

On ne naît pas héros, on le devient. (Re)naissances du lecteur comme personnage dans les fictions à embranchements

Laurent BOZARD

Haute École de la Province de Liège

Résumé

Les récits à embranchements possèdent quelques spécificités narratives qui visent à encourager le lecteur dans l'appropriation du récit qu'il est en train de lire. Cette étude propose d'examiner les stratégies développées par les auteurs pour immerger le lecteur dans l'univers ludique et fictionnel et, le cas échéant, l'inciter à rejouer, à re-lire.

Mots clés : Récits à embranchements, narratologie, immersion, livre-jeu, interactivité.

Abstract : We are not born a hero, we become one. (Re) births of the reader as a character in branched fictions

Interactive literatures have some narrative specifics that aim to encourage the reader to take ownership of the story he is reading. This study proposes to examine the strategies developed by the authors to immerse the reader in the playful and fictional universe and, if necessary, encourage him to replay, to read again the story.

Keywords : Interactive literature, narratology, immersion, game book, interactivity.

Un des principes fondateurs de la littérature à embranchements, qualifiée plus généralement de « Livre dont vous êtes le héros »¹, est de faire incarner au lecteur un personnage qu'il va « jouer » et faire progresser dans l'intrigue. De ses interactions avec le texte (paragraphes, chapitres, planches, cases...) va naître une fiction qu'il s'agira de mener à un terme, positif ou négatif. Dans ce dernier cas, le lecteur sera généralement invité à « rejouer », à recommencer sa lecture, à « renaître ».

¹ David PEYRON, « Une petite histoire des Livres dont vous êtes le héros », *Jouer ? La revue des livres pour enfants* 300, avril 2018, p. 83-87.

Cette étude propose un panorama des déclinaisons contemporaines en français de ce type de fictions, en s'attardant sur les modalités d'entrée et de sortie de jeu, les naissances et renaissances du lecteur.

Archéologie des littératures à embranchements

Les littératures à embranchements, aussi appelées *arborescentes*, sont nées d'une double tension qui parcourra le genre jusqu'à aujourd'hui : la littérature d'une part, l'aventure de l'autre.

Une partie des textes originels vise principalement la dimension labyrinthique du texte ou la contrainte comme génératrices de récit ; il s'agit avant tout d'un jeu (littéraire). Ainsi, José Luis Borges dans « Le jardin aux sentiers qui bifurquent » (1941) imagine un livre à l'image d'un labyrinthe aux histoires multiples que seul le lecteur peut actualiser et mener à terme. Raymond Queneau compose en 1961 *Un conte à votre façon* dans lequel ce qui importe est moins l'histoire en elle-même que le « procédé de lecture original »². La sollicitation directe du lecteur par le tutoiement est encore à l'œuvre dans *Si par une nuit d'hiver un voyageur* d'Italo Calvino (1979) qui se veut un jeu littéraire constant entre texte et métatexte³.

L'autre source de ce type de fictions provient du jeu de rôles. Steve Jackson et Ian Livingstone publient en 1982 *Le Sorcier de la montagne de feu*, premier livre de la série des « Livres dont vous êtes le héros » (dénomination française chez Gallimard). On y retrouve l'univers rôliste : *héroïc fantasy*, imaginaire fantastique, aventure mais aussi dimension ludique avancée (présence de dés, feuille de personnages, habileté ; lecture accompagnée d'un crayon et d'une gomme). La spécificité narrative de ce type de roman est qu'il est divisé en un grand nombre de paragraphes qui fragmentent la lecture et nécessitent une manipulation physique de l'objet livre.

Tout au long de leur histoire, les fictions arborescentes vont être tiraillées entre ces deux pôles parfois peu conciliables : les ambitions littéraires d'une part, fictionnelles de l'autre ; en somme, la littérature contre l'aventure. D'une certaine manière, cette dualité est aussi doublée d'un rapport entre monde anglo-saxon (univers rôliste) et monde francophone (ambitions romanesques).

² Boris SOLINSKI, « À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* 7 [En ligne], 2017. Consulté le 11 octobre 2018 à l'adresse <http://journals.openedition.org/sdj/777>.

³ René AUDET, « Si par un mal étrange est atteint un personnage. Se raconter en dépit de la fiction (*Le Mal de Montano* d'Enrique Vila-Matas) », *Itinéraires*, 2013, p. 18.

Aux frontières des fictions

Les fictions à embranchements sont à l'intersection de quatre pôles constitués par l'origine du genre (jeu de rôle) et son évolution (jeu vidéo) mais aussi par son format (livre) et son fonctionnement (jeu de plateau)⁴.

Des jeux de rôles, elles retiennent initialement les univers (fantasy, aventure) et le mode de fonctionnement (dés, feuille de personnages, etc.). Du livre, elles utilisent le format tantôt sur un schéma très interactif (manipulation constante de l'objet pour naviguer entre les paragraphes), tantôt moins (découpage en chapitres). Du jeu de plateau, elles retiennent la dimension visuelle (esthétique et graphisme du plateau de jeu) tout comme la dimension ludique (présence d'énigmes, de casse-têtes, etc.). Enfin, si elles précèdent pour partie l'émergence des jeux vidéo, on voit qu'elles y puisent aujourd'hui certaines thématiques ou univers mais aussi que la technologie tend à apparaître en complément du format papier (déclinaison de certains romans Gallimard sur tablettes et smartphone ou intégration d'une lecture virtuelle dans certains albums comme *Le héros c'est moi ! Princesse et chevalier* dont la couverture est estampillée « avec plus de 60 surprises en réalité augmentée »⁵).

Immersion

Il s'agit à présent d'interroger la manière dont ces littératures proposent d'entrer dans la fiction, de franchir le « portail de la prose »⁶.

Gordon Calleja propose une typologie de l'engagement dans les jeux vidéo qui peut en majeure partie être reprise dans les récits à embranchements. Celle-ci est décomposée en six types⁷ que l'on peut aisément retrouver dans l'exemple fourni par *Les défis du pharaon*⁸. En effet, les deux premières pages du livre (non paginé mais chapitré), avant le premier chapitre,

⁴ Olivier DOYEN soulignait déjà cette hybridation, en trois pôles (livre, jeu de société et jeu de rôles). « Et si c'était vous ? Lecture ludique », *Plato* 61, 2013, p. 20-21.

⁵ Mathilde RAY et Sébastien PELON, *Le héros c'est moi ! Princesse et chevalier*, Paris, Fleurus, 2018.

⁶ L'expression, imaginée par Jasper Fforde, marque « la possibilité de passer d'un monde à l'autre [...], d'entrer dans les œuvres de fiction ». Pierre BAYARD, *Aurais-je sauvé Geneviève Dixmer ?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2015, p. 24.

⁷ Gabrielle TRÉPANIÉR-JOBIN et Alexane COUTURIER, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* 9, 2018 [En ligne]. Consulté le 22 juin 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/950> Le seul engagement qui est ignoré dans les livres à embranchements est l'*engagement partagé* qui suppose la compétition avec d'autres joueurs.

⁸ Madeleine DENY et Alban MARILLEAU, *Les défis du pharaon. Dans la peau de Ramsès II*, Paris, Nathan, « Tu es le héros ! », 2016.

liserées de vert, donnent au lecteur un aperçu de l'engagement qu'il pourra mettre en œuvre au cours de sa lecture.

L'engagement y est avant tout *affectif* (émotions suscitées par le jeu) dans un premier paragraphe qui encourage le lecteur à se forger une destinée extraordinaire : « Un incroyable destin t'attend ». Il est aussi *narratif* (intérêt pour le récit généré) à travers les exhortations à l'aventure (« Tu devras faire preuve d'autorité, de sagesse et d'énergie pour mener tous ces projets de front. ») mais aussi par le recadrage historique proposé (« Ton histoire dans la grande Histoire »). Il vise également à suggérer la maîtrise des contrôles (*kinesthésique*) dans l'explication du dispositif de choix à poser (« Au cours de ce roman, plusieurs choix vont s'offrir à toi ! »). Il permet encore au lecteur d'imaginer l'univers de fiction et de se le représenter partiellement via la cartographie (*spatial* : structure et géographie des lieux), c'est le cas de la carte de l'Égypte de Ramsès II. Enfin, on retrouve l'engagement *ludique* (possibilité de choix) ici représenté par les quiz, points à gagner et autre tableau de score⁹. On retrouve ainsi les quatre axes correspondant aux frontières des livres à embranchements : interface physique (livre), spatialité (jeu vidéo), narrativité (jeu de rôle) et jouabilité (jeu de plateau).

Dans ce type de littérature, les premières pages visent constamment à créer l'immersion imaginative ou fictionnelle. Toutefois, là où le jeu vidéo ou le roman peuvent se permettre de commencer *in medias res*, les livres à embranchements proposent généralement un mode d'emploi avant de véritablement immerger le lecteur dans l'univers fictionnel. Cela se traduit au minimum par une ou deux pages intitulées « Comment lire ce livre » qui expliquent comment s'effectuent les choix à la fin des chapitres/paragraphes.

Ce premier incipit, technique, est souvent accompagné d'autres préludes axés sur l'immersion diégétique ou spatiale. Il s'agit alors de démontrer la plausibilité de l'univers, la crédibilité des personnages ou la cohérence des événements. Dans la série « Le docu dont tu es le héros » (Fleurus), les pages liminaires sont ainsi constituées de six parties : « Es-tu prêt(e) à partir en mission ? » et « Comment ça marche ? » (modalités de fonctionnement de la lecture), « Bienvenue dans l'aventure ! » (mise en contexte historique), « Et toi, dans tout ça ? » (rôle du personnage à incarner dans la diégèse), galerie de personnages (crédibilité et univers), cartes et schémas (plausibilité).

Mais ces pages liminaires visent avant tout à impliquer le lecteur via l'immersion narrative ou temporelle, c'est-à-dire le captiver par le récit et lui donner la volonté d'en connaître le dénouement, via son interpellation directe à la deuxième personne.

⁹ Le seul engagement qui est ignoré dans les livres à embranchements est l'engagement partagé qui suppose la compétition avec d'autres joueurs.

Cette bande dessinée que tu vas lire n'est pas comme les autres. Il y a, bien sûr, une aventure, pleine de surprises et de dangers. Il y a aussi un secret. Mais l'aventure, c'est toi qui vas la vivre. Et le secret, c'est toi qui vas le découvrir. Le héros, ou l'héroïne, c'est toi ! Tu auras souvent des décisions à prendre, il te faudra choisir entre plusieurs solutions... À toi de trouver la meilleure, et... attention aux pièges !¹⁰

Par ailleurs, il s'agit aussi de provoquer l'immersion émotionnelle en créant un lien d'attachement fort entre le lecteur et le personnage.

Retrouvez l'arme, établissez le mobile du crime et la manière d'opérer de l'assassin. Vous aurez alors assez de preuves pour le confondre, avant que le train ne fasse halte à Milan ! [...] Partez à l'aventure sans plus attendre, et n'oubliez pas : tout ne vous sera pas forcément signalé. Vous seul menez l'enquête !¹¹

Certaines œuvres utilisent encore le fonctionnement de type jeu de rôle en proposant également des pages de règles spécifiques pour des combats, des potions, des épreuves (par exemple, le livre-jeu Astérix *Le grand jeu*¹²).

Très peu d'œuvres n'utilisent pas ce type de dispositif. Dans notre corpus, deux cas se distinguent. L'album *Planète Bidule*¹³ est entièrement rédigé à la troisième personne. Le dispositif interactif fonctionne ici par onglets. On peut supposer que cet amoindrissement de la fonction conative est utilisé parce que l'œuvre s'adresse à un public plus jeune (grand format de l'album, primauté de l'illustration sur le texte...), dont la lecture est sans doute accompagnée. Il s'agit de ne pas trop le déstabiliser, le format « interactif » est déjà une nouveauté en soi.

La seconde exception est issue du *Mystère des huit éventails*¹⁴. La page d'« introduction » ne présente ni le mode de lecture ni véritablement l'univers mais se contente de faire référence à la fiction architextuelle, celle de *La Rose écarlate*, série de bandes dessinées (Delcourt). Il s'agit en fait d'une sorte de hors-série. Le pacte de lecture sériel se double ici, de toute évidence, d'un pacte de lecture éditorial¹⁵.

¹⁰ Claude DELAFOSSE et Yvan POMMAUX, *La peur du Louvre. Une bande dessinée dont tu es le héros*. Paris, L'École des loisirs, 1986.

¹¹ Jean-Luc BIZIEN et Jong ROMANO, *Le train aux 100 suspects*, Paris, Gründ, « Vivez l'aventure », 2001.

¹² Jean-Luc CAMBIER, *Le grand jeu*, Paris, Les Éditions Albert René, « Un livre-jeu Astérix », 1989.

¹³ Françoise DE GUIBERT et Florie SAINT-VAL, *Planète Bidule*, Paris, Mango jeunesse, 2017.

¹⁴ Laureen BOUYSSOU et Patricia LYFOUNG, *La Rose écarlate. L'aventure dont tu es le héros. Le mystère des huit éventails*, Paris, Delcourt, 2018.

¹⁵ Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne*, Paris, Seuil, « Poétique », p. 39, 45, 164.

Je suis re-né

Les fictions à embranchements ont pour autre particularité un processus itératif constitutif du genre. Des « Livres dont vous êtes le héros » aux jeux vidéo, il est courant de devoir recommencer son aventure, de devoir *re-naître*.

Avant cela, le livre propose une fin (positive ou négative), généralement en deux temps : la première partie, liée au récit, clôt le chapitre et la diégèse ; la seconde partie fait intervenir le narrateur omniscient, le meneur de jeu, qui commente le résultat du lecteur-joueur et l'invite, le cas échéant, à rejouer. Ce meneur de jeu possède un statut particulier marqué dans la typographie et le graphisme de la fin de chapitre qui font ressortir sa « voix ».

Par exemple, la fin du 13^e chapitre des *Aventuriers de l'étrange*¹⁶ est divisée en cinq temps. La fin du récit, dans la même typographie que le texte, clôt cette branche d'aventure. Le texte est suivi d'un cartouche en couleur indiquant le mot « Fin », comme un générique. Celui-ci est suivi du meneur de jeu qui achève la partie ; son discours est représenté par une police de type manuscrite dans les tons de rouge. Il est divisé en trois parties : commentaire sur la lecture/jeu (« Dommage, ton enquête avait pourtant bien commencé ! ») ; prolepse qui annonce ce qui arrive au personnage-lecteur (« Après quelques jours en observation, tu sortiras de l'hôpital pour découvrir que ton ami Ewan est rentré chez lui. ») ; enfin, ce narrateur titille le lecteur en le mettant au défi : « Ce qu'il s'est passé [...] ça, tu ne le sauras jamais [...]. À moins que tu ne reprennes cette enquête depuis le début... en faisant preuve d'un peu plus de prudence. ».

Le narrateur assume toujours ses deux fonctions principales : *narrative* (« il raconte et évoque un monde ») et *de régie* (« il organise le récit »)¹⁷. Si ce procédé utilise aussi la *fonction métanarrative* (mise en évidence de la clôture du récit et éventuel renvoi à une suite ou un recommencement), ce dispositif exploite les *fonctions modalisante* (« sentiments que l'histoire ou sa narration suscite chez le narrateur ») et *évaluative* (« jugement que le narrateur porte sur l'histoire, les personnages, ou le récit ») pour impliquer directement le lecteur en s'adressant à lui et non plus au sujet de la fiction. Cette portée conative de la clôture¹⁸ donne un nouveau statut au narrateur qui vient en quelque sorte « rompre le quatrième mur », signaler une des fins possibles du récit mais tenter aussi de repousser la finitude de l'objet-livre.

¹⁶ Bertrand PUARD, *Les Aventuriers de l'étrange*, Paris, Hachette, Bibliothèque verte, « Aventures sur mesure XXL », 2018.

¹⁷ Yves REUTER, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 42-45.

¹⁸ Sur les fonctions du chapitre et, notamment, les concepts de leitmotiv et d'enclenche, voir Ugo DIONNE, *La voie aux chapitres. Poétique de la disposition romanesque*, Paris, Seuil, « Poétique », 2008, p. 471-472, 475.

Les fins positives sont construites autour du champ lexical de la récompense et les encouragements au lecteur ne manquent pas, parfois rehaussés par la typographie (jeux sur les majuscules et la ponctuation expressive). Les fins négatives sont construites sur le même principe, autour du champ lexical de la malchance : « Quelle fin tragique ! Tu as pourtant tout fait pour éviter ce naufrage ! Allez, ne t'en veux pas. Répare ton navire et vogue vers une nouvelle aventure ! Ta chance peut tourner... »¹⁹.

Mais il s'agit également d'encourager le lecteur à rejouer et à activer d'autres chemins laissés à l'abandon. L'enjeu narratif est de continuer à produire de l'engagement, à susciter un effet de curiosité face à l'incomplétude du texte. Comme dans le jeu vidéo qui possède une « dimension sisyphéenne »²⁰ créant de la frustration et donc l'envie de rejouer, les narrations interactives se doivent d'encourager la relecture dans la mesure où l'échec fait partie du jeu²¹.

Les auteurs doivent exhorter à la relecture et trouver des incitants pour que celle-ci ne soit pas qu'une simple *répétition* (régressive) mais une vraie *reprise* (progressive, qui stimule l'imagination)²². C'est pour cette raison qu'un certain nombre de fictions se jouent du *happy ending* et en viennent à provoquer le lecteur. Le meneur de jeu peut alors utiliser un ton cynique ou ironique pour défier le lecteur²³. Ainsi, dans *Elijah* : « Tu avais déjà écrit ton épitaphe ? Si ce n'est pas le cas, il y a des zombies avisés à la page 111 qui pourront t'aider. Sinon, retourne au départ ! » (p. 279), « Tu la connais, l'histoire de Paf le karatéka ? Ben... c'est toi. Allez, fais pas cette tête ! Reprends à la page 82, ou commence une autre histoire ! »²⁴. Dans *Pirates*²⁵ : « Mais, enfin ! Le nombre de têtes de mort ne vous a pas fait réfléchir ? Vous êtes mort, déchiqueté par les corbeaux noirs. Vous pouvez recommencer votre aventure en 1 » (case 151).

¹⁹ Madeleine DENY et Grégory BLOT, *L'explorateur intrépide. Dans la peau de Christophe Colomb*, Paris, Nathan, « Tu es le héros ! », 2017, chapitre 10.

²⁰ Olivier LEJADE, « L'attitude ludique » dans Olivier LEJADE et Mathieu TRICLOT, *La fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, Paris, La Martinière/Cité des sciences et de l'industrie, 2013, p. 21.

²¹ Nicolas SZILAS, « Où va l'intrigue ? Réflexions autour de quelques récits fortement interactifs », *Cahiers de narratologie* 27, 2014 [en ligne]. Consulté le 1^{er} octobre 2016 à l'adresse <https://narratologie.revues.org/7065> Boris SOLINSKI, « À la marge de la lecture et du ludique. », *op. cit.* Patrick MORAN, « Mise en scène du choix et narrativité expérimentale dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* 9 [En ligne], 2018. Consulté le 22 juin 2018 à l'adresse <http://journals.openedition.org/sdj/1010>. Mathieu POTTE-BONNEVILLE, *Recommencer*, Paris, Verdier, 2018, p. 45.

²² Laure MURAT, *Relire. Enquête sur une passion littéraire*, Paris, Flammarion, 2015, p. 44-45. Voir aussi Laurence ALLAIN-LE FORESTIER, « L'usage du péritexte dans l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *Le français aujourd'hui* 186, 2014, p. 86.

²³ C'est une évolution du commentaire narratorial défini par Ugo DIONNE, *La voie aux chapitres. Poétique de la disposition romanesque*, Paris, Seuil, « Poétique », 2008, p. 446-448.

²⁴ Madeleine FÉRET-FLEURY et Marushka HULLOT-GUIOT, *Ready. La seule issue c'est toi ! Elijah*, Paris, Hachette, 2018, p. 292.

²⁵ SHUKY et GOROBEI, *Pirates*, S. 1., Makaka, Une BD dont vous êtes le héros, 2012.

La conclusion dont vous êtes le héros

Les littératures à embranchements sont tiraillées entre quatre pôles qui permettent au genre de se renouveler. Les naissances et renaissances du lecteur sont à ce titre exemplaires.

Jeu

Le principe de ce type de littérature est, sauf exception, d'être lue seule, ce qui rend le jeu solitaire²⁶. Mais il s'agit bien là d'une littérature ludique dans la plupart des cas puisque l'on a des énigmes à résoudre, des labyrinthes à franchir ou encore des quizz.

Mais les incipit sont aussi le lieu où vont se nouer les règles et les conventions du jeu. Suivant les cas, les règles (formes et limites du jeu) sont intégrées à l'œuvre dans une série de pages liminaires (voir « Le docu dont vous êtes le héros »). Mais elles peuvent être intégrées dans le cours de la narration comme c'est le cas dans les bandes dessinées dont vous êtes le héros. Généralement, celles-ci débutent par six planches qui exposent le récit initial et font entrer le lecteur dans la fiction avant que le livre ne lui demande de faire un choix, d'incarner un personnage puis lui expose les règles du jeu.

Naître dans la littérature à embranchements, c'est avant tout connaître et intégrer les conventions propres au genre fictionnel et à son univers : conventions d'univers (ce que les personnages peuvent savoir), sur les personnages (Qui sont les héros ?) et sur les histoires (ce qui peut se passer ou pas). Enfin, lire une œuvre à embranchements, c'est davantage une sensation et une expérience de *trajet* que de *projet*²⁷. Et cela rejoint en quelque sorte la dimension matérielle de l'œuvre.

Roman

Le format du livre ou de l'album est une contrainte que les auteurs tentent de déjouer par divers procédés. Les conventions éditoriales du genre font que le lecteur est interpellé dès

²⁶ « [...] la collection "Un livre dont vous êtes le héros" se présenterait donc comme une solution peu onéreuse de jouer seul à des jeux de rôle qui jusqu'alors ne pouvaient se jouer qu'en groupe et dont le coût pouvait être dissuasif, et donc comme le désir de démocratiser un jeu et une pratique jusque-là assez nettement élitistes. » Hélène MILLOT, « "Un livre dont vous êtes le héros" : de l'intertextualité à l'interactivité, permanences et mutations du populaire », dans Jacques MIGOZZI (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires : mutations génériques, mutations médiatiques*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2000, p. 393.

²⁷ « Sans exclure le projet qui peut lui donner son impulsion de départ, le trajet s'en distingue par sa temporalité concrète, son rythme variable, sa progression non linéaire, par à-coups et bifurcations, davantage que par approximation progressive de l'idée initiale. » Patrick VAUDAY, *Commencer. Variations sur l'idée de commencement*, Lormont, Le Bord de l'eau, 2018, p. 65.

la couverture par une adresse. Mais la couverture est aussi un lieu où se joue le *make believe*²⁸ à l'aide de visuels qui donnent généralement le ton de l'aventure (main tendant un pistolet dans *Hold-up*²⁹, loupe entourant la mention « joue les détectives et mène l'enquête » dans les *Cluedo*³⁰...).

Dans les incipit, un savant mélange visuel et textuel brouille les voies de l'énonciation (règles, conventions et entrée dans la fiction) afin de mieux suspendre l'incrédulité du lecteur et de lui faire accepter le pacte fictionnel. Ce mélange des genres rapproche l'œuvre du jeu de rôles.

Les incipit et excipit des littératures à embranchements jouent avec les fonctions de *protension* (« attente de ce qui va arriver ») et de *rétenction* (« mémoire de ce qui s'est passé »)³¹. La relecture à laquelle incite ce type d'œuvre ne peut être naïve ou innocente. Si l'incipit fictionnel est souvent *in medias res*, les pages liminaires servent à faire entrer le lecteur dans les coulisses de la fiction, à lui montrer en quelque sorte comment tirer les ficelles du récit³².

La fiction peut aussi être mise en abyme, être une métafiction dans le sens où elle se commente et fait référence à elle-même. Dans la BD *Chevaliers*³³, la case 307, fin possible du récit, fait référence au livre qui possède une suite et fait ainsi sortir le lecteur de la fiction. Dans *Pirates* 135 se trouve une allusion à la possibilité de gagner la collection complète des albums Makaka. Le même type de connivence avec le lecteur était déjà à l'œuvre dans l'album-jeu *Les 100 travaux d'Hercule* : « Nul doute que, dans des milliers d'années, des enfants liront vos exploits dans des livres-jeux »³⁴. Ce jeu existe aussi dans les romans (« Ta dernière heure a sonné ! Mais comme on est dans un livre, tu peux retourner à la page 228 ou recommencer l'aventure ! Pratique, non ? »³⁵) et dans les docu-fictions (« Heureusement, tu es dans un livre. Tu peux recoller ton squelette et recommencer l'aventure du bon pied : va atterrir en 1 ! »³⁶).

Jeu vidéo

²⁸ Matthieu LETOURNEUX, *Fictions à la chaîne*, op. cit., p. 479.

²⁹ SHUKY et Raoul PAOLI, *Hold-up*, S. l., Makaka, « La BD dont vous êtes le héros », 2017.

³⁰ Par exemple : Olivier GAY, *Le secret du papyrus*, Paris, Hachette, « Bibliothèque verte, Cluedo », 2015.

³¹ Vincent JOUVE, *La lecture*, Paris, Hachette Supérieur, 2013, p. 55.

³² Mathieu POTTE-BONNEVILLE, *Recommencer*, op. cit., p. 31.

³³ SHUKY, WALTCH et NOVY, *Chevaliers*, S. l., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2012.

³⁴ Jean-Luc BIZIEN et Emmanuel SAINT, *Les 100 travaux d'Hercule*, Paris, Gründ, 2009, p. 44.

³⁵ Madeleine FÉRET-FLEURY et Marushka HULLOT-GUIOT, *Ready. La seule issue c'est toi ! Elijah*, op. cit., p. 102.

³⁶ Emmanuelle KECIR-LEPETIT, *Mission Léonard de Vinci*, Paris, Fleurus, « Le docu dont tu es le héros », 2018, chapitre 83.

Les compétences du lecteur, comme celles du joueur, peuvent être interprétées en termes de *pouvoir-faire*, *savoir-faire*, *vouloir-faire* et *devoir-faire*³⁷. Les deux premières modalités appartiennent au système de jeu, ici les incipit et excipit ; là où les deux suivantes appartiennent au lecteur (même si le *vouloir-faire*, rejouer/renaître, et le *devoir-faire*, améliorer un score par exemple, sont aussi mis en jeu par la voix narrative des excipit).

Les incipit renvoient aussi aux dimensions du *game* (structure de jeu) et au *play* (attitude ludique) constitutifs du *gameplay* bien connu des fictions vidéoludiques. Les littératures à embranchements possèdent toutes un *gameplay* générique que certaines œuvres parviennent néanmoins à faire évoluer, notamment la série « Le docu dont tu es le héros » (Fleurus) ou « Tu es le héros. Dans la peau de... » (Nathan).

Mais là où les littératures à embranchements contemporaines innovent, c'est qu'elles puisent dans leur remplaçant historique, le jeu vidéo, des moyens de renouveler leur expérience fictionnelle. C'est ainsi que, outre un premier degré explicite en fin de chapitre/récit (« Game over », *Cassandra* p. 127), les bandes dessinées dont vous êtes le héros et certains albums font référence à l'univers du jeu vidéo et plus spécifiquement au *point and click*. Dans les BD, il faut sans cesse repérer des chemins à suivre numérotés dans le dessin mais aussi des objets qui sont sources de narration et renvoient vers un paragraphe-case suivant. Il s'agit aussi de repérer des détails « cachés » (sortes d'*easter eggs*) à comptabiliser et qui permettent d'avoir plus de points de victoire en fin de lecture-jeu. C'est notamment le cas dans *Sherlock Holmes*³⁸. Le lecteur est donc invité à exercer son regard au-delà du seul texte, dans le dessin, et la narration le lui rappelle : « Ouvrir l'œil, c'est aussi l'opportunité de débusquer des passages secrets et des objets utiles pour votre quête » (*Pirates*³⁹, règles).

L'œuvre de fiction peut aussi proposer une complémentarité multimédia, comme dans *Princesse et chevalier* à lire avec une application permettant de voir le livre s'animer (vidéo, bande son) ou dans *Sherlock Holmes* (77) qui propose de résoudre une énigme parallèle et d'envoyer la réponse à une adresse courriel avant de poursuivre l'intrigue.

Enfin, le processus vidéoludique est explicite dans *Your town*⁴⁰ où l'on peut recommencer sa lecture à des étapes antérieures mais pas initiales, sortes de sauvegardes en cours de partie⁴¹. Mais le lien est encore plus flagrant quand le livre nous annonce que l'on a

³⁷ Sébastien GENVO, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence* 69, 2009, p. 648-655.

³⁸ CED, *Sherlock Holmes*, S. I., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2013.

³⁹ SHUKY et GOROBEL, *Pirates*, *op. cit.*

⁴⁰ SHUKY et 2D, *Your town*, S. I., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2016.

⁴¹ Le même processus de renvoi à des chapitres antérieurs en cas d'échec mais pas nécessairement au début du récit est à l'œuvre dans la série « Le docu dont tu es le héros » et dans certains romans de la collection « Deviens

« débloqué le mode Bandidos » (48) et que l'on peut reprendre une partie avec de nouvelles consignes. Le degré de difficulté est ainsi augmenté et on atteint en quelque sorte le niveau supérieur.

Jeu de rôles

On constate un retour aux fondamentaux avec une insistance accrue sur le rapport avec le meneur de jeu. Les marques de son existence sont omniprésentes : tutoiement (« Alors comme ça, tu penses pouvoir tricher impunément. »⁴²) ou vouvoiement, questions (« Dommage d'avoir pris un tel risque, non ? »⁴³), exclamation, suspense et suspension (« Bravo, Légendaires ! Votre mission est réussie. En partie, du moins... car un jour ou l'autre, Vernis Khôl refera surface, et ce jour-là... »⁴⁴). Tout concourt à la fonction conative pour sans cesse relancer le lecteur et l'interpeller. Il s'agit là d'un pacte de lecture spécifique qui vise à rappeler au lecteur son triple statut dans ce type de récit : lecteur, héros et co-auteur⁴⁵.

Dans le même ordre d'idées, le temps de la lecture devient celui d'une *aventure* et ce syntagme revient à de nombreuses reprises, notamment dans le péri-texte éditorial ou dans les interventions narratoriales en début de livre ou en fin de récit.

Le lien avec le jeu de rôle est aussi explicite quand il s'agit de composer son personnage et de tenir sa feuille de personnage. Cette caractéristique, spécifique à la première génération des « Livres dont vous êtes le héros », avait progressivement disparu mais refait son apparition dans les récits à connotation fantastique mais aussi dans les BD dont vous êtes le héros. D'une certaine manière, les documentaires « Tu es le héros ! Dans la peau de... » (Nathan) recyclent cette feuille de personnage par le biais de points à gagner au fur et à mesure de la lecture, de cases à cocher et de questions-bilan qui permettent d'obtenir un score à améliorer.

Enfin, les pages liminaires visent à créer de l'empathie avec le personnage qu'il s'agira d'incarner. Toutefois, ce n'est pas la similarité ou la description superficielle du personnage qui crée l'empathie du lecteur-joueur mais bien la compréhension de ses objectifs et de ses motivations. C'est pour cela que naître dans les littératures à embranchements nécessite un

le héros », par exemple : Katherine QUENOT et Nicolas RIX, *Au temps des châteaux forts*, Paris, Auzou, « Deviens le héros », 2017.

⁴² Jean-Luc CAMBIER, *Le grand jeu*, *op. cit.*, paragraphe 83.

⁴³ Laureen BOUYSSOU, *Missions abysses*, Paris, Fleurus, « Le docu dont tu es le héros », 2018, chapitre 32.

⁴⁴ Ludovic DANJOU et Patrick SOBRAL, *Les Légendaires. À la poursuite de l'artisme*, Paris, Delcourt, « L'aventure dont tu es le héros », 2018., paragraphe 178.

⁴⁵ Hélène MILLOT, « "Un livre dont vous êtes le héros" : de l'intertextualité à l'interactivité, permanences et mutations du populaire », *op. cit.*, p. 395-396.

appareil péritextuel parfois assez complexe mais qui pose l'ensemble des règles et conventions de la lecture.

En somme, la « renaissance » du genre des littératures à embranchements ces dix dernières années puise encore davantage aux quatre sources de ce type de récit afin d'en renouveler le genre et l'expérience. Les pages liminaires (incipit) et les fins de récits (excipit) sont des passages exemplaires à ce titre. C'est là que le nouveau maître du jeu « joue » avec le lecteur, maître du *je*.

BIBLIOGRAPHIE

Sources primaires

BIZIEN Jean-Luc et SAINT Emmanuel, *Les 100 travaux d'Hercule*, Paris, Gründ, 2009.

BIZIEN Jean-Luc et ROMANO Jong, *Le train aux 100 suspects*, Paris, Gründ, « Vivez l'aventure », 2001.

BOUYSSOU Laureen, *Mission abysses*, Paris, Fleurus, « Le docu dont tu es le héros », 2018.

BOUYSSOU Laureen et LYFOUNG Patricia *La Rose écarlate. L'aventure dont tu es le héros. Le mystère des huit éventails*, Paris, Delcourt, 2018.

CAMBIER Jean-Luc, *Le grand jeu*, Paris, Les Éditions Albert René, « Un livre-jeu Astérix », 1989.

CED, *Sherlock Holmes*, S. 1., Makaka, Une BD dont vous êtes le héros, 2013.

CHEDRU Delphine, *La princesse attaque !*, Paris, Hélicon, 2012.

DANJOU Ludovic et SOBRAL Patrick, *Les Légendaires. À la poursuite de l'artimage*, Paris, Delcourt, « L'aventure dont tu es le héros », 2018.

DE GUIBERT Françoise et SAINT-VAL Florie, *Planète Bidule*, Paris, Mango jeunesse, 2017.

DELAFOSSÉ Claude et POMMAUX Yvan, *La peur du Louvre. Une bande dessinée dont tu es le héros*. Paris, L'École des loisirs, 1986.

DENY Madeleine et MARILLEAU Alban, *Les défis du pharaon. Dans la peau de Ramsès II*, Paris, Nathan, « Tu es le héros ! », 2016.

DENY Madeleine et BLOT Grégory, *L'explorateur intrépide. Dans la peau de Christophe Colomb*, Paris, Nathan, « Tu es le héros ! », 2017.

FÉRET-FLEURY Madeleine et HULLOT-GUIOT Marushka, *Ready. La seule issue c'est toi ! Cassandre*, Paris, Hachette, 2018.

FÉRET-FLEURY Madeleine et HULLOT-GUIOT Marushka, *Ready. La seule issue c'est toi ! Elijah*, Paris, Hachette, 2018.

GAY Olivier, *Le secret du papyrus*, Paris, Hachette, « Bibliothèque verte, Cluedo », 2015.

KECIR-LEPETIT Emmanuelle *Mission Léonard de Vinci*, Paris, Fleurus, « Le docu dont tu es le héros », 2018.

PUARD Bertrand, *Les Aventuriers de l'étrange*, Paris, Hachette, Bibliothèque verte, « Aventures sur mesure XXL », 2018.

QUENOT Katherine et Nicolas RIX, *Au temps des châteaux forts*, Paris, Auzou, « Deviens le héros », 2017.

RAY Mathilde et PELON Sébastien, *Le héros c'est moi ! Princesse et chevalier*, Paris, Fleurus, 2018.

SHUKY et 2D, *Your town*, S. 1., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2016.

SHUKY et GOROBEL, *Pirates*, S. 1., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2012.

SHUKY et PAOLI Raoul, *Hold-up*, S. 1., Makaka, « La BD dont vous êtes le héros », 2017.

SHUKY, WALTCH et NOVY, *Chevaliers*, S. 1., Makaka, « Une BD dont vous êtes le héros », 2012.

Sources secondaires

ALLAIN-LE FORESTIER Laurence, « L'usage du périphrase dans l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *Le français aujourd'hui* 186, 2014, p. 75-88.

AUDET René, « Si par un mal étrange est atteint un personnage. Se raconter en dépit de la fiction (*Le Mal de Montano* d'Enrique Vila-Matas) », *Itinéraires*, 2013, p. 17-28.

BAYARD Pierre, *Aurais-je sauvé Geneviève Dixmer ?*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2015.

DIONNE Ugo, *La voie aux chapitres. Poétique de la disposition romanesque*, Paris, Seuil, « Poétique », 2008.

DOYEN Olivier, « Et si c'était vous ? Lecture ludique », *Plato* 61, 2013, p. 20-21.

GENVO Sébastien, « Le rôle de l'avatar dans la jouabilité d'une structure de jeu vidéo », *Adolescence* 69, 2009, p. 645-655.

JOUVE Vincent, *La lecture*, Paris, Hachette Supérieur, 2013.

LEJADE Olivier, « L'attitude ludique » dans Olivier LEJADE et Mathieu TRICLOT, *La fabrique des jeux vidéo. Au cœur du gameplay*, Paris, La Martinière/Cité des sciences et de l'industrie, 2013, p. 17-26.

LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne*, Paris, Seuil, « Poétique », 2017.

MILLOT Hélène, « “Un livre dont vous êtes le héros” : de l'intertextualité à l'interactivité, permanences et mutations du populaire », dans Jacques MIGOZZI (dir.), *De l'écrit à l'écran. Littératures populaires : mutations génériques, mutations médiatiques*, Limoges, Presses universitaires de Limoges, 2000, p. 387-403.

MORAN Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* 9 [En ligne], 2018. <http://journals.openedition.org/sdj/1010>.

MURAT Laure, *Relire. Enquête sur une passion littéraire*, Paris, Flammarion, 2015.

PEYRON David, « Une petite histoire des Livres dont vous êtes le héros », *Jouer ? La revue des livres pour enfants* 300, avril 2018, p. 83-87.

POTTE-BONNEVILLE Mathieu, *Recommencer*, Paris, Verdier, 2018.

Yves REUTER, *L'analyse du récit*, Paris, Armand Colin, 2009.

SOLINSKI Boris, « À la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* 7 [En ligne], 2017. <http://journals.openedition.org/sdj/777>

SZILAS Nicolas, « Où va l'intrigue ? Réflexions autour de quelques récits fortement interactifs », *Cahiers de narratologie* 27, 2014 [en ligne]. <https://narratologie.revues.org/7065>

TRÉPANIER-JOBIN Gabrielle et COUTURIER Alexane, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* 9, 2018 [En ligne]. <http://journals.openedition.org/sdj/950>

VAUDAY Patrick, *Commencer. Variations sur l'idée de commencement*, Lormont, Le Bord de l'eau, 2018.