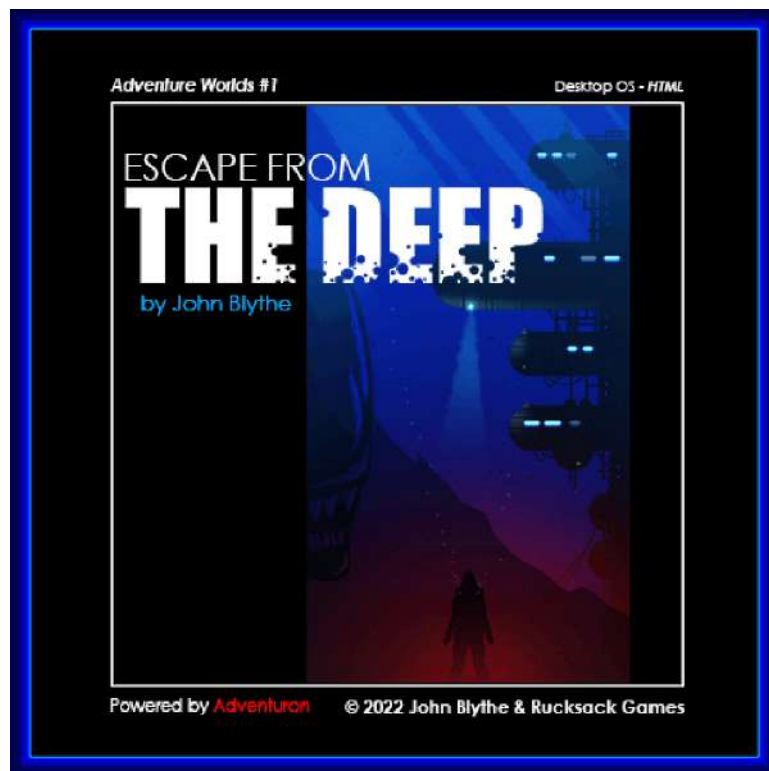
But now it had all come literally home, right into her living room. She and [Veronica Runbird](#) knelt like little kids too close to the scre toward sense.

So much of it seemed contrived, spectacular. She kept telling herself it was only a movie, except it seemed to be another David Lynch military intelligence delivered by a bearded tough guy named "Wolf Blitzer." What did it mean? Had there been a coup de tube by the desk?

Fictions interactives

Escape from the deep - John Blythe

Couverture apparaissant au premier lancement d'Escape from the Deep



Interface d'Escape from the Deep (John Blythe)

⁴⁴ Afin que le texte et les hyperliens le parcourant soient visibles, l'image est volontairement coupée sur la droite, ce qui explique que les phrases semblent déconstruites.



You are in the Medical Bay of Neptune Base. Harsh bright lights illuminate the room, which is mostly white in tone. Three medic bays have beds setup in them, each with a monitor and emergency equipment. In the centre of the room is what looks like the main examination bed with a rather impressive looking imaging unit beside it. The lights flicker occasionally and you can hear a distant rumble. There is the sound of a faint siren blaring. A red 'ALERT' light in the corner of the room is pulsing too.

Exits : South.

You can see : Large Steel Door [LOCKED], a Dead Body, an Examination Bed and an AR14 Medical Scanner.

There's a stinging pain on your forehead. You drop off the bed and try to find your footing, you sober up quickly when you notice the dead body!

Hint: Type 'HELP' to get started.

What Now? HELP

I would focus on the Scanner to start with.

This is a text adventure. Enter commands in a VERB NOUN format. You can have some flourishes such as TAKE THE KEY or USE THE MEDICAL SCANNER, but really you only need two words i.e. USE SCANNER.

Useful keywords and shortcuts:

LOOK or L - to clear the screen and redescribe the location again.

INVENTORY or INV or I - to list what you are carrying.

EVIDENCE or EVI or EVIDENCE TOTAL - Will display how many articles of evidence you've collected.

EXAMINE (ITEM) or EXAM (ITEM) or X (ITEM) - Look more closely at an object.

NORTH,SOUTH,EAST,WEST,UP,DOWN,ENTER or N,S,E,W,U,D,GO for moving in a direction. Also you might use NW,NE,SW,SE as well if offered.

SAVE and LOAD to Save or Load your adventure in one of three slots.

HELP - This message will display as standard, but sometimes it may offer a hint or clue (highlighted in green) for your next objective instead. This clue may be location specific as well.

Other keywords that you will probably use:

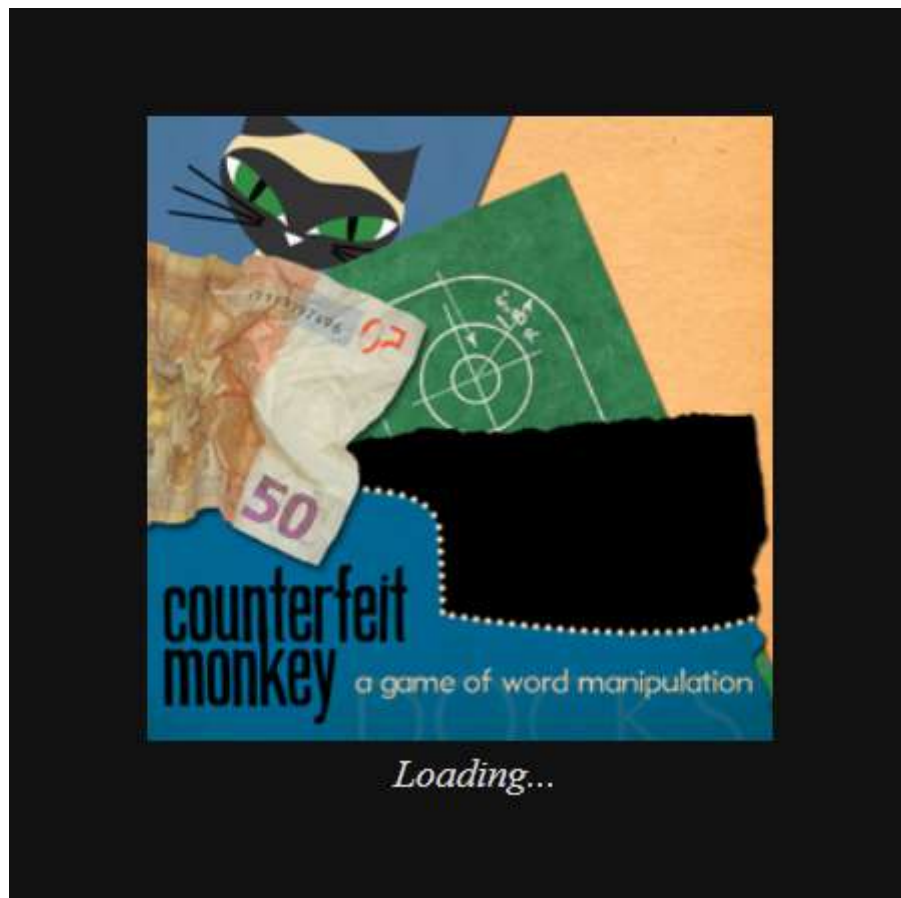
GET, TAKE, USE, OPEN, DROP, POUR, SWIPE, FILL, BOIL, READ, UNLOCK that should get you started.

What Now? LOOK SCANNER

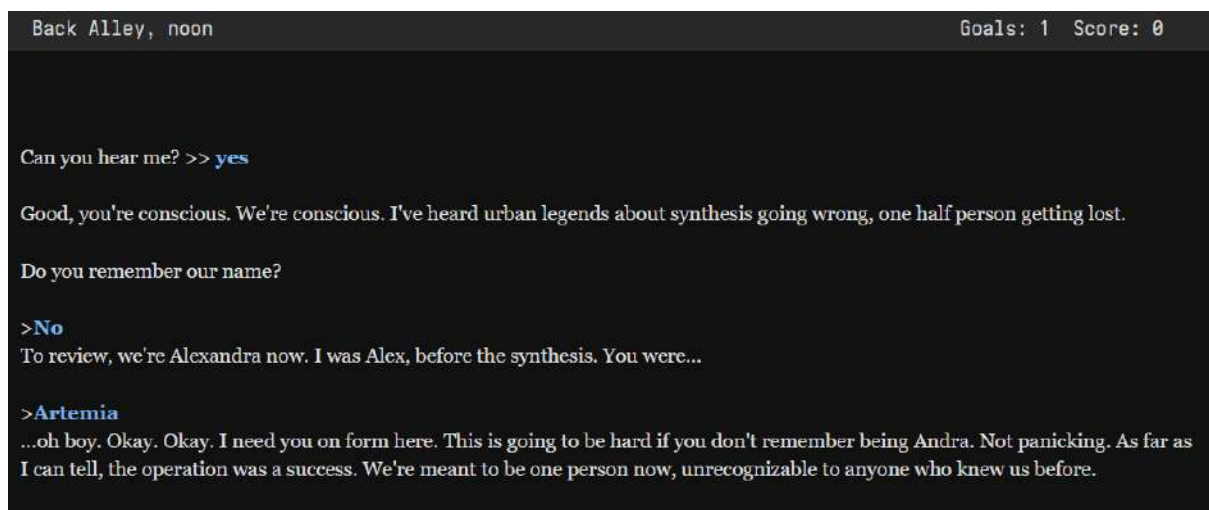
It's an AR14 Medical scanning machine, top of the line really. It's unusual for a facility like this to have such a sophisticated machine. I wonder what they need something like this for? It gives very detailed scans, like an X-Ray but far, far more detailed and a lot less radiation too. You should give it a try.

Counterfeit Monkey - Emily Short

Interface de chargement



Interface globale du jeu à son lancement (en bleu les commandes écrites)



Interface textuelle de Counterfeit Monkey, en bleu la commande écrite (*Emily Short*)

Let's try to get a look around. I haven't been able to run our body without your help, but maybe now you're awake, it'll work better.

To get a look around, type LOOK and press return. If you do not want help getting started, type TUTORIAL OFF.

>Look

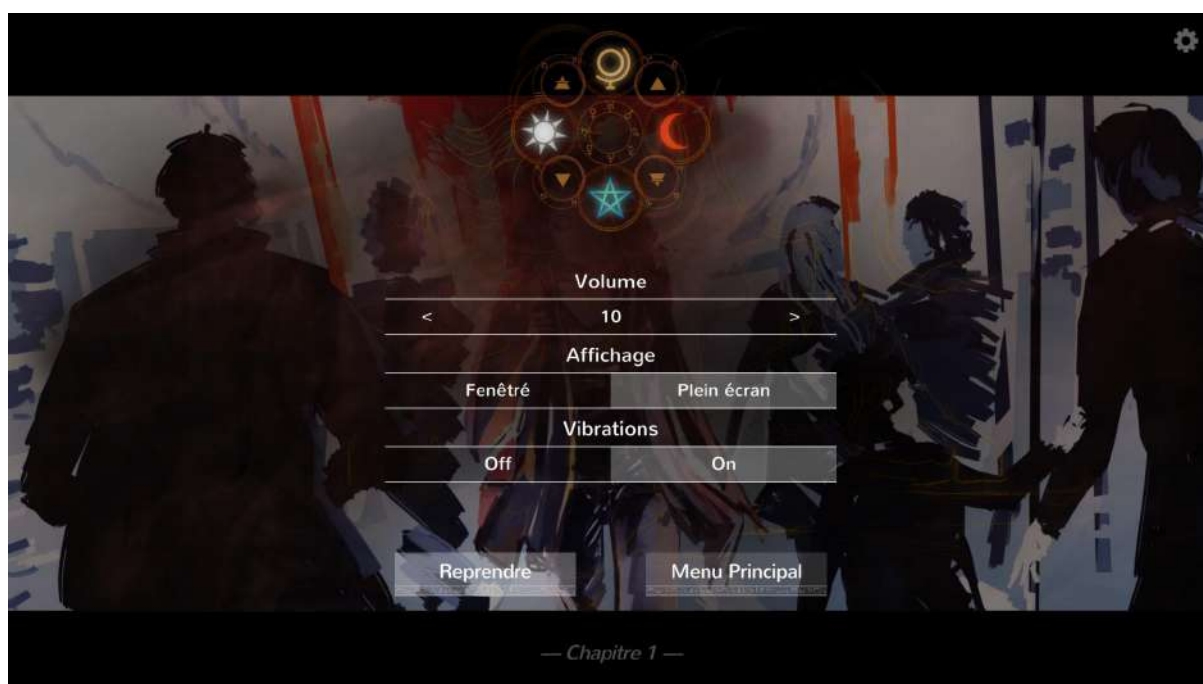
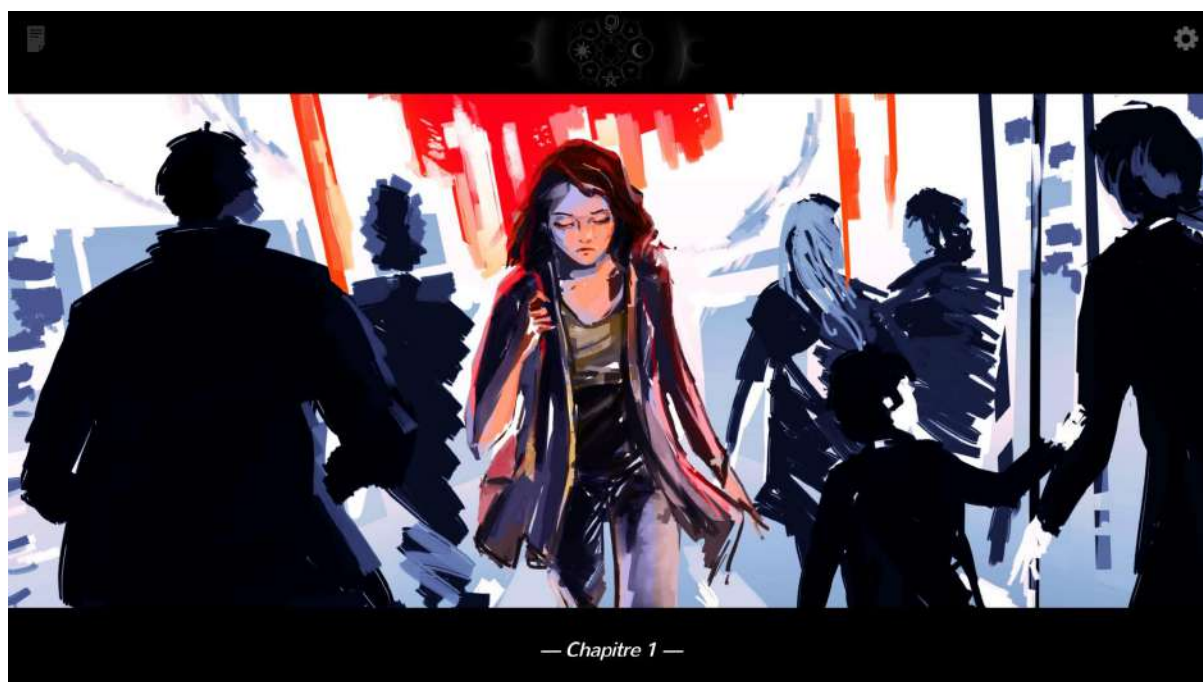
Back Alley

This isn't much, is it? Just the back sides of a couple of buildings, some peeling yellow paint, and not even much by way of windows to look in through. I think the place where we had the procedure done is just a block or two away, but I've already lost the door. I imagine they change it.

Visual novels

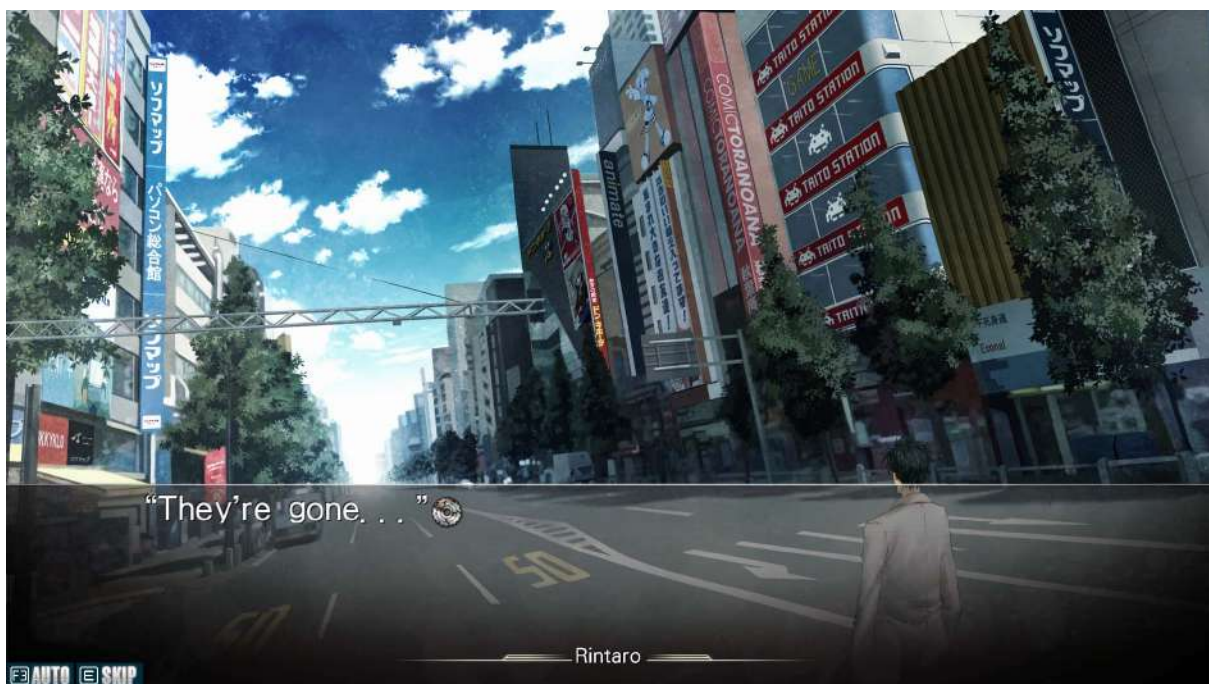
Along the Edge - Nova-box





Steins;Gate - Nitro+

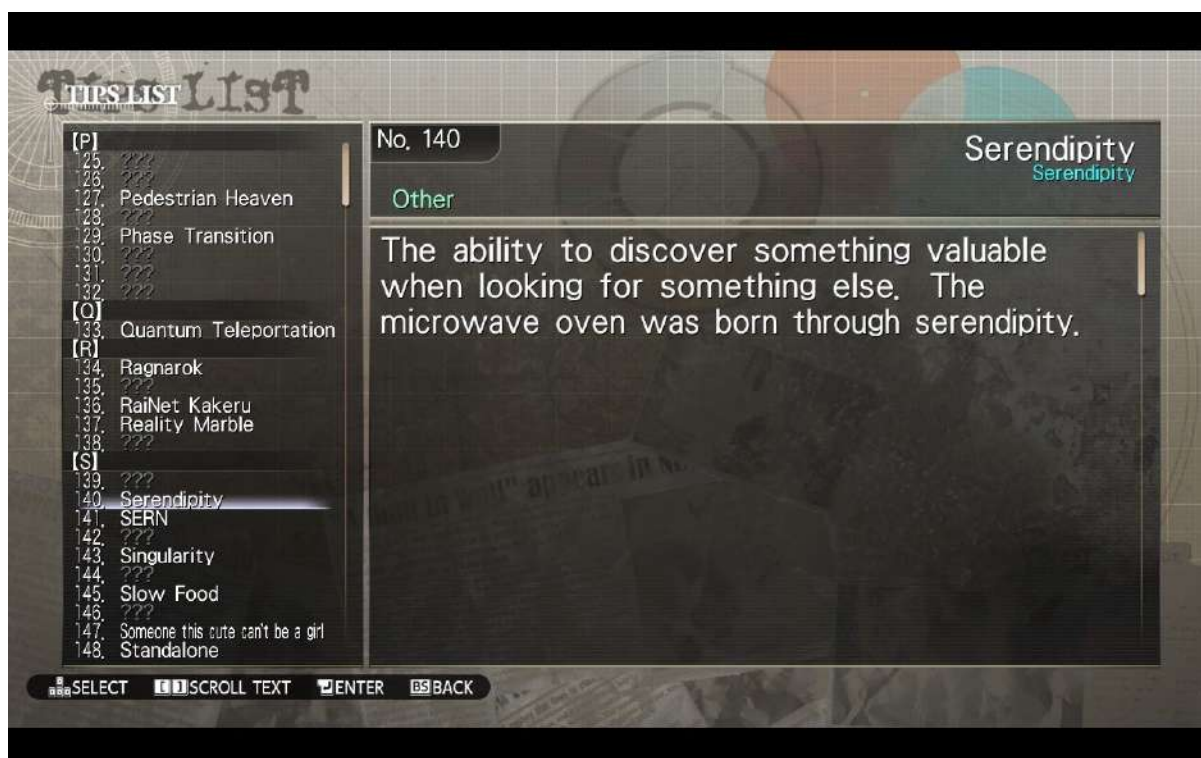
Interfaces de dialogue (un doublage est présent sur la première image du fait qu'il s'agit d'une réplique d'un personnage hors-protagoniste, à l'inverse il n'y en a pas sur la seconde puisqu'il s'agit du protagoniste)



Interface des paramètres du jeu



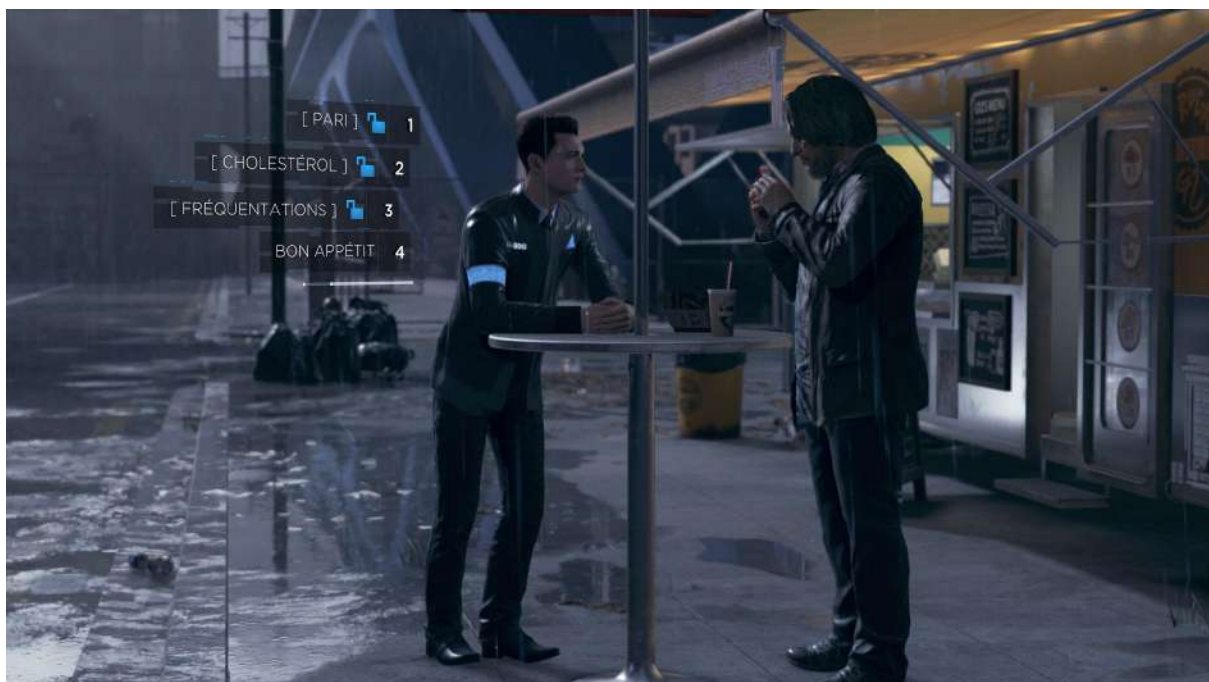
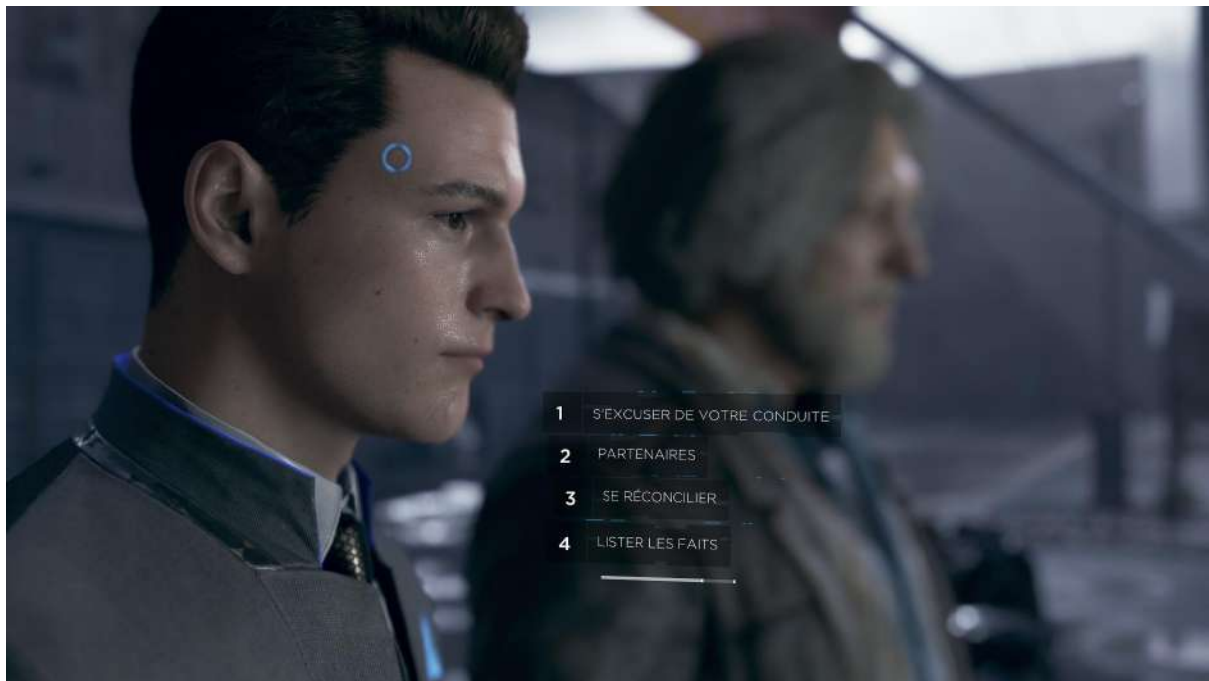
Interface du glossaire au sein du jeu



Jeux narratifs

Detroit : Become Human - Quantic Dreams

Interfaces de dialogues à choix



*Interface de cinématique avec action requise du joueur pour continuer la scène
(déplacement de la caméra de la vue frontale à la vue en plongée)*



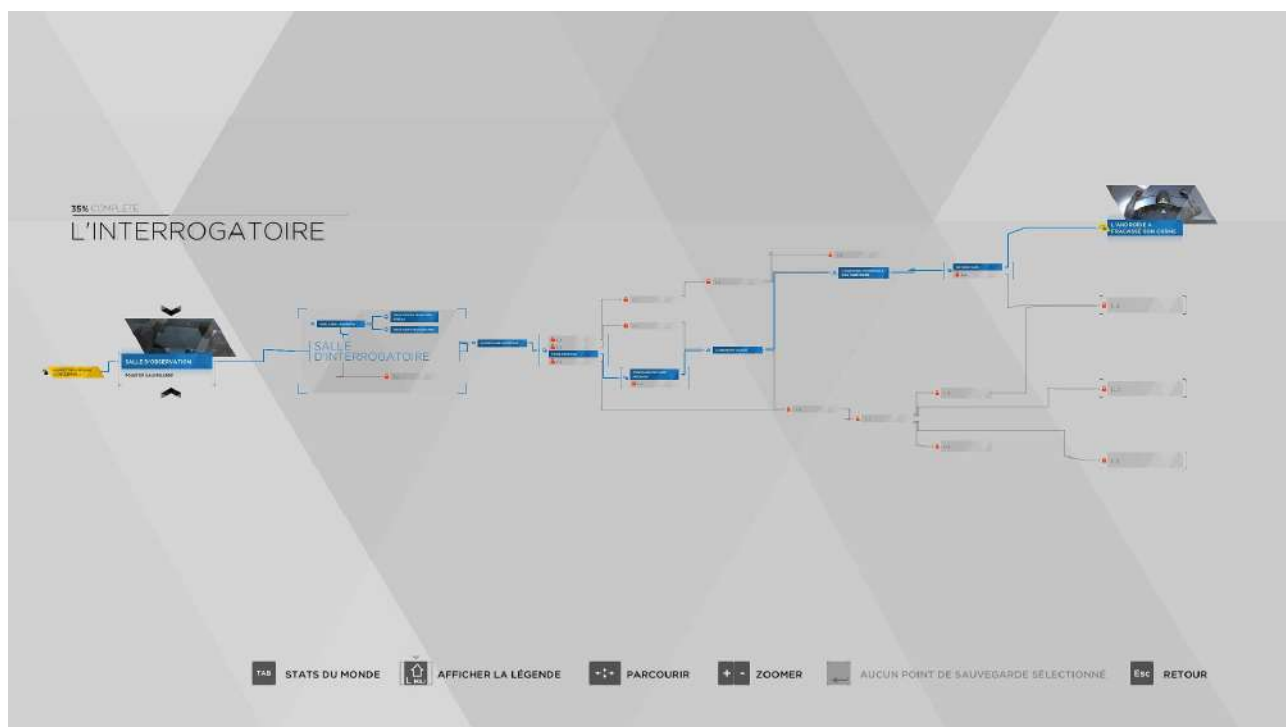
Interface de visualisation permettant de faire le choix du chemin à prendre (les trois carrés jaunes correspondent aux possibilités)



Interface du menu permettant d'accéder aux chapitres de l'histoire



Arborescence complète d'un chapitre (en bleu le chemin choisi, en gris les chemins possibles – 4 fins possibles pour ce chapitre)



The Walking Dead - Telltale Games

Instance de cinématique dans The Walking Dead (Telltale Games)



Menu principal. A droite de l'onglet "retour", lorsque des choix ont été effectués au cours du chapitre, un onglet "statistiques" apparaît.



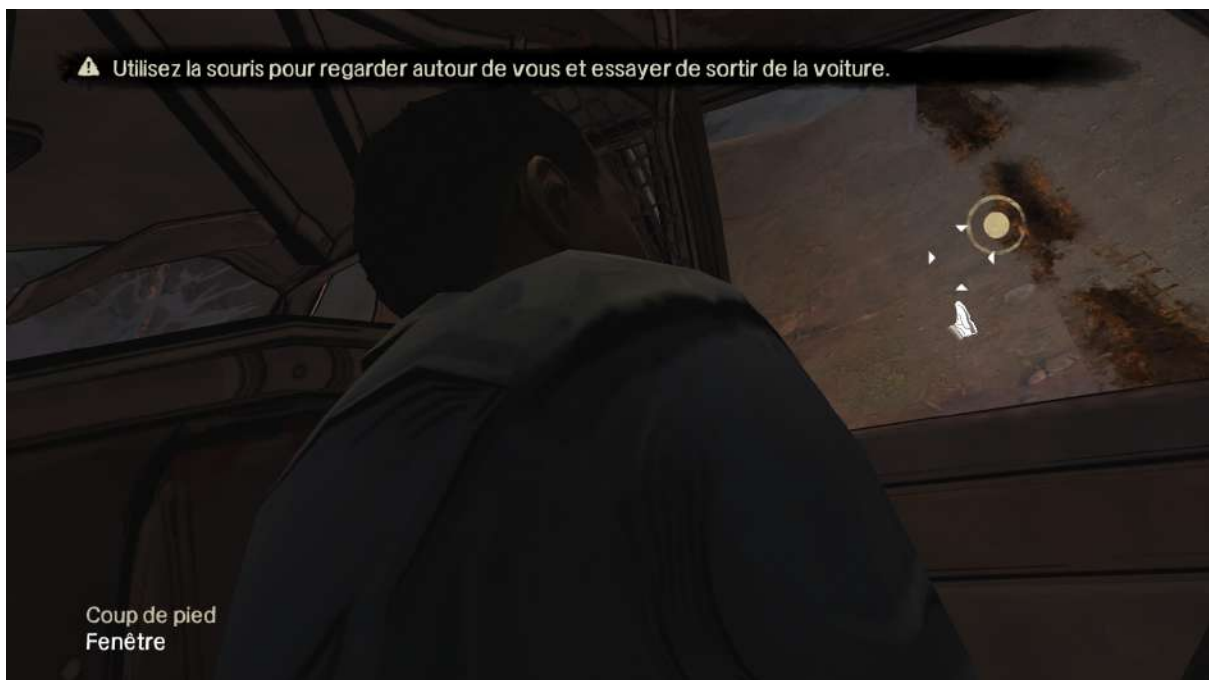
Paramètres du jeu



Instance de dialogue avec choix possible

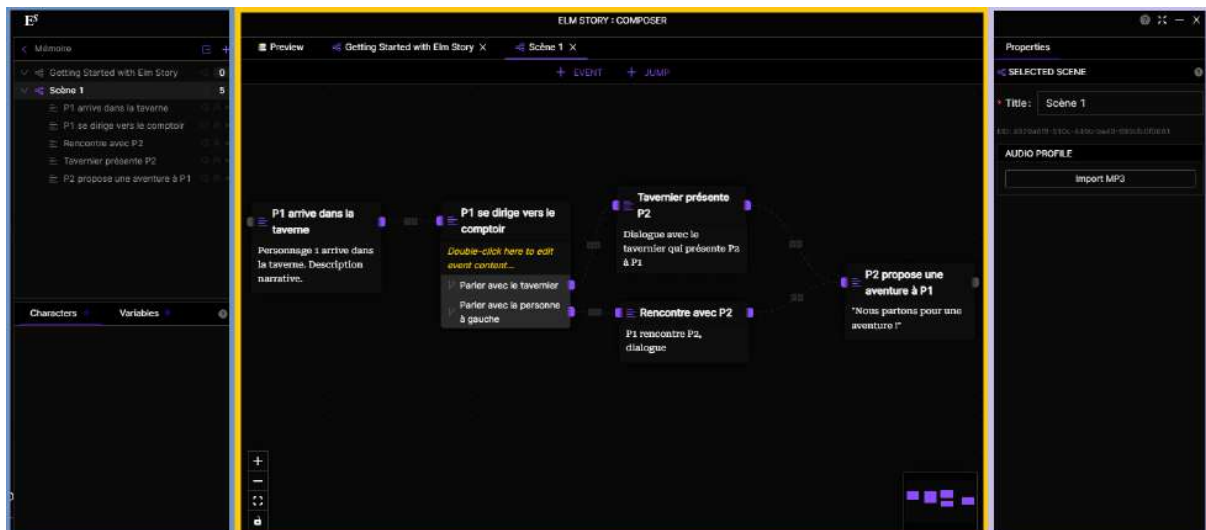


Instance d'action



Elm Story

Interface du logiciel Elm Story avec encadré en bleu (G) l'interface de gestion, en jaune (M) l'interface principale, et en violet (D) l'interface multimédia

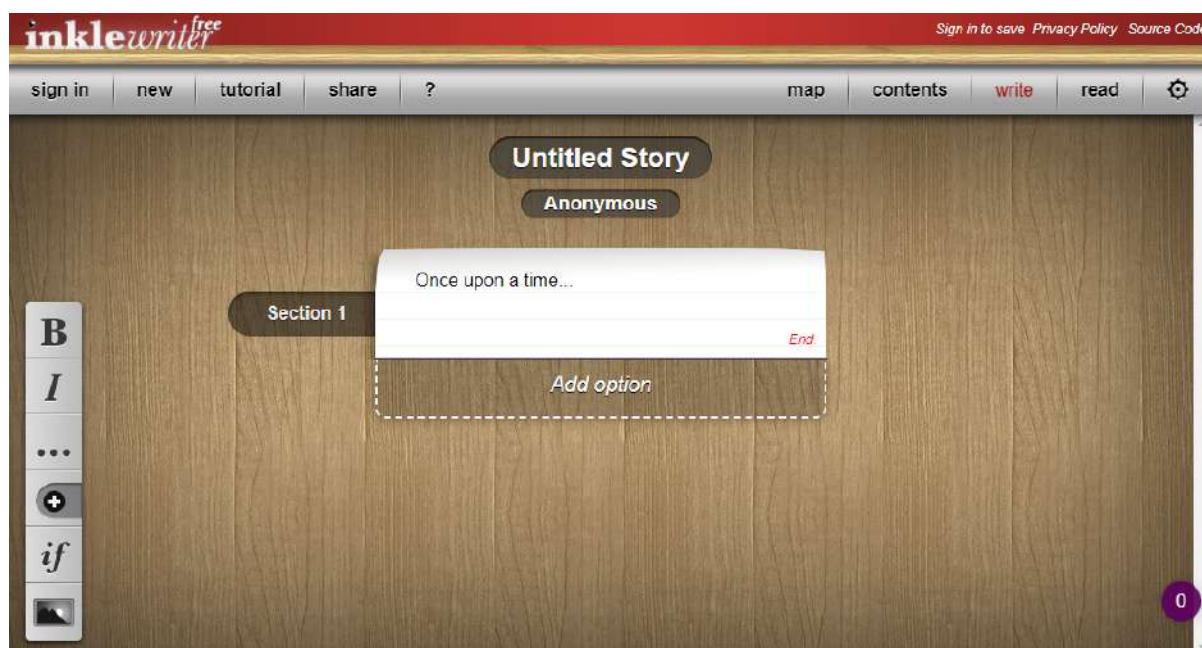


Interface en mode lecture : Elspeth Carmelia est un nom aléatoire produit pour le personnage, puis le texte défile, en blanc



Inklewriter

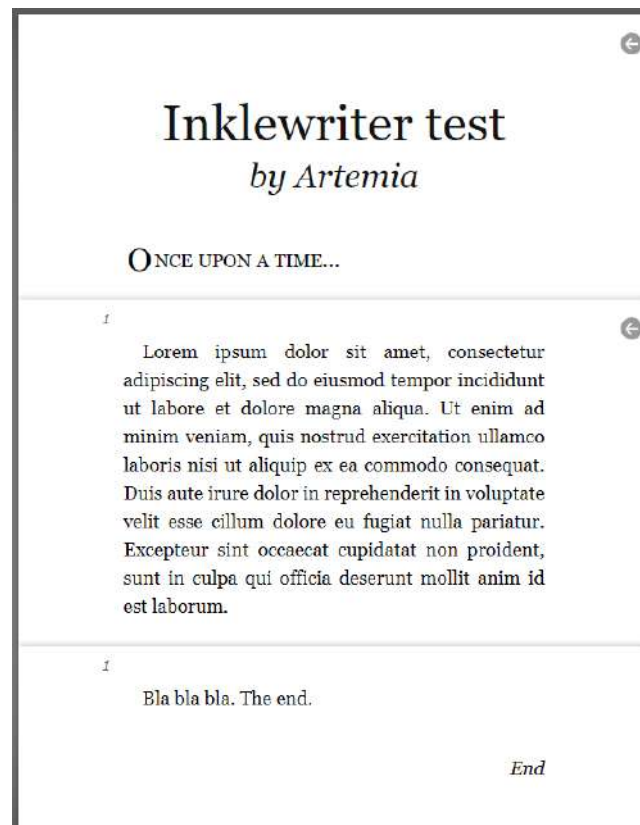
Interface d'accueil d'Inklewriter



Modification de l'interface d'écriture lorsque l'option "IF" est activée



Interface de lecture d'Inklewriter, les "1" représentent l'en-tête du choix 1



Quest

Interface s'ouvrant lors de la création d'un nouveau jeu : deux options sont possibles (text adventure/gamebook)

Game type: ☒ Text adventure ☐ Gamebook

You can see an [object](#).

> look at object

You can see an object.

[Pick up the object](#)

[Leave the room](#)

Language of the game:

English ▼

Interface du logiciel Quest avec encadré en bleu l'arborescence, en jaune l'en-tête, et en violet l'interface de travail

File Edit Add Tools Language Help

Room Object Back Play </> ?

Search

- Objects
 - game
 - Verbs
 - Verb:
 - Commands
 - room
 - player
 - Functions
 - Timers
 - Walkthrough
 - Advanced
 - Included Libraries
 - Templates
 - Dynamic Templates
 - Object Types
 - Javascript

Setup Features Display Interface Scripts Room Descriptions Player Attributes

Game name:

Subtitle:

Author:

☒ Display title and author when the game begins

Version:

The Game ID below is used to uniquely identify your game. You should only generate a new ID if you have copied a game to create a new one.

Game ID:

Category:

Year of release:

Cover art:

Recommended format for cover art is a 512x512 PNG file.

Description:

Interface produite lors de la création d'un "gamebook"

Test Gamebook



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

[Faire le choix numéro 1](#)

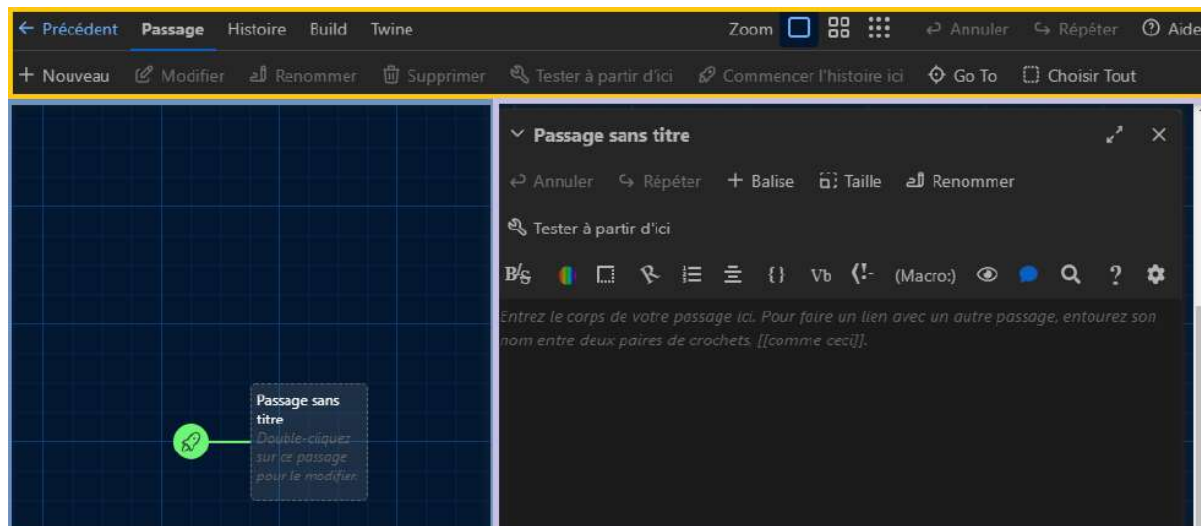
[Faire le choix numéro 2](#)

Interface produite lors de la création d'un "text adventure"



Twine

Interface du logiciel Twine avec encadré en jaune la boîte de commandes, en bleu l'arborescence et en violet l'interface de travail



Exemple d'oeuvre produite par Twine : un fichier CSS a été créé afin de mettre en valeur les différents liens de choix



Interface de Twine montrant en bleu foncé les hyperliens, en bleu clair la flèche de retour en arrière

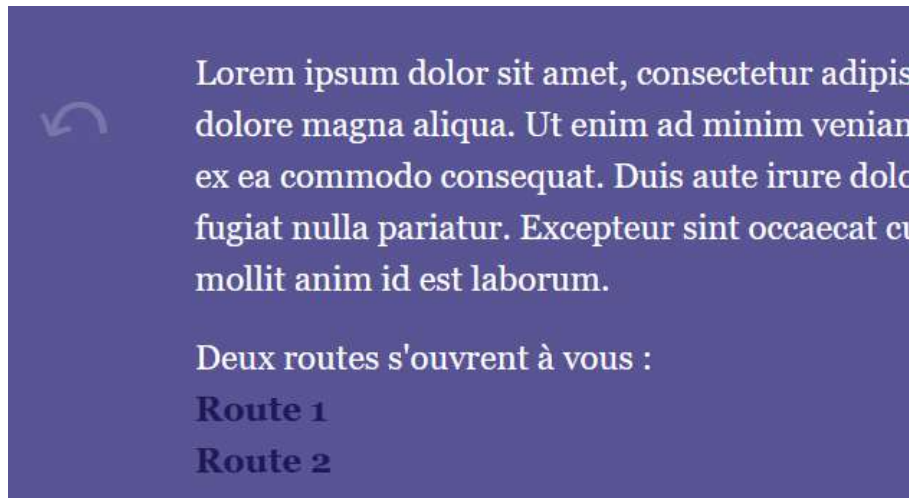


Table des matières

Remerciements	0
Résumé	1
Introduction	4
Cadre théorique de la recherche	6
Le récit narratif est-il forcément linéaire ?	6
Qu'est-ce qu'un récit, qu'est-ce qu'une narration ?	6
La tabularité : un aspect du texte narratif oublié	7
L'hypertexte : aux origines de l'interactivité sur écran	9
Hypertexte, littérature numérique et interactivité : des concepts liés	10
Le récit interactif numérique : une chimère terminologique	11
Un concept aux frontières et à la définition floues	11
Intrigue, personnages et cadre spatio-temporel dans un récit interactif	12
Structures et interactivités possibles d'un récit interactif	13
Problématique et corpus de recherche	15
Ambiguïté autour du domaine auquel appartiennent les récits interactifs	15
Problématiques, corpus et objectifs de la recherche	16
Méthodologie adoptée pour l'analyse des deux corpus	18
Les genres interactifs narratifs : discours et niveaux d'interactivités	20
Définition du corpus de recherche	20
Méthodologie adoptée pour la sélection des genres du corpus	20
Présentation du corpus de genres interactifs	21
Les hyperfictions ou récits hypertextuels	21
Les fictions interactive, ou aventures textuelles	22
Les visual novels ou romans vidéoludiques	24
Jeux vidéos narratifs	25
Analyse des discours entourant les genres interactifs	27
Une hétérogénéité des dénominations au sein des discours	28
Littérature numérique ou jeu vidéo ? Des orientations de discours claires	31
Proposition de positionnement sur le spectre	33
Analyse des niveaux d'interactivité au sein des oeuvres	34
Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre	34
Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles	38
Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration	41
Proposition de positionnement sur le spectre	42
Les logiciels dédiés à la création de récits interactifs : discours et niveaux d'interactivité	43
Définition d'un corpus de recherche	43
Constitution du corpus de logiciels de création	43
Présentation du corpus	44

	95
Elm Story	44
Inklewriter	46
Quest	47
Twine	49
Analyse des discours entourant les logiciels dédiés à la création d'histoires interactives	51
Une volonté des concepteurs de ne pas ancrer les logiciels dans un genre spécifique	51
Un lexique permettant d'identifier des tendances des logiciels pour la littérature numérique ou le jeu vidéo	52
Proposition de positionnement sur le spectre	54
Analyse des fonctionnalités des outils	54
Interactivité cognitive : identification symbolique à l'objet livre	55
Interactivité fonctionnelle : possibilités de manipulation extra-textuelles	56
Interactivité explicite : influence des actions de l'utilisateur sur la narration	57
Proposition de positionnement sur le spectre	58
Conclusion : des spectres de l'interactivité ?	60
Bibliographie	63
Webographie	65
Genres interactifs	65
Logiciels dédiés à la création de récits interactifs	66
Annexes	67
Grille d'analyse vierge	68
Exemple de grille d'analyse complétée	69
Hyperfictions	71
I Have Said Nothing - J. Yellowlees Douglas	71
Victory Garden - Stuart Moulthrop	73
Fictions interactives	74
Escape from the deep - John Blythe	74
Counterfeit Monkey - Emily Short	76
Visual novels	77
Along the Edge - Nova-box	77
Steins;Gate - Nitro+	79
Jeux narratifs	81
Detroit : Become Human - Quantic Dreams	81
The Walking Dead - Telltale Games	84
Elm Story	87
Inklewriter	88
Quest	90
Twine	92
Table des matières	93