

Université de Montréal

Pour une poétique du « roman-dont-vous-êtes-le-héros »

Configurativité et effets de multiversalité dans La nuit je suis Buffy Summers de Chloé

Delaume, Nils Jacket contre l'Agent X de JFM et La Salamandre d'Emmanuel Aquin

par

Arilys Jia

Département des littératures de langue française

Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de

Maîtrise ès arts (M.A.)

en littératures de langue française

Août 2023

Université de Montréal

Faculté des arts et des sciences

Ce mémoire intitulé

Pour une poétique du « roman-dont-vous-êtes-le-héros »

Configurativité et effets de multiversalité dans *La nuit je suis Buffy Summers* de Chloé Delaume, *Nils Jacket contre l'Agent X* de JFM et *La Salamandre* d'Emmanuel Aquin

présenté par

Arilys Jia

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Benoît Melançon

(président-rapporteur)

Marcello Vitali-Rosati

(directeur de recherche)

Jean-Marc Larrue

(membre du jury)

Résumé

Ce mémoire de maîtrise propose l'amorce d'une étude poétique et narratologique de la forme textuelle communément désignée par la périphrase « roman dont vous êtes le héros », qui enjoint à ses lecteur · ice · s d'incarner le · la protagoniste de son univers diégétique et à participer à la constitution du récit au fur et à mesure qu'il est lu. Comment la narration y parvient-elle à devenir le lieu d'une multiplicité unifiée de récits, phénomène pour le moins oxymorique, dont les virtualités s'en remettent aux décisions d'un · e lecteur · ice-personnage afin d'être actualisées ? Comment caractériser la poétique singulière de ces textes par le prisme de cette pluralité fondamentale ? Il s'agit, dans un premier temps, d'établir des assises méthodologiques qui puissent fournir une manière de taxonomie de la fiction interactive. L'approche cybertextuelle d'Espen Aarseth constitue cette base principale et permet notamment la mise en relation du roman-dont-vous-êtes-le-héros avec la forme numérique de l'hyperfiction, genre auquel il est souvent comparé en raison d'un fonctionnement hypertextuel commun. Le genre est ensuite examiné à l'aune du concept narratif de multiversalité, ce qui révèle que, si les romans-dont-vous-êtes-le-héros ne constituent pas des exemples parfaits de narration multiverselle, la pluralité des réalités possibles y est souvent thématifiée ou poétisée au point où il est possible de parler d'effets de multiversalité ou, du moins, d'une téléologie multiverselle. Dans un second temps, il s'agit d'étudier chacune des trois œuvres du corpus, *La nuit je suis Buffy Summers* (2007) de Chloé Delaume, *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007) de JFM et *La Salamandre* (2000) d'Emmanuel Aquin, et sa manière propre d'investir la multiversalité et le concept de réalités possibles ou virtuelles. Ce mémoire est ainsi l'amorce narratologique d'une étude poétique plus approfondie d'un genre liminaire, ni tout à fait récit ni tout à fait jeu, n'ayant joui d'aucun examen systématique. Ce faisant, il vise, de plus, à remettre en question l'application fréquente aux romans-dont-vous-êtes-le-héros, souvent hâtive ou rudimentaire, de cadres théoriques élaborés pour des formes fictionnelles plus consacrées, qui s'avèrent donc inaptes à représenter toute l'étendue poétique du genre.

Mots-clefs : roman dont vous êtes le héros, livre dont vous êtes le héros, fiction interactive, livre-jeu, cybertexte, narratologie, poétique, choix, multivers, récit arborescent.

Abstract

This master's thesis is the first step in a poetic and narratological study of the textual form commonly referred to as “choose-your-own-adventure books”, which invites readers to identify with its diegetic universe's protagonist and to engage in the building of the narrative as it is read. How does narration become the site of a unified multiplicity of narratives—an oxymoron, to say the least—whose virtualities depend on the decisions of a reader-character in order to be actualized? How can we characterize the singular poetics of these texts through the prism of this fundamental plurality? The first part of the thesis is dedicated to the establishing of methodological foundations that can provide a manner of taxonomy for interactive fiction. Espen Aarseth's cybertextual approach constitutes this main basis and allows for the relation of choose-your-own-adventure books with the digital form of hyperfiction, to which it is often compared due to a common hypertextual functioning. The choose-your-own-adventure genre is then examined in the light of the narrative concept of multiversality, revealing that while choose-your-own-adventure books are not perfect examples of multiversal narrative, their thematisation or poetisation of the plurality of possible realities reaches a point where it is possible to speak of multiversal effects or, at least, of a multiversal teleology. The second part of the thesis examines each of the three works making up the main corpus, *La nuit je suis Buffy Summers* (2007) by Chloé Delaume, *Nils Jacket contre l'Agent X* (2007) by JFM and *La Salamandre* (2000) by Emmanuel Aquin, and each's specific way of exploiting multiversality and the concept of possible or virtual realities. This thesis is thus intended as a narratological entry into a more in-depth poetic study of a liminal genre, neither quite narrative nor quite game, that has not yet been the object of any systematic examination. In so doing, it also aims to challenge the often hasty or rudimentary application to choose-your-own-adventure books of theoretical frameworks developed for more established fictional forms, which then prove unfit to represent the full poetic range of the genre.

Keywords: choose your own adventure, multiple path story, interactive fiction, gamebook, cybertext, narratology, poetics, choice, multiverse.

Table des matières

Résumé.....	5
Abstract.....	7
Remerciements.....	11
Introduction.....	13
Chapitre 1. Le roman-dont-vous-êtes-le-héros en tant que « machine productrice de récits ».....	23
1.1. Perspective cybertextuelle sur le roman-dont-vous-êtes-le-héros.....	23
1.1.1. Définition de la perspective cybertextuelle.....	24
1.1.2. Typologie cybertextuelle.....	26
1.1.2.1. Le livre-jeu à l'épreuve de l'hypertexte.....	27
1.1.3. Définition de l'hyperfiction.....	34
1.1.3.1. Exploration ou configuration.....	37
1.1.4. Le roman-dont-vous-êtes-le-héros comme configuration d'un récit.....	39
1.2. De récits multiples à la multiversalité.....	47
1.2.1. Fondements de la multiversalité.....	48
1.2.2. Multiversalité et romans-dont-vous-êtes-le-héros.....	49
Chapitre 2. Effets de multiversalité et récits possibles dans <i>La nuit je suis Buffy Summers, Nils Jacket contre l'Agent X</i> et <i>La Salamandre</i>.....	53
2.1. Métafictionnalité et déterminisme dans <i>La nuit je suis Buffy Summers</i>	54
2.1.1. Fictionnalité problématique des personnages.....	54
2.1.1.1. Le · la lecteur · ice réel · le comme personnage de fiction.....	56
2.1.1.2. Double métalepse.....	57
2.1.1.3. Transit de le · la narrataire vers le niveau diégétique.....	58
2.1.1.4. Transit de la narratrice vers le niveau diégétique.....	67
2.1.2. Entre fatalité et libre-arbitre.....	70
2.1.2.1. Le choix comme résistance.....	70
2.1.2.2. Poétique du choix.....	75
2.2. Mémoire narrative et récit caché dans <i>Nils Jacket contre l'Agent X</i>	77
2.2.1. Modèles architecturaux de récits interactifs.....	77
2.2.2. Entre organigramme et récit caché.....	81
2.2.2.1. Carrefours événementiels.....	81
2.2.2.2. Choix macrostructurels et microstructurels.....	83

2.2.2.3. Mémoire narrative	86
2.2.3. Isochronie des récits multiples	89
2.2.4. Dramatisation de l'enquête policière	92
2.3. Personnalisation et expression du soi dans <i>La Salamandre</i>	94
2.3.1. Origines psychologisantes du roman-dont-vous-êtes-le-héros	94
2.3.2. Configurativité introspective du texte « interactif » érotique	97
2.3.3. Téléologie érotique	99
Conclusion	105
Références bibliographiques	111
Corpus primaire	111
Corpus secondaire	111
Références théoriques et critiques	112
Études sur le corpus	112
Études sur l'hypertexte et la cybertextualité	113
Études narratologiques et fictionnelles	113
Études sur le choix et l'interactivité	115

Remerciements

Je remercie chaleureusement mon directeur de recherche à la maîtrise, Marcello Vitali-Rosati, pour son accompagnement et son soutien à travers le rythme effréné de la rédaction, et pour la richesse heuristique qu'a fournie la Chaire de recherche du Canada sur les écritures numériques. Merci en particulier à Louis-Olivier pour la précieuse aide technique sans laquelle ce mémoire n'existerait pas. Je remercie également le Département des littératures de langue française de l'Université de Montréal, M. Benoît Melançon pour les échanges encourageants et les partages de références, et le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada pour le financement de cette recherche.

Un grand merci à JFM pour les réponses à mes questions de recherche préliminaires et, bien sûr, pour les heures de plaisir dont les *Nils Jacket* ont été la source.

Merci mille fois à mes ami·e·s, Péné, Ale, Cindy, Alex, Mireille, Elie, Emma, Mathilde, Roxanne et Max, pour vos encouragements généreux jusqu'à la toute dernière seconde de ce marathon.

Et finalement, un merci infini à David, pour tout. Tu-es-le-héros-de-ce-mémoire.

Introduction

« Vous êtes sur le point de vous plonger dans la lecture d'un livre dont vous êtes l'héroïne¹ »; « Et c'est toi qui as le rôle principal dans ce livre où tu auras bien plus à faire que de tout simplement. . . LIRE² »; « À vous de choisir comment la nuit finira³ ». . . Tels sont les paris que proposent de tenir, auprès de leurs lecteur · ice · s, les livres « dont vous êtes le · la héros · ïne », les « romans dont vous êtes la victime⁴ », les « livres-jeux », et toutes leurs variantes. Par des mécanismes ludo-narratifs variés recourant aussi bien au jet de dés qu'à la prise de notes ou à l'imagination seule, ces récits se proposent de devenir des paysages perméables aux décisions des lecteur · ice · s, ces dernier · ère · s pouvant incarner, selon le genre choisi, des mages et des paladins, des détectives, des célibataires en quête d'aventures amoureuses, ou tout simplement des individus ordinaires évoluant dans des circonstances complètement différentes des leurs.

Malgré cette grande diversité thématique et formelle, ces textes sont ainsi unis par une même promesse : celle de permettre à leurs lecteur · ice · s de participer à la constitution du récit au fur et à mesure que ce dernier est lu, en tant que véritables protagonistes de son univers fictionnel. Constitué d'épisodes narratifs séparés par des instructions extranarratives qui enjoignent à le · la

¹Lisa Nivez, « Mode d'emploi », *Vol 6996 pour L. A.*, Paris, Marabout, coll. « Red Velvet », 2014 ePub. Le format ePub ne permettant pas de situer une citation à un numéro de page stable au sein d'un ouvrage, je me contenterai de citer le chapitre, ou une autre indication bibliographique plus précise, pour toutes les références que je ferai à des textes dans ce format.

²Richard Petit, *Naufragés sur Crânîle*, Terrebonne, Boomerang, coll. « Votre Passepeur pour un horrible cauchemar », 2004, section 0. Les références faites à ce titre sont aux sections numérotées du texte et non au numéro de page, l'ouvrage n'étant pas paginé. La section 0 réfère au texte qui précède les sections numérotées.

³Helena S. Paige, *Une fille entre dans un bar. À vous de choisir comment la nuit finira*, trad. par Eric Betsch, Neuilly-sur-Seine, Michel Lafon, 2013, couverture.

⁴Voir la collection « Un roman dont vous êtes la victime » des éditions Corbeau dont le premier tome est paru en 2020.

lecteur · ice de choisir entre plusieurs avenues possibles que le récit peut emprunter, le « roman-dont-vous-êtes-le-héros » se présente alors à la fois comme une œuvre unitaire, un seul livre, un seul roman, mais aussi comme le véhicule d'une multitude de scénarios possibles, virtualités nées d'un même instant décisif où il est question de trancher parmi plusieurs options, ainsi qu'il en va de l'existence humaine. À l'inverse de cette dernière, toutefois, le livre dont on est le · la héros · ine permet d'être témoin des conséquences de chaque choix possible, invitant à la relecture et à la découverte des chemins non empruntés dans un geste de réinvention constante de le · la protagoniste incarné · e.

Or, qu'elle soit désignée sous le nom de « livre interactif », de « livre-jeu » ou de « livre dont vous êtes le héros », la forme textuelle à laquelle je m'intéresse dans ce mémoire ne bénéficie toujours pas d'un statut épistémologique clair ni d'une appellation fixe. L'origine de l'intitulation populaire « livre dont vous êtes le héros » remonte à la création de la collection pour la jeunesse du même nom chez Gallimard, en 1984, dans laquelle sont traduites des séries entières de livres-jeux précédemment publiées en anglais. Ces séries, portant des titres tels que « Défis fantastiques », « Loup solitaire » ou « Sorcellerie ! », paraissent dans leur langue originale au cours des années 1980 et présentent des dispositifs ludiques fortement inspirés du jeu de rôle *Donjons et dragons* : le · la lecteur · ice y est ainsi invité · e à incarner un · e héros · ine d'univers fantastique et à déterminer le cours de son aventure à l'aide d'une grille de points et de statistiques, de jets de dés dictant l'issue de ses combats contre des opposant · e · s de toutes sortes, mais aussi par ses choix narratifs, qui l'amènent à lire des passages différents selon l'option choisie. Ne paraît pas dans cette collection de Gallimard, toutefois, la célèbre série américaine « *Choose Your Own Adventure* », qui a fait la renommée du genre et dont le premier tome, *The Cave of Time* d'Edward Packard, paraît en 1979. Les *Choose Your Own Adventure*, en effet, se distinguent d'une certaine manière des livres-jeux que la maison d'édition française retient : plus épurés sur le plan de leur fonctionnement ludique, qui ne doit rien à *Donjons et dragons*, ils ne requièrent de la part de leurs lecteur · ice · s

que leur sélection successive des épisodes constituant la séquence du récit, ce dernier présentant à intervalles réguliers un embranchement où plusieurs suites narratives sont possibles. Il faut pourtant remarquer que l'appellation anglaise *Choose Your Own Adventure* paraît être l'équivalent, voire la traduction opératoire, des « livres dont vous êtes le héros », malgré l'absence de la série américaine chez Gallimard, en raison d'une génétique et d'une officialisation *de facto* presque identiques : initialement le titre d'une collection – chez Bantam Books pour les *Choose Your Own Adventure* et chez Gallimard pour les « livres dont vous êtes le héros » –, les deux locutions sont passées dans l'usage courant et servent maintenant à désigner non seulement d'autres œuvres littéraires du même genre, mais aussi, une fois leur substantif tronqué – devenant seulement « Choose Your Own » pour l'expression anglaise et « dont vous êtes le héros » pour la française – des productions médiatiques variées présentant une même mécanique « interactive » qui permet à leur auditoire d'influencer leur teneur.

En effet, depuis la popularisation de la collection « Un livre dont vous êtes le héros » de Gallimard, mais aussi des séries de livres-jeux de langue anglaise, une myriade de textes proposant des récits multiples et invitant leurs lecteur · ice · s à les « composer » à la manière de héros · ine · s complètement incarné · e · s au sein de l'univers fictionnel sont apparus, délaissant parfois les univers fantastiques et mythologiques pour investir les sous-genres de l'horreur, du policier ou de l'érotique, voire du roman réaliste. Ils déploient alors, par le fait même, une grande variété de mécanismes ludo-narratifs propres à leur poétique, qui ne tiennent plus grand-chose de *Donjons et dragons* et des séries d'aventure des années 1980, mais conservent un principe commun de structure arborescente liant des épisodes narratifs parallèles, fondamentale à l'expression textuelle des « choix » effectués par le · la lecteur · ice. C'est dans ces nouveaux territoires que se situent les œuvres de mon corpus, que je présenterai de manière plus détaillée plus loin, soit l'« autofiction collective⁵ » *La nuit je suis*

⁵Chloé Delaume, *La nuit je suis Buffy Summers*, Maisons-Alfort, è@e, 2007, p. 11. Dorénavant, les références faites à ce titre seront indiquées dans le corps du texte, entre parenthèses, à l'aide du sigle *N* suivi du numéro de page.

Buffy Summers (2007) de Chloé Delaume, le roman policier *Nils Jacket contre l'Agent X*⁶ (2007) de JFM et le roman érotique *La Salamandre*⁷ (2000) d'Emmanuel Aquin.

La majorité de ces nouvelles itérations ont conservé la formule du « dont vous êtes le héros » dans l'indication générique qu'ils arborent, pour la plupart, en surtitres ou en sous-titres aussi ostensiblement disposés sur la première de couverture que le titre de la collection jeunesse l'est chez Gallimard. Ainsi, la page couverture de l'édition imprimée de *Nils Jacket contre l'Agent X* indique « Un roman policier dont vous êtes le héros » en lettres majuscules au-dessus du titre du tome. Sur la couverture de *La Salamandre*, c'est le sous-titre qui se lit « Un livre dont vous êtes l'éros », dont le jeu de mots paronymique signifie ici une appartenance générique double : genre « dont-vous-êtes-le-héros » et genre érotique. *La nuit je suis Buffy Summers* constitue une exception puisque aucune indication générique annonçant sa forme particulière ne se trouve sur la première de couverture, quoique la quatrième affiche une présentation du roman qui se termine ainsi : « S'inspirant des traditionnels livres dont vous êtes le héros, *La nuit je suis Buffy Summers* est un roman interactif où humour, fantastique et détournements littéraires proposent au lecteur de singulières pérégrinations en terre d'amnésie. » Ce silence relatif sur son appartenance générique, que renforce une prétention à l'« inspiration » plutôt qu'à l'identification, prépare la lecture à une confrontation avec une œuvre dont la forme subvertit possiblement celle, apparemment devenue consacrée par la « tradition », des romans-dont-vous-êtes-le-héros les plus fréquemment retrouvés. Cette divergence annoncée par la négative, ou l'absence d'indication générique, est effectivement plutôt confirmée par la poétique de l'œuvre, ce à quoi je m'attacherai dans la section consacrée à ce texte dans la deuxième partie du mémoire.

Dans tous les cas, il appert que la locution « dont vous êtes le héros » est passée d'indicateur d'appartenance à une collection éditoriale historique spécifique à « titre rhématique », ainsi que

⁶JFM, *Nils Jacket contre l'Agent X*, Sound Crusaders, 2007. Dorénavant, les références faites à ce titre seront indiquées dans le corps du texte, entre parenthèses, à l'aide du sigle *NJ* suivi du numéro de segment narratif, l'ouvrage n'étant pas paginé.

⁷Emmanuel Aquin, *La Salamandre*, Montréal, Point de fuite, coll. « Point G », 2000. Dorénavant, les références faites à ce titre seront indiquées dans le corps du texte, entre parenthèses, à l'aide du sigle *S* suivi du numéro de page.

l’entend Gérard Genette dans *Seuils* (1987), soit un titre qui « vis[e] le texte lui-même considéré comme œuvre et comme objet », « la mention de sa forme ou de son appartenance générique n’étant qu’un moyen de cette référence⁸ ». En effet, la périphrase « livre dont vous êtes le héros » fournit une définition formelle officieuse désormais communément interprétée comme une désignation poétique de l’objet-texte et non de son contenu. Décrivant une structure textuelle nouvelle, difficile à dénommer sans terminologie poétique officielle, la locution en tant qu’intitulation rhématique pourrait alors être mise au rang de la désignation « paragénérique » selon Genette : « [D]’autres intitulations, inévitablement moins classiques, font appel à un type de définition plus libre, exhibant une sorte d’innovation générique, et que l’on pourrait, pour cette raison, qualifier de *paragénérique* [...]»⁹. » La réoccurrence de l’expression dans le périphrase de nombreux ouvrages parus sans lien avec la collection depuis sa création a toutefois contribué à consacrer une désignation formelle que la reconnaissance générale a pu faire basculer de paragénérique à véritablement générique : « [C]hacun de ces titres, comme celui de Montaigne (qui innovait), aurait pu donner naissance à une sorte de formule générique, et à une série de titres homonymes. C’est peut-être le cas de *Situations* (Péguy, Sartre) : à la troisième occurrence, on commencerait à dire “un recueil de situations”, comme on dit – ce qui aurait sans doute fort surpris Montaigne – “un recueil d’essais¹⁰”. » C’est ainsi que l’on retrouve aujourd’hui, en sus des aventures-dont-vous-êtes-le-héros littéraires, romanesques ou autres, des livres de recettes recourant à la même formule – du *Gâteau dont tu es le héros* (2022) de Sandra Mahut à la recette de flan intitulée « Choose-Your-Own-Ending Custards: Crème Brûlée or Crème Caramel » de Claire Saffitz¹¹ – ainsi que de nombreuses vidéos hyperliées « Choose Your Own Adventure » sur YouTube, et même des ouvrages théoriques, tels que *Jeux de rôle* d’Olivier Caïra, dont la préface s’intitule sans détours « Un livre dont vous êtes le héros¹² ». La légitimité de

⁸Gérard Genette, « Les titres. Fonctions », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

⁹Gérard Genette, « Les titres. Titres rhématiques », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

¹⁰*Ibid.*

¹¹Sandra Mahut, *Le gâteau dont tu es le héros*, Paris, Albin Michel, 2022; Claire Saffitz, « More Desserts from the Oven: Baked Custards & Puddings, Soufflés & Meringue Desserts », *What’s for Dessert?*, New York, Clarkson Potter, 2022 ePub.

¹²Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007, p. 3.

l'appellation en tant que descriptif formel n'a donc que crû avec le temps, au point qu'elle évoque désormais un genre à part entière dont la connaissance des normes peut pratiquement se passer – quoiqu'elles soient tout de même généralement fournies ailleurs dans le périphrase – d'explications supplémentaires. Le site Web *litteraction.fr*, qui recueille et publie une grande majorité des livres-dont-vous-êtes-le-héros amateurs de langue française, décrit surtout la substantivation de la locution comme un procédé antonomastique : « Dans la pratique, la littérature interactive est aux *Livres dont vous êtes le héros* ce que le réfrigérateur est au frigidaire : un terme libre de droit [*sic*] et “officiel”, par opposition à un nom de marque tellement connu qu'il en est devenu un nom commun et est dorénavant couramment utilisé pour désigner tout objet similaire, y compris chez la concurrence¹³. » En somme, l'appellation « livre dont vous êtes le héros », à l'origine intitulation rhématique d'une collection, s'est dotée d'une portée plus large avec le temps par référence à ladite collection, mais aussi en tant que formule générique que la commodité a consacrée. Afin de refléter l'origine périphrastique d'une expression désormais cristallisée, je référerai aux œuvres de mon corpus ainsi qu'aux textes du même genre en tant que « romans-dont-vous-êtes-le-héros », en maintenant les traits d'union comme marques de substantivation et en privilégiant le terme de « roman », plutôt que de « livre », à la fois par référence au périphrase générique de *Nils Jacket contre l'Agent X* et par évocation des sous-genres et de la narration typiquement romanesques qui les sous-tendent. D'un point de vue rhétorique, la spécification du « protagonisme » de le · la lecteur · ice qui permet l'expression périphrastique souligne aussi une visée narrative d'immersion interactive, visée qui n'est pas présente dans toutes les formes textuelles qui enjoignent à le · la lecteur · ice d'agir sur le récit. J'utiliserai toutefois de manière synonymique « livre-dont-vous-êtes-le-héros » lorsque le périphrase d'une œuvre favorise cette appellation, mais aussi lorsque la filiation de l'œuvre au genre romanesque paraît trop ténue pour être postulée de manière définitive; pareillement, l'expression « livre-jeu », ou *gamebook*, est employée à plusieurs reprises dans les travaux sur la fiction

¹³« La littérature interactive », *Littération.fr. Le site de livres-jeux dont VOUS êtes l'auteur !*, s. d., disponible en ligne : <http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/la-litterature-interactive#note-1>.

interactive afin de désigner ce type de textes, particulièrement ceux des collections pour la jeunesse des années 1980, et je souscrirai à cette appellation ou bien par souci de cohérence ou bien pour désigner des textes qui, quoique requérant une activité de lecture similaire à celle programmée par les romans-dont-vous-êtes-le-héros, n'explicitent pas une véritable identification entre lecteur · ice et protagoniste.

C'est autour de cette périphrase de « roman dont vous êtes le héros » que je propose d'amorcer une étude poétique sur ce genre et ses particularités narratologiques : comment la narration y parvient-elle à devenir le lieu d'une multiplicité « unitaire » de récits, phénomène pour le moins oxymorique, dont les virtualités s'en remettent aux décisions d'un · e lecteur · ice-personnage afin d'être actualisées ? Comment caractériser la poétique singulière de ces textes par le prisme de cette pluralité fondamentale ? Cette poétique tient-elle du simple choix architectural de fusionner plusieurs récits alternatifs au sein d'un même volume ?

Afin de soutenir de telles interrogations poétiques, il s'agit en premier lieu d'établir des assises méthodologiques qui puissent fournir une manière de taxonomie de la fiction interactive, ce qui permettra d'en étudier aisément certaines particularités formelles; c'est ce à quoi est employée la première partie de ce mémoire. L'ouvrage majeur d'Espen Aarseth *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*¹⁴ (1997), en tant qu'une des premières études esthétiques à paraître sur ce qu'il appelle la littérature « ergodique », soit toute forme de textualité requérant de la part de le · la lecteur · ice un effort en sus de l'assimilation cognitive, sert de base à un premier regard sur les romans-dont-vous-êtes-le-héros par le prisme de la « cybertextualité », approche qu'Aarseth développe dans la foulée de son étude de phénomènes esthétiques spécifiques à la littérature ergodique. Cette analyse cybertextuelle du roman-dont-vous-êtes-le-héros, qui occupe la première section de la première partie, le met en relation avec la forme numérique de l'hyperfiction, genre auquel il est souvent comparé en raison d'un fonctionnement hypertextuel commun, qui consiste à lier des

¹⁴Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, 1997.

fragments textuels à d'autres et à ainsi permettre leur lecture successive sans qu'ils soient physiquement adjacents. L'analyse révèle toutefois que le roman-dont-vous-êtes-le-héros est à la fois plus semblable à l'hyperfiction sur certains plans et plus dissemblable à elle sur d'autres que ce que la typologie aarsethienne semble suggérer, et ces apories permettent de rendre compte de son *telos* poétique plus *configuratif* qu'exploratif. La seconde section, quant à elle, explore cette configurativité fondamentale à l'aune du concept narratif de multiversalité et s'attache à montrer que si les romans-dont-vous-êtes-le-héros ne constituent pas des exemples parfaits de narration multiverselle, la pluralité des réalités possibles y est souvent thématifiée ou poétisée au point où il est possible de parler d'effets de multiversalité ou, du moins, d'une téléologie multiverselle.

La seconde partie du mémoire est divisée en trois sections, chacune consacrée à l'analyse d'une des œuvres du corpus et de sa manière propre, souvent en partie déterminée par des conventions génériques, d'investir la multiversalité et le concept de réalités possibles ou virtuelles. Le premier texte retenu est celui de Chloé Delaume, *La nuit je suis Buffy Summers*, paru en 2007 aux éditions è@e, dont le caractère explicitement autofictionnel présente la double particularité d'être atypique des romans-dont-vous-êtes-le-héros, généralement associés aux littératures de genre, et de lui être *a priori* contradictoire : comment est-ce qu'un texte se proposant de faire le récit des aventures idiosyncratiques de chaque lecteur · ice peut-il aussi raconter son autrice ? Ce roman de Delaume constitue ainsi une preuve extrême de la largesse poétique dont le roman-dont-vous-êtes-le-héros est capable, son dispositif permettant, entre autres, la création d'effets autoréflexifs et métافictionnels. Le deuxième texte à l'étude est le roman policier *Nils Jacket contre l'Agent X*, premier tome de la série *Les enquêtes de Nils Jacket* créée par l'auteur sous pseudonyme JFM, publié de manière indépendante en 2007 en ligne et disponible par impression sur commande. Texte colossal de 900 segments narratifs, il met en place un système ludo-narratif complexe reposant sur un principe de « mémoire narrative », dont j'analyserai le fonctionnement ainsi que les effets simulateurs, qui permet à le · la lecteur · ice d'effectivement devenir détective tout en lisant. Quant au troisième et

dernier texte du corpus, *La Salamandre* d'Emmanuel Aquin, paru en 2000 aux éditions Point de fuite, il constitue le point de départ d'une réflexion sur le caractère foncièrement « personnalisable » du roman-dont-vous-êtes-le-héros, que ses itérations érotiques sont les plus aptes à illustrer par leur vocation d'actualisation textuelle des fantasmes particuliers de chaque lecteur · ice.

Ce mémoire est ainsi l'amorce narratologique d'une étude poétique plus approfondie d'un genre liminaire, ni tout à fait récit ni tout à fait jeu, hypertextuel sans être numérique, souvent éclipsé dans les champs des études littéraires et vidéoludiques par des objets plus clairement identifiés, et n'ayant joui d'aucun examen systématique. Ce faisant, il vise, de plus, à remettre en question l'application fréquente aux romans-dont-vous-êtes-le-héros, souvent hâtive ou rudimentaire, de cadres théoriques élaborés pour des formes fictionnelles plus consacrées, qui s'avèrent donc inaptes à représenter toute l'étendue poétique du genre. Aussi le roman-dont-vous-êtes-le-héros, loin d'être réductible à une hybridité inefficace entre le narratif et le ludique, tient-il, à bien des égards, sa promesse de faire de l'aventure singulière et individuelle un, ou plusieurs, véritables récits.

Chapitre 1

Le roman-dont-vous-êtes-le-héros en tant que « machine productrice de récits »

1.1. Perspective cybertextuelle sur le roman-dont-vous-êtes-le-héros

Quoique l'intitulation « livre dont vous êtes le héros » ait désormais une valeur générique, il est possible de constater qu'elle assure aussi une fonction thématique, c'est-à-dire qu'elle vise « des éléments de l'univers diégétique des œuvres qu'[elle] ser[t] à intituler¹⁵ ». Genette emploie ici le terme « diégétique » au sens qu'il définit dans « Discours du récit » (1972) et auquel j'adhère dans ce mémoire : « Je propose [...] de nommer *histoire* le signifié ou contenu narratif [...], *récit* proprement dit le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même, et *narration* l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place. [...] J'emploierai encore dans le même sens [que le terme *histoire*] le terme *diégèse* [...]»¹⁶. » Ainsi, « un livre dont vous êtes le héros » réfère bien au « contenu narratif », dans ce cas, à l'identité de son personnage principal : « vous », c'est-à-dire le · la lecteur · ice. Genette relève certains de ces titres qui « désignent à la fois l'objet d'un discours et ce discours lui-même », tels que « Histoire

¹⁵Gérard Genette, « Les titres. Titres thématiques », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

¹⁶Gérard Genette, « Discours du récit », dans *Figures*, vol. III, Paris, Seuil, « Poétique », 1972, p. 65-282, p. 72.

de ... » et « Vie de¹⁷... ». « Livre dont vous êtes le héros » constitue un exemple semblable, référant à la fois à la forme du texte, et du même coup au texte lui-même, et à son protagoniste. De manière similaire, l'intitulation « Choose Your Own Adventure » peut à la fois avoir une valeur thématique et rhématique, puisqu'elle donne un aperçu du contenu diégétique – l'aventure racontée sera celle « choisie » par le · la lecteur · ice – en plus de référer à un mode de fonctionnement établi de manière formelle par le texte.

1.1.1. Définition de la perspective cybertextuelle

Que les périphrases employées pour désigner ce genre narratif puissent toutes désigner à la fois l'objet du récit et sa structure ne tient pas à une coïncidence linguistique, mais à ce que le genre lui-même permet « l'héroïsme », ou le « protagonisme », de ses lecteur · ice · s sur deux plans à la fois : le plan métaphorique où le · la héros · ïne vit une aventure déterminée par la volonté de le · la lecteur · ice, et le plan matériel où le · la lecteur · ice réel · le doit effectuer certaines manipulations sur l'objet-livre afin de constituer une lecture cohérente. Aarseth prend soin de distinguer ces deux plans dans son étude fondamentale de ce qu'il a baptisé la perspective « cybertextuelle » et, plus largement, de la « littérature ergodique ». Aarseth stipule en effet qu'est « ergodique », du grec *ergon* et *hodos*, ou « travail » et « chemin », toute littérature dont la « traversée » requiert un « effort extranoématique », autrement dit un effort additionnel à celui de la noèse habituelle de la lecture, entendue au sens phénoménologique comme la prise de conscience du sens¹⁸. Il range ainsi dans cette catégorie tant les inscriptions murales des temples de l'Égypte antique, dont la lecture est déterminée physiquement par un parcours architectural, que les calligrammes de Guillaume Apollinaire, dont l'ordre des vers n'est dicté que par le parcours choisi par le · la lecteur · ice à travers le dessin, choix qui s'effectue séparément de la compréhension sémiotique du texte, mais simultanément avec celle-ci¹⁹. Ce qu'il appelle « cybertexte » est toutefois d'ordre différent : il ne

¹⁷Gérard Genette, « Les titres. Titres rhématiques », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

¹⁸Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 1.

¹⁹*Ibid.*, p. 9-10.

s'agit non pas d'un type textuel particulier, mais bien d'une perspective qui conçoit tout texte en tant que « machine » productrice à la fois de signifiants et de signifiés, et qui englobe, selon cette même conception, tout ce qui est nécessaire au fonctionnement de la machine.

As the cyber prefix indicates, the text is seen as a machine—not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal signs. Just as a film is useless without a projector and a screen, so a text must consist of a material medium as well as a collection of words. The machine, of course, is not complete without a third party, the (human) operator, and it is within this triad that the text takes place. [...] The boundaries between these three elements are not clear but fluid and transgressive, and each part can be defined only in terms of the other two. Furthermore, the functional possibilities of each element combine with those of the two others to produce a large number of actual text types²⁰.

Le cybertexte constitue un cadre conceptuel visant à examiner tout texte, ergodique ou non, dans son aptitude à produire des signes dans une mécanique d'action et de réaction impliquant le · la lecteur · ice. Aarseth construit le néologisme « cybertexte » en empruntant le préfixe au domaine de la cybernétique, lui-même conceptualisé par Norbert Wiener en 1947 sur la base du mot grec *kubernetes*, qui désigne un gouverneur de navire. De même que la gouvernance d'un navire se fait dans une boucle signalétique impliquant envois de signaux à partir du gouvernail, réception de l'information par le mouvement du navire, puis ajustements rétroactifs, la cybernétique porte, entre autres objets d'étude, sur les systèmes d'échanges d'informations. La logique du cybertexte, telle que la conçoit Aarseth, conserve la préoccupation de la cybernétique pour ces boucles de rétroinformation : « *As can be inferred from its etymology, a cybertext must contain some kind of information feedback loop²¹.* » Autrement dit, si une étude cybertextuelle peut être effectuée sur tout type de texte, elle n'atteint pleinement son utilité qu'effectuée sur des textes qui participent d'un échange d'informations avec leurs lecteur · ice · s.

Aarseth est conscient de l'ambiguïté qui caractérise cette dernière affirmation : « *In one sense, this holds true for any textual situation, granted that the “text” is something more than just marks upon a surface. A reader peruses a string of words, and depending on the reader's subsequent*

²⁰*Ibid.*, p. 21.

²¹*Ibid.*, p. 19.

*actions, the significance of those words may be changed, if only imperceptibly. The act of rereading is a crucial example: the second time we read a text, it is different, or so it seems*²². » Or les textes qui intéresseront surtout Aarseth dans son développement d'une esthétique cybertextuelle ne fournissent pas que sur un plan herméneutique ou interprétatif des informations nouvelles : il s'agit de textes dont la composition textuelle même change selon les actions de son · sa lecteur · ice, engendrant ainsi à la fois une variation matérielle des signifiants et une variation symbolique des signifiés à chaque lecture. Il distingue ainsi le concept de texte dont la complexité littéraire offre une « non-linéarité » métaphorique de lecture de celui d'un texte qui est topologiquement construit de manière non linéaire de par sa nature de machine productrice de signifiants variables :

*The line of distinction between metaphorical and actual machines can be defined as the difference between the production of signifieds and the production of signifiers. At some theoretical level this distinction no doubt deconstructs itself (as all texts, as text, produce, stage and transmaterialize themselves), and we have already seen how unstable the fault line between linear and nonlinear can be within a single text (Vladimir Nabokov's Pale Fire [...]). But the fact that a production of signifiers can go on within a (recognized) work without destroying its (epistemological) identity and boundaries strongly suggests the orthodoxy of this perspective*²³.

1.1.2. Typologie cybertextuelle

Cette distinction amenée, Aarseth consacre une partie importante de son étude à faire la typologie des facteurs qui contribuent à pareille variation de signifiants. À titre d'exemple introductif, il prend celui des *Cent mille milliards de poèmes* (1961) de Raymond Queneau, livre contenant dix sonnets dont chaque vers est inscrit sur une languette manipulable de façon à permettre sa combinaison avec n'importe quels treize autres de son choix, de sorte que le texte ne contient pas vraiment dix sonnets, mais cent billions, si l'on compte toutes les combinaisons possibles. Aarseth insiste sur cette différence de nombre : si le texte ne contient que 140 vers immuables et prédéterminés, la lecture qu'il programme est celle de 10^{14} textes complets, constitutivement différents les uns des

²²*Ibid.*

²³*Ibid.*, p. 42.

autres, sans que l'intégrité de l'œuvre soit compromise. Aarseth appelle ce facteur la « dynamique » d'un texte, soit sa capacité à présenter, ou non, une ou plusieurs chaînes de signes différentes à la lecture de celle qui est inscrite dans le texte²⁴. Il repère et dénomme six autres caractéristiques textuelles – dont les définitions complètes ne sont pas cruciales à ce mémoire – qui lui servent ensuite de variables dans un plan cartésien où il situe un échantillon de textes ergodiques divers, illustrant leur cybertextualité en tant qu'exploitation unique de chacune de ces caractéristiques.

1.1.2.1. Le livre-jeu à l'épreuve de l'hypertexte

De cette cartographie, je retiens une aporie, qui pourrait expliquer l'absence des romans-dont-vous-êtes-le-héros dans toute son étude, d'apparence systématique, quoique sans prétention exhaustive. À la définition de la cinquième variable, qu'il appelle « accès », il écrit :

If all scriptons [(strings as they appear to readers)] of the text are readily available to the user at all times, then the text is random access (typically the codex); if not, then access is controlled. In a codex novel, you may turn to any passage at any time, directly from any other point. In a hypertext such as Victory Garden, to get to a specific passage you must typically follow an arbitrary path involving other specific passages before you get what you want. In other words, hypertexts without free text search capabilities are more, not less, linear than the codex²⁵.

Par l'opposition du codex à l'hypertexte en termes d'« accès », Aarseth occulte les œuvres au format codical régies par un fonctionnement hypertextuel interne, ce qui est précisément le cas des romans-dont-vous-êtes-le-héros. S'il est vrai qu'un codex offre à son · sa détenteur · ice l'entièreté de ses pages, lui permettant ainsi de lire le texte dans l'ordre qui lui plaît, de le fragmenter à loisir et d'en commencer la lecture à n'importe quel endroit (intratextuel), la cohérence narrative et pragmatique des romans-dont-vous-êtes-le-héros dépend de sa capacité à restreindre l'accès de le · la lecteur·ice à certains passages, ou du moins à contrôler l'ordre dans lequel ils sont lus.

Cette aporie est d'autant plus frappante qu'Aarseth se prévaut, dès le premier chapitre de son étude, de nombreuses précautions épistémologiques préliminaires qui lui permettraient d'éviter le danger du biais technologisant, dont la fâcheuse tendance est de considérer le texte numérique

²⁴*Ibid.*, p. 62-63.

²⁵*Ibid.*, p. 63.

comme nécessairement plus innovateur, plus progressif ou plus abouti que le texte papier. Ainsi, il soulève de nouveau les, mêmes exemples, *Cent mille milliards de poèmes* et les *Calligrammes*, mais aussi des romans à récits multiples, tels que *Composition n° 1* (1963) de Marc Saporta et *Paysage peint avec du thé* (1988) de Milorad Pavić, et en écrit que « *the variety and ingenuity of devices used in these texts demonstrates that paper can hold its own against the computer as a technology of ergodic texts*²⁶ ». Il ajoute, d'ailleurs, que « *beyond the obvious differences of appearance, the real difference between paper texts and computer texts is not very clear*²⁷ » et que « *many of the forms of computer-based textuality have more in common with some of the paper media than with each other*²⁸ ». À propos de la forme codiciale spécifiquement, il affirme que « *the codex format is one of the most flexible and powerful information tools yet invented, with a capacity for change that is probably not exhausted yet*²⁹ ». Il va même jusqu'à déplorer l'absence d'études plus poussées sur les possibilités esthétiques du format : « *Even within the field of codex literature there is room, as experimentalists from Laurence Sterne to Milorad Pavić have demonstrated, for mediational variation, but these attempts have not, apparently, produced sufficient contrast to provoke a systematic investigation of the aesthetic role of the medium (a notable but much too brief exception being McHale 1987, chap. 12[Brian McHale³⁰]³¹). »*

Or, apologie faite du codex, il ne s'attarde que peu à ses variétés hypertextuelles, voire ne les reconnaît pas comme telles, au moment de tester sa typologie sur un échantillon de textes qui, pourtant, en comprend quelques-unes, soit les « *gamebooks* » *The Money Spider* (1988), de Robin Waterfield et Wilfred Davies, et *Falcon 5: The Dying Sun* (1986), de Mark Smith et Jamie Thomson. Il est à comprendre que « *gamebook* », ou « livre-jeu », est bien ici à lire comme étant synonyme de roman-dont-vous-êtes-le-héros, ainsi qu'en témoigne la description d'Aarseth : « *Other texts*

²⁶*Ibid.*, p. 10.

²⁷*Ibid.*, p. 17.

²⁸*Ibid.*, p. 19.

²⁹*Ibid.*, p. 9.

³⁰« Worlds on paper », dans *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen, 1987, p. 179-196.

³¹Espen J. Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 22.

include [...] The Money Spider [...], a typical gamebook in which the reader must solve a puzzle by choosing the right path through the many fragments of the text. Another gamebook, Falcon 5: The Dying Sun [...], adds indeterminacy by having the player roll dice to decide between paths³². » Leur présence exemplaire dans une typologie permet aussi d'envisager ces deux textes comme représentants synecdochiques des romans-dont-vous-êtes-le-héros en général. Toutefois, malgré la familiarité apparente de ce type de textes pour Aarseth – « a typical gamebook » – il les prive de leur filiation avec l'hypertexte dans le chapitre qu'il consacre à cette dernière forme en lui opposant de nouveau le codex :

When Ted Nelson first coined the word hypertext in 1965, he was thinking of a new way of organizing text so that it could be read in a sequence chosen by the reader, rather than followed only in the sequence laid down by the writer.³³ However, since codex texts can also be read in sequences determined by the reader, what he in fact suggested was a system in which the writer could specify which sequences of reading would be available to the reader [je souligne]. Later, implementations of such systems, for example, Storyspace, embodied this suggestion so fully that readers could follow only the sequences laid down by the writer. Hyperfictions written in Storyspace, like Afternoon, do not allow its readers free browsing, unlike any codex fiction in existence³⁴ [je souligne].

Il faut en effet reconnaître que Nelson, en imaginant l'hypertexte, le distinguait d'abord et avant tout de toute forme de classement d'informations sur papier. Dans une communication donnée en 1965, il dit : « *Systems of paper have grave limitations for either organizing or presenting ideas. [...] 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 paper³⁵.* » Dans une note en bas de page ajoutée à la version publiée de la même communication, il précise : « *The sense of "hyper-" used here connotes extension and generality; cf. "hyperspace."* *The criterion for this prefix is the inability of these objects to be comprised sensibly into linear*

³²*Ibid.*, p. 66.

³³Richard Saint-Gelais, « Introduction », dans *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011, p. 7-17.

³⁴Espen J. Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 77.

³⁵Theodor Holm Nelson, « 4.2: A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate », dans *ACM '65: Proceedings of the 1965 20th national conference*, New York, Association for Computing Machinery, 1965, p. 84-100, p. 96.

*media, like the text string, or even media of somewhat higher complexity*³⁶. » Ce que cette note semble révéler, c'est que la capacité d'extension de l'information – dans le cas de l'hypertexte, par sa liaison à d'autres informations, elles-mêmes pouvant être liées à d'autres – est beaucoup plus fondamentale au concept d'hypertexte que l'impossibilité de représenter ces hyperliens sur papier. De surcroît, Nelson cite comme l'un des points de départ de sa réflexion le système imaginé par Vannevar Bush dans l'essai « As We May Think » (1945)³⁷, dispositif de classement documentaire personnel recourant à des microfilms et non à des documents numériques :

*Let me speak first of the automatic personal filing system. This idea is by no means new. To go back only as far as 1945, Vannevar Bush, in his famous article "As We May Think", described a system of this type. Bush's paper is better remembered for its predictions in the field of information retrieval, as he foresaw the spread and power of automatic document handling and the many new indexing techniques it would necessitate*³⁸.

Le système hypertextuel alors imaginé par Nelson repose bien sur une manière de penser la représentation d'informations plutôt que sur un outil technologique en particulier. Il se pourrait donc que son rejet déclaré du papier soit d'ordre ergonomique, ce qu'attesterait la précision « *could not conveniently be presented or represented on paper* », ou bien rhétorique, compte tenu du contexte dans lequel cette communication a été prononcée, soit le congrès annuel de l'Association for Computing Machinery. Plus tard, dans une version de *Literary Machines* (1990), il définit l'hypertexte comme suit : « *[B]y "hypertext" I mean non-sequential writing—text that branches and allows choices to the reader, best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways. [...] and readers, choosing a pathway, may follow their interests or current line of thought in a way heretofore considered impossible*³⁹. » De nouveau, la préférence pour le numérique est nuancée – « *best*

³⁶*Ibid.*, p. 98.

³⁷Vannevar Bush, « As We May Think », *The Atlantic Monthly*, 1945, p. 101-108.

³⁸Theodor Holm Nelson, 4.2, *op. cit.*, p. 85.

³⁹Theodor Holm Nelson, *Literary Machines: The Report on, and of, Project Xanadu Concerning Word Processing, Electronic Publishing, Hypertext, Thinkertoys, Tomorrow's Intellectual Revolution, and Certain Other Topics Including Knowledge, Education and Freedom*, vol. 90.1, Sausalito, Mindful Press, 1990, p. 0/2-0/3.

read » – et l’accent est plutôt mis sur la liaison des segments textuels et les choix que ce système de classement d’informations permet à le · la lecteur · ice d’effectuer.

Néanmoins, au vu de la génétique de l’hypertexte, développé en contexte informatique à des fins surtout bureaucratiques ou didactiques, il s’agirait en effet d’une erreur épistémologique et technique de confondre les romans-dont-vous-êtes-le-héros imprimés avec les romans hypertextuels et autres « hyperfictions » qui font apparition dans les années 1990 grâce au logiciel Storyspace et qui sont constitués de textes numériques et d’hyperliens informatiques au sens où l’entendait Nelson. Il est toutefois indéniable que le paradigme que Nelson propose, de segments textuels dont la liaison topologique serait explicitée et qui permettraient une lecture par élection, décrit assez exactement le système instauré au sein des romans-dont-vous-êtes-le-héros. Greg Costikyan écrit, par exemple, que ces derniers sont « *almost identical to hypertext fiction (read a passage, select a link, read another passage) except that hypertext is the purview of the literati, and game books are viewed as degraded hackwork*⁴⁰ », dénonçant, au passage, leur oubli dans les études littéraires. Dans son étude sur la continuité narrative dans les fictions hypertextuelles, Jukka Tyrkkö dédie une section aux romans-dont-vous-êtes-le-héros, les créditant ainsi : « *A typical game book had approximately 300 passages, of which only a fraction would be read during a single “adventure”, in much the same way as hypertextual fiction functions. The cohesive strategy employed in gamebooks is in many ways close to modern hypertext. [...] The gamebook format is the first example of literary text type that is copied by hypertext authors*⁴¹. » Plus généralement, si les romans-dont-vous-êtes-le-héros ne sont pas entièrement confondus avec les fictions hypertextuelles, ils les rejoignent souvent dans des études sur la « littérature arborescente », à « réseaux », ou à « embranchements ». Sans qu’ils soient des hypertextes à proprement parler, leur caractère hypertextuel est donc indéniable. De

⁴⁰Greg Costikyan, « Games, Storytelling, and Breaking the String », dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press, 2007, p. 5-13, p. 8.

⁴¹Jukka Tyrkkö, *Fuzzy Coherence: Making Sense of Continuity in Hypertext Narratives*, thèse de doctorat, Helsinki, Université de Helsinki, 2011, p. 66-67.

surcroît, il ne s'agit pas tant ici de déterminer les degrés d'identité entre les romans-dont-vous-êtes-le-héros et les romans hypertextuels que de constater que les seconds absorbent souvent les premiers, en les constituant soit comme formes primitives, soit comme versions alternatives moins abouties. Quoique assez fondée d'un point de vue historique et pragmatique, cette absorption pose surtout le problème épistémologique de ne pas considérer les romans-dont-vous-êtes-le-héros dans leur spécificité littéraire et esthétique, qu'ils soient comparés à l'hypertexte, au jeu de rôle ou au jeu vidéo.

Ainsi, quand bien même l'on admettrait que les romans-dont-vous-êtes-le-héros ne sont pas des hypertextes, leur absence du chapitre sur l'hypertexte dans l'étude d'Aarseth devient une absence de son étude tout court, qui mène à plusieurs contradictions typologiques. J'ai déjà mentionné la première, qui consiste à affirmer que le codex ne permet pas de contrôler l'accès de la lecture, de la restreindre à des passages spécifiques : quoique vraie d'un point de vue matériel, cette assertion ne prend pas en considération le dispositif poético-pratique de navigation des romans-dont-vous-êtes-le-héros, ce qui, par conséquent, les évince d'une étude sur les hypertextes dont les points d'analyse auraient pu leur être pertinents. Cette contradiction devient plus flagrante encore lorsqu'on examine le tableau qu'Aarseth tire de sa typologie. S'il explicite dans sa définition de l'« accès » que les codex sont d'accès aléatoire, les deux livres-jeux figurant dans son tableau, *The Money Spider* et *Falcon 5*, tous deux de forme codiciale, se voient plutôt attribuer un accès « contrôlé⁴² », preuve que l'auteur différencie ces ouvrages des codex destinés – ou, du moins, admettant, sans atteinte à l'intégrité de leur propos – à être lus d'une couverture à l'autre dans un sens directionnel constant. Cette attribution, de même que d'autres caractéristiques erronément prêtées aux livres-jeux sur lesquelles je ne m'attarderai pas, fait en sorte que, dans le plan cartésien de la cybertextualité que propose ensuite Aarseth, *The Money Spider* se retrouve à la position exacte du jeu d'aventure

⁴²Espen J. Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*, p. 68-69.

Adventure (1976) de William Crowther et Don Woods⁴³, soit le premier jeu vidéo d’aventure « nar-rativisée », si l’on peut la définir comme telle, à voir le jour⁴⁴. Le tome 5 de *Falcon*, quant à lui, se situe un peu plus à gauche le long de l’axe des abscisses et un peu plus bas le long des axes des ordonnées, mais demeure tout de même dans le quadrant supérieur gauche, qu’Aarseth interprète approximativement ainsi, en comparaison avec le quadrant supérieur droit : « *If we compare each quadrant of the plot with conventional genre partitions, we see that the northwest quadrant is dominated by typical adventure games [...] and that the northeast quadrant is similarly (but not so strongly) occupied by forking texts and hypertexts*⁴⁵. »

Il est apparent que la typologie d’Aarseth révèle tout de même une certaine parenté entre les « jeux d’aventure » et les « textes à embranchements », tous deux situés dans la moitié supérieure du graphique, parenté encore plus apparente lorsque mise en relation avec le coin inférieur droit, où se situe *Moby Dick* (1851) d’Herman Melville, sélectionné comme représentant d’un « mode de textualité canonisé⁴⁶ », c’est-à-dire des romans de forme codicale classique, dont la lecture est matériellement linéaire et non ergodique. Pourtant, s’il semblerait que les romans-dont-vous-êtes-le-héros ont bien trouvé leur place dans la typologie d’Aarseth, c’est-à-dire non pas auprès des hypertextes, mais auprès des *adventure games*, ils brillent par leur absence au chapitre qu’Aarseth

⁴³Espen J. Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 71. « (Since *Adventure’s* and *Money Spider’s* values are identical, they occupy the same position.) », Espen J. Aarseth, *Ibid.*, p. 70.

⁴⁴Aarseth se garde d’assigner un seul géniteur à ce qui deviendra un genre à part entière : « *Few literary genres, if any, can be traced to a single point of origin. [...] Does the novel start with Cervantes, Sterne, or the ancient Greeks? [...] To pinpoint a genre’s origin is to define the genre, not to discover it.* » (*Ibid.*, p. 97) L’œuvre de Crowther et Woods est néanmoins reconnue en tant que pionnière d’un genre vidéoludique dont le nom proviendra de son titre : « *After Woods’ version was released in 1976, the game became immensely successful. In addition to inaugurating the genre, which for a while was the most popular type of computer game, it inspired a host of new media types and literary experiments, from the hypertext novels to “interactive” pornography on CD-ROM.* » (*Ibid.*, p. 100) Il est intéressant de noter qu’Aarseth constitue les romans hypertextuels – dont les romans-dont-vous-êtes-le-héros imprimés ne font pas partie, comme nous l’avons vu précédemment – en héritiers des jeux vidéo d’aventure. Cette affirmation est historiquement logique puisque la forme communément admise de la « fiction hypertextuelle », découlant de l’hypertexte informatique, voit ses origines dans les années 1990 avec les logiciels Storyspace et HyperCard. Cette chronologie laisse donc de nouveau de côté les romans-dont-vous-êtes-le-héros, dont les origines sont à la fois plus anciennes et incertaines, et le développement, parallèle, plutôt que clairement antérieur ou postérieur, à celui des jeux vidéo d’aventure.

⁴⁵*Ibid.*, p. 70.

⁴⁶« *A standard narrative work, Herman Melville’s Moby Dick (1851), represents the canonized mode of textuality.* » (*Ibid.*, p. 67)

consacre à ces jeux, de même que – de manière plus justifiable, sans doute – dans celui consacré à l’hypertexte.

Or le roman-dont-vous-êtes-le-héros, en tant que texte imprimé présentant un récit à embranchements, se rapproche nettement plus de la fiction hypertextuelle, qui est, elle, un texte numérique dont les embranchements narratifs sont structurés à l’aide d’hyperliens. La comparaison avec les *adventure games* ressort comme une aberration statistique imputable au mauvais diagnostic structurel des romans-dont-vous-êtes-le-héros : les *adventure games*, en effet, sont un média véritablement vidéoludique qui implique que le · la joueur · euse entre une commande de son choix sous la forme d’une chaîne de caractères, que le jeu peut reconnaître, ou non, comme une instruction narrative valide selon une banque de commandes possibles préintégré. Ce n’est pas du tout le cas du roman-dont-vous-êtes-le-héros, qui n’admet aucune entrée de données textuelles composées par le · la lecteur · ice, mais présente plutôt des choix de parcours qu’il s’agit de suivre grâce au chemin indiqué par les numéros de sections; la filiation poétique entre roman-dont-vous-êtes-le-héros et hypertexte est donc nettement plus évidente, et c’est cette parenté seulement que j’examinerai dans la sous-section suivante.

1.1.3. Définition de l’hyperfiction

Au moment où Aarseth écrit *Cybertext*, les fictions hypertextuelles sont des œuvres s’apparentant à *afternoon, a story* (1990) de Michael Joyce, auquel Aarseth revient souvent en tant qu’exemple principal, quoiqu’il soit conscient du fait que nombre des caractéristiques d’œuvres hypertextuelles plus contemporaines de son étude diffèrent de celles du texte de Joyce. Ces différences affectent surtout la précision de son examen de l’hypertexte, mais ne changent pas la distinction qu’il opère entre les fictions hypertextuelles et les *adventure games* – et, par extension, les livres-jeux.

Ainsi, les fictions hypertextuelles, ou hyperfictions, considérées par Aarseth sont des textes numériques de fiction fragmentés en segments narratifs connectés l’un à l’autre par des hyperliens,

sans que tous les segments soient connectés entre eux; autrement dit, la lecture du texte se fait par fragments qui s'affichent un à la suite de l'autre (un fragment déjà lu disparaît de l'écran), au fil des clics de le · la lecteur · ice, sans qu'une seule lecture puisse couvrir l'ensemble des fragments. La fiction entière, ainsi que son sens, sont alors à reconstituer après plusieurs lectures, au cours desquelles le · la lecteur · ice emprunte des embranchements différents afin d'accéder aux fragments manqués les premières fois. Nul fragment explicitement « final » ou dernier dans ce genre de texte : l'œuvre tient en un réseau dont la découverte des nœuds non révélés constitue le plaisir de lecture, et cette dernière ne s'arrête qu'au moment où le · la lecteur · ice juge que son exploration est terminée, ou bien herméneutiquement satisfaite. Il ne s'agit pas là non plus de récits dont les épisodes successifs auraient été divisés, puis dispersés à travers un labyrinthe d'hyperliens, laissant à le · la lecteur · ice le soin de restituer, dans sa tête, leur ordre canonique, car cet ordre n'existe tout simplement pas. Citant Jane Yellowlees Douglas relatant son expérience de lecture d'*afternoon*⁴⁷, Aarseth parle plutôt d'une résolution épiphanique :

Here, Douglas relates the progress of four reading attempts, the first of which ends abruptly at the place "I call": "the text will not default and I can physically proceed no further without altering my reading strategy" (1994, 166). The second and third readings raise several other questions about the events, but by the fourth reading, because her previous excursions to other parts of the text have released the "guard fields" that barred the way, she manages to penetrate into what for her becomes the heart of Afternoon, the place called "white afternoon," where she learns of what happened to the main character's wife and son. Aporia is replaced by epiphany, and the result is a sated "desire for closure" (172)⁴⁸.

Ce qu'Aarseth nomme « aporie » et « épiphanie » constituent, selon lui, les deux tropes rhétoriques sur lesquels se fonde principalement l'esthétique hypertextuelle. L'aporie désigne les lacunes diégétiques, et donc sémantiques, perçues à chaque lecture, nécessairement non exhaustive, de la fiction hypertextuelle :

What we identify as fragments (what looks like fragments of a narrative), or rather the act of (false) identification itself, makes us look for a whole even if

⁴⁷Jane Yellowlees Douglas, « "How Do I Stop This Thing": Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives », dans George P. Landow (dir.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1994, p. 159-188, p. 166, 172.

⁴⁸Espen J. Aarseth, *Cybertext*, op. cit., p. 92.

there is no evidence that the fragments ever constituted such a whole. This kind of impasse is a main trope of Afternoon's literary machine: an aporia in a very literal sense. In contrast to the aporias experienced in codex literature, where we are not able to make sense of a particular part even though we have access to the whole text, the hypertext aporia prevents us from making sense of the whole because we may not have access to a particular part. Aporia here becomes a trope, an absent pièce de résistance rather than the usual transcendental resistance of the (absent) meaning of a difficult passage⁴⁹.

Ici encore, Aarseth prend soin de distinguer l'aporie sémantique provenant d'une difficulté herméneutique, à l'œuvre dans tout texte littéraire, de l'aporie sémantique causée par l'impossibilité d'accéder à tous les signes du texte en une seule lecture, propre à l'hyperfiction qui ne fournit pas de menu ou de sommaire permettant sinon de naviguer à son gré à travers tous ses fragments, du moins d'en avoir une cartographie éclairante. Contrepoids à l'aporie, l'épiphanie, elle, consiste en la découverte d'un fragment particulièrement éclairant, et Aarseth la distingue de nouveau d'une épiphanie purement interprétative : « *Complementary to this trope stands another: the epiphany. This is the sudden revelation that replaces the aporia, a seeming detail with an unexpected, salvaging effect: the link out. The hypertext epiphany, unlike James Joyce's "sudden spiritual manifestation" [...], is immanent: a planned construct rather than an unplanned contingency⁵⁰.* »

Il est plus difficile de comprendre ici en quoi l'épiphanie est une construction programmée par le texte et non pas la compréhension du sens de l'œuvre une fois tous les fragments lus, mais la mise en relation de cette définition passablement métaphorique de l'épiphanie – « *the link out* », ou « le lien sortant » – avec le compte rendu de Douglas permet de croire que l'épiphanie peut en effet être formellement induite par le texte au moyen de fragments intentionnellement nichés au cœur d'un réseau plus touffu d'hyperliens, qui ont peu de chances d'être découverts au cours d'une première lecture, voire d'une lecture qui n'aurait pas passé par des fragments indispensables à leur contextualisation. Joyce révèle ainsi que certains fragments d'*afternoon* n'apparaissent qu'en fonction des fragments déjà lus : « *There are sixteen choices which can follow for the new reader who encounters the opening screen of afternoon. For a reader who encounters this screen again*

⁴⁹*Ibid.*, p. 91.

⁵⁰*Ibid.*

during an extended reading there are another three choices which the story itself makes depending on the screens that reader has read thus far⁵¹. »

Aussi Aarseth considère-t-il qu'il n'est pas exact de parler de « récit » – ou de *narrative*, en anglais – intrinsèque aux fictions hypertextuelles, tant leur texte même, en tant que chaîne matérielle de signes, s'offre difficilement à la lecture et tant leur ordonnancement est indéterminé, quoiqu'elles soient incontestablement productrices d'effets narratifs. Plus particulièrement, il pose que le récit émerge de ces fictions, qu'il n'en est pas constitutif, et qu'il s'agit d'un effet de lecture, cette dernière accomplissant le travail de dégager une cohérence narrative de l'œuvre rhizomatique :

Is Afternoon a narrative? There are certainly narrative elements in the text working to achieve coherence and meaning, but there is also an opposite force, a destabilizing disfiguration that bears down on the reader's patience and sense of progress. [...] Afternoon is not an antinarrative; it is something other than narrative. As we saw in the previous section, the aporia-epiphany structure is not a narrative device, although it willingly generates narratives when experienced. [...] To make sense of the text, the reader must produce a narrative version of it, but the ergodic experience marks this version with the reader's signature, the proof that Afternoon does not contain a narrative of its own⁵².

1.1.3.1. Exploration ou configuration

L'idée que le récit ne se réduise pas à la narration fournie par un texte n'est pas nouvelle; Umberto Eco l'aborde, par exemple, dans l'essai « The Role of the Reader » (1979), où il soutient que la *fabula*, soit l'enchaînement chronologique d'événements narrés, constitutif d'un récit, peut être élaborée par le lecteur à partir de presque tout type de texte, explicitement narratif ou non : « *Thus one can recognize one or more fabulae even in those avant-garde narrative texts in which it seems that there is no story at all [...]. It is even possible to assign a fabula to a metaphysical treatise such as Spinoza's Ethica more geometrico demonstrata⁵³.* » Il précise aussi que la lecture exhaustive n'est pas nécessaire à l'abstraction de la *fabula*, qui se construit plutôt

⁵¹Michael Joyce, « From *afternoon* », dans Paula Geyh, Fred G. Leebron et Andrew Levy (dir.), *Postmodern American Fiction: A Norton Anthology*, New York, W. W. Norton, 1998, p. 576-580, p. 578.

⁵²Espen J. Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 93, 94, 95.

⁵³Umberto Eco, « The Role of the Reader », dans *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington, Indiana University Press, « Advances in Semiotics », 1979, p. 3-46, p. 30.

au fur et à mesure : « *The fabula is not produced once the text has been definitely read: the fabula is the result of a continuous series of abductions made during the course of the reading. Therefore the fabula is always experienced step by step*⁵⁴. » Le cas des fictions hypertextuelles que retient Aarseth pourrait ainsi être comparé à un ensemble disparate de documents personnels trouvés dans un bureau : quoique pas une biographie en soi et ne dictant aucun ordre de lecture précis, l'ensemble invite à la reconstitution d'un récit biographique, que la lecture, dans sa saisie du sens, effectue automatiquement. Ainsi que l'observent René Audet et Richard Saint-Gelais, « le lecteur d'hyperfictions [...] ne se départira pas d'entrée de jeu des présupposés associés au récit, notamment la dimension téléologique de l'œuvre, tout en faisant face à un dispositif qui remet ces présupposés en question. [...] Les liens au sein d'une hyperfiction [...] sont perçus comme les articulations d'un ensemble cohérent et totalisant, justement dans la mesure où le lecteur part d'un postulat de récit⁵⁵. »

Au vu de ces constatations, Aarseth attribue à la lecture hyperfictionnelle une fonction « explorative », définie dans sa typologie du cybertexte, par opposition à une fonction « configurative » : « *Besides the interpretative function of the user, which is present in all texts, the use of some texts may be described in terms of additional functions: the explorative function, in which the user must decide which path to take, and the configurative function, in which scriptons are in part chosen or created by the user*⁵⁶. » Dans un texte à embranchements, « *[i]n a forking text* », spécifie-t-il, « *the reader must [...] explore, by making strategic choices about alternative paths and, in the case of adventure games, alternative actions*⁵⁷ ». Je précise qu'il s'agit d'une fonction « par opposition » à une autre, car quoiqu'Aarseth n'enraie pas, pas dans ses définitions typologiques, la possibilité pour un texte de présenter à la fois une fonction explorative et une fonction configurative, c'est en opérant cette discrimination qu'il fait sa récolte de données et procède à son analyse; en résulte

⁵⁴*Ibid.*, p. 31.

⁵⁵René Audet et Richard Saint-Gelais, « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle », *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. XXXVI, n° 1, 2003, p. 35-50, p. 45.

⁵⁶Espen J. Aarseth, *Cybertext, op. cit.*, p. 64.

⁵⁷*Ibid.*

donc une distinction paradigmatique générale entre les textes dont la lecture est orientée vers une exploration de toutes les avenues possibles et ceux dont la lecture a pour tâche d'élire, par combinaison, commutation, ou élimination, les signes qui font son objet. Il assigne ainsi une fonction explorative aux livres-jeux *The Money Spider* et *Falcon*, mais aussi au jeu vidéo d'aventure *Adventure*, réservant la fonction « configurative » à des textes comme les *Cent mille milliards de poèmes* ou le Yi Jing, outil de référence divinatoire chinois (dynastie Zhou, environ 1000-750 av. J.-C.). Il est déjà possible de constater une certaine ambiguïté, ou un caractère arbitraire, à cette distinction typologique en observant seulement cet échantillon de textes : si la fonction explorative est aisée à concevoir dans une logique d'épuisement pour une hyperfiction – chercher à explorer tous les embranchements dans le but de lire l'entièreté du texte –, elle ne l'est pas moins pour les *Cent mille milliards de poèmes*, dont on pourrait dire qu'ils poussent à tenter la création des cent billions de poèmes afin de tous les lire; l'on pourrait certes admettre que le texte de Queneau, lui, repose sur un mécanisme de combinaison intratextuelle qui permet à la lecture de « configurer » son propre texte, et que cette configuration constitue le *telos* de la lecture plus que l'exploration de tous les textes possibles, mais l'analyse des romans-dont-vous-êtes-le-héros à travers cette lunette épistémologique révèle que la lecture hyperfictionnelle peut aussi être téléologiquement configurative, et peut-être plus encore les romans-dont-vous-êtes-le-héros que les hyperfictions retenues par Aarseth.

1.1.4. Le roman-dont-vous-êtes-le-héros comme configuration d'un récit

Une grande différence observable entre les fictions hypertextuelles et les romans-dont-vous-êtes-le-héros est de l'ordre du contenu narratif : si les premières entrent difficilement dans la catégorie de « récit » par l'absence d'une certaine continuité narrative, qui se manifeste, par exemple, par l'absence d'une fin officielle – à la fois sur le plan matériel du texte et sur le plan narratif –, les deuxièmes présentent incontestablement des récits, dont la cohérence narrative et chronologique est si impérieuse qu'elle entraîne des redondances et des fins multiples, et qu'elle en fait, dans de nombreux cas, des « quêtes », vocation par excellence de l'héros ·ïne.

La quête thématique est si structurellement déterminante, pour la composition formelle du récit et pour sa lecture, qu'elle est le plus souvent explicitée dès le début du roman-dont-vous-êtes-le-héros, dans son préambule paratextuel ou dans l'*incipit* du récit, parfois dans les deux. Le prologue de *Nils Jacket contre l'Agent X*, roman policier, met ainsi en place tous les éléments nécessaires au déclenchement d'une enquête criminelle, dont l'entreprise reviendra au héros guidé par les actions extranoématiques de le · la lecteur · ice :

Vous êtes Nils Jacket, détective privé, et c'est à vous que l'on vient de confier l'enquête sur le meurtre d'un des plus grands magnats du CAC40. C'est le jour de votre vie. [...] Votre ami d'enfance vient de vous confier l'enquête dont vous rêviez pour lancer votre carrière, il s'agit maintenant d'être à la hauteur. Il ne faut pas faire attendre votre nouvel employeur. (*NJ*, 0)

La quête est ensuite immédiatement rappelée de manière extranarrative dans le tutoriel, ou le « Comment mener l'enquête », suivant le prologue :

Ce roman policier est particulier : VOUS en êtes le héros. C'est VOUS, lecteur ou lectrice, qui allez incarner le détective Nils Jacket et mener l'enquête. [...] En fonction de vos décisions, votre enquête va progresser, vous allez glaner des indices et des informations qui vous permettront de résoudre l'affaire et de démasquer le meurtrier de Mr [*sic*] Dattaque. (*NJ*, 0)

Il en est de même pour le roman érotique *La Salamandre*, dont la thématique d'espionnage justifie la mise en place de la quête, explicitée seulement dans l'*incipit* : « Voilà pourquoi vous êtes ici, Pierre Duremanche. Vous êtes dans le bureau du ministre de l'Intérieur, dont les moustaches trahissent la nervosité. L'heure est grave. Et, comme d'habitude, le sort du pays est entre vos jambes... » (*S*, 12) *La nuit je suis Buffy Summers*, quant à lui, plus elliptique dans sa narration et plus ambigu dans sa finalité, annonce moins une quête thématique qu'un dispositif ludique qui, lui, prévoit clairement sinon une victoire, du moins de nombreux échecs, et donc des finalités de quête. Ainsi, dans le tutoriel extranarratif, intitulé ici « Didacticiel », il est annoncé :

Si vous n'acceptez pas le pacte de lecture, passez votre chemin. Assumez crânement votre vicieux penchant pour la passivité, ne tentez aucune expérience. Vous risquez de mourir, d'être parfois blessée et d'abhorrer les bleus collectés dans la chute. [...] À toute action sa conséquence, parfois encline rédhibitoire. Parce qu'à l'envie ici vous pouvez phénixer, surtout : ne trichez pas. Freud [*L'opposé du*

jeu n'est pas le sérieux mais la réalité] x Platon [*On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation*] = Bourdieu [*L'image du jeu est sans doute la moins mauvaise pour évoquer les choses sociales*]. Vous êtes désormais prévenue. (N, 11)

Plus loin, les éléments de la quête héroïque continuent d'être mis en place par le biais d'une référence transfictionnelle⁵⁸ au personnage de Buffy Summers, créé par Joss Whedon en 1992 dans le film *Buffy the Vampire Slayer* avant d'être popularisé par la série télévisée du même nom (1997-2003), qu'on enjoint à le · la lecteur · ice d'incarner :

Parce qu'il est écrit que la nuit vous êtes obligatoirement quelque part Buffy Summers, personnage de série télévisée, tueuse de vampires de sa génération, dès que la lune paraît vous bénéficiez d'un bonus de 1 point, en Salubrité Mentale uniquement. (N, 12)

Protagoniste éponyme, Buffy est une héroïne par excellence : chasseuse téméraire, elle affronte de nombreux adversaires dans chaque épisode de *Buffy the Vampire Slayer*, sauvant ses ami · e · s et sa ville de sorts funestes à de multiples reprises. L'identification exigée de le · la lecteur · ice à ce personnage préexistant invoque tout l'univers diégétique de ce dernier, dont la connaissance par le · la lecteur · ice est présumée, ce qui implique aussi sa prise en charge des quêtes héroïques de Buffy en tant que partie intégrante de cet univers. Le didacticiel rappelle cette connaissance présumée en anticipant une possible objection de le · la lecteur · ice devant la reprise de l'univers diégétique :

Au joueur qui insisterait lourdement, soulignant que la force est le propre de l'Élue, il est judicieux de rappeler que le soir vient toujours avec ses somnifères [...]. (N, 12)

Le caractère téléologique de l'œuvre est ensuite de nouveau rappelé par un lexique ludique, « Au cours de la partie, certaines épreuves vous permettront d'augmenter vos capacités; les échecs vous affaibliront » (N, 12-13), ainsi que par une référence au « schéma actantiel », développé par Algirdas Greimas afin d'illustrer la structure de la quête dans les récits populaires : « Vous voilà

⁵⁸Je m'appuie ici sur la définition de transfictionnalité proposée par Saint-Gelais, soit « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise des personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel ». (Richard Saint-Gelais, *Introduction, loc. cit.*, p. 7)

l'héroïne, vous en savez assez pour deviner qu'au gré du schéma actantiel vous croiserez tôt ou tard divers types d'opposants. » (*N*, 13)

En somme, si l'objet de la quête à mener n'est pas aussi explicité dans ce roman-dont-vous-êtes-le-héros de Delaume – par ailleurs « autofiction » qui est surtout « inspirée » du genre, comme je l'ai souligné plus haut – la mise en place d'un dispositif ludique distinguant les victoires des échecs et la présence d'actants typiques du récit populaire – l'héroïne et les opposant · e · s –, de même que l'exploitation transfictionnelle d'un personnage populaire dont les quêtes ont, elles, une finalité bien connue de triomphe contre les forces du mal, confèrent au récit un caractère résolutoire et préfigurent un déroulement narratif qui tend vers un terme.

Contrairement aux culs-de-sac hypertextuels rencontrés dans les hyperfictions décrites par Aarseth, c'est-à-dire des segments qui ne mènent à aucun autre et obligent à recommencer la lecture du texte en explorant des hyperliens différents, le terme mis à la lecture d'un roman-dont-vous-êtes-le-héros est à la fois un terme au sens hypertextuel – un segment ne renvoyant à aucun autre – et un terme narratif des plus incontestables : la mort, ou parfois l'échec irrémédiable, de le · la héros · ine.

Ainsi, l'hyperfiction est construite comme un réseau de segments narratifs qui, quoique doté d'un segment inaugural déterminé, n'a de fin claire que l'épuisement du texte – ou de le · la lecteur · ice. Dans le péri-texte d'*afternoon*, Joyce décrit ainsi cette construction :

*Closure is, as in any fiction, a suspect quality, although here it is made manifest. When the story no longer progresses, or when it cycles, or when you tire of the paths, the experience of reading ends. Even so, there are likely to be more opportunities than you think there are at first*⁵⁹.

Malgré, ou peut-être en raison de, cette structure labyrinthine, la fiction est bien singulière, c'est-à-dire qu'il s'agit d'une seule « histoire », bien qu'elle soit découverte à travers des parcours

⁵⁹Michael Joyce, *From afternoon*, *loc. cit.*, p. 578.

narratifs divers et des constructions de lecture changeantes : « *These are not versions, but the story itself in long lines*⁶⁰. »

En comparaison, les romans-dont-vous-êtes-le-héros semblent plutôt constitués de plusieurs récits réunis dans un seul ouvrage et narrativement liés par quelques événements diégétiques communs, des carrefours à partir desquels des choix déploient d'autres événements qui, eux, ont une coexistence qui serait chronologiquement et matériellement impossible, s'apparentant ainsi aux « versions » mentionnées par Joyce, soit des récits assez similaires pour appartenir à une même diégèse, mais en même temps impossibles à réunir dans une même trame narrative puisque contradictoires.

Dans une hyperfiction, toutefois, les choix effectués par le · la lecteur · ice n'affectent en aucun cas la teneur des événements racontés, mais plutôt la teneur du « récit », c'est-à-dire la manière dont ces événements sont racontés. *L'incipit d'afternoon* fournit une bonne illustration de cette structure en offrant un choix – le seul de tout le texte – à le · la lecteur · ice entre « *Yes* » et « *No* » :

*I try to recall winter. <As if it were yesterday?> she says, but I do not signify one way or another. By five the sun sets and the afternoon melt freezes again [...]. This was the essence of wood, these fragments say. And this darkness is air. she says, without emotion, one way or another. Do you want to hear about it*⁶¹ ?

Ici, le choix donné par la voix narrative à le · la lecteur · ice porte donc sur la volonté de ce · tte dernier · ère à « en savoir plus » sur une partie de la fiction, ce qui n'en modifie donc pas le « signifié ou contenu narratif », pour reprendre les mots de Genette, mais détermine seulement les signes rendus disponibles à la lecture pour transmettre cette fiction. Au cours d'une prochaine lecture, libre à le · la lecteur · ice de choisir d'explorer l'univers diégétique autrement et d'en éclairer des zones laissées obscures au cours des lectures précédentes, jusqu'à ce que, de parcours en parcours, l'entièreté de la fiction ait été révélée. La recherche de cette exhaustivité constituant le *telos* de la lecture d'hyperfictions, il est compréhensible qu'Aarseth leur reconnaisse une fonction

⁶⁰*Ibid.*, p. 577.

⁶¹*Ibid.*, p. 578.

« explorative », en ce qu'elles programment, par leur structure, des récits partiels, qui demandent à être assemblés par des explorations répétées.

Les romans-dont-vous-êtes-le-héros, par contre, répondent d'une structure très différente : si la majorité de leurs segments narratifs se concluent par un choix offert à le · la lecteur · ice, ce choix porte bien sur la teneur diégétique du récit qui suit, ce qui, par conséquent, affecte aussi la teneur du récit lui-même. Ainsi, quoique Joyce écrive dans la présentation d'*afternoon* que « *the story exists at several levels and changes according to decisions you make*⁶² », les « changements » causés par les décisions extranoématiques de le · la lecteur · ice dans l'hyperfiction ne sont pas des changements diégétiques, ou des changements de l'histoire, mais des changements dans le « signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même », c'est-à-dire dans le récit, pour reprendre de nouveau la définition de Genette, et, c'est seulement une fois que le segment discursif a été choisi que l'état de la diégèse est modifié pour le · la lecteur · ice, ainsi donc après coup; à l'inverse, c'est le changement diégétique qui prime dans les décisions prises par le · la lecteur · ice dans le cadre d'un roman-dont-vous-êtes-le-héros, qui exige de quiconque le lit de sélectionner un événement fictionnel parmi d'autres possibles, ce qui affecte donc la teneur du texte narratif en deuxième et subordonne le changement discursif au changement diégétique.

Quand Douglas raconte qu'elle a senti avoir atteint une forme de satisfaction narrative en atteignant le segment central d'*afternoon*, qui lui révèle ce qui est arrivé à la femme et à l'enfant du protagoniste – « *where she learns of what happened to the main character's wife and son* » – c'est que cette révélation demeure diégétiquement vraie peu importe l'état d'avancement de son exploration d'*afternoon* : qu'un · e lecteur · ice parvienne ou non à atteindre ce segment, le sort de ces personnages demeure inchangé, quoique la découverte de cet événement dépende du succès des déambulations de la lecture dans les méandres hypertextuels. En revanche, il est tout à fait possible de retrouver à la fois la vie et la mort d'un même personnage, au même moment dans la chronologie diégétique, dans un roman-dont-vous-êtes-le-héros, à l'image de ce que Borges décrit

⁶²*Ibid.*, p. 577.

par *ekphrasis* d'un roman imaginaire dans la nouvelle « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent » (1965) :

Dans toutes les fictions, chaque fois que diverses possibilités se présentent, l'homme en adopte une et élimine les autres; dans la fiction du presque inextricable Ts'ui Pên, il les adopte toutes simultanément. Il crée ainsi divers avens, divers temps qui prolifèrent aussi et bifurquent. De là, les contradictions du roman. Fang, disons, détient un secret; un inconnu frappe à sa porte; Fang décide de le tuer. Naturellement, il y a plusieurs dénouements possibles : Fang peut tuer l'intrus, l'intrus peut tuer Fang, tous deux peuvent être saufs, tous deux peuvent mourir, et cætera. Dans l'ouvrage de Ts'ui Pên, tous les dénouements se produisent; chacun est le point de départ d'autres bifurcations⁶³.

En effet, les morts de le · la héros · ine abondent dans les romans-dont-vous-êtes-le-héros, de manière parfois aussi imprévisible qu'abrupte. Dans *La nuit je suis Buffy Summers*, par exemple, la mort peut être l'affaire d'un mauvais virage dans le corridor : « Vous ouvrez la trappe, descendez l'échelle. En bas, des souterrains, vous vous perdez encore. Puis, nette, une bifurcation. Couloirs identiques et silence, pénombre. Vous prenez à gauche allez en 41. Vous prenez à droite allez en 49. » (N, 99) Après la lecture de ce passage, le · la lecteur · ice choisissant d'aller à gauche est récompensé · e par une section 41 qui octroie une arme précieuse à l'héroïne, ainsi que plusieurs points d'aptitude tout aussi salvateurs dans le cadre du dispositif ludique instauré dans le texte. Quiconque aura opté pour le tournant droit, toutefois, n'aura pas la même chance, et verra sa lecture se terminer à la section 49 avec une remontrance métafictionnelle :

Si j'avais su tout ça j'aurais tourné à gauche, plus personne ne tourne à gauche de nos jours, on dirait. Il me restait quoi, deux séquences, avec un peu de chance je vivais une vraie fin. Clotilde avait raison, la façon dont sont traités les personnages de fiction de nos jours, c'est un véritable scandale, on ferait bien de se syndiquer. C'est quand même dégueulasse, le coup de l'éboulement. C'est ce que vous vous dites, broyée sous les décombres, juste avant de mourir au fond du souterrain. (N, 96)

Je reviendrai dans la section consacrée à *La nuit je suis Buffy Summers* sur la portée poétique et métaleptique de cette subversion métafictionnelle. Ce que je souligne ici est que la section 49 se termine par un cul-de-sac hypertextuel qui n'offre aucun autre choix de lecture que celui de

⁶³Jorge Luis Borges, « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent », dans *Fictions*, Paris, Gallimard, « Folio », 1984, p. 7-104, p. 100-101.

reprendre au tout début du texte tandis que la section 41, elle, permet de déboucher sur d'autres sections et de poursuivre l'aventure. Or, si l'on reprend l'affirmation d'Aarseth par rapport à la forme codicale du livre, à savoir qu'elle permet moins de forcer la linéarité du récit que l'hypertexte puisque « *[i]n a codex novel, you may turn to any passage at any time, directly from any other point* » tandis que « *in a hypertext [...], to get to a specific passage you must typically follow an arbitrary path involving other specific passages before you get what you want* », force est de constater que le roman-dont-vous-êtes-le-héros imprimé déjoue cette opposition. En effet, bien que *La nuit je suis Buffy Summers* ne puisse matériellement pas empêcher la lecture de la section 50, par exemple, après que la section 49 a vu la mort de l'héroïne, la section 50 ne présenterait aucune cohérence narrative pour le récit et ne ferait que plonger le · la lecteur · ice *in medias res* d'un autre récit, parallèle au sien et décontextualisé : contrairement à l'hyperfiction, dans le cadre duquel chaque segment narratif correspond à un morceau d'une seule diégèse – « diégèse » étant ici toujours entendue au sens genettien du « signifié ou contenu narratif » –, le roman-dont-vous-êtes-le-héros est générateur de nombreux récits impossibles à situer sur une même ligne du temps et donc dans un même univers, comme le montre la possibilité contradictoire d'assister à la vie et à la mort de le · la héros · ïne à un même instant temporel du récit.

En somme, le roman-dont-vous-êtes-le-héros présente des récits multiples non pas en tant qu'explorations diverses d'une seule diégèse, mais en tant que discours produits à partir d'univers diégétiques multiples, parallèles et contradictoires : de là, une lecture singulière se présente comme une *configuration* d'un seul récit à partir de morceaux diégétiques possibles, tout comme les *Cent mille milliards de poèmes* permettent de configurer un seul poème à partir de plusieurs vers possibles.

1.2. De récits multiples à la multiversalité

Les récits multiples du roman-dont-vous-êtes-le-héros, quoique devant être considérés comme parallèles, ne sont toutefois pas entièrement distincts l'un de l'autre, puisqu'ils partagent un univers diégétique commun, voire des événements identiques. D'une certaine manière, il y a là la présence à plus petite échelle, soit à l'échelle intratextuelle, d'un phénomène transfictionnel, similaire à celui qui permet à Buffy Summers d'être à la fois personnage de *Buffy the Vampire Slayer* et de *La nuit je suis Buffy Summers*.

Or là où la transfictionnalité désignerait un partage d'éléments diégétiques communs entre plusieurs *œuvres* – une série télévisée et un livre, par exemple –, le phénomène à l'œuvre au sein d'un unique roman-dont-vous-êtes-le-héros permet de partager un même univers diégétique entre plusieurs *récits*, dans une dynamique qui s'apparente à l'« hyperdiégèse » définie par Matt Hills : « *Another defining attribute of the cult text is hyperdiegesis: the creation of a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nevertheless appears to operate according to principles of internal logic and extension*⁶⁴. » Le concept d'hyperdiégèse permet à Hills de penser toute œuvre comme l'infime portion d'un univers diégétique plus large qu'elle crée, et qui peut être investi par des œuvres subséquentes, plus ou moins similaires. À ce sujet, Marta Boni écrit :

L'hyperdiégèse nous permet de penser l'existence d'une partie cachée, ou d'une base de données qui demeure dans un état transcendant (non incarné dans une forme médiatique [...]). Ainsi, le texte original, ayant un auteur et une date bien définis, est la pointe de l'iceberg, la plus visible à une époque et dans un contexte donné, alors que les nombreux *sequels* et *prequels* [...] en sont la portion cachée, mais prête à émerger à chaque nouvelle incarnation médiatique⁶⁵.

Mais la dynamique hyperdiégétique décrite par Boni demeure encore réfléchie pour décrire un phénomène engageant plusieurs œuvres, qui réactivent et réincarnent les éléments diégétiques

⁶⁴Matt Hills, *Fan Cultures*, New York et London, Routledge, « Sussex Studies in Culture and Communication », 2002, p. 104.

⁶⁵Marta Boni, « Psycho/Bates Motel : hyperdiégèse et réactivation sélective », *Intermédiatités*, n^{os} 28-29, 2016-2017, disponible en ligne : 10.7202/1041077ar.

présentés dans une première œuvre, « un noyau canonisé, reconnaissable, ayant une position précise dans la hiérarchie⁶⁶ ».

1.2.1. Fondements de la multiversalité

À l'échelle intratextuelle du roman-dont-vous-êtes-le-héros, les différents récits sont beaucoup moins dissemblables l'un de l'autre que les *sequels* et *prequels* ne le sont d'une œuvre de départ. Il s'agit plutôt, en effet, de récits dont certains segments de la séquence événementielle sont multipliés afin d'en fournir des versions alternatives, de valeur hiérarchique égale, dans une dynamique que décrit Marie-Laure Ryan dans son étude sur les fictions multiverselles, soit des fictions proposant une cosmologie fondée sur un multivers, ou la présence simultanée d'une infinité de réalités parallèles : « *For a text to impose a multiverse cosmology, it must be based on a decision tree or on a diagram with parallel branches (for those texts that do not assign a common origin and a genealogy to their component worlds), and all the branches must possess equal ontological status*⁶⁷. »

Pour Grzegorz Maziarczyk, les diverses trames narratives pouvant être composées par l'assemblage des segments des romans-dont-vous-êtes-le-héros partagent effectivement un statut ontologique égal et, en ce sens, Maziarczyk valide l'affirmation d'Aarseth par rapport à l'accès exhaustif que permet le codex, cette liberté de parcours au sein du livre codical constituant, selon lui, une preuve de cette identité ontologique. Citant le texte « *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook* » (2020) de Paul Wake, Maziarczyk écrit ainsi :

[Wake] argues that the gamebook can be said to project simultaneous multiple worlds [...] because "the print medium precludes any illusion of the single-track text"⁶⁸ [...]. A deeply ingrained cultural convention dictates that all the parts of a book with a single title belong in equal measure to a single work of a literary art it is a physical container for. Furthermore, the book is a random-access medium:

⁶⁶*Ibid.*

⁶⁷Marie-Laure Ryan, « From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative », *Poetics Today*, vol. XXVII, n° 4, 2006, p. 633-674, p. 656.

⁶⁸Paul Wake, « The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook », dans Jan Alber et Brian Richardson (dir.), *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions and Challenges*, Columbus, Ohio State University Press, 2020, p. 189-207, p. 202.

*the reader has at his or her disposal a complete text, which he or she can start (re)reading at any point he or she likes*⁶⁹.

Or la seule présence, au sein d'un texte, de plusieurs récits se déroulant chacun dans une réalité parallèle ne suffit pas, selon Ryan, à ce que sa représentation du multivers soit cohérente et unitaire, car le multivers lui-même n'y serait pas représenté, mais seulement des récits parallèles, sans aucune pertinence l'un pour l'autre hormis des congruités thématiques, ce qui ne permettrait pas l'établissement d'une notion singulière de « multivers » matriciel au sein duquel s'inscriraient ces récits. Une telle représentation nécessiterait, en effet, la convergence ou l'interférence entre les récits relatés :

*But if the branches are kept neatly separate, the worlds they represent will “decohere”, to borrow the physics term, and [...] will be a collection of separate stories rather than a unified narrative multiverse. Just as it takes an entanglement of destiny lines to turn the lives of distinct individuals into a plot, it takes interference between its constituent worlds to turn a fiction with a multiverse cosmology into a cohesive narrative*⁷⁰.

Ce que Ryan conçoit comme « interférence » entre les mondes doit donc être intégré dans la diégèse, en tant que conscience des personnages d'exister au sein d'un multivers par exemple :

*But this is not sufficient to create situations of narrative entanglement. In order to do so, the text must not only move up and down along the branches, it must also perform lateral jumps from branch to branch, and there should be a consciousness within the narrative multiverse that is aware of the jumping. [...] In a fully integrated multiverse narrative [...] characters either travel physically from branch to branch or know with certainty that other branches exist objectively*⁷¹.

1.2.2. Multiversalité et romans-dont-vous-êtes-le-héros

Le cas du roman-dont-vous-êtes-le-héros analysé par Maziarczyk, *Life's Lottery* (1999) de Kim Newman, fournit plusieurs exemples d'interférence entre les différentes trames narratives, faisant du texte un véritable récit de multivers. L'un des plus évidents est rencontré à la lecture

⁶⁹Grzegorz Maziarczyk, « Entangled Temporalities of Multiverse Narrative: *Life's Lottery* by Kim Newman », *Roczniki Humanistyczne*, vol. LXX, n° 11, 2022, p. 67-80, p. 70.

⁷⁰Marie-Laure Ryan, *From Parallel Universes to Possible Worlds*, *loc. cit.*, p. 654-655.

⁷¹*Ibid.*, p. 656.

d'un segment où le protagoniste, agent spécialisé en découvert bancaire, reçoit un colis contenant cinq doigts humains tranchés dont les empreintes correspondent aux siennes. Si ce mystère n'est jamais élucidé au sein de cette trame narrative, il est possible, au cours d'une autre lecture, de rencontrer un segment où le personnage principal, ici en état de faillite personnelle, décide, dans son désespoir, de se trancher les doigts et de les envoyer par la poste à un agent en découvert bancaire, qu'on comprend alors être la version de lui-même dans une autre réalité si l'on a lu les deux segments⁷². L'explication du mystère postule l'existence objective et tangible de réalités ou d'univers multiples, l'interférence de l'un dans l'autre ayant causé la contradiction que vit le héros.

Or, quoique *Life's Lottery* exploite en ce sens les possibilités offertes par les récits à embranchements, ce n'est certainement pas la majorité des romans-dont-vous-êtes-le-héros qui attestent diégétiquement l'existence d'un multivers : ce n'est entre autres pas le cas de *La nuit je suis Buffy Summers*, de *Nils Jacket contre l'Agent X* et de *La Salamandre*, dans lesquels aucun élément d'une trame narrative explorée n'interfère au sein d'une trame lue subséquentement ou précédemment. L'explication multiverselle ne constitue pas une caractéristique définitoire essentielle de la multiplicité de récits proposés par les romans-dont-vous-êtes-le-héros. Au contraire, Ryan avance que la plupart des romans-dont-vous-êtes-le-héros fournissent même une stratégie de réfutation de l'existence du multivers par leur exploitation de la *virtualité* narrative. Elle affirme que chaque trame narrative en cours de lecture est ainsi postulée comme le récit réel et que les trames laissées inexplorées demeurent, tant et aussi longtemps qu'elles ne sont pas lues, des récits possibles, non actualisés :

*In a story with multiple branches, the world shown by the current branch is the only actual one; the others are just nonactualized possibilities. This situation is typical of interactive narratives, such as computer games or the children's stories of the Choose Your Own Adventure series. When the reader looks forward, the branches are all open possibilities, but after a choice has been made, the branches not chosen become counterfactual and usually disappear from the reader's minds until they start all over again*⁷³.

⁷²Grzegorz Maziarczyk, *Entangled Temporalities of Multiverse Narrative*, loc. cit., p. 74.

⁷³Marie-Laure Ryan, *From Parallel Universes to Possible Worlds*, loc. cit., p. 669.

Toutefois, là encore l'argument de Wake soulevé par Maziarczyk quant à la structure matérielle du roman-dont-vous-êtes-le-héros imprimé sert de contrepoids à cette interprétation, puisque, selon Wake, la possibilité de poser le regard sur la pluralité des trames narratives en tout temps, incluant celles non choisies à la lecture, est un rappel constant de la présence simultanée de mondes multiples : « *Put simply, the gamebook's multiple lexia are necessarily bound as a single volume. Sladek's "Alien Territory" provides an extreme example, its thirty-six lexia appearing across a two-page spread, reminding the reader that the weight of the unread is, literally and figuratively, always at hand, capitalizing on the inexorable nature of the reader's progress toward the story's single outcome [...]*⁷⁴. »

Certains romans-dont-vous-êtes-le-héros jouent d'ailleurs de la manipulation des pages imposée par le codex pour recréer métaphoriquement l'idée d'un voyage d'une réalité à l'autre. C'est le cas, par exemple, du livre-jeu *Le temple Kôchemort* (2006) de la série d'horreur pour la jeunesse *Passepeur* créée par Richard Petit, dont la section 81 sert de zone de « téléportation » à la manière d'une *warp zone* de jeu vidéo : « Une musique semblable à celle des jeux vidéo résonne soudain. SUPER ! Tu te retrouves dans une *WARP ZONE* comme dans les jeux vidéo... Ferme ton livre et ouvre-le au hasard. Tu es maintenant rendu à ce chapitre dans ton aventure... J'espère que tu auras de la chance⁷⁵ ! » Ce déplacement imprévu au sein du texte mène inévitablement à une intrusion *in medias res*, comme je l'ai évoqué dans la section précédente, dans un récit inconnu, dépourvu de contexte, ce qui pourrait s'apparenter à une interférence d'un univers dans un autre. Or ce tome est rédigé de manière à ce que chaque section contienne l'entièreté d'une péripétie, sans effet remarquable de continuité temporelle de péripétie en péripétie, ce qui permet une grande facilité de concaténation des épisodes sans risque de perte de cohérence narrative, le « saut » d'une péripétie à l'autre se traduisant tout au plus comme un déplacement spatial soudain des protagonistes, à

⁷⁴Paul Wake, *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook*, loc. cit., p. 202.

⁷⁵Richard Petit, *Le temple Kôchemort*, Terrebonne, Boomerang, « Votre Passepeur pour un horrible cauchemar » n° 27, 2006, section 81. Les références faites à ce titre sont aux sections numérotées du texte et non au numéro de page, l'ouvrage n'étant pas paginé.

la manière d'une véritable téléportation. C'est peut-être justement cette cohérence narrative trop rigoureuse qui empêche cette *warp zone* d'être véritablement multiverselle, car pour que l'hypothèse du passage d'un univers à l'autre soit la plus plausible, et non pas la simple téléportation, il faudrait y avoir contradiction temporelle ou toute autre preuve narrative d'interférence du récit premier dans le deuxième. Néanmoins ce mécanisme mettant à profit la matérialité du codex⁷⁶ sert de rappel métafictionnel que l'entièreté des récits est contenue au sein de l'objet-livre, leur actualisation ne tenant qu'à la contingence. Ainsi, si les protagonistes du *Temple Kôchemort* et eux-mêmes ne vivent qu'une téléportation et pas un saut multiversel, le roman-dont-vous-êtes-le-héros en tant que machine génératrice de récits multiples acquiert dans ce cas-ci, pour le lecteur réel, un potentiel multiversel, indépendamment du fait que sa lecture n'en actualise qu'un seul.

Admettant toutefois que les romans-dont-vous-êtes-le-héros ne présentent pas tous, au sens strict, une exploitation narrative du concept de multivers, leur construction repose tout de même très souvent sur des rappels à la lecture que le récit « actuel » n'est qu'une infime partie, arbitraire et contingente, d'une matrice diégétique autonome, qui évolue indépendamment de ces actions, rappels plus ou moins forts selon le degré d'autonomie de l'univers diégétique mis en place. Dans la partie suivante, j'étudierai diverses formes de ces « effets de multiversalité », qui sont peut-être plutôt des explicitations de potentialités, en observant leurs manifestations dans trois romans-dont-vous-êtes-le-héros relevant de sous-genres littéraires – autofiction, roman policier et roman érotique – vastement différents.

⁷⁶Ce n'est pas dire que ce mécanisme ne pourrait être recréé numériquement, mais il nécessiterait tout de même un accès à l'entièreté du texte, que ce soit par une table des matières cliquable, un moteur de recherche ou des URL dont la structure afficherait le numéro des sections. En somme, ce n'est pas tant la matérialité du papier qui permet ce déplacement intratextuel, mais une *logique codicale*.

Chapitre 2

Effets de multiversalité et récits possibles dans *La nuit je suis Buffy Summers, Nils Jacket contre l'Agent X* et *La Salamandre*

Sans que la multiversalité soit une caractéristique définitoire du genre du roman-dont-vous-êtes-le-héros, quoique son dispositif se prête parfaitement au récit multiversel, comme l'illustre l'exemple de *Life's Lottery* évoqué précédemment, la multiplicité d'univers possibles existant simultanément dans un même temps diégétique est incontestablement au cœur de sa poétique. J'avance ainsi l'hypothèse que l'exploitation de cette multiplicité, que ce soit par son évocation métafictionnelle au sein du récit ou par des injonctions à la relecture, quelquefois inévitable, constitue même le *telos* poétique du genre, plus que la création de récits parfaitement immersifs ou interactifs; autrement dit, si le roman-dont-vous-êtes-le-héros faillit à la production d'une simulation aussi satisfaisante que ce que pourrait offrir un environnement vidéoludique, par exemple, c'est que sa poétique est celle de la confrontation explicite du récit singulier, émanant du choix individuel performatif, et de la pluralité transcendante de récits possibles préétablis. La contradiction naissant de cette confrontation, qui est ultimement celle de l'oxymore du « roman » et du « dont-vous-êtes-le-héros », place le choix et la configurativité narrative au centre de l'expérience esthétique du genre et en fait l'exploration poétique par excellence du concept de libre-arbitre.

Dans les sections qui suivent, je m'attache à analyser chaque œuvre du corpus principal à l'aune de la tension entre choix individuel et nécessité de la prédétermination auctoriale du récit, entre interaction et immersion narrative, afin de démontrer que le roman-dont-vous-êtes-le-héros, loin de viser à camoufler cette tension, ainsi qu'une immersion en réalité virtuelle pourrait le faire, en montre plutôt les coutures et, ce faisant, interpelle le · la lecteur · ice ou bien par un discours critique sur son agentivité, comme c'est le cas dans *La nuit je suis Buffy Summers*, ou bien par une injonction à tester ses compétences, comme en propose *Nils Jacket contre l'Agent X*, ou bien par une invitation à l'introspection psychologique, telle que la présentent *La Salamandre* et les romans-dont-vous-êtes-le-héros érotiques.

2.1. Métafictionnalité et déterminisme dans *La nuit je suis Buffy Summers*

Dans *La nuit je suis Buffy Summers*, c'est dans le discours métafictionnel que la tension entre immersion et interaction trouve une forme de résolution, la métafictionnalité y participant à la fois de la poétique singulière du texte et d'une explicitation d'un des traits poétiques du roman-dont-vous-êtes-le-héros.

2.1.1. Fictionnalité problématique des personnages

Le contexte diégétique du roman étant celui d'un hôpital psychiatrique dans lequel sont maintenus en captivité des personnages de fiction, le · la lecteur · ice y est invité · e à s'identifier à un personnage de fiction préexistant, en l'occurrence Buffy Summers, tueuse de vampires, que les facultés surnaturelles attestées dans *Buffy the Vampire Slayer*, univers diégétique d'origine de Buffy, consacrent, au sein du roman de Delaume, en tant qu'héroïne, la seule détenant le pouvoir de prévenir le rituel démoniaque qui se prépare dans les souterrains de l'hôpital. L'univers fictionnel

mis en place est, de ce fait, déjà métafictionnel, par sa reconnaissance explicite de la fictionnalité de ses personnages.

Or ce statut fictionnel est reconnu chez deux types de figures ontologiquement différentes : les personnages secondaires, chez qui il est assez aisé à concevoir, et la protagoniste, chez qui ce statut est nettement plus problématique. Le statut des personnages secondaires, en effet, quoique complexifié par la migration transfictionnelle, puisqu'il s'agit de personnages existants dans des univers fictionnels préalables – on retrouve entre autres l'infirmière Mildred Ratched du *Vol au-dessus d'un nid de coucou* (1962) de Ken Kesey, Bree Van de Kamp de la série télévisée *Beautés désespérées* (2004-2012) et John Locke de la série télévisée *Lost* (2004-2010) –, demeure fictionnel dans *La nuit je suis Buffy Summers*. Endossant de nouvelles caractéristiques conférées par l'univers diégétique de Delaume, ils sont partie intégrante de ce dernier – même sous une forme transmutée – à l'instar de ce qu'ils étaient dans leur fiction d'origine. Ainsi, lorsque RG, reprise du personnage de Rupert Giles dans *Buffy the Vampire Slayer*, déclare « Nous sommes les personnages de cette fiction » et « Elle se déroule dans un hôpital psychiatrique réservé à ceux de notre race » (N, 73), c'est en premier lieu son statut fictionnel au sein de *La nuit je suis Buffy Summers* qu'il proclame, avant de préciser que ce statut ne lui est conféré qu'en vertu de sa qualité préexistante de personnage fictionnel, Delaume ayant choisi de peupler l'hôpital de sa fiction avec des personnages de fictions déjà établies.

Le statut de la protagoniste se révèle, en comparaison, plus compliqué à définir : certes fictionnelle a priori, en tant que Buffy Summers, et fictionnelle au sein de *La nuit je suis Buffy Summers*, elle est identifiée à un · e lecteur · ice qui, ell · ui, ne l'est pas. Cette ambiguïté est ordinaire pour un roman-dont-vous-êtes-le-héros, mais bien peu d'entre eux insistent sur ce statut hybride de leur protagoniste, qui rendrait plus contradictoire encore l'adresse à le · la lecteur · ice invariablement rencontrée dans ce type d'œuvres, effectuée à la deuxième personne du présent de l'indicatif ou de l'impératif et déjà « non naturelle », selon Wake : « *While “nonhuman” minds*

are a key feature of the gamebook, it is the genre's consistent use of a present-tense second-person address that constructs minds that are properly "unnatural"⁷⁷. »

2.1.1.1. Le · la lecteur · ice réel · le comme personnage de fiction

Dans un autre article, Wake postule que le « tu » des livres-jeux, par la variation des focalisations narratives effectuées au sein du texte, peut référer tour à tour, et parfois plus ou moins simultanément, à le · la lecteur · ice dans son assimilation à le · la héros · ïne, c'est-à-dire à l'entité diégétique composée par l'identification de l'un · e à l'autre, et à le · la lecteur · ice réelle, cell · ui qui tourne les pages du livre. Par la focalisation narrative interne sur le · la héros · ïne, le · la lecteur · ice peut, par exemple, autant se représenter l'environnement fictionnel du point de vue de le · la héros · ïne que se voir attribuer un monologue intérieur qui n'est pas le sien, mais celui de le · la héros · ïne uniquement; quand la focalisation devient externe, le · la lecteur · ice est placé · e en situation de dédoublement, dans la perspective impossible qu'offre son identification à un personnage soudainement perçu de l'extérieur; finalement, le texte extradiégétique, et donc non narratif, peut aussi enjoindre à le · la lecteur · ice réel · le de tourner les pages pour se rendre à un segment précis.

Wake résume l'équivocité de cette adresse ainsi : « *The impossible nature of this exchange [...] captures neatly the paradoxical nature of the gamebook you which situates the reader in multiple positions at once; here both dead and not dead, both character and reader*⁷⁸. » Conséquemment, la plupart des romans-dont-vous-êtes-le-héros, tout en jouant de cette fluidité de la narration à la deuxième personne, ne l'exploitent que de manière tacite, c'est-à-dire par des changements de focalisation effectués sans préavis, ou parfois annoncés par une typographie différente en ce qui concerne les énoncés extradiégétiques.

Dans *La nuit je suis Buffy Summers*, toutefois, le paradoxe de le · la lecteur · ice-héroïne est, en quelque sorte, explicité et, surtout, mis en parallèle avec le paradoxe de l'autofiction, qui, lui, tient

⁷⁷Paul Wake, *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook*, loc. cit., p. 198.

⁷⁸Paul Wake, « Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook », *Narrative*, vol. XXIV, n° 2, 2016, p. 190-210, disponible en ligne : 10.1353/nar.2016.0009, p. 192.

d'une relation conflictuelle entre auteur · ice et personnage; comme je l'ai mentionné précédemment, ce roman-dont-vous-êtes-le-héros s'inscrit bien dans la démarche autofictionnelle de Delaume, ainsi que l'atteste ce passage du « Didacticiel » : « *La Nuit je suis Buffy Summers* : à toute action sa conséquence, ses avancées labyrinthiques, ses paragraphes numérotés. Une autofiction collective, caillouteuse est l'interaction, le crayon y est imposé et les jets de dés hasardeux. » (N, 11)

Le « Didacticiel », sorte d'art poétique mi-narratif, mi-didactique, préfigure d'ailleurs la présence constante, à travers l'entièreté du texte, d'une ambiguïté narrative quant aux relations unissant narratrice, narrataire, héroïne et lecteur · ice :

Vous vous appelez comme vous voulez; l'apparence est à votre guise à l'instar de qui vous serez. C'est à vous de remplir la béance intérieure. Pour tous, vous êtes la 56, vous êtes arrivée avant-hier et n'avez pas quitté le lit. Vos avant-bras témoignent d'une récente perfusion. Qui je suis, moi qui parle, ça n'a pas d'importance. Qui raconte ne change rien à ce qui s'est passé, se passe et se passera. Encore moins à ce que vous allez vivre. Vous. Car vous serez le je, puisque que [*sic*] le jeu commence. [...] Vous entrez en vous-même. Vous n'avez pas le choix. Vous en aurez bientôt, si vous voulez poursuivre, poursuivre plus avant la fiction amorcée. (N, 10)

2.1.1.2. Double métalepse

L'ambiguïté dont témoigne le passage précédent tient principalement à un effet métaleptique créé sur deux plans : celui, devenu d'usage pour les romans-dont-vous-êtes-le-héros, qui identifie l'héroïne à le · la lecteur · ice et celui, maintes fois étudié par les narratologues et remontant vraisemblablement à la littérature de l'Antiquité – « *Metalepsis is not an exclusively postmodernist device. It has a long history reaching back to the Renaissance and, possibly, to antiquity*⁷⁹ » – qui consiste en l'« intrusion du narrateur [...] extradiégétique dans l'univers diégétique⁸⁰ ». Plus généralement, la métalepse est définie comme suit par Genette dans « Discours du récit » : « Le passage d'un niveau narratif à l'autre ne peut en principe être assuré que par la narration, acte qui consiste précisément à introduire dans une situation, par le moyen d'un discours, la connaissance d'une autre situation.

⁷⁹Monika Fludernik, « Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode », *Style*, vol. XXXVII, n° 4, 2003, p. 382-400, p. 391.

⁸⁰Gérard Genette, *Discours du récit*, *loc. cit.*, p. 244.

Toute autre forme de transit est, sinon toujours impossible, du moins toujours transgressive. [...] Nous étendrons à toutes ces transgressions le terme de *métalepse narrative*⁸¹. » Autrement dit, tout passage d'un actant narratif – auteur · ice, narrateur · ice, narrataire, personnage ou lecteur · ice – de son niveau diégétique à un autre constitue une métalepse, Genette admettant aussi ce transit chez les personnages.

2.1.1.3. Transit de le · la narrataire vers le niveau diégétique

Pour Monika Fludernik, la métalepse consistant spécifiquement à faire passer le · la narrataire vers le niveau de la diégèse ou, inversement, un personnage vers le niveau extradiégétique correspond à l'une des figures les plus retrouvées dans la narration à la deuxième personne :

*This implication of the narratee on the story level or the raising of a character from an embedded tale onto the superior (usually extradiegetic) plane correlates with two strategies commonly employed in second-person fiction. Either the addressee, first conceived of as extradiegetic, turns out to be a character [...], or the second-person narrative operates by address to a story-internal recipient who then turns out to have some existential link with the extradiegetic story level as well*⁸².

Fludernik examine par ailleurs la possibilité pour un texte narratif d'être entièrement rédigé sur un mode métaleptique, la métalepse devenant, en ce sens, « macrostructurelle⁸³ ». À ce titre, elle cite un passage de *Postmodernist Fiction* (1987) de Brian McHale, dans lequel il établit un lien entre le mode métaleptique dans la fiction postmoderne et l'évolution des récits narrés à la deuxième personne, dont les romans-dont-vous-êtes-le-héros sont loins d'être les premiers, avec des romans comme *La modification* (1957) de Michel Butor et *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (1979) d'Italo Calvino figurant, par exemple, parmi les plus cités en littérature postmoderne :

The changed function of metaleptic relation in postmodernist writing can be traced through the changing fortunes of the second-person pronoun: you. The second person is par excellence the sign of relation. [...] But you is shifty. Technically, of course, it is a “shifter” in Jakobson’s sense, an “empty” linguistic sign whose reference changes with every change of speaker in a discourse situation: every reader is potentially you, the addressee of the novelistic discourse. [...] even in

⁸¹ *Ibid.*, p. 243-244.

⁸² Monika Fludernik, *Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode*, loc. cit., p. 385.

⁸³ *Ibid.*, p. 392.

[...] *displaced forms* you retains a connotation of the vocative, of direct appeal to the reader, which imparts to these texts a slightly uncanny aura, as I think any reader would attest⁸⁴.

De ces postulats, il est possible d'affirmer que le roman-dont-vous-êtes-le-héros constituerait une exécution hyperbolique, voire paroxystique, de la métalepse généralisée au texte entier, la périphrase lui donnant son nom décrivant justement par métaphore le phénomène du passage de le · la narrataire vers l'état de personnage au sein de la diégèse.

2.1.1.3.1. Identification et empathie entre lecteur · ice et « héros ». Ce type de métalepse est si fondamental au genre et cette dernière est si explicitement annoncée dans le texte qu'elle ne présente, dans la plupart des cas, rien d'étonnant à la lecture. Ainsi que le constate Wake, les livres-dont-vous-êtes-le-héros ayant acquis une grande part de leur notoriété auprès d'un lectorat jeunesse, dans le champ de la littérature populaire et par leur filiation claire avec les jeux de table et les jeux vidéo, leur fonctionnement ludo-narratif gagne à être maîtrisé rapidement, ou « conventionnalisé », ce qui inclut l'accoutumance du lectorat à un mode métaleptique qui subvertit pourtant les codes traditionnels de la communication :

While a pathology of the gamebook's unnatural symptoms [...] might be helpful in accounting for its narrative strategies, any attendant diagnosis of the genre as unnatural should be made with caution. Indeed, the genre might be said to complicate decisions about what counts as "unnatural". Such complications arise from the fact that gamebooks, while radically divergent from traditional models of communication, function precisely because of the rapidity by which their demands on the reader become conventionalized⁸⁵.

Malgré cette conventionnalisation, Wake argue que le roman-dont-vous-êtes-le-héros exploite tout de même le « vide » du deuxième pronom personnel, mentionné par McHale, de manière à produire des effets « non naturels » remarquables, qui consistent à faire varier le référent désigné par le pronom. Si l'on reprend le passage cité du « Didacticiel » de *La nuit je suis Buffy Summers*, on peut constater que la toute première phrase, « Vous vous appelez comme vous voulez; l'apparence est à votre guise à l'instar de qui vous serez », s'adresse, par le biais du « vous », à un complexe

⁸⁴Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen, 1987, p. 223.

⁸⁵Paul Wake, *The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook*, *loc. cit.*, p. 202.

lecteur · ice-héroïne, c'est-à-dire à le · la narrataire dans son identification à l'héroïne. En effet, il est impossible pour le · la lecteur · ice réelle, doté · e d'un nom réel, de tenir pour vraie l'assertion « Vous vous appelez comme vous voulez » sur le plan extradiégétique : l'assertion porte donc nécessairement sur le nom de l'héroïne. Or le personnage de l'héroïne n'a vraisemblablement pas non plus le pouvoir de se nommer elle-même, d'autant plus que, dans la section suivante du didacticiel, une fiche personnage est fournie avec les champs de « Nom » et de « Prénom » marqués par un trait horizontal et laissés vides afin que le · la lecteur · ice réel · le puisse y inscrire les noms de son choix (*N*, 12).

La situation d'identification se complique encore plus, évidemment, lorsque l'identification transfictionnelle à Buffy Summers – « Parce qu'il est écrit que la nuit vous êtes obligatoirement quelque part Buffy Summers, personnage de série télévisée, tueuse de vampires de sa génération (*N*, 12) » – est ensuite prescrite, mais cette identification n'a pas d'incidence sur l'ambiguïté linguistique qui caractérise l'utilisation générale du « vous » à travers l'œuvre. La deuxième personne dans « Vous vous appelez comme vous voulez » peut donc être interprétée de deux manières. La première consiste à distinguer nettement l'identité du premier « vous », celui du sujet grammatical, de celle du deuxième « vous », qui deviendrait alors complément d'objet direct du verbe « appelez » plutôt que la reprise du pronom réfléchi dans une conjugaison pronominale. Le premier « vous » désignerait ainsi le · la lecteur · ice réel · le, enjoint · e de nommer son pendant fictionnel, désigné par le deuxième « vous », comme iel le désire. La seconde interprétation consiste à concevoir « vous » comme un amalgame de le · la lecteur · ice réel · le et du personnage, une position paradoxale qui permet à la fois de partager la perspective de l'héroïne – perspective interne donc – et d'en avoir une perspective externe, dans une oscillation constante entre « identification » et « empathie ». Comme l'écrit Wake, la poétique du roman-dont-vous-êtes-le-héros pose l'identification totale entre le · la lecteur · ice réel · le et le · la protagoniste comme idéal asymptotique, perspective par laquelle le · la lecteur · ice a conscience d'« être le héros », comme le promet le paratexte. Wake distingue cette

situation de celle de l'empathie, cette dernière consistant en une attitude qui engage nécessairement une forme d'altérité, devant laquelle il est possible de se dire « Je suis *comme* cet · te autre », plutôt que le « Je *suis* cet · te autre » de l'identification complète. Citant les travaux de María-Ángeles Martínez sur la projection de soi au sein de la fiction, il résume :

Empathy, like metaphor, requires a degree of difference—one does not empathize with oneself—and literary immersion is only ever, as Martínez puts it, a “partial leap from the real to the fictional world” (119⁸⁶). The second-person gamebook, in which “YOU are the hero,” aspires to a level of engagement that is characterized not so much by empathy’s “partial leap” (I am like you) as by identification (I am you)⁸⁷.

2.1.1.3.2. Vacuité de la deuxième personne grammaticale. Wake observe toutefois qu'une narration programmant l'identification totale entre lecteur · ice et personnage dépend du degré de « vacuité » déictique du pronom de la deuxième personne, c'est-à-dire de son potentiel de référence à n'importe quel · le narrataire, degré en partie déterminé par le maintien d'une neutralité descriptive tout le long de la narration. En effet, c'est par le biais d'un mode narratif que Genette décrit comme une forme stricte de focalisation interne – laquelle, dans son acception générale, désigne le mode d'un récit raconté à partir du point de vue d'un personnage en particulier – que s'écrit le roman-dont-vous-êtes-le-héros afin de susciter l'identification. Dans « Discours du récit », Genette fait état des difficultés que présente ce type de focalisation :

Il faut aussi noter que ce que nous appelons focalisation interne est rarement appliqué de façon tout à fait rigoureuse. En effet, le principe même de ce mode narratif implique en toute rigueur que le personnage focal ne soit jamais décrit, ni même désigné de l'extérieur, et que ses pensées et perceptions ne soient jamais analysées objectivement par le narrateur. [...] Jean Pouillon relève fort bien ce paradoxe lorsqu'il écrit que, dans la « vision avec », le personnage est vu « non dans son intériorité, car il faudrait que nous en sortions alors que nous nous y absorbons, mais dans l'image qu'il se fait des autres, en quelque sorte en transparence dans cette image. En somme, nous le saisissons comme nous nous saisissons nous-mêmes dans notre conscience immédiate des choses, de nos attitudes à l'égard de ce qui nous entoure, sur ce qui nous entoure et non en nous-mêmes. [...] » La focalisation interne n'est pleinement réalisée que dans le récit en « monologue intérieur⁸⁸ » [...].

⁸⁶María-Ángeles Martínez, « Storyworld Possible Selves and the Phenomenon of Narrative Immersion: Testing a New Theoretical Construct », *Narrative*, vol. XXII, n° 1, 2014, p. 110-131, p. 119.

⁸⁷Paul Wake, *Life and Death in the Second Person*, *loc. cit.*, p. 195.

⁸⁸Gérard Genette, *Discours du récit*, *loc. cit.*, p. 209.

Dans ce passage, Genette atteste ainsi à la fois la quasi-impossibilité d'écrire un récit du seul point de vue personnel, d'où le va-et-vient inévitable de la narration du livre-dont-vous-êtes-le-héros entre le mode identificatoire et le mode empathique décrit par Wake, mais aussi de l'importance, pour ce mode narratif, de la représentation du monde que se fait le personnage focalisé, cette représentation constituant le seul moyen de caractérisation plus ou moins objective du personnage. Au chapitre sur le temps narratif, Genette revient de nouveau sur l'idée du récit « en monologue intérieur », qu'il associe aux « narrations simultanées », soit des récits où le temps de l'instance narrative correspond à celui du récit. Le « monologue intérieur », toutefois, n'en est qu'une variante, Genette identifiant deux manières possibles de faire de la narration simultanée :

Le troisième type, au contraire (narration simultanée), est en principe le plus simple, puisque la coïncidence rigoureuse de l'histoire et de la narration élimine toute espèce d'interférence et de jeu temporel. Il faut cependant observer que la confusion des instances peut fonctionner ici en deux directions opposées selon que l'accent est mis sur l'histoire ou sur le discours narratif. Un récit au présent de type « behaviouriste » et purement événementiel peut apparaître comme le comble de l'objectivité, puisque la dernière trace d'énonciation qui subsistait [...] – la marque de distance temporelle entre histoire et narration que comporte inévitablement l'emploi du prétérit – disparaît dans une transparence totale du récit, qui achève de s'effacer au profit de l'histoire : c'est ainsi qu'ont été généralement reçues les œuvres du « Nouveau Roman » français [...] : « littérature objective », « école du regard », ces dénominations traduisent bien le sentiment de transitivité absolue de la narration que favorisait l'emploi généralisé du présent. Mais inversement, si l'accent porte sur la narration elle-même, comme dans les récits en « monologue intérieur », la coïncidence joue en faveur du discours et c'est alors l'action qui semble se réduire à l'état de simple prétexte, et finalement s'abolir [...]. Tout se passe donc comme si l'emploi du présent, en rapprochant les instances, avait pour effet de rompre leur équilibre et de permettre à l'ensemble du récit, selon le plus léger déplacement d'accent, de basculer soit du côté de l'histoire, soit du côté de la narration, c'est-à-dire du discours [...]⁸⁹.

Ces modalités de narration simultanée que Genette dénombre, à savoir la narration privilégiant le récit d'événements et celle favorisant le discours narratif lui-même en tant que « monologue intérieur », peuvent toutes deux être reconnues dans les romans-dont-vous-êtes-le-héros, et c'est précisément le « basculement » entre « histoire » et « narration » décrit par Genette qui contribue aux effets de désidentification relevés par Wake.

⁸⁹ *Ibid.*, p. 230-231.

Ainsi, pour résumer, la faillibilité de l'identification totale visée par les livres-jeux, aux endroits où « *the reader is momentarily distanced from the narratee*⁹⁰ », c'est-à-dire aux endroits où il est impossible pour la deuxième personne grammaticale de désigner à la fois narrataire, lecteur · ice et protagoniste, relève de deux facteurs que Genette met respectivement aux rangs du *mode* narratif et du *temps* narratif, même si le deuxième facteur constitue plutôt la variante thématique d'un temps narratif spécifique : le non-maintien d'une focalisation interne stricte et l'alternance entre narration simultanée axée sur l'histoire et narration simultanée axée sur le discours narratif. En effet, lorsque Genette décrit les écueils liés à ces réglages narratifs, ce n'est pas spécifiquement aux récits narrés à la deuxième personne qu'il songe; or les difficultés causées par le choix de s'adresser métaleptiquement, par le biais de la deuxième personne grammaticale, à une personne occupant à la fois l'espace diégétique et extradiégétique, et ce, comme à une seule entité, doivent à la combinaison de la focalisation interne et de la narration simultanée.

Il est pourtant des récits fondés sur une narration à la deuxième personne qui tirent profit de son équivocité fondamentale, que Brian Richardson considère comme l'une de ses qualités principales, ainsi que le cite Wake :

Of Richardson's three types, the gamebook you, addressed vertically to the reader, is most closely aligned to, though not identical with, the autotelic: a form of second-person narrative that takes full advantage of the ambiguity of the second-person pronoun in order to address, simultaneously or sequentially, both the actual reader and the character(s) in the storyworld. As Richardson puts it, the "unique and most compelling feature [of writing in the autotelic mode] [...] is the ever-shifting referent of the 'you' that is continuously addressed" (Unnatural 31⁹¹)⁹².

Richardson cite ainsi *Si par une nuit d'hiver un voyageur* comme texte exemplaire de la forme « autotélique » de la narration à la deuxième personne, qui exploite au maximum la signification changeante du « tu » en faisant varier son référent au cours du texte, dans le but ici de déjouer les attentes de lecture, ainsi que le préfigure un passage de l'*incipit* : « Il est normal que tu sois un

⁹⁰Paul Wake, *Life and Death in the Second Person*, loc. cit., p. 192.

⁹¹Brian Richardson, « Keeping You Unnatural: Against the Homogenization of Second Person Writing. A Response to Joshua Parker », *Connotations*, vol. XXIII, n° 1, 2013–2014, p. 49-54, p. 31.

⁹²Paul Wake, *Life and Death in the Second Person*, loc. cit., p. 197.

peu désorienté au début, comme lorsqu'on vous présente quelqu'un dont on avait associé le nom à un visage, et qu'on tente de faire coïncider les traits qu'on voit avec ceux dont on se souvient. Et cela ne marche pas⁹³. »

Or le roman-dont-vous-êtes-le-héros, au contraire, cherche à restreindre la portée référentielle du « tu » à une seule personne afin de maintenir une illusion d'identification stable et constante : la deuxième personne ne peut référer qu'à le · la narrataire en tant que protagoniste. Wake remarque ainsi : « *Play in the gamebook, a different form of play entirely, requires that language be anything but playful*⁹⁴. » Ce n'est pas pour autant que cette portée soit étroite : un peu paradoxalement, le · la narrataire du texte pouvant être n'importe quel · le lecteur · ice réel · le, la deuxième personne grammaticale doit référer à cette *seule* personne en tant que narrataire, mais pouvoir désigner *toutes* les personnes qui liront l'œuvre. C'est dire que la narration doit réaliser le tour de force d'être contrainte à une focalisation interne sur le · la héros · ïne tout en fournissant le moins de propriétés caractéristiques sur ce · tte même héros · ïne, afin que quiconque puisse s'y identifier. Pour reprendre les catégories fournies par Genette, il s'agit, pour le roman-dont-vous-êtes-le-héros, de maintenir une focalisation interne stricte en plus d'une narration simultanée dont « l'accent est mis sur l'histoire », et non sur un éventuel « monologue intérieur ». De cette combinaison naît la « vision avec » mentionnée par Genette en citant Jean Pouillon, mais une « vision avec » dépourvue d'une personnalisation trop forte qui chargerait le « tu » d'un contenu référentiel spécifique et empêcherait la « perspective partagée » qu'évoque Wake : « *Thus the gamebook you might be said to be characterized by a refusal to construct the identity of either character or reader, remaining "empty" in order to generate identification ("I am you") not through likeness but through the deployment of a shared perspective from which to observe and construct the exterior world and its inhabitants*⁹⁵. »

⁹³Italo Calvino, « Chapitre un », dans *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Paris, Seuil, « Points », 1981 ePub.

⁹⁴Paul Wake, *Life and Death in the Second Person*, loc. cit., p. 198.

⁹⁵*Ibid.*, p. 201.

Il va sans dire que cette « vacuité » parfaite du « tu » est impossible à observer, la narration simultanée trahissant souvent une perspective subjective spécifique même dans sa tentative « behaviouriste » de faire état d'événements le plus objectivement possible, et la focalisation interne devant parfois s'interrompre au profit d'une focalisation externe, au moment de la mort de le · la protagoniste par exemple. À titre d'appui, Wake mentionne un passage du *Sorcier de la montagne de feu* (1982) de Steve Jackson et Ian Livingstone dans sa version originale anglaise où la description d'une créature endormie recourt à la fois à un jugement esthétique et à la description d'un événement antérieur hétérodiégétique impliquant le souvenir de l'entité lecteur · ice-héros : « *The door opens to reveal a small, smelly room. [...] Asleep on a straw mattress in the far corner of the room is a short, stocky creature with an ugly, warty face; the same sort of creature that you found asleep at the sentry post*⁹⁶. » Puis, plus loin, Wake cite quelques énoncés décrivant la mort de le · la héros · ïne, dont je ne reproduis que celui-ci : « *The Ghoul dances with glee around your body, lays it next to the others on the ground, turns you over and sinks its teeth into your rump. It is not often it gets fresh meat to feed on. Your adventure is over*⁹⁷. » Le premier extrait constitue donc un exemple de narration simultanée qui, par « le plus léger déplacement d'accent », ainsi que le décrit Genette, passe de la primauté accordée aux événements – une porte est ouverte, une créature est endormie sur un matelas de paille – à la primauté du discours narratif, ou du monologue intérieur – la créature est « laide », elle est du même acabit que des créatures trouvées au poste de garde. Ce basculement rompt l'illusion d'identification en imposant un monologue intérieur subjectif, ce qui institue plutôt une relation d'*empathie* entre le · la lecteur · ice réel · le et le · la héros · ïne, dont les pensées apparaissent comme compréhensibles et raisonnables, mais médiées par une conscience propre, dotée de son propre système de valeurs et de ses propres souvenirs. Le basculement est en effet si léger qu'il n'est pas difficile de voir comment il est inévitable, et que même une fois élaguées les traces les plus évidentes de subjectivité, il tiendra toujours de l'impossibilité fondamentale du

⁹⁶Steve Jackson et Ian Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain*, Harmondsworth, Puffin Books, 1982, section 82. Les références faites à ce titre sont aux sections numérotées du texte et non au numéro de page.

⁹⁷*Ibid.*, sect. 64.

langage de s'effacer au profit de ce qu'il communique. Toutefois, cette impossibilité admise, il est tout de même notable que certains modes narratifs permettent plus ou moins d'encourager l'identification tandis que d'autres lui font résolument obstacle. C'est le cas du passage à la focalisation externe dans le deuxième extrait, qui décrit une scène post-mortem pour le · la héros · ïne, dont le cadavre est dévoré par une goule, perspective impossible à adopter dans le cas d'une focalisation interne maintenue, à moins de soutenir l'hypothèse du fantôme observant sa propre dépouille. Enfin, pour compléter la typologie des transgressions au mode identificatoire que relève Wake, il faut ajouter les énoncés en fin de segment narratif qui enjoignent le · la lecteur · ice réel · le à tourner les pages, les « Allez en 2 » (*N*, 15) et « rendez-vous au 374 » (*NJ*, 1) qui ne peuvent qu'être interprétés de manière extradiégétique.

2.1.1.3.3. Limites de l'identification. Pour Wake, ces entorses à l'identification stricte, loin de diminuer le pouvoir immersif du genre, contribuent à renforcer un plaisir simulateur, qui combine à la fois l'immersion par identification ou empathie, et la conscience de détenir un pouvoir décisionnel, induite par les énoncés qui enjoignent directement le · la lecteur · ice réel · le à faire un choix :

On the first plane, the reader is engaged in an act of immersive empathetic reading. On the second the reader must be conscious of the act of reading in and of itself, of the act of responding to the text's many demands. [...] Consciousness of the act of reading, choosing (the second plane), distinguished from consciousness of acting (the first), is what generates the (always-limited) sense of "being" the character⁹⁸.

D'une certaine manière, Wake fait là l'apologie d'un genre qui, par le biais de « contorsions ontologiques⁹⁹ », atteint les limites de ce que peut offrir le média textuel en termes de simulation. En effet, Ryan a précédemment illustré, dans *Narrative as Virtual Reality* (2001), la tension polarisante entre immersion et interactivité dans les œuvres littéraires dites « interactives », l'immersion devant composer avec l'intervention inévitablement métafictionnelle de l'interaction, et la cohérence narrative du récit étant menacée par les modifications effectuées par les actions des usager · ère · s.

⁹⁸Paul Wake, *Life and Death in the Second Person*, loc. cit., p. 207.

⁹⁹*Ibid.*

Selon Ryan, « *nonlinear writers who want to preserve narrativity face a much more difficult task than their linear colleagues, because the creation of narrative structures involves foresight and global planning. A rewarding interactive experience requires the integration of the bottom-up, partially unpredictable input of the user into the top-down design (or collection of designs) of the storyteller*¹⁰⁰ ». Autrement dit, si le récit est inhérent au texte narratif en tant que création préalable de l'auteur · ice, autosuffisante et complète, il est incompatible avec la liberté d'action totale de le · la lecteur · ice dans le cas d'une interactivité parfaite.

2.1.1.4. Transit de la narratrice vers le niveau diégétique

Cela dit, Ryan fournit de nombreux exemples d'œuvres qui tentent la conciliation de l'immersion et de l'interactivité par une variété de moyens poétiques et esthétiques, et conclut avec trois idées d'avenues à explorer au cours du développement à venir de la textualité interactive, dont une qui présente plusieurs affinités avec *La nuit je suis Buffy Summers* et que je cite ici :

The third possibility I have in mind is to turn the interactive text into a form of conceptual art through a clever and diversified enactment of the idea of self-referentiality. [...] In the best specimens of postmodern literature [...], self-referentiality does not carry the text all by itself but combines with other sources of interest, such as theme, style, and original narrative or antinarrative techniques. The device is also far more successful when its message is not merely generic but specific to the text. In this individuated self-reference, the text will not merely say, "I am an x [novel, fiction, text, hypertext]" but "I am me, a unique use of the resources of my medium"¹⁰¹.

En effet, l'originalité de *La nuit je suis Buffy Summers* réside dans son utilisation particulière de la métalepse sur deux niveaux, qui en fait une œuvre autoréférentielle à teneur critique, génératrice d'une « théorie autochtone de la fiction¹⁰² », c'est-à-dire d'une théorie de la fiction née de son propre récit, ainsi que le propose Saint-Gelais dans son chapitre de *La théorie littéraire des mondes possibles* (2010).

¹⁰⁰Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, « Parallax », 2001, p. 244.

¹⁰¹*Ibid.*, p. 268.

¹⁰²Richard Saint-Gelais, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », dans *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS, 2010, p. 101-124, p. 110.

Pour revenir au « Didacticiel » de l'œuvre, donc, il appert désormais que le dispositif méta-leptique qui y est élaboré n'est pas exceptionnel par son institution d'un passage de le · la narrataire extradiégétique vers le niveau diégétique, soit une forme de métalepse commune pour un roman-dont-vous-êtes-le-héros, mais par l'attention qu'il attire sur sa propre artificialité. Si la plupart des romans-dont-vous-êtes-le-héros encouragent l'identification par l'entretien d'une illusion de rapport direct entre le · la lecteur · ice réel · le et le · la héros · ïne, c'est-à-dire l'illusion d'un plongeon dans le monde diégétique, *La nuit je suis Buffy Summers*, au contraire, rappelle constamment sa qualité de roman-dont-vous-êtes-le-héros, et érige la fiction comme un écran entre le monde réel et l'univers diégétique; peut-être moins qu'un « livre dont vous êtes le héros », le texte se présente comme un « livre dont vous êtes le personnage fictionnel », personnage soumis aux aléas d'un récit prédéterminé. Le pouvoir identificatoire du roman-dont-vous-êtes-le-héros tenant déjà d'un équilibre précaire entre divers modes narratifs, comme je l'ai examiné dans la section précédente, le genre ne s'aventure habituellement pas dans l'exercice autoréflexif, qui contribue à affaiblir l'illusion méta-leptique, rareté qui ne souligne que plus la subversion effectuée par le texte de Delaume.

L'idée d'une prédétermination de la destinée du personnage de fiction est, de surcroît, renforcée dans le « Didacticiel » par l'intrusion méta-leptique de la *voix narrative*, cette fois, au passage suivant : « Qui je suis, moi qui parle, ça n'a pas d'importance. » (*N*, 10) Il s'agit là du deuxième niveau de métalepse franchi par le texte, variété méta-leptique très peu présente dans la majorité des romans-dont-vous-êtes-le-héros, mais retrouvée autant dans les épopées antiques et les antiromans du XVIII^e siècle que dans les fictions postmodernes. Première forme de métalepse que Genette définit dans « Discours du récit » en reprenant la formule de Pierre Fontanier, elle consiste « à feindre que le poète “opère lui-même les effets qu'il chante”, comme lorsqu'on dit que Virgile “fait mourir” Didon au chant IV de l'*Énéide*, ou lorsque Diderot [...] écrit dans *Jacques le fataliste* : “Qu'est-ce qui m'empêcherait de *marier* le Maître et de le faire *cocu*¹⁰³ ?” ».

¹⁰³Gérard Genette, *Discours du récit*, *loc. cit.*, p. 244.

2.1.1.4.1. Métalepse et déterminisme. L'absurdité métafictionnelle de l'intervention de la voix narrative dans *Jacques le fataliste* a été largement discutée. Fludernik l'attribue au pouvoir de la métalepse de faire s'effondrer l'illusion que l'histoire existe indépendamment de son narrateur :

*The absurdity and metafictional quality of such passages derives exclusively from their violation of the pretense that what the narrative is telling is the literal truth (and therefore due to Fate, Chance, or God, but certainly not to the manipulations of the narrator). [...] [Genette's first type of metalepsis] refers to the baring of the mimetic illusion by undermining the realistic expectation that the narrator merely tells a story over which he has no power*¹⁰⁴.

Cette forme métaleptique constitue donc un rappel constant à la lecture de l'activité productrice du récit, ce dernier tenant toujours d'abord d'une élaboration auctoriale et, ensuite, d'une médiation par la voix narrative, ce qui empêche l'entretien de malentendus sur son caractère fondamentalement artificiel. En ce sens, la métafictionnalité indique toujours une forme d'inexorabilité du récit, qui prédétermine toujours la diégèse, et non l'inverse. Ainsi, c'est le récit qui, par performativité, fait exister la *fabula*, ou le contenu narré, qui ne peut, par conséquent, jamais s'en affranchir et prendre une autre forme. Selon Colas Duffo, c'est de cette fatalité que *Jacques le fataliste* fait la démonstration, le roman jouant des anticipations et de l'horizon d'attente de son lectorat pour illustrer que les récits possibles ne sont qu'illusion, ou bien des seuls « possibles » justement, à jamais faux, car non actualisés :

C'est que l'écrivain, pas plus que vous et moi, ne peut ni être un autre que lui-même ni, pour les mêmes raisons, écrire autre chose que ce qu'il écrit, puisqu'il serait alors à la fois lui-même et un autre, comme le dirait Jacques, et ce texte offert au lecteur serait à la fois ce texte-ci et un autre texte. Mais précisément, la mise en récit en général, et romanesque en particulier, emporte cette capacité du texte narratif à évoquer des possibles qui ne sont pas et à créer, avec cette illusion des possibles, celle de la liberté [...]. Le roman fait croire qu'il est lui-même et en même temps d'autres; l'antiroman du lecteur, tel que le pratique Diderot, emploie l'essentiel de ses opérations à montrer que ces autres ne sont pas¹⁰⁵.

¹⁰⁴Monika Fludernik, *Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode*, loc. cit., p. 384.

¹⁰⁵Colas Duffo, « *Jacques le fataliste*, l'antiroman dont vous êtes le héros », *Diderot Studies*, vol. XXXII, 2012, p. 251-264, p. 263.

2.1.2. Entre fatalité et libre-arbitre

Que dire alors de l'appareil poétique et narratif de *La nuit je suis Buffy Summers*, situé au carrefour d'une illusion de liberté inhérente à la fiction « interactive » et à l'échec de cette illusion induit par la métafictionnalité ? Comment le texte articule-t-il à la fois une déclaration explicite de prédétermination et un entêtement de la voix narrative à s'effacer au profit des décisions de le · la lecteur · ice – « Qui raconte ne change rien à ce qui s'est passé, se passe et se passera. Encore moins à ce que vous allez vivre. Vous. (N, 10) » –, car il s'agit bien d'une injonction aux lecteur · ice · s à l'activité, à la spéculation, à l'exploration des possibles ?

La Nuit je suis Buffy Summers : à toute action sa conséquence, ses avancées labyrinthiques, ses paragraphes numérotés. Une autofiction collective, caillouteuse est l'interaction, le crayon y est imposé et les jets de dés hasardeux. Si vous n'acceptez pas le pacte de lecture, passez votre chemin. Assumez crânement votre vicieux penchant pour la passivité, ne tentez aucune expérience. (N, 11)

2.1.2.1. Le choix comme résistance

Dans *Postmodernist Fiction*, McHale remarque que le thème du personnage métafictionnel, conscient de sa propre fictionnalité, a été longtemps associé à l'impuissance devant la fatalité du récit et, donc, de son propre destin :

The connection between awareness of fictionality and awareness of death [...] is highly suggestive, for a character's knowledge of his own fictionality often functions as a kind of master-trope for determinism – cultural, historical, psychological determinism, but especially the inevitability of death. It functions this way, of course, in Beckett's Waiting for Godot and Stoppard's Rosencrantz and Guildenstern Are Dead, where being the puppet of playwright and director is a metaphor for being the puppet of fate, history, the human condition, and also in García Márquez's One Hundred Years of Solitude (1967)¹⁰⁶.

De fait, les personnages fictionnels qui peuplent *La nuit je suis Buffy Summers* ont la vie dure : malmenés par les besoins de la fiction, produite en masse au gré des tendances consuméristes, asservis à la mémoire collective, ils se présentent, dans le texte de Delaume, blasés à l'idée de leur déchéance et rompus aux exigences normatives du capitalisme patriarcal. Lorsque l'héroïne

¹⁰⁶Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, op. cit., p. 123.

rencontre Cordelia, incarnation transfictionnelle de Cordelia Chase de *Buffy the Vampire Slayer*, la deuxième explique à la première :

Nous sommes dans un hôpital psychiatrique d'un genre un peu particulier, ici. Tu t'en es sûrement rendu compte, les filles intelligentes sont toujours mal coiffées. Il y a des services pour toutes les formes de maladie mentale, et même pour celles qui n'en sont pas, comme l'adulation des régimes et la fascination pour la taille 34. Mais les patients comme le personnel sont spéciaux. Ce n'est pas un établissement classique, il est exclusivement réservé aux personnages de fiction. De séries télé, de films, de romans aussi. Souvent les plus en boucle sont issus de publicités. Ici c'est le peuple de l'incurable. On a été écrit comme ça. On ne cherche pas à nous soigner. [...] Je suis obligée de me faire examiner depuis la loi de généralisation. Avant, on leur foutait la paix, aux personnages de fiction. Maintenant ils n'ont plus le choix. Ils sont soumis aux mêmes règles que le monde des hommes, lecteurs et spectateurs. (N, 61)

L'hôpital où se déroule le récit est, en effet, loin d'être un lieu de soin ou de convalescence; asile carcéral, il est le résultat de la « loi de généralisation », qui cherche à conformer des masses entières de personnages, féminins pour la plupart, à un moule déterminé par les scénarios de fiction les plus communs et les plus vendeurs. Ainsi, dans un autre segment, l'héroïne fait la rencontre de W, reprise de Willow Rosenberg de *Buffy the Vampire Slayer*, qui la renseigne sur le combat quotidien des personnages de l'hôpital : « Renseignés régulièrement par notre bibliothécaire, nous tentons de résister, mais ne savons pas comment, et à peine contre qui. C'est super compliqué, le capitalisme triomphant. Une fiction qui a mal tourné, les héroïnes toutes des scream queens. C'était prévu comme ça depuis la première ligne dans la bible scénaristique. Possible qu'on n'y puisse rien du tout. » (N, 35)

Dans ces sombres circonstances, engendrées par une société de consommation dont les préceptes paraissent aussi immémoriaux qu'indestructibles, un seul espoir demeure : l'arrivée de la Tueuse, de l'Élue, de Buffy Summers, qui présente le double avantage d'être à la fois originellement héroïne, en tant que protagoniste de *Buffy the Vampire Slayer*, et d'être incarnée, au sein de cette nouvelle fiction, par un · e lecteur · ice réel · le, doué · e de libre-arbitre, ce dont les autres personnages ont conscience. En effet, après avoir présenté le contexte de la lutte des personnages fictionnels non sans un certain pessimisme, dans le passage cité plus haut, le personnage de W se

ressaisit et ajoute : « Mais non, je ne devrais pas dire ça. Je devrais dire : tu es là, toi, maintenant. Avec nous, de notre côté. Tu es là pour nous rejoindre, nous aider. Nous te trouverons un rôle si tu ignores le tien. » (N, 36) Découvrir ce « rôle » et prendre conscience du pouvoir de ses propres choix devient alors, de fait, la clé du succès de ce roman-dont-vous-êtes-le-héros : il s'agit, pour le · la lecteur · ice, d'une part, de s'investir de la mission de Buffy Summers, fiction prédéterminée, et, d'autre part, de mettre à profit son libre-arbitre, privilège dont les personnages de fiction sont ordinairement privés.

La découverte du rôle de Buffy Summers, c'est-à-dire la découverte de cette héroïne pré-existante et de son univers diégétique propre, est souvent associée, dans *La nuit je suis Buffy Summers*, au thème du souvenir et de la mémoire; sans le souvenir collectif, les personnages fictionnels meurent, ainsi qu'atteste une lettre de Buffy elle-même que le · la lecteur · ice-héroïne peut trouver au cours de son aventure :

« Je m'appelle Buffy Summers. Je suis un personnage de fiction. Je suis née le 10 mars 1997 à la télévision américaine, mais avant, bien avant, dans le cerveau de Joss Whedon. [...] Je suis l'Élue de ma génération. Seule, je dois combattre les vampires, les démons et les forces du Mal. Je suis Buffy, Buffy Summers. Je suis obligée de l'écrire et de sans cesse le répéter pour ne pas vraiment disparaître. Seul l'oubli me mène à la tombe, je m'en approche avec le temps. Tant d'années ont passé, qui se souvient de moi. Pourtant j'ai sauvé le monde à tellement de reprises, je ne pensais pas un jour voir mes traits s'estomper. Personnage de fiction, c'est la mémoire des hommes qui nous maintient en vie au-delà de nos aventures gravées dans un airain dont les supports varient. [...] J'ai marqué l'histoire des séries, mais aussi celle des héroïnes. Je suis la pom girl qui engendra clairement *Save the Cheerleader*, *Save the World*. Qui aurait pu prévoir que leurs cerveaux vendus ne pourraient plus stocker autre chose que de la propagande. [...] C'est le gouvernement, les groupes et leurs alliés qui maîtrisent l'espace disponible. Il n'y a plus de place pour nous. Même Emma Bovary est morte pour de bon. J'ai bien été rediffusée, mais c'est un peuple de poissons rouges. Ils ne se sont souvenus que de la publicité. [...] » (N, 32-33)

La lettre terminée, la section se conclut sur les choix suivants :

Vous vous dites : Je suis un personnage de fiction. Buffy Summers est un personnage de fiction. Buffy Summers est morte d'avoir été oubliée par les hommes. Les hommes ne me connaissent même pas, comment se fait-il que je sois en vie ? Allez en 34. Je suis un personnage de fiction. Ici est mon histoire. Buffy est morte il y a longtemps; il y a une Élue à chaque génération. Je suis, c'est sûr, la nouvelle Tueuse. Il est temps de prendre en main le cours des opérations. Allez en 18. (N, 33)

L'énoncé de l'option menant à la section 34, la première, apparaît comme une remise en question pour le moins insolente du système métafictionnel instauré au sein de l'œuvre et constitue l'une des nombreuses marques d'autoréflexivité, voire d'autothéorisation, qui la traversent. Or la section 34 laisse le · la lecteur · ice sur sa faim en fournissant une explication métafictionnelle à la fois autodérisoire et existentiellement déstabilisante : « RG : Nous sommes les personnages de cette fiction. Elle se déroule dans un hôpital psychiatrique réservé à ceux de notre race. Il est donc bien possible qu'il existe des failles dans le scénario. Nous sommes écrits par un cerveau assez indisponible, qui se joue de nos paramètres et en abuse jusqu'à l'abîme. [...] A : Nous sommes en train d'être écrits. On nous oubliera très bientôt. X : Comme Buffy. » (N, 73)

D'une part, cette explication semble inviter à l'acceptation aveugle du pacte fictionnel : quoique doté de « failles », le scénario est ce qu'il est, et à accepter tel quel, en raison de sa détermination par sa créatrice. Au fil de la progression dans le texte, il s'avèrera d'ailleurs que tous les choix en faveur d'un assentiment aux règles de l'univers fictionnel rapprochent le · la lecteur · ice de la victoire. En effet, ainsi que le remarque Amélie Paquet en s'appuyant sur le plan exhaustif des segments de *La nuit je suis Buffy Summers* qu'elle a reconstitué, il s'avère que seules la reconnaissance et l'assomption des pouvoirs octroyés à le · la lecteur · ice-héroïne par la fiction préalable de *Buffy the Vampire Slayer* mènent au triomphe : « Pour “gagner”, la lectrice doit croire en ses pouvoirs [...]. Cette reconnaissance lui confère une arme magique, des bonus de Santé Mentale et d'Habitation Corporelle¹⁰⁷. » D'autre part, l'affirmation « Nous sommes en train d'être écrits » relève d'un existentialisme qui n'est pas sans rappeler le fatalisme diderotien évoqué précédemment : les personnages fictionnels n'ont jamais d'existence précédant leur récit, c'est plutôt ce dernier qui, en les écrivant, leur donne consistance. Ce postulat peut donner lieu à deux constatations : si les personnages se reconnaissent « en train » d'être écrits, c'est qu'ils ignorent leur fin, celle-ci n'étant pas encore écrite, ce qui semble aller dans le sens du principe d'un roman-dont-vous-êtes-le-héros

¹⁰⁷Amélie Paquet, « La tueuse : le combat de la fiction contre le vide », dans *Lectures critiques*, vol. III, Montréal, Observatoire de l'imaginaire contemporain, « Salon double », 2010, disponible en ligne : <https://oic.uqam.ca/publications/article/la-tueuse-le-combat-de-la-fiction-contre-le-vide>.

dont les fins sont multiples; d'un autre côté, si l'héroïne incarnée par le · la lecteur · ice est aussi un personnage fictionnel, n'est-elle pas « en train d'être écrite » elle aussi, et comment alors expliquer son agentivité au sein du récit ?

Ainsi, par la thématization du devoir mémoriel, théorisé comme manière de « ressusciter » les personnages fictionnels, et par la conscience de ces derniers de leur propre statut, le récit met en place un système dont tous les éléments servent à expliciter le caractère prédéterminé de la fiction, mais aussi les contraintes qui pèsent sur sa création et sa réception. C'est pourtant ce système passablement contraignant que le · la lecteur · ice est enjoint · e de braver, car il s'agit bien d'un acte de bravoure que de lutter contre le récit imposé de sa propre existence et contre le sentiment de non-sens qui résulte de cette prise de conscience. L'ennemi fictionnel est d'ailleurs représenté par une secte d'hommes « profondément misogynes » (N, 57), adulateurs ignorants de Friedrich Nietzsche et adeptes du nihilisme, soi-disant « Néantisateurs » dont le seul objectif est de répandre le « Rien », l'ignorance et la passivité par leur pouvoir d'influence : « Obtenir en luttant ne nous correspond pas, nous ne luttons pas vraiment. Lutter c'est faire un effort l'un contre l'autre pour imposer sa volonté. Nous n'avons pas à faire d'effort. Nous, nous nous contentons d'acquérir une forte influence sur. Pour cela nous pratiquons le hold-up, diverses techniques d'usurpation et le bluff à haute dose. » (N, 55) Convoitant le sang de la nouvelle Éluë afin de l'utiliser dans un rituel de ressuscitation de Zarathoustra, ils sont doublement ennemis de l'héroïne-lecteur · ice; ennemis de l'héroïne en ce qu'ils cherchent à la tuer, ennemis de le · la lecteur · ice en incarnant l'antithèse même du choix et du libre-arbitre : « L'essence même de notre pensée a toujours été constituée du Rien. Quel que soit leur domaine d'action, les Néantisateurs produisent, développent, distillent le Vide. Le Néant est notre élément, nous engendrons la soustraction. Nous sommes un processus inexorable, il n'est pas question de choix là-dedans. » (N, 55)

Ainsi s'esquisse le contrepoids au déterminisme fictionnel qui constitue le premier pôle du conflit au sein de *La nuit je suis Buffy Summers* : même dans un monde où les héroïnes écrivent

dans leur journal « Je ne suis pas sûre de qui je suis, je comprends juste à quoi je sers » (*N*, 43), l'exercice du choix et la lutte pour la liberté sont une affirmation politique, une résistance contre l'inexorable néant, et, ultimement, une nécessité existentielle. Un passage où l'héroïne est attaquée par le personnage de Stéphane Blandichon, membre des Néantisateurs, et où elle réfléchit sur le combat qu'elle mène est particulièrement révélateur :

Ce n'est pas du courage, c'est de la lucidité. Vous n'êtes peut-être qu'une maigre Tueuse, un personnage mal dégrossi, vos lignes de fuite suintent le flou, soit. Mais l'ennemi ne doit plus perturber vos repères. Qu'est-ce que ce Blandichon, si ce n'est le bec blême d'une élite faisandée. La secte du tout à l'ego, la communauté des dentus bousilleurs de parquet. Il incarne le vide qu'il voudrait imposer, son vivant se déploie en flambante rhétorique, vous êtes enfin ignifugée. Vous redressez la tête, vous desserrez vos liens, le tout subrepticement. Vous lancez bravement quand même les Tueuses il n'y en a qu'une à chaque génération. (*N*, 83)

2.1.2.2. Poétique du choix

De surcroît, la nécessité de la lutte ainsi que le privilège du libre-arbitre sont rappelés au cas où le · la lecteur · ice abandonnerait le jeu, l'abandon étant considéré comme une lâcheté, tout comme le « penchant pour la passivité » l'est dans le « Didacticiel ». Dans une section qu'on peut lire après avoir fait le choix de « quitter le livre » (*N*, 59), le personnage de Clotilde, incarnation autofictionnelle de Chloé Delaume récurrente dans plusieurs œuvres, sermonne fermement le · la lecteur · ice :

Tu n'aurais vraiment pas dû me suivre, tu savais que c'était dangereux. Et puis ton mobile ne tient pas. Tu étais l'héroïne, tu avais le pouvoir et très souvent le choix. C'est pas tellement fréquent, [l'auteure] était laxiste avec toi. À mon avis elle t'aimait bien, elle doit être extrêmement déçue. Avant ton arrivée, il y avait des rumeurs, on attendait l'Élue pour que le jeu commence. Elle ne nous faisait pas jouer, l'auteure. Elle nous laissait dans un tiroir, ça a duré dans les quatre ans. Quatre années dans cet hôpital, coincée sur quelques lignes pleins déliés capitons. Un soir elle t'a créée mais en trichant tellement. Tu n'es pas de ma race, toi tu n'es qu'un lecteur. (*N*, 101)

Le choix et la résistance contre l'inertie constituent d'ailleurs un motif à travers l'entièreté de la fiction, et ce, toujours par le biais d'une adresse métafictionnelle à le · la lecteur · ice réel · le, pendant extradiégétique de l'héroïne qui, sans ell · ui, ne saurait les performer. La section initiale de

l'aventure, par exemple, galvanise ainsi le · la lecteur · ice : « Vous ne pouvez davantage stagner dans le prologue, il est temps d'avancer et de se prendre en main. » (*N*, 15) Le risque de l'aventure est, en effet, minime par rapport aux conséquences de l'ignorance, le propre du roman-dont-vous-êtes-le-héros étant de permettre la résurrection de le · la héros · ine jusqu'à atteindre le but fixé : « Parce qu'à l'envi ici vous pouvez phénixer, surtout : ne trichez pas. » (*N*, 11) Janet Murray attribue, en outre, dans *Hamlet on the Holodeck*, l'attrait des jeux vidéo et des fictions électroniques à une illusion de triomphe contre la mort : « *Our fixation on electronic games and stories is in part an enactment of this denial of death. They offer us a chance to erase memory, to start over, to replay an event and try for a different resolution*¹⁰⁸. »

L'opposition entre cette apparente toute-puissance de le · la lecteur · ice réel · le protégé · e par son immersion dans la fiction et le thème, au contraire, mortifère de la métafictionnalité – que remarquait McHale par rapport aux personnages découvrant la fatalité de leur destinée –, constitue donc une mise en récit de la tension fondamentale entre immersion et choix, récit prédéterminé et exploration des possibles, qui est au cœur de toute « fiction interactive ». Par le récit d'une quête qui s'esquisse comme sisyphéenne, soit lutter malgré la certitude de l'inexorable, *La nuit je suis Buffy Summers* met en pratique l'autoréférentialité idiosyncratique qu'imaginait Ryan comme avenue possible d'intérêt pour les fictions interactives : le roman fictionnalise, en effet, une sorte d'art poétique du roman-dont-vous-êtes-le-héros, ou du moins, du caractère profondément contradictoire de l'exercice du choix au sein d'un récit préétabli. Ce faisant, s'il ne présente pas un exemple de multiversalité stricte, ses multiples références aux options non choisies et à la notion même de choix, de même que son injonction à la relecture et, de ce fait, au combat contre la prédétermination fictionnelle par la fiction elle-même, le font dépasser le modèle du roman-dont-vous-êtes-le-héros dont la seule avenue choisie constituerait le récit actualisé et, les autres, des virtualités avortées.

¹⁰⁸Janet E. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997, p. 175.

2.2. Mémoire narrative et récit caché dans *Nils Jacket contre l'Agent X*

Une autre variante du roman-dont-vous-êtes-le-héros qui relève sans conteste d'un exploit de conciliation entre récit préétabli et interactivité est celle du genre policier : le propre du roman policier étant de présenter un récit se concluant par une « solution » univoque, comment peut-il accueillir la liberté d'exploration promise par le roman-dont-vous-êtes-le-héros ? Dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, cette conciliation est rendue possible par une architecture textuelle composite tenant compte des actions des lecteur · ice · s et de leurs conséquences sur un plan du récit, tout en maintenant des événements diégétiques omniprésents, canoniques, à l'écart de ces modifications grâce à un système « mémoriel » rigoureux.

2.2.1. Modèles architecturaux de récits interactifs

Dans *Narrative as Virtual Reality*, Ryan propose une typologie d'architectures auxquelles les textes interactifs peuvent avoir recours afin de marier récit immersif et perméabilité aux manipulations des lecteur · ice · s. Des neuf schémas structurels proposés, c'est la structure dite « arborescente » qu'elle associe le plus immédiatement aux romans-dont-vous-êtes-le-héros. Cette forme consiste à démultiplier le récit en permettant à le · la lecteur · ice de choisir un chemin narratif parmi plusieurs à la fin de sa lecture d'un segment, chaque chemin emprunté demeurant complètement parallèle et étanche aux autres, et ce, à plusieurs reprises, de sorte qu'au bout d'une démultiplication parfaite où aucune fusion de trames ou aucun renvoi à un segment précédent n'a eu lieu, le nombre de récits est un accroissement exponentiel du segment narratif initial :

The formal characteristic of an arborescent pattern is that it allows no circuits. Once a branch has been taken, there is no possible return to the decision point, and there is only one way to reach a given terminal node. By keeping each of its branches strictly isolated from the others, tree-shaped diagrams [...] control the reader's itinerary from root to node to leaf nodes and makes it easy to guarantee that choices will always result in a well-formed story. It is therefore the structure of predilection of the Choose Your Own Adventures children's stories. [...] Since the tree grows exponentially, this system quickly turns into a combinatorial

*explosion. [...] The number of fragments necessary to produce a certain number of plots can be restricted by allowing the merging of paths [...], but the structure is a directed graph [...] and no longer a tree*¹⁰⁹.

Ainsi, selon Ryan, cette structure, en se fondant sur un principe d'hermétisme des branches narratives, permet de faciliter la préservation de la cohérence et de la complétude de récits multiples. Or deux désavantages se profilent : le premier tient à la difficulté de gestion d'un aussi grand nombre d'embranchements, qui sont autant de versions possibles du récit et autant de fins alternatives; le deuxième tient au possible amoindrissement de la pertinence des choix effectués par le · la lecteur · ice.

Un trop grand nombre d'embranchements, en effet, est non seulement contraignant pour leur auteur · ice, mais présente aussi le risque d'édulcorer la teneur du récit, en présentant des finalités différentes que peu auront l'énergie de lire en entier, qu'elles paraissent redondantes, inutiles, incohérentes ou tout simplement trop nombreuses. Ryan note que des études empiriques ont démontré que les lecteur · ice · s ne montrent que peu d'intérêt pour les récits alternatifs lorsque le bon chemin a été trouvé pour parvenir à une conclusion narrative satisfaisante : « *Empirical studies have shown that when readers are motivated by the desire to know how it ends—the primordial narrative desire—and when they can find out by hitting the return key, they will experience the other links as a distracting nuisance*¹¹⁰. »

En second lieu, il faut aussi ajouter que le trop grand nombre de fins peut réduire l'intérêt de la fin obtenue, et donc le poids des décisions prises au cours de la lecture, étant donné un résultat qui apparaît moins comme une « solution » unique ou une résolution canonique que le produit d'un certain hasard, ainsi que le relèvent Audet et Saint-Gelais : « Ensuite, même à supposer que l'hyperfiction recèle des parcours aboutissant à des intrigues “bien formées”, la multiplication des trames diégétiques alternatives [...] change complètement la donne en ce que le lecteur, même s'il

¹⁰⁹Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, op. cit., p. 248.

¹¹⁰*Ibid.*, p. 257.

n'explore qu'une partie du réseau des liens, prend vite conscience de la contingence de l'histoire qu'il a pu reconstituer¹¹¹. »

Une structure différente que répertorie Ryan semble fournir une solution à ces deux problèmes : celle du « réseau dirigé », ou de l'« organigramme », qu'elle mentionne dans le passage cité précédemment sous le nom de « *directed graph* », qui consiste en une structure similaire à celle de l'arbre, à la différence que certains des segments narratifs sont accessibles à partir de plusieurs autres, ce qui a pour effet de créer des manières de carrefours, où plusieurs trames se rejoignent, plutôt qu'une quantité exponentielle de divisions. Le résultat permet au récit de préserver une continuité chronologique, ainsi que dans un réseau arborescent, mais de réduire le nombre de virtualités tout en fournissant des occasions à la lecture de faire des choix :

This model represents the best way to reconcile a reasonably dramatic narrative with some degree of interactivity. In this type of network, horizontal progression corresponds to chronological sequence, while the branches superposed on the vertical axis represent the choices offered to the user. The system prescribes an itinerary through the textual world, but the user is granted some freedom in connecting the various stages of the journey¹¹².

Un autre modèle évoqué par Ryan semble permettre une conciliation semblable entre progression narrative et interactivité, quoique son architecture diverge considérablement du modèle de l'organigramme. Il s'agit de la structure à « histoire cachée », ou « *hidden story* », qui se construit de manière similaire à celle des hyperfictions classiques étudiées par Aarseth : le récit tient en plusieurs événements narratifs à découvrir dans un ordre arbitraire, commandé par le parcours de lecture mais, contrairement aux hyperfictions telles qu'*Afternoon*, un récit linéaire canonique est clairement à restituer, de sorte que les segments narratifs se présentent comme les morceaux d'un puzzle à recomposer. Ryan précise qu'il s'agit d'une structure particulièrement prisée par les fictions interactives policières et les jeux vidéo de détectives, au sein desquels les segments narratifs sont des

¹¹¹René Audet et Richard Saint-Gelais, *L'ombre du lecteur*, loc. cit., p. 45.

¹¹²Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, op. cit., p. 252.

indices à découvrir dans l'ordre de son choix dans le but de reconstituer la séquence événementielle du crime et d'ainsi résoudre le mystère¹¹³.

Il est, toutefois, tout autant possible de relever les difficultés que rencontrent ces deux structures à équilibrer la probité du récit avec un effet d'interactivité. L'organigramme, par exemple, par la fusion de trames narratives, peut aussi contribuer à réduire la portée des actions de le · la lecteur · ice, puisque des choix complètement différents pourraient livrer le même résultat¹¹⁴. Quant à la structure de l'« histoire cachée », elle ne constitue peut-être qu'une variante de l'hyperfiction, qui viserait à endiguer une lecture trop erratique de ce type de textes par l'ajout d'une trame narrative implicite à découvrir. Il n'en demeure ainsi pas moins que la reconstitution de cette trame passe par une exploration propre à chaque lecteur · ice, dont *émergeraient* des récits variables, non inhérents au texte, comme l'ont remarqué les théoricien · ne · s de l'hyperfiction.

Ce qui ressort ultimement de ces constatations d'ordre structurel, selon Ryan, est que la cohérence du récit est toujours sacrifiée au profit d'un plus haut degré d'interactivité, et vice-versa : « *The lesson to be learned from these various diagrams is that the potential of a network to generate well-formed stories for every traversal is inversely proportional to its degree of connectivity*¹¹⁵. » En dépit des nombreux compromis architecturaux et des artifices narratifs auxquels les fictions interactives recourent, Ryan affirme que l'acte narratif lui-même n'est pas la force de ces textes tant ils dépendent d'une capacité de le · la lecteur · ice à construire soi-même le récit :

*When hypertext theorists describe the configuration typical of the genre [...] as a storytelling machine, they trust the power of the reader's imagination to create narrative connections between any two nodes and to make every transition meaningful. This trust presupposes either a very loose conception of narrativity on the part of the theorist or a very strong desire for narrative coherence on the part of the reader. [...] Even so, storytelling is not the forte of these texts, and it is only by directing attention away from any kind of overarching plot line that they can hope to compensate for this deficiency*¹¹⁶.

¹¹³*Ibid.*, p. 253-254.

¹¹⁴*Ibid.*, p. 252.

¹¹⁵*Ibid.*, p. 256-257.

¹¹⁶*Ibid.*, p. 257.

Où et comment alors situer les romans-dont-vous-êtes-le-héros policiers, dans la mesure où le récit policier constitue un récit immersif par excellence, dont le succès dépend absolument d'une cohérence narrative imperturbable et du déploiement d'un système indiciaire spécifique ? En prenant l'exemple de la série *Les enquêtes de Nils Jacket* de JFM, il est possible de constater que, si les structures de l'organigramme et du « récit caché » détaillées par Ryan fournissent un modèle de base pour ce type de récit, le roman-policier-dont-vous-êtes-le-héros peut recourir à plusieurs autres moyens poétiques pour garantir la cohésion interne de son enquête unique et ses effets immersifs, tout en permettant à le · la lecteur · ice de générer des récits différents à chaque parcours. Après avoir présenté la manière dont ces deux structures sont exploitées dans le premier tome de la série, *Nils Jacket contre l'Agent X*, je propose d'étudier principalement deux de ces moyens, soit l'isochronie explicite des trames narratives et la dramatisation de l'enquête policière.

2.2.2. Entre organigramme et récit caché

L'architecture de *Nils Jacket contre l'Agent X* peut se concevoir comme une combinaison de la structure en organigramme et de celle de l'histoire cachée; il s'agit là d'une réduction conceptuelle à des fins opératoires, car le roman ne compte pas moins de 900 sections, certaines accessibles par une seule voie, d'autres constituant des « carrefours » auxquels plusieurs sections aboutissent, ce qui en fait un véritable dédale. Pour les fins de la présente analyse, les deux structures présentées par Ryan permettent toutefois de dégager les principes généraux qui sous-tendent l'alliage entre roman policier et roman-dont-vous-êtes-le-héros que réussit le texte.

2.2.2.1. Carrefours événementiels

Si Ryan associe la structure arborescente avec les livres de la collection « *Choose Your Own Adventure* », force est de constater, toutefois, qu'un grand nombre de romans-dont-vous-êtes-le-héros suivent plutôt la structure en organigramme, qui permet de fusionner des branches narratives l'une avec l'autre par des événements nodaux auxquels plusieurs événements aboutissent.

C'est notamment le cas des trois œuvres du corpus principal à l'étude dans ce mémoire. Or ces événements nodaux sont, dans beaucoup de cas, moins des « événements » que des arrivées de le · la protagoniste dans un lieu riche en potentialités et propice à l'exploration; le terme de « carrefour » permet de penser ces zones du roman-dont-vous-êtes-le-héros en termes topographiques, ce qui sied à ces segments souvent plus descriptifs qu'événementiels, d'où jaillissent des occasions de faire une action et d'ainsi passer à des segments événementiels qui, eux, redeviendront parallèles et distincts.

Dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, par exemple, ces carrefours peuvent être littéraux :

Vous atteignez une rue paralysée par un embouteillage. Si le garde du corps est dans l'un des véhicules, autant chercher une aiguille dans une meule de foin. Si vous avez interrogé Thomas Nache ce matin, rendez-vous au 548. Sinon, il vous faut choisir une autre action. Si vous décidez : De chercher Anne-Sophie Dattaque, rendez-vous au 574. De vous rendre chez Didier Dattaque, rendez-vous au 174. [...] De rendre une petite visite officieuse au siège de FBSA Industries, rendez-vous au 8. (*NJ*, 26)

Mais il peut aussi s'agir, comme dans *La nuit je suis Buffy Summers*, d'une cafétéria : « Bols en pyrex et cafés tièdes, bocaux boueux et tables rondes. Non sans heurts vous devez prendre place. [...] Vous venez de vaincre la Foule, vous vous asseyez, prenez place. Vous gagnez 3 points de Salubrité Mentale et vous choisissez vos voisins. W, qui boit du thé toute seule, allez en 16. A et un groupe de filles, allez en 17. Un maigrichon qui marmonne en boucle des chiffres, allez en 15. » (*N*, 27-28) Dans *La Salamandre*, un tel carrefour prend la forme d'un corridor : « Mettant le tout en poche, vous refermez la porte décrépite de votre chambre après avoir enfilé votre beau chapeau de paille, et vous déambulez dans le corridor d'une démarche nonchalante pour camoufler vos intentions illégales mais patriotiques. En fouinant un peu, vous remarquez trois portes suspectes. Laquelle essayez-vous ? » (*S*, 98-99)

La fonction de carrefour de ces lieux de jointure de deux branches narratives propose une ré-
futation légère à l'idée d'un amoindrissement de l'influence des choix de le · la lecteur · ice dans une structure en organigramme : le · la lecteur · ice peut, certes, aboutir dans ces lieux en empruntant

plusieurs passages différents, mais ces sections conjonctives constituent moins des suites consécutives de leurs choix que des lieux de transition par lesquels l'action peut être redirigée de nouveau, ce qui ne provoque pas la déception éventuelle induite par un choix sans conséquence, mais crée plutôt une pause dans la narration. Par ailleurs, l'ajout d'une autre modalité, aussi évoquée par Ryan, peut complexifier ce dispositif et contribuer à renforcer la pertinence des choix effectués par le lecteur : avant son arrivée au carrefour; il s'agit de ce qu'elle appelle « un système doué de mémoire narrative » :

One way to restore significance to the decisions of the user is to turn the text from a fully context-free transition system to a context-sensitive system capable of narrative memory. In such a system the decisions made by the user in the past affect his choices in the future, and narrative causality extends to nonadjacent episodes. [...] Many computer games implement this idea by having players pick up and carry objects that will enable them to solve later problems. This use of memory makes it possible to include nontrivial choices at every stage of the story and to make the end dependent on the middle¹¹⁷.

2.2.2.2. Choix macrostructurels et microstructurels

Les notions de carrefour et de mémoire narrative sont cruciales à la structure de *Nils Jacket contre l'Agent X* et contribuent à l'assimiler à la catégorie générale de l'organigramme. Le texte, en effet, se présente moins comme une « quête » au sens où l'entend Vladimir Propp dans *Morphologie du conte* (1928), qui cristallise cette structure typique des contes folkloriques et des récits d'aventure, qu'une enquête à résoudre. Ainsi, dans un récit d'aventures à embranchements dont la structure narrative respecte plus ou moins la morphologie proppienne – c'est le cas des *Choose Your Own Adventure* qui ont popularisé le genre – chaque segment textuel peut généralement correspondre à un épisode de conte populaire – rencontre d'adjuvant · e · s et d'opposant · e · s, proposition de mission – de sorte que les choix proposés portent généralement sur la nature de la péripétie à lire ensuite, et ce, de manière assez explicite pour fournir une idée générale de cette nature, mais assez laconique pour que ses conséquences ne puissent être devinées trop facilement. Par exemple, dans *The Cave of Time* (1979) d'Edward Packard, premier tome de la série « *Choose Your Own*

¹¹⁷*Ibid.*, p. 252-253.

Adventure », le segment initial situe le héros dans une grotte : « *You wonder how long you've been in the cave. You are not hungry. You don't feel you have been sleeping. You wonder whether to try to walk back home by moonlight or whether to wait for dawn [...]*¹¹⁸. » Le choix donné ensuite propose deux options de péripéties, soit tenter de rentrer à la maison ou bien demeurer plus longtemps dans la grotte : « *If you decide to start back home, turn to page 4. If you decide to wait, turn to page 5*¹¹⁹. » Le reste du texte présente des choix binaires similaires, qui proposent l'amorce de deux aventures passablement différentes dont la nature est déjà évoquée dans l'énoncé. Il arrive toutefois que le choix porte sur des actions qui relèvent moins de l'entreprise d'une nouvelle aventure et plutôt d'une réaction immédiate, comme dans ce passage où il est question de choisir entre dire la vérité et raconter un mensonge : « *"Then tell us the truth!" the King roars at you. If you insist you are telling the truth, turn to page 36. If you try to make up a plausible story, turn to page 37*¹²⁰. » Dans ce dernier cas, quoique le choix ne semble pas proposer de nouvelles péripéties à enchaîner, la valeur axiologique du choix entre vérité et mensonge, et la pression exercée par le contexte de l'interrogation par le monarque qui, assurément, prendra une décision aux répercussions graves en fonction de la réponse peuvent tout de même assimiler ce dilemme à ce que j'appellerais un « choix macrostructurel », c'est-à-dire un choix à effectuer sur la direction générale de l'intrigue par l'élection d'un épisode d'une certaine envergure diégétique par rapport à un autre d'envergure égale.

En contraste, *Nils Jacket contre l'Agent X* propose surtout des choix « microstructurels », qui orientent l'exploration d'un lieu ou le déroulement d'un interrogatoire, ce qui a pour effet d'augmenter le suspense par omission d'informations sur la structure générale de l'intrigue et de transformer la quête du héros en véritable récolte d'indices. Les propositions de choix qui en résultent sont généralement longues, riches en options et en incertitude, comme en témoigne le

¹¹⁸Edward Packard, *The Cave of Time*, New York, Bantam, « Choose Your Own Adventure », 1979, section 3. Les références faites à ce titre sont aux sections numérotées du texte et non au numéro de page, l'ouvrage n'étant pas paginé.

¹¹⁹*Ibid.*, sect. 3.

¹²⁰*Ibid.*, sect. 22–23.

passage suivant : « Elle plonge alors ses grands yeux bleus dans les vôtres. [...] Si vous souhaitez parler : De l'opération de ce soir, rendez-vous au 153. De votre enquête sur le meurtre de Louis Dattaque, rendez-vous au 49. De l'Agent X, rendez-vous au 183. Si vous désirez lui dire que vous la trouvez belle, rendez-vous au 698. Si vous lui demandez son prénom, rendez-vous au 606. » (*NJ*, 250) Il en va de même pour les options d'actions plutôt que de dialogues : « Vous restez seul, assis sur le sofa, dans le silence du salon. Bolet et Zadilova sont peut-être partis pour un moment. Si vous vous levez pour aller regarder les tableaux au mur, rendez-vous au 126. Si vous prenez le risque de fouiller la pièce, rendez-vous au 815. Si vous trouvez plus prudent de ne rien faire, rendez-vous au 739. » (*NJ*, 112)

La structure de l'organigramme s'avère précieuse pour un texte aussi touffu, en permettant la diminution du nombre de branches narratives. Les carrefours permettent aussi d'éviter la redondance dans le cas de choix microstructurels, en servant alors de « menus » auxquels il est possible de retourner. C'est le cas du passage suivant, où chaque nouvelle option mène à une simple description d'objet :

À vous de choisir lesquels parmi les 4 objets suivants : votre téléphone portable, une boîte de pastilles de solidox, votre montre-micro, votre pistolet. Pour avoir un petit descriptif de ces objets, retenez le n° de ce paragraphe et, si vous avez envie de retrouver : - votre téléphone portable, rendez-vous au 817, - une boîte de pastilles de solidox, rendez-vous au 429, - votre montre-micro, rendez-vous au 444, - votre pistolet, rendez-vous au 224. (*NJ*, 410)

Ainsi, à la section 817, par exemple, le · la lecteur · ice trouve une description du téléphone portable qui finit par renvoyer de nouveau à la section 410, la section initiale, pour lui permettre de choisir un autre objet ou de poursuivre l'aventure. Or il peut aussi arriver qu'une section-carrefour serve de « menu » à des choix plus conséquents sur la macrostructure du récit, comme le suivant :

Dehors, vous commencez à réfléchir sur ce que vous allez faire cet après-midi. [...] Si vous décidez d'aller voir votre indic, rendez-vous au 64. Si vous choisissez de rester au siège de Dattaque pour aider les policiers à chercher la véritable arme du crime, rendez-vous au 855. Si vous optez pour aller voir Thomas Nache en garde à vue, rendez-vous au 26. Si vous préférez vous intéresser à un autre suspect, rendez-vous au 396. (*NJ*, 790)

2.2.2.3. Mémoire narrative

Considérant le nombre élevé de lieux à visiter et de personnages à interroger, la structure en organigramme seule ne peut en effet pas contenir à la fois le nombre exponentiel de trames narratives que chaque interrogatoire créerait et garder trace de tous les indices récoltés; c'est dans ces moments qu'intervient alors le système de « mémoire narrative » défini par Ryan, qui prend la forme, dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, de mots-codes à noter, d'un inventaire, d'une quantité d'argent initiale et d'un compteur d'essence pour la voiture, ainsi que l'explique le « Comment mener l'enquête » :

Case Mots-codes : lorsque le texte vous demandera d'inscrire un mot-code dans votre Journal d'Enquête, vous inscrirez dans cette case le nom dudit mot. Les mots-codes que vous notez servent plus tard dans le courant de l'histoire. Ils correspondent à des indices que vous avez trouvés, à des événements que vous avez vécus ou à des décisions que vous avez prises au cours de votre enquête et qui peuvent influencer sur son déroulement. [...] Case Objets : vous noterez dans cette case tous les objets que vous possédez et transportez sur vous. Ces objets peuvent vous aider à mener à bien vos investigations. Ils peuvent être également des preuves pour confondre un coupable. [...] Case Argent : la somme d'argent dont vous disposez est inscrite dans cette case. [...] Et vous êtes interdit de découvert : si vos euros tombent à zéro, vous ne pouvez plus rien dépenser. [...] Case Trajets en voiture : vous devrez tenir le compte dans cette case des trajets que vous effectuerez en voiture. (*NJ*, 0)

Ce dispositif de mémoire narrative permet en effet, pour reprendre les mots de Ryan, d'« étendre la causalité narrative à des épisodes non adjacents ». À la section 567, par exemple, le · la lecteur · ice-héros peut faire le choix de louer un costume avant de se rendre à un bal : « La location du smoking coûte 40 € pour la soirée + une caution de 180 €, au cas où vous ne le rapporteriez pas en bon état. [...] Si vous payez, rendez-vous au 626. Si vous ne disposez pas d'une pareille somme, ou si vous souhaitez ne pas la dilapider en habillement onéreux, vous devez garder votre vieil imper pour vous rendre à l'ambassade; rendez-vous au 259 si vous avez une invitation, au 746 si vous n'en avez pas. » Le passage exploite ici deux des modalités de mémoire narrative, soit le compteur d'argent et l'inventaire. Chaque lecteur · ice ayant pu emprunter quantité de chemins différents, et récolté une variété encore plus grande d'indices, avant d'aboutir à l'événement du bal

de l'ambassade, ce passage permet d'effectuer un contrôle rétrospectif des étapes franchies et des choix faits : l'obtention ou non d'une grande quantité d'argent – le héros ne disposant que d'une maigre somme au début de l'aventure – ainsi que la rencontre, ou non, d'adjuvant · e · s ayant pu fournir une invitation. Le passage, par ailleurs, refait usage du dispositif en fournissant un smoking à ajouter à l'inventaire fictionnel, ce qui aura son incidence plus loin dans le récit.

C'est toutefois le système de « mots-codes » du texte qui détient le plus grand pouvoir rétrospectif et rétroactif, les mots-codes figurant une manière de fil d'Ariane à travers le texte, qui, autrement, permet d'effectuer tant de circuits exploratifs, présentant chacun des degrés de différence si infimes, qu'il serait impossible de rédiger des trames narratives pour chaque exploration. Leur usage le plus fréquent est celui de l'enregistrement d'indices, et donc de contrôle rétrospectif des connaissances détenues par le · la lecteur · ice. Ainsi, lorsque le · la lecteur · ice-héros reçoit une invitation importante, à la section 100, à aller prendre un verre au domicile de celui qui se révélera, à la fin, l'un des coupables, le texte invite à noter le mot-code « ABUXER » (*NJ*, 100), que le · la lecteur · ice peut comprendre comme signifiant « a bu xérés ». Plus tard, le texte invitera plusieurs fois le · la lecteur · ice à vérifier la présence de ce mot-code dans son carnet d'enquête, afin de déterminer si cette rencontre décisive s'est bien produite au cours de son aventure et de le · la diriger vers les sections narratives correspondant à son niveau de connaissances. Tout en permettant au récit de garder en « mémoire » les pérégrinations de le · la lecteur · ice dans l'univers diégétique, ce système présente aussi l'avantage de préserver un certain mystère et de susciter la curiosité de le · la lecteur · ice par rapport aux pistes non explorées. En effet, lorsque le texte en fait un usage paroxystique, les énoncés en fin de section adressés à le · la lecteur · ice extradiégétique ressemblent moins à des choix proposés qu'à des examens pour le moins étourdissants, ainsi qu'en témoigne l'extrait suivant de la section 838 :

Si vous avez le mot-code TRACAP, rendez-vous au 457. Si vous n'avez pas ce mot, mais avez le mot TELBOL, rendez-vous au 193. Vous n'avez aucun de ces mots, mais possédez ou avez possédé une boulette de papier; si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez choisir de parler à Cardoze du message inscrit dessus, au

364. Sinon, si vous avez le mot SAFILA souligné, rendez-vous au 319. À défaut, si vous avez le mot GANPRI, rendez-vous au 160. À défaut, si vous avez le mot COLILO souligné, rendez-vous au 496. À défaut, si vous avez le mot VOLPRO souligné, rendez-vous au 876. Sinon, rendez-vous au 336. (*NJ*, 838)

Devant une telle multitude, occulte mais suggestive, le · la lecteur · ice ne peut que se demander quels événements déclenchés ou indices récoltés auraient pu donner les mots-codes qu'il n'a pas obtenus et en quoi ces événements pourraient affecter le cours de son aventure. Il en ressort aussi que le texte n'est pas construit entièrement selon la logique des récits arborescents décisionnels – que ce soit en structure arborescente stricte ou en organigramme –, mais bien comme un univers diégétique à explorer dans un ordre qui n'importe pas toujours afin de récolter un maximum d'indices, ces derniers servant ensuite à reconstituer un récit cohérent – celui du crime à résoudre en l'occurrence. Il y a là une grande similitude avec la logique de l'hyperfiction à « histoire cachée », à laquelle Ryan associe justement les jeux vidéo d'enquête policière. Or là où *Nils Jacket contre l'Agent X* réussit à proposer un récit « programmé » par le texte plutôt qu'entièrement émergent et contingent – c'est-à-dire seulement constitué dans l'esprit de chaque lecteur · ice – réside dans son architecture précisément hybride entre l'organigramme, qui permet une progression chronologique déterminée par l'auteur · ice, et l'hyperfiction à récit caché, qui permet l'exploration libre d'un univers diégétique au rythme idiosyncratique de le · la lecteur · ice. Cette hybridité repose sur un déroulement chronologique du récit extrêmement régulé, qui explicite l'isochronie de tous les événements et rappelle ainsi à la lecture qu'au moment où le héros effectue une action, d'autres événements se produisent ailleurs dans l'univers diégétique.

À l'échelle microstructurelle, cette régulation chronologique peut être instaurée par une limite imposée au nombre d'actions que le · la lecteur · ice-héros peut effectuer dans le cadre d'une période de temps précise, dont les bornes sont définies par le changement de section narrative. Par exemple, à la section 104, lorsque le héros décide d'interroger le fils de la victime, le texte précise qu'« [i]l n'est pas obligé de répondre à un détective privé, mais [qu']il consent à répondre à 2 questions » (*NJ*, 104). Chaque section correspondant à l'une des questions qu'il est possible de poser se conclut

par un énoncé qui vérifie le nombre de questions déjà posées : « Si vous ne l'avez pas déjà fait, lui demandez-vous : qui, selon lui, a pu commettre le crime ? (rendez-vous au 311) Comment cela se fait-il que la mort de son père le laisse de marbre ? (rendez-vous au 641) Si vous lui avez déjà posé 2 questions, ou si vous voulez abrégier la conversation, rendez-vous au 501. » (*NJ*, 579) La section correspondant à la fin de la conversation, dans ce cas-ci la section 501, permet ainsi de servir de confluent ou de sas où aboutissent tous · tes lecteur · ice · s, peu importe la teneur de leur interrogatoire, qui les dirige vers la suite de la séquence événementielle :

Didier Dattaque vous remercie d'être passé. Il vous souhaite bonne chance dans votre enquête et se dit à votre disposition pour quoi que ce soit, mais il ne vous raccompagne pas. – Vous connaissez le chemin, vous lance-t-il, désinvolte. Vous regagnez votre 106 et quittez les lieux. Si vous êtes le matin, rejoignez le commissaire Cardoze au 29 [...]. Si vous êtes l'après-midi, rendez-vous au 77. (*NJ*, 501)

La section 501 recourt donc ici, encore une fois, à l'usage de la « mémoire narrative » – effectivement la mémoire de le · la lecteur · ice réel · le qui doit garder trace de la progression temporelle de son aventure –, en renvoyant le · la lecteur · ice à la section correspondant à son état d'avancement dans la chronologie du récit, qu'iel ait décidé d'employer son « avant-midi » ou son « après-midi » à interroger Didier Dattaque.

2.2.3. Isochronie des récits multiples

La possibilité pour le texte d'instaurer des postes de vérification du temps écoulé lui permet aussi, à l'échelle macrostructurelle, de faire se dérouler des événements à des moments précis de la chronologie du récit, indépendamment de la connaissance qu'en a le · la lecteur · ice. Le bal d'ambassade mentionné précédemment, par exemple, se déroule peu importe que le · la lecteur · ice-héros parvienne à y assister ou non – car il est bien possible de ne pas réussir à le faire, faute d'avoir obtenu l'invitation nécessaire. Dans le cas où iel n'y aurait pas été, le détective passe la soirée devant la télévision et, le lendemain, reçoit un résumé de la soirée de la part d'un agent gouvernemental : « Nous savions que, cette nuit, lors du bal donné à l'ambassade de Biélorussie, X

allait transmettre à son contact les plans volés à Dattaque. [...] J'avais monté une opération aux petits oignons pour repérer X et l'arrêter, mais elle a échoué. Il nous échappe, une fois de plus... » (NJ, 372) De fait, le · la lecteur · ice qui aurait lu les sections associées au bal aurait pu assister à cette fameuse opération échouée, qui se déroule exactement comme l'agent la décrit; c'est dire que cet événement est constant à travers toutes les versions possibles du récit, ce dernier parvenant à instaurer une isochronie entre le bal et plusieurs versions du détective : celui qui y assiste en smoking, celui qui y assiste en imperméable, celui qui n'y assiste pas du tout... Cet effet de simultanéité, fondé sur un rappel constant de l'événement à travers toutes les branches narratives, dépend donc d'une maîtrise rigoureuse du passage du temps narratif par le biais d'un système mémoriel, qui permet au roman à la fois de présenter un récit se déroulant de manière autonome et immuable sur le plan macrostructurel et de permettre à le · la lecteur · ice d'en personnaliser la composition microstructurelle : détails des interrogatoires, lieux visités, indices récoltés, etc.

Dans « L'ombre du lecteur : interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle », Audet et Saint-Gelais comparent la lecture hyperfictionnelle et la lecture policière ainsi :

La comparaison entre les lectures policière et hyperfictionnelle se justifie aussi par la nécessité, de part et d'autre, d'établir des connexions entre des éléments disjoints : le lecteur du récit policier doit départager les indices significatifs des fausses pistes, puis les relier correctement en tirant les bonnes conclusions; l'« hyperlecteur, » s'il veut aller au-delà de la navigation aléatoire et désordonnée, doit reconstituer des montages narratifs (identifier des personnages, retracer des lignes temporelles) à partir de nœuds distincts éparpillés dans le réseau hypertextuel. Le rapprochement paraît cependant s'arrêter là. Dans le roman policier, la fragmentation n'affecte pas la matérialité du dispositif – du texte –, qui se donne au contraire comme une séquence linéaire [...]. [...] La situation de l'hyperlecteur est inverse : il doit *partir* de la fragmentation matérielle des nœuds et de la multiplicité non linéaire de leurs interconnexions, pour aboutir [...] à des rassemblements et des reconstructions narratives [...]. [...] les lacunes que rencontre un lecteur d'hypertexte ne seront pas nécessairement comblées. [...] En ce sens, la lecture hyperfictionnelle ressemble dans certains cas à une lecture policière qui chercherait non seulement où se trouve la solution, mais aussi s'il s'en trouve une quelque part¹²¹.

Puis, après avoir traité de la contingence des récits reconstitués par la lecture d'une hyperfiction, dans l'extrait que j'ai cité précédemment, ils concluent : « On est ici aux antipodes de la

¹²¹René Audet et Richard Saint-Gelais, *L'ombre du lecteur*, loc. cit., p. 43, 45.

lecture policière, en ce que celle-ci se mesure au bout de sa course à la sélection et au montage narratif opéré par le texte (à travers l'exposé de la solution par le détective), qui validera les "bonnes" inférences et disqualifiera les autres¹²². »

Il faut préciser que, dans cet article, il est question d'hyperfictions « traditionnelles », telles qu'*Afternoon* de Joyce ou les autres « hyperfictions » désignées comme telles par Aarseth, qui ne présentent donc pas la même continuité narrative, voire la même téléologie narrative, que les romans-dont-vous-êtes-le-héros, comme je l'ai examiné dans le premier chapitre. Toutefois, l'opposition présentée entre raccord matéριο-sémantique des fragments hypertextuels et raccord cognitif des indices du roman policier demeure pertinente en ce qui concerne le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier. Il est vrai que dans un roman-dont-vous-êtes-le-héros, et particulièrement dans *Nils Jacket contre l'Agent X* avec sa stricte régulation chronologique, la difficulté sémantique de faire sens de fragments éparpillés et d'en tirer un récit n'est presque pas présente, les hyperliens du roman-dont-vous-êtes-le-héros se chargeant de raccorder des segments narratifs qui s'enchaînent avec une relative cohérence chronologique. En ce sens, le roman-dont-vous-êtes-le-héros policier élimine la difficulté du « montage narratif » liée à la lecture d'hyperfictions que relèvent Audet et Saint-Gelais, mais conserve la difficulté typique du genre policier à présenter des indices et des fausses pistes que le · la lecteur · ice doit traiter cognitivement.

Néanmoins la forme particulière du roman-dont-vous-êtes-le-héros produit un effet non moins considérable sur la lecture policière que celui de la forme hypertextuelle sur la lecture du récit, quoiqu'il soit différent. En effet, l'isochronie explicite des événements dans *Nils Jacket contre l'Agent X* fait qu'il est bien possible, au cours d'une lecture, de faire se dérouler la chronologie entière du récit sans jamais assister à aucun événement important, c'est-à-dire de n'emprunter que des segments narratifs où il ne se déroule rien de considérable et de ne récolter que de maigres indices. Le · la lecteur · ice du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier s'astreint donc à la fois à résoudre cognitivement l'enquête, ainsi qu'il le ferait en lisant un roman policier traditionnel, mais

¹²²*Ibid.*, p. 45-46.

aussi à résoudre le labyrinthe matériel du roman-dont-vous-êtes-le-héros – sachant qu’il y réside autant des segments narratifs porteurs d’indices que des pertes de temps –, puisque l’accès à la solution finale est aussi régulé par une vérification « mémorielle » du passage de le · la lecteur · ice par les « bons » segments :

Si vous accusez Mlle Zadilova d’être celle qui incarnait X lors du vol du prototype, c’est que vous avez un indice qui le prouve. Cet indice est normalement accompagné d’un nombre; lisez le nombre de votre indice à l’envers et rendez-vous au paragraphe portant le numéro ainsi obtenu. [...] Si vous arrivez à un paragraphe dont le sens ne forme pas une suite logique avec celui du présent paragraphe, c’est que la preuve que vous avez avancée n’est pas recevable; elle ne permet pas d’étayer votre thèse. Auquel [*sic*] cas vous devrez vous rendre au 631. (*NJ*, 881)

La ségrégation entre ces deux plans du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier, soit la résolution cognitive de l’enquête et la résolution matérielle du labyrinthe du texte, peut d’ailleurs engendrer des frustrations de lecture. Ainsi, un · e lecteur · ice de la série *Les enquêtes de Nils Jacket* écrit sur le forum *Rendez-vous au 1*, dédié à la littérature interactive : « Le second est ce que j’appellerai le point de rupture Nils Jacket. [...] Avoir trouvé la solution en tant [*sic*] que lecteur, avoir ramassé les indices qui correspondent à cette solution, et ne pas parvenir à triompher malgré cela à cause de la construction de l’aventure¹²³. »

2.2.4. Dramatisation de l’enquête policière

Ainsi, si la lecture hyperfictionnelle s’apparente à « une lecture policière qui chercherait non seulement où se trouve la solution, mais aussi s’il s’en trouve une quelque part », la lecture du roman-dont-vous-êtes-le-héros policier cherche la solution, mais aussi la manière de trouver cette solution. De là naît une véritable dramatisation du rôle de détective, en ce que le · la lecteur · ice réel · le, notant des indices dans son « Journal d’enquête » et tenant le compte de son argent, effectue physiquement les gestes du détective Nils Jacket, dont le carnet d’enquête ne doit pas être bien différent de celui, réel, de le · la lecteur · ice. De surcroît, le parcours de lecture est celui d’une

¹²³Skarn, *D’après les légendes...*, 2015, disponible en ligne : <https://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-2600-page-2.html?highlight=nils+jacket>.

actualisation des hypothèses de le · la lecteur · ice, qui doit à la fois les formuler et choisir les actions à mener en conséquence, tel que le ferait un · e vrai · e détective. En réfléchissant à l'amalgame de l'immersion et de l'interactivité, Ryan postule que si la réalité virtuelle en propose une forme avec succès, c'est qu'elle implique le corps de ses utilisateur · ice · s, réduisant ainsi l'écart sémiotique entre le monde virtuel et l'individu :

The main difference between VR [(virtual reality)] and RL [(real life)], on one hand, and textual environments, on the other, is the semiotic nature of interactivity. In a textual environment the user deals with signs, both as tools (the words or icons to click on) and as the target of the action (the text brought to the screen as the result of clicking), but in RL and VR all action passes through the body. [...] By arguing that the key to immersive interactivity resides in the participation of the body in an art-world, I do not wish to suggest that interaction should be reduced to physical gestures, but rather that language itself should become a gesture, a corporeal mode of being-in-the-world. As is the case in dramatic performance, the participant's verbal contribution will count as the actions and speech acts of an embodied member of the fictional world. [...] Whereas merely immersive art is a representation of a fictional world, the reconciliation of immersion and interactivity will propose a genuine simulation¹²⁴.

Dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, plusieurs gestes posés par le · la lecteur · ice correspondent effectivement aux gestes posés par le détective fictionnel, et cette symétrie le · la rapproche donc du statut d'être entièrement incorporé dans le monde fictionnel; quoique cette dramatisation ne soit pas aussi aboutie ou matérialisée que celle du jeu de rôle, du faire-semblant ou de la réalité virtuelle, elle contribue à renforcer l'effet simulateur de ce roman-dont-vous-êtes-le-héros.

En somme, par la combinaison d'une structure arborescente réduite – l'organigramme – qui gère une pluralité de trames narratives, et d'une structure à récit caché, qui canonise des événements diégétiques macrostructurels tout en permettant la libre exploration de l'univers fictionnel, *Nils Jacket contre l'Agent X* parvient à concilier les besoins du récit policier à dénouement unique et ceux du roman-dont-vous-êtes-le-héros censé garantir une certaine liberté d'action à ses lecteur · ice · s. De surcroît, en proposant la gestion rigoureuse d'une chronologie diégétique indépendante des choix effectués par le · la lecteur · ice ainsi qu'un appareil paratextuel qui dramatise le rôle du détective

¹²⁴Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, op. cit., p. 284, 286.

– une grande partie de cet appareil découlant des besoins imposés par le maintien de ladite chronologie –, *Nils Jacket contre l'Agent X* rappelle constamment à la lecture ses virtualités narratives, comme l'attestent les passages de contrôle rétrospectif des indices récoltés, qui manifestent à la connaissance de le · la lecteur · ice toutes les versions du détective qu'iel n'a pas été. S'il ne s'agit, encore une fois, pas d'une représentation rigoureuse d'un multivers, la seule complexité de l'appareil électoral déployé par l'œuvre, qui fait barrière entre la lecture et la résolution du récit, et l'engagement cognitif simulant l'activité policière que cette complexité impose sont preuve d'une poésie centrée tout autant autour de la configuration narrative que de sa complétion par exploration.

2.3. Personnalisation et expression du soi dans *La Salamandre*

De tous les types de littérature « de genre » investis par le roman-dont-vous-êtes-le-héros, le genre érotique est peut-être le plus propice à illustrer sa qualité de « machine génératrice de récits multiples » et ses propriétés configuratives. Dans cette dernière section, il s'agit de montrer comment *La Salamandre*, en tant que « livre dont vous êtes l'éros », met l'accent sur les possibilités de *personnalisation*, ou de *customisation*, du récit qu'offre le roman-dont-vous-êtes-le-héros, dans un geste poétique qui se rapproche de celui de textes à visée didactique, diagnostique ou divinatoire, malgré une intrigue d'aventure à résolution unique. La filiation entre roman-dont-vous-êtes-le-héros, récit de séduction et texte psychométrique s'esquisse d'ailleurs depuis les origines du roman-dont-vous-êtes-le-héros, attestant ainsi sa visée poétique fondamentale d'expression personnelle, dont l'accomplissement et le plaisir résident parfois plus dans l'activité configuratrice que dans la lecture du récit obtenu.

2.3.1. Origines psychologisantes du roman-dont-vous-êtes-le-héros

Il y a lieu d'établir *a priori* un lien entre érotisme et drague, et, par le fait même, entre roman-dont-vous-êtes-le-héros érotique et simulations de drague – textuelles ou vidéoludiques –

ou autres variantes de littérature amoureuse impliquant la rencontre sexuelle, car le cheminement interactionnel menant à la relation sexuelle constitue, le plus souvent, l'objet thématique du roman-dont-vous-êtes-le-héros érotique, qui invite le · la lecteur · ice à s'y figurer protagoniste séducteur · ice. La séduction peut ainsi y être conçue à la manière d'une « quête », en concordance avec ce *topos* fréquemment retrouvé dans les romans-dont-vous-êtes-le-héros, mais il s'avère que les récits multiples proposés par le genre, loin de poser la conquête d'un individu singulier comme *telos*, visent plutôt celui de la pluralité des scénarios, dont la découverte exhaustive requiert plusieurs lectures et l'actualisation répétée de trames narratives diverses. Le recommencement perpétuel de l'entreprise séductrice et l'exploration de ses variantes se chargent alors d'une valeur parfois psychologisante, parfois dialogique.

Les origines mêmes du roman-dont-vous-êtes-le-héros résident d'ailleurs dans des ouvrages à portée psychologique où l'amour, son inscription sociale et ses défis sont thématiques en tant que reflet de la personnalité unique de chaque lecteur · ice, invitant ainsi à être lus et relus, seul · e ou en groupe, afin de se mesurer aux multiples scénarios présentés par le texte. En effet, bien qu'il ne soit pas le premier exemple de texte présentant des récits multiples ou des embranchements, *Consider the Consequences!* de Doris Webster et Mary Alden Hopkins serait vraisemblablement, en raison de sa parution en 1930, le premier livre-jeu à exploiter la forme du récit invitant le · la lecteur · ice à s'identifier à le · la héros · ine et à effectuer, en conséquence, des choix affectant la teneur du récit. Il s'agit, en outre, d'un récit où les thèmes de la liaison amoureuse et du mariage figurent au premier plan, parmi une multitude d'autres thématiques sociales, dont plusieurs spécifiques au rôle des femmes dans la société américaine des années 1920 :

Texte à destination d'adultes, *Consider the Consequences!* traite avec sérieux des questions sociales de l'époque (alcoolisme, suicide, évolution des mœurs et du rôle de la femme dans la société). Une orientation pour le moins évidente pour Mary Alden Hopkins : l'ancienne journaliste et essayiste a, jusqu'au début des années 1920, été l'auteurice de multiples articles et essais sur le vote des femmes, la réforme du travail, le véganisme ou la contraception. Des préoccupations qui

transpirent dans chaque choix d'une Helen [(l'un des personnages principaux)] qui navigue dans cette société d'hommes¹²⁵.

Or si *Consider the Consequences!* constitue le premier « livre-jeu », il s'agit d'un ouvrage qui découle de collaborations précédentes entre Webster et Hopkins, soit des livres de psychologie populaire invitant aussi les lecteur · ice · s à réagir à des scénarios fictifs en effectuant des choix :

[D]eux autrices américaines, Doris Webster et Mary Alden Hopkins, signent une poignée d'ouvrages où le(s) lecteur(s)-joueur(s) est (sont) invité(s) à se tester : *I Have Got Your Number! A Book of Self Analysis, Help Yourself* ou *Tell Your Own Fortune*. Hopkins et Webster voguent ainsi sur l'attrait pour la psychanalyse, et proposent à chacun de leurs lecteurs d'en apprendre plus sur lui-même : sa personnalité, ses qualités, ses défauts ou les moyens de se créer un futur radieux¹²⁶.

La visée psychologisante est d'ailleurs explicite : la couverture de l'édition de 1996 d'*I've Got Your Number!* (1927) présente le sous-titre « *How to Psychoanalyze Yourself and Your Friends* ». Moins un livre-jeu qu'un test de personnalité, ce texte particulier invite ses lecteur · ice · s à répondre à des questions impliquant des scénarios fictifs, à la manière d'expériences de pensée, et à traduire leurs réponses en nombre, selon un protocole précis. Le texte invite ensuite à interpréter le nombre obtenu à l'aide d'une grille associant un profil psychologique à chaque nombre qu'il est possible d'obtenir. Le dispositif n'est pas sans rappeler celui d'ouvrages de référence divinatoire, tels que le Yi Jing, qui fonctionne par un même principe de regroupement de résultats obtenus – les résultats de tirages consécutifs de tiges d'achillée millefeuille se voyant convertis en un symbole graphique – à confronter ensuite à une clé d'interprétation. C'est là d'ailleurs précisément la fonction de *Tell Your Own Fortune* (1929), qui associe une prédiction divinatoire au profil psychologique obtenu par le · la lecteur · ice en fonction de ses réactions aux scénarios proposés. *Consider the Consequences!*, en tant que proto-roman-dont-vous-êtes-le-héros – l'adresse à le · la lecteur · ice par le biais de la deuxième personne n'y étant pas utilisée – n'échappe d'ailleurs pas à cette visée psychologisante :

¹²⁵Raphaël Lucas, « Chapitre 1 », dans *En quête des livres dont vous êtes le héros. Des origines à nos jours*, Toulouse, Third, 2023 ePub.

¹²⁶*Ibid.*

« *Give your first thought, without pausing to ponder* », peut-on lire dans le mode d'emploi du livre, qui enjoint ainsi de laisser l'instinct de chaque lecteur · ice guider ses choix.

2.3.2. Configurativité introspective du texte « interactif » érotique

Les liens entre psychologie populaire, divination et sexualité sont nombreux en littérature, et se perçoivent particulièrement au sein de formes textuelles « configuratives », pour reprendre la typologie d'Aarseth, qu'il s'agisse d'ouvrages de référence, de questionnaires ou de graphiques annotés. Ainsi, la description que propose Claude Filteau du jeu de la *Carte de Tendre* – cartographie allégorique d'une région représentant les relations amoureuses – auquel s'adonnaient les précieuses du XVII^e siècle semblerait tout à fait convenir à un roman-dont-vous-êtes-le-héros dont l'objet de la quête serait un triomphe amoureux, mais aussi à un jeu divinatoire ou d'hypothétisation stratégique :

Le jeu, en effet, peut se définir comme une situation qui place un des joueurs devant un choix entre différentes conduites qui dépendent également des choix de l'adversaire. On a souvent parlé à propos des précieuses « des jeux de l'amour et du hasard », en employant « jeu » comme une métaphore pour éviter d'en formuler les règles. Or, le jeu s'appuie sur une règle fondamentale dite règle de rationalité, car il s'agit d'établir au départ des possibilités rationnelles de gagner, de perdre ou d'annuler une partie. Il s'agit également de maximiser l'espérance de gain (mérite, honneur ou jouissance) selon la part qu'on a décidé d'accorder aux sens. Les précieuses ergotent sur l'amour, construisent des cartes stratégiques comme la *Carte de Tendre*, parce qu'elles visent en dernier ressort à reconstituer un jeu à somme nulle, c'est-à-dire un jeu où la rétribution gagnée par un joueur (disons la femme) est égale à la rétribution perdue par un autre joueur (disons l'homme¹²⁷).

Par ailleurs, dans l'article « When in Doubt, Choose “B” » (2009), Amy Pattee souligne la présence fréquente de tests de personnalité dans les magazines destinés aux adolescentes et relève leur caractère « interactif » : « *As a uniquely structured site of interaction within the greater magazine text, the magazine quiz feature present in many girls' magazines provides an intriguing site for the examination of these monthly publications*¹²⁸. » Elle y relève par ailleurs que la majorité des tests qu'elle a examinés traitaient de relations amoureuses et fournissaient

¹²⁷Claude Filteau, « Le pays de Tendre : l'enjeu d'une carte », *Littérature*, n° 36, 1979, p. 37-60, p. 39-40.

¹²⁸Amy Pattee, « When in Doubt, Choose "B" », *Feminist Media Studies*, vol. IX, n° 2, 2009, p. 193-207, p. 193.

des conseils personnalisés sur leur gestion : « *Of the seven quizzes analyzed here, the majority (5) addressed romantic relationships; two of these seemed to offer guidance to those already in a relationship [...], while the remainder addressed the reader's readiness for relationship [...]*¹²⁹. »

Encore ici, la valeur à la fois diagnostique – conseils pour celles déjà dans une relation amoureuse – et prospective – détermination de la disposition de la lectrice à être dans une relation amoureuse – du texte « interactif » est mise de l'avant.

Il y aurait lieu de consacrer une étude plus étoffée à ce sujet, mais je me contente ici de remarquer une filiation entre les romans-dont-vous-êtes-le-héros érotiques et les livres-jeux tenant de la psychologie populaire qui visent à mesurer les réactions individuelles aux défis sociaux qui y sont thématiques, et particulièrement aux défis imposés par les relations amoureuses et sexuelles. Le paratexte de ces romans-dont-vous-êtes-le-héros est révélateur quant à leur vocation d'actualiser les fantasmes les plus divers de leurs lecteur · ice · s en tenant compte de leur caractère idiosyncratique et circonstanciel, et donc nécessairement pluriel, puisqu'il est possible de relire le texte à l'envi en optant pour d'autres parcours. Le mode d'emploi de *La Salamandre*, par exemple, indique : « Pas besoin de crayon, de dés ou autres outils; juste vous et votre imagination. » (*S*, 9) Celui d'*A Girl Walks into a Wedding* (2014) de Helena S. Paige est encore plus explicite : « *This is your story and you're in charge. Of your life, your sexuality, your fantasies. [...] It's simple: YOU pick what you you want to do, where you want to go, who you want to be with*¹³⁰. » Celui de *Vol 6996 pour L. A.* (2014) de Lisa Nivez, quant à lui, invite à la répétition : « Une fois que vous aurez terminé votre première lecture, n'hésitez pas à recommencer au chapitre 1, afin de découvrir les nombreux autres chemins que vous pourriez emprunter¹³¹. » Quant aux *Orgasmes à la carte* (2019) d'Anne-Marie Dupras, leur titre même promet à la fois la variété et la cumulation à volonté de scénarios érotiques, ce que réitère l'« Introduction » : « “Des orgasmes à la carte ? Est-ce

¹²⁹*Ibid.*, p. 200.

¹³⁰Helena S. Paige, « How to Get the Most Fun Out of This Book », dans *A Girl Walks into a Wedding*, New York, Harper Collins, « A Girl Walks into » n° 2, 2014 ePub.

¹³¹Lisa Nivez, « Mode d'emploi », dans *Vol 6996 pour L. A.*, Paris, Marabout, « Red Velvet », 2014 ePub.

réellement possible ?” Dans la réalité, probablement pas, mais dans l’ouvrage que vous tenez entre vos mains. . . Presque !:) Bienvenue dans le seul livre qui vous permet, à travers votre imagination et la mienne, de faire ce que vous voulez, avec qui vous voulez, quand vous voulez. . . [...] ¹³² ! » Ainsi, ce que le roman-dont-vous-êtes-le-héros érotique semble illustrer, c’est la capacité du genre de faire du récit l’objet d’une *personnalisation*, ou d’une *customisation*, activité qui peut y prendre une importance poétique aussi, voire plus, grande que le récit obtenu lui-même. Dans le cas d’*A Girl Walks into a Wedding*, de *Vol 6996 pour L. A.* et d’*Orgasmes à la carte*, par exemple, la personnalisation constitue en effet une finalité de lecture; les récits multiples y sont en majeure partie hermétiques, le texte offrant surtout le choix à le · la lecteur · ice entre plusieurs partenaires potentiels, parmi lesquels il s’agit de choisir le seul personnage – quelques détours exceptés – avec qui vivre l’aventure. Comme aucun · e partenaire ne vaut plus qu’un · e autre, la « quête » séductrice se trouvant, dans tous les cas, accomplie, il n’y a véritablement de fin autre que celle de l’exploration exhaustive des récits multiples, qui semblent alors regroupés comme autant de nouvelles partageant un même *incipit* et un même univers diégétique, florilège d’aventures possibles dérivées d’un même scénario de départ. Le cas de la *Salamandre*, de ce fait, semble fournir un contre-exemple, en tant que roman-dont-vous-êtes-le-héros érotique à quête unique qu’il est possible d’échouer, mais ses aspects « customisables », qui n’en ressortent que plus par contraste avec la quête unique, et sa visée ultimement plus érotique qu’héroïque – ainsi qu’en témoigne son sous-titre « livre dont vous êtes l’éros » – poétisent les spéculations psychologiques, les suppositions stratégiques et le questionnement sur les scénarios possibles impliqués par les discours sur les relations amoureuses et sexuelles.

2.3.3. Téléologie érotique

Dans le segment numéro 1, la mission du héros, l’agent secret Pierre Duremanche, est exposée : une redoutable mercenaire, surnommée la Salamandre, a dérobé des secrets d’État du ministre

¹³²Anne-Marie Dupras, « Introduction », dans *Orgasmes à la carte. Aventures érotiques interactives pour lectrices intrépides*, Montréal, Homme, 2019 ePub.

de l'Intérieur, et Duremanche est l'agent chargé de l'empêcher de les vendre aux enchères sur l'île fictive de Houbaha. Or les talents de Duremanche, décrits dans la situation initiale précédant le segment numéro 1, sont particuliers :

[V]ous avez passé des années à apprendre et à maîtriser les arts subtils de l'amour. [...] Dorénavant, quand vient le temps d'extraire des informations de la bouche charnue d'une diplomate en visite, ou de s'infiltrer dans une forteresse ennemie protégée par une ceinture de chasteté, vous êtes l'homme auquel le gouvernement fait appel. Voilà pourquoi vous êtes ici, Pierre Duremanche. [...] L'heure est grave. Et, comme d'habitude, le sort du pays est entre vos jambes... (S, 12)

Le récit, dès lors, progresse selon un principe similaire à celui des romans-dont-vous-êtes-le-héros d'aventure, c'est-à-dire avec des péripéties au choix qui s'enchaînent téléologiquement vers le succès ou l'échec de la quête. Toutefois, l'accent, plutôt que d'être mis sur la sélection des « bonnes » péripéties, soit les segments narratifs dont la lecture est nécessaire pour atteindre le segment final victorieux, est plutôt mis sur la recherche du plus grand nombre possible de situations érotiques et sur leur customisation, en concordance avec les conventions génériques du genre érotique, qui vise la multiplication des occasions d'interaction sexuelle, et avec les caractéristiques du personnage, dont il est dit qu'il n'est entraîné qu'aux « arts subtils de l'amour ».

Ainsi, il n'est pas nécessaire de disposer d'un sens de la déduction très aiguisé ou d'une grande quantité de chance pour atteindre la fin victorieuse, contrairement à ce qui est demandé dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, par exemple, mais plutôt d'entreprendre l'exploration la plus exhaustive possible des options présentées. Au segment 2 – ou plutôt à la « sexion » 2 – qui est la suite directe de la « sexion » 1, Pierre Duremanche fait la rencontre d'une employée au kiosque d'informations de l'aéroport, et le · la lecteur · ice-héros se retrouve devant le choix suivant : « Que lui demandez-vous ? “Pardon, Jojorie. Pourriez-vous m'indiquer le chemin de l'hôtel Super Royal ?” (allez à 20) “Pardon, Jojorie. Pourriez-vous m'indiquer le chemin du camp de nudistes ?” (allez à 10) “Pardon, Jojorie. Offrez-vous des visites guidées ? (allez à 7)” » (S, 18) Des trois options présentées, aucune n'empêche d'accéder à la victoire finale, quoique la sélection de l'une ou de l'autre puisse retarder l'arrivée du segment victorieux; il s'agit ainsi d'un choix portant entièrement

sur la customisation du récit, qui n'a d'incidence que sur sa teneur érotique et ne présente aucun obstacle à son arc téléologique, à ceci près que les options les plus sexuellement aventureuses et leur acceptation systématique – dans ce cas-ci, la visite du camp de nudistes, puis le choix des relations sexuelles qui viennent après – font des partenaires des adjuvantes, qui prodiguent des conseils ou offrent des objets utiles à l'accomplissement de la quête, qui, sinon, peut aussi être réussie par chance sans trop de difficulté.

La plupart des choix proposés par le récit, toutefois, sont de l'ordre de la customisation d'une relation sexuelle particulière. Une fois à l'hôtel du Super Royal, par exemple, le protagoniste s'engage dans une relation sexuelle avec une responsable de l'entretien ménager, qui commence par une fellation. Le · la lecteur · ice-héros reçoit ensuite le choix suivant : « Que faites-vous ? Vous laissez Namie continuer sa prière. (allez à 37) Vous la prenez par les épaules et l'entraînez vers le lit. (allez à 9) » (*S*, 53) De là, peu importe l'option sélectionnée, le texte finit par proposer un ensemble de scènes qu'il est possible d'enchaîner avec une certaine liberté en ce qui concerne l'ordre de leur déroulement : la fin de la fellation, le cunnilingus, ainsi que plusieurs positions au lit. Par le biais d'un système de « mémoire narrative », similaire à celui de *Nils Jacket contre l'Agent X*, le texte permet la permutation de ces scènes en les liant dans un circuit et en donnant l'occasion à le · la lecteur · ice de lire les passages manqués : « Avez-vous déjà fait un cunnilingus à Namie ? Si oui, allez à 41. Si non, allez à 40. » (*S*, 58) La section 40 se conclut alors par l'option « Vous lui faites signe que c'est à votre tour de lui rendre la politesse (allez à 38) », afin de permettre la lecture de la scène du cunnilingus, mais il s'avère que c'est aussi le cas de la section 37. La scène du cunnilingus ainsi que deux scènes au lit se terminant par l'octroi d'un objet utile à la quête – une clé qui « peut ouvrir n'importe quelle porte de l'hôtel » (*S*, 25, 59, 60, 61) –, le but de la lecture de ce circuit est alors moins comme le fait de trouver le chemin hypertextuel unique menant à la victoire que de composer un enchaînement narratif satisfaisant les envies personnelles, mais aussi les conventions de l'univers diégétique.

En effet, si la structure en circuit et le découpage des relations sexuelles en plusieurs scènes permettent au récit d'être customisable, il n'en demeure pas moins que l'univers diégétique fournit quelques normes qui peuvent baliser les choix de le · la lecteur · ice-héros : « À Houbaha, un homme qui pratique le cunnilingus avec talent est une perle rare pour les femmes. Aucune Houbahaise ne vous refusera une faveur si vous lui léchez la minette auparavant. [...] Et tâchez d'éviter la position du missionnaire, si vous désirez vous envoyer en l'air. C'est un signe de manque d'imagination sur notre île » (*S*, 61), affirme Namie à la section 43. Ainsi, le · la lecteur · ice-héros qui n'aurait choisi que de recevoir une fellation de Namie et qui n'aurait proposé aucune interaction en retour ne recevrait pas de sa part le passe-partout de l'hôtel, de même que cell · ui qui lui aurait retourné la faveur en la « couch[ant] sur le lit pour l'enfourcher de façon plus catholique » (*S*, 23). C'est donc sur le mode de la conciliation entre contraintes fictives présentées par les personnages et inclinations personnelles que se présentent les choix dans *La Salamandre*, et ce, même au niveau macrostructurel, puisque la quête elle-même porte ultimement sur la séduction de la Salamandre, que tous les indices obtenus au cours du récit amènent à mieux connaître afin que le · la lecteur · ice-héros puisse la vaincre dans la joute finale. Le texte poétise, de ce fait, les devinettes psychologiques et les pièges interpersonnels qui jalonnent traditionnellement les récits de séduction en permettant à le · la lecteur · ice de s'y mesurer par ses choix, ce qui a pour effet de déplacer le plaisir de lecture de la victoire ludique à l'appréciation des choix possibles; comme la victoire peut s'atteindre avec une relative facilité, que ce soit par hasard ou par intuition, et que le texte propose des scénarios érotiques peu importe le parcours sélectionné, c'est le perfectionnement d'un récit qui maximiserait à la fois les situations érotiques et souscrirait aux normes de l'univers diégétique, autrement dit d'un récit qui plairait à le · la lecteur · ice réel · le, mais aussi au héros et à ses partenaires, qui constitue le *telos* de la lecture.

Il y a là une certaine forme de didactisme qui n'est pas étrangère aux tests de personnalité, et qui nuit même, selon Pattee, à l'agentivité des lecteur · ice · s. En remarquant que ces tests

de magazines populaires laissent souvent transparaître, dans les options proposées, les « bonnes » réponses, c'est-à-dire celles qui correspondent aux valeurs véhiculées par le périodique, elle écrit, citant Dawn H. Currie :

If the appeal of the magazine quiz lies in its promise of agency—as Currie writes, the “apparent pleasure¹³³” of guided self-construction—the control the quiz exerts over the reader contradicts this promise. While achieving a score that results in a more favorable outcome seems like an affirmative and even feminist outcome of quiz design, this affirmation is somewhat illusory as it is granted at the expense of true agency¹³⁴.

Il pourrait ainsi être inféré que les romans-dont-vous-êtes-le-héros érotiques sans « bonne » fin apparente, tels qu'*Orgasmes à la carte* ou *Vol 6996 pour L. A.*, entravent moins le libre-arbitre de leurs lecteur · ice · s; le cas de *La Salamandre*, toutefois, permet de souligner, par la contradiction entre l'injonction à l'actualisation du fantasme personnel de le · la lecteur · ice réel · le et celle de réussir la séduction du personnage fictif, l'importance stratégique des choix dans la lecture des romans-dont-vous-êtes-le-héros, dont l'agencement et la mesure des effets peuvent être plus satisfaisants que leur résultat, de même que l'on se plaît à deviner quelles options d'un test de personnalité mènent à un résultat particulier sans que la teneur du résultat importe.

Il ressort ainsi que le roman-dont-vous-êtes-le-héros érotique, impliquant les affects de le · la lecteur · ice réel · le et poétisant le jeu de la séduction et toutes ses avenues possibles, met autant de l'avant ses virtualités que le récit actualisé par la lecture. Les premiers livres-jeux ayant investi un territoire similaire, il est possible de voir à cette visée de représentation des préférences personnelles ou des pulsions inconscientes un *telos* poétique original du genre, qui n'a que très peu été étudié dans les travaux sur les récits arborescents.

¹³³Dawn H. Currie, *Girl Talk: Adolescent Magazines and Their Readers*, Toronto, University of Toronto Press, 1999, p. 276.

¹³⁴Amy Pattee, *When in Doubt, Choose « B »*, *loc. cit.*, p. 204.

Conclusion

Il est difficile de circonscrire la naissance des romans-dont-vous-êtes-le-héros; dans *En quête des livres dont vous êtes le héros* (2023), Raphaël Lucas commence le récit de leurs origines au moment de la première représentation de la pièce de théâtre *The Lady of May* de Sir Philip Sidney, en 1578, l'œuvre se concluant par un dilemme amoureux que le jugement de la reine Élisabeth I^{re}, présente dans l'auditoire, doit résoudre¹³⁵; il est aussi communément admis que le premier livre-jeu retracé dont la forme est celle d'un récit à embranchements est le roman *Consider the Consequences!* (1930) de Doris Webster et Mary Alden Hopkins; finalement, la parution du premier tome de la série « Choose Your Own Adventure », *The Cave of Time* (1979) d'Edward Packard, consacre une appellation qui prendra, avec le temps, la valeur d'une désignation générique et inspire la création de nombreuses autres séries de livres-jeux, que Gallimard publie en français en 1984 sous le nom de « livres dont vous êtes le héros ».

Pour reprendre l'observation d'Aarseth, peu de genres littéraires peuvent être ramenés à un point d'origine unique, et la détermination de ce point ne contribuerait qu'à la définition du genre, et non pas à sa découverte¹³⁶. Dans ce mémoire, je me suis attachée à analyser une infime partie de ce qui fait la spécificité poétique des romans-dont-vous-êtes-le-héros, textes liminaires différents des formes littéraires numériques auxquelles ils sont souvent associés et peu étudiés en eux-mêmes, soit la manière dont ces textes esthétisent le caractère contingent, virtuel et multiple de l'écriture et de la lecture littéraires. Par le prisme de la perspective cybertextuelle, il est possible de constater que

¹³⁵Raphaël Lucas, « Chapitre 1 », dans *En quête des livres dont vous êtes le héros. Des origines à nos jours*, Toulouse, Third, 2023 ePub.

¹³⁶Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, 1997, p. 97.

le roman-dont-vous-êtes-le-héros s'inscrit dans une esthétique qui est à mi-chemin entre celle du texte dont la traversée matérielle accidentée est productrice de lectures multiples – et donc de récits multiples – et celle du jeu narratif où chaque fragment textuel présenté à la lecture est une réponse directe à l'une du nombre infini d'entrées que le · la joueur · euse peut enregistrer. Ainsi, il a quelque chose de ces textes à fonction « configurative » que relève Aarseth, bien qu'il n'ait pas rangé les livres-jeux dans cette catégorie, et dont il ne traite que peu les manifestations imprimées, telles que les *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau et le Yi Jing. Son *telos* poétique serait ainsi moins celui de la production d'un récit cohérent entièrement fondé sur les actions des lecteur · ice · s, selon une mécanique d'action-réaction idéale, mais celui de l'exposition de la multiplicité, avec laquelle le · la lecteur · ice est invité · e à jouer selon son humeur, ses goûts ou son caractère. Que ce soit par le biais d'une correspondance métafictionnelle entre l'existence vouée à la fatalité des personnages de fiction et le caractère contradictoire de l'exercice du « choix » dans le cadre d'une œuvre déjà écrite, telle qu'elle est développée dans *La nuit je suis Buffy Summers*, par la conciliation de la liberté d'exploration avec les prédéterminations contraignantes du roman policier – coupable unique déterminé à l'avance, solution et indices spécifiques – telle qu'elle est pratiquée dans *Nils Jacket contre l'Agent X*, ou par la poétisation des aléas et avenues changeantes de la psychologie humaine et des relations interpersonnelles, telle qu'elle est pratiquée par *La Salamandre* mais aussi par les romans-dont-vous-êtes-le-héros érotiques en général, le roman-dont-vous-êtes-le-héros fait usage du dispositif « interactif » en thématissant les concepts de libre-arbitre, de choix et de scénarios possibles qui sous-tendent l'existence humaine. Ce faisant, il présente autant d'effets de multiversalité, sans être nécessairement pour autant un « récit multiversel », et connaît lui-même de nombreux avatars, empêchant sa réduction à une architecture singulière, à son fonctionnement hypertextuel ou aux thématiques d'aventures fantastiques qui ont fait sa popularité.

Beaucoup de travaux qui se sont penchés sur la question des romans-dont-vous-êtes-le-héros les ont étudiés en tant que vecteurs d’immersion ou d’interactivité ludique, faisant ainsi état, ultiment, des leurs lacunes sur ces plans, qui auraient permis à des médias tels que les *visual novels* numériques, les jeux vidéo et les œuvres en réalité virtuelle de les éclipser. Or il est possible de considérer les romans-dont-vous-êtes-le-héros selon un paradigme différent de celui posant l’immersion interactive parfaite comme asymptote; si les univers parallèles engendrés par la machine productrice de récits multiples qu’est le roman-dont-vous-êtes-le-héros sont déficients sur le plan de l’immersion fictionnelle – identification lecteur · ice-héros faillible, récits trop contingents ou trop parallèles – et sur le plan de l’interactivité – scénarios établis à l’avance, nombre limité de récits possibles – et qu’ils ne puissent même pas toujours constituer une représentation satisfaisante de multiversalité en raison de leur parallélisme simpliste qui empêche toute interférence entre les récits, c’est peut-être parce que la simulation parfaite n’est pas l’objet de leur poétique. Ce dernier résiderait plutôt dans une *attitude existentielle* que le texte amène à adopter par sa mise en récit des choix qui programment son existence même ainsi que sa réception, attitude qui peut se doter d’une force axiologique, introspective ou performative, parfois à la limite du divinatoire.

Dans ses travaux sur le choix dans les récits à embranchements et à fins multiples, Antranig Sarian développe un concept qu’il nomme d’abord le « soi exprimé », ou « *expressed self* », dans son mémoire de maîtrise¹³⁷, et qu’il précise plus tard par un lien avec celui du « soi quantifié¹³⁸ », nourrissant ainsi des réflexions sur l’« autocuration médiée par un programme¹³⁹ ». Il postule par là que les récits interactifs proposent à leurs lecteur · ice · s des choix qui permettent de tester leur caractère, que le texte peut ensuite actualiser sous la forme d’un « soi exprimé » :

This thesis makes the argument that what an interactive narrative is uniquely positioned to do is to first present a player with a sequence of reflective choices

¹³⁷Antranig Arek Sarian, *Choices Matter: The Mechanics of Choice in Interactive Narrative*, mémoire de maîtrise, Melbourne, Monash University, 2018.

¹³⁸Antranig Sarian, « Not Choices Matter, but I Matter! Multiple Endings as Quantified Self », dans *Proceedings of DiGRA Australia 2023*, Sydney, 2023.

¹³⁹Antranig Sarian, « *ChoiceScript* and Developer-Mediated Self-Curation », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. XV, n° 1, 2023, p. 3-20.

that test them, forcing them to commit to what Sicart labels “moral trade-offs”. It can then use the accumulated memory of choices made to construct an expressed self of the player, which it can in turn respond to in a way that is unique to literary gaming and interactive narrative as a whole¹⁴⁰.

Ses études portant surtout sur les jeux vidéo, il cite comme exemples de manifestations du soi exprimé, ou « quantifié », différents systèmes d’« alignement moral » ou de statistiques personnelles implémentés dans des jeux présentant des choix narratifs, tels que les jeux créés à l’aide de l’outil *ChoiceScript* :

The “Show Stats” screen puts the focus of a ChoiceScript game on the player’s stats. The centrality of a player’s stats leads to a reflexive attitude, in which players are constantly thinking about and curating their stats. While the stories are mostly about power fantasies [...] the constant feedback loop of choice and stat changes leads to stories where words with polysemic meanings—such as “Humility” or “Humanity”—are given a series of specific, numerical values players must understand in order to succeed at curating their character¹⁴¹.

Il est évident que ces dispositifs, quoique vidéoludiques, sont du même acabit que les profils psychologiques dressés par les tests de personnalité des magazines populaires et les livres-jeux de Webster et Hopkins, voire que les différents profils prophétiques établis par le Yi Jing si l’on étend l’expression identitaire à l’expression textuelle individualisée d’actions posées selon les contraintes du texte interactif. Sarian relève aussi cette filiation entre les jeux *ChoiceScript* et les tests de personnalité : « *“Pop culture” personality tests are deeply interlinked with the ways in which ChoiceScript uses stats, and through the ways in which people use (often unreliable) means of gathering data about the self and to use that data to create a story about who they are¹⁴².* »

Il ouvre d’ailleurs, en conclusion de son mémoire, sur le tournant « existentiel » qu’entreprend le champ vidéoludique narratif : « *There exist tentative but promising signs that the world of literary gaming is moving towards a more existential focus on interactive narrative¹⁴³.* » Le roman-dont-vous-êtes-le-héros ne fait pas exception, ayant même toujours été, depuis ses origines, un mode d’actualisation des dilemmes existentiels et, ultimement, de performance du soi, ce dont témoigne

¹⁴⁰Antranig Arek Sarian, *Choices Matter*, op. cit., p. 121-122.

¹⁴¹Antranig Sarian, *ChoiceScript and Developer-Mediated Self-Curation*, loc. cit., p. 4.

¹⁴²*Ibid.*, p. 15.

¹⁴³Antranig Arek Sarian, *Choices Matter*, op. cit., p. 127.

le corpus à l'étude dans ce mémoire avec l'autofiction delaumienne, la performance de l'enquête policière dans *Nils Jacket contre l'Agent X* et l'actualisation des fantasmes dans *La Salamandre*. Les parutions récentes du même genre sont aussi preuve à l'appui : le roman-dont-vous-êtes-le-héros *So You Wanna Be a Pop Star?* (2023) de Zachary Sergi, par exemple, propose, en fin d'ouvrage, une grille permettant de compiler les options choisies au cours de la lecture et d'obtenir un profil de personnalité en conséquence¹⁴⁴.

Que les romans-dont-vous-êtes-le-héros aient été beaucoup étudiés, jusqu'à présent, au sein d'un paradigme ludique de réalité virtuelle plutôt que de celui de l'expression existentielle coïncide avec la mention fréquente des romans-dont-vous-êtes-le-héros d'aventure comme emblèmes du genre – les *Choose Your Own Adventure* – plutôt que les livres-jeux psychologiques de Webster et Hopkins, pourtant inaugurateurs de la forme, ainsi que celle, rare, d'autres sous-genres exploités par le roman-dont-vous-êtes-le-héros et plus axés sur l'expression individuelle, comme le genre érotique, qui ont par ailleurs beaucoup été investis par des écrivaines. « *Consider the Consequences!* démontre aussi que Webster et Hopkins avaient déjà parfaitement cerné les problématiques entourant les récits à arborescences narratives [...] »¹⁴⁵, écrit Lucas.

[...] quarante-six ans avant la publication de *Sugarcane Island* d'Edward Packard, le livre-jeu est né. Pourtant, jusqu'en 2018 et leur redécouverte par le chercheur James Ryan [...], Webster et Hopkins n'existent dans aucune bibliographie ou étude traitant du sujet. Oubliées dans un de ces recoins trop poussiéreux de l'Histoire, comme les toutes premières programmeuses de jeux vidéo, mises de côté, omises des chronologies¹⁴⁶...

L'expression du soi et l'autofiction étant des terrains littéraires étroitement liés aux écritures de femmes, la négligence de cet aspect dans l'évaluation de la fiction interactive va de pair avec leur exclusion historique du domaine vidéoludique en tant que créatrices, comme le remarque Lucas, mais aussi en tant que joueuses – les *Choose Your Own Adventure* et les livres-jeux traduits chez

¹⁴⁴Zachary Sergi, *So You Wanna Be a Pop Star? A Choices Novel*, Philadelphia, Running Press Kids, 2023.

¹⁴⁵Raphaël Lucas, *Chapitre 1*, loc. cit.

¹⁴⁶*Ibid.*

Gallimard représentant invariablement, après tout, un héros masculin dans leurs illustrations et dans leur adresse au personnage.

C'est donc sur l'étude de ce versant existentiel que ce mémoire propose d'ouvrir, après avoir fait le constat de l'injonction à l'élection, à la configuration et à la personnalisation qui sous-tend le genre du roman-dont-vous-êtes-le-héros, genre qui s'esquisse comme le véhicule privilégié du pouvoir d'autodétermination ou d'expression personnelle dont le récit peut être investi.

Références bibliographiques

Corpus primaire

Emmanuel Aquin, *La Salamandre*, Montréal, Point de fuite, « Point G », 2000.

Chloé Delaume, *La nuit je suis Buffy Summers*, Maisons-Alfort, è@e, 2007.

JFM, *Nils Jacket contre l'Agent X*, Sound Crusaders, 2007.

Corpus secondaire

Jorge Luis Borges, « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent », dans *Fictions*, Paris, Gallimard, « Folio », 1984, p. 7-104.

Olivier Caïra, *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*, Paris, CNRS, 2007.

Italo Calvino, « Chapitre un », dans *Si par une nuit d'hiver un voyageur*, Paris, Seuil, « Points », 1981 ePub.

Anne-Marie Dupras, « Introduction », dans *Orgasmes à la carte. Aventures érotiques interactives pour lectrices intrépides*, Montréal, Homme, 2019 ePub.

Steve Jackson et Ian Livingstone, *The Warlock of Firetop Mountain*, Harmondsworth, Puffin Books, 1982.

Sandra Mahut, *Le gâteau dont tu es le héros*, Paris, Albin Michel, 2022.

Lisa Nivez, « Mode d'emploi », dans *Vol 6996 pour L. A.*, Paris, Marabout, « Red Velvet », 2014 ePub.

Edward Packard, *The Cave of Time*, New York, Bantam, « Choose Your Own Adventure », 1979.

Helena S. Paige, *Une fille entre dans un bar. À vous de choisir comment la nuit finira*, trad. par Eric Betsch, Neuilly-sur-Seine, Michel Lafon, 2013.

Helena S. Paige, « How to Get the Most Fun Out of This Book », dans *A Girl Walks into a Wedding*, New York, Harper Collins, « A Girl Walks into » n° 2, 2014 ePub.

Richard Petit, *Naufragés sur Crânûle*, Terrebonne, Boomerang, « Votre Passepeur pour un horrible cauchemar » n° 15, 2004.

Richard Petit, *Le temple Kôchemort*, Terrebonne, Boomerang, « Votre Passepeur pour un horrible cauchemar » n° 27, 2006.

Claire Saffitz, « More Desserts from the Oven: Baked Custards & Puddings, Soufflés & Meringue Desserts », dans *What's for Dessert?*, New York, Clarkson Potter, 2022 ePub.

Zachary Sergi, *So You Wanna Be a Pop Star? A Choices Novel*, Philadelphia, Running Press Kids, 2023.

Doris Webster et Mary Alden Hopkins, *I've Got Your Number!*, North Hollywood, Newcastle, 1996.

Références théoriques et critiques

Études sur le corpus

René Audet et Richard Saint-Gelais, « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle », *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. XXXVI, n° 1, 2003, p. 35-50.

Dawn H. Currie, *Girl Talk: Adolescent Magazines and Their Readers*, Toronto, University of Toronto Press, 1999.

Claude Filteau, « Le pays de Tendre : l'enjeu d'une carte », *Littérature*, n° 36, 1979, p. 37-60.

« La littérature interactive », *Littéraction.fr. Le site de livres-jeux dont VOUS êtes l'auteur !*, s. d., disponible en ligne: <http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/la-litterature-interactive#note-1>.

Raphaël Lucas, « Chapitre 1 », dans *En quête des livres dont vous êtes le héros. Des origines à nos jours*, Toulouse, Third, 2023 ePub.

Amélie Paquet, « La tueuse : le combat de la fiction contre le vide », dans *Lectures critiques*, vol. III, Montréal, Observatoire de l'imaginaire contemporain, « Salon double », 2010, disponible en ligne: <https://oic.uqam.ca/publications/article/la-tueuse-le-combat-de-la-fiction-contre-le-vide>.

Amy Pattee, « When in Doubt, Choose "B" », *Feminist Media Studies*, vol. IX, n° 2, 2009, p. 193-207.

Skarn, *D'après les légendes...*, 2015, disponible en ligne: <https://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-2600-page-2.html?highlight=nils+jacket>.

Sur l'histoire des romans-dont-vous-êtes-le-héros.

« La littérature interactive », *Littéraction.fr. Le site de livres-jeux dont VOUS êtes l'auteur !*, s. d., disponible en ligne: <http://litteraction.fr/presentation/livre-dont-on-est-le-heros/la-litterature-interactive#note-1>.

Raphaël Lucas, « Chapitre 1 », dans *En quête des livres dont vous êtes le héros. Des origines à nos jours*, Toulouse, Third, 2023 ePub.

Sur *La nuit je suis Buffy Summers*.

Amélie Paquet, « La tueuse : le combat de la fiction contre le vide », dans *Lectures critiques*, vol. III, Montréal, Observatoire de l'imaginaire contemporain, « Salon double », 2010, disponible en ligne: <https://oic.uqam.ca/publications/article/la-tueuse-le-combat-de-la-fiction-contre-le-vide>.

Sur la lecture policière.

René Audet et Richard Saint-Gelais, « L'ombre du lecteur. Interaction et lectures narrative, policière, et hyperfictionnelle », *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, vol. XXXVI, n° 1, 2003, p. 35-50.

Skarn, *D'après les légendes...*, 2015, disponible en ligne: <https://rdv1.dnsalias.net/forum/thread-2600-page-2.html?highlight=nils+jacket>.

Sur le texte interactif et l'amour.

Dawn H. Currie, *Girl Talk: Adolescent Magazines and Their Readers*, Toronto, University of Toronto Press, 1999.

Claude Filteau, « Le pays de Tendre : l'enjeu d'une carte », *Littérature*, n° 36, 1979, p. 37-60.

Amy Pattee, « When in Doubt, Choose "B" », *Feminist Media Studies*, vol. IX, n° 2, 2009, p. 193-207.

Études sur l'hypertexte et la cybertextualité

Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, 1997.

Vannevar Bush, « As We May Think », *The Atlantic Monthly*, 1945, p. 101-108.

Greg Costikyan, « Games, Storytelling, and Breaking the String », dans Pat Harrigan et Noah Wardrip-Fruin (dir.), *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*, Cambridge, MIT Press, 2007, p. 5-13.

Umberto Eco, « The Role of the Reader », dans *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington, Indiana University Press, « Advances in Semiotics », 1979, p. 3-46.

Michael Joyce, « From *afternoon* », dans Paula Geyh, Fred G. Leebron et Andrew Levy (dir.), *Postmodern American Fiction: A Norton Anthology*, New York, W. W. Norton, 1998, p. 576-580.

Theodor Holm Nelson, « 4.2: A File Structure for The Complex, The Changing and the Indeterminate », dans *ACM '65: Proceedings of the 1965 20th national conference*, New York, Association for Computing Machinery, 1965, p. 84-100.

Theodor Holm Nelson, *Literary Machines: The Report on, and of, Project Xanadu Concerning Word Processing, Electronic Publishing, Hypertext, Thinkertoys, Tomorrow's Intellectual Revolution, and Certain Other Topics Including Knowledge, Education and Freedom*, vol. 90.1, Sausalito, Mindful Press, 1990.

Jukka Tyrkkö, *Fuzzy Coherence: Making Sense of Continuity in Hypertext Narratives*, thèse de doctorat, Helsinki, Université de Helsinki, 2011.

Jane Yellowlees Douglas, « "How Do I Stop This Thing": Closure and Indeterminacy in Interactive Narratives », dans George P. Landow (dir.), *Hyper/Text/Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1994, p. 159-188.

Études narratologiques et fictionnelles

Marta Boni, « Psycho/Bates Motel : hyperdiégèse et réactivation sélective », *Intermédialités*, n°^{OS} 28-29, 2016-2017, disponible en ligne : 10.7202/1041077ar.

Monika Fludernik, « Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode », *Style*, vol. XXXVII, n° 4, 2003, p. 382-400.

Gérard Genette, « Discours du récit », dans *Figures*, vol. III, Paris, Seuil, « Poétique », 1972, p. 65-282.

Gérard Genette, « Introduction », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

Gérard Genette, « Les titres. Fonctions », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

Gérard Genette, « Les titres. Titres rhématiques », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

Gérard Genette, « Les titres. Titres thématiques », dans *Seuils*, Paris, Seuil, « Poétique », 1987 ePub.

Matt Hills, *Fan Cultures*, New York et London, Routledge, « Sussex Studies in Culture and Communication », 2002.

Grzegorz Maziarczyk, « Entangled Temporalities of Multiverse Narrative: *Life's Lottery* by Kim Newman », *Roczniki Humanistyczne*, vol. LXX, n° 11, 2022, p. 67-80.

Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen, 1987.

Brian McHale, « Worlds on paper », dans *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen, 1987, p. 179-196.

Vladimir Propp, *Morphologie du conte*, trad. par Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, Paris, Seuil, « Points », 2015 [1928].

Brian Richardson, « Keeping You Unnatural: Against the Homogenization of Second Person Writing. A Response to Joshua Parker », *Connotations*, vol. XXIII, n° 1, 2013–2014, p. 49-54.

Marie-Laure Ryan, « From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative », *Poetics Today*, vol. XXVII, n° 4, 2006, p. 633-674.

Richard Saint-Gelais, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », dans *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS, 2010, p. 101-124.

Richard Saint-Gelais, « Introduction », dans *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011, p. 7-17.

Paul Wake, « Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook », *Narrative*, vol. XXIV, n° 2, 2016, p. 190-210, disponible en ligne : 10.1353/nar.2016.0009.

Paul Wake, « The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook », dans Jan Alber et Brian Richardson (dir.), *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions and Challenges*, Columbus, Ohio State University Press, 2020, p. 189-207.

Sur la narration à la deuxième personne.

Monika Fludernik, « Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode », *Style*, vol. XXXVII, n° 4, 2003, p. 382-400.

Brian McHale, « Worlds on paper », dans *Postmodernist Fiction*, New York, Methuen, 1987, p. 179-196.

Brian Richardson, « Keeping You Unnatural: Against the Homogenization of Second Person Writing. A Response to Joshua Parker », *Connotations*, vol. XXIII, n° 1, 2013–2014, p. 49-54.

Paul Wake, « Life and Death in the Second Person: Identification, Empathy, and Antipathy in the Adventure Gamebook », *Narrative*, vol. XXIV, n° 2, 2016, p. 190-210, disponible en ligne : 10.1353/nar.2016.0009.

Paul Wake, « The Unnatural Conventions of the Interactive Gamebook », dans Jan Alber et Brian Richardson (dir.), *Unnatural Narratology: Extensions, Revisions and Challenges*, Columbus, Ohio State University Press, 2020, p. 189-207.

Sur les mondes fictionnels multiples.

Marta Boni, « Psycho/Bates Motel : hyperdiégèse et réactivation sélective », *Intermédialités*, n°^{os} 28-29, 2016–2017, disponible en ligne : 10.7202/1041077ar.

Matt Hills, *Fan Cultures*, New York et London, Routledge, « Sussex Studies in Culture and Communication », 2002.

Grzegorz Maziarczyk, « Entangled Temporalities of Multiverse Narrative: *Life's Lottery* by Kim Newman », *Roczniki Humanistyczne*, vol. LXX, n° 11, 2022, p. 67-80.

Marie-Laure Ryan, « From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative », *Poetics Today*, vol. XXVII, n° 4, 2006, p. 633-674.

Richard Saint-Gelais, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », dans *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS, 2010, p. 101-124.

Richard Saint-Gelais, « Introduction », dans *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, « Poétique », 2011, p. 7-17.

Études sur le choix et l'interactivité

Colas Dufflo, « Jacques le fataliste, l'antiroman dont vous êtes le héros », *Diderot Studies*, vol. XXXII, 2012, p. 251-264.

María-Ángeles Martínez, « Storyworld Possible Selves and the Phenomenon of Narrative Immersion: Testing a New Theoretical Construct », *Narrative*, vol. XXII, n° 1, 2014, p. 110-131.

Janet E. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Free Press, 1997.

Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et London, Johns Hopkins University Press, « Parallax », 2001.

Antranig Sarian, « Not Choices Matter, but I Matter! Multiple Endings as Quantified Self », dans *Proceedings of DiGRA Australia 2023*, Sydney, 2023.

Antranig Sarian, « ChoiceScript and Developer-Mediated Self-Curation », *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. XV, n° 1, 2023, p. 3-20.

Antranig Arek Sarian, *Choices Matter: The Mechanics of Choice in Interactive Narrative*, mémoire de maîtrise, Melbourne, Monash University, 2018.

CC BY-SA 4.0

Cette œuvre est diffusée selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International.

Elle peut être réutilisée et diffusée librement, avec un partage dans les mêmes conditions.

Ce mémoire est composé en Latin Modern, en recourant notamment aux logiciels

pandoc (John MacFarlane) et L^AT_EX (Leslie Lamport).